

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7019193号
(P7019193)

(45)発行日 令和4年2月15日(2022.2.15)

(24)登録日 令和4年2月4日(2022.2.4)

(51)国際特許分類	F I			
A 6 3 F	7/02	(2006.01)	A 6 3 F	7/02 3 2 0
			A 6 3 F	7/02 3 2 6 Z
			A 6 3 F	7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全390頁)

(21)出願番号	特願2019-120865(P2019-120865)	(73)特許権者	000161806
(22)出願日	令和1年6月28日(2019.6.28)		京楽産業、株式会社
(65)公開番号	特開2021-6146(P2021-6146A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
(43)公開日	令和3年1月21日(2021.1.21)	(74)代理人	100181250
審査請求日	令和2年6月29日(2020.6.29)		弁理士 田中 信介
		(72)発明者	渡辺 直幸
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		審査官	中村 祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からの信号に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段と、を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に対応する保留表示を第1表示手段に表示するように制御可能であり、

前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、

前記従制御手段は、

前記保留記憶を第1保留表示態様及び前記第1保留表示態様と別の表示態様で表示する第2保留表示態様で表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段で演出図柄の変動演出を実行可能であり、

前記第2表示手段は、

前記変動演出を開始するたびに前記第1保留表示態様で示す前記保留記憶の数を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示を実行可能であると共に、前記第2保留表示態様で示す前記保留記憶の数を前記第1保留表示態様と異なる態様で1つずつ順番に減少させる所定表示を実行可能であり、

所定個数の前記第1保留表示態様及び前記第2保留表示態様を表示している状態において、前記従制御手段が所定個数よりも2つ以上少ない特定個数の前記保留記憶の信号を前記主制御手段から受信した場合、前記第1シフト表示とは異なる減少態様で前記第1保留表

示態様を減少させる第2シフト表示を実行可能であると共に、前記所定表示とは異なる減少態様で前記第2保留表示態様を減少させる特定表示を実行可能であり、未判定の前記保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第2表示手段に表示する文字表示によって実行可能であり、前記第1表示手段では前記所定個数から前記特定個数へ前記保留表示の数が1つずつ減少するように表示される期間において前記第2表示手段に表示される前記第1保留表示態様及び前記第2保留表示態様が前記所定個数から前記特定個数へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第1表示手段は、前記第1シフト表示及び前記第2シフト表示の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに前記保留表示の数を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、主制御基板からの信号に基づいて遊技の演出を実行する従制御手段を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

20

【0003】

このような遊技機では、遊技の進行を制御するメイン制御基板と、主制御基板からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御するサブ制御基板とを備えたものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2019-033816号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

従来の遊技機では、メイン制御基板の制御状態とサブ制御基板の制御状態とがズレた場合のことが考慮されていない。

【0006】

本発明は、上記した問題点を鑑みてなされたものであり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するため、本発明によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45, 47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、前記保留記憶に対応する保留表示を第1表示手段（特別図柄保留表示器63, 64）に表示するように制御可能であり、前記保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、前記保留記憶を第1保留表示態様（保留アイコン）及び前記第1保留表示態様と別の表示態様で表示する第2保留表示態様（保留数字）で第2表示手段（第1画像表示装置70, 第2画像表示装置71）に表示す

40

50

るように制御可能であると共に、前記第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0 , 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0 , 第 2 画像表示装置 7 1）は、前記変動演出を開始するたびに前記第 1 保留表示態様で示す前記保留記憶の数を 1 つずつ順番に減少させる第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）を実行可能であると共に、前記第 2 保留表示態様で示す前記保留記憶の数を前記第 1 保留表示態様と異なる態様で 1 つずつ順番に減少させる所定表示（例えば 4 から 3）を実行可能であり、所定個数（例えば 4 個）の前記第 1 保留表示態様及び前記第 2 保留表示態様を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば 4 個）よりも 2 つ以上少ない特定個数（例えば 2 個）の前記保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、前記第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）とは異なる減少態様で前記第 1 保留表示態様を減少させる第 2 シフト表示（例えば 4 個から 2 個）を実行可能であると共に、前記所定表示とは異なる減少態様で前記第 2 保留表示態様を減少させる特定表示（例えば 4 から 2）を実行可能であり、未判定の前記保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0 , 第 2 画像表示装置 7 1）に表示する文字表示（例えば「ZONE」テロップ）によって実行可能であり、前記第 1 表示手段（特別図柄保留表示器 6 3 , 6 4）では前記所定個数（例えば 4 個）から前記特定個数（例えば 2 個）へ前記保留表示の数が 1 つずつ減少するように表示される期間において前記第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0 , 第 2 画像表示装置 7 1）に表示される前記第 1 保留表示態様及び前記第 2 保留表示態様が前記所定個数（例えば 4 個）から前記特定個数（例えば 2 個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第 1 表示手段（特別図柄保留表示器 6 3 , 6 4）は、前記第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）及び前記第 2 シフト表示（例えば 4 個から 2 個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに前記保留表示の数を 1 つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

10

20

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図 2】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図 3】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図 4】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図 5】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

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

【図 7】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。

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

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

【図 10】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図 11】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図 12】演出制御部における客待ち演出処理を示す図である。

【図 13】デモ待機時間決定テーブルの一例を示す図である。

【図 14】演出制御部における先読み系演出処理を示す図である。

【図 15】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。

【図 16】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図 17】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 18】演出制御部におけるアイコン表示態様更新処理を示す図である。

【図 19】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

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

30

40

50

- 【図 2 1】当該アイコン用の 2 段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 2】電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 3】(a) は保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性を示す図であり、(b) は変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性 1 を示す図であり、(c) は変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性 2 を示す図であり、(d) はアイコン表示態様とアイコン発生(変化)時の報知音との関係性を示す図である。
- 【図 2 4】演出制御部における連続予告演出決定処理を示す図である。
- 【図 2 5】予告シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 6】演出制御部における連続予告演出実行処理を示す図である。 10
- 【図 2 7】代替予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 2 8】演出制御部におけるランプ変化演出実行処理を示す図である。
- 【図 2 9】演出制御部における大当たり予告演出決定処理を示す図である。
- 【図 3 0】大当たり予告決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 3 1】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。
- 【図 3 2】統括制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図である。
- 【図 3 3】統括制御部における V ブランク割込処理を示す図である。
- 【図 3 4】入賞時変化演出のタイミングチャート 1 である。
- 【図 3 5】入賞時変化演出のタイミングチャート 2 である。
- 【図 3 6】入賞時変化演出の演出例を示す図である。 20
- 【図 3 7】ノーマル変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 である。
- 【図 3 8】ノーマル変化パターン 0 1 のタイミングチャート 2 である。
- 【図 3 9】ノーマル変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。
- 【図 4 0】キャラ作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 である。
- 【図 4 1】キャラ作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 2 である。
- 【図 4 2】キャラ作用変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。
- 【図 4 3】図 4 2 の続きを示す図である。
- 【図 4 4】図柄作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 を示す図である。
- 【図 4 5】図柄作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 2 を示す図である。
- 【図 4 6】図柄作用変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。 30
- 【図 4 7】図 4 6 の続きを示す図である。
- 【図 4 8】客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートである。
- 【図 4 9】客待ち状態から変動演出が開始される演出例を示す図である。
- 【図 5 0】図 4 9 の続きを示す図である。
- 【図 5 1】変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートである。
- 【図 5 2】変動演出中に保留数が増加する演出例を示す図である。
- 【図 5 3】保留数が減少直後に増加するタイミングチャートである。
- 【図 5 4】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。
- 【図 5 5】特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートである。
- 【図 5 6】特定リーチ演出中に保留数が増加する演出例を示す図である。 40
- 【図 5 7】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートである。
- 【図 5 8】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する演出例を示す図である。
- 【図 5 9】図 5 8 の続きを示す図である。
- 【図 6 0】ランプ/駆動制御部における役物初期処理を示す図である。
- 【図 6 1】ランプ/駆動制御部における原点復帰処理を示す図である。
- 【図 6 2】ランプ/駆動制御部における初期動作処理を示す図である。
- 【図 6 3】盤役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 4】枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 5】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 6 6】電源投入後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。 50

- 【図 6 7】電源投入後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
- 【図 6 8】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 6 9】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 7 0】電源復旧後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
- 【図 7 1】電源復旧後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
- 【図 7 2】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 7 3】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を示す図である。
- 【図 7 4】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を示す図である。
- 【図 7 5】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 7 6】電源 ON 時に電源 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 7 7】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 1 を示す図である。
- 【図 7 8】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 2 を示す図である。
- 【図 7 9】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 3 を示す図である。
- 【図 8 0】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 4 を示す図である。
- 【図 8 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 1 を示す図である。
- 【図 8 2】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開場合の変形例 2 を示す図である。
- 【図 8 3】電源投入後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。
- 【図 8 4】当該アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。
- 【図 8 5】図 8 4 の続きを示す図である。
- 【図 8 6】連続予告演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。
- 【図 8 7】図 8 6 の続きを示す図である。
- 【図 8 8】客待ち状態において各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。
- 【図 8 9】ランプ / 駆動制御部における役物初期処理を示す図である。
- 【図 9 0】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 9 1】電源投入後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
- 【図 9 2】電源投入後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
- 【図 9 3】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 9 4】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 9 5】電源復旧後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
- 【図 9 6】電源復旧後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
- 【図 9 7】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 9 8】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を示す図である。
- 【図 9 9】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を示す図である。
- 【図 1 0 0】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。

10

20

30

40

50

【図101】電源ON時に電源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102】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1を示す図である。

【図103】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2を示す図である。

【図104】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3を示す図である。

【図105】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4を示す図である。

10

【図106】演出図柄の種類、停止態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図107】演出内容決定テーブルの一例を示す図である。

【図108】演出図柄の表示例を示す図である。

【図109】演出図柄の復活示唆演出を含む表示例を示す図である。

【図110】演出図柄の昇格示唆演出を含む表示例を示す図である。

【図111】演出図柄の昇格示唆演出を含む表示例を示す図である。

【図112】演出図柄の表示を示すタイムチャートの一例を示す図である。

【図113】演出図柄の停止示唆演出を含む表示例を示す図である。

【図114】演出図柄の別の停止示唆演出を含む表示例を示す図である。

【図115】演出図柄の更に別の停止示唆演出を含む表示例を示す図である。

20

【図116】演出図柄の最終所定態様の分類の一例を示す図である。

【図117】変動パターンの分類の一例を示す図である。

【図118】演出内容決定テーブルの変形例を示す図である。

【図119】演出図柄の仮停止時間の分類の一例を示す図である。

【図120】演出図柄の仮停止に関する時間の一例を示すタイムチャートである。

【図121】演出図柄の仮停止に関する時間の一例を示すタイムチャートである。

【図122】演出内容決定テーブルの別の変形例を示す図である。

【図123】リーチ無しハズレ目（チャンス目）に関するテーブルの一例を示す図である。

【図124】事前演出に関するテーブルの一例を示す図である。

【図125】演出内容決定テーブルの別の変形例を示す図である。

30

【図126】演出モードの表示態様及び演出図柄の表示態様を示す図である。

【図127】示唆演出の種類を示す図である。

【図128】通常モードでのノーマルハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。

【図129】通常モードでのリーチハズレ/大当たりの変動演出パターンの表示態様を示す図である。

【図130】通常モードでのノーマルリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。

【図131】通常モードでのSPリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。

40

【図132】通常モードでのSPリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。

【図133】復活演出の表示態様を示す図である。

【図134】通常モードでの大当たりの変動演出パターンの表示態様を示す図である。

【図135】図134の続きの表示態様を示す図である。

【図136】昇格演出の表示態様を示す図である。

【図137】図136の続きを示す図である。

【図138】通常モードでのSPSPリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。

【図139】確変モードでのノーマルハズレ/リーチハズレの変動演出パターンの表示態

50

様を示す図である。

【図 1 4 0】図 1 3 9 の続きの表示態様を示す図である。

【図 1 4 1】確変モードでの大当たりの変動演出パターンを表示態様を示す図である

【図 1 4 2】図 1 4 1 の続きの表示態様を示す図である。

【図 1 4 3】通常モードでのノーマル/リーチハズレの変動演出パターンで実行される先読み予告の表示態様を示すものである。

【図 1 4 4】図 1 4 3 の続きの表示態様を示す図である。

【図 1 4 5】図 1 4 4 の続きの表示態様を示す図である。

【図 1 4 6】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 のタイミングチャートを示す図である。

10

【図 1 4 7】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 における演出例を示す図である。

【図 1 4 8】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 ~ 4 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 4 9】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 における演出例を示す図である。

【図 1 4 9 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 における演出例の変形例を示す図である。

【図 1 5 0】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 における演出例を示す図である。

20

【図 1 5 0 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 における演出例の変形例を示す図である。

【図 1 5 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 4 における演出例を示す図である。

【図 1 5 1 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 4 における演出例の変形例を示す図である。

【図 1 5 2】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 ~ 7 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 5 3】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 における演出例を示す図である。

30

【図 1 5 3 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 における演出例の変形例を示す図である。

【図 1 5 4】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 6 における演出例を示す図である。

【図 1 5 4 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 6 における演出例の変形例を示す図である。

【図 1 5 5】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 7 における演出例を示す図である。

【図 1 5 5 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 7 における演出例の変形例を示す図である。

40

【図 1 5 6】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 5 7】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 における演出例を示す図である。

【図 1 5 7 - 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 における演出例の変形例を示す図である。

【図 1 5 8】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 9 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 5 9】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 9 における演出例を示す図である。

50

【図 1 6 0】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0 ~ 1 2 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 6 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0 における演出例を示す図である。

【図 1 6 2】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 1 における演出例を示す図である。

【図 1 6 3】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 2 における演出例を示す図である。

【図 1 6 4】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 3 ~ 1 5 のタイミングチャートを示す図である。

10

【図 1 6 5】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 3 における演出例を示す図である。

【図 1 6 6】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 4 における演出例を示す図である。

【図 1 6 7】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 5 における演出例を示す図である。

【図 1 6 8】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 6 9】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6 における演出例を示す図である。

20

【図 1 7 0】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 7 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7 における演出例を示す図である。

【図 1 7 2】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 8 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 7 3】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 8 における演出例を示す図である。

【図 1 7 4】主制御基板の検査モード 1 のタイムチャートを示す図である。

【図 1 7 5】主制御基板の検査モード 2 のタイムチャートを示す図である。

30

【図 1 7 6】主制御基板の検査モード 3 のタイムチャートを示す図である。

【図 1 7 7】主制御基板の検査モード 4 のタイムチャートを示す図である。

【図 1 7 8】主制御基板の検査モード 5 のタイムチャートを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

(第 1 実施形態)

以下、本発明の第 1 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0 0 1 1】

(遊技機の構成)

まず、図 1 を用いて、遊技機 1 の構成について説明する。図 1 は本実施の形態における遊技機 1 の正面図の一例である。

40

【0 0 1 2】

遊技機 1 は、外枠 2 と、外枠 2 に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠 3 と、遊技盤取付枠 3 に対して回動可能に支持されるガラス枠 4 と、遊技球が流下する遊技領域 5 a が形成された遊技盤 5 が設けられている。

【0 0 1 3】

外枠 2 は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム 2 a の下部前面に飾り板 2 b が取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材(例えば、釘や止め具など)を介して固定される。

【0 0 1 4】

50

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。

【 0 0 1 5 】

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 5 a、及び、遊技盤取付枠 3 の前面部分を開閉することができる。

10

【 0 0 1 6 】

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 8 a (ガラス板やアクリル板など) が取り付けられており、この開口部 8、及び、透明部材 8 a を介して遊技領域 5 a を視認可能としている。

【 0 0 1 7 】

ガラス枠 4 の開口部 8 の周囲には、スピーカからなる音声出力装置 9 と、複数の装飾ランプ (LED) を有する枠用照明装置 1 0 と、後述する遊技球払出装置 1 0 0 から払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上皿 1 1 と、上皿 1 1 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 1 2 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 1 3 とが設けられている。

20

【 0 0 1 8 】

音声出力装置 9 は、ガラス枠 4 の上部 2 箇所に間隔を空けて設けられ、BGM (バックグラウンドミュージック)、SE (サウンドエフェクト) 等を出力することでサウンド (音楽、音声) による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置 1 0 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 1 0 は、ガラス枠 4 の開放や後述する払出異常が発生した場合に点灯 / 点滅するように制御される報知 LED 1 0 a を備えている。

【 0 0 1 9 】

上皿 1 1 は、遊技球の貯留部 1 1 a の底面が発射操作装置 1 3 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 1 1 b が設けられている。上皿 1 1 の貯留部 1 1 a に貯留された遊技球が流下して球送りソレノイド 1 1 b に到達すると、球送りソレノイド 1 1 b の動作によって遊技球が 1 個ずつ遊技盤取付枠 3 側に向けて送り出される。

30

【 0 0 2 0 】

また、上皿 1 1 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 1 6 と選択ボタン装置 1 8 (図 1 参照) が左右に並べて設けられている。

【 0 0 2 1 】

演出ボタン装置 1 6 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 1 7 (図示省略) と、演出ボタン 1 7 に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ 1 7 a (図 2 参照) と、演出ボタン 1 7 を駆動するためのボタン駆動装置 1 7 b (図 2 参照) が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力可能となっている。

40

【 0 0 2 2 】

演出ボタン 1 7 は、枠用照明装置 1 0 (図 2 参照) の一部である演出ボタン LED (フルカラー) を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能となっており、ボタン駆動装置 1 7 b の一部であるボタン駆動モータの駆動力によって下方に位置する待機位置 (原点位置) と上方に位置する演出位置との間で上下方向に移動すること、及び / 又は、ボタン駆動装置 1 7 b の一部であるボタン振動モータの駆動力によって所定の振動態様で振動することで演出動作を行うことが可能となっており、ボタン位置検出センサ (図

50

示省略)によって原点位置にあることが検出される。

【0023】

選択ボタン装置18は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー19(図示省略)と、十字キー19に接続されて、十字キー19に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ19a(図2参照)が設けられており、遊技者が遊技機1へ所定の情報を入力可能となっている。

【0024】

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

10

【0025】

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

【0026】

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

20

【0027】

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

30

【0028】

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

【0029】

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

40

【0030】

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

【0031】

50

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転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、他方向に回転させるとガラス枠 4 のロックが解除されてガラス枠 4 が開閉可能となる。

【0032】

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

10

【0033】

遊技領域 5 a の略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規制する枠状の飾り枠 40 が設けられ、飾り枠 40 の内部に演出空間 40 a が形成されている。また、飾り枠 40 の側部には、遊技領域 5 a 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回転させて飾り枠 40 の下方に流下させるステージ部 42 が設けられている。

【0034】

遊技領域 5 a の下部には、遊技球が常時入賞（入球）可能な複数（本実施の形態では 4 つ）の一般入賞口 43 が間隔を空けた状態で設けられており、この一般入賞口 43 に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ 43 a（図 2 参照）によって検出されると、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が遊技球払出装置 100（図示省略）から賞球として上皿 11 に払い出される。

20

【0035】

遊技領域 5 a の両側方（左側領域、右側領域）には、遊技球が通過可能な普通図ゲート 44（普通図始動領域）がそれぞれ設けられており、この普通図ゲート 44 を通過した遊技球がゲート検出スイッチ 44 a（図 2 参照）で検出されると、普通図柄の当たり抽選（補助遊技判定）が行われる。なお、普通図柄の当たり抽選については後述する。

30

【0036】

遊技領域 5 a の下部であってステージ部 42 の直下には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第 1 始動口 45（特図始動領域）が設けられており、この第 1 始動口 45 に入賞（入球）した遊技球が第 1 始動口検出スイッチ 45 a（図 2 参照）で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 3 個）が遊技球払出装置 100 から賞球として上皿 11 に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 1 特別図柄（識別情報）の当たり抽選（特別遊技判定）が行われる。

【0037】

第 1 始動口 45 の下方には、所定条件の成立（普通図柄の当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易な開状態（特別態様）に変換される可変始動部 46 が設けられている。

40

【0038】

可変始動部 46 には、遊技球が入賞（入球）可能な第 2 始動口 47（特図始動領域）と、第 2 始動口 47 への遊技球の入賞（入球）を検出する第 2 始動口検出スイッチ 47 a（図 2 参照）と、第 2 始動口 47 を閉状態と開状態とに変換（可変）する可動部材 48 と、可動部材 48 を開閉変換するための第 2 始動口開閉ソレノイド 48 b（図 2 参照）とが設けられている。そして、第 2 始動口 47 が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、第 2 始動口 47 が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

50

【 0 0 3 9 】

また、第 2 始動口 4 7 に入賞（入球）した遊技球が第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 3 個）が遊技球払出装置 1 0 0 から賞球として上皿 1 1 に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 2 特別図柄（識別情報）の大当たり抽選（特別遊技判定）が行われる。

【 0 0 4 0 】

第 1 始動口 4 5 と可変始動部 4 6 との間には、第 1 始動口 4 5、及び、可変始動部 4 6 の周辺を所定の態様で発光させるための入賞口ランプ N R（図示省略）が設けられており、複数のランプ（フルカラー L E D 等）を有する盤用照明装置 7 6 によって発光することで発光演出を行うことが可能となっている。

10

【 0 0 4 1 】

誘導部材 3 7 の上方であって右側の普図ゲート 4 4 の下流には、所定条件の成立（特別図柄の大当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能な開状態（特別態様）に変換される可変入賞部 4 9 が設けられている。

【 0 0 4 2 】

可変入賞部 4 9 には、遊技球が入賞（入球）可能な大入賞口 5 0 と、大入賞口 5 0 への遊技球の入賞（入球）を検出するための大入賞口検出スイッチ 5 0 a（図 2 参照）と、大入賞口 5 0 を閉状態と開状態とに変換（可変）する開閉部材 5 1 と、開閉部材 5 1 を開閉変換するための大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b とが設けられている。そして、大入賞口 5 0 が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、大入賞口 5 0 が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

20

【 0 0 4 3 】

また、大入賞口 5 0 に入賞（入球）した遊技球が大入賞口検出スイッチ 5 0 a で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 1 5 個）が遊技球払出装置 1 0 0 から賞球として上皿 1 1 に払い出される。

【 0 0 4 4 】

遊技盤 5 の裏側には、一般入賞口 4 3、第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7、及び、大入賞口 5 0 に入賞して一般入賞口検出スイッチ 4 3 a、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、及び、大入賞口検出スイッチ 5 0 a に検出された遊技球、及び、アウト口 3 9 に流入した遊技球を受け入れて集合させながら流下させるアウト球流路が設けられ、アウト球流路の最下流部にはアウト球検出スイッチ 5 2 a が設けられている。このアウト球流路を流下してきてアウト球検出スイッチ 5 2 a で検出された遊技球は遊技機 1 の裏面側の排出口から遊技機 1 の外部（島設備）に排出されることになる。

30

【 0 0 4 5 】

遊技領域 5 a の外側には、第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、及び、普通図柄表示器 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、及び、普通図柄保留表示器 6 5、後述する大当たり遊技（特別遊態）が実行される場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器 6 6（図 2 参照）と、大当たり遊技（特別遊技）中や時短遊技状態中に遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち表示器 6 7（図 2 参照）、後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す状態確認表示器 6 8（図 2 参照）からなるメイン情報表示装置 5 9 が設けられている。

40

【 0 0 4 6 】

また、メイン情報表示装置 5 9 の近傍には、当選確率表示シールが貼付されている（図示省略）。この当選確率表示シールには、本実施形態の遊技機 1 の大当たりの当選確率（ $1/285 \sim 1/300$ ）や設定値（ $4 \sim 1$ ）が印字されている。なお、この当選確率表示シール 2 0 0 の貼付位置は一例であり、メイン情報表示装置 5 9 の近傍に限られず、遊技機 1 の正面（表面）であれば良い。

【 0 0 4 7 】

第 1 特別図柄表示器 6 0 は、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞（入球）することを条件に行

50

われる第1特別図柄の大当たり抽選の結果を表示(報知)するための可変表示器であり、第2特別図柄表示器61は、第2始動口47に遊技球が入賞(入球)することを条件に行われる第2特別図柄の大当たり抽選の結果を表示(報知)するための可変表示器であり、普通図柄表示器62は、普図ゲート44に遊技球が入賞(入球)することを条件に行われる普通図柄の当たり抽選の結果を表示(報知)するための可変表示器である。

【0048】

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

10

【0049】

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

【0050】

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

20

【0051】

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

30

【0052】

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

【0053】

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

40

【0054】

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

【0055】

なお、本実施の形態において「当たり」というのは、普通図柄の当たり抽選において、当

50

たり状態（補助遊技）を実行する権利を獲得した状態のことを言う。「当たり遊技（補助遊技）」というのは、第2始動口47が所定態様で開放される遊技状態のことを言う。

【0056】

なお、当たり遊技（補助遊技）における第2始動口47の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても第2始動口47に所定個数の遊技球（例えば9個）が入賞（入球）すると当たり遊技（補助遊技）が終了する。つまり、「当たり遊技（補助遊技）」は、第2特別図柄の変動表示が実行され易い（変動表示の開始条件が成立し易い）遊技状態となっている。なお、本実施の形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の当たり遊技（補助遊技）が設けられているが、詳しくは後述する。

10

【0057】

第1特別図柄保留表示器63は、複数のLEDによって構成され、第1始動口45に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第1特別図柄の大当たり抽選（第1特別図柄の変動表示）を行うための権利（第1保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第1保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第1保留記憶は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【0058】

第2特別図柄保留表示器64は、複数のLEDによって構成され、第2始動口47に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第2特別図柄の大当たり抽選（第2特別図柄の変動表示）を行うための権利（第2保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第2保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第2保留記憶は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

20

【0059】

普通図柄保留表示器65は、複数のLEDによって構成され、普図ゲート44に遊技球が入賞（通過）した場合に記憶される普通図柄の当たり抽選（普通図柄の変動表示）を行うための権利（普図保留記憶）の個数を表示するためのものであり、普図保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、普図保留記憶は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【0060】

なお、第1特別図柄表示器60及び/又は第2特別図柄表示器61は、7セグメントのLEDによっても構成することができる。例えば、特別図柄の大当たり抽選に当選した場合には、「7」を停止表示し、ハズレであった場合には「-」を停止表示するようにし、変動表示中にある場合は消灯と「-」とを繰り返すようにするとよい。なお、特別図柄の変動表示の開始前は前回の変動表示の停止結果がLEDの点灯によって表示された状態となっているので、変動表示の開始時はLEDの消灯からスタートさせることで変動表示が開始されたことが把握し易くなる。

30

【0061】

ラウンド数表示器66は、複数のLEDによって構成され、大当たり状態（特別遊技状態）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様でLEDの点灯を開始し、大当たり遊技中はLEDの点灯を継続し、大当たり遊技の終了時にLEDを消灯する。例えば、ラウンド数が2回の大当たり遊技であれば、左から4番目のLEDのみが点灯し、ラウンド数が16回の大当たり遊技であれば、全てのLEDが点灯する。

40

【0062】

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

【0063】

状態確認表示器68は、1つのLEDで構成され、後述する設定変更モード、又は、後述

50

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

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

10

20

30

40

50

LEDが点滅する。

【0071】

サブ普図変動表示器85は、当り抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、1つのLEDによって構成されている。そして、普通図柄の変動表示が開始されるとLEDが所定の間隔で点滅（変動表示）する。そして、普通図柄が停止表示されると当り抽選の結果を示す態様（当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。

【0072】

なお、サブ普図変動表示器85において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【0073】

サブ普図保留表示器86は、普図保留記憶の個数を表示するためのものであり、左右に並ぶ2つのLEDによって構成されている。そして、普図保留記憶数が「0」のときに左右のLEDが消灯し、普図保留記憶数が「1」のときに左側のLEDが点灯すると共に右側のLEDが消灯し、普図保留記憶数が「2」のときに左側のLEDが点滅すると共に右側のLEDが点灯し、普図保留記憶数が「4」のときに左右のLEDが点滅する。

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

演出図柄70aの停止表示では、演出図柄70aが大当たり抽選の結果を示す所定の態様（ハズレ態様、大当たり態様等）で所定時間（例えば、0.5秒）停止するようになって

10

20

30

40

50

いる。大当たり態様（特別結果態様）は、「777」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「357」などのように規則性を持った演出図柄の組み合わせであり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。なお、演出図柄70aの変動表示の態様はこれに限られず、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場で回転（自転）するようなものであってもよい。

【0080】

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

10

【0081】

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

【0082】

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

20

【0083】

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

【0084】

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

30

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

40

【0088】

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

50

【 0 0 8 9 】

第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B は、当該アイコン表示領域 7 0 C に近い側から第 1 表示部 7 0 B 1、第 2 表示部 7 0 B 2、第 3 表示部 7 0 B 3、第 4 表示部 7 0 B 4 といった形で区画されており、各表示部 7 0 B 1 ~ 7 0 B 4 には、第 1 特別図柄保留数 (U 1) に対応した数の第 1 保留アイコンが表示される。つまり、第 1 特別図柄保留数 (U 1) の増減に対応して第 1 保留アイコンの個数も増減するようになっている。

【 0 0 9 0 】

具体的には、第 1 表示部 7 0 B 1 には、最初に第 1 特別図柄の変動表示が実行される第 1 保留記憶を示す第 1 保留アイコン H 1 1 が表示され、第 2 表示部 7 0 B 2 には、2 番目に第 1 特別図柄の変動表示が実行される第 1 保留記憶を示す第 1 保留アイコン H 1 2 が表示され、第 3 表示部 7 0 B 3 には、3 番目に第 1 特別図柄の変動表示が実行される第 1 保留記憶を示す第 1 保留アイコン H 1 3 が表示され、第 4 表示部 7 0 B 4 には、4 番目に第 1 特別図柄の変動表示が実行される第 1 保留記憶を示す第 1 保留アイコン H 1 4 が表示される。

10

【 0 0 9 1 】

第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D は、当該アイコン表示領域 7 0 C に近い側から第 1 表示部 7 0 D 1、第 2 表示部 7 0 D 2、第 3 表示部 7 0 D 3、第 4 表示部 7 0 D 4 といった形で区画されており、各表示部 7 0 D 1 ~ 7 0 D 4 には、第 2 特別図柄保留数 (U 2) に対応した数の第 2 保留アイコンが表示される。つまり、第 2 特別図柄保留数 (U 2) の増減に対応して第 2 保留アイコンの個数も増減するようになっている。

20

【 0 0 9 2 】

具体的には、第 1 表示部 7 0 D 1 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 H 2 1 が表示され、第 2 表示部 7 0 D 2 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 H 2 2 が表示され、第 3 表示部 7 0 D 3 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 H 2 3 が表示され、第 4 表示部 7 0 D 4 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 H 2 4 が表示される。なお、本実施の形態では、「第 1 特別図柄保留数」を「第 1 保留数」と「第 2 特別図柄保留数」を「第 2 保留数」と称する場合がある。

【 0 0 9 3 】

当該アイコン表示領域 7 0 C は、特別図柄 (演出図柄 7 0 a) の変動表示の開始に対応して第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1 に表示されていた第 1 保留アイコン、又は、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D の第 1 表示部 7 0 D 1 に表示されていた第 2 保留アイコンが移動 (シフト) してきて当該アイコン T H が表示され、特別図柄 (演出図柄 7 0 a) の変動表示の終了時に当該アイコン T H が消滅 (消去) する。なお、特別図柄 (演出図柄 7 0 a) の変動表示の途中で当該アイコンを消滅させてもよい。なお、本実施の形態では、「第 1 保留アイコン」と「第 2 保留アイコン」と「当該アイコン」とをまとめて「アイコン」と総称する場合がある。

30

【 0 0 9 4 】

第 1 可動部材 7 3 は、盤用照明装置 7 6 (図 2 参照) の一部である第 1 可動部材 L E D (フルカラー) を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置 7 5 (図 2 参照) の一部である第 1 可動部材駆動モータの駆動力によって上方に位置する待機位置 (原点位置) と下方に位置する演出位置との間で上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第 1 位置検出センサ (図示省略) によって原点位置にあることが検出される。

40

【 0 0 9 5 】

第 2 可動部材 7 4 は、盤用照明装置 7 6 (図 2 参照) の一部である第 2 可動部材 L E D (フルカラー) を所定の発光態様で点灯させることで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置 7 5 (図 2 参照) の一部である第 2 可動部材駆動モータの駆動力によって右上方に位置する待機位置 (原点位置) と左下方に位置する演出位置との間で斜め上下

50

方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第2位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。

【0096】

第1可動部材73、及び、第2可動部材74は、互いの演出位置が一部重複するようになっているため、基本的には第1可動部材73と第2可動部材74とが同時に動作しないことで互いに衝突しないようになっている。

【0097】

なお、第1可動部材73、及び、第2可動部材74が互いに衝突しないのであれば、一方の可動部材が演出位置まで移動した後に他方の可動部材の演出位置と重複しない位置まで復帰した段階で他方の可動部材を演出位置に移動するようによい。

【0098】

遊技盤取付枠3、及び、遊技盤5の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための遊技球払出装置100、島設備などから供給される遊技球を貯留して遊技球払出装置100に供給する遊技球貯留部（図示省略）、遊技の進行を統括的に制御する主制御基板110を内蔵した主制御装置110A（図示省略）と、主制御基板110からの払出制御コマンドに応じて遊技球払出装置100の制御を行う払出制御基板120を内蔵した払出制御装置120A（図示省略）と、主制御基板110からの演出制御コマンドに応じて演出の制御を行う演出制御基板130を内蔵した演出制御装置130A（図示省略）と、各種制御装置に対して電源電圧の供給を行う電源基板160を内蔵した電源装置160A（図示省略）、遊技機の外部に遊技情報（遊技信号）を出力するための遊技情報出力端子板90（図2参照）が設けられている。

【0099】

主制御装置110Aは、各種の電子部品が表面に実装される主制御基板110と、主制御基板110を内部に收容するための透明樹脂製の基板ケースと、基板ケースの開放を規制するための封印シール104と、封印シール104を覆うように基板ケースに取り付けられる透明樹脂性のシールカバー部材105を備えている。

【0100】

主制御基板110の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなる主制御部110m、主制御部110mのメインRAM110cの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（遊技の有利度を異ならせる）設定値を更新するための信号を入力するRWMクリアスイッチ111a、設定キーを用いた操作によって設定値を変更可能な状態又は設定値を確認可能な状態に移行させるための信号を入力する設定キースイッチ112a、遊技機1の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報表示器113等が実装されている。

【0101】

情報表示器113は、設定値や性能情報（後述する通常ベース値）を表示するためのものであり、デシマルポイントDPを有する4つの7セグメント表示器（113a～113d）が横並び状態で配置されることで構成されている。そして、上位2桁に相当する2つの7セグメント表示器に性能情報の種類（データ種別）を示す識別情報を表示するための識別セグが構成され、下位2桁に相当する2つの7セグメント表示器によって設定値や性能情報の数値を示す数値情報を表示するための数値セグが構成されている。

【0102】

基板ケースは、主制御基板110の裏面側と対向する部分が開放する凹室状の下ケース部材と、主制御基板110の表面側と対向する部分が開放する凹室状の上ケース部材を備えており、下ケース部材と上ケース部材とを閉止状態となることで主制御基板110を收容するための收容空間を形成するようになっている。

【0103】

上ケース部材の上面には、情報表示器113と前後に重ならないように遊技機1の型式名（機種名）が印字された型式名シールと、主制御基板110の管理番号が印字された管理番号シールとが左右に並んだ状態で貼付される。また、RWMクリアスイッチ111aに

10

20

30

40

50

対応する位置には、RWMクリアスイッチ111aのアクチュエーターを押圧(ON)するための操作部材108が遊嵌されている。そして、操作部材108を押圧操作するとRWMクリアスイッチ111aがONすることになる。

【0104】

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

10

【0105】

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

【0106】

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

20

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

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

30

【0110】

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

【0111】

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

40

【0112】

また、RWMクリアスイッチ111aの操作によってメインRAM110cの記憶内容をクリア又は設定値を更新するための信号が入力されるようにするのではなく、RWMクリアスイッチ111aとは別個に設定値を更新するための信号を入力する専用の設定スイッチを設けてもよい。この場合には、RWMクリアスイッチ111a及び設定スイッチを主

50

制御基板 110 や主制御基板 110 の基板ケースに内包される専用基板に実装するようにしてもよいし、遊技者が操作できない位置として電源基板 160 に設けたり、遊技盤取付枠 3 の裏面側に設けたり、ガラス枠 4 の裏面側に設けたりしてもよい。

【0113】

また、情報表示器 113 に性能情報と設定値の両方を表示するのではなく、もう一つの表示器を主制御基板 110 又は主制御基板 110 の基板ケースに内包される専用基板に実行し、何れか一方の表示器に性能情報を表示し、何れか他方の表示器に設定値を表示するようにしてもよい。

【0114】

(遊技機 1 の制御構成)

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

【0115】

主制御基板 110 は、遊技の進行(基本動作)を統括的に制御する。主制御基板 110 は、演算処理を行うメイン CPU 110 a、遊技制御プログラム等が格納されたメイン ROM 110 b、及び、演算処理時のワークエリアとなるメイン RAM 110 c (揮発性記憶手段に相当)を備えたワンチップマイコンとしての主制御部 110 m と、主制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。メイン CPU 110 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてメイン ROM 110 b に記憶されたプログラムを読み出し、メイン RAM 110 c をワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置(各種ソレノイドや各種表示器)を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板 120 や演出制御基板 130 等に送信したりする。

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

メイン ROM 110 b のメモリ領域は、遊技の進行に係るプログラムやデータが格納される遊技用 ROM 領域と、遊技機の性能表示に係るプログラムやデータが格納される情報用 ROM 領域と、アクセスが禁止されると共に「0」が格納される 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

10

20

30

40

50

と、後述するタイマ割込処理の先頭アドレスなどが設定されるベクタテーブル領域と、アクセス禁止領域の開始アドレスや最終アドレス等のパラメータが設定されるHWパラメータ領域が順に配置されている。

【0121】

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

【0122】

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

10

【0123】

メインRAM110cのメモリ領域は、遊技用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる遊技用RWM領域と、情報用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる情報用RWM領域が順に配置されている。

【0124】

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

20

【0125】

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

【0126】

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

【0127】

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

30

【0128】

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

【0129】

メインCPU110aが遊技用プログラムに基づく処理を行う場合、基本的には遊技用データ領域を参照すると共に、遊技用RWM領域をワークとして使用しながら遊技用RWM領域の内容を参照及び更新するようになっている。また、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に、基本的には情報用データ領域を参照すると共に、情報用RWM領域をワークとして使用しながら情報用RWM領域の内容を参照及び更新するようになっている。

40

【0130】

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

【0131】

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

50

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 R W M 領域から復帰するようになっている。

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

10

20

30

40

50

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

【0141】

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

10

【0142】

サブ CPU 130a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブ ROM 130b に記憶された遊技プログラムを読み出し、サブ RAM 130c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、主制御基板 110 から受信したコマンドや演出ボタン検出スイッチ 17a や十字キー検出スイッチ 19a からの入力信号に応じて、各種制御部 (表示/音声制御部 140、ランプ/駆動制御部 150) に各種の演出を実行させるため制御を行う (データやコマンドを出力する)。

20

【0143】

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

30

【0144】

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

【0145】

表示/音声制御部 140 は、演算処理を行う統括 CPU 142、統括制御プログラムが格納された統括 ROM 143、演算処理時のワークエリアとなる統括 RAM 144 を備えた統括制御部 141 と、画像プロセッサとしての VDP (Video Display Processor) からなる画像制御部 145 と、画像データ等が格納された CGROM 146 と、画像制御部 145 の内部に設けられ、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有する VRAM 147 と、音声プロセッサとしての音声制御部 148 と、音声データ等が格納された音声 ROM 149、及び、入出力ポート等を備えている。

40

【0146】

統括 CPU 142 は、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括 ROM 143 に記憶された表示制御プログラムを読み出し、統括 RAM 144 をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部 130m から受信した演出指示コマンド等に応じて、画像制御部 145 や音声制御部 148 に各種の演出を実行させるための制御を行う (データやコマンドを出力する)。

50

【 0 1 4 7 】

統括ROM 143は、マスクROM等で構成されており、画像表示を行うための表示制御プログラム、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報などが記憶されている。

【 0 1 4 8 】

このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメーション情報や各アニメーションの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメーション情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、描画のためのパラメータ（スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等）、描画方法、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）の輝度のパラメータとなるデューティ比等の各種情報が含まれている。

10

【 0 1 4 9 】

画像制御部145（VDP）は、各種の画像データが記憶されているCGROM 146が接続されており、統括制御部141（統括CPU 142）からのコマンド（ディスプレイリスト、描画指令等）とCGROM 146に記憶された画像データに基づいて映像信号（RGB信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）に表示させる画像（フレーム）、例えば、演出図柄画像、演出図柄の背景を構成する背景画像、キャラクタ画像、及び、セリフ画像などの個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは、個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。

20

【 0 1 5 0 】

CGROM 146は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等から構成され、所定範囲の画素（例えば、32×32ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示す値とから構成されている。このCGROM 146は、画像制御部145（VDP）によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。

30

【 0 1 5 1 】

また、CGROM 146は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、CGROM 146は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【 0 1 5 2 】

VRAM 147は、画像データの書き込み、又は、読み出しが高速なSRAMで構成されている。このVRAM 147は、統括制御部141（統括CPU 142）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）に対応するフレームバッファ領域等を有している。

40

【 0 1 5 3 】

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

【 0 1 5 4 】

そのため、画像制御部145（VDP）は、統括制御部141（統括CPU 142）からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、CGROM 146に記憶された描画データを

50

V R A M 1 4 7 のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号（R G B 信号等）を生成して、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）に出力して種々の画像を表示させる。

【 0 1 5 5 】

なお、画像制御部 1 4 5（V D P）には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）に出力する。本実施の形態では、画像制御部 1 4 5（V D P）のフレームレートは 1 秒間に 3 0 回の描画（画像の表示）が行われるように 3 0 f p s（1 / 3 0 秒 = 約 3 3 m s）となっているが、1 秒間に 6 0 回の描画（画像の表示）が行われるように 6 0 f p s（1 / 6 0 秒 = 約 1 6 . 6 m s）としてもよい。

10

【 0 1 5 6 】

また、画像制御部 1 4 5 と第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）との間には、画像データを所定の画像形式に変換して出力する汎用基板 7 2 が接続されている。汎用基板 7 2 は、画像データを表示する第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有しており、例えば、S X G A（1 2 8 0 ドット × 1 0 8 0 ドット）の 1 9 インチの液晶表示装置を接続したときと、X G A（1 0 2 4 ドット × 7 6 8 ドット）の 1 7 インチの液晶表示装置を接続したときとの解像度の違いなどを吸収する。

20

【 0 1 5 7 】

音声制御部 1 4 8 は、音声出力装置 9 と接続しており、演出制御部 1 3 0 m から送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）の表示に合わせて音声データや楽曲データ（B G M、S E）等を音声出力装置 9 から出力させる制御を行う。

【 0 1 5 8 】

ランプ/駆動制御部 1 5 0 は、演算処理を行うランプ C P U 1 5 0 a と、ランプ・駆動制御プログラムが格納されたランプ R O M 1 5 0 b、演算処理時のワークエリアとなるランプ R A M 1 5 0 c、及び、入出力ポート等を備えている。

30

【 0 1 5 9 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプ R O M 1 5 0 b に記憶されたランプ・駆動制御プログラムを読み出し、ランプ R A M 1 5 0 c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部 1 3 0 m から受信した演出指示コマンド等に応じて、各種照明装置や各種駆動装置などの被制御装置に所定の演出を行わせるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。

【 0 1 6 0 】

ランプ/駆動制御部の入出力ポートには、枠用照明装置 1 0、ハンドル発光装置 1 5 c、ボタン駆動装置 1 7 b、盤用照明装置 7 6、及び、サブ情報表示装置 8 0 が接続されており、演出制御部 1 3 0 m（サブ C P U 1 3 0 a）から送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、枠用照明装置 1 0、ハンドル発光装置 1 5 c、盤用照明装置 7 6、及び、サブ情報表示装置 8 0 の各種 L E D の点灯制御を行ったり、ボタン駆動装置 1 7 b、及び、盤用駆動装置 7 5 のモータやソレノイドといった駆動源の駆動制御を行ったりする。

40

【 0 1 6 1 】

電源基板 1 6 0 は、遊技機の外部から供給される電源から遊技機の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成し、該メイン電源を遊技機 1（主制御基板 1 1 0、払出制御基板 1 2 0、演出制御基板 1 3 0 や各種電子部品）に供給する。電源基板 1 6 0 には、電源断（停電）が発生したか否かを検出すると共に、電源断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板 1 1 0 に出力する電断検出回路 1 6 2 と、電源断（停電）時に主制御基板 1

50

10に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路163を備える。

【0162】

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

【0163】

電断検出回路162は、遊技機1に供給される電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となつたときに、電断検出信号を主制御基板110に出力する。より具体的には、電断検出信号がハイレベルになるメインCPU110aは動作可能状態となり、電断検出信号がローレベルになるとメインCPU110aは動作停止状態になる。

10

【0164】

バックアップ電源回路163は、遊技機への通電時に蓄電するコンデンサを備えており、電源断（停電）が発生するとコンデンサに蓄えられていたバックアップ用の電源電圧を主制御基板110のメインRAM110cに対して供給する。これにより、電源断（停電）時においてもメインRAM110cや払出RAM121cの記憶内容が保持されることになり、電源断（停電）からの復旧後に遊技の制御状態を電源断（停電）前の状態に復旧させることができる。なお、払出制御基板120や演出制御基板130にバックアップ電源を供給するようにしてもよい。

20

【0165】

（遊技状態の説明）

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

【0166】

本実施の形態では、以下の3つの遊技状態が設けられている。

（1）「低確率遊技状態」且つ「非時短遊技状態」である低確非時短遊技状態

30

（2）「低確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」である低確時短遊技状態

（3）「高確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」である高確時短遊技状態

【0167】

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

【0168】

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

40

【0169】

具体的には、設定値は「1」～「4」の4種類となっており、設定値が「1」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約1/300となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約1/60となり、設定値が「2」の場合、低確率遊技状態での大当たり

50

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

【0170】

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

10

【0171】

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

20

【0172】

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

30

【0173】

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

【0174】

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

40

【0175】

また、本実施の形態では、大当たり抽選において大当たりよりも有利者に有利な度合いが低い小当たりに当選しないようになっているが、例えば、約 $1 / 100$ の確率で小当たりに当選するようにしてもよい。この場合には、設定値が「1」～「4」の何れであるかに拘らず小当たり確率が同一となるようにするとよい。

【0176】

50

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

【0177】

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

【0178】

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

10

【0179】

（大当たり遊技の種類）

次に、大当たり遊技の種類について説明する。

【0180】

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

20

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

30

【0184】

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

【0185】

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

40

【0186】

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

【0187】

（大当たり遊技の種類）

50

次に、当たりの種類について説明する。

【0188】

本実施の形態においては、普図ゲート44への遊技球の通過に基づく当たり抽選において当選し得る当たり遊技の種類として、「第1当たり遊技」、及び、「第2当たり遊技」を有し、当たり抽選が実行されるときに非時短遊技状態であれば、「第1当たり遊技」となり、当たり抽選が実行されるときに時短遊技状態であれば、「第2当たり遊技」となる。

【0189】

「第1当たり遊技」とは、第2始動口47を最大0.2秒まで開放させる。つまり、可動部材48を1回開放させる当たり遊技である。

【0190】

「第2当たり遊技」とは、第2始動口47を、2.6秒まで開放させた後に1.5秒まで閉鎖させ、再び2.6秒まで開放させる。つまり、可動部材48を2回開放させる当たり遊技である。

【0191】

なお、第1当たり遊技、及び、第2当たり遊技では、開放時間の経過前でも規定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口50に入賞すると当たり遊技が終了する。

【0192】

このように、「時短遊技状態」では、第2始動口47に遊技球が入賞し易くなっており、「非時短遊技状態」よりも、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となっている。

【0193】

次に、遊技機1における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【0194】

（主制御基板のメイン処理）

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

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

メインCPU110aは、ステップS8において、設定変更操作があったか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。具体的には、設定キースイッチ 1 1 2 a、及び、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a 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 S 9 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 S 1 0 に処理を移す。

【 0 2 0 0 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 9 において、設定変更処理を行う。具体的には、状態確認表示器 6 8 に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器 1 1 3 の 1 つの 7 セグメント LED に遊技用 RWM 領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定変更指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信する。

10

【 0 2 0 1 】

さらに、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a の操作がある毎に設定値を「 1 」～「 4 」の範囲で変更（更新）すると共に、7 セグメント LED に更新後の設定値を表示し、設定キースイッチ 1 1 2 a が ON 状態から OFF 状態になる設定確定操作があると、設定値を確定させるものとして変更（更新）後の設定値を設定値領域にセーブし、情報表示器 1 1 3 での設定値の表示を終了すると共に、状態確認表示器 6 8 での状態確認表示を終了し、設定変更モードを終了させるための処理を行う。

【 0 2 0 2 】

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

20

【 0 2 0 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 0 において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、遊技用 RWM 領域にセーブされているチェックサムと、ステップ S 7 で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である（遊技用 RWM 領域のデータに異常がない）場合には、ステップ S 1 1 に処理を移し、チェックサムが正常でない（遊技用 RWM 領域のデータに異常がある）場合には、電源断前の制御状態に正常に復帰できないものとして、ステップ S 1 2 に処理を移す。

30

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 1 において、設定値領域の設定値は適正範囲（ここでは、1 ~ 4）であるか否かを判定する。設定値領域の設定値が適正範囲であると判定された場合には、ステップ S 1 3 に処理を移し、設定値領域の設定値が適正範囲ではないと判定された場合には、ステップ S 1 2 に処理を移す。

【 0 2 0 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 2 において、復帰不可能エラー処理を行う。具体的には、情報表示器 1 1 3 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 1 3 0 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 9 0 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 1 3 0 では、復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。

40

【 0 2 0 7 】

「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

50

)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る場合は、各種入力装置(各種スイッチ、各種センサ)からの信号入力の有無を一切監視しないようになっている。

【0208】

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

【0209】

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

なお、これら音声出力装置9と、枠用照明装置10と、画像表示装置70、71と、盤用照明装置76とを総称して「演出装置」と記載する場合がある。

【0210】

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

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

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

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

【0214】

メインCPU110aは、ステップS16において、設定確認操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ112aがON状態であるか否かを判定する。設定確認操作があった場合には、設定確認モードに移行するものとしてステップS17に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には、遊技の制御状態を電源断前の状態に復帰させるためにステップS18に処理を移す。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 5 】

メインCPU 110 aは、ステップS 17において、設定確認処理を行う。具体的には、状態確認表示器68に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器113の1つの7セグメントLEDに遊技用RWM領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定確認指定コマンドを演出制御基板130に送信する。

【 0 2 1 6 】

さらに、設定キースイッチ112 aがON状態からOFF状態になる確認終了操作があると、情報表示器113での設定値の表示を終了すると共に、状態確認表示器68での状態確認表示を終了し、設定確認モードを終了させるための処理を行う。

10

【 0 2 1 7 】

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

【 0 2 1 8 】

メインCPU 110 aは、ステップS 18において、遊技用RWM領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア（0クリア）し、電源復旧時の遊技用RWM領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。

20

【 0 2 1 9 】

メインCPU 110 aは、ステップS 19において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では、後述する設定確認報知等を終了させて電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

【 0 2 2 0 】

「電源復旧報知」とは、遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるための報知であり、画像表示装置70、71に電源復旧時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「135」）を表示したり、枠用照明装置10や盤用照明装置76を所定期間（例えば60秒間）に亘って所定の発光色（例えば青色）で全点灯させたり、音声出力装置9から電源が（停電から）復旧したことを示す電源復旧報知音（「電源が復旧されました」＋ブザー音）を所定期間（例えば30秒間）に亘って出力したりすることである。

30

なお、電源復旧報知において、画像表示装置70、71に初期画面を表示するのではなく、画像表示装置70、71に電源が復旧されたことを報知する表示を表示するようにしても良い。

【 0 2 2 1 】

メインCPU 110 aは、ステップS 20において、その他のコマンド（第1特別図柄保留数（U1）、及び、第2特別図柄保留数（U2）を示す特別図柄記憶指定コマンド、普通図柄保留数（G）を示す普通図柄記憶指定コマンド等）を演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では特図保留数や普図保留数を把握することが可能となると共に、第1画像表示装置70に第1保留アイコンや第2保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。

40

【 0 2 2 2 】

メインCPU 110 aは、ステップS 21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

50

してもよい。

【0223】

メインCPU110aは、ステップS22において、タイマ割込(4ミリ秒)を発生させるためのCTC(カウンタタイマサーキット)を起動し、ステップS23において、全割込を許可する。

【0224】

メインCPU110aは、ステップS24において、特別図柄の変動態様(変動時間)を決定するためのリーチ判定用乱数値、及び、特別図柄決定用乱数値を更新する処理を行い、ステップS25において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値乱数値更新処理を行う。

10

【0225】

次に、メインCPU110aは、ステップS26において電源断(停電)が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板160の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合には、ステップS24に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップS27に移行する。

【0226】

メインCPU110aは、ステップS27において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップS28において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップS29において、メインRAM110cの遊技用RWM領域(設定値領域を除く)のチェックサム(異常判定データ)を算出して遊技用RWM領域にセーブさせる処理を行い、ステップS30において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にバックアップフラグをセーブする処理を行い、ステップS31において、RAMアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。

20

【0227】

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

【0228】

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

30

【0229】

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

【0230】

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

40

【0231】

また、設定変更中(設定変更モード中)や設定確認中(設定確認モード中)において、遊技機1の正面(表面)では、状態確認表示器68、画像表示装置70、71、枠用照明装置10や盤用照明装置76を確認することで設定変更中であることを認識可能であり、背面(裏面)では、情報表示器113を確認することで設定変更中であることを認識可能となっている。つまり、遊技機1の正面(表面)と背面(裏面)との何れからでも設定変更中であるか否かを把握可能となる。

50

【 0 2 3 2 】

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。

【 0 2 3 3 】

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

10

【 0 2 3 4 】

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

【 0 2 3 5 】

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。

20

【 0 2 3 6 】

また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用プログラムによってメインRAM110cの遊技用RWM領域（設定値領域除く）のチェックサムを算出するようになっているが、情報用プログラムによってチェックサムを算出するようになっている。この場合には、算出したチェックサムを情報用RWM領域にセーブするようになるとよい。

【 0 2 3 7 】

また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用RWM領域（設定値領域除く）のチェックサムを算出するようになっているが、全RWM領域のチェックサムを算出するようによいし、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。

30

【 0 2 3 8 】

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。

【 0 2 3 9 】

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

40

【 0 2 4 0 】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図4を用いて、主制御基板110のタイマ割込処理を説明する。図4は、主制御基板110において所定の周期（4ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 0 2 4 1 】

まず、メインCPU110aは、ステップS100において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップS110において、特別図柄時間カウンタの更

50

新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、可動部材 4 8 の開閉時間の更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、始動口開放タイマカウンタ、始動口閉鎖タイマカウンタなどのカウンタから 1 を減算する処理を行う。

【 0 2 4 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 2 0 において、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、及び、普図変動パターン決定用乱数値の更新を行う特定乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数値、及び、乱数カウンタを + 1 加算して更新する。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが 1 周した場合）には、乱数カウンタを 0 に戻し、乱数カウンタが周回の初期値まで戻った場合には、対応する初期値乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。

10

【 0 2 4 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 3 0 において、ステップ S 3 0 と同様に、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値を更新する初期値乱数値更新処理を行う。

【 0 2 4 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 0 0 において、一般入賞口検出スイッチ 4 3 a、大入賞口検出スイッチ 5 0 a、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、ゲート検出スイッチ 4 4 a、アウト球検出スイッチ 5 2 a 等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図 5 を用いて後述する。

20

【 0 2 4 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 0 0 において、特別図柄記憶判定（大当たり判定など）、特別図柄の表示制御、大入賞口 5 0（開閉部材 5 1）の開閉制御、遊技状態の制御等を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図 7 を用いて後述する。

【 0 2 4 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 4 0 0 において、普通図柄記憶判定（当たり判定など）、普通図柄の表示制御、第 2 始動口 4 7（可動部材 4 8）の開閉制御等を行うための普図普電制御処理を行う。

30

【 0 2 4 7 】

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。

【 0 2 4 8 】

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。

40

【 0 2 4 9 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 5 0 0 において、払出制御基板 1 2 0 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 1 2 0 に送信したり、後述する賞球カウンタ（3 個賞球カウンタ、1 0 個賞球カウンタ、1 5 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 1 2 0 に送信したりするための払出制御処理を行う。これにより払出制御基板 1 2 0 が遊技球払出装置 1 0 0 から賞球を払い出すための制御を実行する。

【 0 2 5 0 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 6 0 0 において、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電

50

波検出センサ 5 4 a からの入力信号に基づいて、磁気異常や電波異常の発生を判定し、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信するための磁気・電波異常判定処理を行う。なお、演出制御基板 1 3 0 では、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを受信すると、磁気異常エラー報知や電波異常エラー報知を行うための制御を行う。

【 0 2 5 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 7 0 0 において、遊技情報出力端子板 9 0 から出力する外部情報データ（遊技情報）、第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b に出力する始動口開閉データ、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b に出力する大入賞口開閉データ、第 1 特別図柄表示器 6 0、及び、第 2 特別図柄表示器 6 1 に出力する特別図柄表示データ、普通図柄表示器 6 2 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 6 3、及び、第 2 特別図柄保留表示器 6 4 に出力する特別図柄保留表示データ、及び、普通図柄保留表示器 6 5 に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。

10

【 0 2 5 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 7 5 0 において、上記ステップ S 7 0 0 で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メイン RAM 1 1 0 c の払出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを払出制御基板 1 2 0 に送信する払出コマンド送信処理や、メイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。

20

【 0 2 5 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 8 0 0 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。

【 0 2 5 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 8 1 0 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 5 2 a 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 5 2 a で検出された遊技球数である総アウト数を計数するための処理を行う。

30

【 0 2 5 5 】

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

【 0 2 5 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 8 3 0 において、性能情報算出処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通常ベース値（（通常中払出数 ÷ 通常中アウト数） × 1 0 0 ）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。

40

【 0 2 5 7 】

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

50

それぞれの領域にセーブされることになる。

【0258】

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

【0259】

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

10

【0260】

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

【0261】

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

【0262】

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

20

【0263】

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

【0264】

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

30

【0265】

（主制御基板の入力制御処理）

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

【0266】

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

40

【0267】

一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口用の賞球カウンタ（10個賞球カウンタ）に10個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ（D）に「1」を加算して更新（D = D + 1）した後、一般入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0268】

メインCPU110aは、ステップS220において、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この大入賞口検出スイッチ入力処理では、大入賞口検出スイッチ50aから検出信

50

号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口 50 に入賞したか否かの判定を行う。大入賞口検出スイッチ 50 a から検出信号の入力がなければ、ステップ S 230 に処理を移す。

【0269】

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

10

【0270】

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

【0271】

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

20

【0272】

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

【0273】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 230 において、第 1 始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第 1 始動口検出スイッチ入力処理では、第 1 始動口検出スイッチ 45 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 始動口 45 に入賞したか否かの判定を行う。詳しくは、図 6 を用いて後述する。

30

【0274】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 240 において、第 2 始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第 2 始動口検出スイッチ入力処理では、後述する図 6 に示す第 1 始動口検出スイッチ入力処理と略同様の処理を行う。

【0275】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 250 において、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。このゲート検出スイッチ入力処理では、ゲート検出スイッチ 44 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が普図ゲート 44 を通過したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ 44 a から検出信号を入力していない場合には、入力制御処理を終了する。

40

【0276】

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

【0277】

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

50

、空いている記憶部に取得した特図判定情報を記憶し、入力制御処理を終了する。

【0278】

(主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理)

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

【0279】

まず、メインCPU110aは、ステップS230-1において、第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力したか否かを判定する。第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力した場合には、ステップS230-2に処理を移し、第1始動口検出
10
スイッチ45aからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0280】

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

【0281】

メインCPU110aは、ステップS230-4において、第1特別図柄保留記憶領域に記憶されている第1特別図柄保留数(U1)が4未満であるか否かを判定する。第1特別
20
図柄保留数(U1)が4未満であった場合には、ステップS230-5に処理を移し、第1特別図柄保留数(U1)が4未満でない場合には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0282】

メインCPU110aは、ステップS230-5において、第1特別図柄保留数(U1)に「1」を加算して更新($U1 = U1 + 1$)する処理を行い、ステップS230-6において、更新後の第1特別図柄保留数(U1)に対応する第1特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第1特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130では第1特別図柄保留数を把握することが可能となる。
30

【0283】

メインCPU110aは、ステップS230-7において、第1特別図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得済みの特図判定情報を記憶する。

【0284】

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

【0285】

メインCPU110aは、ステップS230-8において、第1事前判定処理を行う。この第1事前判定処理では、事前判定テーブル(図示省略)を参照し、今回取得した特図判定情報(第1保留記憶)を当該判定情報に基づく特別図柄の変動表示が行われるよりも以前に判定し、実行される予定の変動パターンである予定変動パターンを判定する。
40

【0286】

メインCPU110aは、ステップS230-9において、上記ステップS230-8の第1事前判定処理で決定された予定変動パターンに対応する第1始動口入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0287】

これにより、予定変動パターンを第1始動口入賞指定コマンドとして演出制御基板130
50

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

【0288】

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

10

【0289】

(主制御基板の特図特電制御処理)

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

【0290】

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

20

【0291】

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

30

【0292】

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

【0293】

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

40

【0294】

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

【0295】

第2特別図柄保留数(U2)が「1」以上である場合には、第2特別図柄保留記憶領域に

50

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

【0296】

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

10

【0297】

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

20

【0298】

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

【0299】

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

30

【0300】

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

40

【0301】

次に、メインCPU110aは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための特図変動パターン決定処理を行う。具体的には、第2特別図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値に基づいて大当たり判定を行った場合には、この第0記憶部に記憶されているリーチ判定用乱数値、及び、特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定し、決定した変動パターンに対応する変動時間を特別図柄時間カウンタにセットし、決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを

50

演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、変動パターン指定コマンドが演出制御基板 130 に送信され、演出制御基板 130 では特別図柄の変動パターンを把握することが可能となる。

【0302】

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

10

【0303】

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

【0304】

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

20

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

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

30

【0308】

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

【0309】

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

40

【0310】

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

【0311】

そして、メインCPU 110aは、停止表示された特別図柄が大当たり特別図柄であるか

50

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

【0312】

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

【0313】

メインCPU110aは、ステップS340において、上記ステップS310でセットされた大当たり特別図柄の種類（停止図柄データ）に基づいて、第1大当たり遊技、第2大当たり遊技、又は、第3大当たり遊技を実行するための大当たり遊技処理を行う。

10

【0314】

具体的には、大当たり遊技の種類に応じた開閉部材51の開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットすると共に、大入賞口開閉ソレノイド51bの駆動データを出力して開閉部材51を開放させる。このとき、ラウンド遊技回数（R）記憶領域に1を加算する。

【0315】

この開放中に規定個数の遊技球が入賞（入球）するか、大入賞口の開放時間が経過すると（ラウンド入賞カウンタ（C）= 10、又は、特別遊技タイマカウンタ = 0 である）、大入賞口開閉ソレノイド51bの駆動データの出力を停止して開閉部材51を閉鎖させる。これにより、1回のラウンド遊技が終了する。また、ラウンド入賞カウンタ（C）のカウント値をクリアする。

20

【0316】

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

【0317】

メインCPU110aは、ステップS350において、高確率遊技状態、又は、低確率遊技状態の何れかの確率遊技状態を決定すると共に、時短遊技状態、又は、非時短遊技状態の何れかの遊技状態を決定する大当たり遊技終了処理を行う。

30

【0318】

具体的には、上記ステップS310でセットされた大当たり特別図柄の種類（停止図柄データ）に基づいて、高確率遊技フラグの設定、高確率回数の設定、時短遊技フラグの設定、時短回数の設定が行い、特図特電処理データ = 4 から特図特電処理データ = 0 にセットして、特別図柄記憶判定処理のサブルーチンに移す準備を行い、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。

【0319】

（演出制御基板に關与するコマンドの説明）

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

40

【0320】

「第1特別図柄記憶指定コマンド」は、第1特別図柄保留数（U1）を示すものであり、第1特別図柄保留数（U1）が増減したときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【0321】

「第2特別図柄記憶指定コマンド」は、第2特別図柄保留数（U2）を示すものであり、第2特別図柄保留数（U2）が増減したときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

50

【 0 3 2 2 】

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

【 0 3 2 3 】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別（種類）を示すものであり、各種の特別図柄が決定されて特別図柄の変動表示が開始されるときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【 0 3 2 4 】

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

10

【 0 3 2 5 】

「第1特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第1特別図柄表示器60での特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、第1特別図柄表示器60で特別図柄の変動表示が開始されるときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【 0 3 2 6 】

「第2特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第2特別図柄表示器61での特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、第2特別図柄表示器61で特別図柄の変動表示が開始されるときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

20

【 0 3 2 7 】

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

【 0 3 2 8 】

「特別図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されたことを示すものであり、第1特別図柄表示器60、又は、第2特別図柄表示器61で特別図柄を停止表示させるときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

30

【 0 3 2 9 】

「普通図柄確定コマンド」は、普通図柄が停止表示されたことを示すものであり、普通図柄表示器62で普通図柄を停止表示させるときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【 0 3 3 0 】

「始動口入賞指定コマンド」は、大当たり判定（抽選）の結果を事前に演出制御基板130に通知するためのものであり、第1始動口45、又は、第2始動口47に遊技球が入賞したときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【 0 3 3 1 】

「大当たり用オープニング指定コマンド」は、大当たり遊技（特別遊技）が開始することを示すものであり、各種の大当たり遊技が開始されるときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

40

【 0 3 3 2 】

「ラウンド指定コマンド」は、大当たり遊技のラウンド数を示すものであり、大当たり遊技のラウンド遊技が開始されるときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【 0 3 3 3 】

「大当たり用エンディング指定コマンド」は、大当たり遊技が終了することを示すものであり、各種の大当たり遊技が終了されるときにメインRAM110cの演出用伝送データ格

50

納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 0 3 3 4 】

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

【 0 3 3 5 】

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

10

【 0 3 3 6 】

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

【 0 3 3 7 】

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

【 0 3 3 8 】

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

20

【 0 3 3 9 】

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

【 0 3 4 0 】

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

30

【 0 3 4 1 】

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

【 0 3 4 2 】

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

40

【 0 3 4 3 】

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

【 0 3 4 4 】

「エラー解除指定コマンド」は、遊技機 1 に発生したエラーが解消されたことを示すものであり、各種異常の解消が検出されたときにメイン R A M 1 1 0 c 又は払出 R A M 1 2 1

50

cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【0345】

「設定値指定コマンド」は、遊技機1に設定されている設定値を示すものであり、遊技機1の電源がONされた後、具体的には、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信された後に演出制御基板130に送信される。

【0346】

(演出制御部のメイン処理)

次に、図10を用いて、演出制御部130mのメイン処理を説明する。図10は、演出制御部130mのメイン処理を示すフローチャートである。

【0347】

電源基板160から電源電圧が供給されると、サブCPU130aにシステムリセットが発生し、サブCPU130aは以下のメイン処理を行う。

【0348】

サブCPU130aは、ステップE10において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップE20において、初期化処理を行う。具体的には、電源投入に応じて、サブROM130bからメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブRAM130cに記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定等の処理を行う。

【0349】

サブCPU130aは、ステップE30において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップE40において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブRAM130cに記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込処理が行われるまで、上記ステップE40の処理を繰り返し行う。

【0350】

(演出制御部のタイマ割込処理)

図11を用いて、演出制御部130mのタイマ割込処理を説明する。図11は、演出制御部130mにおいて所定の周期(4ミリ秒)毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【0351】

サブCPU130aは、ステップE100において、サブCPU130aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップE120において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブCPU130aは、各種のタイマを更新する処理を行う。

【0352】

サブCPU130aは、ステップE130において、入力制御処理を行う。具体的には、演出ボタン検出スイッチ17aや十字キー検出スイッチ19a等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。

【0353】

サブCPU130aは、ステップE150において、コマンド解析処理を行う。具体的には、主制御基板110から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブRAM130cの受信バッファに格納する処理を行う。

【0354】

サブCPU130aは、ステップE170において、設定変更/確認処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して設定変更指定コマンド又は設定確認指定コマンドを受信しているか否かを判定し、設定変更指定コマンドを受信している場合には、上述した設定変更報知を実行するための処理を行い、設定確認指定コマンドを受信している場合には、上述した設定確認報知を実行するための処理を行う。

【0355】

サブCPU130aは、ステップE200において、電源投入処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否

10

20

30

40

50

かを判定し、受信している場合に電源投入報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示/音声制御部140に電源投入報知コマンドを送信して、第1画像表示装置70(メイン液晶)や第2画像表示装置71(サブ液晶)に電源投入画面を表示させたり、音声出力装置9から電源投入音を出力させたりする。

【0356】

サブCPU130aは、ステップE250において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に停電復旧報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示/音声制御部140に電源復旧報知コマンドを送信して、第1画像表示装置70(メイン液晶)や第2画像表示装置71(サブ液晶)に電源復旧画面を表示させたり、音声出力装置9から電源復旧音を出力させたりする。

10

【0357】

サブCPU130aは、ステップE300において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に所定時間経過後に客待ちデモ演出を行うための処理を行う。詳述すると、表示/音声制御部140に客待ち演出コマンドを送信して、第1画像表示装置70(メイン液晶)や第2画像表示装置71(サブ液晶)に客待ちデモ画面を表示させたり、音声出力装置9から客待ちデモ音を出力させたりする。詳しくは、図12を用いて後述する。

【0358】

サブCPU130aは、ステップE350において、遊技状態更新処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブRAM130cに記憶している遊技状態情報を更新する処理を行う。

20

【0359】

サブCPU130aは、ステップE400において、保留情報更新処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して特別図柄記憶指定コマンドや普通図柄記憶指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブRAM130cに記憶している第1特別図柄保留数、第2特別図柄保留数、普通図柄保留数等を更新する処理を行う。

30

【0360】

サブCPU130aは、ステップE500において、先読み系演出処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合には、先読み系演出としてのアイコン変化演出、連続予告演出、ランプ変化演出に関する処理を行う。詳しくは、図14を用いて後述する。

【0361】

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

40

【0362】

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

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

【0363】

サブCPU130aは、ステップE600において、特図特電演出処理を行う。具体的に

50

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

【0364】

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

10

【0365】

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

【0366】

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

20

【0367】

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

【0368】

(演出制御部の客待ち演出処理)

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

【0369】

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

30

【0370】

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

40

【0371】

サブCPU130aは、ステップE300-4において、デモ待機中であるか否かを判定する。具体的には、デモ待機タイマがセットされているかを判定する。デモ待機中でない場合には、客待ちデモ演出を実行しないものとして今回の客待ち演出処理を終了し、デモ待機中である場合には、ステップE300-5において、デモ待機タイマを-1更新する。

【0372】

サブCPU130aは、ステップE300-6において、デモ待機タイマ=0であるか否かを判定する。デモ待機タイマ=0でない場合には、まだ客待ちデモ演出を実行しないものとして今回の客待ち演出処理を終了し、デモ待機タイマ=0の場合には、ステップE3

50

00 - 7において、客待ちデモ演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の客待ち演出処理を終了する。これにより、客待ちデモ演出コマンドが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、遊技者に対して遊技の実行を訴求する客待ちデモ演出が実行されることになる。

【0373】

(デモ待機時間決定テーブル)

図13は、客待ちデモ演出の開始までの待機時間を決定する場合に参照されるデモ待機時間決定テーブルを示す図である。

【0374】

図13にデモ待機時間決定テーブルには、遊技状態、現在の状態、及び、選択されるデモ待機時間が対応付けられている。通常遊技状態におけるデモ待機時間には、30秒～70秒の4種類のデモ待機時間が設定されており、特定遊技状態におけるデモ待機時間には、35秒～75秒の4種類のデモ待機時間が設定されている。

10

【0375】

図13に示したデモ待機時間決定テーブルの第1の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、演出図柄の変動表示が終了(変動時間が経過)して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、客待ちデモ演出の終了後に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間とが異なる点が挙げられる。このようにしたことで、現在の状態に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

20

【0376】

図13に示したデモ待機時間決定テーブルの第2の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、演出図柄の変動表示が終了(変動時間が経過)して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【0377】

図13に示したデモ待機時間決定テーブルの第3の特徴としては、演出図柄の変動表示が終了(変動時間が経過)して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

30

【0378】

図13に示したデモ待機時間決定テーブルの第4の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

40

【0379】

図13に示したデモ待機時間決定テーブルの第5の特徴としては、客待ちデモ演出の終了後に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間が一番短くなっている点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者に対する遊技への訴求力を効果的に高めることができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【0380】

図13に示したデモ待機時間決定テーブルの第6の特徴としては、通常遊技状態における各デモ待機時間よりも、特定遊技状態(低確時短遊技状態、高確時短遊技状態)における各デモ待機時間の方が長い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が遊技してい

50

る可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【0381】

(演出制御部の先読み系演出処理)

図14を用いて、演出制御部130mの先読み系演出処理を説明する。図14は、演出制御部130mにおける先読み系演出処理を示すフローチャートである。

【0382】

サブCPU130aは、ステップE510において、アイコン変化演出を実行するか否かやアイコン変化演出の演出態様等を決定するためのアイコン変化演出決定処理を行う。詳しくは、図15を用いて後述する。

10

【0383】

サブCPU130aは、ステップE520において、アイコン変化演出決定処理で実行することが決定されたアイコン変化演出を実行する(既に表示されている保留アイコンや当該アイコンの表示態様を変化させる)ためのアイコン表示態様更新処理を行う。詳しくは、図18を用いて後述する。

【0384】

サブCPU130aは、ステップE530において、連続予告演出を実行するか否かや連続予告演出の演出態様等を決定するための連続予告演出決定処理を行う。詳しくは、図24を用いて後述する。

【0385】

サブCPU130aは、ステップE540において、連続予告演出決定処理で実行することが決定された連続予告演出を実行するための連続予告演出実行処理を行う。詳しくは、図26を用いて後述する。

20

【0386】

サブCPU130aは、ステップE550において、ランプ変化演出を実行する(表示態様が変わったアイコンに対応する発光態様となるように入賞口ランプNRを点灯させる)ためのランプ変化演出実行処理を行い、今回の先読み系演出処理を終了する。詳しくは、図28を用いて後述する。

【0387】

(演出制御部のアイコン変化演出決定処理)

図15を用いて、演出制御部130mのアイコン変化演出決定処理を説明する。図15は、演出制御部130mにおけるアイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。

30

【0388】

サブCPU130aは、ステップE510-1において、主制御基板110から始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する。始動口入賞指定コマンドを受信した場合には、ステップE510-2に処理を移し、始動口入賞指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。

【0389】

サブCPU130aは、ステップE510-2において、受信した始動口入賞指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容(予定変動パターン)を把握する。

40

【0390】

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

【0391】

「アイコン変化演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないことや、アイコン変化演出の実行中でないことや、アイコン変化演出が実行予定でない場合となっている。なお、上記3つの条件の何れか1つの条件、又は、2つの条件だけを設けるようにして

50

もよい。また、受信した始動口入賞指定コマンドが第1始動口45への入賞に基づくものである場合には通常遊技状態であること、受信した始動口入賞指定コマンドが第2始動口47への入賞に基づくものである場合には特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であること等を設けてもよい。

【0392】

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

10

【0393】

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

【0394】

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

20

【0395】

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

【0396】

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

30

【0397】

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

【0398】

サブCPU130aは、ステップE510-11において、変化シナリオを決定してサブRAM130cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、図17に示す変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の保留記憶数、及び、各変化シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の変化シナリオの中から1つの変化シナリオを決定する。

40

【0399】

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

50

別アイコンで表示される場合には第2入賞音)が出力されたりすることになる。

【0400】

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

【0401】

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

10

【0402】

なお、本実施の形態のアイコン変化演出決定処理では、先行保留の事前判定結果が全てノーマルリーチ以下である場合にアイコン変化演出(保留アイコン変化演出、当該アイコン変化演出)が実行されるようにしたが、先行保留の事前判定結果がリーチ演出を行わないものである場合にアイコン変化演出が実行されるようにし、リーチ演出を行うものである場合にアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。このようにすると、リーチ演出が実行される先行保留に対応する変動演出中には保留アイコンの表示態様の変化が発生せず、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。

20

【0403】

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

【0404】

(アイコン最終表示態様決定テーブル)

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

30

【0405】

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

【0406】

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

【0407】

特別アイコンに係る大当たり当選期待度は、(CDアイコン<)青キャラアイコン<赤キャラアイコン<虹キャラアイコンの順で高くなっており、虹キャラアイコンは大当たりとなることが確定するアイコンとなっている。

40

【0408】

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

【0409】

50

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

【0410】

（変化シナリオ決定テーブル）

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

【0411】

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

10

【0412】

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

【0413】

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

20

【0414】

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

30

40

【0415】

（演出制御部のアイコン表示態様更新処理）

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

【0416】

サブ CPU 130a は、ステップ E520-1 において、主制御基板 110 から変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信した場合には、ステップ E520-2 に処理を移し、変動パターン指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。

【0417】

50

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

【0418】

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

10

【0419】

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

【0420】

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

20

【0421】

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

【0422】

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

30

【0423】

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

【0424】

サブCPU130aは、ステップE520-10において、電源復旧の発生によって実行されなくなった可能性があるアイコン変化演出の補償としての当該アイコン変化演出を実行するか否かを決定するための電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル（図22）を選択する。なお、電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

40

【0425】

サブCPU130aは、ステップE520-11において、当該アイコン変化パターンを決定する。具体的には、選択した当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における当該アイコン変化の態様と、各当該アイコン変化パターンの選択率（％）に基づいて、複数の当該アイコン変化パターンの中から1つの当該アイコン変化

50

パターンを決定する。

【0426】

サブCPU130aは、ステップE520-12において、決定した当該アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。これにより、変化演出コマンドが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、当該アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第1画像表示装置70（メイン液晶）に表示されている当該アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音（変化音）が出力されたりすることになる。

【0427】

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

【0428】

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

【0429】

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

【0430】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

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

【0431】

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

【0432】

保留アイコン変化パターンには、当該アイコンが消滅したことに応じて、保留アイコンがシフト表示される際に（変動開始時に）効果音の出力を伴って保留アイコンの表示態様に変化するノーマル変化パターン01や、効果音の出力を伴って変動中に保留アイコンの表示態様に変化するノーマル変化パターン02や、キャラクタが出現すると共にキャラクタを起点として当該アイコンに作用する作用演出が行われて当該アイコンの表示態様に変化するキャラ作用変化パターン01や、変動演出の結果としてアイコンの表示態様を変化することを示す変化報知図柄が仮停止表示されると共に、変化報知図柄を起点として保留アイコンに作用する作用演出が行われて保留アイコンの表示態様に変化する図柄作用変化パターン01が設定されている。

【0433】

保留アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出が開始されるとき（変動開始時）と、変動演出の実行中（変動中）と、演出

10

20

30

40

50

図柄 70 a が仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。

【0434】

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

【0435】

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

10

【0436】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図20、及び、図21は、当該アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図であり、図20は、当該アイコンの表示態様を1段階変化させる場合に参照されるテーブルであり、図21は、当該アイコンの表示態様を2段階変化させる場合に参照されるテーブルである。

【0437】

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

20

【0438】

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

【0439】

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

30

【0440】

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

【0441】

なお、本実施の形態の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルでは、図柄作用変化パターン01が選択されないようになっていたが、選択され得るようにしてもよい。例えば、擬似連演出を行う変動演出において、擬似変動が行われる前の演出図柄70 a の仮停止表示が行われるときに変化報知図柄を仮停止表示されるようにすればよい。

40

【0442】

「擬似連演出」とは、1回の始動口（第1始動口45、第2始動口47）への入賞（入球）に基づく大当たり判定に対して、あたかも複数回の演出図柄の変動表示が実行されたかのように見せるために、1回の始動口（第1始動口45、第2始動口47）への入賞（入球）に対して決定された特図変動時間内にて、全部の演出図柄70 a が仮停止した後に再度変動を開始する再変動表示を1回又は複数回実行する特殊な態様の演出図柄の変動表示のことである。

50

【0443】

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

【0444】

（電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル）

図22は、当該アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルを示す図である。

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

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

図23（a）は、保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性を示す図である。

【0448】

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

【0449】

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

【0450】

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

【0451】

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

【0452】

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

【0453】

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

10

20

30

40

50

【 0 4 5 4 】

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

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

【 0 4 5 5 】

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

10

【 0 4 5 6 】

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

20

【 0 4 5 7 】

（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性1）

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

【 0 4 5 8 】

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

【 0 4 5 9 】

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

30

【 0 4 6 0 】

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

【 0 4 6 1 】

（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性2）

図23（c）は、変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性2を示す図である。

40

【 0 4 6 2 】

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

【 0 4 6 3 】

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

50

生頻度が低くなっている。

【0464】

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

【0465】

(アイコン表示態様とアイコン発生(変化)時の報知音との関係性)

図23(d)は、アイコン表示態様とアイコン発生(変化)時の報知音との関係性を示す図である。

10

【0466】

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

【0467】

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

20

【0468】

(演出制御部の連続予告演出決定処理)

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

30

【0469】

サブCPU130aは、ステップE530-1において、主制御基板110から始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する。始動口入賞指定コマンドを受信した場合には、ステップE530-2に処理を移し、始動口入賞指定コマンドを受信していない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【0470】

サブCPU130aは、ステップE530-2において、受信した始動口入賞指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容(予定変動パターン)を把握する。

【0471】

サブCPU130aは、ステップE530-3において、現在が連続予告演出の実行可能期間であるか否かを判定する。連続予告演出の実行可能期間である場合には、ステップE530-4に処理を移し、連続予告演出の実行可能期間でない場合には、連続予告演出を実行しないものとしてステップE530-6に処理を移す。

40

【0472】

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

50

に基づくものである場合には特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であること等を設けてもよい。

【0473】

サブCPU130aは、ステップE530-4において、連続予告演出の予告シナリオを決定するための予告シナリオ決定テーブル（図25参照）を選択する。なお、予告シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。この予告シナリオとは、1又は複数の変動演出にわたる予告演出の推移を示すものである。

【0474】

サブCPU130aは、ステップE530-5において、予告シナリオを決定してサブRAM130cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。具体的には、図25に示す予告シナリオ決定テーブルを参照し、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の保留記憶数、始動口入賞指定コマンドの種類、各予告シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の予告シナリオ（非予告シナリオを含む）の中から1つの予告シナリオを決定する。なお、予告シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

10

【0475】

サブCPU130aは、ステップE530-6において、連続予告演出が実行されない非予告シナリオを決定してサブRAM130cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【0476】

（予告シナリオ決定テーブル）

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

20

【0477】

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

【0478】

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

30

【0479】

（演出制御部の連続予告演出実行処理）

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

【0480】

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

40

【0481】

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

50

したものとしてステップ E 5 4 0 - 6 に処理をする。

【 0 4 8 2 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 4 0 - 4 において、予告シナリオに応じた連続予告パターン（演出態様）を決定し、ステップ E 5 4 0 - 5 において、決定した連続予告パターンに応じた連続予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、連続予告演出コマンドが表示 / 音声制御部 1 4 0 やランプ / 駆動制御部 1 5 0 に送信され、連続予告パターンに応じて連続予告演出が実行されることになり、変動演出の開始時に演出図柄 7 0 a の周囲にエフェクト画像が表示されたり、所定の効果音が出力されたりする。

【 0 4 8 3 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 4 0 - 6 において、電源復旧の発生によって実行されなくなった可能性がある連続予告演出の補償として代替予告演出を実行するか否かを決定するための代替予告パターン決定テーブル（図 2 7 参照）を選択し、予告パターンを決定する。具体的には、選択した代替予告パターン決定テーブルを参照し、変動パターン指定コマンドが示す変動パターン、各代替予告パターンの選択率（％）に基づいて、複数の代替予告パターンの中から 1 つの代替予告パターンを決定する。なお、代替予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

10

【 0 4 8 4 】

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

20

【 0 4 8 5 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 4 0 - 7 において、決定した代替予告パターンが代替予告演出を実行するものであるか否かを判定する。代替予告演出を実行するものでない場合には、代替予告演出を実行しないものとして今回の連続予告演出実行処理を終了し、代替予告演出を実行するものである場合には、代替予告パターンに応じた代替予告演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の連続予告演出実行処理を終了する。これにより、代替予告演出コマンドが表示 / 音声制御部 1 4 0 やランプ / 駆動制御部 1 5 0 に送信され、代替予告パターンに応じて代替予告演出が実行されることになり、第 1 画像表示装置 7 0 にミニキャラが表示されたり、所定の効果音が出力されたりする。

30

【 0 4 8 6 】

このように、図 2 6 に示した連続予告演出実行処理によれば、連続予告演出の実行中に電源復旧（電源断）が発生した場合、電源復旧後に開始される変動演出において連続予告演出を再開させずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出が実行される場合があるようになっている。このようにしたことで、電源復旧（電源断）の発生によって連続予告演出が終了することに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 4 8 7 】

（代替予告パターン決定テーブル）

図 2 7 は、代替予告パターンを決定する場合に参照される代替予告パターン決定テーブルを示す図である。

40

【 0 4 8 8 】

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

【 0 4 8 9 】

代替予告パターンには、代替予告演出が実行されないパターン 0 0 や、画像表示装置にミニキャラ A が表示されるパターン 0 1、画像表示装置にミニキャラ B が表示されるパターン 0 2、画像表示装置にミニキャラ C が表示されるパターン 0 3、画像表示装置にミニキャラ D が表示されるパターン 0 4 が設定されている。

50

【0490】

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

【0491】

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

10

【0492】

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

【0493】

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

20

【0494】

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

30

【0495】

（演出制御部のランプ変化演出実行処理）

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

【0496】

サブCPU130aは、ステップE550-1において、サブRAM130cの先読み情報記憶領域にアイコンの変化シナリオが記憶されているか否かを判定する。アイコンの変化シナリオが記憶されている場合には、アイコン変化演出が実行されるものとしてステップE550-2に処理を移し、アイコンの変化シナリオが記憶されていない場合には、サブRAM130cから変化シナリオがクリアされてしまう電源復旧が発生したものとしてステップE550-6に処理を移す。

40

【0497】

サブCPU130aは、ステップE550-2において、アイコンの変化タイミングであるか否かを判定する。アイコンの変化タイミングである場合には、ステップE550-3に処理を移し、アイコンの変化タイミングでない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。

【0498】

サブCPU130aは、ステップE550-3において、アイコン変化後の色に応じたランプ演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ランプ演出コマンドがラン

50

プ/駆動制御部150に送信され、アイコンの色変化に対応して入賞口ランプNRの発光態様（発光色、点灯/点滅）が変化することでランプ変化演出が実行されることになる。

【0499】

サブCPU130aは、ステップE550-4において、ランプ変化演出が実行されていることを示すランプ変化中フラグがサブRAM130cにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了し、ランプ変化中フラグがセットされていない場合には、ランプ変化中フラグをセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。

【0500】

サブCPU130aは、ステップE550-6において、ランプ変化中フラグがサブRAM130cにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、ステップE550-7に処理を移し、ランプ変化中フラグがセットされていない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。

【0501】

サブCPU130aは、ステップE550-7において、サブRAM130cにセットされているランプ変化中フラグをクリアし、ステップE550-8において、ランプ演出終了コマンドを送信バッファにセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。これにより、ランプ演出コマンドがランプ/駆動制御部150に送信され、実行していたランプ変化演出が終了することになる。

【0502】

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

【0503】

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

【0504】

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

【0505】

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

【0506】

（演出制御部の大当たり予告演出決定処理）

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

【0507】

サブCPU130aは、ステップE650-1において、今回の変動演出で実行される変動演出パターンを参照し、ステップE650-2において、大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させる大当たり予告演出の予告パターンを決定するための大当たり予告決定テーブル（図30参照）を選択し、予告パターンを決定する。具体的には、図30に

10

20

30

40

50

示す大当たり予告決定テーブルを参照し、大当たり抽選結果、変動演出パターンの種別、及び、各予告パターンの選択率（％）に基づいて、複数の予告パターン（非予告パターンを含む）の中から1つの予告パターンを決定する。なお、大当たり予告決定テーブルの詳細は後述する。

【0508】

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

【0509】

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

【0510】

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

【0511】

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

【0512】

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

【0513】

「ステップアップ予告演出」とは、第1ステップ（第1段階）から最終ステップ（最終段階）までの複数のステップ（段階）の何れかとなるまで所定の順序でステップ演出を実行する大当たり予告演出の一種となっている。具体的には、大当たり遊技が実行されない場合よりも大当たり遊技が実行される場合の（大当たり期待度が高い）方が多くのステップ演出が実行され易いようになっている。

【0514】

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

【0515】

サブCPU130aは、ステップE650-8において、ステップアップパターンに応じたステップアップ予告演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり予告演出

10

20

30

40

50

決定処理を終了する。これにより、ステップアップ予告演出コマンドが表示 / 音声制御部 140 やランプ / 駆動制御部 150 に送信され、ステップアップパターンに応じたステップアップ予告演出が実行されることになり、第 1 画像表示装置 70 にステップ画像が表示されたり、音声出力装置 9 からステップ画像に応じた効果音が出力されたりする。

【0516】

(大当たり予告パターン決定テーブル)

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

【0517】

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

10

【0518】

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

【0519】

(統括制御部のメイン処理)

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

20

【0520】

電源基板 160 から電源電圧が供給されると、統括 CPU 142 にシステムリセットが発生し、統括 CPU 142 は以下のメイン処理を行う。

【0521】

まず、統括 CPU 142 は、ステップ T1 において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップ T2 において、初期化処理を行う。具体的には、統括 ROM 143 からメイン処理プログラムを読み込むと共に、統括 RAM 144 に記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定などの処理を行う。

【0522】

統括 CPU 142 は、ステップ T3 において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップ T4 において、統括 RAM 144 の受信バッファを参照して演出制御部 130 m から演出指示コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合には、ステップ T7 に処理を移し、受信している場合には、ステップ T5 において、受信した演出指示コマンドに対応する種類のアニメグループからアニメパターンを決定して設定するアニメパターン設定処理を行う。

30

【0523】

なお、演出指示コマンドとは、客待ち演出コマンド、アイコン表示コマンド、変化演出コマンド、変動演出パターンコマンド、図柄停止パターンコマンド、オープニング演出パターンコマンド、ラウンド演出パターンコマンド、エンディング演出パターンコマンド等が挙げられる。

40

【0524】

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

【0525】

アニメグループの種類には、例えば、演出図柄 70 a のアニメーションを表示するための演出図柄グループ、保留アイコンや当該アイコンのアニメーションを表示するためのアイ

50

コングループ、背景やキャラクタといった変動演出のアニメーションを表示するための変動演出グループ、予告等のアニメーションを表示するための予告演出グループ、特別遊技演出のアニメーションを表示するための特別遊技演出グループなどが挙げられる。

【0526】

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

10

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

20

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

【0530】

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

30

【0531】

統括CPU142は、ステップT11において、サウンド制御コマンド群から構成されるサウンドリストを生成し、生成したサウンドリストを音声制御部148に出力するサウンドリスト生成・出力処理を行う。

【0532】

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

40

【0533】

統括CPU142は、ステップT12において、音声制御部148に対して出力したサウンドリストに基づくサウンドの出力を指示する音出力指令処理を行う。この音出力指令処理が行われることで、音声制御部148ではサウンドリストに基づくサウンドを音声出力装置9から出力させる。

【0534】

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

50

タイミングと同期（同調）するように音声出力装置 9 からの出力を終了される。

【0535】

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

【0536】

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

10

【0537】

（統括制御部のコマンド受信割込処理）

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

【0538】

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

20

【0539】

（統括制御部の V ブランク割込処理）

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

【0540】

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

30

【0541】

これにより、1/30 秒（約 33ms）毎の V ブランク割込処理が実行される毎に第 1 フレームバッファ領域と第 2 フレームバッファ領域とが「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わることになる。

【0542】

統括 CPU 142 は、ステップ T32 において、描画（表示）フレームが切り替わったことを示すフレーム切替フラグをセットし、今回の V ブランク割込処理を終了する。このフレーム切替フラグは、上記ステップ T7 において参照されるため、上記ステップ T8 ~ T13 の処理は、V ブランク割込処理が実行される（フレーム更新タイミング）毎に実行されることになる。

40

【0543】

（入賞時変化演出のタイミングチャート）

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

【0544】

50

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

【0545】

T 2のタイミングは、変動演出が開始されてから280フレーム目の途中のタイミングである。このタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞したことに基づいて主制御基板110から始動口入賞指定コマンドが演出制御部130mに送信される。

10

【0546】

T 3のタイミングは、変動演出が開始されてから281フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、入賞時に第1保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示することが決定しているが画像表示装置に青キャラアイコンの表示はされず、音声出力装置9から第2発生報知音の出力も開始されない。

【0547】

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

20

【0548】

T 4のタイミングは、変動演出が開始されてから282フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データd(背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データcの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面c(青キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置9から第2発生報知音の出力が開始される。このT 4のタイミングが所定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングに相当する。

30

【0549】

T 5のタイミングは、変動演出が開始されてから283フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データe(背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データdの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面d(青キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置9からの第2発生報知音の出力が継続される。

【0550】

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

40

【0551】

T 7のタイミングは、変動演出が開始されてから296フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データh(背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種ア

50

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

【0552】

T8のタイミングは、変動演出が開始されてから297フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約0.5秒間(15フレーム)に亘って出力していた第2発生報知音の出力が停止される。また、第2フレームバッファへの画像データi(背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データhの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面h(青キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

10

【0553】

T9のタイミングは、変動演出が開始されてから298フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データj(背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され第2フレームバッファに描画されていた画像データiの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面i(青キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

【0554】

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

20

【0555】

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

30

【0556】

(入賞時変化演出の演出例)

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

【0557】

図36(a)に示すように、第1保留アイコン、及び、第2保留アイコンが表示されていない状態、すなわち、保留記憶が1個も記憶されていない状態で、演出図柄70aを変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【0558】

ここで、第1始動口45に遊技球が入賞したことに基づいて主制御基板110から始動口入賞指定コマンドが演出制御部130mに送信され、アイコン変化演出決定処理が実行されて、変化シナリオとして「シナリオ02」(入賞時に第1保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示)が決定されたとする。

40

【0559】

このとき、図36(b)に示すように、第1始動口45に遊技球が入賞したことに応じて、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1に第1保留アイコン(青キャラアイコン)H11が表示されると共に、音声出力装置9から第2発生報知音が0.5秒間出力される。

【0560】

50

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

【 0 5 6 1 】

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

【 0 5 6 2 】

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

10

【 0 5 6 3 】

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

【 0 5 6 4 】

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

20

【 0 5 6 5 】

（ノーマル変化パターン 0 1 のタイミングチャート）

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

【 0 5 6 6 】

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

30

【 0 5 6 7 】

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

【 0 5 6 8 】

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

40

【 0 5 6 9 】

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

【 0 5 7 0 】

T 4 のタイミングは、次の変動演出が開始されてから 1 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）である。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッ

50

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

【0571】

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

10

【0572】

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

20

【0573】

T 7 のタイミングは、変動演出が開始されてから15フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データ h (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データ g の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 g (青キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置 9 の第2発生報知音の出力が継続される。

【0574】

30

T 8 のタイミングは、変動演出が開始されてから16フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約0.5秒間(15フレーム)に亘って出力していた第2発生報知音の出力が停止され、第2フレームバッファへの画像データ i (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データ h の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 h (青キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

【0575】

T 9 のタイミングは、変動演出が開始されてから17フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データ j (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され第2フレームバッファに描画されていた画像データ i の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 i (青キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

40

【0576】

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

50

【0577】

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

【0578】

（ノーマル変化パターン01の演出例）

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

10

【0579】

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

【0580】

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

【0581】

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

20

【0582】

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

【0583】

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

30

【0584】

その後、図39(e)に示すように、変動表示していた演出図柄70aの左右の変動表示領域に「2」の演出図柄70aを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄70aを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【0585】

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

40

【0586】

（キャラ作用変化パターン01のタイミングチャート）

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

【0587】

T1のタイミングは、変動演出が開始されてから1フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）であって演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の開始のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッフ

50

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

【0588】

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

10

【0589】

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

【0590】

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

20

【0591】

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

30

【0592】

T5のタイミングは、変動演出が開始されてから64フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データ g (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データ f の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 f (キャラ表示)が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

【0593】

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

40

【0594】

T7のタイミングは、変動演出が開始されてから92フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2

50

フレームバッファへの画像データ i (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データ hの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 h (赤キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置 9 から第3発生報知音の出力が開始される。この T 7 のタイミングが変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングに相当する。

【0595】

T 8 のタイミングは、変動演出が開始されてから 106 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、音声出力装置 9 の第3発生報知音の出力が継続しており、第1フレームバッファへの画像データ j (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データ i の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 i (赤キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

10

【0596】

T 9 のタイミングは、変動演出が開始されてから 107 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約 0.5 秒間 (15 フレーム) に亘って出力していた第3発生報知音の出力が停止され、第2フレームバッファへの画像データ k (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データ j の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 j (赤キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

20

【0597】

T 10 のタイミングは、変動演出が開始されてから 108 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データ l (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され第2フレームバッファに描画されていた画像データ k の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 k (赤キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

【0598】

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

30

【0599】

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

40

【0600】

(キャラ作用変化パターン 01 の演出例)

図 4 2、及び、図 4 3 は、変動演出中に当該アイコン T H の表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合(キャラ作用変化パターン 01)の演出例を示す図である。

【0601】

図 4 2 (a) に示すように、第1保留アイコン、及び、第2保留アイコンが表示されていない状態で、すなわち、保留記憶が1個も記憶されていない状態で、演出図柄 70 a を変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【0602】

50

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

【0603】

そして、当該アイコンTHにハートHが命中すると、図42(d)に示すように、当該アイコンTHの表示態様がCDアイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置9から第3発生報知音が0.5秒間出力される。

【0604】

その後、図43(a)に示すように、変動表示していた演出図柄70aの左右の変動表示領域に「2」の演出図柄70aを停止表示(仮停止表示)しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄70aを変動表示させるリーチ演出が実行される。

10

【0605】

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

【0606】

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

20

【0607】

そして、図43(d)に示すように、演出図柄70aが縮小表示から元の大きさに戻って第1画像表示装置70(メイン液晶)の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコン(赤キャラアイコン)THが消去される。

【0608】

(図柄作用変化パターン01のタイミングチャート)

図44、及び、図45は、アイコン表示態様更新処理において、保留アイコン変化パターンとして図柄作用変化パターン01が決定され、第1保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

30

【0609】

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

【0610】

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

40

【0611】

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

【0612】

50

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

【0613】

T 4のタイミングは、変動演出が開始されてから301フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データf（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データeの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面e（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

10

【0614】

T 5のタイミングは、変動演出が開始されてから302フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データg（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データfの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面f（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

20

【0615】

T 6のタイミングは、変動演出が開始されてから330フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データh（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データgの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面g（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

30

【0616】

T 7のタイミングは、変動演出が開始されてから331フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データi（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データhの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面h（変化図柄&赤キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置9から第3発生報知音の出力が開始される。このT 7のタイミングが変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングに相当する。

40

【0617】

T 8のタイミングは、変動演出が開始されてから345フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データj（背景画像、停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データiの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面i（変化図柄&赤キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置9の第3発生報知音の出力が継続される。

【0618】

T 9のタイミングは、変動演出が開始されてから346フレーム目となるタイミングであ

50

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

【0619】

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

10

【0620】

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

【0621】

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

20

【0622】

（図柄作用変化パターン 01 の演出例）

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

30

【0623】

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

【0624】

その後、図 46（b）に示すように、左の変動表示領域に「2」、右の変動表示領域に「3」、中央の変動表示領域に「変化」の演出図柄 70 a を停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で停止表示（仮停止表示）した変化図柄から稲妻のようなエフェクトが第 1 表示部 70 B 1 の第 1 保留アイコン（CD アイコン）H11 に向けて出現し、命中すると、第 1 保留アイコン H11 の表示態様が CD アイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置 9 から第 3 発生報知音が 0.5 秒間出力される。

40

【0625】

次に、図 46（c）に示すように、演出図柄 70 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 70 B 1 の第 1 保留アイコン（赤キャラアイコン）H11 が当該アイコン表示領域 70 C にシフト表示される。

【0626】

その後、図 47（a）に示すように、変動表示していた演出図柄 70 a の左右の変動表示領域に「2」の演出図柄 70 a を停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄 70 a を変動表示させるリーチ演出が実行される。

【0627】

50

そして、S Pリーチに発展すると、図47(b)に示すように、味方キャラC2と敵キャラC3とが対決する演出が開始される。なお、S Pリーチに発展すると、演出図柄70aが縮小表示となり、左上に表示され、第1保留アイコン表示領域70B、及び、第2保留アイコン表示領域70Dが消去される。

【0628】

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

【0629】

そして、図47(d)に示すように、演出図柄70aが縮小表示から元の大きさに戻って第1画像表示装置70(メイン液晶)の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコン(赤キャラアイコン)THが消去される。

10

【0630】

以上のように、本実施の形態では、演出制御部130mが所定のコマンド(始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンド)を受信したことに応じたフレーム更新タイミングで変化演出を実行する場合と、演出制御部130mが変動パターン指定コマンドを受信した後の所定のフレーム更新タイミングで変化演出を実行する場合とがあるので、変化演出のバリエーションが増えることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0631】

なお、本実施の形態では、アイコン変化演出は、始動口入賞指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、最終表示態様やシナリオを決定するようにしていたが、このような決定方法に限られない。例えば、アイコン(当該アイコン、保留アイコン)の表示態様を変化し得るタイミングになると、その都度、表示態様を変化させるか否かを決定するようにしてもよい。また、始動口入賞指定コマンドを演出制御部130mが受信した際に最終表示態様のみ決定し、どのように変化していくかは、アイコン(当該アイコン、保留アイコン)の表示態様を変化し得るタイミングになると、その都度、決定するようにしてもよい。

20

【0632】

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

30

【0633】

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

40

【0634】

また、本実施の形態の4種類に加えて、上記特殊アイコンと緑キャラアイコンを設けてもよい。このようにした場合の、アイコン(当該アイコン、保留アイコン)に係る大当たり当選期待度は、(CDアイコン<)点滅CDアイコン<青キャラアイコン<緑キャラアイ

50

コン<赤キャラアイコン<虹キャラアイコンの順で高くなっているようにすればよい。

【0635】

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

10

【0636】

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

20

【0637】

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

30

【0638】

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

【0639】

また、本実施の形態では、「ノーマル変化パターン01」を実行する場合、変動パターン指定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて変化演出を実行していたが、このタイミングに限られず、例えば、特別図柄記憶指定コマンドや演出図柄指定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて変化演出を実行するようにしてもよい。

【0640】

また、本実施の形態では、「ノーマル変化パターン02」、「キャラ作用変化パターン01」、及び、「図柄作用変化パターン01」を実行する場合、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて変化演出を実行していたが、このタイミングに限られず、他の所定のコマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて変化演出を実行するようにしてもよい。

40

【0641】

また、本実施の形態では、アイコン(当該アイコン、保留アイコン)が変化する際に、アイコン(当該アイコン、保留アイコン)が変化したことを報知する演出として、アイコン発生(変化)報知音を出力していたが、このような演出に限られず、アイコン発生(変化)報知音の出力に加えて、盤用照明装置76及び/又は枠用照明装置10を用いて、変化

50

したアイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様の色と同じ色でランプを発光させるようにしてもよい。このようにする場合、アイコン発生（変化）報知音の出力と同じように、第1画像表示装置70（メイン液晶）に変化後のアイコン（当該アイコン、保留アイコン）が表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、盤用照明装置76及び/又は枠用照明装置10のランプの発光を開始するようにすればよく、ランプの発光を終了するタイミングは、所定時間経過で終了するようにしてもよいし、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）を消去させるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）終了させるようにしてもよい。

【0642】

また、本実施の形態では、当該アイコン、及び、保留アイコンは、第1画像表示装置70（メイン液晶）において表示していたが、第2画像表示装置71（サブ液晶）に表示するようにしてもよい。

10

【0643】

また、本実施の形態では、遊技状態によってアイコン変化演出の実行を制限していなかったが、遊技状態によってアイコン変化演出の実行を制限するようにしてもよい。例えば、第1特定遊技状態、及び、第2特定遊技状態においては、入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン01（所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）は実行可能だが、ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）は実行不可能としてもよい。このようにすることで、第1特定遊技状態、及び、第2特定遊技状態は、変動時間が短く設定されているため、変動中に実行されるノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）の実行を制限することで、第1特定遊技状態、及び、第2特定遊技状態の遊技性を損なうことなく、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0644】

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

30

【0645】

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

40

【0646】

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

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

また、大当たりに当選しておらず、すなわち、ハズレであって赤キャラアイコンに変化する場合は、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合よりも入賞時に赤キ

50

キャラアイコンに変化する変化シナリオが選択され難い選択率(%)に設定すればよい。

【0647】

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

【0648】

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

10

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

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

【0649】

20

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

【0650】

(第1実施形態の変形例)

以下、第1実施形態の変形例について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0651】

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

30

【0652】

また、第1画像表示装置70の表示部の左端部に、現在の第1特別図柄保留数(U1)を示す第1保留数字を表示するための第1保留数表示領域70Eと、現在の第2特別図柄保留数(U2)を示す第2保留数字を表示するための第2保留数表示領域70Fとが設けられている点においても第1実施形態と相違する。

【0653】

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

40

【0654】

(客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例)

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

【0655】

まず、T0のタイミングは、客待ち状態が開始されてから0フレーム目となるタイミング

50

である。このタイミングにおいて、客待ちデモ演出を開始するための待機時間（30秒）の減算が開始される。

【0656】

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

【0657】

T1のタイミングは、第1特別図柄保留数（U1）が「0」から「1」に増加したタイミング（客待ち状態の開始から4フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、第1保留アイコンの非アニメーションによる増加表示（1フレームで完了）が行われ、アイコン発生時の報知音である第1発生報知音の出力が開始される。

10

【0658】

具体的には、図49（b）に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が「0」から「1」に変化すると共に、第1表示部70B1に第1保留アイコン（CDアイコン）H11が通常サイズで表示される。また、音声出力装置9から第1発生報知音（ピコッ）が出力される。

【0659】

T2のタイミングは、第1特別図柄保留数（U1）が「1」から「0」に減少して通常変動パターンによる変動演出（特別図柄の変動表示）が開始されるタイミング（客待ち状態の開始から5フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZの変動表示、第1保留数字の非アニメーションによる減少表示、及び、第1保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示（減少表示）が開始される。

20

【0660】

具体的には、図49（c）に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が「1」から「0」に変化すると共に、第1表示部70B1に表示されていた第1保留アイコン（CDアイコン）H11が当該アイコン表示領域70Cに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄70aがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄TZがスクロールを開始する。

30

【0661】

T3のタイミングは、第1発生報知音の出力が開始されてから10フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から14フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1発生報知音の出力が終了する。

【0662】

具体的には、図49（d）に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留アイコン（CDアイコン）H11の当該アイコン表示領域70Cへの移動（シフト）が継続すると共に、演出図柄70aの縮小表示が継続する。

【0663】

T4のタイミングは、第1保留アイコンの変化表示（減少表示）が開始してから20フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から25フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留アイコンの変化表示が終了する。

40

【0664】

具体的には、図49（e）に示すように、第1画像表示装置70では、第1表示部70B1から移動してきた第1保留アイコンH11が当該アイコン表示領域70Cの中心に位置して当該アイコンTHになると共に、演出図柄70aの縮小表示が停止する。

【0665】

T5のタイミングは、変動演出が開始されてから40フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から45フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70aの

50

変動表示が継続している。

【 0 6 6 6 】

具体的には、図 4 9 (f) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール (下方向への移動) に続いて、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール (下方向への移動) が開始される。

【 0 6 6 7 】

T 6 のタイミングは、変動演出が開始されてから 5 0 フレーム目となるタイミング (客待ち状態の開始から 5 5 フレーム目) である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。

【 0 6 6 8 】

具体的には、図 5 0 (g) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール (下方向への移動) に続いて、右の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール (下方向への移動) が開始され、全ての変動表示領域で演出図柄 7 0 a がスクロールしている状態となる。

【 0 6 6 9 】

T 7 のタイミングは、変動演出が開始されてから 2 2 5 フレーム目となるタイミング (客待ち状態の開始から 2 3 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。

【 0 6 7 0 】

具体的には、図 5 0 (h) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左側の変動表示領域で「 3 」の演出図柄 7 0 a が仮停止される (揺れ動いた状態になる) と共に、中央と右側の変動表示領域で演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

【 0 6 7 1 】

T 8 のタイミングは、変動演出が開始されてから 2 5 5 フレーム目となるタイミング (客待ち状態の開始から 2 6 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。

【 0 6 7 2 】

具体的には、図 5 0 (i) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、右側の変動表示領域で「 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止される (揺れ動いた状態になる) と共に、中央の変動表示領域で演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

【 0 6 7 3 】

T 9 のタイミングは、変動演出が開始されてから 2 8 5 フレーム目となるタイミング (客待ち状態の開始から 2 9 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。

【 0 6 7 4 】

具体的には、図 5 0 (j) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、中央の変動表示領域に「 6 」の演出図柄 7 0 a が仮停止され (揺れ動いた状態になり) 、ハズレであることを示す演出図柄 7 0 a の組み合わせが表示された状態となる。

【 0 6 7 5 】

T 1 0 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 0 0 フレーム目となるタイミング (客待ち状態の開始から 3 0 5 フレーム目) である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動表示、及び、特殊図柄 T Z の変動表示が終了する。

【 0 6 7 6 】

具体的には、図 5 0 (k) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「 3 6 5 」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T H が消去される。

【 0 6 7 7 】

このように、客待ち状態中に特別図柄保留数が増加 (「 0 」 から 「 1 」 に変化) した場合には、保留数字、及び、保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が最短となる 1

10

20

30

40

50

フレーム分の期間（時間）で終了するため、間延びしないように即座に変動演出（保留数字の減少表示、及び、保留アイコンの変化表示）に移行させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0678】

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

【0679】

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

10

【0680】

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

【0681】

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

20

【0682】

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

30

【0683】

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

【0684】

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

40

【0685】

（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）

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

【0686】

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

50

継続している。

【 0 6 8 7 】

具体的には、図 5 2 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z のスクロール (下方向への移動) が行われている。また、第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F には「 0 」が表示され、当該アイコン (C D アイコン) T H が表示されている。

【 0 6 8 8 】

T 2 のタイミングは、第 1 特別図柄保留数 (U 1) が「 0 」から「 1 」に増加したタイミング (変動演出の開始から 6 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、第 1 保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、第 1 保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始され、アイコン発生時の報知音である第 1 発生報知音の出力が開始される。

10

【 0 6 8 9 】

具体的には、図 5 2 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「 0 」から「 1 」に変化すると共に、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が極小サイズで表示されて拡大表示を開始する。また、音声出力装置 9 から第 1 発生報知音 (ピコッ) が出力される。

【 0 6 9 0 】

T 3 のタイミングは、第 1 保留アイコンの増加表示が開始されてから 1 0 フレーム目となるタイミング (変動演出の開始から 7 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第 1 発生報知音の出力が終了する。

20

【 0 6 9 1 】

具体的には、図 5 2 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 B 1 に表示された第 1 保留アイコン (C D アイコン) の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。

【 0 6 9 2 】

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

30

【 0 6 9 3 】

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

【 0 6 9 4 】

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

40

【 0 6 9 5 】

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

【 0 6 9 6 】

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

【 0 6 9 7 】

50

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

【0698】

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

10

【0699】

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

【0700】

（保留数が減少直後に増加する際の具体例）

図53～54を用いて、保留数が減少直後に増加する際の具体例について説明する。図53は、保留数が減少直後に増加するタイミングチャートであり、図54(a)～(f)は、図53の(a)～(f)に対応する演出例を示す図である。

【0701】

まず、T0のタイミングは、演出図柄70aが停止表示されてから5フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄70aの停止表示が継続している。

20

【0702】

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

【0703】

T1のタイミングは、通常変動パターンによる変動演出（特別図柄の変動表示）が開始されるタイミング（演出図柄70aが停止表示されてから20フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZの変動表示、第1保留数字の非アニメーションによる減少表示、第1保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、及び、第1保留アイコンのアニメーションによる減少表示が開始される。

30

【0704】

具体的には、図54(b)に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が「2」から「1」に変化する。また、第1表示部70B1に表示されていた第1保留アイコン（CDアイコン）H11が当該アイコン表示領域70Cに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第2表示部70B2に表示されていた第1保留アイコン（CDアイコン）H12が第1表示部70B1に向けて移動（シフト）を開始する。さらに、演出図柄70aがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄TZがスクロールを開始する。

40

【0705】

T2のタイミングは、第1特別図柄保留数（U1）が「1」から「2」に増加したタイミング（演出図柄70aが停止表示されてから30フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第1保留アイコンの変化表示、及び、減少表示の実行中であるため、第1保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は待機されることになる。

【0706】

具体的には、図54(c)に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領

50

域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「 1 」から「 2 」に変化すると共に、演出図柄 7 0 a の縮小表示が継続する。

【 0 7 0 7 】

T 3 のタイミングは、第 1 保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が開始してから 2 0 フレーム目となるタイミング（演出図柄 7 0 a が停止表示されてから 4 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了する。また、待機していた第 1 保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始されると共に、アイコン発生時の報知音である第 1 発生報知音の出力が開始される。

【 0 7 0 8 】

具体的には、図 5 4 (d) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 B 1 から移動してきた第 1 保留アイコン H 1 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C の中心に位置して当該アイコン T H になると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 から移動してきた第 1 保留アイコン H 1 2 が第 1 表示部 7 0 B 1 の中心に位置し、演出図柄 7 0 a の縮小表示が停止する。また、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン（ C D アイコン ） H 1 3 が極小サイズで表示されて拡大表示を開始すると共に、音声出力装置 9 からの第 1 発生報知音（ピコッ）の出力が開始される。

10

【 0 7 0 9 】

T 4 のタイミングは、第 1 保留アイコンの増加表示が開始されてから 5 フレーム目となるタイミング（演出図柄 7 0 a が停止表示されてから 4 5 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの増加表示、及び、第 1 発生報知音の出力が継続している。

20

【 0 7 1 0 】

具体的には、図 5 4 (e) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン（ C D アイコン ） H 1 3 が小サイズで表示されて拡大表示を継続すると共に、音声出力装置 9 からの第 1 発生報知音（ピコッ）の出力が継続している。また、左側の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【 0 7 1 1 】

T 5 のタイミングは、第 1 保留アイコンの増加表示が開始されてから 1 0 フレーム目となるタイミング（演出図柄 7 0 a が停止表示されてから 5 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第 1 発生報知音の出力が終了する。

30

【 0 7 1 2 】

具体的には、図 5 4 (f) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 B 1 に表示された第 1 保留アイコン（ C D アイコン ）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。また、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【 0 7 1 3 】

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

40

【 0 7 1 4 】

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

50

【 0 7 1 5 】

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

【 0 7 1 6 】

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

10

【 0 7 1 7 】

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

【 0 7 1 8 】

（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）

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

20

【 0 7 1 9 】

まず、T 1 のタイミングは、S P リーチ変動パターンによる変動演出が開始されてから 4 0 0 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、S P リーチ演出の前に実行されるノーマルリーチ演出、及び、特殊図柄 T Z の変動表示が継続している。

【 0 7 2 0 】

具体的には、図 5 6 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域に「 7 」の演出図柄 7 0 a がそれぞれ仮停止され、中央の変動表示領域では演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。また、第 1 保留数表示領域 7 0 E に「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に「 0 」が表示されている。さらに、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が表示されると共に、当該アイコン (C D アイコン) T H が表示されている。

30

【 0 7 2 1 】

T 2 のタイミングは、ノーマルリーチ演出の開始から 9 0 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから 4 3 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、S P リーチ演出に発展するための発展演出が開始される。

【 0 7 2 2 】

具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域で仮停止している「 7 」の演出図柄 7 0 a、及び、中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄 7 0 a が、画面左上への移動、及び、縮小表示を開始する。

40

【 0 7 2 3 】

T 3 のタイミングは、発展演出が開始されてから 1 5 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから 4 4 5 フレーム目）である。このタイミングにおいて、S P リーチ演出に発展するための発展演出が継続している。

【 0 7 2 4 】

具体的には、図 5 6 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域で仮停止している「 7 」の演出図柄 7 0 a、及び、中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄 7 0 a が画面左上に近い位置に表示される共に、通常サイズよりも小さいサイズで表示される。

50

【 0 7 2 5 】

T 4 のタイミングは、発展演出が開始されてから 3 0 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから 4 6 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、発展演出が終了する一方、S P リーチ演出が開始される。

【 0 7 2 6 】

具体的には、図 5 6（c）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域の演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小サイズで表示されると共に、画面中央には味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する対決演出が開始される。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H を残して、保留アイコン表示領域（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）に表示されている保留アイコン（ここでは第 1 保留アイコンのみ）が保留アイコン表示領域と一緒に非表示となる。さらに、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「7」図柄でリーチ状態となる。

10

【 0 7 2 7 】

T 5 のタイミングは、第 1 特別図柄保留数（U 1）が「1」から「2」に増加したタイミング（変動演出が開始されてから 8 2 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、S P リーチ演出（対決演出）の実行中であるため、このタイミングでの第 1 保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。

【 0 7 2 8 】

具体的には、図 5 6（d）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「1」から「2」に変化すると共に、対決演出の最終演出（大当たりか否かを報知するための決め演出）が実行されている。

20

【 0 7 2 9 】

T 6 のタイミングは、S P リーチ演出（対決演出）が開始されてから 4 2 0 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから 8 8 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、対決演出の最終演出（決め演出）の結果が導出される。

【 0 7 3 0 】

具体的には、図 5 6（e）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、味方キャラ C 2 が敵キャラ C 3 に勝利する演出が行われると共に、画面左上で縮小表示されている演出図柄 7 0 a が大当たりであることを示す組み合わせ（「777」）で仮停止する（揺れ動いた状態になる）。

30

【 0 7 3 1 】

T 7 のタイミングは、S P リーチ演出（対決演出）が開始されてから 4 5 0 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから 9 1 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、S P リーチ演出（対決演出）が終了し、第 1 保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、増加表示が行われる。

【 0 7 3 2 】

具体的には、図 5 6（f）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄 7 0 a が画面中央に拡大表示されて仮停止される（揺れ動いた状態になる）。また、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン（C D アイコン）H 1 1 が再表示されると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン（C D アイコン）H 1 2 が通常サイズで表示される。

40

【 0 7 3 3 】

そして、最終的には、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「777」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T H が消去される。

【 0 7 3 4 】

このように、特定演出（S P リーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、この特定演出が終了することになる（フレーム更新）タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

【 0 7 3 5 】

また、特定演出（SPリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了（縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示を開始するため、特別図柄保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 3 6 】

また、特定演出（SPリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、1フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特別図柄保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 0 7 3 7 】

また、特定演出（SPリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないため、発生報知音によって特定演出が終了したタイミングで特別図柄保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 3 8 】

なお、特定演出（SPリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了した（フレーム更新）タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を1フレームでまとめて実行するようにするとよい。

20

【 0 7 3 9 】

また、特定演出（SPリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。

【 0 7 4 0 】

また、特定演出としてSPリーチ演出を例示したが、特定演出にSPSPリーチ演出を含めてもよいし、全回転リーチ演出を含めてもよい。

【 0 7 4 1 】

（特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例）

図57～59を用いて、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例について説明する。図57は、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートであり、図58（a）～（f）、及び、図59（g）～（i）は、図57の（a）～（i）に対応する演出例を示す図である。

30

【 0 7 4 2 】

まず、T1のタイミングは、特定遊技状態における最後（100回目）の変動演出が開始されてから400フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZの変動表示が継続している。

【 0 7 4 3 】

具体的には、図58（a）に示すように、第1保留数表示領域70Eに「1」が表示されると共に、第2保留数表示領域70Fに「4」が表示されている。また、第1保留アイコン表示領域70Bが消去されていると共に、第2保留アイコン表示領域70Dの第1表示部70D1～第4表示部70D4にそれぞれ第2保留アイコン（CDアイコン）H21～H24が表示され、当該アイコンTHが表示された状態となっている。さらに、画面上部には、特定遊技状態で実行可能な変動演出の回数（ここでは「残り0回」）が表示されると共に、画面右上には、遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像MUが表示されている。

40

【 0 7 4 4 】

T2のタイミングは、第1特別図柄保留数（U1）が「1」から「2」に増加したタイミ

50

ング（変動演出が開始されてから415フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第1保留アイコン表示領域70Bが消去されているため、第1保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。

【0745】

具体的には、図58（b）に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が「1」から「2」に変化すると共に、演出図柄70aのスクロールが継続する。

【0746】

T3のタイミングは、変動演出が開始されてから430フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、左中右の変動表示領域で変動表示していた演出図柄70aが同時に仮停止する。

10

【0747】

具体的には、図58（c）に示すように、第1画像表示装置70では、左中右の変動表示領域に「285」の演出図柄70aが仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄70aの組み合わせが表示された状態となる。

【0748】

T4のタイミングは、演出図柄70aが仮停止してから15フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから445フレーム目）である。このタイミングにおいて、所定の有利期間（大当たり遊技と特定遊技状態が継続している間）における遊技の結果を示すリザルト表示が開始される。

20

【0749】

具体的には、図58（d）に示すように、第1画像表示装置70では、背景画像HGが暗転すると共に、特定遊技状態の終了を示す「スペシャルタイム終了」、及び、所定の有利期間中に実行された大当たり遊技の回数「大当たり×1」の文字が表示される。また、仮停止している演出図柄70aが画面左上に縮小表示される。

【0750】

T5のタイミングは、リザルト表示が開始されてから15フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから460フレーム目）である。このタイミングにおいて、リザルト表示が継続している。

30

【0751】

具体的には、図58（e）に示すように、第1画像表示装置70では、所定の有利期間中に獲得した（払い出された）遊技球の数を示す「TOTAL 1200pt」の文字が追加表示される。

【0752】

T6のタイミングは、リザルト表示が開始されてから30フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から475フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70aの変動表示、及び、特殊図柄TZの変動表示が終了する。

【0753】

具体的には、図58（f）に示すように、第1画像表示装置70では、画面左上で仮停止していた演出図柄70aが画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ組み合わせ「285」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTHが消去される。

40

【0754】

T7のタイミングは、特定遊技状態における最後（100回目）の変動演出が終了して通常遊技状態における1回目の変動演出が開始されるタイミング（変動演出の開始から490フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZの変動表示、第2保留数字の非アニメーションによる減少表示、第2保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、第2保留アイコンのアニメーションによる減少表示、第1保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、第1保留アイコ

50

ンの非アニメーションによる増加表示が開始される。

【 0 7 5 5 】

具体的には、図 5 9 (g) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 2 保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 保留数字が「 4 」から「 3 」に変化すると共に、第 1 表示部 7 0 D 1 に表示されていた第 2 保留アイコン (C D アイコン) H 2 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動 (シフト) を開始すると共に、第 2 表示部 7 0 D 2 ~ 第 4 表示部 7 0 D 4 に表示されていた第 2 保留アイコン (C D アイコン) H 2 2 ~ H 2 4 が 1 つ隣りの表示部に向けて移動 (シフト) を開始する。

【 0 7 5 6 】

また、第 1 保留アイコン表示領域が復帰して第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が復帰表示されると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 2 が通常サイズで表示される。さらに、演出図柄 7 0 a がスクロール (他の演出図柄に更新) されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。また、画面左上には、遊技領域 5 a の左側領域に向けて遊技球を発射することを促す左打ち画像 H U が表示される。

【 0 7 5 7 】

T 8 のタイミングは、第 2 保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が開始してから 2 0 フレーム目となるタイミング (前回の変動演出の開始から 5 1 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、第 2 保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了する。

【 0 7 5 8 】

具体的には、図 5 9 (h) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 D 1 から移動してきた第 2 保留アイコン H 2 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C の中心に位置して当該アイコン T H になると共に、第 2 表示部 7 0 D 2 ~ 第 4 表示部 7 0 D 4 から移動してきた第 2 保留アイコン H 2 2 ~ H 2 4 が隣の表示部の中心に位置し、演出図柄 7 0 a の縮小表示が停止する。

【 0 7 5 9 】

T 9 のタイミングは、第 2 保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了してから 1 0 フレーム目となるタイミング (前回の変動演出の開始から 5 2 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a のスクロール (下方向への移動) が継続する。

【 0 7 6 0 】

具体的には、図 5 9 (i) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左側の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロールに続いて、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール (下方向への移動) が開始される。

【 0 7 6 1 】

このように、特定遊技状態中に第 1 特別図柄保留数 (U 1) が増加した場合には、第 1 保留アイコンの増加表示を待機 (制限) する一方、第 1 保留数字の増加表示を開始するため、特定演出の実行中であっても特別図柄保留数が増加したことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 6 2 】

また、特定遊技状態中に第 1 特別図柄保留数 (U 1) が増加した場合には、特定遊技状態 (における最後の変動演出) が終了した (フレーム更新) タイミングで、第 1 保留アイコンの増加表示を開始するため、それ以前に実行された第 1 保留数字の増加表示を見逃した場合であっても、第 1 特別図柄保留数が増加したことを認識することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 6 3 】

また、特定遊技状態 (における最後の変動演出) が終了したタイミングで第 1 保留アイコンの増加表示を開始する場合に、1 フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特別図柄保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 7 6 4 】

また、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないので、発生報知音によって特定遊技状態が終了したタイミングで特別図柄保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 7 6 5 】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了するまでは、演出図柄がスクロールせず（次の演出図柄に更新されず）、保留アイコンの変化表示が完了する（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）が開始されるため、変動演出中の演出の進行を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 0 7 6 6 】

なお、特定遊技状態中に第1特別図柄保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了した（フレーム更新）タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を1フレームでまとめて実行すればよい。

【 0 7 6 7 】

また、特定遊技状態中に第1特別図柄保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。

【 0 7 6 8 】

なお、本実施の形態では、通常遊技状態においては第1保留アイコン表示領域70B、及び、第2保留アイコン表示領域70Dが設定（表示）されていたが、第2保留アイコン表示領域70Dを設定（表示）せずに第1保留アイコン表示領域70Bだけを設定（表示）するようにしてもよい。

20

【 0 7 6 9 】

また、本実施の形態では、変動演出中に特定演出（SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、全回転リーチ演出）が実行されているか否かに拘らず当該アイコン表示領域70Cが設定（表示）されていたが、特定演出の実行中において当該アイコン表示領域70Cを設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよいし、特定演出の実行途中から当該アイコン表示領域70Cを設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよい。

【 0 7 7 0 】

また、本実施の形態では、第1保留数表示領域70Eと第2保留数表示領域70Fとを第1画像表示装置70に設定（表示）していたが、第2画像表示装置71に設定（表示）してもよいし、画像表示装置とは異なる専用の表示器（例えば、7セグメントLED、ドットマトリックス、専用のLED等）に設定（表示）してもよい。そして、専用のLEDに設定する場合には、LEDの点灯色や点灯/点滅態様によって特別図柄保留数を表示するとよい。

30

【 0 7 7 1 】

（ランプ/駆動制御部の役物初期処理）

図60を用いて、ランプ/駆動制御部150の役物初期処理を説明する。図60は、ランプ/駆動制御部150の役物初期処理を示すフローチャートであり、本処理は、ランプ/駆動制御部150において所定周期（4ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理内で実行される。

40

【 0 7 7 2 】

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。

【 0 7 7 3 】

ランプCPU150aは、ステップR102において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）

50

の原点復帰処理を実行するための「1」をセットする。

【0774】

ランプCPU150aは、ステップR103において、初期処理番号が「1」であるか否かを判定する。初期処理番号が「1」でない場合には、役物の原点復帰処理を実行しないものとしてステップR105に処理を移し、初期処理番号「1」である場合には、ステップR104において、原点復帰処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、位置検出センサからの入力信号に基づいて役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の原点位置への復帰動作を実行したり、初期処理番号を「2」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、原点復帰処理の詳細は後述する。

【0775】

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

【0776】

このように、図60に示した役物初期処理によれば、各種役物の原点位置への復帰動作を行うための原点復帰処理と、各種役物の初期動作及び初期発光を行うための初期動作処理とが同時に実行しないようになっている。このようにしたことで、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。

【0777】

また、図60に示した役物初期処理によれば、初期動作処理の前に原点復帰処理を実行するようになっている。このようにしたことで、各種役物が原点位置から初期動作することになり、各種役物の動作に異常があるか否かを把握し易くすることが可能となる。

【0778】

（ランプ/駆動制御部の原点復帰処理）

図61を用いて、ランプ/駆動制御部150の原点復帰処理を説明する。図61は、ランプ/駆動制御部150における原点復帰処理を示すフローチャートである。

【0779】

ランプCPU150aは、ステップR105-1において、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の原点復帰状況の推移を示す盤役物処理番号が「0」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「0」でない場合には、ステップR105-3に処理を移し、盤役物処理番号が「0」の場合には、ステップR105-2において、原点復帰させる駆動対象を第1可動部材73に設定し、ステップR105-5に処理を移す。

【0780】

ランプCPU150aは、ステップR105-3において、盤役物処理番号が「1」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「1」でない場合には、ステップR105-12に処理を移し、盤役物処理番号が「1」である場合には、ステップR105-4において、原点復帰させる駆動対象を第2可動部材74に設定し、ステップR105-5に処理を移す。

【0781】

ランプCPU150aは、ステップR105-5において、駆動対象の可動部材が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、各可動部材が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。駆動対象の可動部材が原点位置にない場合には、ステップR105-6に処理を移し、駆動対象の可動部材が原点位置にある場合には、ステップR105-11に処理を移す。

【0782】

ランプCPU150aは、ステップR105-6において、駆動対象の可動部材が原点位

10

20

30

40

50

置に戻るように、駆動対象の可動部材を移動させるための駆動モータを駆動させ、ステップR105-7において、可動部材が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための盤役物異常判定タイマを+1更新する。

【0783】

ランプCPU150aは、ステップR105-8において、更新後の盤役物異常判定タイマが上限値（例えば5秒）であるか否かを判定する。盤役物異常判定タイマが上限値である場合には、駆動対象の可動部材に復帰異常が発生したものととしてステップR105-9に処理を移し、盤役物異常判定タイマが上限値でない場合には、ステップR105-12に処理を移す。

【0784】

ランプCPU150aは、ステップR105-9において、駆動対象の可動部材に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報（第1可動部材復帰異常情報、第2可動部材復帰異常情報）をランプRAM150cにセットし、ステップR105-10において、盤役物異常判定タイマをクリアする。

【0785】

ランプCPU150aは、ステップR105-11において、盤役物処理番号を+1更新する。具体的には、盤役物処理番号が「0」であったならば、第2可動部材74を駆動対象とすべく盤役物処理番号を「1」に更新し、盤役物処理番号が「1」であったならば、盤役物（第1可動部材、第2可動部材）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「2」に更新する。

【0786】

ランプCPU150aは、ステップR105-12において、枠役物（演出ボタン17）の原点復帰状況の推移を示す枠役物処理番号が「0」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「0」である場合には、ステップR105-13に処理を移し、盤役物処理番号が「0」でない場合には、ステップR105-20に処理を移す。

【0787】

ランプCPU150aは、ステップR105-13において、演出ボタン17が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、演出ボタン17が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。演出ボタン17が原点位置にない場合には、ステップR105-14に処理を移し、演出ボタン17が原点位置にある場合には、ステップR105-19に処理を移す。

【0788】

ランプCPU150aは、ステップR105-14において、演出ボタン17が原点位置に戻るように、演出ボタン17を移動させるための演出ボタン駆動モータを駆動させ、ステップR105-15において、演出ボタン17が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための枠役物異常判定タイマを+1更新する。

【0789】

ランプCPU150aは、ステップR105-16において、更新後の枠役物異常判定タイマが上限値（例えば5秒）であるか否かを判定する。枠役物異常判定タイマが上限値である場合には、演出ボタン17に復帰異常が発生したものととしてステップR105-17に処理を移し、枠役物異常判定タイマが上限値でない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。

【0790】

ランプCPU150aは、ステップR105-17において、演出ボタン17に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報をランプRAM150cにセットし、ステップR105-18において、枠役物異常判定タイマをクリアする。

【0791】

ランプCPU150aは、ステップR105-19において、枠役物処理番号を+1更新する。具体的には、枠役物処理番号が「0」であったならば、枠役物（演出ボタン17）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「1」に更新する。

10

20

30

40

50

【 0 7 9 2 】

ランプCPU150aは、ステップR105-20において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「2」であって枠役物処理番号が「1」であるか否かを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップR105-21に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。

【 0 7 9 3 】

ランプCPU150aは、ステップR105-21において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップR105-22において、上述した初期処理番号に役物の初期動作処理を実行するための「2」をセットし、今回の原点復帰処理を終了する。

10

【 0 7 9 4 】

このように、図61に示した原点復帰処理によれば、第1可動部材73と、第2可動部材74とを同時（同時期）に原点位置に復帰させずに所定の順序（第1可動部材73 第2可動部材74の順）で原点位置に復帰させるようになっている。このようにしたことで、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、第1可動部材73と第2可動部材74とが離間困難に接触しているような場合に、双方の可動部材が互いに負荷をかけあうことを抑制でき、双方の可動部材が同時に破損するような不都合を抑制することが可能となる。

【 0 7 9 5 】

また、図61に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン17）の原点位置への復帰動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。このようにしたことで、各種役物の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

20

【 0 7 9 6 】

また、図61に示した原点復帰処理によれば、各役物の原点位置への復帰動作の時間に上限を設けている。このようにしたことで、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行って演出動作が行われれないといった事態を回避することができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

30

【 0 7 9 7 】

また、図61に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン17）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。このようにしたことで、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

【 0 7 9 8 】

なお、第1可動部材73と、第2可動部材74とが所定の順序（第1可動部材73 第2可動部材74の順）で原点位置に復帰するようになっているが、同時に原点位置に復帰する動作を開始するようにしてもよい。このようにすると、第1可動部材73、及び、第2可動部材74の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

40

【 0 7 9 9 】

（ランプ/駆動制御部の初期動作処理）

図62を用いて、ランプ/駆動制御部150の初期動作処理を説明する。図62は、ランプ/駆動制御部150の初期動作処理を示すフローチャートである。

【 0 8 0 0 】

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

50

場合には、ステップ R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 7 に処理を移す。

【 0 8 0 1 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 2 において、ランプ R A M 1 5 0 c に第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 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 R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 7 に処理を移す。

【 0 8 0 2 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 4 において、盤役物の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブル（図 6 3 参照）を選択する。なお、盤役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【 0 8 0 3 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 5 において、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作パターンを決定し、ランプ R A M 1 5 0 c にセットする。具体的には、図 6 3 に示す盤役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源 ON 時コマンドの種類、及び、復帰異常情報の有無に基づいて、複数の初期動作パターンの中から 1 つの初期動作パターンを決定する。

【 0 8 0 4 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 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。

【 0 8 0 5 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 1 1 に処理を移し、盤役物処理番号が「 1 」である場合には、ステップ R 1 0 7 - 8 において、ランプ R A M 1 5 0 c 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。

【 0 8 0 6 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 1 1 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 R 1 0 7 - 1 0 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。

【 0 8 0 7 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 1 1 において、枠役物（演出ボタン 1 7）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 R 1 0 7 - 1 2 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 R 1 0 7 - 1 7 に処理を移す。

【 0 8 0 8 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 1 2 において、ランプ R A M 1 5 0 c に演出ボタン 1 7 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 R 1 0 7 - 1 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 R 1 0 7 - 1 3 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 R 1 0 7 - 1 7 に処理を移す。

【 0 8 0 9 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 1 4 において、枠役物の初期動作パターン

10

20

30

40

50

を決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブル（図 6 4 参照）を選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【 0 8 1 0 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 1 5 において、枠役物（演出ボタン 1 7）の初期動作パターンを決定し、ランプ RAM 1 5 0 c にセットする。具体的には、図 6 4 に示す枠役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源 ON 時コマンドの種類に基づいて、複数の初期動作パターンの中から 1 つの初期動作パターンを決定する。

【 0 8 1 1 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 1 6 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。

10

【 0 8 1 2 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 1 7 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 R 1 0 7 - 2 1 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 R 1 0 7 - 1 8 において、ランプ RAM 1 5 0 c 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。

【 0 8 1 3 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 1 9 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 R 1 0 7 - 2 1 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 R 1 0 7 - 2 0 において、枠役物処理番号を + 1 更新する。具体的には、枠役物処理番号が「 1 」であったならば、枠役物の初期動作させる処理を終了すべく枠役物処理番号を「 2 」に更新する。

20

【 0 8 1 4 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 2 1 において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「 2 」であって枠役物処理番号が「 2 」であるかを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップ R 1 0 7 - 2 2 に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の初期動作処理を終了する。

30

【 0 8 1 5 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 2 2 において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップ R 1 0 7 - 2 3 において、上述した初期処理番号をクリアし、今回の初期動作処理を終了する。

【 0 8 1 6 】

このように、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作と、枠役物（演出ボタン 1 7）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。このようにしたことで、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。

40

【 0 8 1 7 】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、盤役物を構成する第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合には、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の初期動作を実行しないようになっている。このようにしたことで、復帰異常が発生している可動部材を無理やり初期動作させることで可動部材が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。

【 0 8 1 8 】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合には、演出ボタン 1 7 の初期動作を実行しないようになっている。このようにしたことで、復帰異常が発生している演出ボタン 1 7 を無理やり初期動作させることで

50

演出ボタン 17 が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。

【0819】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。このようにしたこと、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。

【0820】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作と、枠役物（演出ボタン 17）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。このようにしたこと、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのか不明な状態が発生することがなくなる。

10

【0821】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図 6 3 は、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作パターンを決定する場合に参照される盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【0822】

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

20

【0823】

初期動作パターンには、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン 0 1 ~ 0 3 や、客待ち状態中であることを示す第 1 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン 0 4 ~ 0 6 や、特別図柄の変動表示中であることを示す第 2 電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第 3 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン 0 7 ~ 0 9 が設定されている。

【0824】

「初期動作パターン 0 1」は、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がないときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が小下降 原点復帰 大下降 原点復帰の順で動作した後に第 2 可動部材 7 4 が移動 原点復帰の順で動作し、その期間において第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED が青と白で点灯（発光）する。

30

「初期動作パターン 0 2」は、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常があるときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が動作せずに、第 2 可動部材 7 4 が移動 原点復帰の順で動作し、その期間において第 2 可動部材 LED が青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン 0 3」は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常があるときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が小下降 原点復帰 大下降 原点復帰の順で動作した後に第 2 可動部材 7 4 が動作せず、その期間において第 1 可動部材 LED が青と白で点灯（発光）する。

【0825】

「初期動作パターン 0 4」は、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がないときに決定され、第 2 可動部材 LED が青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン 0 1 と同じである。

40

「初期動作パターン 0 5」は、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常があるときに決定され、第 2 可動部材 LED が青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン 0 2 と同じである。

「初期動作パターン 0 6」は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常があるときに決定され、第 2 可動部材 LED が青で点灯しないため、結果的に初期動作パターン 0 3 と同じである。

【0826】

「初期動作パターン 0 7」は、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がないときに決定され、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED が消灯する以外は

50

、初期動作パターン 0 1 又は初期動作パターン 0 4 と同じである。

「初期動作パターン 0 8」は、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常があるときに決定され、第 2 可動部材 7 4 が消灯する以外は、初期動作パターン 0 2 又は初期動作パターン 0 5 と同じである。

「初期動作パターン 0 9」は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常があるときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が消灯する以外は、初期動作パターン 0 3 又は初期動作パターン 0 6 と同じである。

【 0 8 2 7 】

なお、初期動作パターン 0 2、初期動作パターン 0 5、及び、初期動作パターン 0 8 において、第 1 可動部材 L E D の点灯色が記載されていないが、この点は第 1 可動部材 7 3 の復帰異常によって第 1 可動部材 L E D が異常報知のために赤点滅となるからである。

10

【 0 8 2 8 】

また、初期動作パターン 0 3、初期動作パターン 0 6、及び、初期動作パターン 0 9 において、第 2 可動部材 L E D の点灯色が記載されていないが、この点は第 2 可動部材 7 4 の復帰異常によって第 2 可動部材 L E D が異常報知のために赤点滅となるからである。

【 0 8 2 9 】

図 6 3 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入時と、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材、第 2 可動部材）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入であ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。

20

【 0 8 3 0 】

なお、初期動作の動作態様が同一とは、少なくとも各工程における盤役物の動きのパターンが同じであればよく、各工程における動作時間が同一であってもよいし、各工程における動作時間が異なってもよい。

【 0 8 3 1 】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよいし、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の両方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

30

【 0 8 3 2 】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第 1 可動部材 7 3、及び/又は、第 2 可動部材 7 4 の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

40

【 0 8 3 3 】

図 6 3 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【 0 8 3 4 】

図 6 3 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第 1 可動部材 L E D の初期発光の発光態様が

50

同一である一方、第2可動部材LEDの初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【0835】

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

10

【0836】

また、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第1可動部材LEDの初期発光の発光態様、及び、第2可動部材LEDの初期発光の発光態様の両方を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握し易くすることが可能となる。

【0837】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第4の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第1可動部材、第2可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

20

【0838】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第5の特徴としては、客待ち状態に復旧する電源復旧時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第1可動部材、第2可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。

30

【0839】

なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDの両方が消灯するようになっているが、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【0840】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第6の特徴としては、電源投入時であるか電源復旧時であるかに拘らず、第1可動部材73に復帰異常があつて第2可動部材74に復帰異常がない場合には、第1可動部材73の初期動作を行わずに第2可動部材74の初期動作を行い、第1可動部材73に復帰異常がなくて第2可動部材74に復帰異常がある場合には、第1可動部材73の初期動作を行って第2可動部材74の初期動作を行わないようになっている点が挙げられる。このようにすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

40

【0841】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図64は、枠役物（演出ボタン17）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【0842】

枠役物初期動作パターン決定テーブルには、電源ON時コマンドの種類、選択される初期動作パターンが対応付けられており、参考として初期動作時の作動態様、及び、初期動作

50

の工程数が記載されている。

【 0 8 4 3 】

「初期動作パターン 0 1」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン 1 7 が大上昇 & 連続振動 原点復帰 間欠振動の順で動作し、その期間において演出ボタン L E D が赤 緑 青の順で点灯（発光）する。

「初期動作パターン 0 2」は、客待ち状態中であることを示す第 1 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇 & 連続振動 原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンが青で点灯（発光）する。

「初期動作パターン 0 3」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第 2 電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第 3 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇 & 連続振動 原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタン L E D が消灯する。

10

【 0 8 4 4 】

なお、演出ボタン 1 7 の連続振動の時間（2 秒）、及び、間欠振動の時間（2 秒間）については、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン 1 7 が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン 1 7 が振動する時間（大当たりとなることを期待させる大当たり予告用の有効期間であれば 1 秒振動、大当たりか否かを報知する決め演出用の有効期間であれば 5 秒振動）とは異なる時間となっている。

【 0 8 4 5 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入時と、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン 1 7）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

20

【 0 8 4 6 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

30

【 0 8 4 7 】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン 1 7 の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【 0 8 4 8 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン 1 7）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

40

【 0 8 4 9 】

図 6 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材、第 2 可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【 0 8 5 0 】

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

50

出ボタンLEDが消灯するようになっているが、演出ボタンLEDを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【0851】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第5の特徴としては、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【0852】

なお、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。

【0853】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第6の特徴としては、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【0854】

なお、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。

【0855】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第7の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン17が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン17が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン17が振動する時間とは異なる点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン17の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

【0856】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第8の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン17の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン17の動作確認とボタン振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

【0857】

（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65は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後に各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、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。

【0858】

なお、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメインRAM110cが初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入である場合について説明する。

【0859】

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、画像表示装置の初期動作として「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。

【0860】

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投入指定コマンドを演

10

20

30

40

50

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 1 可動部材 73、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。

【0861】

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、画像表示装置には、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。

【0862】

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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 70E、及び、第 2 保留数表示領域 70F のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

10

【0863】

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。

【0864】

T3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 74 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 は消灯した状態を維持する。

20

【0865】

T4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 74 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 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 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 青の順で点灯する。

【0866】

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 可動部材 73 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 74 の初期動作が開始される。

30

【0867】

T7 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 74 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 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。

【0868】

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 70E 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「ボン」が出力される。

40

【0869】

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、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 70E 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。

【0870】

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、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示

50

器 8 3 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 0 8 7 1 】

(電源投入後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例)

図 6 6 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

【 0 8 7 2 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「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。

【 0 8 7 3 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 0 8 7 4 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「 1 3 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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「 R A M 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。

【 0 8 7 5 】

また、電源 O N 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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 0 8 7 6 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 0 8 7 7 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 0 8 7 8 】

T 4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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、第 2 可動部材 L E D 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

【 0 8 7 9 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D 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、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 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、第 1 可動部材 L E D の初期発光が終了して客待ち中点灯 (白点灯) となる。

【 0 8 8 0 】

T 7 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間 (例えば 6 0 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、T 8 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 7 0 E 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 7 0 B 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 8 3

10

20

30

40

50

が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ボン」が出力される。

【0881】

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、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70E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。

【0882】

このとき、第2可動部材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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

10

【0883】

（電源投入後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図67は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後に第1可動部材73に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入である場合について説明する。

【0884】

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、画像表示装置の初期動作として「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。

20

【0885】

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1可動部材73、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。

【0886】

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、画像表示装置には、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。

30

【0887】

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、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【0888】

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。

【0889】

T3のタイミングにおいて、第1可動部材73に復帰異常が発生した状態で第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第1可動部材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2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

40

【0890】

T4のタイミングにおいて、第2可動部材74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可動部材74、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第2可動部材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 青の順で点灯する。

【0891】

50

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2可動部材74の初期動作が終了すると、第1可動部材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、第2可動部材LEDの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【0892】

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70E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「ボン」が出力される。

10

【0893】

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、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70E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。

【0894】

このとき、第1可動部材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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

20

【0895】

（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68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。

【0896】

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、画像表示装置の初期動作として「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。

30

【0897】

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1可動部材73、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。

【0898】

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、画像表示装置には、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。

40

【0899】

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、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【0900】

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。

【0901】

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可動部材7

50

3、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、第2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDは消灯した状態を維持する。

【0902】

T4のタイミングにおいて、第2可動部材74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可動部材73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、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDは、初期発光として青と白で交互に点灯する。

【0903】

T5のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始され、T6のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材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。

【0904】

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70E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「ボン」が出力される。

【0905】

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、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70E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。

【0906】

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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

【0907】

なお、図65～図68に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメインRAM110cが初期化される電源投入の場合には、初期画面が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板130が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信することで第1待機画面が表示されて各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第1待機画面が表示されるようにしてもよい。

【0908】

（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69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可動部材73、第2可動部材74、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。

【0909】

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、画像表示装置の初期動作として「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。

【0910】

10

20

30

40

50

T 2のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 0 9 1 1 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

【 0 9 1 2 】

また、電源 O N 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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

10

【 0 9 1 3 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 0 9 1 4 】

T 3のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

20

【 0 9 1 5 】

T 4のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 0 9 1 6 】

T 5のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D 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、T 6のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

30

【 0 9 1 7 】

T 7のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D 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。

【 0 9 1 8 】

T 8のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 7 0 E 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 7 0 B 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 8 3 が「 1 」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン」が出力される。

40

【 0 9 1 9 】

T 9のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、B G M の出力）が開始される。

【 0 9 2 0 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 0 9 2 1 】

50

(電源復旧後に第2可動部材に復帰異常がある場合の具体例)

図70は、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧後に第2可動部材74に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【0922】

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、画像表示装置の初期動作として「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。

【0923】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される客待ち中用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1可動部材73、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。

10

【0924】

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、画像表示装置には、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。

【0925】

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、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

20

【0926】

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。

【0927】

T3のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74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は消灯した状態を維持する。

【0928】

T4のタイミングにおいて、第2可動部材74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、第2可動部材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1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第1可動部材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、初期発光として青に点灯する。

30

【0929】

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可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74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、第1可動部材LEDの初期発光が終了して客待ち中点灯(白点灯)となる。

40

【0930】

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70E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「ボン」が出力される。

【0931】

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、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70E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

50

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。

【0932】

このとき、第2可動部材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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

【0933】

(電源復旧後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例)

図71は、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧後に第1可動部材73に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

10

【0934】

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、画像表示装置の初期動作として「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。

【0935】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される客待ち中用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1可動部材73、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。

【0936】

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、画像表示装置には、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。

20

【0937】

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、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【0938】

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。

30

【0939】

T3のタイミングにおいて、第1可動部材73に復帰異常が発生した状態で第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第1可動部材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2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【0940】

T4のタイミングにおいて、第2可動部材74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可動部材74、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは、初期発光として青に点灯する。

40

【0941】

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2可動部材74の初期動作が終了すると、第1可動部材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、第2可動部材LEDの初期発光が終了して客待ち中点灯(白点灯)となる。

【0942】

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

50

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70E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「ボン」が出力される。

【0943】

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、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70E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。

【0944】

このとき、第1可動部材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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

【0945】

（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72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。

【0946】

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、画像表示装置の初期動作として「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。

【0947】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される客待ち中用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1可動部材73、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。

【0948】

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、画像表示装置には、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。

【0949】

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、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【0950】

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。

【0951】

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可動部材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、第2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDは消灯した状態を維持する。

【0952】

T4のタイミングにおいて、第2可動部材74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可動部材73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、第1可動部材LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第2可動部材LEDは、初期発光として青に点灯する。

10

20

30

40

50

【 0 9 5 3 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D 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。

【 0 9 5 4 】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 7 0 E 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 7 0 B 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 8 3 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。

10

【 0 9 5 5 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、B G M の出力）が開始される。

【 0 9 5 6 】

このとき、演出ボタン L E D による異常報知期間が終了し、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「 0 」を示す表示態様となる。

20

【 0 9 5 7 】

（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 7 3 は、メイン R A M 1 1 0 c 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。

【 0 9 5 8 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「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。

【 0 9 5 9 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

30

【 0 9 6 0 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、「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。

【 0 9 6 1 】

また、電源 O N 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、画像表示装置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 7 0 E や第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字を表示しない状態を維持する。

40

【 0 9 6 2 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3 は、「 3 」を示す表示態様となり、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 0 9 6 3 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 0 9 6 4 】

50

T 4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態を維持する。

【 0 9 6 5 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始され、T 7 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態を維持する。

10

【 0 9 6 6 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から特別図柄確定コマンドを受信すると、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

【 0 9 6 7 】

このとき、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 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 7 0 C 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。

【 0 9 6 8 】

20

T 9 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、B G M の出力）が開始される。

【 0 9 6 9 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「2」を示す表示態様となる。

【 0 9 7 0 】

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、T 2 のタイミングにおいてサブ第 1 保留表示器 8 3 に「0」が表示され、T 9 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 T 1 のタイミングから T 8 のタイミングまでの基本的な動作の流れは同じとなる。

30

【 0 9 7 1 】

（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）

図 7 4 は、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を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

【 0 9 7 2 】

40

電源投入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 1 3 0 には電源が供給されているが、主制御基板 1 1 0 には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源及びバックアップ電源）が供給されていない第 1 のケース、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 へのコマンド通信線が断線している第 2 のケース、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）となっている第 3 のケース等が挙げられるが、ここでは、第 1 のケースについて説明する。

【 0 9 7 3 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが ON されると、主制御基板 1 1 0 には電源供給が行われずに演出制御基板 1 3 0 への電源供給が開始される。このとき、画

50

像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後所定時間（例えば0.5秒）が経過すると演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

【0974】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われ、電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板130が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、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。

【0975】

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、画像表示装置には、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る。また、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。

【0976】

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、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【0977】

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。

【0978】

T3のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74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は消灯した状態を維持する。

【0979】

T4のタイミングにおいて、第2可動部材74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1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、及び、第2可動部材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 青の順で点灯する。

【0980】

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可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【0981】

T7のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材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。その後、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。

【0982】

なお、演出制御基板130が電源投入指定コマンドを受信したときに第1待機画面を表示していたが、すぐに第1待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば0.5秒）表示した後に第1待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第1待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【0983】

10

20

30

40

50

(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75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。

【0984】

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には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態(半差し状態を含む)によって電源(メイン電源のみ)が供給されていない第1のケース、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第2のケース、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)となっている第3のケース等が挙げられるが、ここでは、第1のケースについて説明する。

10

【0985】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源スイッチがONされると、主制御基板110には電源供給が行われずに演出制御基板130への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後、所定時間(例えば0.5秒)が経過すると、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

【0986】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われ、客待ち中用の電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板130が電源復旧指定コマンドを受信すると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、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。

20

【0987】

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、画像表示装置には、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る。また、音声出力装置9は、無音の状態となる。

【0988】

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、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

30

【0989】

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。

【0990】

T3のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74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は消灯した状態を維持する。

【0991】

T4のタイミングにおいて、第2可動部材74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1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第1可動部材LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第2可動部材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。

40

【0992】

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可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【0993】

50

T7のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材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。

【0994】

なお、演出制御基板130が電源復旧指定コマンドを受信したときに第2待機画面を表示していたが、すぐに第2待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば0.5秒）表示した後に第2待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第2待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【0995】

また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置9が無音の状態となるようにしていたが、電源ONとなったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。

【0996】

（電源ON時に電源ON時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図76は、電源ON時に電源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）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【0997】

電源ON時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第1のケース、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第2のケース、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）となっている第3のケース等が挙げられるが、ここでは第3のケースについて説明する。

【0998】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源スイッチがONされると、主制御基板110及び演出制御基板130に電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「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。

【0999】

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（電源投入指定コマンド、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、画像表示装置では初期画面が表示された状態を維持し、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯を維持する。

【1000】

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。

【1001】

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、画像表示装置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。

【1002】

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、変動パターン指定コマンド）を受信すると、画像表示装置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。

10

20

30

40

50

【1003】

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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

【1004】

(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1)

図77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1を示す図である。

【1005】

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。

【1006】

ここでは、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の1つである客待ち状態(客待ちデモ演出の実行中を含む)中に、主制御基板110への電源供給(メイン電源、バックアップ電源)が停止した後に電源供給(メイン電源、バックアップ電源)が再開する場合について説明する。

【1007】

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、画像表示装置には、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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは、客待ち中点灯となっている。

【1008】

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、画像表示装置には、ハズレ演出図柄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。

【1009】

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。

【1010】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110への電源供給(メイン電源、バックアップ電源)だけが停止すると、画像表示装置では、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、サブ情報表示装置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。

【1011】

なお、主制御基板110への電源供給(メイン電源、バックアップ電源)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。

【1012】

T3のタイミングにおいて、主制御基板110への電源供給(メイン電源)が再開すると、メインRAM110cの初期化が行われて遊技の制御状態が初期化される。このとき、

10

20

30

40

50

画像表示装置では、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、サブ情報表示装置 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6) も表示内容を維持する。

【 1 0 1 3 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 0 1 4 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態となり、画像表示装置には、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「 1 3 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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「 R A M 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。

10

【 1 0 1 5 】

また、電源 O N 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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 0 1 6 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「 0 」を示す表示態様となる。

20

【 1 0 1 7 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 0 1 8 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

30

【 1 0 1 9 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D 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、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 0 2 0 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D 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、T 1 0 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間 (例えば 6 0 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。

40

【 1 0 2 1 】

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) の実行中や大当たり演出 (オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出) の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板 1 1 0 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、T 4 のタイミングで電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置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 1 1 0 への電源供給

50

だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置9からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。

【1022】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図66、図67、又は、図68に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【1023】

（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2）

図78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2を示す図である。

10

【1024】

ここでは、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の1つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、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。

【1025】

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、画像表示装置には、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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは客待ち中点灯となっている。

20

【1026】

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、画像表示装置には、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。

【1027】

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。

30

【1028】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、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、サブ情報表示装置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。

【1029】

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。

40

【1030】

T3のタイミングにおいて、主制御基板110への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインRAM110cの初期化が行われずに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、画像表示装置では、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、サブ情報表示装置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、

50

サブ普図保留表示器 8 6) も表示内容を維持する。

【 1 0 3 1 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 0 3 2 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態となり、画像表示装置には、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「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

10

【 1 0 3 3 】

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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 0 3 4 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 0 3 5 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

20

【 1 0 3 6 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 1 0 3 7 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D 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、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

30

【 1 0 3 8 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D 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。

【 1 0 3 9 】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図 7 0、図 7 1、又は、図 7 2 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

40

【 1 0 4 0 】

（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 3）

図 7 9 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 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 3 を示す図である。

【 1 0 4 1 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである変動演出の実行中に、主制御基板 1 1 0 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。

50

【 1 0 4 2 】

T 1 のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置 9 からは変動演出音 (B G M、 S E 等) が出力されている。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が行われており、サブ第 1 保留表示器 8 3 に保留数字「 1 」が表示されている。

【 1 0 4 3 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給 (バックアップ電源除く) だけが停止すると、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6) も表示内容を維持する。

10

【 1 0 4 4 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給 (メイン電源) が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに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、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6) も表示内容を維持する。

【 1 0 4 5 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

20

【 1 0 4 6 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態となり、画像表示装置には、「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 は無音となるが、サブ情報表示装置 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6) は表示内容を維持する。

【 1 0 4 7 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

30

【 1 0 4 8 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 1 0 4 9 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して消灯した状態となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

40

【 1 0 5 0 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して消灯した状態となる。

【 1 0 5 1 】

T 1 0 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特別図柄確定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき

50

、画像表示装置では、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。また、第1保留数表示領域70Eに「1」が表示されると共に、第2保留数表示領域70Fに「0」が表示された状態となる。また、サブ第1変動表示器81では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。

【1052】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特別図柄確定コマンドを演出制御基板130が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「777」等の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止（静止表示）された状態の確定画面が表示され、サブ第1変動表示器81では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となる。

10

【1053】

T11のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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70E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。

【1054】

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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

20

【1055】

なお、T6のタイミングで、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことが把握可能なようにしてもよい。

【1056】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図70、図71、又は、図72に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

30

【1057】

また、特別図柄確定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板130が認識している変動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄70aの仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第1変動表示器やサブ第2変動表示器での変動表示も終了しないことになる。

【1058】

（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4）

図80は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（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4を示す図である。

40

【1059】

ここでは、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の1つである大当たり演出の実行中に、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。

【1060】

T1のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第1回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には、大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、画面右上には、右打ちを示唆する右打ち表示画像MGが表示されると共に、画面右下には、大

50

当たり特殊図柄 T Z (「 7 7 7 」) が停止表示 (静止表示) された状態となっている。また、第 1 保留数表示領域 7 0 E に保留数字として「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 0 6 1 】

このとき、音声出力装置 9 からは大当たり演出音 (B G M、 S E 等) が出力され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が大当たり中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 では大当たり表示 (点灯) が行われている。

【 1 0 6 2 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給 (バックアップ電源除く) だけが停止すると、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6) も表示内容を維持する。

10

【 1 0 6 3 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給 (メイン電源) が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに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、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6) も表示内容を維持する。

20

【 1 0 6 4 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 0 6 5 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい (大当たり中)」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となるが、サブ情報表示装置 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6) は表示内容を維持する。

30

【 1 0 6 6 】

なお、大当たり中用の復帰中画面を表示するのではなく、図 7 9 に示した変動演出中に主制御基板 1 1 0 への電源供給 (メイン電源のみ) が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。

【 1 0 6 7 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 0 6 8 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

40

【 1 0 6 9 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して消灯した状態となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 0 7 0 】

50

T 9のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。

【1071】

T10のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される開放2回目(第2ラウンド)用のラウンド指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、大当たり演出(ラウンド演出)が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出(ラウンド演出)画面が表示され、大当たり特殊図柄TZ(「777」)が表示されない状態となっている。

【1072】

また、第1保留数表示領域70Eに保留数字として「1」が表示されると共に、第2保留数表示領域70Fに保留数字として「0」が表示される。さらに、音声出力装置9からは大当たり演出音(BGM、SE等)が出力され、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDが大当たり中点灯となる。

【1073】

その後、主制御基板110から送信される開放3回目(第3ラウンド)用のラウンド指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出(ラウンド演出)画面に代えて、通常の大当たり演出(ラウンド演出)画面が表示される。

【1074】

なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド指定コマンドを演出制御基板130が受信した場合には、エンディング指定コマンドを演出制御基板130が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。

【1075】

また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板130が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板130が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。

【1076】

また、T6のタイミングで、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【1077】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図70、図71、又は、図72に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光(赤点滅)が行われることになる。

【1078】

なお、図77~図80において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【1079】

このように、図65~図80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。

【1080】

10

20

30

40

50

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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、画像表示装置に演出図柄 7 0 a 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、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置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画像表示装置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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 0 8 1 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）、及び、サブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）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する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 1 0 8 2 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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「7 5 3」の演出図柄 7 0 a 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。

20

【 1 0 8 3 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、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であっては変動表示（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。

30

【 1 0 8 4 】

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 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2）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。

【 1 0 8 5 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）については、画像表示装置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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

40

【 1 0 8 6 】

なお、画像表示装置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 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2）で変動表示（点滅表示）を行う場合であっても、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 8 3、サブ第 2 保留

50

表示器 8 4) が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。

【 1 0 8 7 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 に示した具体例によれば、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄 7 0 a 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。

10

【 1 0 8 8 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 に示した具体例によれば、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作中にある場合は、各種役物の発光部（第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、演出ボタン L E D）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。

【 1 0 8 9 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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。

20

【 1 0 9 0 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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せることが可能となる。

【 1 0 9 1 】

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 1 7 が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。

30

【 1 0 9 2 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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、画像表示装置に演出図柄 7 0 a 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 7 0 a が表示されるタイミング）から、各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の初期動作を行うが、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、画像表示装置に演出図柄 7 0 a 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。

40

【 1 0 9 3 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 に示した具体例によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）については、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置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 7 0 a の表示前）にサブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）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

50

制することが可能となる。

【1094】

また、図65～図80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RAM110cの初期化を伴う電源投入やメインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

10

【1095】

また、図65～図80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、画像表示装置に演出図柄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。

【1096】

また、図65～図80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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

20

【1097】

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。

【1098】

また、図65～図80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。

30

【1099】

また、図65～図80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、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板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。

40

【1100】

また、図65～図80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、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板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行われることになり、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。

【1101】

また、図65～図80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

50

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、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板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。

【1102】

また、図65～図80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といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【1103】

また、図65～図80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)が終了した後の変動演出中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

【1104】

また、図65～図80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)が終了した後の大当たり遊技中であっても、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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

【1105】

また、図65～図80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といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

【1106】

また、図65～図80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変動演出中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、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

50

ドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 1 1 0 7 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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）中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【 1 1 0 8 】

なお、主制御基板 1 1 0 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。

【 1 1 0 9 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

【 1 1 1 0 】

なお、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

【 1 1 1 1 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から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復帰中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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

【 1 1 1 2 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマン

50

ドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から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大当たり中用の復帰中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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズれ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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 1 1 1 3 】

また、図 6 5 ~ 図 8 0 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変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズれ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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【 1 1 1 4 】

また、図 6 5 ~ 8 0 に示した具体例によれば、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板 1 3 0 への電源供給が継続した状態で主制御基板 1 1 0 への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。このようにしたことで、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

20

【 1 1 1 5 】

また、図 6 5 ~ 8 0 に示した具体例によれば、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板 1 3 0 への電源供給が継続した状態で主制御基板 1 1 0 への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。このようにしたことで、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

30

【 1 1 1 6 】

（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 1）

図 8 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 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 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 1 を示す図である。

【 1 1 1 7 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態中に、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）だけが停止した後に主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

40

【 1 1 1 8 】

T 1 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、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は客待ち中点灯となっている。

【 1 1 1 9 】

なお、T 1 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

50

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、画像表示装置には、ハズレ演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の待機画面が表示されていることになる。

【 1 1 2 0 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 1 2 1 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止すると、画像表示装置では、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、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

10

【 1 1 2 2 】

なお、主制御基板 1 1 0 への電源供給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。

【 1 1 2 3 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われる。このとき、画像表示装置には、第 2 待機画面に代えて、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯する。

20

【 1 1 2 4 】

このとき、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）は非表示となる。

【 1 1 2 5 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

30

【 1 1 2 6 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「 1 3 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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「 R A M 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。

【 1 1 2 7 】

また、電源 O N 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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

40

【 1 1 2 8 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 1 2 9 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

50

【 1 1 3 0 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青と白で交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

【 1 1 3 1 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D 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、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

10

【 1 1 3 2 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D 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、T 1 0 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 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。

【 1 1 3 3 】

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客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（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 1 1 0 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、T 3 のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（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、図 7 7 に示した例と基本的には同様となる。

20

【 1 1 3 4 】

（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 2）

図 8 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 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 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 2 を示す図である。

【 1 1 3 5 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態中に、主制御基板 1 1 0 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。

30

【 1 1 3 6 】

T 1 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である場合には、画像表示装置に電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は客待ち中点灯となっている。

40

【 1 1 3 7 】

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、画像表示装置には、ハズレを示す演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

【 1 1 3 8 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「0」を示す表示態様となる。

50

【 1 1 3 9 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、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、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

【 1 1 4 0 】

なお、主制御基板 1 1 0 への電源供給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。

10

【 1 1 4 1 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに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、画像表示装置には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯する。

【 1 1 4 2 】

このとき、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）は非表示となる。

20

【 1 1 4 3 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 1 4 4 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

【 1 1 4 5 】

また、電源 O N 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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

30

【 1 1 4 6 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「0」を示す表示態様となる。

【 1 1 4 7 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

40

【 1 1 4 8 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 1 1 4 9 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D 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、T 8 のタイミングにおいて

50

、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【1150】

T9のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材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。

【1151】

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客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（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（バックアップ電源除く）だけが停止した後に再開する場合についても、T3のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（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、図78～80に示した例と基本的には同様となる。

10

【1152】

なお、図81～図82において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【1153】

このように、図81～図82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。

20

【1154】

また、図81～図82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第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

30

【1155】

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。

【1156】

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。

40

【1157】

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、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。

【1158】

（電源投入後に第2可動部材に復帰異常がある場合の変形例）

50

図 8 3 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。

【 1 1 5 9 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「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。

【 1 1 6 0 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

10

【 1 1 6 1 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「1 3 5」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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「R A M 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。

【 1 1 6 2 】

また、電源 O N 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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

20

【 1 1 6 3 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「0」を示す表示態様となる。

【 1 1 6 4 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 1 6 5 】

T 4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D 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 1 7 の初期動作が開始される。このとき、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

30

【 1 1 6 6 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D 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 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 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。

【 1 1 6 7 】

T 6 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 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、T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 7 0 E 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 7 0 B 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 8 3 が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン」が出力される。

40

【 1 1 6 8 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、B G M の出力）が開始される。

50

【 1 1 6 9 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D による異常報知期間が終了し、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 1 7 0 】

なお、電源投入時に第 1 可動部材 7 3 に復帰異常がある場合についても、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D 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 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 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。

10

【 1 1 7 1 】

また、電源復旧時においても、第 1 可動部材 7 3、又は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合には、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D 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 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 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。

【 1 1 7 2 】

このように、図 8 3 に示した変形例によれば、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方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、一方の可動部材が他方の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。

20

【 1 1 7 3 】

また、図 8 3 に示した変形例によれば、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方に復帰異常がある場合、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D の両方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、復帰異常がある一方の可動部材に設けられた可動部材 L E D 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。

【 1 1 7 4 】

また、図 8 3 に示した変形例によれば、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方に復帰異常がある場合であっても、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 と衝突する虞がない演出ボタン 1 7 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 1 7 の動作を確認することができ、演出ボタン 1 7 の異常を把握することが可能となる。

30

【 1 1 7 5 】

また、図 8 3 に示した変形例によれば、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方に復帰異常がある場合であっても、演出ボタン 1 7 に設けられる演出ボタン L E D 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 1 7 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。

40

【 1 1 7 6 】

なお、第 1 可動部材 7 3、又は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合において、演出ボタン 1 7 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、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D 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。

【 1 1 7 7 】

また、演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合において、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 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、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D 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。

50

【 1 1 7 8 】

(当該アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後には再開するときの演出例)

図 8 4、及び、図 8 5 は、当該アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機 1 への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【 1 1 7 9 】

図 8 4 (a) に示すように、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) が表示されているときに、「 7 2 8 」のハズレ演出図柄 7 0 a が停止表示されたとする。

【 1 1 8 0 】

その後、 S P S P リーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図 8 4 (b) に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 に表示されている第 1 保留アイコン (C D アイコン) が当該アイコン表示領域 7 0 C、第 1 表示部 7 0 B 1 にそれぞれシフト表示される。

【 1 1 8 1 】

ここで、当該アイコン表示領域 7 0 C にシフト表示された当該アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化表示することで当該アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプ N R が消灯した状態から赤点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。

【 1 1 8 2 】

その後、図 8 4 (c) に示すように、変動表示していた演出図柄 7 0 a の左右の変動表示領域に「 3 」の演出図柄 7 0 a を停止表示 (仮停止表示) しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄 7 0 a を変動表示させるリーチ演出 (ノーマルリーチ) が実行される。

【 1 1 8 3 】

そして、 S P リーチに発展すると、図 8 4 (d) に示すように、 S P リーチ演出が開始されると共に、演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が保留アイコンもろとも消去される。

【 1 1 8 4 】

その後、 S P S P リーチに発展すると、図 8 4 (e) に示すように、 S P S P リーチ演出が開始され、当該アイコンが表示されている当該アイコン表示領域 7 0 C が当該アイコンもろとも消去される。このとき、当該アイコンの消去に伴って入賞口ランプ N R が消灯することはなく、入賞口ランプ N R でのランプ変化演出は継続したままとなる。

【 1 1 8 5 】

このタイミングで遊技機 1 への電源供給が停止すると、図 8 4 (f) に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプ N R が消灯する。

【 1 1 8 6 】

その後、遊技機 1 への電源供給が再開すると、図 8 5 (g) に示すように、画像表示装置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプ N R は消灯した状態を維持する。

【 1 1 8 7 】

そして、主制御基板 1 1 0 から送信される第 2 電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、図 8 5 (h) に示すように、画像表示装置には「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が S P S P リーチ演出 (仮停止した大当たり演出図柄が遊技者にとってより価値の高い大当たり演出図柄に昇格するか否かの昇格演出の実行期間を含む) の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプ N R は消灯した状態を維持する。

【 1 1 8 8 】

その後、ハズレとなる S P S P リーチ演出の実行期間が終了 (演出制御基板 1 3 0 がハズレを示す特別図柄確定コマンドを受信) すると、図 8 5 (i) に示すように、演出図柄 7 0 a の仮停止表示 (揺れ変動) を行わずに電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出

10

20

30

40

50

図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z 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）が表示され、ランプ変化演出が再開されることなく変動演出が終了する。

【 1 1 8 9 】

このとき、第 1 保留アイコン表示領域 70 B の第 1 表示部 70 B 1 には、電源供給が停止する前と同じ C D アイコンが表示され、当該アイコン表示領域 70 C には、当該アイコンが表示されないが、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（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されている状態となる。

【 1 1 9 0 】

その後、次の変動演出が開始されると、図 8 5（j）に示すように、演出図柄 70 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 70 B 1、及び、第 2 表示部 70 B 2 に表示されている第 1 保留アイコン（C D アイコン）が当該アイコン表示領域 70 C、第 1 表示部 70 B 1 にそれぞれシフト表示される。

10

【 1 1 9 1 】

一方、大当たりとなる S P S P リーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板 130 が大当たりを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図 8 5（k）に示すように、演出図柄 70 a の仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）を行わずに、今回の大当たり遊技（ここでは第 1 大当たり遊技）の種類を示唆する「777」の大当たり演出図柄 70 a（電源断前のリーチ状態を形成していた「3 3」の演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる演出図柄の組み合わせ）、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、入賞口ランプ N R でランプ変化演出が再開することなく変動演出が終了する。

20

【 1 1 9 2 】

なお、S P S P リーチ演出が実行される変動演出だけでなく、その他の変動演出（通常変動が実行される変動演出、短縮変動が実行される変動演出、ノーマルリーチ演出が実行される変動演出、S P リーチ演出が実行される変動演出）についても、その実行中に停止した電源供給が再開して演出の実行期間が終了すると、演出図柄 70 a の仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）が行われずに「753」のハズレ演出図柄 70 a、又は、電源断前のリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ演出図柄の組み合わせ又は異なる演出図柄の組み合わせとなる大当たり演出図柄が停止表示（静止表示）されることになる。

【 1 1 9 3 】

また、特殊図柄 T Z については、遊技の制御状態が初期化されるのか復旧されるのか、その後の状態が通常遊技状態であるのか特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であるのかに拘らず、特殊図柄 T Z については、同一の表示態様（形状、デザイン）であって演出図柄 70 a と同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）されることになる。

30

【 1 1 9 4 】

その後、大当たり遊技のオープニングが開始されると、図 8 5（l）に示すように、画像表示装置には大当たり遊技の種類を示す情報（第 1 大当たり遊技であることを示す「MAX 大当たり」）を含むオープニング演出が開始され、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、第 2 保留アイコン表示領域 70 D、及び、当該アイコン表示領域 70 C がアイコンもろとも消去される。

40

【 1 1 9 5 】

なお、初期画面及びノ又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプ N R が消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で入賞口ランプ N R を点灯させてもよい。

【 1 1 9 6 】

このように、図 8 4 ~ 図 8 5 に示した演出例によれば、演出図柄 70 a が仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示される変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後、特別図柄の変動時間が経過して特別図柄確定コマンド（特別図柄確定コマンドを取りこぼした場合であってその後に客待ち状態に移行する場合には、客

50

待ち状態指定コマンド)を受信した場合に、演出図柄70aの仮停止表示(揺れ変動/揺動表示)が行われずに演出図柄70aが停止表示(静止表示)され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。

【1197】

また、図84~図85に示した演出例によれば、ハズレ変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において演出図柄70aが停止表示(静止表示)される場合、通常ハズレ演出図柄ではなく、電源復旧時の初期図柄である演出図柄の組み合わせが停止表示(静止表示)されるようになっている。このようにしたことで、停止表示(静止表示)する演出図柄を抽選で決定するような煩雑な処理を行わずに済み、遊技の制御状態が復旧する電源復旧であること、及び、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把握することが可能となる。

10

【1198】

また、図84~図85に示した演出例によれば、大当たり変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において演出図柄が停止表示(静止表示)される場合、大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示(静止表示)するようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が復旧する電源復旧であること、及び、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が大当たり変動演出であったことを把握することが可能となる。

20

【1199】

また、図84~図85に示した演出例によれば、遊技の制御状態が復旧した後において大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示(静止表示)する場合、電源供給の停止前にリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示(静止表示)可能となっている。このようにしたことで、電源供給の停止前に停止表示予定だった大当たり演出図柄を意識しなくて済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【1200】

また、図84~図85に示した演出例によれば、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出に上述した昇格演出の実行期間が含まれる場合に、電源供給が再開して制御状態が復旧した後において昇格演出を実行せずに大当たり演出図柄が停止表示(静止表示)されるようになっている。このようにしたことで、演出図柄が停止表示(静止表示)されるまでに無駄な演出が行われなため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が大当たり変動演出であったことを遊技者に即座に把握することが可能となる。

30

【1201】

また、図84~図85に示した演出例によれば、ハズレ変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合と、大当たり変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合とで、電源供給の再開後の画像表示装置の表示態様(表示画面の種類、表示画面の表示順序)が同一となっている。このようにしたことで、ハズレ変動演出の実行中であったのか、大当たり変動演出の実行中であったのかを意識することなくシンプルな表示制御を行うことができ、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

40

【1202】

また、図84~図85に示した演出例によれば、特殊図柄TZについては、電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において、電源供給が停止する前と同じ表示態様であって、演出図柄70aと同じ組み合わせとなる数字で停止表示(静止表示)され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把握し易くなる。

【1203】

また、図84~図85に示した演出例によれば、当該アイコンの表示中に停止した電源供

50

給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復帰中画面の表示が終了してから次の変動演出（演出図柄 70 a のスクロール）が開始されるまでの間、当該アイコン表示領域 70 C には、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（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されるが、当該アイコンが表示されないようになっている。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。

【1204】

また、図 8 4 ~ 図 8 5 に示した演出例によれば、保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復帰中画面の表示が終了してから次の変動演出が開始されるまでの間、保留アイコン表示領域には、四角形の領域画像が表示されることで保留アイコンの表示スペース（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されて、保留アイコンが表示され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場合であっても、保留されていた変動演出が消滅していないこと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。

10

【1205】

また、図 8 4 ~ 図 8 5 に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった当該アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプ NR を大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプ NR を大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となる。

20

【1206】

なお、大当たり変動演出の実行期間が終了した後に、大当たり演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示された状態の停止画面を表示しているが、ハズレのときと同じように電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面を表示してもよい。

【1207】

また、大当たり変動演出の実行期間が終了した後に、大当たり演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示された状態の停止画面を表示しているが、停止画面を表示せずに大当たり演出図柄 70 a が表示されない大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。また、オープニング演出において大当たり遊技の種類を示す情報を表示してもよいし、「777」の大当たり特殊図柄 T Z を表示してもよいし、電源復旧時の初期図柄である「753」の特殊図柄 T Z を表示してもよい。

30

【1208】

また、ハズレ変動演出の実行期間が終了した後においては、電源復旧時の初期図柄である演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z を表示し、大当たり変動演出の実行期間が終了した後においては、大当たり演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示された状態の停止画面を表示させずに大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。

40

【1209】

また、変動演出においてリーチ状態の演出図柄 70 a が表示されずに大当たり遊技が実行されるか否かを煽る（大当たり遊技が実行されることを期待させる）特定演出を実行可能とした場合、その特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して制御状態が復旧した後においては、ハズレであれば電源復旧時の初期図柄である演出図柄 70 a を停止表示（静止表示）し、大当たりであれば大当たり演出図柄 70 a を停止表示（静止表示）するようにしてもよい。

【1210】

また、遊技の制御状態が復旧した後において大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（

50

静止表示)する場合、その後実行される大当たり遊技の種類に対応する複数の大当たり演出図柄の組み合わせのうちの1つを停止表示するようにしてもよい。

【1211】

この場合、例えば、第1大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「333」と「777」であり、第2大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「222」と「444」と「666」と「888」であり、第3大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「111」と「555」と「999」であるものとする。

【1212】

そして、電源供給の停止前のリーチ組み合わせが第3大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせの一部を構成する「1 1」である場合、その後実行される大当たり遊技が第1大当たり遊技である場合には、「333」と「777」の何れか(リーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる大当たり演出図柄の組み合わせ)を停止表示し、その後実行される大当たり遊技が第3大当たり遊技である場合には、「111」と「555」と「999」の何れか(リーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ又は異なる大当たり演出図柄の組み合わせ)を停止表示するようにするとよい。

【1213】

また、特殊図柄TZについては、電源供給が再開して制御状態が復旧した後において演出図柄70aと同じ組み合わせとなる数字で停止表示(静止表示)するのではなく、演出図柄70aと異なる組合せとなる数字で停止表示(静止表示)するようにしてもよい。

【1214】

また、電源供給が再開して制御状態が復旧した後が通常遊技状態且つ客待ち状態である場合には、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZを停止表示(静止表示)する一方、電源供給が再開して制御状態が復旧した後が特定遊技状態(低確時短遊技状態、高確時短遊技状態)且つ客待ち状態である場合には、演出図柄70aを停止表示(静止表示)せずに、特殊図柄TZを停止表示(静止表示)するようにしてもよい。

【1215】

(連続予告演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例)

図86、及び、図87は、連続予告演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【1216】

図86(a)に示すように、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1、第2表示部70B2、及び、第3表示部70B3に第1保留アイコン(CDアイコン)が表示されているときに、「728」のハズレ演出図柄70aが停止表示されたとする。

【1217】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図86(b)に示すように、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、第1表示部70B1、第2表示部70B2、及び、第3表示部70B3に表示されている第1保留アイコン(CDアイコン)が当該アイコン表示領域70C、第1表示部70B1、及び、第2表示部70B2にそれぞれシフト表示される。

【1218】

ここで、変動表示を開始する演出図柄70aの周囲にエフェクト画像EFが表示されることで連続予告演出の1回目の演出が開始され、第2表示部70B2にシフト表示された第1保留アイコン(アイコン最終表示態様=赤キャラアイコン)の表示態様が青キャラアイコンに変化表示することで保留アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプNRが消灯した状態から青点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。

【1219】

その後、図86(c)に示すように、演出図柄70aの周囲に表示されていたエフェクト

10

20

30

40

50

画像 E F が消去されると共に、演出図柄 7 0 a が高速でのスクロールを開始する。そして、変動時間が経過すると、図 8 6 (d) に示すように、ハズレを示す演出図柄 7 0 a が仮停止表示した後に、「 2 5 9 」のハズレ演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示される。

【 1 2 2 0 】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図 8 6 (e) に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 に表示されている第 1 保留アイコンが当該アイコン表示領域 7 0 C、及び、第 1 表示部 7 0 B 1 にそれぞれシフト表示される。

【 1 2 2 1 】

ここで、変動表示を開始する演出図柄 7 0 a の周囲にエフェクト画像 E F が表示されることで連続予告演出の 2 回目の演出が開始され、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出は継続したままとなる。

【 1 2 2 2 】

そして、図 8 6 (f) に示すように、演出図柄 7 0 a の周囲に表示されていたエフェクト画像 E F が消去されると共に、演出図柄 7 0 a が高速でのスクロールを開始する。このタイミングで遊技機 1 への電源供給が停止すると、図 8 6 (g) に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプ N R が消灯する。

【 1 2 2 3 】

その後、遊技機 1 への電源供給が再開すると、図 8 6 (h) に示すように、画像表示装置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプ N R ではランプ変化演出を再開することなく消灯した状態を維持する。

【 1 2 2 4 】

そして、主制御基板 1 1 0 から送信される第 2 電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、図 8 7 (i) に示すように、画像表示装置には「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が事前変動の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプ N R は消灯した状態を維持する。

【 1 2 2 5 】

その後、事前変動の実行期間が終了（演出制御基板 1 3 0 がハズレを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図 8 7 (j) に示すように、演出図柄 7 0 a の仮停止表示（揺れ変動）を行わずに電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、ランプ変化演出が再開することなく事前変動が終了する。

【 1 2 2 6 】

このとき、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1 には、電源供給が停止する前の青キャラアイコンではない C D アイコンが表示され、当該アイコン表示領域 7 0 C には、当該アイコンが表示されないが、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（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されている状態となる。

【 1 2 2 7 】

その後、S P S P リーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図 8 7 (k) に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1 に表示されている第 1 保留アイコン（C D アイコン）が当該アイコン表示領域 7 0 C にシフト表示される。

【 1 2 2 8 】

ここで、新たに実行された当該アイコン変化演出に関する抽選に当選すると、その結果に応じて当該アイコン表示領域 7 0 C にシフト表示された当該アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化表示することで当該アイコン変化演出が開始される。一方、ランプ変化演出に関する抽選については新たに実行されないため、入賞口ランプ N R は消灯した状態を維持してランプ変化演出が再開されることはない。

10

20

30

40

50

【 1 2 2 9 】

また、電源供給が再開したことで行われる代替予告演出に関する抽選に当選すると、その結果に応じて画像表示装置にミニキャラ M C B が表示されると共に、ミニキャラ M C B がフレームアウトするように移動することで代替予告演出が実行される。

【 1 2 3 0 】

その後、図 8 7 (1) に示すように、画像表示装置に表示されるセリフウィンドウに味方 A が発したセリフが表示されると共に、音声出力装置 9 からセリフに応じた音声「チャンス到来よ！」が表示されることでセリフ予告演出が実行される。

【 1 2 3 1 】

そして、図 8 7 (m) に示すように、変動表示していた演出図柄 7 0 a の左右の変動表示領域に「 3 」の演出図柄 7 0 a を停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄 7 0 a を変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。

10

【 1 2 3 2 】

その後、S P リーチに発展すると、図 8 7 (n) に示すように、S P リーチ演出が開始されると共に、演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が消去される。

【 1 2 3 3 】

そして、S P S P リーチに発展すると、図 8 7 (o) に示すように、S P S P リーチ演出が開始され、当該アイコン表示領域 7 0 C が当該アイコンもとも消去される。

【 1 2 3 4 】

その後、大当たりとなる S P S P リーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板 1 3 0 が大当たりを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図 8 7 (p) に示すように、今回の大当たり遊技（ここでは第 1 大当たり遊技）の種類を示唆する「 3 3 3 」の大当たり演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示されて変動演出が終了する。

20

【 1 2 3 5 】

なお、初期画面及びノ又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプ N R が消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で入賞口ランプ N R を点灯させてもよい。

【 1 2 3 6 】

また、変動演出（演出図柄 7 0 a の仮停止表示（揺れ変動））中に特別図柄確定コマンドを受信できない場合には、仮停止表示（揺れ変動）している演出図柄 7 0 a が停止表示することなく、仮停止表示（揺れ変動）を継続することになる。

30

【 1 2 3 7 】

このように、図 8 6 ~ 図 8 7 に示した演出例によれば、連続予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出において連続予告演出を再開させずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出を実行可能となっている。このようにしたことで、電源供給の停止によって連続予告演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 1 2 3 8 】

また、図 8 6 ~ 図 8 7 に示した演出例によれば、特別アイコンとして表示されている（最終表示態様までは変化していない場合、及び、最終表示態様まで変化している場合を含む）保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、特別アイコンとして表示されていた保留アイコンを通常アイコンとして表示するようになっている。このようにしたことで、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 2 3 9 】

また、図 8 6 ~ 図 8 7 に示した演出例によれば、アイコン変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報

50

に対応する変動演出において、保留アイコン変化演出は実行しないが当該アイコン変化演出を再び実行可能となっている。このようにしたことで、電源供給の停止によってアイコン変化演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 2 4 0 】

また、図 8 6 ~ 図 8 7 に示した演出例によれば、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出の実行中において、当該アイコン変化演出を再び実行する場合であっても、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行しないようになっている。このようにしたことで、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 1 2 4 1 】

また、図 8 6 ~ 図 8 7 に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった保留アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプ N R を大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合であっても、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプ N R を大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されていないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となる。

【 1 2 4 2 】

（各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例）

図 8 8 (a)、及び、図 8 8 (b) は、客待ち状態中において各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

20

【 1 2 4 3 】

ここでは、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a からの配線が 1 つのコネクタにまとめられており、このコネクタが主制御基板 1 1 0 のコネクタに接続されているものとする。

【 1 2 4 4 】

まず、図 8 8 (a) について説明する。

図 8 8 (a) は、客待ち状態中において第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

30

【 1 2 4 5 】

T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a が主制御基板 1 1 0 に正常に接続されているものとする。このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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ている。

【 1 2 4 6 】

T 2 のタイミングにおいて、例えば、主制御基板 1 1 0 に接続されていたコネクタが半差し状態となって第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a だけが未接続状態になると、主制御基板 1 1 0 によって接続エラーの発生が検出され、演出制御基板 1 3 0 によって接続エラー報知が実行される。

40

【 1 2 4 7 】

このとき、画像表示装置には、接続エラーが発生したことを示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像 E G が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「接続エラーです」との音声からなる接続エラー報知音が出力される。

【 1 2 4 8 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 に接続されていたコネクタの半差しが解除されて第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a が接続状態に復帰すると、主制御基板 1 1 0 によって接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機 1 の電源が O F F されるまで接続エラー報知が継続した状態となる。

50

【 1 2 4 9 】

次に、図 8 8 (b) について説明する。

図 8 8 (b) は、客待ち状態中において第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【 1 2 5 0 】

T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a が主制御基板 1 1 0 に正常に接続されているものとする。このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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ている。

【 1 2 5 1 】

T 2 のタイミングにおいて、例えば、主制御基板 1 1 0 に接続されていたコネクタが半差し状態となって第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a が未接続状態になると、主制御基板 1 1 0 によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーの発生が検出され、演出制御基板 1 3 0 によって磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知が実行される。

【 1 2 5 2 】

このとき、画像表示装置には、磁気エラーの発生を示す「磁気エラー検出」との文字、電波エラーの発生を示す「電波エラー検出」との文字、及び、接続エラーの発生を示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像 E G が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「磁気エラーです」との音声からなる磁気エラー報知音が出力される。

【 1 2 5 3 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 に接続されるコネクタの半差しが解除されて磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a、及び、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a が接続状態に復帰すると、主制御基板 1 1 0 によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機 1 の電源が O F F されるまで各種のエラー報知が継続した状態となる。

【 1 2 5 4 】

なお、主制御基板 1 1 0 と払出制御基板 1 2 0 とがコマンド通信を行うための信号線が接続状態から未接続状態になった場合には、主制御基板 1 1 0 によって接続エラーの発生は検出されず、エラー報知が実行されないようになっている。

【 1 2 5 5 】

このように、図 8 8 に示した具体例によれば、主制御基板 1 1 0 に接続される所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a）が接続状態から非接続状態になるとエラー報知を行うようになっている。このようにしたこと、異常（コネクタの半差し、断線、不正行為）の発生を把握させることができ、迅速な対応を行うことが可能となる。

【 1 2 5 6 】

また、図 8 8 に示した具体例によれば、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a）が非接続状態から接続状態に復帰した場合であっても、遊技機 1 の電源が O F F になるまでは磁気エラーや電波エラーのエラー報知を継続するようになっている。このようにしたこと、磁気検出センサ 5 3 a や電波検出センサ 5 4 a に対する不正行為の発生を抑制することが可能となる。

【 1 2 5 7 】

また、図 8 8 に示した具体例によれば、払出制御基板 1 2 0 が接続状態から未接続状態になってもエラー報知が行われなくなっている。このようにしたこと、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、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。

【 1 2 5 8 】

なお、主制御基板 1 1 0 に接続される特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出セ

10

20

30

40

50

ンサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a) が非接続状態のまま遊技機 1 への電源供給が開始された場合についても、初期画面の表示中から又は初期画面の終了後(第 1 待機画面や第 2 待機画面の表示開始時)から、各種のエラー報知(図 8 8 と同じ報知態様で接続エラー報知、磁気エラー報知、電波エラー報知)を行うようにしてもよい。

【 1 2 5 9 】

この場合、磁気検出センサ 5 3 a や電波検出センサ 5 4 a が未接続状態から接続状態になってもエラー報知(磁気エラー報知、電波エラー報知)が継続したままとするが、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a が未接続状態から接続状態になると接続エラー報知が解除されるようにしてもよい。このようにすると、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

10

【 1 2 6 0 】

また、磁気エラーよりも優先度(重要度)が低い電波エラーに係る電波エラー報知音や、電波エラーよりも優先度(重要度)が低い接続エラーに係る接続エラー報知音については、磁気エラーと同時に発生した場合には出力されないようになっているが、発生したエラーに係る報知音を順番に出力するようにしてもよい。

【 1 2 6 1 】

また、磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知において、エラー報知画像 E G を表示せずにエラー報知音を出力するようにしてもよいし、エラー報知画像 E G を表示してエラー報知音を出力しないようにしてもよい。

【 1 2 6 2 】

(第 2 実施形態)

以下、本発明の第 2 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

20

【 1 2 6 3 】

(ランプ/駆動制御部の役物初期処理)

図 8 9 を用いて、ランプ/駆動制御部 1 5 0 の役物初期処理を説明する。図 8 9 は、ランプ/駆動制御部 1 5 0 の役物初期処理を示すフローチャートである。

なお、ここでは第 1 実施形態の役物初期処理と同じ処理には同一の符号を付して説明を省略し、異なる処理について説明する。

【 1 2 6 4 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 1 A において、電源供給の開始時にランプ RAM 1 5 0 c にセットされる電源 ON フラグがあるか否かを判定する。電源 ON フラグがない場合には、ステップ R 1 0 2 A に処理を移し、電源 ON フラグがある場合には、ステップ R 1 0 1 B において、電源 ON フラグをクリアする。

30

【 1 2 6 5 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 2 A において、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 ON 時コマンド(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド)を受信したか否かを判定する、電源 ON 時コマンドを受信した場合には、ステップ R 1 0 2 B に処理を移し、電源 ON 時コマンドを受信していない場合には、ステップ R 1 0 4 に処理を移す。

【 1 2 6 6 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 2 B において、電源 ON から所定時間(例えば 6 0 秒)が経過しているか否かを判定する。所定期間(例えば、前回の電源 ON から復帰動作、及び、初期動作が完了しているはずの 6 0 秒)が経過している場合には、ステップ R 1 0 3 に処理を移し、所定時間が経過していない場合には、ステップ R 1 0 4 に処理を移す。

40

【 1 2 6 7 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 3 において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物(第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7)の原点復帰処理を実行するための「1」をセットする。

【 1 2 6 8 】

このように、図 8 9 に示した役物初期化処理の変形例によれば、遊技機 1 への電源供給が

50

開始されると各種役物の復帰動作、及び、初期動作が開始され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るのか、遊技の制御状態が復旧されるのかを意識しなくて済み、電源供給の開始後における各種役物の復帰動作、及び、初期動作に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 2 6 9 】

また、図 8 9 に示した役物初期化処理の変形例によれば、遊技機 1 への電源供給が開始されてから所定期間（例えば 6 0 秒）が経過した後に電源 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）を受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、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、主制御基板 1 1 0 が正常に起動しておらずに電源 ON 時コマンドが通常よりも遅れて送信された（電源基板 1 6 0 から主制御基板 1 1 0 への電源線に関する異常が発生している）ことを把握することが可能となる。

10

【 1 2 7 0 】

なお、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、遊技機 1 への電源供給が開始されてからの経過期間に拘らず、各種役物の復帰動作、及び、初期動作を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技機 1 への電源供給が開始されてからの経過期間を意識せずに済み、電源 ON 時コマンドを受信したときの処理を簡素化することが可能となる。

【 1 2 7 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）

20

図 9 0 は、メイン RAM 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【 1 2 7 2 】

なお、メイン RAM 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメイン RAM 1 1 0 c が初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメイン RAM 1 1 0 c が初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメイン RAM 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

【 1 2 7 3 】

T 1 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、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

30

【 1 2 7 4 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態となっている。

【 1 2 7 5 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 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 は消灯した状態を維持する。

40

【 1 2 7 6 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【 1 2 7 7 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED の発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタン LED の発光態様が変化して赤 緑 青の順で点灯する。

【 1 2 7 8 】

このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「 1 3 5 」の演出図柄 7 0 a

50

、及び、特殊図柄 T Z 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。

【1279】

さらに、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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 70 E、及び、第 2 保留数表示領域 70 F のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【1280】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「0」を示す表示態様となる。

10

【1281】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【1282】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED が客待ち中点灯（白点灯）となる。T 7 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。

20

【1283】

T 8 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 70 E 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 70 B 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 8 3 が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン」が出力される。

【1284】

T 9 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 70 E 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 70 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

30

【1285】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「0」を示す表示態様となる。

【1286】

（電源投入後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図 9 1 は、メイン RAM 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメイン RAM 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

40

【1287】

T 1 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、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【1288】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

50

【 1 2 8 9 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 2 9 0 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。また、第 2 可動部材 L E D は、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【 1 2 9 1 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D の発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D が赤 緑 青の順で点灯する。

【 1 2 9 2 】

このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「 1 3 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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「 R A M 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。

【 1 2 9 3 】

さらに、電源 O N 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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 2 9 4 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 2 9 5 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 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。

【 1 2 9 6 】

T 6 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 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。

【 1 2 9 7 】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 7 0 E 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 7 0 B 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 8 3 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。

【 1 2 9 8 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、B G M の出力）が開始される。

【 1 2 9 9 】

このとき、第 2 可動部材 L E D による異常報知期間が終了し、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「 0 」を示す表示態様となる。

10

20

30

40

50

【 1 3 0 0 】

(電源投入後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例)

図 9 2 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に第 1 可動部材 7 3 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

【 1 3 0 1 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 3 0 2 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

10

【 1 3 0 3 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常が発生した状態で第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、復帰異常の発生を報知するための赤点滅 (異常報知態様) となる。

【 1 3 0 4 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 可動部材 7 4、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

20

【 1 3 0 5 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 O N 時の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 1 3 0 が受信すると、第 2 可動部材 L E D の発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D の発光態様が変化して赤 緑 青の順で点灯する。

【 1 3 0 6 】

このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「 1 3 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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「 R A M 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。

30

【 1 3 0 7 】

さらに、電源 O N 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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 3 0 8 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「 0 」を示す表示態様となる。

40

【 1 3 0 9 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると、第 1 可動部材 7 3 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。

【 1 3 1 0 】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 7 0 E 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 7 0 B 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 8 3 が「 1 」を示す表示態様となり、音声出力装置

50

9 から入賞音「ボン」が出力される。

【1311】

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、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70E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。

【1312】

このとき、第1可動部材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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

10

【1313】

（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93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。ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入である場合について説明する。

【1314】

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、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、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。

20

【1315】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯を維持する。また、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、及び、サブ普図変動表示器85は、非表示状態を維持する。

【1316】

T2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可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、演出ボタンLEDは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

30

【1317】

T3のタイミングにおいて、第2可動部材74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可動部材73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。

【1318】

さらに、主制御基板110から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯する。

【1319】

このとき、画像表示装置には、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。

40

【1320】

さらに、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、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【1321】

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

50

1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「0」を示す表示態様となる。

【1322】

T 4 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【1323】

T 5 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が客待ち中点灯（白点灯）となる。T 6 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 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。

10

【1324】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 7 0 E 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 7 0 B 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 8 3 が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン」が出力される。

【1325】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、B G M の出力）が開始される。

20

【1326】

このとき、演出ボタン L E D による異常報知期間が終了し、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「0」を示す表示態様となる。

【1327】

なお、図 9 0 ~ 図 9 3 に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入の場合には、暗色画面（初期画面）が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信することで第 1 待機画面が表示されて各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第 1 待機画面が表示されるようにしてもよい。

30

【1328】

（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 9 4 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【1329】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

40

【1330】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態となっている。

【1331】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了

50

すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 3 3 2 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【 1 3 3 3 】

さらに、主制御基板 1 1 0 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 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D の発光態様が変化して青と白に交互に点灯すると共に、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D の発光態様

10

【 1 3 3 4 】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

【 1 3 3 5 】

さらに、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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 3 3 6 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「 0 」を示す表示態様となる。

20

【 1 3 3 7 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 3 3 8 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が客待ち中点灯（白点灯）となる。

30

【 1 3 3 9 】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 7 0 E 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 7 0 B 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 8 3 が「 1 」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン」が出力される。

【 1 3 4 0 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、B G M の出力）が開始される。

40

【 1 3 4 1 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 3 4 2 】

（電源復旧後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図 9 5 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

50

【 1 3 4 3 】

T 1 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、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 3 4 4 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

【 1 3 4 5 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 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 は消灯した状態を維持する。

【 1 3 4 6 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 2 可動部材 LED は、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【 1 3 4 7 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 LED の発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、演出ボタン LED の発光態様が変化して青で点灯する。

【 1 3 4 8 】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

【 1 3 4 9 】

さらに、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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 3 5 0 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 3 5 1 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 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、第 1 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED が客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 1 3 5 2 】

T 6 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 7 0 E 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 7 0 B 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 8 3 が「 1 」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン」が出力される。

【 1 3 5 3 】

T 7 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

10

20

30

40

50

【 1 3 5 4 】

このとき、第 2 可動部材 L E D による異常報知期間が終了し、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 3 5 5 】

(電源復旧後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例)

図 9 6 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に第 1 可動部材 7 3 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【 1 3 5 6 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 3 5 7 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。

また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

【 1 3 5 8 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常が発生した状態で第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、復帰異常の発生を報知するための赤点滅 (異常報知態様) となり、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 3 5 9 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 可動部材 7 4、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【 1 3 6 0 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D の発光態様が変化して青で点灯する。

【 1 3 6 1 】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

【 1 3 6 2 】

さらに、電源 O N 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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 3 6 3 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 3 6 4 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると、第 1 可動部材 7 3 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、第 1 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が客待ち中点灯 (白点灯) となる。

【 1 3 6 5 】

10

20

30

40

50

T 6 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 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 7 0 E 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 7 0 B 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 8 3 が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン」が出力される。

【1366】

T 7 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、B G M の出力）が開始される。

10

【1367】

このとき、第 1 可動部材 L E D による異常報知期間が終了し、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「0」を示す表示態様となる。

【1368】

（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 9 7 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【1369】

20

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【1370】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

【1371】

T 2 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 に復帰異常が発生した状態で第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、演出ボタン L E D は、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となり、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D は消灯した状態を維持する。

30

【1372】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 可動部材 7 3 の初期動作が開始されるが、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始されない状態となる。

【1373】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D の発光態様が変化して青と白で交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D の発光態様が変化して青で点灯する。

40

【1374】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

【1375】

さらに、電源 O N 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、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【1376】

50

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。

【1377】

T4のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【1378】

T5のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDが客待ち中点灯（白点灯）となる。

10

【1379】

T6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70E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「ボン」が出力される。

【1380】

T7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、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70E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。

20

【1381】

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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

【1382】

（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98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。

【1383】

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、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、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。

30

【1384】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯を維持する。また、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、及び、サブ普図変動表示器85は、非表示状態となっている。

【1385】

T2のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74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は消灯した状態を維持する。

40

【1386】

T3のタイミングにおいて、第2可動部材74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1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。

【1387】

さらに、主制御基板110から送信される特図変動中用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、第1可動部材LEDの発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDの発光態様が変化して青で点灯する

50

。このとき、画像表示装置には、「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。

【 1 3 8 8 】

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、画像表示装置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 7 0 E や第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字を表示しない状態を維持する。

【 1 3 8 9 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 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 8 3 は、「 3 」を示す表示態様となり、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「 0 」を示す表示態様となる。

10

【 1 3 9 0 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 3 9 1 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED が消灯した状態になる。

【 1 3 9 2 】

T 7 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から特別図柄確定コマンドを受信すると、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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 から停止音が出力される。

20

【 1 3 9 3 】

このとき、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 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 7 0 C 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。

【 1 3 9 4 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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。

30

【 1 3 9 5 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「 2 」を示す表示態様となる。

【 1 3 9 6 】

（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）

図 9 9 は、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を示す図である。

40

【 1 3 9 7 】

電源投入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 1 3 0 には電源が供給されているが、主制御基板 1 1 0 には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源及びバックアップ電源）が供給されていない第 1 のケース、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 へのコマンド通信線が断線している第 2 のケース、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）となっている第 3 のケース等が挙げられるが、ここでは、第 1 のケースについて説明する。

【 1 3 9 8 】

50

T 1のタイミングにおいて、遊技機 1の電源スイッチがONされると、主制御基板 1 1 0には電源供給が行われずに電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 3 9 9 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E Dは消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、及び、サブ普図保留表示器 8 6は、非表示状態となっている。

【 1 4 0 0 】

T 2のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E Dは消灯した状態を維持する。

【 1 4 0 1 】

T 3のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7の初期動作が開始され、T 4のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7の初期動作が終了し、T 5のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4の初期動作が開始され、T 6のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、演出制御基板 1 3 0がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

【 1 4 0 2 】

T 7のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われて電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板 1 3 0が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 4 0 3 】

このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「 1 3 5」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z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「 R A M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。

【 1 4 0 4 】

その後、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E Dは消灯した状態を維持する。

【 1 4 0 5 】

T 8のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E Dは、初期発光として赤と白で交互に点灯し、演出ボタン L E Dは、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

【 1 4 0 6 】

T 9のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7の初期動作が終了し、T 1 0のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4の初期動作が開始される。

【 1 4 0 7 】

T 1 1のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E Dの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、その後、初期化報知音の出力期間（例えば

10

20

30

40

50

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。

【1408】

なお、演出制御基板130が電源投入指定コマンドを受信したときに第1待機画面を表示していたが、すぐに第1待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間(例えば0.5秒)表示した後に第1待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第1待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【1409】

(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100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。

10

【1410】

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には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態(半差し状態を含む)によって電源(メイン電源のみ)が供給されていない第1のケース、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第2のケース、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)となっている第3のケース等が挙げられるが、ここでは、第1のケースについて説明する。

【1411】

なお、T1からT7までのタイミングについては、図99のT1~T7までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、T7のタイミング以降について説明する。

20

【1412】

T7のタイミングにおいて、主制御基板110への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われて電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板130が電源復旧指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、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。

【1413】

このとき、画像表示装置には、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、無音の状態を維持する。

30

【1414】

その後、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74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は消灯した状態を維持する。

【1415】

T8のタイミングにおいて、第2可動部材74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1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第1可動部材LEDは、初期発光として青と白で交互に点灯し、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは、初期発光として青で点灯する。

40

【1416】

T9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、T10のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【1417】

T11のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDの初期発光が終了して客待ち中点灯(白点灯)となる。

【1418】

なお、演出制御基板130が電源復旧指定コマンドを受信したときに第2待機画面を表示

50

していたが、すぐに第2待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば0.5秒）表示した後に第2待機画面を表示するようにしてもよい。

【1419】

また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置9が無音の状態となるようにしていたが、電源ONとなったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を所定期間（例えば30秒間）に亘って出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。

【1420】

なお、図99～図100において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

10

【1421】

（電源ON時に電源ON時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図101は、電源ON時に電源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）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【1422】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、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。

20

【1423】

なお、T1からT5までのタイミングについては、図99のT1～T5までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、T5のタイミング以降について説明する。

【1424】

T5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、画像表示装置では初期画面が表示された状態を維持する。

【1425】

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。

30

【1426】

T6のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDの表示態様が変化して消灯した状態となる。

【1427】

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、画像表示装置には初期画面が表示されたままとなるが、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「ボン」が出力される。

40

【1428】

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、変動パターン指定コマンド）を受信すると、画像表示装置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。

【1429】

50

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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、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。

【1430】

(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1)

図102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1を示す図である。

【1431】

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。

10

【1432】

ここでは、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の1つである客待ち状態(客待ちデモ演出の実行中を含む)中に、主制御基板110への電源供給(メイン電源、バックアップ電源)が停止した後に電源供給(メイン電源、バックアップ電源)が再開する場合について説明する。

【1433】

T1のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは、客待ち中点灯となっている。

20

【1434】

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。

30

【1435】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110への電源供給だけが停止すると、画像表示装置では、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、サブ情報表示装置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。

【1436】

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、画像表示装置では、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、サブ情報表示装置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。

40

【1437】

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1可動部材73、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。

【1438】

このとき、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDは、初期発光として赤と白に交互に点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、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

50

(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。

【1439】

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、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【1440】

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。

10

【1441】

T5のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74の復帰動作が開始され、T6のタイミングにおいて、第2可動部材74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1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。

【1442】

T7のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了し、T8のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【1443】

T9のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材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。

20

【1444】

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)の実行中や大当たり演出(オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出)の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板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投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置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り、各種役物(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置9からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。

30

【1445】

また、各種役物に異常がある場合については、図91、図92、又は、図93に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光(赤点滅)が行われることになる。

40

【1446】

(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2)

図103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2を示す図である。

【1447】

ここでは、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の1つである客待ち状態(客待ちデモ演出の実行中を含む)中に、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。

50

【 1 4 4 8 】

T 1 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である場合には、画像表示装置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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは客待ち中点灯となっている。

【 1 4 4 9 】

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、画像表示装置には、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。

10

【 1 4 5 0 】

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。

【 1 4 5 1 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板110への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、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、サブ情報表示装置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。

20

【 1 4 5 2 】

T 3 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、画像表示装置では、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、サブ情報表示装置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。

【 1 4 5 3 】

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。

30

【 1 4 5 4 】

T 4 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1可動部材73、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。

【 1 4 5 5 】

このとき、第1可動部材LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第2可動部材LEDは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、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る。

40

【 1 4 5 6 】

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、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【 1 4 5 7 】

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

50

1 保留表示器 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「0」を示す表示態様となる。

【1458】

T5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始され、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【1459】

T6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【1460】

T7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【1461】

T9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、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）となる。

【1462】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図 9 5、図 9 6、又は、図 9 7 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や初期発光が行われることになる。

【1463】

（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 3）

図 10 4 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 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 3 を示す図である。

【1464】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである変動演出の実行中に、主制御基板 1 1 0 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。

【1465】

T1 のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置 9 からは変動演出音（BGM、SE 等）が出力されている。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 が変動中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が行われており、サブ第 1 保留表示器 8 3 に保留数字「1」が表示されている。

【1466】

T2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

【1467】

T3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）が再開すると、メイン RAM 1 1 0 c の初期化が行われずに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、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

10

20

30

40

50

【 1 4 6 8 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 4 6 9 】

このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青で点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「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 は無音となるが、サブ情報表示装置 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6) は表示内容を維持する。

10

【 1 4 7 0 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【 1 4 7 1 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

20

【 1 4 7 2 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D において初期発光が終了して消灯した状態となる。

【 1 4 7 3 】

T 1 0 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特別図柄確定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示(静止表示)された状態の停止画面が表示され、音声出力装置 9 から停止音が出力される。また、第 1 保留数表示領域 7 0 E に「1」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に「0」が表示された状態となる。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 では、ハズレであることを示すハズレ表示態様(非表示態様)となる。

30

【 1 4 7 4 】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特別図柄確定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「7 7 7」等の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止(静止表示)された状態の停止画面が表示され、サブ第 1 変動表示器 8 1 では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となり、音声出力装置 9 から停止音が出力される。

【 1 4 7 5 】

T 1 1 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される変動開始コマンド(演出図柄指定コマンド、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 7 0 E 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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z 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、B G M の出力)が開始される。

40

【 1 4 7 6 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「0」を示す表示態様となる。

【 1 4 7 7 】

50

なお、T 4 のタイミングで、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【 1 4 7 8 】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図 9 5、図 9 6、又は、図 9 7 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【 1 4 7 9 】

また、特別図柄確定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板 1 3 0 が認識している変動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄 7 0 a の仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第 1 変動表示器やサブ第 2 変動表示器での変動表示も終了しないことになる。

10

【 1 4 8 0 】

（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 4）

図 1 0 5 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 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 4 を示す図である。

【 1 4 8 1 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである大当たり演出の実行中に、主制御基板 1 1 0 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。

20

【 1 4 8 2 】

T 1 のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第 1 回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄 T Z（「 7 7 7 」）が停止表示（静止表示）された状態となっている。また、第 1 保留数表示領域 7 0 E に保留数字として「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 4 8 3 】

このとき、音声出力装置 9 からは大当たり演出音（BGM、SE等）が出力され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が大当たり中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 では大当たり表示（点灯）が行われている。

30

【 1 4 8 4 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

【 1 4 8 5 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに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、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

40

【 1 4 8 6 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

50

【 1 4 8 7 】

このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青で点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となる。また、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）は表示内容を維持する。

【 1 4 8 8 】

なお、大当たり中用の復帰中画面を表示するのではなく、図 1 0 4 に示した変動演出中に主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。

10

【 1 4 8 9 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 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 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【 1 4 9 0 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

20

【 1 4 9 1 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D において初期発光が終了して消灯した状態となる。

【 1 4 9 2 】

T 1 0 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される開放 2 回目（第 2 ラウンド）用のラウンド指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄 T Z（「 7 7 7 」）が表示されない状態となっている。

30

【 1 4 9 3 】

また、第 1 保留数表示領域 7 0 E に保留数字として「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字として「 0 」が表示される。さらに、音声出力装置 9 からは大当たり演出音（B G M、S E 等）が出力され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が大当たり中点灯となる。

【 1 4 9 4 】

その後、主制御基板 1 1 0 から送信される開放 3 回目（第 3 ラウンド）用のラウンド指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面に代えて、通常の大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示される。

40

【 1 4 9 5 】

なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信した場合には、エンディング指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。

【 1 4 9 6 】

また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。

50

【 1 4 9 7 】

また、T 4 のタイミングで、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【 1 4 9 8 】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図 9 5、図 9 6、又は、図 9 7 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【 1 4 9 9 】

なお、図 1 0 2 ~ 図 1 0 5 において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【 1 5 0 0 】

このように、図 9 0 ~ 図 1 0 5 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 7 0 a 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（「 1 3 5 」）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 7 0 a 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（「 7 5 3 」）を表示するようになっている。このようにしたこと、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。

【 1 5 0 1 】

また、図 9 0 ~ 図 1 0 5 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、画像表示装置に演出図柄 7 0 a 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、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置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画像表示装置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、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。

【 1 5 0 2 】

また、図 9 0 ~ 図 1 0 5 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 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）、及び、サブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）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する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）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、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。

【 1 5 0 3 】

また、図 9 0 ~ 図 1 0 5 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「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a 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、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。

【 1 5 0 4 】

また、図 9 0 ~ 図 1 0 5 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

10

20

30

40

50

8 1、サブ第2変動表示器8 2)については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、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おいては変動表示(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。

【1505】

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8 1、サブ第2変動表示器8 2)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。

10

【1506】

また、図90~図105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8 3、サブ第2保留表示器8 4)については、画像表示装置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。

【1507】

なお、画像表示装置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8 1、サブ第2変動表示器8 2)で変動表示(点滅表示)を行う場合においては、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8 3、サブ第2保留表示器8 4)が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。

20

【1508】

また、図90~図105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る場合には、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る場合と同じタイミング、つまり、電源ONの直後(初期画面が表示されるタイミング)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。

30

【1509】

また、図90~図105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やメインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物(第1可動部材7 3、第2可動部材7 4、演出ボタン1 7)の復帰動作中においては、各種役物の発光部(第1可動部材LED、第2可動部材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。

【1510】

また、図90~図105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。

40

【1511】

また、図90~図105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。

【1512】

50

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。

【1513】

また、図90～図105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る場合には、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る場合と同じタイミング、つまり、電源ONの直後（初期画面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

10

【1514】

また、図90～図105に示した具体例によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）については、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入やメインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧の場合に、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る（画像表示装置に復帰中画面が表示される）前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、盤役物の初期動作によって演出の進行が阻害されるような不都合を回避し易くなり。遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1515】

また、図90～図105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RAM110cの初期化を伴う電源投入やメインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧の場合に、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る（画像表示装置に復帰中画面が表示される）前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、枠役物の初期動作によって演出の進行が阻害されるような不都合を回避し易くなり。遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

【1516】

また、図90～図105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。

30

【1517】

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。

【1518】

また、図90～図105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であっても、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行すると共に、初期画面の表示を継続するようになっている。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。

40

【1519】

また、図90～図105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の表示を継続している場合であっても、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板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。

【1520】

50

また、図 90 ~ 図 105 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、演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となった後に主制御基板 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く。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。

【1521】

また、図 90 ~ 図 105 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といった演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、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）を実行するようになっていく。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。

10

【1522】

また、図 90 ~ 図 105 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）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、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）を実行するようになっていく。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。

20

【1523】

また、図 90 ~ 図 105 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）が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、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く。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。

30

【1524】

また、図 90 ~ 図 105 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といった演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、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く。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。

40

【1525】

また、図 90 ~ 図 105 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変動演出中といった演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、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

50

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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 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。

【 1 5 2 6 】

また、図 9 0 ~ 図 1 0 5 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大当たり遊技中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 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。

10

【 1 5 2 7 】

なお、主制御基板 1 1 0 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、初期動作、及び、初期発光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。

【 1 5 2 8 】

また、図 9 0 ~ 図 1 0 5 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といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 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。

20

【 1 5 2 9 】

なお、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中や大当たり演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 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。

30

【 1 5 3 0 】

また、図 9 0 ~ 図 1 0 5 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）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から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復帰中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 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 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。

40

【 1 5 3 1 】

また、図 9 0 ~ 図 1 0 5 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）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から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大当たり中用の復帰中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 1 1 0 からのコマン

50

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。

【1532】

また、図90～図105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変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、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。

10

【1533】

また、図90～105に示した具体例によれば、演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板 130 への電源供給が継続した状態で主制御基板 110 への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。このようにしたことで、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

【1534】

また、図90～105に示した具体例によれば、演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板 130 への電源供給が継続した状態で主制御基板 110 への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。このようにしたことで、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

20

【1535】

なお、演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態としては、客待ち状態、変動演出中、大当たり演出中となっているが、起動後の主制御基板 110 からのコマンド待ちの状態（例えば、初期画面の表示中）についても、演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態に含むようにしてもよい。

30

【1536】

本実施の形態では、演出図柄70aを「1」～「9」の数字（識別文字）のみで構成していたが、数字（識別文字）+キャラクタ（装飾部）で構成してもよく、その場合には、「1」とキャラクタA、「2」とキャラクタBといったように、数字毎にキャラクタを異ならせるとよい。また、通常遊技状態において演出図柄70aを数字+キャラクタで表示し、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）において演出図柄70aを数字のみ又は数字+通常遊技状態よりも小さいキャラクタで表示してもよい。

【1537】

また、通常遊技状態における演出モードをA～Cの3種類設け、演出モード毎に演出図柄70aの数字のデザイン及びキャラクタのデザインの少なくとも一方を異ならせるようにしてもよい。また、高確時短遊技状態における演出モードをD～Eの2種類設け、演出モード毎に演出図柄70aの数字のデザイン及びキャラクタのデザインの少なくとも一方を異ならせるようにしてもよい。さらに、低確時短遊技状態における演出モードをF～Gの2種類設け、演出モード毎に演出図柄70aの数字のデザイン及びキャラクタのデザインの少なくとも一方を異ならせるようにしてもよい。

40

【1538】

この場合、通常遊技状態において演出モードA～Cの何れかであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧されるときは、必ず演出モードA

50

が設定されると共に、初期画面又は復帰中画面の表示終了後において演出モード A に対応する演出図柄 70 a が揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化される時は、必ず演出モード A が設定されると共に、初期画面の表示終了後において演出モード A に対応する演出図柄 70 a が揺動表示せずに静止表示されることになる。

【1539】

そして、高確時短遊技状態において演出モード D ~ E の何れかであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される時は、必ず演出モード D が設定されると共に、初期画面又は復帰中画面の表示終了後において演出モード D に対応する演出図柄 70 a が揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化される時は、必ず演出モード A が設定されると共に、初期画面の表示終了後において演出モード A に対応する演出図柄 70 a が揺動表示せずに静止表示されることになる。

10

【1540】

さらに、低確時短遊技状態において演出モード F ~ G の何れかであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される時は、必ず演出モード F が設定されると共に、初期画面又は復帰中画面の表示終了後において演出モード F に対応する演出図柄 70 a が揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化される時は、必ず演出モード A が設定されると共に、初期画面の表示終了後において演出モード A に対応する演出図柄 70 a が揺動表示せずに静止表示されることになる。

20

【1541】

また、通常遊技状態における S P リーチ演出や S P S P リーチ演出において演出図柄 70 a を縮小表示させる場合に、演出図柄 70 a を数字のみに変更し、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が終了して演出図柄 70 a が仮停止表示（揺動表示）される時に、演出図柄 70 a を数字 + キャラクタに復帰させるようにしてもよい。

【1542】

この場合、通常遊技状態における S P リーチ中や S P S P リーチ中、つまり、演出図柄 70 a が数字のみに変更されているときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される時は、復帰中画面の表示終了後に数字 + キャラクタの演出図柄 70 a が揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化される時は、初期画面の表示終了後に数字 + キャラクタの演出図柄 70 a が揺動表示せずに静止表示されることになる。

30

【1543】

さらに、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）における S P リーチ中や S P S P リーチ中、つまり、演出図柄 70 a が数字のみであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される時は、復帰中画面の表示終了後に数字のみの演出図柄 70 a が揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化される時は、初期画面の表示終了後に数字 + キャラクタの演出図柄 70 a が揺動表示せずに静止表示されることになる。

40

【1544】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 >

従来遊技機では、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を取得し、判定情報を記憶する。そして、判定条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、当該判定の結果に応じた変動演出を実行し、当該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものがある。このような遊技機の中には、未判定の判定情報に対応する保留画像を表示するものがあった（例えば、特開 2015 - 33530 号公報参照）。また、当該遊技機は、通常の保留画像を、変動演出が特別結果になる可能性を示唆する表示態様の保留画像に変化させることによって、遊技の興趣を向上させている。しかしながら、上記遊技機には、遊技の興趣の向上を図るには未だ改善の余地が残

50

されていた。

【1545】

上記課題を解決するための第1の構成として、本実施の形態の遊技機1によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインCPU110a）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインRAM110c）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第1画像表示装置70）に表示する画像表示手段（表示/音声制御部140）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示/音声制御部140）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記主制御手段から送信された前記権利が発生したことを示すコマンド（始動口入賞指定コマンド）の受信に応じたフレーム更新タイミングで実行する第1変化演出（入賞時変化演出）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の所定のフレーム更新タイミングで実行する第2変化演出（ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01）とを含み、前記演出実行手段は、前記第1変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第1変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了するようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

【1546】

上記課題を解決するための第2の構成として、本実施の形態の遊技機1によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインCPU110a）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインRAM110c）と、前記判定の結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該図柄を停止表示させる変動制御手段と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第1画像表示装置70）に表示する画像表示手段（表示/音声制御部140）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示/音声制御部140）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記主制御手段から送信された前記図柄の変動表示が開始することを示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信に応じたフレーム更新タイミングで実行する第1変化演出（ノーマル変化パターン01）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の所定のフレーム更新タイミングで実行する第2変化演出（ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01）とを含み、前記演出実行手段は、前記第1変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第1変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了するようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

【1547】

上記課題を解決するための第3の構成として、本実施の形態の遊技機1によれば、遊技

50

の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メイン CPU 1 1 0 a）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メイン RAM 1 1 0 c）と、前記判定の結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該図柄を停止表示させる変動制御手段（メイン CPU 1 1 0 a）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する判定前保留画像（保留アイコン）と、前記権利に対して前記判定が行われてからの当該権利に対応する判定後保留画像（当該アイコン）とを表示手段（第 1 画像表示装置 7 0）に表示する画像表示手段（表示 / 音声制御部 1 4 0）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置 9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示 / 音声制御部 1 4 0）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記判定前保留画像又は前記判定後保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す判定前特別保留画像又は判定後特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記図柄の変動表示が開始するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（変動パターン指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第 1 変化演出（ノーマル変化パターン 0 1）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第 2 変化演出（ノーマル変化パターン 0 2、キャラ作用変化パターン 0 1、及び、図柄作用変化パターン 0 1）とを含み、前記演出実行手段は、前記第 1 変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第 1 変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記判定前特別保留画像に変化させる場合よりも前記判定後特別保留画像に変化させる場合の方が、前記第 2 変化演出が実行される割合が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 5 4 8 】

上記課題を解決するための第 4 の構成として、本実施の形態の遊技機 1 によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メイン CPU 1 1 0 a）と、前記判定の権利を所定数保留可能な保留手段（メイン RAM 1 1 0 c）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0）に表示する画像表示手段（表示 / 音声制御部 1 4 0）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置 9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示 / 音声制御部 1 4 0）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、保留している前記権利の数が変化するとき前記主制御手段から送信されたコマンド（始動口入賞指定コマンド、変動パターン指定コマンド、特別図柄記憶指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第 1 変化演出（入賞時変化演出、ノーマル変化パターン 0 1）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第 2 変化演出（ノーマル変化パターン 0 2、キャラ作用変化パターン 0 1、及び、図柄作用変化パターン 0 1）とを含み、前記特別保留画像の表示態様は、第 1 表示態様（青キャラアイコン）と、当該第 1 表示態様よりも前記特別遊技を行う可能性が高い第 2 表示態様（赤キャラアイコン）とを有し、前記演出実行手段は、前記第 1 変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第 1 変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレ

10

20

30

40

50

ム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記第1変化演出が実行されたときよりも前記第2変化演出が実行されたときの方が、前記第2表示態様に変化し易く、前記第1変化演出において前記第2表示態様に変化する場合、保留している前記権利の数が第1の数のときよりも当該第1の数よりも多い第2の数のときの方が、前記特別遊技を行う可能性が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1549】

なお、「特別保留画像」、「判定前特別保留画像」とは、通常の保留アイコンから形状を変化させたもの、色彩を変化させたもの、保留アイコンの周囲に大当たり当選期待度を示す色のエフェクトを表示するもの、保留アイコンの周囲（近傍）に大当たり当選期待度を示すキャラクタを表示するもの、及び、保留アイコンの周囲（近傍）に実行予定の演出を示唆する文字画像（例えば「SP」や「擬似連」など）を表示するもの等を含む。

10

【1550】

また、「判定後特別保留画像」とは、通常の当該アイコンから形状を変化させたもの、色彩を変化させたもの、当該アイコンの周囲に大当たり当選期待度を示す色のエフェクトを表示するもの、当該アイコンの周囲（近傍）に大当たり当選期待度を示すキャラクタを表示するもの、及び、当該アイコンの周囲（近傍）に実行予定の演出を示唆する文字画像（例えば「SP」や「擬似連」など）を表示するもの等を含む。

【1551】

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

20

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

【1552】

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

【1553】

<本実施形態に記載された発明の内容2>

従来遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報を保留記憶として記憶し、該判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて変動演出を実行するものが一般的である。このような遊技機の中には、保留記憶の各々に対応する保留画像の増加表示や減少表示を行ったり、変動演出が実行された保留記憶に対応する実行画像を表示したりすることで、遊技の進行状況を遊技者に把握させるものがあった（例えば、特開2017-018225号公報参照）。しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、保留記憶数が変化の際に保留記憶数を即座に把握し難いという問題があった。

30

【1554】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第1保留情報の減少表示と、前記第2保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記第2保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第1保留

40

50

情報の減少表示（1減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

【1555】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第1保留情報の減少表示と、前記変動演出が開始された前記第2保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記第2保留情報の前記実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第1保留情報の減少表示（1減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

10

20

【1556】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第1保留情報の減少表示と、前記第2保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第2保留情報の減少表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第2保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第1保留情報の増加表示（1加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

30

40

【1557】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留

50

数字)と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報(保留アイコン)とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング(1/30ms)となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第1保留情報の減少表示と、前記変動表示が開始された前記第2保留情報を実行情報(当該アイコン)に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第2保留情報の変化表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第2保留情報の減少表示(保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動)が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第1保留情報の増加表示(1加算された保留数字への更新)が開始されるようになっている。

10

【1558】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に基づき遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御基板130)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段(画像表示装置)で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報(保留数字)と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報(保留アイコン)とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング(1/30ms)となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第2保留情報の増加表示(保留アイコン表示領域に追加表示された保留アイコンの通常サイズへの拡大)が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第1保留情報の増加表示(1加算された保留数字への更新)が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

20

【1559】

上記課題を解決するための第6の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に基づき遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御基板130)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段(画像表示装置)で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報(保留数字)と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報(保留アイコン)とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記変動演出実行手段は、前記変動演出の実行中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出(SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、全回転リーチ演出)を実行可能であり、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記特定演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第1保留情報の増加表示(1加算された保留数字への更新)は実行されるが、前記第2保留情報の増加表示は所定条件が成立(特定演出が終了、縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示)するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

30

40

【1560】

上記課題を解決するための第7の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制

50

御基板 1 1 0) と、前記主制御手段からの信号 (コマンド等) に基づき遊技の演出を制御する従制御手段 (演出制御基板 1 3 0) と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立 (始動口への遊技球の入球) によって取得された判定情報 (特図判定情報) に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段 (画像表示装置) で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第 1 保留情報 (保留数字) と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第 2 保留情報 (保留アイコン) とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第 1 保留情報の増加表示と、前記第 2 保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記記憶手段は、第 1 取得条件の成立 (第 1 始動口への遊技球の入球) に基づく前記判定情報を第 1 保留記憶として記憶し、第 2 取得条件の成立 (第 2 始動口への遊技球の入球) に基づく前記判定情報を第 2 保留記憶として記憶し、前記特定遊技状態において前記第 1 保留記憶の数が増加した場合、前記第 1 保留情報の増加表示 (1 加算された保留数字への更新) は実行されるが、前記第 2 保留情報の増加表示は所定条件が成立 (特定遊技状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態に復帰) するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

10

【 1 5 6 1 】

(本実施形態に記載された発明の内容 3)

20

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて特別遊技を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった (例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 9 6 0 4 号公報参照) 。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかが把握し難いという問題があった。

【 1 5 6 2 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で作動 (動作、発光) 可能な可動演出手段 (第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7) と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段 (主制御基板 1 1 0) と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期作動 (初期動作、初期発光) を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出作動 (演出動作、演出発光) を行うことが可能な演出制御手段 (演出制御基板 1 3 0) と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期作動の作動態様 (動作態様、発光態様等) を異ならせるようになっている。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が把握し易くすることが可能となる。

30

【 1 5 6 3 】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段 (演出ボタン 1 7) と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段 (主制御基板 1 1 0) と、電力供給の開始後に前記操作手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記操作手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段 (演出制御基板 1 3 0) と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期発光の発光態様 (発光態様等) を異ならせるようになっている。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が把握し易くすることが可能となる。

40

【 1 5 6 4 】

50

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様（工程数や各工程の動作等の動作態様等）を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。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。

10

【1565】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記可動演出手段は、第1可動演出手段（第1可動部材73）と、第2可動演出手段（第2可動部材74）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記第1可動演出手段における前記初期発光の発光態様の少なくとも一部を同じとするが、前記第2可動演出手段における前記初期発光の発光態様を異ならせるようになっている。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。

20

【1566】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板110）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記複数の演出図柄には、各々を識別可能とする識別文字（数字、アルファベット等）を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第1の組み合わせ（例えば「135」とし、遊技の制御状態が復旧される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第2の組み合わせ（例えば「753」とするようになっている。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。

30

40

【1567】

（本実施形態に記載された発明の内容4）

従来の遊技機では、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電力供給の開始後に可動演出手段の初期動作を行わせる遊技機があった（例えば、特開2016-187648号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、可動演出手段について好適な初期動作を行えない場合があるという問題があった。

【1568】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で

50

動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第 2 位置にある場合、当該可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行ってから前記初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【 1 5 6 9 】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第 2 位置にある場合、当該可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記可動演出手段が前記第 1 位置に復帰した場合には前記初期動作を行うが、前記第 1 位置に復帰しない場合には前記初期動作を行わないようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【 1 5 7 0 】

上記課題を解決するための第 3 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（電源復旧）時に前記第 1 可動演出手段が前記第 2 位置にあって前記第 2 可動演出手段が前記第 1 位置にある場合、当該第 1 可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記第 1 可動演出手段が前記第 1 位置に復帰しない場合には、当該第 1 可動演出手段の初期動作は行わずに、前記第 2 可動演出手段の前記初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【 1 5 7 1 】

上記課題を解決するための第 4 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（電源復旧）時に前記第 1 可動演出手段が前記第 2 位置にあって前記第 2 可動演出手段が前記第 1 位置にある場合、当該第 1 可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記第 1 可動演出手段が前記第 1 位置に復帰しない場合には、前記第 2 可動演出手段の前記初期動作を行わないようにな

10

20

30

40

50

っている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【 1 5 7 2 】

上記課題を解決するための第 5 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電力供給の開始（電源投入）時に前記第 1 可動演出手段が前記第 2 位置にあって前記第 2 可動演出手段が前記第 1 位置にある場合、当該第 1 可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記第 1 可動演出手段が前記第 1 位置に復帰しない場合には、当該第 1 可動演出手段の初期動作は行わずに、前記第 2 可動演出手段の前記初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

10

【 1 5 7 3 】

上記課題を解決するための第 6 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、該第 1 可動演出手段の第 2 位置と自身の第 2 位置とに重複する部分がある第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電力供給の開始（電源投入）時に前記第 1 可動演出手段が前記第 2 位置にあって前記第 2 可動演出手段が前記第 1 位置にある場合、当該第 1 可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記第 1 可動演出手段が前記第 1 位置に復帰しない場合には、前記第 2 可動演出手段の前記初期動作を行わないようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

20

30

【 1 5 7 4 】

（本実施形態に記載された発明の内容 5）

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 9 6 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変動演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

40

【 1 5 7 5 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、

50

前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示（仮停止表示）してから静止表示（停止表示）することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特別図柄確定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示可能となっている。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。

【1576】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板110）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記変動演出には、一部の前記演出図柄によってリーチ状態を形成表示させてリーチ演出を実行するリーチ変動演出を含み、前記演出制御手段は、前記リーチ演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特別図柄確定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記リーチ状態を形成表示していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる前記演出図柄の組み合わせを前記表示手段に静止状態で表示可能となっている。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。

【1577】

（本実施形態に記載された発明の内容6）

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開2017-189604号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【1578】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第1状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第2状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記客待ち状態において停止した電力供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の態様（初期画面の表示のみ）と、前記第1状態又は前記第2状態において停止した電力供給が再開して前記第1状態又は第2状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面+復帰中画面の表示）とを異ならせるようになってい

10

20

30

40

50

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される場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1579】

(本実施形態に記載された発明の内容7)

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技者が遊技を行っていない状態になると表示手段で客待ち演出を行うような遊技機があった(例えば、特開2018-064835号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行しないという問題があった。

10

【1580】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定することが可能な判定手段(主制御基板110)と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出(客待ちデモ演出)を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能である。このようにしたことで、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

20

【1581】

(本実施形態に記載された発明の内容8)

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出を実行中の判定情報に対応する実行情報を表示手段に表示するような遊技機があった(例えば、特開2018-064835号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

30

【1582】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定することが可能な判定手段(主制御基板110)と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示(初期画面の表示等)を行うことが可能であり、前記表示手段の所定の表示領域(当該アイコン表示領域70C)に前記変動演出を実行中の前記判定情報に対応する実行情報(当該アイコン)を表示することが可能であり、前記実行情報の表示中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の終了から次の前記変動表示が開始されるまでの間、前記所定の表示領域を予め定められた状態(背景画像等の演出画像を表示可能な状態)で確保するが、当該所定の表示領域に前記実行情報を表示しないようになっている。このようにしたことで、電源供給が

40

50

停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1583】

(本実施形態に記載された発明の内容9)

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定情報の事前判定結果に基づいて、複数回の変動演出に亘る先読み予告演出を実行するような遊技機があった(例えば、特開2017-143904号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、先読み予告演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

10

【1584】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を記憶することが可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定することが可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段(主制御基板110)と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出(連続予告演出)を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記先読み予告演出を再開させず、電力供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出(例えば、代替予告演出)を実行可能となっている。このようにしたことで、電源供給の停止によって連続予告演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1585】

(本実施形態に記載された発明の内容10)

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、複数回の変動演出に亘って特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出を実行するような遊技機があった(例えば、特開2017-143904号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特定演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

30

【1586】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を記憶することが可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定することが可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段(主制御基板110)と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出(例えば、アイコン変化演出)を実行する

40

50

ことが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電力供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電力供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行しないようになっている。このようにしたことで、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1587】

(本実施形態に記載された発明の内容11)

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出の実行が終了していない判定情報の各々に対応して表示される識別情報の表示態様を段階的に変化させる特定演出を実行するような遊技機があった(例えば、特開2018-061728号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変化演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷が高くなる虞があった。

10

【1588】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を記憶することが可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定することが可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段(主制御基板110)と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行が終了していない前記判定情報及び前記変動演出が開始されていない前記判定情報の各々に対応する識別情報(当該アイコン、保留アイコン)を表示することが可能であり、前記識別情報の表示態様を段階的に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する特定演出(例えば、アイコン変化演出)を実行することが可能であり、前記表示態様には、第1段階態様(例えば、CDアイコン)と、第2段階態様(例えば、青キャラアイコン)と、第3段階態様(赤キャラアイコン)とを含み、前記第3段階態様まで変化する前記識別情報の前記第2段階態様での表示中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記第2段階態様で表示されていた前記識別情報を前記第1段階態様で表示するようになっている。このようにしたことで、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

20

30

【1589】

(本実施形態に記載された発明の内容12)

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定が未実行の判定情報である保留記憶の数を表示領域に表示するような遊技機があった(例えば、特開2018-061728号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、保留記憶の数が把握できるまでに時間がかかってしまい、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

40

【1590】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を保留記憶として記憶可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づ

50

いて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、第 1 表示領域（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）、及び、該第 1 表示領域とは異なる第 2 表示領域（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）の各々で前記保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、前記保留記憶がある状態で停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の実行中において前記第 2 表示領域では前記保留表示を実行しないが、前記第 1 表示領域では前記保留表示を実行可能となっている。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される場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 1 5 9 1 】

（本実施形態に記載された発明の内容 1 3）

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 4 3 9 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興味が低下する可能性があるという問題があった。

20

【 1 5 9 2 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプ N R）と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を特定の報知態様に变化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白点灯又は消灯）にするようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となり、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

30

40

【 1 5 9 3 】

（本実施形態に記載された発明の内容 1 4）

従来の遊技機では、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段と、主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の態様で作動可能な可動演出手段を備えた遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 8 7 6 4 8 号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合

50

のことを考慮していなかった。

【1594】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【1595】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

【1596】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

40

【1597】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指

50

定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【1598】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の発光態様で発光可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74)と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段(主制御基板110)と、を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを実行することが可能であると共に、前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを実行することが可能であり、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様(工程数や各工程の動等の動作態様)を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様(発光色、発光パターン等)を異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記可動演出手段の初期動作を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

20

【1599】

上記課題を解決するための第6の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光、音出力、画像表示)可能な演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置)と、取得条件の成立(始動口への遊技球の入賞)によって取得された判定情報(特図判定情報)に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定することが可能な判定手段(主制御基板110)と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段(主制御基板110)と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動(初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示)と、前記可動演出手段の演出作動(演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示)とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示(仮停止表示)してから静止表示(停止表示)することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング(特別図柄確定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時)で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

40

【1600】

上記課題を解決するための第7の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出

50

を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 LED、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第 1 状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第 2 状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記客待ち状態中に停止した電力供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、前記第 1 状態又は前記第 2 状態中に停止した電力供給が再開して前記第 1 状態又は第 2 状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面 + 復帰中画面の表示）とを異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 1 6 0 1 】

上記課題を解決するための第 8 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 LED、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 1 6 0 2 】

上記課題を解決するための第 9 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 L E D、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出（連続予告演出）を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記先読み予告演出を再開させず、電力供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出（例えば、代替予告演出）を実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

20

【 1 6 0 3 】

上記課題を解決するための第 1 0 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 L E D、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電力供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電力供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行せず、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

40

50

【 1 6 0 4 】

上記課題を解決するための第 1 1 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプ N R）と、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 L E D、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記発光手段を特定の報知態様に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白点灯又は消灯）に制御し、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

20

【 1 6 0 5 】

上記課題を解決するための第 1 2 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（B G M、S E 等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段は、前記音声出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

【 1 6 0 6 】

上記課題を解決するための第 1 3 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（B G M、S E 等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段は、前記音声出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

【 1 6 0 7 】

上記課題を解決するための第 1 4 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演

50

出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段は、前記音声出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【1608】

上記課題を解決するための第15の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

【1609】

（本実施形態に記載された発明の内容 15）

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、演出画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機があった（例えば、特開 2016-187648 号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、演出制御手段への電源供給が継続しているときに主制御手段への電源供給が停止された場合のことを考慮していなかった。

30

【1610】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、演出画像（変動演出、大当たり演出等）を表示可能な表示手段（画像表示装置 70、71）を備え、前記演出制御手段は、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において前記表示手段に遊技待機画面（演出図柄の静止表示画面）を表示することが可能であり、前記遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電源供給が停止した場合、前記遊技待機画面の表示を継続することが可能である。このようにしたことで、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

40

【1611】

（本実施形態に記載された発明の内容 16）

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の検出手段からの入力信号に基づいて異常報知を実行するものがあった（例えば、特開 2017-113441 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、適切に異常報知が行われない可能性があった。

【1612】

50

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板110及び/又は演出制御基板130）と、を備え、当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。このようにしたことで、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【1613】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板110及び/又は演出制御基板130）と、を備え、当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間（30秒経過、電源OFFまで等）にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。このようにしたことで、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【1614】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板110及び/又は演出制御基板130）と、を備え、当該遊技機への電力供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。このようにしたことで、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【1615】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板110及び/又は演出制御基板130）と、を備え、当該遊技機への電力供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間（30秒経過、電源OFFまで等）にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。このようにしたことで、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【1616】

なお、本実施の形態の遊技機1は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【1617】

また、本実施の形態の遊技機1は、全ての当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させるものとしたが、当たり遊技の特定のラウンド遊技において特定領域を遊技球が通過した場合に、当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

【1618】

また、全ての当たり遊技の終了後に高確率遊技状態に移行させ、高確率遊技状態におけ

10

20

30

40

50

る特別図柄の変動表示の開始時に実行される転落抽選に当選した場合に、高確率遊技状態を終了させて通常遊技状態に復帰させる遊技機としてもよい。

【1619】

また、大当たり特別図柄の種類が通常図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に低確率遊技状態に移行させ、大当たり特別図柄の種類が特定図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に次回の大当たり遊技まで継続する高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

【1620】

また、本実施の形態の遊技機1は、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行されず、第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるものとしたが、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行される遊技機としてもよい。

10

【1621】

次に、前記変動演出における複数列の演出図柄（左図柄、右図柄、中図柄）の変動表示（演出図柄を用いて実行される演出）について説明する。

【1622】

画像表示装置70には、複数列の演出図柄が停止表示された状態で、第1、第2特別図柄保留数の少なくとも一方が1以上である（或いは、第1、第2特別図柄保留数の両方が0である場合は、遊技球が第1、第2始動口45、47の何れかに入球する）という始動条件が成立する毎に変動演出が実行され、各変動演出の開始に伴って複数列の演出図柄の変動表示が開始され、つまり複数列の演出図柄が変動表示され、各変動演出の終了に伴って複数列の演出図柄の変動表示が終了され、つまり複数列の演出図柄が停止表示される。

20

【1623】

詳細は、始動条件が成立すると、1の特図判定情報に基づいて、特別遊技（大当たり遊技/小当たり遊技）を実行するか否かの当否判定が行われると共に、この当否判定の結果に基づいて、特別図柄の停止図柄の決定と、特別図柄の変動パターン（変動態様）の決定とが行われて、特別図柄が変動を開始して、決定された変動パターンで変動表示されてから、決定された停止図柄で停止表示され、変動演出は特別図柄の変動開始から変動停止までの間実行される。

【1624】

30

つまり、変動演出において、特別図柄と複数列の演出図柄との変動開始のタイミング、及び変動停止のタイミングは夫々対応しており（同じタイミングとなり）、複数の演出図柄を、当否判定の結果に基づいて、決定された特別図柄の変動パターンに応じて変動させてから、当否判定の結果（決定された特別図柄の停止図柄）を示唆する停止態様で停止させる演出が実行される。そして、複数列の演出図柄の変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると、つまり、後で詳述するが、左右中の図柄が、特別表示結果として、図106(b)(c)に示す何れかの停止態様で停止すると、特別遊技が実行される。

【1625】

図106(a)は、複数列の演出図柄；左図柄、右図柄、中図柄の各々において使用される演出図柄の種類（「1」～「9」（「NEXT」「」）を示す図表であり、これら複数種類の演出図柄がスクロールして変動表示される。尚、演出図柄「NEXT」「」は、中図柄においてのみ（演出図柄「NEXT」は擬似連（擬似変動）の際、演出図柄「」は特別遊技が実行される際）使用され得るものである。

40

【1626】

尚、図示の通り、第1特別図柄表示器60に特別図柄が変動表示される（遊技球が第1始動口45に遊技球が入球）ときと、第2特別図柄表示器61に特別図柄が変動表示される（遊技球が第2始動口47に遊技球が入球）ときとで、同じ種類の演出図柄を使用しているが、異なる種類の演出図柄を使用してもよい。

【1627】

図106(b)は、大当たりのときに演出図柄の停止態様を決定する為の停止態様決定テ-

50

ブルであり、図106(c)は、小当りのときに演出図柄の停止態様を決定する為の停止態様決定テーブルである。

【1628】

図106(b)に示すテーブルに基づいて、第1大当り(特別図柄が特別図柄1,5の何れか)となる場合には、停止態様「777」が決定され、第2大当り(特別図柄が特別図柄2,6の何れか)となる場合には、停止態様「222」「444」「666」「888」の何れかが決定され、第3大当り(特別図柄が特別図柄3,7の何れか)となる場合には、停止態様「111」「333」「555」「999」の何れかが決定され、第4大当り(特別図柄が特別図柄4)となる場合には、停止態様「357」「1 1」「2 2」・・・「9 9」の何れかが決定され、複数列の演出図柄は、この決定された停止態様で最終的に停止(本停止)される。

10

【1629】

ここで、第4大当り<第2大当り<第3大当り<第1大当りの順で遊技者に有利な大当りとなり、この有利さが異なる第1~第4大当りを識別(区別)可能に、前記のように、第1~第4大当りで相互に異なる停止態様を決定する。

【1630】

また、図106(c)に示すテーブルに基づいて、小当り(特別図柄が特別図柄20,21,30,31の何れか)となる場合には、停止態様「357」「1 1」「2 2」・・・「9 9」の何れかが決定され、複数列の演出図柄は、この決定された停止態様で最終的に停止(本停止)される。

20

【1631】

ここで、第4大当りと小当りとを比較すると、その特別遊技後の状態について、通常遊技状態からは第4大当りの方が小当りよりも遊技者に有利になるが、何れの特別遊技も大入賞口の開放パターンは同じであるため、第4大当りとなる場合の停止態様と小当りとなる場合の停止態様とを同じにして、見かけ上(停止態様から)は、第4大当りと小当りの何れが行われているのか判らないようにすることができる。

【1632】

尚、ハズレとなる場合には、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて、リーチにならない演出とする場合(通常変動,短縮変動の変動パターン)は、停止態様「XYZ」(X,Yは相互に異なる任意の演出図柄、Zは任意の演出図柄(但し、「357」以外))が決定され、リーチになる演出とする場合(ハズレの変動パターン)は、停止態様「XYX」(X,Yは相互に異なる任意の演出図柄)が決定され、複数列の演出図柄は、この決定された停止態様で最終的に停止(本停止)される。

30

【1633】

さて、本発明の遊技機1は、複数列の演出図柄を透過又は視認し難い状態に表示する第1態様(例えば、高速変動で表示)と、この第1態様が行われた後に複数列の演出図柄を各列において第1態様よりも視認し易い状態に表示する第2態様(例えば、左右中の3つの図柄が揃って表示)と、により複数列の演出図柄の変動表示を制御し、この制御において、第2態様を、複数列の演出図柄が変化可能な第1表示(例えば、左右中の3つの図柄が揃って揺動状態を表示)と、複数列の演出図柄を変化不能とする第2表示(例えば、左右中の3つの図柄が揃って静止状態を表示)と、により表示制御可能であり、第1表示から第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、第2表示に移行することを示唆する示唆演出(例えば、停止示唆演出;左右中の3つの図柄の表示が一時的に変化)を実行可能である。

40

【1634】

換言すると、変動演出において、複数列の演出図柄をスクロール変動(第1態様)させてから、所定の態様で仮停止(第2態様の第1表示;揺動状態で停止)させた後、その所定の態様を停止態様として本停止(第2態様の第2表示;静止状態で停止)させることが可能であるとともに、本停止させる前に、仮停止させた状態で、本停止することを示唆する停止示唆演出を実行可能である、即ち停止示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあ

50

るように構成してある。

【 1 6 3 5 】

図 1 0 7 は、変動演出の内容を決定する為の演出内容決定テーブルであり、このテーブルに基づいて、決定された特別図柄の変動パターンに応じて、演出内容として、リーチ演出等と疑似連回数が決定されると共に、複数の演出図柄を所定の態様で仮停止させた時から、その所定の態様を停止態様として本停止させるまでの仮停止時間と、本停止させる際の停止示唆演出の実行有無が決定される。

【 1 6 3 6 】

次に、変動演出における複数列の演出図柄の表示について詳しく説明し、その後、停止示唆演出について詳しく説明する。

10

【 1 6 3 7 】

図 1 0 8 に示すように、(1) 左右中の図柄 (例えば、「 1 2 3 」) が変動停止した状態で、始動条件が成立すると、(2) 左右中の図柄が変動を開始し、そして、左右中の図柄が夫々列状にスクロール変動する。このスクロール変動は、基本的に、その速度を変動開始直後から加速し、左右中の図柄が透過又は視認し難い状態で高速変動するように行われ、その後、その速度を停止に向けて減速するように行われる。

【 1 6 3 8 】

そして、(3) 左図柄「 X 」が停止し、次に、(4) 左図柄「 X 」と異なる右図柄「 Y 」が停止すると、「リーチ」不成立となり、その後、(5) 中図柄「 Z 」が変動停止して、左右中の図柄が所定の態様「 X Z Y 」で仮停止状態となり、その後、(6) 左右中の図柄がその所定の態様「 X Z Y 」を停止態様として本停止する。

20

【 1 6 3 9 】

図 1 0 8 (1) から (6) までの一連の変動演出が、「 X Z Y 」 「 3 5 7 」の場合、「ハズレリーチ無し変動 (図 1 0 7 の変動パターン 1 , 2) 」となり、「 X Z Y 」 = 「 3 5 7 」の場合、「大当りリーチ無し変動 (図 1 0 7 の変動パターン 1 8) 」又は「小当りリーチ無し変動 (図 1 0 7 の変動パターン 1 , 2 1) 」となる。

【 1 6 4 0 】

一方、図 1 0 8 に示すように、(3) 左図柄「 X 」が停止した後、(7) 左図柄「 X 」と同じ右図柄「 X 」が停止すると、(8) 「リーチ」成立となり、その後、「 S P リーチ」又は「 S P S P リーチ」に移行することなく、(9) 左右の図柄「 X 」と異なる中図柄「 Y 」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「 X Y X 」で仮停止状態となり、その後、(1 0) 左右中の図柄がその所定の態様「 X Y X 」を停止態様として本停止する。

30

【 1 6 4 1 】

図 1 0 8 (1) から (1 0) までの一連の変動演出が、「 Y 」 「 」の場合、「ハズレノーマルリーチ変動 (図 1 0 7 の変動パターン 3 , 4) 」となり、「 Y 」 = 「 」の場合、「大当りノーマルリーチ変動 (図 1 0 7 の変動パターン 1 9 , 2 0) 」又は「小当りノーマルリーチ変動 (図 1 0 7 の変動パターン 2 2 , 2 3) 」となる。

【 1 6 4 2 】

一方、図 1 0 8 に示すように、(8) 「リーチ」成立となった後、(1 1) 左右の図柄「 X 」 「 X 」が画面隅側へ移動し縮小表示されて、(1 2) 「 S P リーチ」が実行され、或いは、(1 8) 「 S P S P リーチ」が実行される。基本的に、「 S P リーチ」よりも「 S P S P リーチ」の方が大当り期待度が高い演出となる。

40

【 1 6 4 3 】

(1 2) の「 S P リーチ」では、例えば、主キャラクターが何らかのミッションを遂行して最終的に成功又は失敗となる動画を表示するミッション演出が実行される。このミッション演出として、大当り期待度が異なる複数のミッション演出が存在し、そのうちの何れかが当否判定の結果に基づいて選択実行される。

【 1 6 4 4 】

そして、この「 S P リーチ」の終盤において、例えば、主キャラクターがミッションを失敗し、(1 3) 左右の図柄「 X 」と異なる中図柄「 Y 」が停止して、左右中の図柄が所定の態

50

様「XYX」で仮停止状態となり、その後、(14)左右中の図柄が所定の態様「XYX」を停止態様として本停止し、或いは、例えば、主キャラクタがミッションを成功し、(15)左右の図柄「X」と同じ中図柄「X」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「XXX」で仮停止状態となり、その後、(16)左右中の図柄がその所定の態様「XXX」を停止態様として本停止する。

【1645】

図108(1)から(14)までの一連の変動演出が、「ハズレSPリーチ変動(図107の変動パターン5~7)」となり、図108(1)から(16)までの一連の変動演出が、「大当りSPリーチ変動(図107の変動パターン11~13)」となる。

【1646】

一方、図108に示すように、(13)左右の図柄「X」と異なる中図柄「Y」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「XYX」で仮停止状態となった後、(17)中図柄が再始動し、左右の図柄「X」「X」が画面隅側へ移動し縮小表示されて、(18)「SPSPリーチ」が実行される。

【1647】

(18)の「SPSPリーチ」では、例えば、味方キャラクタが敵キャラクタと戦って最終的に勝利又は敗北となる動画を表示するバトル演出が実行される。このバトル演出として、大当り期待度が異なる複数のバトル演出が存在し、そのうちの何れかが当否判定の結果に基づいて選択実行される。

【1648】

そして、この「SPSPリーチ」の終盤において、例えば、味方キャラクタが敗北し、(19)左右の図柄「X」と異なる中図柄「Y」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「XYX」で仮停止状態となり、その後、(20)左右中の図柄が所定の態様「XYX」を停止態様として本停止し、或いは、例えば、味方キャラクタが勝利し、(21)左右の図柄「X」と同じ中図柄「X」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「XXX」で仮停止状態となり、その後、(22)左右中の図柄がその所定の態様「XXX」を停止態様として本停止する。

【1649】

図108(1)から(20)までの一連の変動演出が、「ハズレSPSPリーチ変動(図107の変動パターン8~10)」となり、図108(1)から(22)までの一連の変動演出が、「大当りSPSPリーチ変動(図107の変動パターン14~16)」となる。

【1650】

尚、「大当り全回転リーチ変動(図107の変動パターン17)」に対応する複数の演出図柄の表示については、図示省略するが、例えば、図108(8)の「リーチ」成立となった後の所定のタイミングから、左右中の図柄が同じ図柄「XXX」に揃って、その「XXX」として、「111」「222」・・・「999」「111」・・・と切り替わるように比較的低速でスクロール変動した後、左右中の図柄がそのうちの何れかとなる所定の態様「XXX」で仮停止状態となり、その後、左右中の図柄が所定の態様「XXX」を停止態様として本停止する。

【1651】

尚、図108(5)(9)(13)(15)(19)(21)において、左右中の図柄は、基本的に、当初決定された停止態様と同じ所定の態様(以下、最終仮停止態様と記す)で仮停止する。

【1652】

尚、図示省略するが、擬似連(擬似変動)を含む変動演出では、最終的に図108(8)の「リーチ」成立となる前に、左右の図柄「X」「Y」(又は「X」「X」)が停止してから、中図柄「NEXT」が停止し、左右中の図柄が所定の態様「X・NEXT・Y」(又は「X・NEXT・X」)で仮停止状態となった後、左右中の図柄が再始動することで、擬似連が行われ、その回数(1回又は2回)が擬似連回数となる。

【1653】

10

20

30

40

50

ところで、図108(15)(21)のように、左右中の図柄を最終仮停止態様「XXX」で仮停止させる前に、例えば、「SPリーチ」ではミッション失敗の演出を行ってから、「SPSPリーチ」ではバトル敗北の演出を行ってから、リーチハズレに対応する終前仮停止態様「XYX」で仮停止させ、この終前仮停止態様「XYX」から最終仮停止態様「XXX」へ復活することを示唆する復活示唆演出を実行可能であり、即ち復活示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してある。

【1654】

具体的に、図109に示すように、(1)左右中の図柄が終前仮停止態様「XYX」で仮停止状態から、(2)復活示唆演出が実行され、その後、(3)左右中の図柄が終前仮停止態様「XYX」から最終仮停止態様「XXX」へ復活して、その最終仮停止態様「XXX」で仮停止し、(4)その最終仮停止態様「XXX」を停止態様として本停止する。

10

【1655】

また、前記の通り、第2大当り<第3大当り<第1大当りの順で遊技者に有利な大当たりとなり、図106(b)のように、第1大当りに対応する停止態様を「777」、第2大当りに対応する停止態様を「222」「444」「666」「888」、第3大当りに対応する停止態様を「111」「333」「555」「999」としている。

【1656】

そこで、図108(15)(21)のように、左右中の図柄を最終仮停止態様「XXX」で仮停止させる前に、第2大当り又は第3大当りに対応する終前仮停止態様「XaXaXa」で仮停止させ、第2大当り対応する終前仮停止態様「XaXaXa」(「222」等)からは、第3大当り又は第1大当りに対応する最終仮停止態様「XXX」(「333」等又は「777」)へ昇格する可能性を、また、第3大当り対応する終前仮停止態様「XaXaXa」(「333」等)からは、第1大当りに対応する最終仮停止態様「XXX」(「777」)へ昇格する可能性を示唆する昇格示唆演出を実行可能であり、即ち昇格示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してある。

20

【1657】

具体的に、図110に示すように、(1)左右中の図柄が終前仮停止態様「222」で仮停止状態から、(2)昇格示唆演出が実行され、その後、(3)左右中の図柄が終前仮停止態様と同じ最終仮停止態様「222」で仮停止し、(4)その最終仮停止態様「222」を停止態様として本停止する。或いは、(2)昇格示唆演出が実行された後、(5)左右中の図柄が終前仮停止態様から1段階昇格した最終仮停止態様「333」で仮停止し、(6)その最終仮停止態様「333」を停止態様として本停止する。或いは、(2)昇格示唆演出が実行された後、(7)左右中の図柄が終前仮停止態様から2段階昇格した最終仮停止態様「777」で仮停止し、(8)その最終仮停止態様「777」を停止態様として本停止する。

30

【1658】

また、図111に示すように、(1)左右中の図柄が終前仮停止態様「333」で仮停止状態から、(2)昇格示唆演出が実行され、その後、(3)左右中の図柄が終前仮停止態様と同じ最終仮停止態様「333」で仮停止し、(4)その最終仮停止態様「333」を停止態様として本停止する。或いは、(2)昇格示唆演出が実行された後、(5)左右中の図柄が終前仮停止態様から1段階昇格した最終仮停止態様「777」で仮停止し、(6)その最終仮停止態様「777」を停止態様として本停止する。

40

【1659】

そのため、昇格示唆演出が実行される変動演出において、昇格示唆演出を介して最終仮停止態様「XXX」が終前仮停止態様「XaXaXa」から昇格しない場合(図110(3)、図111(3))、終前仮停止態様「XaXaXa」が、当初決定された停止態様と同じになるように設定され、昇格示唆演出を介して最終仮停止態様「XXX」が終前仮停止態様「XaXaXa」から昇格する場合(図110(5)(7)、図111(5))、終前仮停止態様「XaXaXa」が、当初決定された停止態様に対応する大当たりよりも有利さが低い大当りに対応する停止態様と同じになるように設定される。

50

【1660】

停止示唆演出について詳しく説明する。

停止示唆演出は、複数の演出図柄（左右中の図柄）を所定の態様（最終仮停止態様）で仮停止させた後、その所定の態様を停止態様として本停止させる前に、本停止させることを示唆するものであり、停止示唆演出が実行されると、複数の演出図柄がその所定の態様を停止態様として本停止することが確定するが、全ての変動演出において実行される訳ではなく、実行する場合と実行しない場合とがあるようにしている。

【1661】

本実施形態の場合、停止示唆演出を実行するか否か、即ち停止示唆演出の実行有無を規定するのが、図107に示す演出内容決定テーブルであり、このテーブルによれば、当該変動演出の実行に際して行われた当否判定の結果に基づいて、より詳細には、当該変動演出の実行に際して決定され変動パターン（演出内容）に応じて、また異なる観点からは当該変動演出において仮停止された複数の演出図柄の最終仮停止態様（即ち、当初決定された停止態様（後に本停止される停止態様））に応じて、停止示唆演出の実行有無が決定される。

10

【1662】

つまり、図112(1)に示す「リーチ無し変動（図107の変動パターン1, 2, 18, 21）」では、左右中の図柄が最終仮停止態様「XYZ」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、左右中の図柄がその最終仮停止態様「XYZ」を停止態様として本停止する。

20

【1663】

図112(2)は、「ノーマルリーチ」「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」の何れか1つを実行する「リーチ有り変動」を示し、図112(3)は、「SPリーチ」の後に「SPSPリーチ」を実行する「リーチ有り変動」を示している。

【1664】

図112(2)に示す「リーチ有り変動（図107の変動パターン3~17, 19, 20, 22, 23）」では、「ノーマルリーチ」「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」の何れかが実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」を停止態様として本停止する。

30

【1665】

或いは、「ノーマルリーチ」「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」の何れかが実行されてから、左右中の図柄が終前仮停止態様「XYX」又は「XaXaXa」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、左右中の図柄が再始動して、復活示唆演出又は昇格示唆演出が実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「XXX」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「XXX」を停止態様として本停止する。

【1666】

図112(3)に示す「リーチ有り変動（図107の変動パターン8~10の一部、変動パターン14~16の一部）」では、「SPリーチ」が実行されてから、左右中の図柄が途中仮停止態様「XYX」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、中図柄が再始動して、「SPSPリーチ」が実行される。

40

【1667】

「SPSPリーチ」が実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」を停止態様として本停止する。

【1668】

50

或いは、「SPSPリーチ」が実行されてから、左右中の図柄が終前仮停止態様「XYX」又は「XaXaXa」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、左右中の図柄が再始動して、復活示唆演出又は昇格示唆演出が実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「XXX」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「XXX」を停止態様として本停止する。尚、図112(2)(3)のように、停止示唆演出が実行される場合、左右中の図柄は、その停止示唆演出の実行後も仮停止状態が少し続いた後に本停止すると説明したが、停止示唆演出の実行後は仮停止状態とすることなく直ちに(或いは、極短時間だけ(遊技者が認識し難い)仮停止状態とした後に)本停止してもよい。

10

【1669】

停止示唆演出は、画像表示装置70を見ている遊技者が視て認識し得る態様で実行され、この停止示唆演出の実施例として、図113(1)(2)に示すように、左右中の図柄が、リーチハズレに対応する最終仮停止態様「XYX」で仮停止した場合も、大当りに対応する最終仮停止態様「XXX」で仮停止した場合も、同じ停止示唆演出が実行される。尚、図113(3)は、左右中の図柄が、リーチ無しハズレに対応する最終仮停止態様「XYZ」で仮停止した場合に停止示唆演出が実行されない場合を示している。

【1670】

図113(1)(2)に示す停止示唆演出は、演出図柄を用いて実行され、具体的には、左右中の各図柄は、図柄本体(数字)と、その図柄本体を囲む図柄枠とを有し、最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」で仮停止している左右中の図柄の少なくとも一部が、一時的に通常態様から変化する(例えば、各図柄の図柄枠内の装飾(色等)が変わる、各図柄の図柄枠内が光る、各図柄の図柄本体が拡大する等)ことで、停止示唆演出が実行される。

20

【1671】

但し、図113(1)(2)に示す停止示唆演出以外に、図114、図115に示す停止示唆演出を適用することができる。図114に示す停止示唆演出は、同様に演出図柄を用いて実行されるが、具体的には、最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」(図では「XXX」)で仮停止している左右中の図柄の全体が、通常の仮停止状態(揺動状態)から一時的に特有の仮停止状態となる(例えば、各図柄が自転にて一回転する)ことで、停止示唆演出が実行される。

30

【1672】

図115に示す停止示唆演出は、画像表示装置70における演出図柄以外の表示を主体に実行され、具体的には、最終仮停止態様「XYX」又は「XXX」(図では「XXX」)で仮停止している左右中の図柄が、画像表示装置70での表示(例えば、襖で画面全体が閉じられてから開けられる表示)で一時的に隠されることで、場面転換するような形で停止示唆演出が実行される。

【1673】

複数種類の停止示唆演出がある場合、その何れを実行するかを、当否判定の結果、決定された変動パターン(演出内容)、停止態様(仮停止態様)、演出モード、遊技状態等に基づいて決定し、複数種類の停止示唆演出を使い分けることができる。例えば、ハズレ時には図113に示す停止示唆演出を実行し、大当り時には図115に示す停止示唆演出を実行することも可能である。尚、図114、図115でも、停止示唆演出の実行後は仮停止状態とすることなく直ちに(或いは、極短時間だけ(遊技者が認識し難い)仮停止状態とした後に)本停止してもよい。

40

【1674】

さて、本発明の遊技機1は、図107に示す演出内容決定テーブルによって、停止示唆演出に関して、最終仮停止態様(停止態様)、当否判定、変動パターン(演出内容)、遊技状態との関係で、次の特徴構成を備えている。

【1675】

50

[最終仮停止態様と停止示唆演出]

先ず、左右中の図柄の最終仮停止態様は、前記の通り、その後本停止する際の停止態様となるが、図 1 1 6 に示すように、その最終仮停止態様（停止態様）は、リーチ無しハズレ目、リーチ有りハズレ目、リーチ無し当り目、リーチ有り当り目に分類される。

【 1 6 7 6 】

そして、図 1 0 7 に示すテーブル、及び図 1 1 2 に示すタイムチャートと照らしわせると、左右中の図柄を、最終仮停止態様として、リーチ無しハズレ目で仮停止させた場合（変動パターン 1 , 2 ）、及びリーチ無し当り目で仮停止させた場合（変動パターン 1 8 , 2 1 ）、停止示唆演出が実行されず、リーチ有りハズレ目で仮停止させた場合（変動パターン 3 ~ 1 0 ）、及びリーチ有り当り目で仮停止させた場合（変動パターン 1 1 ~ 1 7 , 1 9 , 2 0 , 2 2 , 2 3 ）、停止示唆演出が実行される。

10

【 1 6 7 7 】

リーチ無しハズレ目、及びリーチ無し当り目で仮停止させた状態では、その後の発展演出が実行される可能性がないため、停止示唆演出を実行しないようにしている。一方、リーチ有りハズレ目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として復活示唆演出が実行される可能性があるため、また、「SPリーチ」後の仮停止のときには発展演出として「SPSPリーチ」が実行される可能性があるため、また、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として昇格示唆演出が実行される可能性があるため、停止示唆演出を実行するようにしている。

【 1 6 7 8 】

即ち、リーチ有りハズレ目、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、停止示唆演出が実行されることで、遊技者に発展演出が実行されないで変動演出が終わることを示唆することができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

20

【 1 6 7 9 】

尚、場合により、左右中の図柄を、最終仮停止態様として、リーチ無しハズレ目で仮停止させる場合やリーチ無し当り目で仮停止させる場合でも、他の要素（当該変動における、変動パターン（演出の内容）、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、リーチ有りハズレ目やリーチ有り当り目で仮停止させる場合でも、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、当り目及びリーチ有りハズレ目（又は当り目）で仮停止させる場合はリーチ無しハズレ目（又はリーチ有りハズレ目及びリーチ無しハズレ目）で仮停止させる場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。尚、当り目で仮停止させる場合は、リーチの有無に関係なく、停止示唆演出が実行されるようにしてもよい。

30

【 1 6 8 0 】

つまり、本発明の遊技機 1 は、例えば、当り目及びリーチ有りハズレ目を特別態様とし、リーチ無しハズレ目を所定態様とすると、或いは、当り目を特別態様とし、リーチ有りハズレ目及びリーチ無しハズレ目を所定態様とすると、左右中の図柄が仮停止してから本停止する場合（第 1 表示から第 2 表示へ変動表示を制御する場合）において、左右中の図柄が少なくとも左右中において当り目（特別表示結果；大当り目）の一部を含む特別態様で表示された場合と、特別態様とは異なる所定態様で表示された場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

40

【 1 6 8 1 】

[当否判定と停止示唆演出]

図 1 0 7 に示す演出内容決定テーブルによれば、第 1 特別図柄表示装置の作動を伴う（第 1 始動口 4 5 への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選でも、第 2 特別図柄表示装

50

置の作動を伴う（第2始動口47への遊技球の入球を契機に行われる）大当たり抽選でも、ハズレとなる場合、約8.2%（8/98）の割合（変動パターン3～10となる割合）で停止示唆演出が実行される。一方、第1特別図柄表示装置の作動を伴う大当たり抽選では、大当たりとなる場合、98%（1-10/100×20/100）の割合（変動パターン11～17, 19, 20となる割合）で停止示唆演出が実行され、小当たりとなる場合、50%の割合（変動パターン22, 23となる割合）で停止示唆演出が実行される。また、第2特別図柄表示装置の作動を伴う大当たり抽選では、大当たりとなる場合、100%の割合（変動パターン11～17となる割合）で停止示唆演出が実行され、小当たりとなる場合、停止示唆演出が実行されない。

【1682】

特に、大当たりとなる場合、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として昇格示唆演出が実行される可能性があるため、停止示唆演出を実行するようにしている。即ち、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（当り演出）が連続的に行われるため、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

【1683】

尚、場合により、前記同様、左右中の図柄を、最終仮停止態様として、リーチ無しハズレ目で仮停止させる場合やリーチ無し当り目で仮停止させる場合でも、他の要素（当該変動における、変動パターン（演出の内容）、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、リーチ有りハズレ目やリーチ有り当り目で仮停止させる場合でも、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、大当たりとなる場合は大当たりとならない場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

【1684】

つまり、本発明の遊技機1は、大当たりとなる場合と大当たりとならない場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【1685】

[変動パターンと停止示唆演出]

先ず、特別図柄の変動パターンは、図117に示すように、リーチ無しハズレ変動パターン、リーチ有りハズレ変動パターン、リーチ無し当り変動パターン、リーチ有り当り変動パターンに分類される。

【1686】

そして、図107に示すテーブル、及び図112に示すタイムチャートと照らし合わせると、左右中の図柄を、リーチ無しハズレ変動パターン（変動パターン1, 2）に応じて変動させた場合、及びリーチ無し当り変動パターン（変動パターン18, 21）に応じて変動させた場合、停止示唆演出が実行されず、リーチ有りハズレ変動パターン（変動パターン3～10）に応じて変動させた場合、及びリーチ有り当り変動パターン（変動パターン11～17, 19, 20, 22, 23）に応じて変動させた場合、停止示唆演出が実行される。

【1687】

リーチ無しハズレ変動パターン、及びリーチ無し当り変動パターンに応じて変動させた場合、リーチ無しハズレ目、及びリーチ無し当り目で仮停止させた状態では、その後の発展演出が実行される可能性がないため、停止示唆演出を実行しないようにしている。一方、リーチ有りハズレ変動パターンに応じて変動させた場合、リーチ有りハズレ目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として復活示唆演出が実行される可能性があるため、また、「SPリーチ」後の仮停止のときには発展演出として「SPSPリーチ」が実行される可能性があるため、また、リーチ有り当り変動パターンに応じて変動させた場合、リー

10

20

30

40

50

チ有り当り目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として昇格示唆演出が実行される可能性があるため、停止示唆演出を実行するようにしている。

【1688】

即ち、リーチ有りハズレ変動パターン、リーチ有り当り変動パターンに応じて変動させた場合、リーチ有りハズレ目、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、停止示唆演出が実行されることで、遊技者に発展演出が実行されないで変動演出が終わることを示唆することができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

10

【1689】

尚、場合により、左右中の図柄の変動表示が、リーチ無しハズレ変動パターンに応じて行われる場合やリーチ無し当り変動パターンに応じて行われる場合でも、他の要素（当該変動における、演出の内容、複数列の図柄の停止態様、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、リーチ有りハズレ変動パターンやリーチ有り当り変動パターンに応じて行われる場合でも、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、当り変動パターン及びリーチ有りハズレ変動パターン（又は当り変動パターン）に応じて行われる場合はリーチ無しハズレ変動パターン（又はリーチ有りハズレ変動パターン）及びリーチ無しハズレ変動パターン）に応じて行われる場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

20

【1690】

つまり、本発明の遊技機1は、例えば、当り変動パターン及びリーチ有りハズレ変動パターンを第1の変動態様とし、リーチ無しハズレ変動パターンを第2の変動態様とすると、或いは、当り変動パターンを第1の変動態様とし、リーチ有りハズレ変動パターン及びリーチ無しハズレ変動パターンを第2の変動態様とすると、左右中の図柄の変動表示が当り変動パターンを含む第1の変動態様に応じて行われている場合と、第1の変動態様とは異なる第2の変動態様に応じて行われている場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

30

【1691】

[遊技状態と停止示唆演出]

先ず、前記の通り、遊技が制御される遊技状態として、「低確非時短遊技状態」（「低確率遊技状態」且つ「非時短遊技状態」）と、「高確時短遊技状態」（「高確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」）とがあり、例えば、通常は「低確非時短遊技状態」で制御され、大当り終了後は所定条件が成立するまで、「高確時短遊技状態」で制御され得る。

【1692】

「低確非時短遊技状態」では、大当り当選確率が2/600と低く設定され、また、当り抽選結果に対応する普通図柄の変動時間が長く設定され、且つ当り当選時の第2始動口47の開放時間が短く設定され、「高確時短遊技状態」では、大当り当選確率が10/600と高く設定され、また、当り抽選結果に対応する普通図柄の変動時間が短く設定され、且つ当り当選時の第2始動口47の開放時間が長く設定される。

40

【1693】

従って、「低確非時短遊技状態」では、大当り当選確率が低確率；2/600で、第1特別図柄表示装置の作動を伴う（第1始動口45への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選の実行割合が、第2特別図柄表示装置の作動を伴う（第2始動口47への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選の実行割合よりも大幅に高くなり、一方、「高確率時短遊技状態」では、大当り当選確率が高確率；10/600で、第2特別図柄表示装置の作動を伴う大当り抽選の実行割合が、第1特別図柄表示装置の作動を伴う大当り抽選の実行割合よりも大幅に高くなる。

50

【1694】

そうすると、図107に示すテーブルと照らしわせると、「低確非時短遊技状態」（第1特別図柄表示装置での表示を主）で制御されている場合の停止示唆演出の実行率が、「高確時短遊技状態」（第2特別図柄表示装置での表示を主）で制御されている場合の停止示唆演出の実行率よりも低くなる。

【1695】

或いは、図107に示す演出内容決定テーブルの代わりに図118に示す演出内容決定テーブル（斜線部分が図107からの変更部分）を採用すれば、そのテーブルと照らしわせると、「高確時短遊技状態」（第2特別図柄表示装置での表示を主）で制御されている場合の停止示唆演出の実行率が、「低確非時短遊技状態」（第1特別図柄表示装置での表示を主）で制御されている場合の停止示唆演出の実行率よりも低くなる。

10

【1696】

尚、停止示唆演出の実行率について、「低確非時短遊技状態」で制御されている場合、「高確時短遊技状態」で制御されている場合よりも、高くなるように、或いは低くなるように、図107又は図118に示す演出内容決定テーブルに変更を加えてもよいし、「低確非時短遊技状態」で制御されている場合に使用する演出内容決定テーブルと、「高確時短遊技状態」で制御されている場合に使用する演出内容決定テーブルとを、相互に異なるテーブルとして別けて設けておいてもよい。

【1697】

つまり、本発明の遊技機1は、「低確非時短遊技状態」を第1遊技状態とし、「高確時短遊技状態」を第2遊技状態とすると、第1遊技状態で制御されている場合と第2遊技状態で制御されている場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

20

【1698】

次に、左右中の図柄が仮停止する時間に関して詳しく説明する。

まず、図107に示す $T1 \sim T23$ は、左右中の図柄が最終仮停止態様（途中仮停止態様や終前仮停止態様ではない）で仮停止した時から本停止する迄の仮停止時間を示している。

【1699】

ここで、これら仮停止時間 $T1 \sim T23$ を、図119に示すように、リーチ無しハズレ仮停止時間、リーチ有りハズレ仮停止時間、当り仮停止時間に分類した場合、基本的に（大部分において）、リーチ無しハズレ仮停止時間 < リーチ有りハズレ仮停止時間 < 当り仮停止時間の順で仮停止時間が長くなるようにすることができる。

30

【1700】

次に、図120に示すように、左右中の図柄を最終仮停止態様で仮停止させた後に、最終仮停止態様を停止態様として本停止させるまでに、停止示唆演出を実行する（リーチ有りハズレ目、リーチ有り当り目で仮停止）場合（1）と、停止示唆演出を実行しない（リーチ無しハズレ目、リーチ無し当り目で仮停止）場合（2）とを比較する。ここで、停止示唆演出を実行する場合の仮停止時間を TA 、停止示唆演出を実行しない場合の仮停止時間を TB とすると、前記の通り、 $TA > TB$ となり、但し、場合により、 $TA < TB$ とすることも可能である。

40

【1701】

つまり、本発明の遊技機1は、仮停止時間； TA を第1時間とし、仮停止時間； TB を第2時間とすると、停止示唆演出を実行する場合に左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止したときから本停止する迄（第1表示から第2表示を行う迄）の第1時間（ TA ）と、停止示唆演出を実行しない場合に左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止したときから本停止する迄（第1表示から第2表示を行う迄）の第2時間（ TB ）とを異ならせることが特徴となる。

【1702】

特に、 $TA > TB$ とすることで、停止示唆演出を実行する場合には、左右中の図柄の最終仮停止態様での仮停止から本停止迄の間に、停止示唆演出を実行する時間を確実に確保す

50

るとともに、停止示唆演出が、図柄の最終仮停止態様での仮停止直後に判り難いように実行されたり、図柄の本停止が、停止示唆演出の実行直後に判り難いように行われたいしないように、本停止示唆演出を適度なタイミングで遊技者に判り易いように実行することが可能になるので、遊技進行の節度、並びに遊技興趣の向上が確実に図られる。

【1703】

また、図120(1)に示すように、停止示唆演出を実行する場合、左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止した時から時間；TA1経過すると停止示唆演出が実行され、停止示唆演出が実行された時から時間；TA2経過すると左右中の図柄が本停止し、TA1、TA2との間には、 $TA1 > TA2$ （場合によっては、 $TA1 < TA2$ 、或いは $TA1 = TA2$ ）とすることも可能）となる関係が成立するように構成してある。

10

【1704】

また、図120(2)に示すように、停止示唆演出を実行しない場合、左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止した時から時間；TB経過すると本停止するが、TA1、TBの間には、 $TA1 > TB$ （或いは、場合によって $TA1 < TB$ とすることも可能）となる関係が成立するように構成してある。

【1705】

TA1 > TBとすることで、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができるが、その時間をTBよりも長くして興趣を高めることができ、TA1 > TA2とすることで、停止示唆演出が実行された後は、遊技者に過度の期待を持たせないように、左右中の図柄を速やかに本停止させることができる。

20

【1706】

また、図121に示すように、左右中の図柄を最終仮停止態様で仮停止させた後に、最終仮停止態様を停止態様として本停止させるまでに、停止示唆演出を実行する場合(1)と、左右中の図柄を途中仮停止態様又は終前仮停止態様又は擬似連とする態様で仮停止させた後に、再始動させて発展演出（「SPリーチ」からの「SPSPリーチ」、復活示唆演出、昇格示唆演出、擬似連（擬似変動））を実行する場合(2)とを比較する。ここで、発展演出を実行する場合の仮停止時間をTCとする。

【1707】

図121(2)に示すように、発展演出を実行する場合、左右中の図柄が途中仮停止態様又は終前仮停止態様又は擬似連とする態様で仮停止した時から時間；TC経過すると再始動し発展演出が実行されるが、TA1、TCの間には、 $TA1 < TC$ （或いは、場合によって $TA1 > TC$ 又は $TA1 = TC$ とすることも可能）となる関係が成立するように構成してある。

30

【1708】

TA1 < TCとすることで、発展演出を実行する場合において、遊技者は、左右中の図柄が仮停止後、本停止する場合に停止示唆演出が実行されるのであれば、経験上、その停止示唆演出が実行されるべき筈の時間（TA1）が経過したことを感じ取り、発展演出が実際に実行される前から、僅かな時間ではあるが、本停止せず発展演出が実行される期待を高めることができるので、興趣が向上する。

【1709】

ここで、図107、図118に示す演出内容決定テーブルにおいて、ノーマルリーチとなる変動では、停止示唆演出が実行されるようにしているが、このテーブルの代わりに図122に示す演出内容決定テーブルを採用して、ノーマルリーチとなる変動では、停止示唆演出が実行されないようにして、前記の〔最終仮停止態様と停止示唆演出〕〔当否判定と停止示唆演出〕〔変動パターンと停止示唆演出〕〔遊技状態と停止示唆演出〕の夫々で示した停止示唆演出の各実行率の比較を踏襲することができる。

40

【1710】

尚、前記の左右中の図柄の仮停止に関して、次の構成を付加することが可能である。

(1) ノーマルリーチ変動とSPリーチ変動（又はSPSPリーチ変動）とで、復活示唆演出の実行率を異ならせる（ノーマルリーチ変動よりもSPリーチ変動（又はSPSPリーチ変動）よりも復活示唆演出の実行率を高くする）。

50

ーチ変動)の方が実行率が高い、或いは低い)。

(2) 復活示唆演出が実行されなかった場合と実行された場合とで、図柄を仮停止させた時から本停止させるまでの仮停止時間を異ならせる(復活示唆演出が実行されなかった場合よりも実行された場合の方が仮停止時間が長い、或いは短い)。

【1711】

(3) ノーマルリーチ変動とSPリーチ変動(又はSPSPリーチ変動)とで、昇格示唆演出の実行率を異ならせる(ノーマルリーチ変動よりもSPリーチ変動(又はSPSPリーチ変動)の方が実行率が高い、或いは低い)。

(4) 昇格示唆演出が実行されなかった場合と実行された場合とで、図柄を仮停止させた時から本停止させるまでの仮停止時間を異ならせる(昇格示唆演出が実行されなかった場合よりも実行された場合の方が仮停止時間が長い、或いは短い)。

10

【1712】

(5) 前記の通り、図柄を仮停止させた時から本停止させるまでの仮停止時間について、基本的(大部分において)に、リーチ無しハズレ仮停止時間<リーチ有りハズレ仮停止時間<当り仮停止時間の順で仮停止時間が長くなり、即ち、仮停止時間が長い方が大当りになる易くする。

【1713】

更に、本発明の遊技機1は、停止示唆演出に関して、次の特徴構成を備えている。

[先読み演出(演出図柄のチャンス目)と停止示唆演出]

前記のように、図116には、演出図柄のリーチ無しハズレ目を例示したが、そのリーチ無しハズレ目を、図123(1)に示すように、通常ハズレ目、第1チャンス目、第2チャンス目に分類し、左右中の図柄が、最終仮停止態様として本停止したリーチ無しハズレ目の種類によって、以降の変動で大当り期待度を変化させることができる。尚、例えば、第1チャンス目を左右中の図柄の数字の和が7となる出目とし、第2チャンス目を中の図柄が「7」となる出目とし、それ以外を通常ハズレ目とする。

20

【1714】

図123(2)は、当該変動がリーチ無しハズレの場合、その当該変動において、左右中の図柄が本停止するリーチ無しハズレ目の種類を決定する為のテーブルを示している。このテーブルを用いて、例えば、前記の事前判定の結果に基づいて、保留記憶領域に、リーチ有りハズレとなる特図判定情報と当りとなる特図判定情報の何れも記憶されていない(図左のリーチ無しハズレ)場合、リーチ有りハズレとなる特図判定情報が記憶され当りとなる特図判定情報が記憶されていない(図中のリーチ有りハズレ)場合、当りとなる特図判定情報が記憶されている(図右の当り)場合とに別けて、図示の割合で、通常ハズレ目、第1チャンス目、第2チャンス目の何れかが決定される。

30

【1715】

これにより、左右中の図柄が、通常ハズレ目で本停止するよりも第1チャンス目で本停止する方が、また、第1チャンス目で本停止するよりも第2チャンス目で本停止する方が、以降の変動で当りになることを期待することができる。尚、左右中の図柄がチャンス目で本停止する際は、通常ハズレ目で本停止する際には表示されないエフェクト画像等の特別な画像が図柄又はその周辺に表示されたり、通常ハズレ目で本停止する際には出力されない特別な音声出力されるようにして、チャンス目で本停止することを強調する演出が実行される。尚、当該変動がリーチ有りハズレの場合、及び当りの場合、その当該変動において、左右中の図柄がチャンス目で本停止することはない。

40

【1716】

そして、図107に示すテーブル、及び図112に示すタイムチャートと照らしわせると、左右中の図柄をリーチ無しハズレ目で本停止させる場合、そのリーチ無しハズレ目が通常ハズレ目であるかチャンス目であるかに関わらず、停止示唆演出が実行されない一方、リーチ無しハズレ目以外の出目で本停止させる場合、その出目がチャンス目になることがなく、そして、停止示唆演出が実行される場合がある(多い)。

【1717】

50

即ち、チャンス目で本停止する場合、通常ハズレ目で本停止するのとは異なる特有の表示となるため、更に、チャンス目で本停止することを強調する演出によって、本停止する前に本停止示唆演出を実行するまでもなく、本停止する、或いは本停止したことを遊技者に知らせることが可能になる。

【1718】

一方、チャンス目とならないリーチ有りハズレ目、当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、停止示唆演出が実行されることで、遊技者に発展演出が実行されないう変動演出が終わることを示唆することができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、大当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

10

【1719】

尚、場合により、左右中の図柄をリーチ有りハズレ目で本停止させる場合でも、リーチ有りハズレ目の一部にチャンス目を設定して、そのリーチ有りハズレ目がチャンス目であるか否かに関わらず、停止示唆演出が実行されるようにしたり、また、リーチ有りハズレ目や大当り目で本停止させる場合でも、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、チャンス目で本停止させる場合はチャンス目以外の出目で本停止させる場合よりも、停止示唆演出が実行され難い、或いは実行され易いようにすることも可能である。

20

【1720】

つまり、本発明の遊技機1は、例えば、チャンス目を特殊態様とし、チャンス目以外の出目を通常態様とすると、左右中の図柄が仮停止してから本停止する場合（第2表示態様）において、事前判定の結果に基づいて、左右中の図柄が大当りを期待（以降の変動で）させる特殊態様で表示された場合と、特殊態様とは異なる通常態様で表示された場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【1721】

[先読み演出（当該変動アイコン、保留アイコンの変化）と停止示唆演出]

前記の通り、事前判定の結果（変動パターン（演出内容））に基づいて、アイコン（保留アイコン、当該変動アイコン）の最終表示態様（CD、青キャラ、緑キャラ、赤キャラ、ゼブラキャラ（図示略）、虹キャラの何れか）が決定され（図16）、更に、アイコンの最終表示態様がCD以外に決定されると、その決定された最終表示態様と保留数に基づいて、変化シナリオが決定され（図17）、そのシナリオに従ってアイコンの表示態様に変化する。

30

【1722】

図16に示すテーブルによれば、アイコンの表示態様の大当り期待度は、CD < 青キャラ < 緑キャラ < 赤キャラ < ゼブラキャラ < 虹キャラの順に高くなり、そして、リーチ無しハズレの変動（変動パターン1, 2）に対応するアイコンについては、最終表示態様が青キャラ以上の表示態様（青キャラ、緑キャラ、赤キャラ、ゼブラキャラ、虹キャラ）になることがない（CDに維持される）が、リーチ無しハズレ以外の変動に対応するアイコンについては、最終表示態様が青キャラ以上の表示態様になり得る。

40

【1723】

また、図17に示すテーブルによれば、最終表示態様が青キャラ以上となるアイコンについて、そのアイコンに対応する変動時、つまり当該変動アイコンとなるアイコンの表示態様は最終表示態様になるが、そのアイコンに対応する変動の1変動前の変動時、つまり当該変動アイコンとなる1変動前の保留アイコンとなるアイコンの表示態様が最終表示態様になる場合とならない場合とがあり、最終表示態様にならない場合、最終表示態様未満の表示態様（例えば、最終表示態様が青キャラの場合はCD、最終表示態様がゼブラキャラの場合はCDと青キャラと緑キャラの何れか）になる。

【1724】

50

そして、図 107 に示すテーブル、及び図 112 に示すタイムチャートと照らしわせると、当該変動アイコン、及び当該変動アイコンとなる 1 変動前の保留アイコンについて、最終表示態様が青キャラ以上となるアイコンに対応する変動がリーチ変動になる割合、つまり停止示唆演出の実行率が、最終表示態様が青キャラ以上とならないアイコンに対応する変動がリーチ変動になる割合、つまり停止示唆演出の実行率よりも高くなる。

【1725】

尚、場合により、当該変動アイコン、及び当該変動アイコンとなる 1 変動前の保留アイコンについて、最終表示態様が青キャラ以上となる場合でも、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにして、最終表示態様が青キャラ以上となる場合は青キャラ以上とならない場合はよりも、若しくは、最終表示態様が緑キャラ又は赤キャラ以上となる場合は緑キャラ又は赤キャラ以上とならない場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

10

【1726】

つまり、本発明の遊技機 1 は、例えば、青キャラ以上のキャラを特定の変化表示態様とすると、当該変動アイコン（実行情報）の表示態様、又は当該変動アイコンとなる 1 変動前の保留アイコン（当該複数例の図柄の変動表示開始時に表示消去された保留情報）の表示態様が特定の変化表示態様である場合と、特定の変化表示態様でない場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【1727】

[先読み演出の実行回数と停止示唆演出]

先ず、図 124 (1) に示す事前演出の実行有無決定テーブルを用いて、事前判定の結果得られる演出内容に基づいて、演出内容毎に図示の実行率で事前演出を実行すると決定される。例えば、事前演出の実行率は、リーチ無しハズレで 2%、ノーマルリーチハズレで 10%、SPリーチハズレで 20%・・・となる。

20

【1728】

次に、事前演出を実行すると決定されると、図 124 (2) に示す事前演出の実行回数決定テーブルを用いて、事前判定の結果得られる演出内容のリーチ有無、及び事前判定時の保留数（「低確非時短遊技状態」では第 1 特別図柄保留数、「高確時短遊技状態」では第 2 特別図柄保留数）に基づいて、事前演出の実行回数が決定される。例えば、1 回が決定されると、その決定の対象となった当該変動の前の 1 回の変動で事前演出が実行され、2 ~ 4 回の何れかが決定されると、その決定の対象となった当該変動の前の連続する 2 ~ 4 回の何れかの変動で事前演出が実行される。尚、「低確非時短遊技状態」で第 1 特別図柄保留数が 2 のときに、第 1 始動口 14 への遊技球の入球により事前判定が行われた場合、その事前判定時の保留数は、第 1 特別図柄保留数が 1 増加した 3 (= 2 + 1) となる。

30

【1729】

事前演出は、変動演出の開始時又は終了時に、演出図柄とその他の画像の少なくとも一方の表示や音声により、その表示や音声を通常では行われない表示や音声とすることで行われる。変動演出の開始時の事前演出として、複数例の演出図柄が通常と異なるパターンで変動表示を開始する演出としたり、変動演出の終了時の事前演出として、複数例の演出図柄が前記のチャンス目で本停止する演出としたりすることができる。

40

【1730】

そして、図 107 に示すテーブル、及び図 112 に示すタイムチャートと照らしわせると、複数例の演出図柄が変動表示されているとき、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の 1 回（又は 1 ~ 2 回）の変動表示で事前演出が実行された場合には、停止示唆演出が実行されるときと実行されなるときとがあり、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の 2 ~ 3 回（又は 3 ~ 4 回）の変動表示で事前演出が実行された場合には、停止示唆演出が必ず実行されることになる。

【1731】

尚、場合により、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の 2 ~ 3 回（又は 3 ~ 4 回）の変動表示で事前演出が実行された場合にも、停止示唆演出が実行されるときと実行され

50

ないときとがあるようにして、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の2～3回（又は3～4回）の変動表示で事前演出が実行された場合は、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の1回（又は1～2回）の変動表示で事前演出が実行された場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

【1732】

つまり、本発明の遊技機1は、例えば、1回（又は1～2回）を第1回数とし、2～3回（又は3～4回）を第2回数とすると、1又は連続する複数回の変動表示のうち第1回数の変動表示において事前演出が実行された場合と、第1回数よりも多い第2回数の変動表示において事前演出が実行された場合とで、当該変動表示における停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

10

【1733】

[リーチ演出の種類と停止示唆演出]

図122に示す演出内容決定テーブルを採用した場合、そのテーブルによれば、リーチ変動になる場合、その全てで停止示唆演出が実行される（図107）のではなく、「ノーマルリーチ」が実行された後は実行されず、「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」が実行された後は実行される。

【1734】

尚、場合により、他の要素（当該変動における、演出の内容、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、「ノーマルリーチ」が実行された後も、他の要素（当該変動における、演出の内容、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、また、「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」が実行された後も、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」が実行された後は「SPリーチ」が実行された後よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

20

【1735】

つまり、本発明の遊技機1は、例えば、「ノーマルリーチ」を第1のリーチ演出とし、「SPリーチ」「SPSPリーチ」「全回転リーチ」を第2のリーチ演出とすると、複数のリーチ演出のうち第1のリーチ演出が実行された後と、第1のリーチ演出よりも大当たり期待度が高い第2のリーチ演出が実行された後とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

30

【1736】

ところで、従来遊技機では、変動演出において、複数の演出図柄を本停止させる前に、最終仮停止態様で仮停止させてから、その最終仮停止態様を停止態様として本停止させるようにしても、変動演出の終わりが判り難い、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り難い場合があり、遊技進行の節度、遊技興趣の向上の障害となるという課題があった。そこで、この課題を解決するために下記の遊技機に至った。

【1737】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態で表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により

40

50

表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記第1表示から前記第2表示へ前記変動表示を制御する場合において、前記複数例の図柄が少なくとも前記複数例において前記特別表示結果の一部を含む特別態様（例えば、当り目及びリーチ有りハズレ目）で表示された場合と、前記特別態様とは異なる所定態様（例えば、リーチ無しハズレ目）で表示された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【1738】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態で表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定により前記特別遊技を実行すると判定された場合と実行しないと判定された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【1739】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に基づいて変動態様を決定し、この決定した変動態様に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態で表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記複数列の図柄の変動表示が前記判定で前記特別遊技を実行すると判定された場合に決定される変動態様を含む第1の変動態様（例えば、当り変動パターン及びリーチ有りハズレ変動パターン）に応じて行われている場合と、前記第1の変動態様とは異なる第2の変動態様（例えば、リーチ無しハズレ変動パターン）に応じて行われている場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【1740】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、第1遊技状態（例えば、低確非時短遊技状態）と前記第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば、高確時短遊技状態）の何れかで遊技を制御可能な遊技状態制御手段と、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記

10

20

30

40

50

複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態に表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態を表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態を表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記遊技状態制御手段により前記第1遊技状態で制御されている場合と前記第2遊技状態で制御されている場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

10

【1741】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態に表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態に表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態を表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態を表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定が行われる前に前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段を備え、前記表示制御手段は、前記事前判定の結果に基づいて、前記複数列の図柄を前記第2態様において前記特別遊技の実行を期待させる（前記特別遊技の実行の可能性を示唆する）特殊態様（例えば、チャンス目）で表示させることが可能であり、前記第1表示から前記第2表示へ前記変動表示を制御する場合において、前記複数列の図柄が前記特殊態様で表示された場合と、前記特殊態様とは異なる通常態様で表示された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

20

30

【1742】

始動条件の成立により判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当たり遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態に表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態に表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態を表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態を表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定の権利として前記判定情報を記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記判定情報に基づいて前記判定が行われる前に前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段と、前記複数列の図柄が変動表示中の前記判定情報に対応する実行情報（当該変動アイコン）、又は前記記憶手段に記憶されている前記判定情報に対応する保留情報（保留アイコン）を表示する情報表示手段と、前記実行情報、又は前記保留情報の表示態様を変化させるこ

40

50

とで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する表示態様変化手段とを備え、前記表示制御手段は、前記実行情報の表示態様、又は当該複数例の図柄の変動表示開始時に表示消去された前記保留情報の表示態様が特定の変化表示態様（例えば、青キャラ以上）である場合と、前記特定の変化表示態様でない場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【 1 7 4 3 】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態で表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定が行われる前に前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段を備え、前記事前判定の結果に基づいて、当該複数例の図柄の変動表示の開始前に1又は連続する複数回の始動条件の成立により行われる1又は複数回の変動表示において事前演出（例えば、変動演出の開始時の事前演出、変動演出の終了時の事前演出（図柄のチャンス目表示））を実行可能であり、前記1又は複数回のうち第1回数（例えば、1回（又は1～2回））の変動表示において前記事前演出が実行された場合と、前記第1回数よりも多い第2回数（例えば、2～3回（又は3～4回））の前記変動表示において事前演出が実行された場合とで、当該複数例の図柄の変動表示における前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【 1 7 4 4 】

始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第1態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第1態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第1態様よりも視認し易い状態で表示する第2態様（例えば、3つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段と、前記判定の結果に応じて、前記複数列の図柄が変動を開始した後停止するまでの間に、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する複数のリーチ演出の何れかを実行させることが可能な演出制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記第2態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第1表示（例えば、3つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第2表示（例えば、3つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止、確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第1表示から前記第2表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第2表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、3つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記複数列のリーチ演出のうち第1のリーチ演出（例えば、ノーマルリーチ演出）が実行された後と、前記第1のリーチ演出よりも大当り期待度が高い第2のリーチ演出（例えば、SPリーチやSPSPリーチ）が実行された後とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【 1 7 4 5 】

尚、図107、図118、図122に示す演出内容決定テーブルにおいて、リーチ無しハズレ（ノーマルハズレ）となる通常変動および短縮変動では、停止示唆演出が実行されな

10

20

30

40

50

いが、図107、図118、図122に示すテーブルの代わりに図125に示す演出内容決定テーブルを採用して、リーチ無しハズレ（ノーマルハズレ）となる通常変動および短縮変動では、停止示唆演出が実行されるようにして、前記の〔最終仮停止態様と停止示唆演出〕〔当否判定と停止示唆演出〕〔変動パターンと停止示唆演出〕〔遊技状態と停止示唆演出〕の夫々で示した停止示唆演出の各実行率の比較を踏襲することができる。

【1746】

次に、遊技状態に対応して設定される演出モードの表示態様、設定される演出モードでの変動演出における複数列の演出図柄の表示態様についてより詳しく説明する。

図126(1)に示すように、通常モードでは、演出態様の異なる複数のステージ演出としてステージ1～3が予め用意され、ステージ1～3は、画像表示装置31に表示される背景画像の演出態様が異なっている。例えば、ステージ1では春をモチーフにした背景画像、ステージ2では夏をモチーフにした背景画像、ステージ3では冬をモチーフにした背景画像が夫々表示される。

10

【1747】

通常モードにおいて、例えば、所定の図柄変動回数（例えば、50回）に達するごとに、一定の順序でステージが切り換わるよう設定され、例えば、ステージ1 ステージ2 ステージ3 ステージ1・・・の繰り返しの切り換え順序に従ってステージを切り換えていく。また、所定の切り換え条件として、例えば、リーチハズレを契機に次の変動演出から前記のステージ切り換え順序に従って通常ステージを切り換えてもよいし、遊技者による演出ボタン35の操作を契機に前記のステージ切り換え順序に従ってステージの切り換えを行ってもよい。

20

【1748】

複数のステージ1～3の各々で実行される演出図柄の表示態様は異なっている。演出図柄は、遊技状態に対応したステージの種別に応じて、「1」～「9」、或いは、「一」～「九」を示す数字又は文字の符号情報からなる識別部と、識別部の周囲（近傍）に付随するキャラクタ画像や飾り枠画像等の所定の装飾情報（付随情報）からなる装飾部とから構成される場合と、識別部のみで構成される場合とがある。

【1749】

具体的に、ステージ1のときの演出図柄の表示態様は、「1」～「9」の数字の識別部と、各数字に対応して表示される動物のキャラクタ画像（以下、動物キャラ）「例えば犬、猫、虎等」の装飾部とで構成されている。ステージ2のときの演出図柄の表示態様は、「一」～「九」の識別部と、所定のモチーフに関連したキャラクタ画像の装飾部とで構成されている。ステージ3のときの演出図柄の表示態様は、「1」～「9」の識別部のみで構成されている。このように、通常モードにおいてステージ1, 2では、識別部と装飾部とを組み合わせた装飾性の高いデザインの演出図柄が表示され、ステージ3では、識別部のみで構成されたデザインの演出図柄が表示される。

30

【1750】

図126(2)に示すように、確変モードでは、演出態様の異なる複数のステージ演出としてRUSH1とRUSH2が予め用意され、実行されるRUSHの種類に応じて画像表示装置31に表示される背景画像の演出態様が異なっている。例えば、RUSH1では海をモチーフにした背景画像、RUSH2では山をモチーフにした背景画像が夫々表示される。

40

【1751】

また、確変モードでは、RUSHの種類に応じて演出図柄の表示態様が異なっている。RUSH1における演出図柄の表示態様は、「1」～「9」の数字の識別部と、各数字に対応して表示される飾り枠画像の装飾部とで構成されている。RUSH2における演出図柄の表示態様は、「1」～「9」の識別部のみで構成されている。演出図柄は、確変モードよりも通常モードの方が装飾性の高いデザインの表示態様で表示される。

尚、通常モードを第1又は第2モードとし、確変モードを第2又は第1モードとする、或いは、通常モードにおけるステージ1を第1モードとし、ステージ2又は3を第2モード

50

とする、或いは、確変モードにおける R U S H 1 を第 1 モードとし、R U S H 2 を第 2 モードとする。

【 1 7 5 2 】

次に、変動演出で行われる示唆演出についてより詳細に説明する。

変動演出では、複数列の演出図柄を、視認し難い変動表示態様(第 1 態様)と、変動表示態様よりも視認し易い停止表示態様(第 2 態様)との何れかの態様で変動表示可能であり、変動表示態様にて複数列の演出図柄を変動表示させた後に、当該複数列の演出図柄を停止表示態様にて変動表示させ、停止表示態様にて変動表示される複数列の演出図柄を、変化可能な変化可能表示状態から確定停止表示状態とすることが可能である。

【 1 7 5 3 】

複数列の演出図柄を視認し難い変動表示態様(第 1 態様)には、複数列の演出図柄が透過状態でなることも含まれる。

変化可能表示状態とは、複数列の演出図柄が停止表示しているように見えるが、実際には停止表示態様の複数列の演出図柄が微動して(変動表示して)図柄変動が継続していることを示している停止表示状態(第 2 態様)のことである。

変化可能表示状態として、複数列の演出図柄が揃った仮停止表示状態で上下や左右に揺れて変動表示している停止表示状態、複数列の演出図柄がリーチの仮停止表示状態で変動表示している停止表示状態、小図柄(図 1 2 8 の特殊図柄 T Z が相当する)による変動表示状態がある。

一方、確定停止表示状態は、複数列の演出図柄が微動しないこと(非変動表示状態)で図柄変動が終了して確定したことを示している停止表示状態(第 2 態様)のことである。

【 1 7 5 4 】

変動演出では、複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって、複数列の演出図柄の少なくとも一部で、変化可能表示状態から確定停止表示状態になる(移行する)ことを示唆することが可能な示唆演出(所定演出)を実行可能である。尚、示唆演出には、上記で説明した停止示唆演出も含まれる。

【 1 7 5 5 】

図 1 2 7 (1) は、示唆演出の種類(種別)を示すものである。

図 1 2 7 (1) に示すように、示唆演出は、表示示唆演出、役物示唆演出および音声示唆演出の複数の示唆演出を備えている。変動演出において複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態となるまでに、表示示唆演出、役物示唆演出、音声示唆演出のうちの 1 又は複数の示唆演出を実行可能である。

【 1 7 5 6 】

表示示唆演出は、画像表示装置 7 0 の表示部で行われる画像示唆演出、枠用照明装置 1 0 の装飾ランプ(L E D)や盤用照明装置 7 6 の装飾ランプ(L E D)で行われるランプ示唆演出を有する。これらの画像表示やランプ表示によって停止表示態様の複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態に移行されることを示唆することが可能である。

【 1 7 5 7 】

画像示唆演出は、図柄示唆演出と場面転換演出などを有する。

図柄示唆演出は、演出図柄の停止表示態様でもって複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態になることを示唆することが可能である。

演出図柄の停止表示態様として、装飾部と識別部とによる表示、識別部(数字)主体の表示、図柄形状、図柄表示サイズ、図柄配列表示等がある。

【 1 7 5 8 】

具体的には、画像表示装置 7 0 の表示部に表示される演出図柄 7 0 a の表示態様に変化する変化動作又は変化表示が行われ、演出図柄全体、演出図柄のうち装飾部および識別部の何れかが拡大、縮小、又は自転にて一回転する、演出図柄全体、演出図柄のうちの装飾部および識別部の何れかが発光する、演出図柄全体、演出図柄のうち装飾部および識別部の何れかにエフェクト(炎エフェクト、閃光エフェクト等)が係って発光する、複数の演出図柄の表示サイズが夫々異なる、複数列の演出図柄が互いに重なった状態で配列表示され

10

20

30

40

50

る、複数列の演出図柄が互いに重ならず揃った状態で配列表示される等、の図柄示唆演出が行われる。

【 1 7 5 9 】

場面転換演出は、複数列の演出図柄の停止表示態様とは異なる表示態様に一時的に場面転換するような形で遊技者の視線を捉えて注目させるアイキャッチ表示でもって複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態になることを示唆することが可能である。

【 1 7 6 0 】

具体的には、画像表示装置 7 0 の表示部に、所定のモチーフに関連するキャラクタ画像を表示する、遊技機 1 のタイトルを示すロゴマーク画像を表示する、襖やシャッター模した形状の開閉部材で表示部全体が閉じられてから開けられる演出動画、遊技者が獲得した賞球数を表示する、所定のモチーフに関連するキャラクタが登場してセリフを発する演出動画、大当たり遊技の種別を示す演出動画、表示部全体に所定の色彩、形状及び大きさのエフェクト画像やフラッシュ画像を表示する、表示部全体がブラックアウトする又はホワイトアウトする、導光板が発光表示する等、の場面転換演出が行われる。

10

【 1 7 6 1 】

ランプ示唆演出は、枠用照明装置 1 0 の装飾ランプ(L E D)や盤用照明装置 7 6 の装飾ランプ(L E D)の点灯・点滅パターンによる点灯・点滅表示でもって複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態になることを示唆することが可能である。

具体には、枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 6 の装飾ランプ(L E D)が、所定の点灯 / 点滅パターンで所定時間点灯 / 点滅する、が所定の点灯 / 点滅パターンで所定時間点灯 / 点滅する等のランプ示唆演出が行われる。

20

その他、画像示唆演出には、演出図柄の周囲でエフェクト(炎エフェクト、閃光エフェクト等)が発光する演出、表示部において所定方向へエフェクトやフラッシュが放たれる演出がある。

【 1 7 6 2 】

役物示唆演出は、第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材および演出ボタン 1 7 の演出役物による演出動作でもって複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態になることを示唆することが可能である。

具体的に、第 1 可動部材 7 3 が演出空間 4 0 a の上部側から下降移動して画像表示装置 7 0 の表示部の前側に現れる演出動作、第 2 可動部材 7 4 が演出空間 4 0 a の左部側で昇降する演出動作、演出ボタン 1 7 を所定の操作位置に位置させる第 1 の状態と所定の操作位置から移動した移動位置に位置させる第 2 の状態に変化させる演出動作による役物示唆演出が行われる。尚、役物示唆演出に、可動部材 7 3、7 4、演出ボタン 1 7 に設けられたランプ(L E D)によるランプ示唆演出を含めてもよい。

30

音声示唆演出は、音声出力装置 9 (スピーカ)から出力される音声でもって複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態になることを示唆することが可能である。具体的には、楽曲(B G M)、効果音やセリフ等の S E (サウンドエフェクト)による音声示唆演出が行われる。

【 1 7 6 3 】

1 回の変動演出では、実行される変動演出パターンの種類に応じて、複数列の演出図柄を変化可能表示状態から確定停止表示状態とするまでに共通する種類(種別)の示唆演出が 1 又は複数回実行されるときと異なる種類(種別)の示唆演出が夫々実行されるときとがある。

40

図 1 2 7 (1) に示すように、示唆演出において、表示示唆演出と役物示唆演出と音声示唆演出は異なる種類(種別)の示唆演出であり、表示示唆演出の画像示唆演出(図柄示唆演出、場面転換演出)とランプ示唆演出は共通する種類(種別)の示唆演出である。画像示唆演出とランプ示唆演出は、画像とランプでは表示態様は異なるが、互いに「表示する」点で共通する種類(種別)の演出である。

【 1 7 6 4 】

例えば、1 回の変動演出において 2 回の図柄示唆演出と 1 回の場面転換演出が夫々実行さ

50

れると、共通する種類の示唆演出が3回実行されたことになる。また、例えば、1回の変動演出において第1可動部材73の演出動作による役物示唆演出と演出ボタン17による演出動作による役物示唆演出が夫々実行されると、共通する種類の示唆演出が2回実行されたことになる。また、例えば、1回の変動演出において演出図柄が拡大される図柄示唆演出と演出図柄が所定のサイズで停止表示される図柄示唆演出とキャラクタ画像表示による場面転換演出とが夫々実行されると、共通する種類の示唆演出が3回実行されたことになる。

【1765】

また、共通する種類の示唆演出を複数回行った場合、共通する複数の示唆演出の各々の表示態様（演出動作、ランプ発光態様、音声内容）は異なっている。

10

例えば、1回の変動演出において図柄示唆演出が2回行われても、1回目の図柄示唆演出では図柄が拡大する表示態様の示唆演出が行われ、2回目の図柄示唆演出では図柄が縮小する表示態様の示唆演出が行われるように共通する種類の示唆演出であっても表示態様は異なっている。

る。

また、例えば、1回の変動演出において場面転換演出が2回行われても、1回目の場面転換演出ではキャラクタ画像表示による示唆演出が行われ、2回目の場面転換演出ではフラッシュ画像表示による示唆演出で行われるように共通する種類の示唆演出の表示態様が異なっている。

また、1回の変動演出において図柄示唆演出と場面転換演出が夫々1回ずつ行われても、図柄示唆演出では図柄が拡大する表示態様の示唆演出が行われ、場面転換演出ではロゴ画像表示による示唆演出が行われるように共通する種類の示唆演出であっても表示態様は異なっている。

20

【1766】

他方、例えば、1回の変動演出において図柄示唆演出と役物示唆演出が実行されると、異なる種類の示唆演出が実行されたことになる。また、例えば、1回の変動演出において場面転換演出と音声示唆演出が並行して実行されると、異なる種類の示唆演出が実行されたことになる。

【1767】

また、1回の変動演出において実行される共通する種類の示唆演出の実行回数については、設定される演出モードおよび実行される変動演出パターンの種類に応じて異なる。

30

例えば、通常モードにおいて、図125に示す変動パターン10に対応するSPSPリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、変動パターン8に対応するSPSPリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出よりも、共通する種類の示唆演出の実行回数が多い。変動パターン10の変動時間が変動パターン8の変動時間よりも長いからである。

【1768】

また、1回の変動演出では、設定されている演出モードの種類に応じて、複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態に移行するまでに何れの演出モードでも共通する種類の示唆演出が1又は複数回実行されるときと一方の演出モードでしか実行されない種類の示唆演出が実行されるときとがある。

40

【1769】

例えば、1回の変動演出において、通常モードおよび確変モードの何れの演出モードでもロゴ画像表示による場面転換演出が実行され、通常モードおよび確変モードのうちの確変モード（又は通常モード）でのみ役物示唆演出が実行される。

【1770】

図127(2)は、設定される演出モードで実行される複数の変動演出パターンの各々に対応付けて実行可能な画像示唆演出の種類を示すものである。

図127(2)に示すように、画像示唆演出は、通常モードおよび確変モードでハズレおよび大当たりの何れの変動演出パターンに係る変動演出が行われても実行可能である。尚

50

、図示を省略するが、ランプ示唆演出、役物示唆演出、音声示唆演出も、ハズレおよび大当たりの何れの変動演出パターンの変動演出が行われても実行可能である。

【1771】

通常モードでノーマルハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態にされるにあたって図柄示唆演出が実行される。

【1772】

通常モードでノーマルリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態にされるにあたって図柄示唆演出が実行される。

10

【1773】

ノーマルハズレの変動演出パターンに係る変動演出とノーマルリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出での図柄示唆演出の表示態様については、ステージの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出を実行してもよいし、ステージの種類毎に図柄示唆演出の表示態様を異ならせてもよいし、ステージの種類毎に表示態様の異なる複数の図柄示唆演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。

【1774】

例えば、各ステージにおいて図柄示唆演出1（例えば、図柄拡大）および図柄示唆演出2（例えば、図柄発光）の何れかが行われるようにした場合、ステージ1, 2では図柄示唆演出2よりも図柄示唆演出1の方が実行される割合が高く、ステージ3では図柄示唆演出1よりも図柄示唆演出2の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

20

【1775】

通常モードでSPリーチハズレ又はSPSPリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態にされるにあたって図柄示唆演出および場面転換演出が実行され、つまり、ステージの種類にかかわらず共通する種類の示唆演出が複数回実行される。

【1776】

図柄示唆演出および場面転換演出の表示態様の種類については、夫々、ステージの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出および場面転換演出を実行してもよいし、ステージの種類毎に図柄示唆演出および場面転換演出の夫々の表示態様を異ならせてもよいし、ステージの種類毎に複数の図柄示唆演出の各々の実行割合および複数の場面転換演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。

30

【1777】

例えば、各ステージにおいて場面転換演出1（例えば、キャラ画像表示）および場面転換演出2（例えば、ロゴ画像表示）の何れかが行われるようにした場合、ステージ1, 2では場面転換演出2よりも場面転換演出1の方が実行される割合が高く、ステージ3では場面転換演出1よりも場面転換演出2の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【1778】

このように、通常モードにおいてノーマルハズレ又はノーマルリーチハズレの変動演出パターンが実行される場合には、画像示唆演出として図柄示唆演出が行われる一方で場面転換演出は行われない、また、SP/SPSPリーチハズレの変動演出パターンが実行される場合には、画像示唆演出として図柄示唆演出と場面転換演出とが行われる。つまり、通常モードにおいて場面転換演出は、ノーマルハズレの変動パターンに係る変動演出が実行される場合よりもSP/SPSPリーチハズレの変動パターンに係る変動演出が実行される場合の方が実行され易い。尚、通常モードにおいてノーマルハズレの変動演出パターンが実行される場合に、場面転換演出が行われてもよい。

40

【1779】

確変モードでノーマルハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様で確定

50

停止表示にされるにあたって図柄示唆演出が実行される。

図柄示唆演出の表示態様については、RUSHの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出を実行してもよいし、RUSHの種類毎に図柄示唆演出の表示態様を異ならせてもよいし、RUSHの種類毎に複数の図柄示唆演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。
【1780】

図柄示唆演出の表示態様については、RUSHの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出を実行してもよいし、RUSHの種類毎に図柄示唆演出の表示態様を異ならせてもよいし、RUSHの種類毎に複数の図柄示唆演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。
【1781】

例えば、各RUSHにおいて図柄示唆演出3（例えば、図柄回転）および図柄示唆演出4（例えば、図柄にエフェクトに係る）の何れかが行われるようにした場合、RUSH1では図柄示唆演出4よりも図柄示唆演出3の方が実行される割合が高く、RUSH2では図柄示唆演出3よりも図柄示唆演出4の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

10

【1782】

確変モードでノーマルリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示にされるにあたって図柄示唆演出又は場面転換演出が実行される。RUSH1では場面転換演出が実行され、RUSH2では図柄示唆演出が実行される。即ち、RUSHの種類にかかわらず共通する種類の示唆演出が実行されるが、RUSHの種類毎に示唆演出の表示態様は異なる。

20

【1783】

確変モードでSPリーチハズレ又はSPSPリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示にされるにあたって図柄示唆演出および場面転換演出が実行される。

【1784】

図柄示唆演出および場面転換演出の表示態様の種類については、夫々、RUSHの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出および場面転換演出を実行してもよいし、RUSHの種類毎に図柄示唆演出および場面転換演出の表示態様を異ならせてもよいし、RUSHの種類毎に複数の図柄示唆演出の各々の実行割合および複数の場面転換演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。

30

【1785】

例えば、各RUSHにおいて場面転換演出1（例えば、キャラ画像表示）、場面転換演出2（例えば、ロゴ画像表示）および場面転換3（例えば、エフェクト表示）の何れかが行われるようにした場合、RUSH1では場面転換演出2、3よりも場面転換演出1の方が実行される割合が高く、RUSH2では場面転換演出1、2よりも場面転換演出3の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【1786】

このように、確変モードにおいてノーマルハズレ又はノーマルリーチハズレ(RUSH1の場合)の変動演出パターンが実行される場合には、画像示唆演出として図柄示唆演出が行われる一方で場面転換演出は行われず、また、SP/SPSPリーチハズレの変動演出パターンが実行される場合には、画像示唆演出として図柄示唆演出および場面転換演出が行われる。つまり、確変モードにおいて場面転換演出は、ノーマルハズレの変動パターンに係る変動演出が実行される場合よりもSP/SPSPリーチハズレの変動パターンに係る変動演出が実行される場合の方が実行され易い。尚、通常モードにおいてノーマルハズレの変動演出パターンが実行される場合に、場面転換演出が行われてもよい。

40

【1787】

通常モードおよび確変モードの何れにおいても、大当たりの変動演出パターンの変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄を、変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様の確定停止表示状態にするにあたって図柄示唆演出および場面転換演出が実行

50

される。

【 1 7 8 8 】

尚、設定付きの遊技機である場合、例えば、大当たり当選確率の組み合わせが3段階（設定1：1 / 300、設定2：1 / 275、設定3：1 / 250）搭載されている場合、場面転換1（例えば、キャラ画像表示）の場合は、設定3のとき実行割合が高く、場面転換2（例えば、ロゴ画像表示）の場合、設定1のとき実行割合が高い等、場面演出の種類に応じて設定を推測可能となっている。

【 1 7 8 9 】

尚、図示を省略するが、上記の画像示唆演出と同様に、ランプ示唆演出、役物示唆演出、音声示唆演出についても、設定されている演出モード（又はステージ（RUSHの種類）および変動演出パターン）の種類に応じて実行割合を異ならせている。

10

【 1 7 9 0 】

図柄示唆演出および場面転換演出の表示態様については、夫々、ステージ/RUSHの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出および場面転換演出を実行してもよいし、ステージ/RUSHの種類毎に図柄示唆演出および場面転換演出の表示態様を異ならせてもよいし、ステージ/RUSHの種類毎に複数の図柄示唆演出の各々の実行割合および複数の場面転換演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。

【 1 7 9 1 】

大当たりの変動演出パターンの変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示にされるにあたって役物示唆演出が実行される場合がある。

20

【 1 7 9 2 】

変化可能表示態様の大当たりを示す組み合わせ表示態様の大当たり図柄が確定停止表示されると、その確定停止表示された大当たり図柄（大当たり図柄A～Cの何れか）に応じた開放パターンで大入賞口50を開放する大当たり遊技を実行する。大当たり遊技は、オープニング遊技と、複数回のラウンド遊技（長開放ラウンド遊技又は短開放ラウンド遊技）と、エンディング遊技とから構成されている。

【 1 7 9 3 】

大当たり図柄Aが確定停止表示されると、大当たり図柄B、Cによる大当たり遊技（第1特別遊技）よりも有利度合いが高い大当たり遊技（第2特別遊技）が行われる。有利度合いが高い大当たり遊技とは、大入賞口50への遊技球の入賞により賞球を獲得できる大当たり遊技であり、大当たり図柄Aが確定停止表示されると、大当たり図柄Bよりも、有利度合いが高い大当たり遊技が継続される期間が長く設定されている。

30

【 1 7 9 4 】

具体的に、大当たり図柄Aが確定停止表示されると、10R（「R」はラウンドを意味する）の長開放ラウンド遊技が行われ、大当たり図柄Bが確定停止表示されると、5Rの長開放ラウンド遊技が行われる。長開放ラウンド遊技では、実行されるラウンド数にわたって大入賞口50が開閉され、各ラウンド遊技では、大入賞口50の開放開始後、大入賞口50に遊技球が例えば10個入賞する規定入賞個数及び例えば29.5秒の規定開放時間が経過する何れかのラウンド終了条件が成立すると、大入賞口50が閉塞される。

40

【 1 7 9 5 】

大当たり図柄Cが確定停止表示されると、2Rの短開放ラウンド遊技が行われる。短開放ラウンド遊技は、長開放ラウンド遊技に比べて、大入賞口50の規定開放時間が極めて短いため、大入賞口50への遊技球の入賞が困難なラウンド遊技である。そのため、短開放ラウンド遊技では、大入賞口50に遊技球が殆ど入賞しないから、賞球を獲得できる実質的なラウンド数は「0」Rである。

【 1 7 9 6 】

図127(3)に示すように、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態から大当たり図柄A又はBを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態にされるにあたって役物示唆演出を実行可能である。

50

【 1 7 9 7 】

また、図 1 2 7 (3) に示すように複数列の演出図柄が、変化可能表示状態から大当たり図柄 A および B を示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態にされる場合に、役物示唆演出 (可動部材 7 3 , 7 4 による演出動作、演出ボタン 1 7 の演出動作) は、確変モードが設定されている場合よりも通常モードが設定されている場合の方が役物示唆演出を実行し易い。

【 1 7 9 8 】

確変遊技状態では、大当たり当選確率が通常遊技状態よりも高く且つ第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞し易い状態になる。そのため、第 2 特別図柄の大当たり判定が次々に行われると共に、比較的短時間で次の大当たり当選し、更に、大当たり図柄 A が選択される割合が大当たり図柄 B , C よりも高いため、役物示唆演出が行われても遊技者の高揚感が高まるほどではない。その一方で、通常遊技状態では、大当たり当選確率が確変遊技状態よりも低く、大当たり当選した場合 (所謂初当り)、大当たり図柄 A が選択される割合が大当たり図柄 B , C よりも低いため、通常モードにおいて役物示唆演出を実行することにより遊技者に大当たり図柄 A で当選する期待感を高めることができる。尚、大当たり図柄 C で確定停止表示される場合に役物示唆演出は実行されない、或いは、通常モードおよび確変モードの何れの演出モードでも実行率 (%) が極めて低い (例えば、実行率 : 1 %) 。

【 1 7 9 9 】

図 1 2 8 は、通常遊技状態に対応した通常モードのステージ 1 で実行されるノーマルハズレの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

図 1 2 8 (1) に示すように、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 4 個の第 1 保留アイコンが表示され且つ第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に第 2 保留アイコンが表示されていない状態であると共に、第 1 保留数表示領域 7 0 E に保留数字「 4 」が表示され且つ第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字「 0 」が表示された状態で、 3 つの演出図柄 7 0 a がノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様「 2 (犬) 1 (猫) 6 (虎) 」で所定時間確定停止表示され、特殊図柄 T Z (小図柄) が演出図柄 3 8 の識別部 7 0 a 2 と同じ「 2 1 6 」の組み合わせで停止表示されている。

【 1 8 0 0 】

演出図柄 7 0 a が確定停止表示される図柄確定期間は、実行される変動演出パターンの種類や大当たりの判定結果にかかわらず同一時間 (例えば 0 . 5 秒) に設定されている。

特殊図柄 T Z (小図柄) の変動表示 (変化可能表示状態) は、特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの期間において一定の表示態様で継続して行われ、表示部の前面側で可動部材 7 3 , 7 4 (演出役物) の演出動作が行われても視認可能な状態を保ちやすいように配慮された位置 (例えば、画像表示装置 7 0 の表示部の端部など) にて表示される。尚、より好適な態様としては、可動部材 7 3 , 7 4 の演出動作により遮蔽されたりすることがなく、常に視認可能な状態で表示されることが好ましい。

【 1 8 0 1 】

また、第 1 , 第 2 保留数表示領域 7 0 E , 7 0 F の保留数字の表示も、特殊図柄 T Z と同様に、可動部材 7 3 , 7 4 (演出役物) の演出動作があっても視認可能な状態を保ちやすいように配慮された位置 (例えば、画像表示装置 7 0 の表示部の端部など) にて表示される。尚、より好適な態様としては、演出役物の演出動作により遮蔽されたりすることがなく、常に視認可能な状態で表示されることが好ましい。

【 1 8 0 2 】

図 1 2 8 (2) に示すように、図柄確定期間 (例えば 0 . 5 秒) が経過すると、 3 つの演出図柄 7 0 a の少なくとも一部が所定動作を行って特別図柄 (演出図柄 7 0 a) の変動表示が開始されることを示唆する変動開始示唆演出 H S が行われる。変動開始示唆演出 H S として、例えば、確定停止表示された「 2 (犬) 1 (猫) 6 (虎) 」の 3 つの演出図柄 7 0 a の装飾部 7 0 a 1 の「 犬、猫、虎 」の顔が拡大されると共に、「 犬、猫、虎 」の目が変化する変動開始動作が行われ、確定停止された演出図柄 7 0 a の表示態様とは異なる表示態様により特別図柄 (演出図柄 7 0 a) の変動表示が開始されることが示唆される。

【 1 8 0 3 】

尚、通常モードにおいて変動開始示唆演出 H S をステージの種類毎に変動開始動作を異ならせてもよい。例えば、通常モードのステージ 2 では、演出図柄 7 0 a の装飾部 7 0 a 1 のキャラが首を縦又は横に振る動作を行い、通常モードのステージ 3 では演出図柄 7 0 a の数字の表示色が変化する動作を行うようにする。

変動開始示唆演出 H S を行うことにより演出図柄に対する遊技者の注目を惹き付けることができるから、図柄確定停止後、次の図柄変動表示が開始されることを遊技者に確実に認識させることが可能となる。

【 1 8 0 4 】

また、変動開始示唆演出 H S の開始に伴って、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されていた第 1 保留アイコン H 1 1 が当該変動アイコン表示領域 7 0 C にシフトして、当該変動アイコン表示領域 7 0 C に当該アイコン T H が表示され、第 1 保留数表示領域 7 0 E の保留数字が「 4 」 「 3 」に減算される。また、変動開始示唆演出 H S の開始に伴って特殊図柄 T Z の変動表示が開始される。

10

【 1 8 0 5 】

尚、演出図柄 7 0 a の変動表示態様は、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してもよいし、その場で切り替わりや回転（自転）をするようにしてもよい。

【 1 8 0 6 】

図 1 2 8 (3) に示すように 3 つの演出図柄 7 0 a の高速変動表示が所定時間行われた後、(4) 左側領域において「 2 (犬) 」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示されるときに識別部 7 0 a 2 「 2 」が一瞬拡大されて装飾部 7 0 a 1 よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行って(5) 「 2 (犬) 」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示状態となる。

20

【 1 8 0 7 】

次に、図 1 2 8 (6) に示すように右側領域において「 5 (コアラ) 」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示されるときに識別部 7 0 a 2 「 5 」が一瞬拡大されて装飾部 7 0 a 1 よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行って(7) 「 5 (コアラ) 」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示状態（変化可能表示状態）となる。

【 1 8 0 8 】

次に、図 1 2 8 (8) に示すように中央領域において「 4 (鶏) 」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示されると識別部 7 0 a 2 「 4 」が一瞬拡大されて装飾部 7 0 a 1 よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作による図柄示唆演出 Z S (停止示唆演出 T S) を行って(9) 3 つの演出図柄 7 0 a がノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様「 2 (犬) 4 (鶏) 5 (コアラ) 」で確定停止表示されると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a の識別部 7 0 a 2 と同じ「 2 4 5 」の組み合わせで停止表示される。特殊図柄 T Z については図柄示唆演出 Z S (停止示唆演出 T S) が行われずに停止表示される。

30

【 1 8 0 9 】

図 1 2 8 (1 0) に示すように、図柄確定期間 (0 . 5 秒) の経過後、確定停止表示された「 2 (犬) 4 (鶏) 5 (コアラ) 」の 3 つの演出図柄 7 0 a の装飾部 7 0 a 1 の「犬、鶏、コアラ」の顔が拡大されると共に、「犬、鶏、コアラ」の目に変化する変動開始動作(変動開始示唆演出 H S) が行われて、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始される。

40

【 1 8 1 0 】

このように、ノーマルハズレ(リーチ無ハズレ)の変動演出パターンに係る変動演出においては、3 つの演出図柄 7 0 a が仮停止表示されると中央の演出図柄 3 8 の図柄変化動作による図柄示唆演出 Z S (停止示唆演出 T S) が行われてノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示されることが示唆されるので、図柄示唆演出 Z S (停止示唆演出 T S) により当該変動演出がリーチ等に発展することなく終了することを確実に認識させることができる。

【 1 8 1 1 】

また、図 1 2 8 で示したノーマルハズレの変動パターンに係る変動演出では、特別図柄保留数に応じて、3 つの演出図柄 7 0 a が左側の演出図柄 7 0 a 右側の演出図柄 7 0 a

50

中央の演出図柄 70 a の順序で仮停止表示されるときと、3つの演出図柄 38 が同時に仮停止表示されるときとがある。

3つの演出図柄 70 a が同時に仮停止表示されるとき、各演出図柄 70 a の識別部 70 a 2 が拡大されて装飾部 70 a 1 よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作による停止示唆演出 TS を行ってから3つの演出図柄 70 a が確定停止表示される。

【1812】

尚、3つの演出図柄 70 a が右側の演出図柄 70 a 左側の演出図柄 70 a 中央の演出図柄 70 a の順序で仮停止表示されるときと、3つの演出図柄 70 a が同時に仮停止表示されるときとで図柄示唆演出 ZS (停止示唆演出 TS) の表示態様を異ならせてもよい。例えば、ノーマルハズレの変動パターンに係る変動演出において、第1特別図柄保留数が「1」又は「2」の場合に3つの演出図柄 70 a が左側の演出図柄 70 a 右側の演出図柄 70 a 中央の演出図柄 70 a の順序で仮停止表示されて、図柄示唆演出 ZS (停止示唆演出 TS) として、装飾部 70 a 1 の動物キャラが回転動作を行うと共に識別部 70 a 2 の数字が拡大する図柄変化動作が行われ、第1特別図柄保留数が「3」又は「4」の場合に3つの演出図柄 70 a が同時に仮停止表示されて、図柄示唆演出 ZS (停止示唆演出 TS) として、識別部 70 a 2 の数字だけ拡大する図柄変化動作を行うようにしてもよい。

10

【1813】

例えば、3つの演出図柄 70 a が右側の演出図柄 70 a 左側の演出図柄 70 a 中央の演出図柄 70 a の順序で仮停止表示されるとき、識別部 70 a 2 が拡大されて装飾部 70 a 1 よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行い、3つの演出図柄 70 a が同時に仮停止表示されるとき、識別部 70 a 2 又は装飾部 70 a 1 又は演出図柄 70 a 全体にエフェクトに係る図柄変化動作や演出図柄 70 a の周囲でエフェクトが発光する変化動作を行うようにしてもよい。

20

【1814】

図129は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるリーチハズレ/当たりの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

図129(11)に示すように3つの演出図柄 70 a の高速変動表示が所定時間行われた後、(12)左側領域において「2(犬)」の演出図柄 70 a が仮停止表示されるときに識別部 70 a 2 「2」が拡大されて装飾部 70 a 1 よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行って(13)「2(犬)」の演出図柄 70 a が仮停止表示状態となる。

30

【1815】

次に、図129(14)に示すように右側領域において「2(犬)」の演出図柄 70 a が仮停止表示されるときに識別部 70 a 2 「2」が拡大されて装飾部 70 a 1 よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行って(15)「2(犬)」の演出図柄 70 a が仮停止表示状態となり、左右の演出図柄 70 a が同一図柄「2(犬)」で揃ったリーチ状態(変化可能表示状態)になる。

【1816】

図129(16)に示すように、リーチ状態になると、左右の演出図柄 70 a 「2(犬)」が図129(15)で示した所定の仮停止表示位置から互いに離れる方向へ移動する離間動作を行いながら仮停止表示位置や図柄表示サイズを変更する移動演出 ME が行われる。リーチ状態になると、左右の演出図柄 70 a 「2(犬)」は、所定の仮停止表示位置から表示部の左右の外縁端部寄りの表示領域へ移動した移動位置で仮停止表示する。移動演出 ME の後、ノーマルリーチ演出が行われる又は SPリーチ及び SPSPリーチの何れかに発展する。移動演出 ME を行うことによりリーチ状態が成立したことを遊技者に認識させることが可能となり、更に、SPリーチ及び SPSPリーチの何れかに発展する可能性があることを期待させることが可能となる。

40

【1817】

図130は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるノーマルリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

図130(17)に示すように、図129(16)で示した移動演出 ME 後に SPリーチ

50

ノーマルリーチに発展せずにノーマルリーチ演出NEが行われる場合、左右の演出図柄70aの装飾部70a1の「犬」が耳を上下に振る変化動作を行うことでノーマルリーチ演出が行われることが示唆される。ノーマルリーチ演出では、中央の演出図柄70aが左右の演出図柄70aよりも手前側（又は奥側）で低速変動表示されると共に、中央の演出図柄70aの周囲に遊技者の視覚に強く訴えかける炎エフェクトEFが発光表示されて、中央の演出図柄70aが左右の演出図柄70aと同一図柄で停止されて大当たりになる可能性があることを期待させる煽り演出が行われる。

【1818】

図130(18)に示すように、中央の演出図柄70aが仮停止表示するとき、中央の演出図柄70aが左右の演出図柄70aよりも拡大された強調表示状態でハズレであることが示唆された後、(19)仮停止表示状態の左右の演出図柄70aが移動位置から互いに近づく方向に移動する近接動作を行うと共に、中央の演出図柄70aが縮小しながら左右の演出図柄70aよりも奥側に移動して、3つの演出図柄70a「2(犬)3(兎)2(犬)」が所定の停止位置で仮停止表示されると、(20)各演出図柄70aに光エフェクトに係る停止示唆演出TS(図柄示唆演出)が行われると、(21)リーチハズレを示す組み合わせ表示態様の「2(犬)3(兎)2(犬)」が確定停止表示されると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aの識別部70a2と同じ「232」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

10

尚、図130(20)で示した停止示唆演出TSは、各演出図柄70aの装飾部70a1のみに光エフェクトに係る、或いは、各演出図柄70aの識別部70a2のみに光エフェクトに係る表示態様でもよい。

20

【1819】

図130(22)に示すように、図柄確定期間(0.5秒)の経過後、確定停止表示された「2(犬)3(兎)2(犬)」の3つの演出図柄70aの装飾部70a1の「犬、兎、犬」の顔が拡大されると共に、「犬、兎、犬」の目が変化する変動開始動作が行われると共に(変動開始示唆演出HS)、特殊図柄TZの変動表示が開始され、(23)3つの演出図柄70aの高速変動表示が行われる。

【1820】

図131は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるSPリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

30

図131(31)に示すように、SPリーチに発展する場合、図129(16)で示した移動演出MEが行われてからSPリーチ及びSPSPリーチの何れかに移行することを示唆する所定の移行演出SHが行われる。尚、ノーマルリーチ演出を経由してからSPリーチに移行する場合もある。

【1821】

移行演出SHでは、表示部全体が一時的に白く(ホワイトアウト)なることにより、演出図柄70aの表示が薄くなって消失するような演出が行われる。移行演出SHが行われることで遊技者はSPリーチ及びSPSPリーチの何れかに発展したことを認識することができる。

【1822】

40

更に、図131(32)に示すように、移行演出SHでは、移動位置で仮停止表示状態の左右の演出図柄70aが回転しながら表示部の右上端部寄りの表示領域へ移動して装飾部70a1「犬」が消去されて識別部70a2「2」だけの縮小図柄ZG(演出図柄70a)が表示されたリーチ状態(変化可能表示状態)に切り換わる演出が行われる。尚、移行演出SH中も特殊図柄TZの変動表示及び第1保留数表示領域70Eの第1保留数字及び第2保留数表示領域70Fの第2保留数字は視認可能な状態で表示され続ける。

【1823】

尚、移行演出SHの開始に伴って、表示中の保留アイコン(保留アイコン表示領域を含む)を非表示とする。この場合、その後のSP/SPSPリーチ演出の実行期間においても保留アイコン(保留アイコン表示領域70B,70Dを含む)を非表示とする。移行演出

50

S Hが行われているときに、当該変動アイコン（当該変動アイコン表示領域 7 0 C を含む）だけを表示することにより、当該変動アイコンが大当たり当選の期待度が高い側のアイコンに変化することで、大当たり当選の期待度が高い S P / S P S P リーチ演出が実行されることを期待させることが可能となる。尚、リーチ演出中も保留数表示領域 7 0 E , 7 0 F に表示される保留数字は視認可能な状態で表示され続ける。

【 1 8 2 4 】

図 1 3 1 (3 3) に示すように、移行演出 S H の後に S P リーチ演出 S E が行われる。S P リーチ演出として、例えば、所定のモチーフに関連するキャラクターがお宝を探し出すミッション演出が行われる。(3 4) ミッション演出開始後所定時間経過してお宝を探し出せずに失敗するとミッション失敗の旨が報知される失敗演出が行われ、その後、(3 5) 左右の「 2 」の縮小図柄 Z G と表示部の中央領域で左右の「 2 」の縮小図柄 Z G よりも拡大された識別部 7 0 a 2 「 3 」の図柄が仮停止表示状態で表示される図柄示唆演出 (Z S) が行われ、リーチハズレを示す組み合わせ「 2 3 2 」の表示態様の演出図柄 7 0 a が確定停止表示される可能性が高いことが示唆される。

10

【 1 8 2 5 】

図 1 3 1 (3 5) で示した表示態様が所定微小時間表示された後、図 1 3 1 (3 6) に示すように、図 1 3 1 (3 5) で示した表示態様とは異なる表示態様に一時的に場面転換するような形で表示される遊技者の視線を捉えて注目させるアイキャッチ表示による場面転換演出 B S が行われる。場面転換演出 B S では、所定のモチーフに関連するキャラクターが表示されると共にキャラクターを囲むリング形状のエフェクトが発光表示される。

20

【 1 8 2 6 】

場面転換演出が行われた後、図 1 3 1 (3 7) に示すように、図 1 3 1 (3 5) で示した識別部 7 0 a 2 「 2 3 2 」のみの表示態様から、演出図柄 7 0 a が装飾部 7 0 a 1 を含む「 2 (犬) 3 (兎) 2 (犬) 」の表示状態に切り替わって所定の停止位置で仮停止表示される (図柄示唆演出 Z S) 。

【 1 8 2 7 】

また、3つの演出図柄 7 0 a が仮停止表示される時、中央の演出図柄 7 0 a の識別部 3 8 a 「 3 」は、図 1 3 1 (3 5) で示した表示サイズよりも小さい表示サイズに縮小される。つまり、場面転換演出 B S が行われた後に表示される中央の演出図柄 (数字) 7 0 a が表示部に占める占有領域は、場面転換演出 B S が行われる前に表示される中央の演出図柄 (数字) 7 0 a が表示部に占める占有領域よりも小さくなる。

30

更に、左右の演出図柄 7 0 a は、図 1 2 9 (1 6) で示した移動位置から近接動作を行わずに所定の停止位置に仮停止表示される。

【 1 8 2 8 】

次に、図 1 3 1 (3 8) に示すようにリーチハズレを示す組み合わせ表示態様「 2 (犬) 3 (兎) 2 (犬) 」が確定停止表示されると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a の識別部 7 0 a 2 と同じ「 2 3 2 」の組み合わせ表示態様で停止表示される。尚、場面転換演出の直後にリーチハズレを示す組み合わせ表示態様「 2 (犬) 3 (兎) 2 (犬) 」が確定停止表示されてもよい。

【 1 8 2 9 】

図柄確定期間 (0 . 5 秒) の経過後、図 1 2 1 (3 9) に示すように、確定停止表示された「 2 (犬) 3 (兎) 2 (犬) 」の3つの演出図柄 7 0 a の装飾部 7 0 a 1 の「犬、兎、犬」の顔が拡大されると共に、「犬、兎、犬」の目が変化する変動開始動作 (変動開始示唆演出 H S) が行われると共に、特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、(4 0) 3つの演出図柄 3 8 の高速変動表示が行われる。

40

【 1 8 3 0 】

図 1 3 2 は、図 1 3 1 で示した場面転換演出 B T の表示態様とは異なる表示態様を示すものである。

図 1 3 2 (3 6 A) に示す場面転換演出 B T では、表示部がブラックアウトされる。このように、S P リーチハズレの変動演出パターンで実行される S P リーチ演出の種類毎に場

50

面転換演出 B T の表示態様を異ならせてもよい。例えば、S P リーチ演出としてミッション演出が行われる場合には図 1 3 1 (3 6) で示したキャラクタ表示及びエフェクト表示による場面転換演出 B T が行われ、バトル演出が行われる場合には図 1 3 1 (3 6 A) で示したブラックアウトによる場面転換演出 B T が行われるようにしてもよい。

尚、場面転換演出 B T として、ステージの種類や S P リーチハズレの変動パターンの種類に応じて、遊技機 1 のタイトルを示すロゴ表示、ホワイトアウト表示、やフラッシュ表示等を行ってもよい。

【 1 8 3 1 】

尚、S P リーチハズレの変動演出パターンのおきに行われる場面転換演出 B T の表示態様は、客待ち状態のおきに表示される場面転換演出の表示態様（例えば、パチンコ遊技機 1 の製造元又は販売元のメーカー名やメーカーのロゴマーク等を表示する等）や通常モードでのステージ切り替えのおきに行われるステージ変更演出として行われる場面転換演出の表示態様（例えば、所定のモチーフに関連したキャラクタが表示されると共に、「G o T o N e x t S t a g e」の文字表示等）とは異なるものである。

10

【 1 8 3 2 】

このように、図 1 3 1 に示す通常モードにおいて S P リーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合には、3 つの演出図柄 7 0 a がリーチ表示による仮停止表示状態(変化可能表示状態)からリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態になるまでに、共通する種類の画像示唆演出（図柄示唆演出 Z S、場面転換演出 B T）が複数回（3 回）実行されて、これらの画像示唆演出によりリーチハズレを示す演出図柄 7 0 a が確定停止表示されることを示唆することが可能であるので、画像示唆演出により S P S P リーチに発展せず及びハズレから大当たり復活する復活演出も行われず、遊技者に当該変動演出が終了することを確実に認識させることが可能となる。

20

【 1 8 3 3 】

また、図 1 3 1 に示す通常モードにおいて S P リーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出では、図柄の表示サイズや形状が変化する図柄示唆演出 Z S は複数回行われるが、キャラ画像表示による場面転換演出 B T は複数回行われず 1 回のみ行われる。

【 1 8 3 4 】

また、図 1 2 8 で説明したノーマルハズレの変動演出パターンの変動演出では、停止示演出図柄 7 0 a による図柄変化動作や演出図柄 7 0 a にエフェクトに係る変化動作による図柄示唆演出 Z S（停止示唆演出 T S）は行われるが、場面転換演出 B T は行われない。即ち、場面転換演出は、ノーマルハズレを示す表示態様の演出図柄 7 0 a が停止表示されるおきよりも、リーチハズレを示す表示態様の演出図柄 7 0 a が停止表示されるおきの方が実行され易い。

30

尚、ノーマルハズレの変動演出パターンの変動演出でも、場面転換演出および演出図柄 7 0 a による図柄変化動作や演出図柄 7 0 a にエフェクトに係る変化動作の何れかの図柄示唆演出 Z G が行われるようにしてもよいが、図柄示唆演出 Z G を行う割合の方が場面転換演出 B T を行う割合よりも高く設定される。

【 1 8 3 5 】

尚、場面転換演出 B T が行われた後に、大当たり復活する可能性があることを期待させる復活演出を行ってもよい。図 1 3 3 は、復活演出の演出態様を示すものである。

40

図 1 3 3 (4 1) に示すように、図 1 3 1 (3 7) 又は図 1 3 2 (3 7) で示したリーチハズレを示す組み合わせ表示態様「2 (犬) 3 (兎) 2 (犬)」が仮停止表示されてから所定微小時間経過後、所定色の「N T チャレンジ」の文字が表示されると共に、文字の背後から真っ赤に燃える炎が放射状に広がる後光フラッシュが表示されて、「N T チャレンジ」の文字が強調表示され、チャレンジ演出 C E が行われる。「N T チャレンジ」の文字が表示されたおき、当該アイコン T H 及び保留アイコン（当該アイコン表示領域及び保留アイコン表示領域を含む）は非表示とされる一方で、第 1 , 第 2 保留数表示領域 7 0 E , 7 0 F は表示され続ける。

【 1 8 3 6 】

50

「NTチャレンジ」の文字は、「青」、「赤」及び「虹」の何れかの表示色で表示され、表示色が示すチャレンジ成功期待度は、「青」<「赤」<「虹」の順で高くなるように設定されている。虹色の文字が表示された場合、チャレンジ成功が濃厚（或いは確定）である、即ち、復活大当たり当選することが濃厚（或いは確定）であることが示唆され、その一方で、青色の文字画像が表示された場合、チャレンジ成功の可能性が低いことが示唆される。

【1837】

チャレンジ演出CHは、リーチハズレを示す表示態様で図柄が仮停止表示された後に大当たり復活する可能性があることを期待させる復活演出であり、例えば、演出ボタン17の連押し操作に付随したレベルメータ表示によるメーター変化演出が行われる。この場合、操作有効期間中に連押し操作によりレベルメータのレベル値がMAXに到達した場合には、チャレンジ成功となって復活大当たりとなる一方で、MAXに到達しなかった場合には、チャレンジ失敗となってハズレとなる。遊技者のリーチハズレであることに対するがっかり感を一転して歓喜に変える可能性があるインパクトのある演出を行うことができる。

10

【1838】

図133(42)に示すように、チャレンジに成功すると、「チャレンジ成功」の文字が表示されると共に、その文字の背後から後光フラッシュが表示されて「チャレンジ成功」の文字が強調表示される。続いて、(43)待機位置の可動部材73が虹色の発光を伴って進出位置に移動すると共に、この役物動作の開始に伴って虹フラッシュが表示されて、大当たり当選であることを報知される（結果報知演出）。このとき、3つの縮小図柄ZGが、通常大当たりを示す組み合わせ表示態様「222」で仮停止表示される。

20

【1839】

そして、図133(44)に示すように、「2(犬)2(犬)2(犬)」の表示態様に切り替わり、更に、(45)識別部70a2の「222」が拡大されて装飾部71a1の「犬」よりも前側で強調表示されて大当たり図柄の組み合わせ表示態様が確定することが示唆され（停止示唆演出TS（図柄示唆演出ZS））、(46)通常大当たりを示す組み合わせ表示態様「2(犬)2(犬)2(犬)」が確定停止表示されると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aの識別部70a2と同じ「222」の組み合わせ表示態様で停止表示される。図柄確定期間（0.5秒）の経過後、(47)5R大当たり遊技が実行されることを示す「BONUS」の文字が表示されると共に、その文字の背後から後光フラッシュEFが表示され、「BONUS」の文字が強調表示される。

30

【1840】

一方、チャレンジに失敗すると、3つ演出図柄70aがリーチハズレの組み合わせ表示態様「2(犬)3(兎)2(犬)」が仮停止表示された後に確定停止表示されると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aの識別部70a2と同じ「232」の組み合わせで停止表示される。

【1841】

図134、図135は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるSPSPリーチ当たりの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

SPSPリーチに発展する場合、図134(51)に示すように、リーチ状態の左右の演出図柄70a「4(鶏)」の離間動作による移動演出MEが行われてからSPリーチ及びSPSPリーチの何れかに移行することを示唆する所定の移行演出SHが行われる。尚、ノーマルリーチ演出、SPリーチ演出を経由してからSPSPリーチに移行する場合もある。

40

【1842】

図134(52)に示すように、移行演出SHでは、表示部全体が一時的に白くなる（ホワイトアウト）ことにより、演出図柄70aの表示が薄くなって消失するような演出が行われる。移行演出SHが行われることで遊技者はSPリーチ及びSPSPリーチの何れかに発展したことを認識することができる。

【1843】

50

更に、移行演出 S H では、図 1 3 4 (5 3) に示すように左右の演出図柄 7 0 a が回転しながら表示部の右上上部寄り表示領域へ移動して装飾部 7 0 a 1 「鶏」が消去された識別部 7 0 a 2 の「4」だけの縮小図柄 Z G (演出図柄 7 0 a) が表示されたリーチ状態 (変化可能表示状態) に切り換わる演出が行われる

【 1 8 4 4 】

移行演出 S H の後、S P S P リーチに発展すると、図 1 3 4 (5 4) に示すように S P S P リーチ演出 S S E が行われ、S P S P リーチ演出として、例えば、味方キャラクタ C 2 と敵キャラクタ T とがバトルを繰り広げるバトル演出が行われる。

【 1 8 4 5 】

図 1 3 4 (5 5) に示すようにバトル終盤となり、味方キャラクタ C 2 が敵キャラクタ T に対してパンチ攻撃を行って敵キャラクタ T を追い詰めたとき、(5 6) バトル演出の表示態様とは異なる表示態様に一時的に場面転換するような形で表示される遊技者の視線を捉えて注目させるアイキャッチ表示による場面転換演出 B T が行われる。場面転換演出 B T では、表示部全体に赤色のフラッシュ F F が発光表示され、バトル演出の結果 (勝利演出および敗北演出の何れか) を報知する表示態様に移行されることが示唆される。即ち、大当たり図柄およびハズレ図柄の何れかが確定停止表示されることが示唆される。

【 1 8 4 6 】

図 1 3 4 (5 7) に示すように、場面転換演出 B T の後、演出ボタン 1 7 が通常状態から突出状態へ変化する演出動作による役物示唆演出が行われると共に、演出ボタン 1 7 を模した明色ボタン画像、「押せ！！」の演出ボタン 1 7 の操作を促す文字および演出ボタン 1 7 の操作有効期間を示すゲージとを示す操作促進演出 S G が行われ、更に、演出ボタン 1 7 が赤色で発光するランプ示唆演出が行われる。更に、操作促進演出 S G に合わせて枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 6 の装飾ランプ (L E D) が、所定の点灯パターンで所定時間点灯するランプ示唆演出が行われる。

【 1 8 4 7 】

図 1 3 4 (5 8) に示すように突出状態の演出ボタン 1 7 が押下操作されると、左右の「4」の縮小図柄 Z G と表示部の中央領域で左右の「4」の縮小図柄 Z G よりも拡大された識別部 7 0 a 2 「4」の図柄が仮停止表示状態で表示される図柄示唆演出 (Z S) が行われ、通常大当たりを示す組み合わせ表示態様「4 4 4」が仮停止表示状態で表示される。

【 1 8 4 8 】

図 1 3 4 (5 9) に示すように、待機位置の可動部材 7 3 が虹色の発光 (ランプ示唆演出) を伴って進出位置に移動する役物演出 Y S が行われると共に、表示部全体に虹色のエフェクトが発光表示されるエフェクト演出 E F が行われ、更に、可動部材 7 3 の移動に合わせて効果音による音声示唆演出が行われる。また、3 つの図柄が、通常大当たりを示す組み合わせ表示態様「4 4 4」の縮小図柄 Z G で仮停止表示される図柄示唆演出 Z S が行われる。役物演出 Y S およびエフェクト演出 E F により大当たりであることを確定的に報知する大当たり確定演出が行われて、大当たりを示す組み合わせ表示態様が確定停止表示されることが示唆される。

【 1 8 4 9 】

進出位置に移動した可動部材 7 3 が待機位置へ復帰すると、図 1 3 4 (6 0) に示すように、導光板装置 (図示略) が作動して導光板 2 0 0 が所定期間 (例えば 3 秒) に亘って白色と青色で交互に発光し、表示部の明度をそれまでよりも低下させて導光板 2 0 0 の発光を目立たせるための暗色画像が表示される導光板による場面転換演出 B T が行われる。

【 1 8 5 0 】

導光板装置は、飾り枠 4 0 の内部の演出空間 4 0 a の前面を覆うように設けられている。導光板装置は、後方を透視可能なように重ねられた 2 枚の導光板と、各導光板の側面に対向すると共に導光板の内部に光を照射するための発光部 (L E D) とが設けられている。導光板には、発光部から照射された光を前方に向けて反射 (出射) させる反射部が設けられており、この反射部によって所定の模様 (絵柄 (星模様の柄) や文字等のオブジェクト) が形成されている。そのため、発光部から照射された光が反射部によって反射されると

10

20

30

40

50

所定の模様（星模様の柄）が浮かび上がって見えることになる。

【 1 8 5 1 】

図 1 3 4 (6 1) に示すように、通常大当たりを示す識別部 7 0 a 2 「 4 」のみによる組み合わせ表示態様「 4 4 4 」が仮停止表示状態で表示される図柄示唆演出 Z S が行われる。これら識別部 7 0 a 2 のみの 3 つの図柄は、相互に重なった状態で且つ中央の図柄が左右の図柄よりも拡大された状態（つまり、中央の図柄が表示部に占める占有領域が左右の図柄が表示部に占める占有領域よりも大きい状態）で表示されると共に、3 つの図柄の背後から放射状フラッシュによるフラッシュ演出が行われ、遊技者に対して大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示される可能性があることが示唆される。

【 1 8 5 2 】

3 つの図柄の仮停止表示状態が所定微小時間表示されてから、図 1 3 4 (6 2) に示すように味方キャラクタ C 2 が敵キャラクタ T に勝利したことを示す勝利確定演出が行われる。このとき、図 1 3 4 (6 1) で示した図柄の表示態様が、「 4 4 4 」の縮小図柄 Z G に切り替わって仮停止表示される図柄示唆演出 Z S が行われる。勝利確定演出の後、(6 3) 「 4 4 4 」の縮小図柄 Z G が拡大された表示態様に切り替わって仮停止表示される図柄示唆演出 Z S が行われる。特殊図柄 T Z は変動中である。

【 1 8 5 3 】

図 1 3 4 (6 4) に示すように、図 1 3 4 (6 3) で示した「 4 4 4 」の図柄が所定微小時間表示された後、表示部全体に青色のフラッシュ F F が発光表示される場面転換演出 B T が行われると共に、演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示される。このとき、図 1 3 4 (6 3) で示した図柄の表示態様が、「 4 4 4 」の縮小図柄 Z G に切り替わって仮停止表示状態となる図柄示唆演出 Z G が行われる。

【 1 8 5 4 】

図 1 3 5 (6 5) に示すように、演出ボタン 1 7 が操作されると又は操作されずに操作有効期間が経過すると、表示部全体に銀色のエフェクト E F が発光表示される場面転換演出 B T が行われた後、(6 6) 図 1 3 4 (6 4) で示した「 4 4 4 」の縮小図柄 Z G が拡大されて装飾部 7 0 a 1 を含む通常サイズの「 4 (鶏) 4 (鶏) 4 (鶏) 」の表示態様に切り替わって仮停止表示状態となる図柄示唆演出 Z G が行われ、更に、(6 7) 識別部 7 0 a 2 の「 4 4 4 」が拡大されて装飾部 7 0 a 1 の「 鶏 」よりも前側で強調表示されて大当たり図柄の組み合わせ表示態様が確定停止表示状態になることが示唆され（停止示唆演出 T S ）（図柄示唆演出 Z S ）、(6 8) 通常大当たりを示す組み合わせ表示態様「 4 (鶏) 4 (鶏) 4 (鶏) 」が確定停止表示されると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 3 8 の識別部 7 0 a 2 と同じ「 4 4 4 」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

【 1 8 5 5 】

図 1 3 5 (6 9) に示すように、図柄確定期間経過後、5 R 大当たり遊技が実行されることを示す「 B O N U S 」の文字が表示されると共に、文字の背後から後光フラッシュ G F が発光表示される。後光フラッシュは、文字の背後から放射状に広がる光条のある輪が赤色と青色とに交互に瞬間的に変化するように発光表示される。

【 1 8 5 6 】

尚、図 1 3 5 (6 6) で示した「 4 (鶏) 4 (鶏) 4 (鶏) 」の表示態様が仮停止表示状態とされてから微小時間経過すると、図 1 3 5 (6 7) 、(6 8) を行わずに、図柄が確定することを示唆する動画を表示してもよい。例えば、図 1 3 5 (7 0) に示すように、通常大当たりに対応する大当たり遊技の種別を示唆する動画が表示される場面転換演出 B T （停止示唆演出 T S ）が行われ、(6 9) 「 B O N U S 」の文字が表示されると共に、文字の背後から後光フラッシュが発光表示され、特殊図柄 T Z が「 4 4 4 」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

【 1 8 5 7 】

図 1 3 6 は、昇格演出の表示態様を示すものである。

図 1 3 6 (7 1) に示すように、図 1 3 5 (6 1) で示した表示態様が所定微小時間表示されてから、通常大当たりから確変大当たり昇格するか否かを報知する昇格演出（再抽

10

20

30

40

50

選演出)が行われる。

この昇格演出では、3つの図柄が再度同一の図柄の組み合わせで同期変動して(例えば、演出図柄70aの識別部70a2の全種類の数字を1周(「1」「2」・・・「9」「1」という順番でスクロール表示)は必ず見せることが可能な所定時間同期変動して、3つの図柄が、通常大当りを示す組み合わせ表示態様及び確変大当りを示す組み合わせ表示態様の何れかで停止されるかを煽って確変大当りに昇格するか否かを示唆する昇格演出が行われる。

【1858】

昇格演出が行われているときに演出ボタン17の操作を促す操作促進演出が表示され、確変大当りに昇格したことを示唆する昇格成功演出が行われる場合、図136(72)に示すように、演出ボタン17が操作されると待機位置の可動部材73が虹色の発光(ランプ示唆演出)を伴って進出位置に移動する役物演出YSが行われると共に、表示部全体に虹フラッシュが表示されるフラッシュ演出EFが行われて確変大当りに昇格したことが報知される。このとき、縮小図柄ZGが確変大当りを示す組み合わせ表示態様「555」で仮停止表示される図柄示唆演出ZGが行われる。

10

【1859】

図136(73)に示すように、進出位置に移動した可動部材73が待機位置へ復帰すると、「555」の縮小図柄ZGが表示部からはみ出すぐらいのサイズに拡大された表示態様に切り替わって仮停止表示される図柄示唆演出ZSが行われる。続いて(74)表示部全体に金色のエフェクトが表示されるエフェクト演出による場面転換演出BTが行われる。

20

【1860】

図137(75)に示すように、拡大表示された図柄が通常の表示サイズに戻って、装飾部38aを含む「5(コアラ)5(コアラ)5(コアラ)」の表示態様に切り替わる図柄示唆演出ZSが行われ、続いて、(76)識別部70a2の「555」が拡大されて装飾部70a1の「コアラ」よりも前側で強調表示されて大当たり図柄の組み合わせ表示態様が確定することが示唆され(停止示唆演出TS(図柄示唆演出ZS)、(77)確変大当りを示す組み合わせ表示態様「5(コアラ)5(コアラ)5(コアラ)」(大当たり図柄B)が確定停止表示されると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aの識別部70a2と同じ「555」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

【1861】

図137(78)に示すように、図柄確定期間経過後、「BIG BONUS」の文字が表示されると共に、文字の背後から後光フラッシュが発光表示されて、10R大当たり遊技が行われることが報知される。後光フラッシュGFは、文字の背後から放射状に広がる光条のある輪が金色と銀色とに交互に瞬間的に変化するように発光表示される。

30

【1862】

尚、図137(75)で示した「5(コアラ)5(コアラ)5(コアラ)」の表示態様が仮停止表示されてから微小時間経過すると、図137(76)、(77)を行わずに、キャラクタやセリフ表示による演出動画や大当たり遊技の種別を示唆する演出動画を表示してもよい。例えば、図137(79)に示すように、大当たり遊技の種別を示唆する演出動画が表示されて、大当たり遊技の種別を表示することにより大当たり図柄が確定停止表示されることが示唆され(停止示唆演出TS)、(78)10R大当たり遊技が行われることを示す「BIG BONUS」の文字が表示されると共に、文字の背後から後光フラッシュGFが発光表示され、特殊図柄TZが「555」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

40

【1863】

このように、昇格演出は大当りを示す組み合わせ表示態様が仮停止表示されてから停止示唆演出TSが行われる前に実行され、即ち、停止示唆演出TSが行われた後昇格演出は行われないので、停止示唆演出が行われるまでは遊技者に昇格演出が行われるか否かの期待感を持たせることが可能となる。

【1864】

50

尚、昇格演出を行わずに10R大当たり遊技が行われることを示す組み合わせ表示態様（例えば、7（豚）7（豚）7（豚）（大当たり図柄A））が確定停止表示される場合には、図134、図135で示した演出態様と同様の演出態様である。

【1865】

一方、図136（71）で示した昇格演出が行われ、演出ボタン17が操作されて確変大当たりに昇格しないことを示唆する昇格失敗演出が行われる場合、可動部材73による役物演出YSが行われず、図136（75）に示すように、表示部からはみ出すぐらいのサイズに拡大された「444」の3つの図柄が仮停止表示される図柄示唆演出ZSが行われ、続いて、（76）拡大表示された図柄が通常の表示サイズに戻って識別部70a2のみの「444」の表示態様に切り替わって仮停止表示される図柄示唆演出ZGが行われ、以降、上述の図135（66）～（70）が行われる。

10

【1866】

このように、通常モードでの大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、リーチ表示による仮停止表示状態（又は大当たり図柄が仮停止表示、特殊図柄TZの変動表示状態）の変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態となるまでに、共通する種類の示唆演出（図柄示唆演出、場面転換演出、エフェクト、フラッシュ）が複数回実行されるので、リーチ表示の仮停止状態（からこれらの示唆演出により大当たりを示す演出図柄70aが確定停止表示されることを示唆することが可能であり、遊技者の大当たり当選に対する高揚感を高め得ることが可能となる。

【1867】

大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、3つの演出図柄70aが大当たりを示す組み合わせ表示態様で表示される図柄示唆演出は複数回行われるが、演出ボタン17による役物示唆演出（図134（57））や導光板200によれば場面転換演出（図135（59））は複数回行われず1回のみである。

20

【1868】

図138は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるSPSPリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

図138（80）に示すように、図134（55）で示したようにバトル終盤となり、味方キャラクタC2が敵キャラクタTに対してパンチ攻撃を行って敵キャラクタTを追い詰めたとき、図134（56）で示したエフェクト演出による場面転換演出BTが行われ後、形勢が逆転して味方キャラクタC2が敵キャラクタTに倒され、味方キャラクタC2がバトルに敗北したことを示す敗北確定演出が行われる。このとき、3つの縮小図柄ZGがリーチハズレを示す組み合わせ表示態様「454」で仮停止表示される図柄示唆演出ZSが行われる。

30

【1869】

図138（81）に示すように、敗北確定演出の後、場面転換演出BTが行われる。場面転換演出BTでは、所定のモチーフに関連するキャラクタが表示されると共に、キャラクタを囲むリング形状のエフェクトが発光表示される。場面転換演出BTの後、（82）リーチハズレを示す組み合わせ表示態様「454」の縮小図柄ZGの表示態様から、装飾部70a1を含む「4（鶏）5（コアラ）4（鶏）」の通常サイズの表示状態に切り替わって仮停止表示される図柄示唆演出ZSが行われ、（83）仮停止表示された表示態様が確定停止表示されると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aの識別部70a2と同じ「454」の組み合わせ表示態様で停止表示される。尚、場面転換演出の直後にリーチハズレを示す組み合わせ表示態様「4（鶏）5（コアラ）4（鶏）」が確定停止表示されてもよい。

40

【1870】

図139は、確変遊技状態に対応した確変モードで実行されるノーマルハズレの変動演出パターンの表示態様およびノーマルリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

例えば5R大当たり遊技が終了した後、図139（91）に示すように、確変遊技状態に対応する確変モードに突入することを報知する「斬RUSH突入」の文字が表示されると

50

共に、文字の背後から後光フラッシュが発光表示され、遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像が表示され、更に、特殊図柄 T Z が「 5 5 5 」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

【 1 8 7 1 】

尚、例えば 5 R 大当たり遊技が終了した後、時短遊技状態で遊技が制御される場合、時短モードに突入することを報知する「チャンスタイム突入」の文字が表示されると共に、文字画像の背後から後光フラッシュが表示される。

【 1 8 7 2 】

確変モード突入後、第 2 始動口 4 7 に遊技球が連続して入賞し、3 個の第 2 保留アイコンが第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に表示され、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に
10
更に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字「 3 」が表示され且つ第 1 保留数表示領域 7 0 E に保留数字「 0 」が表示された状態で、図示を省略するが、大当たりを示す組み合わせ表示態様「 5 (コアラ) 5 (コアラ) 5 (コアラ) 」が表示されてから演出図柄 3 8 の変動表示が開始されると共に、特殊図柄 T Z の変動表示も開始される。

尚、確変モードでは、図 1 2 8 (2) 等で示した演出図柄の変動開始を示唆する変動開始示唆演出は行われず、或いは、通常モードと同様に変動開始示唆演出を行ってもよい。

【 1 8 7 3 】

確変モードでの演出図柄 7 0 a の表示態様は、通常モードでの演出図柄 7 0 a の表示態様とは異なる。斬 R U S H (図 1 2 6 (2) の R U S H 1 に相当する) では、演出図柄 7 0 a が枠表示の装飾部 7 0 a 1 と「 1 」～「 9 」の数字の識別部 7 0 a 2 とで構成されている。
20
図示を省略するが、図 1 2 6 (2) に示す R U S H 2 が行われる場合には、「 1 」～「 9 」の数字の識別部 7 0 a 1 だけの演出図柄 7 0 a が表示される。

【 1 8 7 4 】

図 1 3 9 (9 2) に示すように、演出図柄 7 0 a の変動開始に伴って、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に表示されていた第 2 保留アイコンが当該変動アイコン表示領域 7 0 C にシフトして、当該変動アイコン表示領域 7 0 C に当該アイコン T H が表示され、第 2 保留数表示領域 7 0 F の保留数字が「 3 」 「 2 」に減算される。

尚、確変モードでは、通常モードにおいて図柄変動表示開始時の変動開始動作は実行されない。或いは、確変モードで図柄の変動開始時に変動開始動作を行ってもよい。この場合、例えば、確定停止表示された演出図柄 7 0 a の識別部 7 0 a 2 が発光表示するようにし
30
てもよい。

【 1 8 7 5 】

図 1 3 9 (9 3) に示すように、3 つの演出図柄 3 8 の高速変動表示が短時間 (2 . 0 秒) 行われた後、3 つの演出図柄 7 0 a がノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様「 6 (枠) 3 (枠) 2 (枠) 」で同時に仮停止表示されると、3 つの演出図柄 3 8 の識別部 7 0 a 2 の「 6 3 2 」で一瞬炎エフェクト E F が表示される停止示唆演出 T S (図柄示唆演出 Z S) が行われ、(9 4) 「 6 (枠) 3 (枠) 2 (枠) 」の表示態様が確定停止表示されると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a の識別部 7 0 a 2 と同じ「 6 3 2 」の組み合わせ表示態様で停止表示される。演出図柄 7 0 a が確定停止表示される図柄確定期間は、実行される変動演出パターンの種類や大当たりの判定結果にかかわらず同一時間 (例えば 0 . 5 秒) に設定されている。
40

【 1 8 7 6 】

図 1 3 9 (9 5) に示すように、図柄確定期間が経過すると、3 つの演出図柄 7 0 a の高速変動表示が所定時間行われた後、(9 6) 左側領域において「 2 (枠) 」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示され、続いて、(9 7) 右側領域において「 2 (枠) 」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示されると、左右の演出図柄 3 8 が同一の図柄で揃ったリーチ状態となり、(9 8) 仮停止表示された左右の「 2 (枠) 」の表示サイズが拡大される (左右の「 2 (枠) 」が表示部に占める占有領域が拡大される) 移行演出 M E が行われてからノーマルリーチ演出 N E が行われる。左右の演出図柄 3 8 を拡大表示することにより、リーチ状態が成立したことを遊技者に認識させることができる。
50

【 1 8 7 7 】

図 1 3 9 (9 9) に示すように、ノーマルリーチ演出 N E として遊技者による演出ボタン 1 7 の連押し操作に付随したレベルメータ表示によるメーター変化演出が行われる。この場合、操作有効期間中に連押し操作によりレベルメータのレベル値が M A X に到達した場合にはチャレンジ成功で大当たりとなる一方で、M A X に到達しなかった場合にはチャレンジ失敗でハズレとなる。

【 1 8 7 8 】

図 1 3 9 (1 0 0) に示すように、演出ボタン 1 7 が操作され或いは演出ボタン 1 7 が操作されずに操作有効期間の経過後、チャレンジ失敗の場合、リーチハズレを示す組み合わせ表示態様「 2 (枠) 5 (枠) 2 (枠) 」が仮停止表示されると、図 1 4 0 (1 0 1) に示すように表示部全体が一時的にブラックアウトされる場面転換演出 B T が行われ、(1 0 2) 「 2 (枠) 5 (枠) 2 (枠) 」の表示態様が確定停止表示されると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a の識別部 7 0 a 2 と同じ「 2 5 2 」の組み合わせ表示態様で停止表示される。図柄確定期間 (0 . 5 秒) の経過後、(1 0 3) 3 つの演出図柄 7 0 a が高速変動表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z も変動表示を開始する。

10

【 1 8 7 9 】

図示を省略するが、確変モードにおいて S P リーチハズレの変動演出パターンおよび S P S P リーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が行われる場合には、上述の図 1 3 1 (3 6)、図 1 3 2 (3 6 A) で示した場面転換演出 B T を経てリーチハズレを示す組み合わせ表示態様の演出図柄 7 0 a が確定停止表示される。

20

【 1 8 8 0 】

図 1 4 1、図 1 4 2 は、確変遊技状態に対応した確変モードで実行される大当たりの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

図 1 4 1 (1 1 0) に示すように、図柄確定期間が経過すると、3 つの演出図柄 7 0 a の高速変動表示が所定時間行われた後、(1 1 1) 左側領域において「 7 (枠) 」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示され、続いて、(1 1 2) 右側領域において「 7 (枠) 」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示されると、左右の演出図柄 7 0 a が同一の図柄で揃ったリーチ状態となり、(1 1 3) 仮停止表示された左右の「 7 (枠) 」の表示サイズが拡大される (左右の「 7 (枠) 」が表示部に占める占有領域が拡大される) 移行演出 M E が行われてから S P リーチ及び S P S P リーチの何れかに移行することを示唆する所定の移行演出 S H が行われる。尚、ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出を経由してから S P S P リーチに移行する場合もある。

30

【 1 8 8 1 】

図 1 4 1 (1 1 4) に示すように、移行演出 S H では、表示部全体が一時的に白くなる (ホワイトアウト) ことにより、演出図柄 7 0 a の表示が薄くなって消失するような演出が行われる。移行演出 S H が行われることで遊技者は S P リーチ及び S P S P リーチの何れかに発展したことを認識することができる。

【 1 8 8 2 】

更に、移行演出 S H では、図 1 4 1 (1 1 5) に示すように左右の演出図柄 7 0 a が回転しながら表示部の左右上端部寄りの表示領域へ移動して装飾部 7 0 a 1 「 枠 」が消去された識別部 7 0 a 2 だけの「 7 」の縮小図柄 Z G (演出図柄 7 0 a) に切り換わる演出が行われる。

40

【 1 8 8 3 】

移行演出 S H の後、S P S P リーチに発展すると、図 1 4 1 (1 1 6) に示すように S P S P リーチ演出 S S E が行われ、S P S P リーチ演出として、例えば、「 A 」、「 B 」、「 C 」が印されたルーレット R が K 方向に回転して、「 A 」、「 B 」、「 C 」の何れが選択されるかを煽る煽り演出が行われた後、演出ボタン 1 7 の操作に応じて、「 A 」、「 B 」、「 C 」の何れかが決定されるルーレット演出が行われる。そして、「 A 」が決定された場合、大当たりとなるように設定されている。また、ルーレット演出が行われているとき、縮小図柄 Z G がリーチ状態「 7 7 」で仮停止表示される。

50

【 1 8 8 4 】

図 1 4 1 (1 1 7) に示すように、虹色の「押せ！」の演出ボタン 1 7 の操作を促す文字と演出ボタン 1 7 の操作有効期間を示すゲージとを示す操作促進演出 B G が行われ、演出ボタン 1 7 が操作されると、又は、演出ボタン 1 7 が操作されずに操作有効期間経過が経過すると、ルーレットの回転速度が徐々に遅くなり、ルーレット上端側に「A」が停止表示される選択決定演出が行われると、(1 1 8) 識別部 7 0 a 2 「7」のみによる確変大当たりを示す組み合わせ表示態様「7 7 7」が仮停止表示状態で表示される図柄示唆演出 Z G が行われる。これら識別部 7 0 a 2 のみの 3 つの図柄は、左右の図柄が左右上端部寄りの表示領域に縮小図柄 Z G で仮停止表示され、中央の図柄が中央領域で左右の縮小図柄 Z G よりも拡大された図柄で強調表示される。

10

【 1 8 8 5 】

図 1 4 1 (1 1 9) に示すように、待機位置の可動部材 7 3 が虹色の発光を伴って進出位置に移動すると共に、「成功」の文字と、文字の背後から後光フラッシュが表示されて、「成功」の文字が強調表示される。続いて、図 1 4 2 (1 2 0) に示すように、「7 7 7」の演出図柄 7 0 a が、表示部からはみ出すサイズに拡大された状態で仮停止表示されて、確変大当たりであることが強調表示される。続いて、(1 2 1) 表示部全体に金色のエフェクトが発光表示されるエフェクト E F による場面転換演出 B T が行われる。

【 1 8 8 6 】

続いて、図 1 4 2 (1 2 2) に示すように、確変モードで獲得した賞球数(「T o t o a l 1 2 0 0 G E T」)が表示されると共に、賞球数表示の背後から後光フラッシュ H F が表示されて、獲得した賞球数が強調表示される場面転換演出 B T が行われる。続いて、(1 2 3) 3 つの図柄が図 1 4 2 (1 2 0) で示した表示態様から通常サイズに切り替わり、装飾部 7 0 a を含む確変大当たりを示す組み合わせ表示態様「7 (枠) 7 (枠) 7 (枠)」が仮停止表示されると、(1 2 4) 3 つの演出図柄 3 8 の識別部 7 0 a 2 の「7 7 7」で一瞬炎エフェクト E F が表示されて、(1 2 5) 「7 (枠) 7 (枠) 7 (枠)」の表示態様が確定停止表示されると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a の識別部 7 0 a 2 と同じ「6 3 2」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

20

【 1 8 8 7 】

図 1 4 2 (1 2 6) に示すように、図柄確定期間経過後、1 0 R 大当たり遊技が実行されることを示す「SUPER BONUS」の文字が表示されると共に、その文字の背後から後光フラッシュが表示されて、「SUPER BONUS」の文字が強調表示される。また、文字表示に合わせて、「スーパーボーナス」の音声が出力されると共に、ランプの発光体が点灯点滅動作を繰返し行う。

30

【 1 8 8 8 】

このように、確変モードでの大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、リーチ表示による仮停止表示状態(又は大当たり図柄が仮停止表示、特殊図柄 T Z の変動表示状態)の変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態となるまでに、共通する種類の示唆演出(図柄示唆演出、場面転換演出)が複数回実行されるので、これらの示唆演出により大当たりを示す演出図柄 7 0 a が確定停止表示されることを示唆することが可能であり、遊技者の大当たり当選に対する高揚感を高め得ることが可能となる。

40

【 1 8 8 9 】

大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、3 つの演出図柄 7 0 a が大当たりを示す組み合わせ表示態様で表示される図柄示唆演出は複数回行われるが、演出ボタン 1 7 による役物示唆演出(図 1 4 1 (1 1 9))は複数回行われず 1 回のみである。

【 1 8 9 0 】

また、大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、リーチ表示による仮停止表示状態(又は大当たり図柄が仮停止表示、特殊図柄 T Z の変動表示状態)の変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態となるまでに、通常モードおよび確変モードの何れかの演出モードでも共通する種類の表示態様の図柄示唆演出が行わ

50

れるが、導光板 200 による場面転換演出や演出ボタン 17 の演出動作による役物示唆演出は通常モードでは行われるが確変モードでは行われぬ、また、賞球獲得表示による場面転換演出は確変モードでは行われるが通常モードでは行われぬ。

【1891】

また、上記以外に、大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、リーチ表示による仮停止表示状態（又は大当たり図柄が仮停止表示、特殊図柄 T Z の変動表示状態の変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態となるまでに、通常モードおよび確変モードの何れかの演出モードでも図柄示唆演出や場面転換演出は行われるが、役物示唆演出は通常モードでは行われるが確変モードでは行われぬようにしてもよい。確変遊技状態は確変遊技状態では、大当たり当選確率が通常遊技状態よりも高く且つ第 2 始動口 47 に遊技球が入賞し易い状態になるから第 2 特別図柄の大当たり判定が次々と行われると共に、比較的短時間で次の大当たり当選なるから、役物示唆演出を行う必要性が低い。

10

【1892】

図 143 ~ 図 145 は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるノーマルハズレの変動演出パターンでの先読み予告の演出態様を示すものである。

先読み予告は、予告対象の特図変動表示に対応する変動演出が開始される前から 1 又は複数の特図変動表示に対応する変動演出に亘って大当たり当選する可能性があることを期待させる予告演出である。

【1893】

先読み予告は、記憶部に特図判定情報が記憶（保留記憶）されたときに、先読み予告を実行するための条件を満たし、且つ、先読み予告の実行の有無を判定する抽選で当選した場合に、記憶部に記憶されている最新の特図判定情報を先読み対象として行われる。先読み予告を実行するための条件として、例えば、記憶部に先読み対象を含む 2 個以上の特図判定情報が記憶され、且つ、先読み対象とされた特図判定情報よりも先に記憶された 1 又は複数の特図判定情報の中に大当たりの特図判定情報が記憶されていないこと等が設定されている。

20

【1894】

先読み予告を実行するための条件を満たした場合には、先読み予告実行判定テーブル（図示略）を用いて、先読み予告の実行の有無が判定（決定）される。先読み予告実行判定テーブルには、事前判定処理のときに予告決定用乱数（0 ~ 99）から取得した先読み予告決定用乱数値と比較される決定値であって、先読み予告の実行の有無を決定するための決定値が、保留記憶数毎に予め割り当てられている。

30

【1895】

先読み予告の実行率は、保留記憶数に応じて異なる。例えば、保留記憶数が 4 個のときに、該 4 個目の保留となる特図判定情報を先読み対象とする場合には実行率が 60%、保留記憶数が 3 個のときに、該 3 個目の保留となる特図判定情報を先読み対象とする場合には実行率が 30%、保留記憶数が 2 個のときに、該 2 個目の保留となる特図判定情報を先読み対象とする場合には実行率が 3%、に設定されている。つまり、特図判定情報の保留記憶数が多い程、先読み予告の実行率が高くなるように設定されている。先読み予告による演出が長い期間に亘って行われることで、先読み対象の変動演出が行われるまでに遊技者の大当たり期待感や高揚感を高めることが可能となる。

40

【1896】

先読み予告には、連続予告演出と保留アイコン変化予告演出とがある。連続予告演出として、先読み対象の変動演出を含む 1 又は複数の変動演出において、可動部材 73, 74 による役物演出、先読み対象の変動演出よりも前の 1 又は複数のハズレ変動演出に亘って所定の規則性を持った配列で 3 つの演出図柄を停止表示させるチャンス目予告演出、先読み対象の変動演出を含む 1 又は複数のハズレの変動演出に亘ってエフェクトを表示するエフェクト演出、枠用照明装置 10 の装飾ランプ（LED）や盤用照明装置 76 の装飾ランプ（LED）が通常の点灯パターンとは異なる先読み専用の点灯パターンで所定時間点灯する発光

50

演出、先読み予告専用の楽曲（ＢＧＭ）、効果音やセリフ等のＳＥ（サウンドエフェクト）を音声出力装置 9（スピーカ）から出力させる音声演出などを実行可能となっている。

【 1 8 9 7 】

図 1 4 3 に示すように、通常モードにおいて、3 個目の第 1 保留記憶を先読み対象とする先読み予告が行われる場合、3 個目の第 1 保留アイコンが、「 」のＣＤアイコン（通常アイコン）よりも大当たり当選期待度高い「 」の特別アイコンで表示される（保留アイコン変化予告演出）と共に、報知音が 0 . 5 秒間発生する。遊技者は、保留アイコンが特別アイコンで表示されることにより、遊技者に大当たり当選期待度の高い変動演出が行われることを期待させることができる。

【 1 8 9 8 】

図 1 4 3（ 1 3 1 ）に示すように、3 つの演出図柄 7 0 a がノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様「 2（犬） 1（猫） 6（虎）」で所定時間確定停止表示され、特殊図柄 T Z が演出図柄 3 8 の識別部 7 0 a 2 と同じ「 2 1 6 」の組み合わせで停止表示されている。

【 1 8 9 9 】

図 1 4 3（ 1 3 2 ）に示すように、図柄確定期間（例えば 0 . 5 秒）が経過すると、確定停止表示された「 2（犬） 1（猫） 6（虎）」の 3 つの演出図柄 7 0 a の装飾部 7 0 a 1 の「犬、猫、虎」の顔が拡大されると共に、「犬、猫、虎」の目が変化する変動開始動作が行われ、確定停止された演出図柄 7 0 a の表示態様とは異なる表示態様により特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示が開始されることが示唆される。

【 1 9 0 0 】

図 1 4 3（ 1 3 3 ）に示すように 3 つの演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されるときに、待機位置の可動演出部材 7 3 が青色の発光を伴って進出位置に移動するチャンス演出 C A が行われ、当該変動演出以降の変動演出で大当たりとなる可能性があることが示唆される。3 つの演出図柄 7 0 a が高速変動表示を所定時間行った後、（ 1 3 4 ）左側領域において「 1（猫）」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示されるときに識別部 7 0 a 2「 1」が一瞬拡大されて装飾部 7 0 a 1 よりも強調される表示態様に化する図柄変化動作を行ってから（ 1 3 5 ）「 1（猫）」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示状態となる。

【 1 9 0 1 】

次に、図 1 4 3（ 1 3 6 ）に示すように右側領域において「 4（鶏）」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示されるときに識別部 7 0 a 2「 4」が一瞬拡大されて装飾部 7 0 a 1 よりも強調される表示態様に化する図柄変化動作を行ってから（ 1 3 7 ）「 4（鶏）」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示状態となる。

【 1 9 0 2 】

次に、図 1 4 3（ 1 3 8 ）に示すように中央領域において「 2（犬）」の演出図柄 7 0 a が仮停止表示されると、3 つの演出図柄 7 0 a がノーマルハズレの第 1 チャンス目（図 1 2 3（ 1 ）参照）を示す組み合わせ表示態様「 1（猫） 2（犬） 4（鶏）」となり、識別部 7 0 a 2「 1 2 4」が一瞬拡大される停止示唆演出 T S および一瞬火炎発光する変化動作するチャンス演出 C A を行ってから、（ 1 3 9 ）3 つの演出図柄 7 0 a がノーマルハズレの第 1 チャンス目を示す組み合わせ表示態様「 1（猫） 2（犬） 4（鶏）」で確定停止表示されると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a の識別部 7 0 a 2 と同じ「 1 2 4」の組み合わせで停止表示される。特殊図柄 T Z については停止示唆演出 T S が行われずに停止表示される。

【 1 9 0 3 】

次に、図 1 4 3（ 1 4 0 ）に示すように、図柄確定期間経過後、確定停止表示された「 1（猫） 2（犬） 4（鶏）」の 3 つの演出図柄 7 0 a の装飾部 7 0 a 1 の「猫、犬、鶏」の顔が拡大されると共に、「猫、犬、鶏」の目が変化する変動開始動作（変動開始示唆演出 H S）が行われて、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始される。

【 1 9 0 4 】

図 1 4 4（ 1 4 1 ）に示すように、3 つの演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されるときに、表示部全体に閃光エフェクト E F が発光表示されるチャンス演出 C A が行われ、当該変

10

20

30

40

50

動演出以降の変動演出で大当たり当選期待度が高い変動演出が行われる可能性があることが示唆される。3つの演出図柄70aが高速変動表示を所定時間行った後、(142)左側領域において「1(猫)」の演出図柄70aが仮停止表示されるときに識別部70a2「1」が一瞬拡大されて装飾部70a1よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行ってから(143)「1(猫)」の演出図柄70aが仮停止表示状態となる。

【1905】

次に、図144(144)に示すように右側領域において「2(犬)」の演出図柄70aが仮停止表示されるときに識別部70a2「2」が一瞬拡大されて装飾部70a1よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行ってから(145)「2(犬)」の演出図柄70aが仮停止表示状態となる。

10

【1906】

図144(146)中央領域において「7(豚)」の演出図柄70aが仮停止表示されて、3つの演出図柄70aがノーマルハズレの第2チャンス目(図123(1)参照)を示す組み合わせ表示態様「1(猫)7(豚)2(犬)」となると、識別部70a2「172」が一瞬拡大される停止示唆演出TSおよび一瞬火花発光する変化動作するチャンス演出CAを行われ、(147)3つの演出図柄70aが第2チャンス目を示す組み合わせ表示態様「1(猫)7(豚)2(犬)」で確定停止表示されると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aの識別部70a2と同じ「172」の組み合わせで停止表示される。特殊図柄TZについては停止示唆演出TSが行われずに停止表示される。

【1907】

20

次に、図144(148)に示すように、図柄確定期間経過後、確定停止表示された「1(猫)2(犬)4(鶏)」の3つの演出図柄70aの装飾部70a1の「猫、犬、鶏」の顔が拡大されると共に、「猫、犬、鶏」の目が変化する変動開始動作(変動開始示唆演出HS)が行われて、先読み対象の変動演出が行われる。

【1908】

図145(149)に示すように、先読み対象の変動演出において演出図柄70aの変動表示が開始されると、(150)右側領域において「2(犬)」の演出図柄70aが仮停止表示されるときに識別部70a2「2」が一瞬拡大されて装飾部70a1よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行ってから(151)「2(犬)」の演出図柄70aが仮停止表示状態となる。

30

【1909】

次に、図145(152)に示すように、右側領域に「2(犬)」の演出図柄70aが仮停止表示されるか否かを煽ってリーチ成立又はリーチ不成立を示唆するリーチ煽り演出RAが行われる。リーチ煽り演出RAでは、所定モチーフに関連したキャラクタが登場して、このキャラクタが右側領域で一旦仮停止表示された「1(猫)」の演出図柄70aに対してキック攻撃を行い、該キック攻撃によって「1(猫)」の演出図柄70aが破壊されて、「2(犬)」の演出図柄70aが仮停止表示する可能性があることを煽る演出が行われる。このリーチ煽り演出により、リーチ状態になるか否かに対する遊技者の期待感を盛り上げることが可能となる。

【1910】

40

図145(153)に示すように、リーチ煽り演出RAにおいて、最終的に、「1(猫)」の演出図柄70aが破壊されないと、「1(猫)」がそのまま仮停止表示されて、以降、ノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様(例えば、「2(犬)3(兎)1(猫)」)が確定停止表示される。

【1911】

一方、図145(154)に示すように、リーチ煽り演出において、最終的に、「2(犬)」の演出図柄70aが破壊されて、「2(犬)」の演出図柄70aが仮停止表示し、リーチ状態となる。その後、図129(16)、図130で示した演出態様と同様の演出態様が行われ、最終的に、リーチハズレを示す組み合わせ表示態様(例えば、「2(犬)1(猫)2(犬)」)が確定停止表示される。

50

【 1 9 1 2 】

このように、通常モードにおいて予告対象の変動演出が開始される前から1又は複数の変動演出に亘ってチャンス目表示、可動部材73の演出動作およびエフェクト表示によるチャンス演出を行うことにより予告対象の変動演出で大当たり当選する可能性があることを期待させることができる。

また、予告対象の変動演出が開始される前のチャンス目が確定停止表示されるノーマルハズレの変動演出パターンに係る変動演出では、図柄唆演出ZSは行われるが、場面転換演出BTは行われぬ。つまり、チャンス目が確定停止表示されるノーマルハズレの変動演出パターンに係る変動演出よりもSP/SPSPリーチハズレの変動パターンに係る変動演出の方が場面転換演出BTが実行され易い。

10

【 1 9 1 3 】

また、先読み対象の変動演出においてリーチ煽り演出を行われ、3つの演出図柄70aがリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示されるときとノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示されるときとがある。

【 1 9 1 4 】

確変モードにおいても、通常モードと同様に、予告対象の変動演出が開始される前から実行される1又は複数の変動演出に亘ってチャンス演出が行われる。

ここで、確変遊技状態では、大当たり当選確率が通常遊技状態よりも高く且つ第2始動口47に遊技球が入賞し易い状態になるから第2特別図柄の大当たり判定が次々に行われると共に、比較的短時間で次の大当たり当選なる。そのため、予告対象の変動演出が開始される前から1又は複数の変動演出でチャンス演出は行われるが、確変モードの方が通常モードよりもチャンス演出を行って予告対象の変動演出においてノーマルハズレになり易い。

20

【 1 9 1 5 】

また、確変モードでも予告対象の変動演出においてリーチ煽り演出が行われて3つの演出図柄70aがリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示されるときとノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示されるときとがある。

【 1 9 1 6 】

確変モードで予告対象の変動演出においてリーチ煽り演出が行われた場合、ノーマルハズレよりもリーチハズレになり易い。上述のとおり、確変遊技状態では第2特別図柄の大当たり判定が次々に行われると共に、比較的短時間で次の大当たり当選なるため、予告対象の変動演出においてリーチ煽り演出を行ってからノーマルハズレになると遊技者に不快感を与えることになる。

30

【 1 9 1 7 】

尚、上記の説明では、予告対象の変動演出においてリーチ煽り演出が行われたが、予告対象の変動演出が開始される前から実行される1又は複数の変動演出に亘ってリーチ煽り演出を行ってもよい。

確変モードでは、予告対象の変動演出が開始される前から実行される1又は複数の変動演出に亘ってリーチ煽り演出が行われた場合、予告対象の変動演出においてノーマルハズレになり易い。

【 1 9 1 8 】

本実施形態の遊技機1によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第1態様(変動表示態様)と前記第1態様よりも視認し易い第2態様(停止表示態様)とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第1モード(通常)と第2モード(確変)とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第1態様(変動表示態様)にて変動表示させた後に、前記第2態様(停止表示態様)にて変動表示させ、前記第2態様(停止表示態様)にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態(小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む)から確定停止表示状態と

40

50

することが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第2態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3図柄揃い）を実行可能であり、前記所定演出は、種類の異なる複数の所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3図柄揃い）を含み、前記第1モード（通常）および前記第2モード（確変）の何れのモードで遊技が制御されていても、前記特別表示態様（当たり）が表示される場合に、前記複数の所定演出のうち共通する種類（3図柄揃い）の所定演出を実行可能である。

【1919】

本実施形態の遊技機1によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第1態様（変動表示態様）と前記第1態様よりも視認し易い第2態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第1モード（通常）と第2モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第1態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第2態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第2態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3図柄揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第2態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3図柄揃い）を実行可能であり、前記所定演出は、種類の異なる複数の所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3図柄揃い）を含み、前記第1モード（通常）および前記第2モード（確変）の何れのモードで遊技が制御されていても、前記特別表示態様（当たり）が表示される場合に、前記複数の所定演出のうち異なる種類の所定演出（役物作動と3図柄揃い）を実行可能である。

【1920】

本実施形態の遊技機1によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第1態様（変動表示態様）と前記第1態様よりも視認し易い第2態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第1モード（通常）と第2モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第1態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第2態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第2態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3図柄揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第2態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3図柄揃い）を実行可能であり、前記所定演出は、種類の異なる複数の所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3図柄揃い）を含み、前記第1モード（通常）で遊技が制御されているとき、前記特別表示態様（当たり）が表示される場合に、前記複数の所定演出のうち共通する種類の所定演出（3図柄揃い）を複数回（2回）実行可能である。

【 1 9 2 1 】

本実施形態の遊技機 1 によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第 1 態様（変動表示態様）と前記第 1 態様よりも視認し易い第 2 態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第 1 モード（通常）と第 2 モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第 1 態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第 2 態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第 2 態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3 図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第 2 態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3 図柄揃い）を実行可能であり、前記所定演出は、種類の異なる複数の所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3 図柄揃い）を含み、前記第 2 モード（確変）で遊技が制御されているとき、前記特別表示態様（当たり）が表示される場合に、前記複数の所定演出のうち共通する種類の所定演出（3 図柄揃い）を複数回（2 回）実行可能である。

10

20

【 1 9 2 2 】

本実施形態の遊技機 1 によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第 1 態様（変動表示態様）と前記第 1 態様よりも視認し易い第 2 態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第 1 モード（通常）と第 2 モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第 1 態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第 2 態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第 2 態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3 図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第 2 態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3 図柄揃い）を実行可能であり、前記所定演出は、種類の異なる複数の所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3 図柄揃い）を含み、前記第 1 モード（通常）および前記第 2 モード（確変）の何れのモードで遊技が制御されていても、前記特別表示態様（当たり）が表示される場合に、前記複数の所定演出のうち何れのモードでも共通する種類の所定演出（3 図柄揃い）と、一方のモードでしか実行されない種類の所定演出（導光板／賞球獲得表示）とを実行可能である。

30

40

【 1 9 2 3 】

本実施形態の遊技機 1 によれば、始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第 1 態様（変動表示態様）と前記第 1 態様よりも視認し易い第 2 態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、前記判定が行われる前に特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第 1 態様（変動表示

50

態様)にて変動表示させた後に、前記第2態様(停止表示態様)にて変動表示させ、前記第2態様(停止表示態様)にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態(小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む)から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記事前判定結果に基づいて前記特別遊技の実行を期待させるチャンス演出(同色チャンス目、役物作動、エフェクト)を実行可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様(当たり)と前記特別表示結果とならない非特別表示態様(外れ)との何れで表示される場合であっても、前記第2態様(停止表示態様)で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出(フラッシュ、場面転換演出)を実行可能であり、前記第2態様(停止表示態様)で変動表示される図柄が前記非特別表示態様(ハズレ)で表示される場合、種類の異なる複数の前記所定演出のうち第1演出(場面転換演出)を実行可能であり、前記第2態様(停止表示態様)で変動表示される図柄を、前記チャンス演出が実行されて第1図柄組み合わせ(バラハズレ)にて表示する場合と、前記第1図柄組み合わせとは異なる第2図柄組み合わせ(リーチハズレ)にて表示する場合とでは、前記第1図柄組み合わせ(バラハズレ)を表示する場合よりも前記第2図柄組み合わせ(リーチハズレ)を表示する場合の方が前記第1演出(場面転換演出)を実行し易い。

10

【1924】

本実施形態の遊技機1によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第1態様(変動表示態様)と前記第1態様よりも視認し易い第2態様(停止表示態様)とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第1モード(通常)と第2モード(確変)とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第1態様(変動表示態様)にて変動表示させた後に、前記第2態様(停止表示態様)にて変動表示させ、前記第2態様(停止表示態様)にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態(小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む)から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様(当たり)と前記特別表示結果とならない非特別表示態様(ハズレ)との何れで表示される場合であっても、前記第2態様(停止表示態様)で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出(ホワイトアウト、ブラックアウト、フラッシュ、場面転換演出)を実行可能であり、前記第1モード(通常)で遊技が制御されているとき、前記第2態様(停止表示態様)で変動表示される図柄が前記非特別表示態様(ハズレ)で表示される場合、前記所定演出として、第1演出(場面転換演出)を実行可能であり、前記非特別表示態様(ハズレ)で表示される図柄を、第1図柄組み合わせ(バラハズレ)にて表示する場合と、前記第1図柄組み合わせとは異なる第2図柄組み合わせ(リーチハズレ)にて表示する場合とでは、前記第1図柄組み合わせ(バラハズレ)を表示する場合よりも前記第2図柄組み合わせ(リーチハズレ)を表示する場合の方が前記第1演出(場面転換演出)を実行し易い。

20

30

【1925】

本実施形態の遊技機1によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第1態様(変動表示態様)と前記第1態様よりも視認し易い第2態様(停止表示態様)とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第1モード(通常)と第2モード(確変)とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第1態様(変動表示態様)にて変動表示させた後に、前記第2態様(停止表示態様)にて変動表示させ、前記第2態様(停止表示態様)にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態(小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む)から確定停止表示状態と

40

50

することが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第2態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（ホワイトアウト、ブラックアウト、フラッシュ、場面転換演出）を実行可能であり、前記第2モード（確変）で遊技が制御されているとき、前記第2態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が前記非特別表示態様（ハズレ）で表示される場合、前記所定演出として、第1演出（場面転換演出）を実行可能であり、前記非特別表示態様（ハズレ）で表示される図柄を、第1図柄組み合わせ（バラハズレ）にて表示する場合と、前記第1図柄組み合わせとは異なる第2図柄組み合わせ（リーチハズレ）にて表示する場合とでは、前記第1図柄組み合わせ（バラハズレ）を表示する場合よりも前記第2図柄組み合わせ（リーチハズレ）を表示する場合の方が前記第1演出（場面転換演出）を実行し易い。

10

【1926】

本実施形態の遊技機1によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第1態様（変動表示態様）と前記第1態様よりも視認し易い第2態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第1モード（通常）と第2モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記特別遊技は、第1特別遊技（5R）と前記第1特別遊技よりも有利度合いが高い第2特別遊技（10R）とを含む複数の特別遊技を有し、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第1態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第2態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第2態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第2態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大/縮小/回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3図柄揃い）を実行可能であり、前記特別表示態様（当たり）が前記第2特別遊技（10R）を実行することを示す図柄組み合わせにて表示される場合に、前記第2モード（確変）で遊技が制御されている場合よりも前記第1モード（通常）で遊技が制御されている場合の方が、種類の異なる複数の前記所定演出のうち第1演出（役物演出、昇格演出）を実行し易い。

20

30

【1927】

本実施形態の遊技機1によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第1態様（変動表示態様）と前記第1態様よりも視認し易い第2態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第1モード（通常）と第2モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記特別遊技は、第1特別遊技（5R）と前記第1特別遊技よりも有利度合いが高い第2特別遊技（10R）とを含む複数の特別遊技を有し、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第1態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第2態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第2態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第2態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大/縮小/回転等、アイキャッチ、キャラの動き、3図柄揃い）

40

50

を実行可能であり、前記特別表示態様（当たり）が前記第 1 特別遊技（5 R）を実行することを示す図柄組み合わせにて表示される場合に、前記第 2 モード（確変）で遊技が制御されている場合よりも前記第 1 モード（通常）で遊技が制御されている場合の方が、種類の異なる複数の前記所定演出のうち第 1 演出（役物演出、昇格演出）を実行し易い。

【 1 9 2 8 】

本実施形態の遊技機 1 によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第 1 態様（変動表示態様）と前記第 1 態様よりも視認し易い第 2 態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第 1 態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第 2 態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第 2 態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、3 図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第 2 態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ（IC）、キャラの動き、3 図柄揃い）を実行可能であり、前記第 2 態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が、前記特別表示態様（当たり）で表示される場合と前記非特別表示態様（ハズレ）で表示される場合とで、前記所定演出の演出態様が異なる。

【 1 9 2 9 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合）

次に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合について説明する。演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合とは、例えば、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との間を繋ぐコマンド線の断線、半断線又はコネクタ抜けなどに起因するコマンドの未受信や、ノイズ又は半断線などによるコマンド化けに起因するコマンドの異常受信などの通信異常が考えられる。なお、以下の説明では、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない所定状態が生じたときを、図中において「×」で表現している。そして、最初にコマンドを正常に受信できない所定状態が生じたときからコマンドを正常に受信できる前までの所定期間において、同種及び／又は異種のコマンドを 1 個あるいは複数個正常に受信できない場合がある。また、図中においてコマンドを「c d」と表記している。

【 1 9 3 0 】

なお、通常遊技状態において第 1 画像表示装置 7 0 に表示される演出図柄 7 0 a は、矩形形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像 C G、キャラクタの一部である棒状画像 S G およびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像 Z E からなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されているものとする。また、特定遊技状態において第 1 画像表示装置 7 0 に表示される演出図柄 7 0 a は、数字部（識別文字）からなる識別部のみで構成されているものとする。

【 1 9 3 1 】

また、通常遊技状態においては、演出モード A ~ C の各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。また、特定遊技状態においては、演出モード D ~ E の各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。

【 1 9 3 2 】

なお、所定の検出センサ（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a 等）のコネクタ抜けの場合には、即座に異常報知（エラー報知）を行うようになっている。これに対して、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との間で通信を行うためのコマンド線のコネクタ抜け等によるコマンド異常の場合には、異常報知は行わないようになっている。

10

20

30

40

50

【 1 9 3 3 】

以下の具体例では、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合について説明するが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは通常遊技状態と同様となる。

【 1 9 3 4 】

具体的には、第 1 保留数、第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 特別図柄、第 1 特別図柄表示器 6 0、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 1 保留表示器 8 3、第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 保留数、第 2 特別図柄記憶指定コマンド、第 2 特別図柄、第 2 特別図柄表示器 6 1、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 2 保留表示器 8 4、第 2 保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

10

【 1 9 3 5 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1）

図 1 4 6 及び図 1 4 7 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 について説明する。図 1 4 6 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 1 4 7 (a) ~ (j) は、図 1 4 6 のタイミングチャートにおける (a) ~ (j) に対応する演出例である。

【 1 9 3 6 】

まず、P 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【 1 9 3 7 】

このとき、変動中 B G M が出力されたまま、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字（数字情報）が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での特別図柄（特に区別する場合は第 1 ランプ図柄という。）の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する。

30

【 1 9 3 8 】

なお、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 では、L E D の点灯・消灯・点滅によって、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1（保留記憶）を表示している。第 1 ランプ図柄の変動表示は、サブ第 1 変動表示器 8 1 の L E D が点滅することで行われる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 では、L E D の点灯・消灯・点滅によって、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1（保留記憶を表示している）。

40

【 1 9 3 9 】

次に、P 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 2 」に増加する。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 2 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「

50

「 1 」から「 2 」となる。

【 1 9 4 0 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 1 」から「 2 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 2 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 に 1 つの保留アイコン T 1 2 が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 1 4 7（ a ）参照）。

【 1 9 4 1 】

その後、P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 2 8 5 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 4 7（ b ）参照）。

10

【 1 9 4 2 】

そして、P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

20

【 1 9 4 3 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し（図 1 4 7（ c ）参照）、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【 1 9 4 4 】

次に、P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【 1 9 4 5 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。また、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 4 7（ d ）参照）。

40

【 1 9 4 6 】

その後、P 5 タイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となって

50

いる（図147（e）参照）。

【1947】

そして、P6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作（演出動作）が継続している（図147（f）参照）。

【1948】

次に、P7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が第1特別図柄表示器60においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

10

【1949】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される（図147（f）参照）。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

20

【1950】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「0」に減少することによって第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【1951】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「0」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「1」から「0」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている1つの保留アイコンH1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて当該アイコンTHとして表示される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70aが停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図147（g）参照）。

【1952】

そして、特殊図柄TZおよびサブ第1保留表示器83での第1ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始され、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図147（g）参照）。

40

【1953】

そして、P9のタイミングにおいて、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図147（h）参照）。

【1954】

次に、P10のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右

50

の演出図柄 70 a がハズレ態様（「365」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を継続している（図 147（i）参照）。

【1955】

その後、P 11 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

10

【1956】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T1 および当該アイコン TH の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 TZ の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 BGM の出力が維持される（図 147（i）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【1957】

このとき、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「0」であると共に、特別図柄の停止時間が経過しても（P 8 の変動開始から所定時間を経過しても）、演出図柄 70 a の仮停止表示が継続される（図 147（j）参照）。更に、特殊図柄 TZ 及び第 1 ランプ図柄の変動を継続するようにしてもよい。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。このように、P 8 の変動開始から所定時間を経過しても第 1 画像表示装置 70 において客待ちデモ演出（所定演出）が行われていない。

20

【1958】

主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「0」である状態で、演出図柄 70 a（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過して後に実行される所定演出としては、客待ちデモ演出に限らず、音量や画像表示装置などの輝度の調節などの調節案内演出や、遊技の操作に関する案内演出や、その他の演出であってもよい。この場合、客待ちデモ演出以外の演出を実行してから、客待ちデモ演出を実行してもよい。このように、所定演出は、仮停止又は本停止している演出図柄 70 a が次の変動演出が開始されるまでに実行される演出を含む。なお、所定演出は、客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）により実行されることに限らず、その他のコマンドやタイマーによる時間等によって実行してもよい。

30

【1959】

このように、図 146 ~ 図 147 に示した具体例 1 によれば、演出図柄 70 a の変動演出が行われている状態で演出制御部 130 m においてコマンドが正常に受信されない所定状態が発生した場合、変動演出が終了した演出図柄 70 a を揺動状態に表示可能である共に、変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄 70 a の揺動状態を継続させて、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避して、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【1960】

その後、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部 110 m から送信される客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演

50

出制御部 130 m で変動演出を終了するための処理が行われる。

【1961】

この場合、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a) が停止位置に表示 (本停止) されると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様 (「248」) で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様 (例えば、消灯) で本停止する。

【1962】

なお、P7のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド (停止時コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

10

【1963】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2)

図 148 及び図 149 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 について説明する。図 148 は、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 149 (a) ~ (i) は、図 148 のタイミングチャートにおける (a) ~ (i) に対応する演出例である。

【1964】

まず、P0のタイミングにおいて、主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U1 が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【1965】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 4 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

30

【1966】

次に、P1のタイミングにおいて、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することで主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U1 が「3」から「4」に増加する。この際、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「3」から「4」となるこのタイミングで主制御部 110 m から送信される入賞時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 始動口入賞指定コマンド (先読み指定コマンド)) を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U1 が「3」から「4」となる。なお、具体例 2 では、P1のタイミングの入賞による第 1 保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出 (事前報知) が実行される。以下の説明では、先読み演出の基準となる保留記憶を、ターゲット保留記憶をいう場合がある。

40

【1967】

50

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに1つの保留アイコンT1が10フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図149（a）参照）。

【1968】

その後、P2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「285」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンTおよび当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図149（b）参照）。

10

【1969】

そして、P3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【1970】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し（図149（c）参照）、第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

20

【1971】

次に、P4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「4」から「3」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となるこのタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【1972】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始され、準備動作を行った後にスクロールを開始する（図149（d）参照）。

40

【1973】

その後、P5のタイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図149（e）参照）。

50

【 1 9 7 4 】

そして、P 6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「164」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作(演出動作)が継続している(図149(f)参照)。

【 1 9 7 5 】

次に、P 7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

10

【 1 9 7 6 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示が継続する。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行っている。また、ゾーン演出(先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力)が維持されて、先読みゾーン演出が継続して実行される(図149(g)参照)。

20

【 1 9 7 7 】

その後、P 8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」になることを除いて、図149(g)の状態が維持される。

30

【 1 9 7 8 】

そして、P 9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図149(g)の状態が維持される。

40

【 1 9 7 9 】

次に、P 10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 1 9 8 0 】

50

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている余剰分の保留アイコンT1が1フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図149（h）参照）。このように、主制御部110mが把握している第1保留数U1と演出制御部130mが把握している第1保留数U1との乖離が「2」である場合、保留アイコンT13を第1保留アイコン表示領域70B3から70B2にシフト表示することなく、第1保留アイコン表示領域70B3から消去される。このとき、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態にある。

10

【1981】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の2つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始され、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図149（h）参照）。

【1982】

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

20

【1983】

その後、P11のタイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図149（i）参照）。ここで、具体例2では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部130mがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

30

【1984】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できている場合には、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が実行され（図149（i）参照）、演出図柄70aが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【1985】

図149-1に示す変形例のように、P10のタイミングで主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）を継続して実行せず、先読みゾーン演出を終了するようにしてもよい。先読みゾーン演出を継続して実行しない場合、P10のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モードA背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。

40

【1986】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例3）

図148及び図150を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場

50

合の具体例 3 について説明する。図 1 4 8 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 1 5 0 (a) ~ (i) は、図 1 4 8 のタイミングチャートにおける (a) ~ (i) に対応する演出例である。

【 1 9 8 7 】

なお、図 1 5 0 の具体例 3 は、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出を実行すると共に、アイコン変化演出を実行する点で、図 1 4 9 の具体例 2 と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 1 9 8 8 】

P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

【 1 9 8 9 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 5 0 (d) 参照）。

20

【 1 9 9 0 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F (青 E F) が表示されると共に（図 1 5 0 (d) 参照）、エフェクト効果音が出力される。

30

【 1 9 9 1 】

その後、P 5 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了するとエフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている 3 番目の保留アイコン T 1 3 が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 5 0 (e) 参照）。

【 1 9 9 2 】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 1 6 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 5 0 (f) 参照）。

40

【 1 9 9 3 】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m

50

が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

【1994】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンT1が維持されてアイコン変化演出が継続する（図150（g）参照）。

10

【1995】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。この際、先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）が継続して実行されて、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図150（g）の状態が維持される。

20

【1996】

そして、P9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図150（g）の状態が維持される。

30

【1997】

なお、P8及びP9のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

【1998】

次に、P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【1999】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70B3に表示されている余剰分の保留アイコンT13が1フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）

50

される（図150（h）参照）。このように、主制御部110mが把握している第1保留数U1と演出制御部130mが把握している第1保留数U1との乖離が「2」である場合、保留アイコンT13を第1保留アイコン表示領域70B3から70B2にシフト表示することなく、第1保留アイコン表示領域70B3から消去される。

【2000】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の2つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄70aの背後下部に青色のエフェクト画像EFが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図150（h）参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコンT1が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

10

【2001】

その後、P11のタイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、エフェクト画像EFが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第1保留アイコン表示領域70B1に表示されている1番目の保留アイコンT11が変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図150（i）参照）。

20

【2002】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できる状態である場合には、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄70aが高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄70aが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例3では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部130mがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

30

【2003】

図150-1に示す変形例のように、P10のタイミングで主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、P10のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出を消去し、モードA背景だけなどの、先読みエフェクト演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンT1が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様（CD）に変更される。

40

【2004】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例4）

図148及び図151を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例4について説明する。図148は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図151（a）～（i）は、図148の夕

50

イミングチャートにおける (a) ~ (i) に対応する演出例である。

【 2 0 0 5 】

なお、図 1 5 1 の具体例 4 は、先読み予告演出としてのアイコン変化演出が第 1 画像表示装置 7 0 で実行されると共に、先読み予告演出としての第 1 可動部材 7 3 による演出 (動作演出及び発光演出) が実行される点で、図 1 5 0 の具体例 3 と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。なお、具体例 3 では、先読みエフェクト演出も実行可能になっているが、具体例 2 と同様であるので説明を省略している。

【 2 0 0 6 】

次に、P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 0 0 7 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する (図 1 5 1 (d) 参照) 。

【 2 0 0 8 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第 1 可動部材 7 3 による演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様 (例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など) で、第 1 画像表示装置 7 0 の上側に設置された第 1 可動部材 7 3 が動作すると共に図 1 5 1 (d) 参照)、第 1 可動部材 7 3 が発光する。なお、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出は、演出図柄 7 0 a のリーチ演出前の期間において、演出図柄 7 0 a の複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能になっている。変動演出の一部期間とは、変動演出の開始から変動演出の停止 (仮停止又は本停止) までの変動演出期間において、例えば、変動演出開始時のタイミングで第 1 可動部材 7 3 が所定回数動作する先読み演出を実行したり、変動演出の最中のタイミングで第 1 可動部材 7 3 が所定回数動作する先読み演出を実行したり、変動演出終了時のタイミングで第 1 可動部材 7 3 が所定回数動作する先読み演出を実行したりするなど、様々な時期に先読み演出を実行可能である。そして、本具体例では、変動演出期間の一部期間で実行される先読み演出が、2 以上の変動演出において実行することを予定している場合である。

【 2 0 0 9 】

その後、P 5 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了すると、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている 3 番目の保留アイコン T 1 3 が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作 (演出動作) を行っている状態となっている (図 1 5 1 (e) 参照) 。

10

20

30

40

50

【 2 0 1 0 】

そして、P 6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「164」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作(演出動作)が継続している(図151(f)参照)。

【 2 0 1 1 】

次に、P 7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

10

【 2 0 1 2 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンT1が維持されてアイコン変化演出が継続する(図151(g)参照)。

20

【 2 0 1 3 】

その後、P 8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。このとき、第1可動部材73による先読み予告演出が実行されずに、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図151(g)の状態が維持される。

30

【 2 0 1 4 】

そして、P 9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図151(g)の状態が維持される。

40

【 2 0 1 5 】

なお、P 8及びP 9のタイミングにおいて、第1可動部材73の動作による先読み予告演出(第1可動部材73の動作演出及び発光演出)を、継続して実行してもよい。

【 2 0 1 6 】

次に、P 10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演

50

演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2017】

このとき、第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70B3 に表示されている余剰分の保留アイコン T3 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70a を含む全ての演出図柄 70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 151（h）参照）。このように、主制御部 110m が把握している第 1 保留数 U1 と演出制御部 130m が把握している第 1 保留数 U1 との乖離が「2」である場合、保留アイコン T13 を第 1 保留アイコン表示領域 70B3 から 70B2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 70B3 から消去する。

10

【2018】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70a の変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って第 1 可動部材 73 の動作演出及び発光演出が実行されると共に、効果音が出力される。そして、演出図柄 70a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 151（h）参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコン T1 が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、第 1 可動部材 73 の動作による先読み予告演出及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

20

【2019】

その後、P11 のタイミングにおいて、保留アイコン T1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄 70a が高速でスクロールした状態となる。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 70B1 に表示されている 1 番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 151（i）参照）。

30

【2020】

その後、主制御部 110m からの各種コマンドを演出制御部 130m が正常に受信できる状態である場合には、第 1 保留数 U1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても第 1 可動部材 73 による先読み予告演出及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄 70a が高速でスクロールするタイミングで先読み予告演出が終了し、演出図柄 70a が停止表示するタイミングで当該アイコン TH が消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例 4 では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

40

【2021】

図 151 - 1 に示す変形例のように、P10 のタイミングで主制御部 110m からの各種コマンドを演出制御部 130m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読み予告演出（第 1 可動部材 73 の動作演出や発光演出）を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、P10 のタイミングにおいて、先読み予告演出の実

50

行を停止し、モードA背景だけなどの、先読み予告演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンT1が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様(CD)に変更される。更に第1可動部材73等による先読み演出も実行されない。

【2022】

図148～図151に示した具体例2～4によれば、P7～P9のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部140及びランプ/駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

10

【2023】

図148～図151に示した具体例2～4によれば、P10のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「1」となる場合について説明したが、第1保留数U1が「4」から「2」となる場合、及び、第1保留数U1が「2」から「0」になる場合、つまり、主制御部110mが把握している保留数と演出制御部130mが把握している保留数との乖離が「2」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2024】

図148～図151に示した具体例2～4では、P7のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、P10のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例2～4では、所定期間において、演出図柄70aの変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄70aを仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄70aを仮停止状態で保つことが可能になっている。

20

【2025】

このように、図148～図151に示した具体例2～4によれば、保留アイコン表示領域において、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の保留アイコン(第1保留情報)の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン(例えば3番目の保留アイコン)をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン(例えば1番目～2番目の保留アイコン)をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【2026】

また、図148～図151に示した具体例2～4によれば、保留アイコン表示領域において、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の保留アイコン(第1保留情報)の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【2027】

また、図148～図151に示した具体例2～4によれば、サブ第1保留表示器83や第1保留数表示領域70Eにおいて、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留数を表示することなく所定

50

数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【 2 0 2 8 】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 5)

図 1 5 2 及び図 1 5 3 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 について説明する。図 1 5 2 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 1 5 3 (a) ~ (i) は、図 1 5 2 のタイミングチャートにおける (a) ~ (i) に対応する演出例である。

【 2 0 2 9 】

まず、P 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 0 3 0 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 4 」から「 3 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及びサブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

【 2 0 3 1 】

次に、P 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 4 」に増加する。この際、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 4 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド (第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 始動口入賞指定コマンド (先読み指定コマンド)) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 (把握) している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 4 」となる。なお、具体例 5 では、P 1 のタイミングの入賞による保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出 (事前報知) が実行される。以下の説明では、先読み演出の基準となる保留記憶を、ターゲット保留記憶をいう場合がある。

【 2 0 3 2 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 4 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 4 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 4 に 1 つの保留アイコン T 1 4 が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示 (極小サイズから徐々に大きくなるように表示) される (図 1 5 3 (a) 参照)。

【 2 0 3 3 】

その後、P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様 (「 2 8 5 」) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え

10

20

30

40

50

、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 ~ T 4 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 153（b）参照）。

【2034】

そして、P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2035】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し（図 153（c）参照）、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

10

【2036】

次に、P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【2037】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 153（d）参照）。

30

【2038】

その後、P 5 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン BGM が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 153（e）参照）。

40

【2039】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 153（f）参照）。

【2040】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部

50

110 mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130 mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2041】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70 aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄70 aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄70 aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70 aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続して実行される（図153（g）参照）。

10

【2042】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110 mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110 mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130 mが正常に受信できない場合、演出制御部130 mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」になることを除いて、図153（g）の状態が維持される。

20

【2043】

そして、P9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110 mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130 mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図153（g）の状態が維持される。

30

【2044】

次に、P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110 mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110 mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130 mが正常に受信できない場合、演出制御部130 mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」になることを除いて、図153（g）の状態が維持される。

40

【2045】

そして、P11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110 mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130 mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」であることを除いて、図153（g）の状態が維持される。なお、P7～P11のタイミングにおいて、先読みゾーン演出及び背景画像のスクロールが継続した状態にある。

【2046】

50

次に、P 1 2のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 mが記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 mから送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 mが受信すると、演出制御部 1 3 0 mが記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 0 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 0 4 7 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 2 」及び「 1 」を経ないで、「 3 」から直接「 0 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の LED で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」及び「 1 」を経ないで、「 3 」から直接「 0 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 3 及び第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 2 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 5 3（h）参照）。このように、主制御部 1 1 0 mが把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 mが把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「 3 」である場合、保留アイコン T 1 3 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から 7 0 B 2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から消去する。また、保留アイコン T 1 2 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 から 7 0 B 1 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 2 から消去する。このとき、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態にある。

【 2 0 4 8 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている必要分の 1 つの保留アイコン T 1 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 1 5 3（h）参照）。

【 2 0 4 9 】

なお、余剰分の保留アイコン T 1 を消去して必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコン T 1 をそのまま残存させて必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示させてもよい。

【 2 0 5 0 】

その後、P 1 3のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 5 3（i）参照）。ここで、具体例 5 では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部 1 3 0 mがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

【 2 0 5 1 】

その後、主制御部 1 1 0 mからの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 mが正常に受信できている場合には、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が実行され（図 1 5 3（i）参照）、演出図柄 7 0 a が本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【 2 0 5 2 】

10

20

30

40

50

図 1 5 3 - 1 に示す変形例のように、P 1 3 のタイミングで主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）を継続して実行せず、先読みゾーン演出を終了するようにしてもよい。先読みゾーン演出を継続して実行しない場合、P 1 3 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。

【 2 0 5 3 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 6）

図 1 5 2 及び図 1 5 4 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 6 について説明する。図 1 5 2 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 1 5 4 (a) ~ (i) は、図 1 5 2 のタイミングチャートにおける (a) ~ (i) に対応する演出例である。

【 2 0 5 4 】

なお、図 1 5 4 の具体例 6 は、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で図 1 5 3 の具体例 5 と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 2 0 5 5 】

P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 0 5 6 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 5 4 (d) 参照）。

【 2 0 5 7 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F (青 E F) が表示されると共に（図 1 5 4 (d) 参照）、エフェクト効果音が出力される。

【 2 0 5 8 】

その後、P 5 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了するとエフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている 3 番目の保留アイコン T 1 3 が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状

10

20

30

40

50

態となっている（図154（e）参照）。

【2059】

そして、P6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作（演出動作）が継続している（図154（f）参照）。

【2060】

次に、P7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

10

【2061】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンT1が維持されてアイコン変化演出が継続する（図154（g）参照）。

20

【2062】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」になることを除いて、図154（g）の状態が維持される。

30

【2063】

そして、P9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図154（g）の状態が維持される。

40

【2064】

次に、P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなくなる。このとき、第1特別図柄

50

保留表示器 63 の第 1 保留数 U1 の表示が「1」になることを除いて、図 154 (g) の状態が維持される。

【2065】

そして、P11 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U1 の表示が「1」であることを除いて、図 154 (g) の状態が維持される。

【2066】

なお、P8 ~ P11 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 EF の表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

【2067】

次に、P12 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「1」から「0」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2068】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている余剰分の 2 つの保留アイコン T1 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 154 (h) 参照）。このように、主制御部 110 m が把握している第 1 保留数 U1 と演出制御部 130 m が把握している第 1 保留数 U1 との乖離が「3」である場合、保留アイコン T13 が第 1 保留アイコン表示領域 70 B3 から 70 B2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 70 B3 から消去される。また、保留アイコン T12 が第 1 保留アイコン表示領域 70 B2 から 70 B1 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 70 B2 から消去される。

【2069】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70 B1 に表示されている必要分の 1 つの保留アイコン T11 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄 70 a の背後下部に青色のエフェクト画像 EF が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 154 (h) 参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコン T1 が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 EF の表示、エフェクト効果音の出力）及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

【2070】

保留アイコン T1 の表示が完了してから所定時間が経過すると、P13 のタイミングにおいて、エフェクト画像 EF が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。具体的

10

20

30

40

50

には、第1保留アイコン表示領域70B1に表示されている1番目の保留アイコンT1が変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図154(i)参照)。

【2071】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できる状態である場合には、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出(先読み予告演出による期待度示唆の対象)においても先読みエフェクト演出(エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力)及びアイコン変化演出(当該アイコン変化演出)が実行される。そして、演出図柄70aが高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄70aが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例6では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部130mがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

10

【2072】

図154-1に示す変形例のように、P10のタイミングで主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出(先読み演出による期待度示唆の対象)に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読みエフェクト演出(エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力)を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、P12のタイミングにおいて、(表示されているならば)先読みエフェクト演出を消去し、モードA背景だけなどの、先読みエフェクト演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンT1が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様(CD)に変更される。

20

【2073】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例7)

図152及び図155を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例7について説明する。図152は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図155(a)~(i)は、図152のタイミングチャートにおける(a)~(i)に対応する演出例である。

30

【2074】

なお、図155の具体例7は、先読み予告演出としてのアイコン変化演出が第1画像表示装置70で実行されると共に、先読み予告演出としての第1可動部材73の演出(可動演出及び発光演出)が実行される点で図155の具体例6と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。なお、具体例7では、先読みエフェクト演出も実行可能になっているが、具体例6と同様であるので説明を省略している。

【2075】

P4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「4」から「3」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【2076】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。また、第1保留

50

アイコン表示領域 70B に表示されている 4 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する(図 155(d) 参照)。

【2077】

また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第 1 可動部材 73 による可動演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様(例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など)で、第 1 画像表示装置 70 の上側に設置された第 1 可動部材 73 が動作すると共に(図 155(d) 参照)、第 1 可動部材 73 が発光する。また、所定の効果音が出力される。なお、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出は、演出図柄 70a のリーチ演出前の期間において、演出図柄 70a の複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能である。

10

【2078】

その後、P5 のタイミングにおいて、保留アイコン T1 のシフト表示が完了すると、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 70B3 に表示されている 3 番目の保留アイコン T13 が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図 155(e) 参照)。また、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出が継続して実行されている。

20

【2079】

そして、P6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70a がハズレ態様(「164」)で仮停止する。このとき、演出図柄 70a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄 70a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T1 および当該アイコン TH の回転動作(演出動作)が継続している(図 155(f) 参照)。このとき、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出を継続して実行していてもよい。

30

【2080】

次に、P7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2081】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T1 および当該アイコン TH の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70a の仮停止、特殊図柄 TZ の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 70a の仮停止、特殊図柄 TZ の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 70a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄 70a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作(演出動作)を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T1 が維持されてアイコン変化演出が継続する(図 155(g) 参照)。

40

【2082】

その後、P8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶(把握)している第 1 保留数 U1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「3」から「2」となる

50

。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」になることを除いて、図 1 5 5（g）の状態が維持される。

【2083】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 1 5 5（g）の状態が維持される。

10

【2084】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」になることを除いて、図 1 5 5（g）の状態が維持される。

20

【2085】

そして、P 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」であることを除いて、図 1 5 5（g）の状態が維持される。

30

【2086】

なお、P 8 ~ P 1 1 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出（第 1 可動部材 7 3 の動作演出及び発光演出）を継続して実行してもよい。

【2087】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【2088】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 3 が 1 フレーム分の非ア

50

アニメーションで消去されると共に、第1保留アイコン表示領域70B2に表示されている余剰分の保留アイコンT12が1フレーム分の非アニメーションで消去される。停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図155（h）参照）。このように、主制御部110mが把握している第1保留数U1と演出制御部130mが把握している第1保留数U1との乖離が「3」である場合、保留アイコンT13が第1保留アイコン表示領域70B3から70B2にシフト表示されることなく、第1保留アイコン表示領域70B3から消去される。また、保留アイコンT12が第1保留アイコン表示領域70B2から70B1にシフト表示されることなく、第1保留アイコン表示領域70B2から消去される。

10

【2089】

そして、第1保留アイコン表示領域70B1に表示されている必要分の1つの保留アイコンT11が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、第1可動部材73による先読み予告演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って第1可動部材73の動作演出が実行されると共に、効果音が出力される。そして、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図155（h）参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコンT1が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、第1可動部材73による先読み予告演出及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

20

【2090】

その後、P13のタイミングにおいて、第1可動部材73による先読み予告演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第1保留アイコン表示領域70B1に表示されている1番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図155（i）参照）。

【2091】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できる状態である場合には、第1保留数が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても第1可動部材73による先読み予告演出及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄70aが高速でスクロールするタイミングで先読み予告演出が終了し、演出図柄70aが停止表示するタイミングで当該アイコンTHが消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例7では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部130mがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

30

【2092】

図155-1に示す変形例のように、P10のタイミングで主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読み予告演出（第1可動部材73の動作演出や発光演出）を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、P12のタイミングにおいて、先読み予告演出の実行を停止し、モードA背景だけなどの、先読み予告演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンT1が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の状態（CD）に変更される。

40

【2093】

50

図152～図155に示した具体例5～7によれば、P7～P9のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部140及びランプ/駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2094】

図152～図155に示した具体例5～7によれば、P10のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数が「3」から「0」となる場合について説明したが、第1保留数が「4」から「1」となる場合、つまり、主制御部110mが把握している保留数と演出制御部130mが把握している保留数との乖離が「3」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

10

【2095】

図152～図155に示した具体例5～7では、P7のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、P12のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例5～7では、所定期間において、演出図柄70aの変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄70aを仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄70aを仮停止状態で保つことが可能になっている。

20

【2096】

このように、図152～図155に示した具体例5～7によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の保留アイコン（第1保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示することなく所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2097】

また、図152～図155に示した具体例5～7によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の保留アイコン（第1保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示することなく特定数よりも2つ少ない数の保留アイコンを表示し、その後所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【2098】

また、図152～図155に示した具体例5～7によれば、サブ第1保留表示器83や第1保留数表示領域70Eにおいて、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ及び2つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

40

【2099】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例8）

図156及び図157を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例8について説明する。図156は、演出制御部130mがコマンドを正常に受

50

信できない場合のタイミングチャート4であり、図115(a)~(h)は、図114のタイミングチャート4における(a)~(h)に対応する演出例である。

【2100】

なお、図157の具体例8は、P0~P11のタイミングまでは、図152の具体例5と同様なので、説明を省略する。

【2101】

P12のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図157(g)の状態となっている。

10

【2102】

次に、P13のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図157(g)の状態が維持される。

20

【2103】

このとき、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「0」であると共に、特別図柄の停止時間が経過しても(P12の変動開始から所定時間を経過しても)、演出図柄70aの仮停止表示が継続される(図157(h)参照)。更に、特殊図柄TZ及び第1ランプ図柄の変動を継続するようにしてもよい。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行っている。また、先読み演出が継続して実行されている。このように、P12の変動開始から所定時間を経過しても第1画像表示装置70において客待ちデモ演出が行われていない。

30

【2104】

このように、図156~図157に示した具体例8によれば、演出図柄70aの変動演出が行われている状態で演出制御部130mにおいてコマンドが正常に受信されない所定状態が発生した場合、変動演出が終了した演出図柄70aを揺動状態に表示可能である共に、変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄70aの揺動状態を継続させて、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避して、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2105】

図157-1に示すように、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「0」であるため、客待ち状態(遊技待機状態)に移行するようにしてもよい。このタイミングで主制御部110mから送信される客待ちコマンド(客待ち状態指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mで変動演出を終了するための処理が行われる。

40

【2106】

この場合、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(本停止)されると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様(「248」)で本停止し、第1ランプ図柄がハズレ態様(例えば、消灯)で本停止する。

50

【 2 1 0 7 】

ここで、客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信したとき、演出図柄 7 0 a の仮停止表示を継続するのではなく、演出図柄 7 0 a を本停止してもよい。この場合、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（本停止）されると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（消灯）で本停止する。この場合であっても、第 1 画像表示装置 7 0 において、客待ちデモ演出が行われない。

【 2 1 0 8 】

このように、図 1 5 7 - 1 に示した具体例 8 の変形例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（本停止）されるようになっている。そのため、変動演出が終了（客待ち状態に移行）したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 2 1 0 9 】

なお、P 7, P 1 1, P 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

【 2 1 1 0 】

ここでは、P 1 4 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「 3 」の状態でも客待ち状態指定コマンドを受信した場合について説明したが、第 1 保留数が「 4 」、「 2 」、「 1 」の何れかの状態でも客待ち状態指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 1 1 1 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 9）

図 1 5 8 及び図 1 5 9 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 9 について説明する。図 1 5 8 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 1 5 9 (a) ~ (h) は、図 1 5 8 のタイミングチャートにおける (a) ~ (h) に対応する演出例である。

30

【 2 1 1 2 】

なお、図 1 5 7 の具体例 8 と図 1 5 9 の具体例 9 とは、P 1 4 のタイミングで受信するコマンドがオープニング指定コマンドである点が異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 2 1 1 3 】

P 1 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技（特別遊技）が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」のまま、大当たり遊技のオープニング演出を開始するための処理が行われる。

40

【 2 1 1 4 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 は「 3 」のままを維持し、演出図柄 7 0 a、アイコン表示領域に表示されている保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止すると共に、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば消灯）で本停止し、オープニング演出画像が表示される（図 1 5 9 (h) 参照）。

50

【 2 1 1 5 】

その後、大当たり遊技中や大当たり遊技の終了後（時短遊技状態、確変遊技状態）において、主制御部 1 1 0 m からの第 1 特別図柄記憶指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合には、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションでコマンドに応じた数に更新される（図 1 5 9（j）参照）。なお、図 1 5 9（j）は、開始時コマンドの保留数が「1」の場合である。このとき、どのような演出図柄 7 0 a の組み合わせに基づいて大当たりになっていても、所定（同じ）の演出図柄 7 0 a が表示される。例えば、演出図柄 7 0 a が「7 7 7」の組み合わせで大当たりしても、「2 2 2」の組み合わせで大当たりしても、図 1 5 9（j）に示すように「1 3 5」の演出図柄 7 0 a が同じ並びの組み合わせで表示される。このようにすることで、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 1 1 6 】

なお、P 7 ~ P 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

【 2 1 1 7 】

ここでは、P 1 4 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「3」の状態オープニング指定コマンドを受信した場合について説明したが、第 1 保留数が「4」、「2」、「1」の何れかの状態オープニング指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 1 1 8 】

このように、図 1 5 8 ~ 図 1 5 9 に示した具体例 9 によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m がオープニング指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（本停止）することなく、大当たり遊技のオープニング演出画像を表示するようになっている。そのため、演出図柄によってオープニング演出が阻害されることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【 2 1 1 9 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0）

図 1 6 0 及び図 1 6 1 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0 について説明する。図 1 6 0 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 1 6 1（a）~（i）は、図 1 6 0 のタイミングチャートにおける（a）~（i）に対応する演出例である。

【 2 1 2 0 】

まず、P 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において LED で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【 2 1 2 1 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U

50

1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

【2122】

次に、P1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数が「3」から「4」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「4」となる。

10

【2123】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70B4に1つの保留アイコンT14が10フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図161（a）参照）。

20

【2124】

具体例10では、図161（a）における保留アイコンT12に対応する第1保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が実行されている。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図161（a）参照）。

30

【2125】

その後、P2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「285」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンT1および当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図161（b）参照）。

【2126】

そして、P3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

40

【2127】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し（図161（c）参照）、第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2128】

次に、P4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110m

50

が記憶（把握）している第1保留数U1が「4」から「3」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2129】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図161（d）参照）。

10

【2130】

そして、P6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作（演出動作）が継続している（図161（f）参照）。

20

【2131】

なお、P0～P6のタイミングにおいて、先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が継続的に実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aが変動演出しているときに、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

30

【2132】

次に、P7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2133】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続して実行される（図161（g）参照）。

40

【2134】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる

50

。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」になることを除いて、図 1 6 1（g）の状態が維持される。

【2 1 3 5】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 1 6 1（g）の状態が維持される。

10

【2 1 3 6】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において LED で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【2 1 3 7】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の LED で示される第 1 保留数 U 1 が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 3 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 6 1（h）参照）。このように、主制御部 1 1 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「2」である場合、保留アイコン T 1 3 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から 7 0 B 2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から消去される。

30

【2 1 3 8】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続されずに、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 1 6 1（h）参照）。

40

【2 1 3 9】

なお、余剰分の保留アイコン T 1 を消去して必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコン T 1 をそのまま残存させて必要分の保留アイコン T 1 をシフト表示させてもよい。

【2 1 4 0】

P 1 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）を継続し

50

て実行しない。具体的には、P 1 0のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モードA背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図161(h)参照）。このように、具体例10では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部130mがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

【2141】

その後、P 1 1のタイミングにおいて、保留アイコンT 1のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT 1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図161(i)参照）。

10

【2142】

なお、P 1 0のタイミングにおいて、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U 1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）を継続して実行してもよい。

【2143】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例11）

20

図160及び図162を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例11について説明する。図160は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図162(a)～(i)は、図160のタイミングチャートにおける(a)～(i)に対応する演出例である。

【2144】

なお、図161の具体例10と図162の具体例11とは、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【2145】

30

具体例10では、図161(a)における保留アイコンT 1 2に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例11では、先読み演出として、先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、演出図柄70aの背後下部に青色のエフェクト画像EF（青EF）が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコンT 1が青キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行されている。

【2146】

P 4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U 1が「4」から「3」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U 1が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U 1が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【2147】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U 1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U 1が「4」から「3」となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT 1が20フレーム分のア

50

ニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 162 (d) 参照）。

【2148】

また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 70a の背後下部に青色のエフェクト画像 EF (青 EF) が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコン T1 が青キャラアイコンに変化したアイコン変化演出が継続して実行されている。そして、演出図柄 70a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 162 (d) 参照）。このとき、背景画像のスクロールが継続されていると共に、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 162 (e) 参照）。

10

【2149】

そして、P6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70a がハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T1 および当該アイコン TH の回転動作（演出動作）が継続している（図 162 (f) 参照）。

20

【2150】

次に、P7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2151】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T1 および当該アイコン TH の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70a の仮停止、特殊図柄 TZ の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 70a の仮停止、特殊図柄 TZ の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 70a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T1 が維持されてアイコン変化演出が継続する（図 162 (g) 参照）。

30

【2152】

その後、P8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 EF の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U1 の表示が「2」になることを除いて、図 162 (g) の状態が維持される。

40

【2153】

そして、P9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御

50

部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「 2 」であることを除いて、図 1 6 2 (g) の状態が維持される。

【 2 1 5 4 】

なお、P 8 及び P 9 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

【 2 1 5 5 】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 1 5 6 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 2 」を経ないで、「 3 」から直接「 1 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」を経ないで、「 3 」から直接「 1 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている余剰分の保留アイコン T 3 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 6 2 (h) 参照）。このように、主制御部 1 1 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「 2 」である場合、保留アイコン T 3 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から 7 0 B 2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 から消去される。

【 2 1 5 7 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1, 7 0 B 2 に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始される。そして、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 1 6 2 (h) 参照）。

【 2 1 5 8 】

その後、P 1 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 6 2 (i) 参照）。

【 2 1 5 9 】

P 1 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、P 1 0 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出が実行されず、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図 1 6 2 (h) 参照）。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコン T 1 が、通常の C D 画像の保留アイコン T 1 となる。このように、具体例 1 1 では、ターゲット保留記憶が消化された後に

10

20

30

40

50

、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

【2160】

なお、P10のタイミングにおいて、主制御部110 mからの各種コマンドを演出制御部130 mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

10

【2161】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例12）

図160及び図163を用いて、演出制御部130 mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例12について説明する。図160は、演出制御部130 mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図163(a)～(i)は、図148のタイミングチャートにおける(a)～(i)に対応する演出例である。

【2162】

なお、図163の具体例12は、先読み予告演出として、第1可動部材73による先読み演出（動作演出や発行演出）が実行される点で図162の具体例11と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

20

【2163】

具体例12では、図163(a)における保留アイコンT12に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例12では、先読み演出として、第1可動部材73による演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、第1可動部材73が所定の動作を行う動作演出や第1可動部材73が発光する発光演出が実行されると共に、効果音が出力される。また、保留アイコンT1が青キャラアイコンや赤キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行される。

【2164】

P4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110 mが記憶（把握）している第1保留数U1が「4」から「3」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部110 mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130 mが受信すると、演出制御部130 mが記憶（把握）している第1保留数U1が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【2165】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図163(d)参照）。

40

【2166】

また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第1可動部材73による可動演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第1画像表示装置70の上側に設置された第1可動部材73が動作すると共に、

50

第1可動部材73が発光する。また、効果音が出力される。そして、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する(図163(d)参照)。なお、第1可動部材73の動作による先読み予告演出は、演出図柄70aのリーチ演出前の期間において、演出図柄70aの複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能である。

【2167】

また、第1保留アイコン表示領域70B1に表示されている1番目の保留アイコンT13が青キャラアイコンに変化して、青キャラアイコンが所定の動作演出を実行している。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図163(e)参照)。また、第1可動部材73による先読み予告演出が継続して実行されている。

10

【2168】

そして、P6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「164」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作(演出動作)が継続している(図163(f)参照)。

【2169】

次に、P7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

20

【2170】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンT1が維持されてアイコン変化演出が継続される(図163(g)参照)。

30

【2171】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1可動部材73の動作による先読み予告演出が実行されずに、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」になることを除いて、図163(g)の状態が維持される。

40

【2172】

そして、P9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図163(g)の状態が維持される。

50

【 2 1 7 3 】

なお、P 8 及び P 9 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出（第 1 可動部材 7 3 の動作演出及び発光演出）を、継続して実行してもよい。

【 2 1 7 4 】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

【 2 1 7 5 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 2 」を経ないで、「 3 」から直接「 1 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」を経ないで、「 3 」から直接「 1 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 6 3（h）参照）。このように、主制御部 1 1 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「 2 」である場合、保留アイコン T 1 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B においてシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B から消去される。

20

【 2 1 7 6 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始される。そして、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 1 6 3（h）参照）。

30

【 2 1 7 7 】

その後、P 1 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 6 3（i）参照）。

【 2 1 7 8 】

P 1 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、P 1 0 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出が実行されず、第 1 可動部材 7 3 が待機位置で静止すると共に、消灯又は先読み予告演出よりも地味な態様で発光演出するように、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図 1 6 3（h）参照）。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコン T 1 が、通常の C D 画像の保留アイコン T 1 となる。このように、具体例 1 1 では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

40

50

【 2 1 7 9 】

なお、P 1 0のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 mからの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 mが正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

【 2 1 8 0 】

図 1 6 0 ~ 図 1 6 3 に示した具体例 1 0 ~ 1 2 によれば、P 7 ~ P 9 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 mから送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

10

【 2 1 8 1 】

図 1 6 0 ~ 図 1 6 3 に示した具体例 1 0 ~ 1 2 によれば、P 1 0のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 mが記憶（把握）している第 1 保留数が「 3 」から「 1 」となる場合について説明したが、第 1 保留数が「 4 」から「 2 」となる場合、及び、第 1 保留数が「 2 」から「 0 」になる場合、つまり、主制御部 1 1 0 mが把握している保留数と演出制御部 1 3 0 mが把握している保留数との乖離が「 2 」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

20

【 2 1 8 2 】

図 1 6 0 ~ 図 1 6 3 に示した具体例 1 0 ~ 1 2 では、P 7のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、P 1 0のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例 1 0 ~ 1 2 では、所定期間において、演出図柄 7 0 aの変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄 7 0 aを仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄 7 0 aを仮停止状態で保つことが可能になっている。

【 2 1 8 3 】

このように、図 1 6 0 ~ 図 1 6 3 に示した具体例 1 0 ~ 1 2 によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 mが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば 1 番目 ~ 2 番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 mと演出制御部 1 3 0 mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【 2 1 8 4 】

また、図 1 6 0 ~ 図 1 6 3 に示した具体例 1 0 ~ 1 2 によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 mが受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 mと演出制御部 1 3 0 mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【 2 1 8 5 】

また、図 1 6 0 ~ 図 1 6 3 に示した具体例 1 0 ~ 1 2 によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 Eにおいて、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例

50

例えば3つ)の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【2186】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例13)

図164及び図165を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例13について説明する。図164は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図165(a)~(i)は、図164のタイミングチャートにおける(a)~(i)に対応する演出例である。

10

【2187】

まず、P0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【2188】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

30

【2189】

次に、P1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数が「3」から「4」に増加する。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド(先読み指定コマンド))を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「4」となる。

【2190】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70B4に1つの保留アイコンT14が10フレーム分のアニメーションとして追加表示(極小サイズから徐々に大きくなるように表示)される(図165(a)参照)。

40

【2191】

具体例13では、図165(a)における保留アイコンT12に対応する第1保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出(事前報知)が実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される先読み

50

ゾーン演出（通常のゾーン演出）が実行されている。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 165（a）参照）。

【2192】

その後、P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「285」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 165（b）参照）。

10

【2193】

そして、P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2194】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し（図 165（c）参照）、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

20

【2195】

次に、P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【2196】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 4 つの保留アイコン T 1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 165（d）参照）。

40

【2197】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 165（f）参照）。

【2198】

なお、P 0 ~ P 6 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が継続的に実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」

50

の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a が変動演出しているときに、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【 2 1 9 9 】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【 2 2 0 0 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続して実行される（図 1 6 5（g）参照）。

【 2 2 0 1 】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」になることを除いて、図 1 6 5（g）の状態が維持される。

【 2 2 0 2 】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 1 6 5（g）の状態が維持される。

【 2 2 0 3 】

その後、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」になることを除いて、図 1 6 5（g）の状態が維持される。

【 2 2 0 4 】

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

10

20

30

40

50

表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U1 の表示が「1」であることを除いて、図 165 (g) の状態が維持される。

【2205】

次に、P12 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「1」から「0」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2206】

このとき、第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている余剰分の保留アイコン T1 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70a を含む全ての演出図柄 70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 165 (h) 参照）。このように、主制御部 110m が把握している第 1 保留数 U1 と演出制御部 130m が把握している第 1 保留数 U1 との乖離が「3」である場合、余剰分の保留アイコン T1 を第 1 保留アイコン表示領域 70B においてシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 70B から消去される。

【2207】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている必要分の 1 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70a の変動表示が開始され、演出図柄 70a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 165 (h) 参照）。

【2208】

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

【2209】

P13 のタイミングにおいて、主制御部 110m からの各種コマンドを演出制御部 130m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン BGM の出力）を継続して実行しない。具体的には、P13 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図 165 (h) 参照）。このように、具体例 13 では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

【2210】

10

20

30

40

50

その後、P 1 3のタイミングにおいて、保留アイコンT 1のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄7 0 aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄7 0 aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT 1及び当該アイコンT Hが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図1 6 5（i）参照）。

【2 2 1 1】

なお、P 1 3のタイミングにおいて、主制御部1 1 0 mからの各種コマンドを演出制御部1 3 0 mが正常に受信できた場合、第1保留数U 1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンB G Mの出力）を継続して実行してもよい。

10

【2 2 1 2】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例1 4）

図1 6 4及び図1 6 6を用いて、演出制御部1 3 0 mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例1 4について説明する。図1 6 4は、演出制御部1 3 0 mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図1 6 6（a）～（i）は、図1 6 4のタイミングチャートにおける（a）～（i）に対応する演出例である。

【2 2 1 3】

なお、図1 6 5の具体例1 3と図1 6 6の具体例1 4とは、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

20

【2 2 1 4】

具体例1 3では、図1 6 5（a）における保留アイコンT 1 2に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例1 4では、先読み演出として、先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、演出図柄7 0 aの背後下部に青色のエフェクト画像E F（青E F）が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコンT 1が青キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行されている。

【2 2 1 5】

P 4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部1 1 0 mが記憶（把握）している第1保留数U 1が「4」から「3」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器6 0において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器6 3においてL E Dで示される第1保留数U 1が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部1 1 0 mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部1 3 0 mが受信すると、演出制御部1 3 0 mが記憶（把握）している第1保留数U 1が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【2 2 1 6】

このとき、第1保留数表示領域7 0 Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U 1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器8 3のL E Dで示される第1保留数U 1が「4」から「3」となる。また、第1保留アイコン表示領域7 0 Bに表示されている4つの保留アイコンT 1が2 0フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域7 0 Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンT Hとして表示される。また、演出図柄7 0 a、特殊図柄T Zおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄7 0 aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図1 6 6（d）参照）。

40

【2 2 1 7】

また、演出図柄7 0 a、特殊図柄T Zおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄7 0 aの背後下部に青色のエフェクト画像E F（青E F）が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。ま

50

た、保留アイコン T 1 が青キャラアイコンに変化したアイコン変化演出が継続して実行されている（図 1 6 6（d）参照）。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 6 6（e）参照）。

【 2 2 1 8 】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 1 6 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 6 6（f）参照）。

10

【 2 2 1 9 】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【 2 2 2 0 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が維持されてアイコン変化演出が継続する（図 1 6 6（g）参照）。

20

【 2 2 2 1 】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 2 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 2 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 3 」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「 2 」になることを除いて、図 1 6 6（g）の状態が維持される。

30

【 2 2 2 2 】

そして、P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「 2 」であることを除いて、図 1 6 6（g）の状態が維持される。

40

【 2 2 2 3 】

その後、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記

50

憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われなことになる。そのため、先読みエフェクト演出(エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力)が実行されずに、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」になることを除いて、図166(g)の状態が維持される。

【2224】

そして、P11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」であることを除いて、図166(g)の状態が維持される。

10

【2225】

なお、P8及びP11のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出(エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力)を、継続して実行してもよい。

【2226】

次に、P12のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「1」から「0」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【2227】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70B3に表示されている余剰分の保留アイコンT1が1フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬間的に導出表示)される(図166(h)参照)。このように、主制御部110mが把握している第1保留数U1と演出制御部130mが把握している第1保留数U1との乖離が「3」である場合、余剰分の保留アイコンT1を第1保留アイコン表示領域70Bにおいてシフト表示することなく、第1保留アイコン表示領域70Bから消去される。

30

【2228】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の1つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始される。そして、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する(図166(h)参照)。

40

【2229】

その後、P13のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図166(i)参照)。

【2230】

50

P 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、P 1 3 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出が実行されず、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図 1 6 6（h）参照）。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコン T 1 が、通常の C D 画像の保留アイコン T 1 となる。このように、具体例 1 4 では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

10

【 2 2 3 1 】

なお、P 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U 1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

【 2 2 3 2 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 5）

図 1 6 4 及び図 1 6 7 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 5 について説明する。図 1 6 4 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 1 6 7（a）～（i）は、図 1 4 8 のタイミングチャートにおける（a）～（i）に対応する演出例である。

20

【 2 2 3 3 】

なお、図 1 6 7 の具体例 1 5 は、先読み予告演出として、第 1 可動部材 7 3 による先読み演出（動作演出や発行演出）が実行される点で図 1 6 6 の具体例 1 4 と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。なお、具体例 1 5 では、先読みエフェクト演出も実行可能になっているが、具体例 1 4 と同様であるので説明を省略している。

30

【 2 2 3 4 】

具体例 1 5 では、図 1 6 7（a）における保留アイコン T 1 2 に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例 1 5 では、先読み演出として、第 1 可動部材 7 3 による演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、第 1 可動部材 7 3 が所定の動作を行う動作演出や第 1 可動部材 7 3 が発光する発光演出が実行されると共に、効果音が出力される。また、保留アイコン T 1 が青キャラアイコンや赤キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行される。

【 2 2 3 5 】

P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【 2 2 3 6 】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表

50

示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている 4 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 167 (d) 参照）。

【2237】

また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第 1 可動部材 73 による可動演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第 1 画像表示装置 70 の上側に設置された第 1 可動部材 73 が動作すると共に（図 167 (d) 参照）、第 1 可動部材 73 が発光する。また、効果音が出力される。なお、第 1 可動部材 73 の動作による先読み予告演出は、演出図柄 70a のリーチ演出前の期間において、演出図柄 70a の複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で連続して実行可能である。

10

【2238】

また、第 1 保留アイコン表示領域 70B1 に表示されている 1 番目の保留アイコン T13 が青キャラアイコンに変化して、青キャラアイコンが所定の動作演出を実行している。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 167 (e) 参照）。また、第 1 可動部材 73 による先読み予告演出が継続して実行されている。

20

【2239】

そして、P6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70a がハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T1 および当該アイコン TH の回転動作（演出動作）が継続している（図 167 (f) 参照）。

【2240】

次に、P7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

30

【2241】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T1 および当該アイコン TH の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70a の仮停止、特殊図柄 TZ の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。仮停止している演出図柄 70a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T1 が維持されてアイコン変化演出が継続される（図 167 (g) 参照）。

40

【2242】

その後、P8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、演出制御部 130m が記憶（把握）してい

50

る第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1可動部材73の動作による先読み予告演出が実行されずに、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」になることを除いて、図167(g)の状態が維持される。

【2243】

そして、P9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」であることを除いて、図167(g)の状態が維持される。

10

【2244】

その後、P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1可動部材73の動作による先読み予告演出が実行されずに、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」になることを除いて、図167(g)の状態が維持される。

20

【2245】

そして、P11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」であることを除いて、図167(g)の状態が維持される。

30

【2246】

なお、P8及びP11のタイミングにおいて、第1可動部材73による先読み予告演出(第1可動部材73の動作演出及び発光演出)を、継続して実行してもよい。

【2247】

次に、P12のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「1」から「0」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【2248】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている余剰分の保留アイコンT1が1フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬

50

間的に導出表示)される(図167(h)参照)。このように、主制御部110mが把握している第1保留数U1と演出制御部130mが把握している第1保留数U1との乖離が「3」である場合、余剰分の保留アイコンT1を第1保留アイコン表示領域70Bにおいてシフト表示することなく、第1保留アイコン表示領域70Bから消去される。

【2249】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の1つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始される。そして、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する(図167(h)参照)。

10

【2250】

その後、P13のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図167(i)参照)。

【2251】

P13のタイミングにおいて、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出(先読み演出の対象)に基づいて、予告シナリオに沿って第1可動部材73による先読み予告演出及びアイコン変化演出(保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出)を継続して実行しない。具体的には、P12のタイミングにおいて、第1可動部材73による先読み予告演出が実行されず、第1可動部材73が待機位置で静止すると共に、消灯又は先読み予告演出よりも地味な態様で発光演出するように、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される(図167(h)参照)。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコンT1が、通常のCD画像の保留アイコンT1となる。このように、具体例14では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部130mがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

20

30

【2252】

なお、P13のタイミングにおいて、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出(先読み演出の対象)に基づいて、予告シナリオに沿って第1可動部材73による先読み予告演出及びアイコン変化演出(保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出)を継続して実行してもよい。

【2253】

図164~図167に示した具体例13~15によれば、P7~P11のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部140及びランプ/駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

40

【2254】

図164~図167に示した具体例13~15によれば、P12のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数が「3」から「0」となる場合について説明したが、第1保留数が「4」から「1」となる場合、つまり、主制御部110mが把握している保留数と演出制御部130mが把握している保留数との乖離が「3」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

50

【 2 2 5 5 】

図 1 6 4 ~ 図 1 6 7 に示した具体例 1 3 ~ 1 5 では、P 7 のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、P 1 2 のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例 1 3 ~ 1 5 では、所定期間において、演出図柄 7 0 a の変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄 7 0 a を仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄 7 0 a を仮停止状態で保つことが可能になっている。

【 2 2 5 6 】

このように、図 1 6 4 ~ 図 1 6 7 に示した具体例 1 3 ~ 1 5 によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば 1 番目 ~ 2 番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 2 5 7 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 6 7 に示した具体例 1 3 ~ 1 5 によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 2 2 5 8 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 6 7 に示した具体例 1 3 ~ 1 5 によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

30

【 2 2 5 9 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6 ）

図 1 6 8 及び図 1 6 9 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6 について説明する。図 1 6 8 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 1 6 9 (a) ~ (j) は、図 1 6 8 のタイミングチャート 6 における (a) ~ (j) に対応する演出例である。

40

【 2 2 6 0 】

まず、P 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において LED で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「 2 」から「 1 」となつて変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 2 6 1 】

このとき、変動中 B G M が出力されたまま、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている

50

第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する。

【 2 2 6 2 】

次に、P 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「 Z O N E 」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 6 9（ a ）参照）。

10

【 2 2 6 3 】

そして、P 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「 1 」から「 2 」に増加する。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 2 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 を更新するための処理が行われずに「 1 」のままとなる（図 1 6 9（ b ）参照）。

20

【 2 2 6 4 】

その後、P 3 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 1 6 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 6 9（ c ）参照）。

30

【 2 2 6 5 】

次に、P 4 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【 2 2 6 6 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 1 6 9（ d ）参照）。

40

【 2 2 6 7 】

その後、P 5 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信する

50

と、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「1」から「1」、つまり、第 1 保留数 U1 が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

【2268】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 70B の 2 番目に保留アイコン T1（CD アイコン）が 1 フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄 70a を含む全ての演出図柄 70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 169（e）参照）。

10

【2269】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70a の変動表示が開始され、演出図柄 70a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 169（e）参照）。

【2270】

その後、P6 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 70C に表示されている当該アイコン TH が赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図 169（f）参照）。

20

【2271】

次に、P7 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過（SPリーチ演出が終了）すると、左中右の演出図柄 70a がリーチハズレ態様（「161」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T1 および当該アイコン TH の回転動作（演出動作）が継続している（図 169（g）参照）。

30

【2272】

そして、P8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2273】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70C に表示されている当該アイコン TH が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 169（h）参照）。

40

【2274】

その後、P9 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において LED で示される第 1 保留数 U1 が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「1」から「0」となって変

50

動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 2 7 5 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 1 」から「 0 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 1 6 9 (i) 参照）。

【 2 2 7 6 】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H（演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンドを正常に受信できなかった第 1 保留記憶に対応するアイコン）が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 6 9 (j) 参照）。

【 2 2 7 7 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコン T H が消去されてアイコン変化演出が終了する。

【 2 2 7 8 】

なお、P 2 ~ P 4 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 2 2 7 9 】

ここでは、P 5 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」から「 1 」になる場合について説明したが、第 1 保留数 U 1 が「 0 」から「 0 」となる場合、第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 2 」となる場合、第 1 保留数 U 1 が「 3 」から「 3 」となる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している保留数と、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している保留数とが同一であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 2 8 0 】

このように、図 1 6 8 ~ 図 1 6 9 に示した具体例 1 6 によれば、保留アイコン表示領域 7 0 C において所定数（例えば 1 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 2 8 1 】

また、図 1 6 8 ~ 図 1 6 9 に示した具体例 1 6 によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わ

10

20

30

40

50

せることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【 2 2 8 2 】

また、図 1 6 8 ~ 図 1 6 9 に示した具体例 1 6 によれば、保留アイコン表示領域 7 0 C に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、保留数が「 0 」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、「 0 」よりも 1 つ多い数（例えば 1 つ）の保留アイコンを表示してから、その保留アイコンをシフト表示することで保留アイコンが表示されない状態とするようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 2 8 3 】

また、図 1 6 8 ~ 図 1 6 9 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において「 0 」の保留数を表示中に、保留数が「 0 」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、「 0 」よりも 1 つ多い数（例えば 1 つ）の保留数を表示することなく、「 0 」の保留数を表示（維持）するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【 2 2 8 4 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7 ）

図 1 7 0 及び図 1 7 1 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 7 について説明する。図 1 7 0 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 1 7 1 (a) ~ (f) は、図 1 7 0 のタイミングチャートにおける (a) ~ (f) に対応する演出例である。

20

【 2 2 8 5 】

まず、P 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において LED で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【 2 2 8 6 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する。

40

【 2 2 8 7 】

次に、P 1 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「 Z O N E 」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 番目の保留アイコン T 1 が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン

50

THが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図171（a）参照）。

【2288】

そして、P2のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「2」に増加する。このとき、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「1」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる（図171（b）参照）。

10

【2289】

その後、P3のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「3」に増加する。このとき、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「3」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる（図171（b）参照）。

【2290】

次に、P4のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「4」に増加する。このとき、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる（図171（b）参照）。

20

【2291】

そして、P5のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作（演出動作）が継続している（図171（c）参照）。

30

【2292】

その後、P6のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

40

【2293】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図171（d）参照）。

【2294】

その後、P7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLED

50

で示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2295】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、第1保留アイコン表示領域70Bの2番目～4番目に保留アイコンT1（CDアイコン）が1フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図171（e）参照）。

10

【2296】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始され、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図171（e）参照）。

【2297】

その後、P8のタイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンが赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図171（f）参照）。

20

【2298】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄70aが停止表示するタイミングで当該アイコンTHが消去されてアイコン変化演出が終了する。

30

【2299】

なお、P2～P6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部140及びランプ/駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2300】

ここでは、P7のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「3」となる場合について説明したが、第1保留数U1が「1」から「2」となる場合、第1保留数U1が「0」から「2」となる場合、第1保留数U1が「0」から「1」になる場合、つまり、主制御部110mが記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部130mが記憶（把握）している保留数よりも多い場合であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

40

【2301】

このように、図170～図171に示した具体例17によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば1つ）の保留アイコン（第1保留情報）の表示中に、保留数が所定数よりも多い特定数（例えば2つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ多い数（例えば3つ）の保留アイコンを表示してか

50

ら、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 0 2 】

また、図 1 7 0 ~ 図 1 7 1 に示した具体例 1 7 によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数よりも多い特定数（例えば 2 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）の保留数を表示することなく、特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

10

【 2 3 0 3 】

また、図 1 7 0 ~ 図 1 7 1 に示した具体例 1 7 によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、保留数が所定数（例えば 1 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 2 3 0 4 】

また、図 1 7 0 ~ 図 1 7 1 に示した具体例 1 7 によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 保留数表示領域 7 0 E において「 0 」の保留数を表示中に、保留数が所定数（例えば 1 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【 2 3 0 5 】

前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止中に演出制御部 1 3 0 m が停止時コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄 7 0 a の仮停止期間、特殊図柄 T Z およびランプ図柄の変動期間、変動中 B G M の出力期間が通常の期間よりも延長（継続）されるようになっている。そのため、何らの演出も実行されていない期間の発生を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【 2 3 0 6 】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中において、背景画像のスクロール、保留アイコンおよび当該アイコンの回転動作が継続するようになっている。そのため、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中が極端に動きのない退屈な演出となってしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 2 3 0 7 】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中においても、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）するようになっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 3 0 8 】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中において先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）する場合であっ

50

ても、演出図柄 70 a の仮停止期間の延長（継続）中には先読み予告演出の予告態様（アイコンの種類、ゾーン演出の種類）が変化しないようになっている。そのため、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2309】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 70 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 130 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a（過去の変動演出で停止表示する予定だった演出図柄 70 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されてから変動表示を開始するようになっている。そのため、演出図柄 70 a が停止位置からズレた状態で変動表示を開始する場合よりも、変動演出の開始時の見た目を良くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2310】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 70 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 130 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、特殊図柄 T Z およびランプ図柄は停止表示されずに変動表示を継続するようになっている。そのため、特殊図柄 T Z およびランプ図柄を停止表示させるような煩雑な処理を行わずに済み、制御負荷を軽減することが可能となる。また、演出図柄 70 a が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されていても、特殊図柄 T Z およびランプ図柄によって変動演出中となっていること遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2311】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 70 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 130 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、当該アイコンが通常の間（停止時コマンドを受信した場合の 10 フレーム分のアニメーション）よりも短い時間（1 フレーム分の非アニメーション）で消去されるようになっている。そのため、新たに実行される変動演出が当該アイコンの消去によって阻害され難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2312】

また、前述した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄 70 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 130 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出においても先読み予告演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない通信異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2313】

また、前述した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄 70 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 130 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出において、先読み予告演出のシナリオに応じた内容の演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2314】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 18）

図 172 及び図 173 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 18 について説明する。図 172 は、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 173（a）～（j）は、図 172 のタイミングチャートにおける（a）～（j）に対応する演出例である。

【2315】

50

まず、P0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2316】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

10

【2317】

次に、P1のタイミングにおいて、保留アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

20

【2318】

そして、P2のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「2」に増加する。このとき、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「1」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる。

【2319】

このとき、第1保留数U1が「2」となる入賞時コマンドを受信できていないため、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数U1が「1」のままとなり、第1保留アイコン表示領域70Bの第1保留数「2」に対応する2番目には保留アイコンT1が表示されないことになる（図173（a）参照）。

30

【2320】

その後、P3のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「3」に増加する。このとき、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「3」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「3」となる。

40

【2321】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、第1保留アイコン表示領域70Bのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第1保留数U1の「2」に対応する2番目には保留アイコンT1が表示されずに第1保留数U1の「3」に対応する3番目に1つの保留アイコンT1が10フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図173（b）参照）。

【2322】

50

次に、P 4のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「814」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、保留アイコンT1および当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図173(c)参照)。

【2323】

そして、P 5のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

10

【2324】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様(「248」)で本停止し、第1ランプ図柄がハズレ態様(例えば消灯)で本停止する(図173(d)参照)。

【2325】

その後、P 6のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「3」から「2」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【2326】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」となり、第1保留アイコン表示領域70Bのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第1保留数「2」に対応する2番目に保留アイコンT1が1フレーム分の非アニメーションとして追加表示(最初から通常サイズで表示)され、表示されている3つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する(図173(e)参照)。

30

【2327】

その後、P 7のタイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図173(f)参照)。

40

【2328】

次に、P 8のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「225」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作(演出動作)が継続している(図173(g)参照)。

【2329】

そして、P 9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が

50

ハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【 2 3 3 0 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば消灯）で本停止する（図 1 7 3（ h ）参照）。

【 2 3 3 1 】

その後、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 2 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 3 3 2 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 1 7 3（ i ）参照）。

【 2 3 3 3 】

次に、P 1 1 のタイミングにおいて、保留アイコン T 1 のシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H（演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンドを正常に受信できなかった第 1 保留記憶に対応するアイコン）が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、当該アイコン T h が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 7 3（ j ）参照）。

【 2 3 3 4 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコン T H が消去されてアイコン変化演出が終了する。

【 2 3 3 5 】

なお、P 2 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 2 3 3 6 】

ここでは、P 3 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」のときに第 1 保留数が「 3 」となる入賞時コマンドを受信した場合について説明したが、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「 1 」のときに第 1 保留数 U 1 が「 4 」となる入賞時コマンドを受信した場合、演出制御部 1 3

10

20

30

40

50

0 mが記憶（把握）している第1保留数U1が「0」のときに第1保留数U1が「2」、「3」、「4」の何れかとなる入賞時コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2337】

このように、図172～図173に示した具体例18によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば2つ）に対応する領域（例えば2番目）に保留アイコン（第1保留情報）を表示していないときに、保留数が所定数よりも1つ多い特定数（例えば3つ）となる入賞時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば2番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば3番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

10

【2338】

また、図172～図173に示した具体例18によれば、サブ第1保留表示器83や第1保留数表示領域70Eにおいて所定数（例えば2つ）よりも1つ少ない数（例えば1つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数よりも1つ多い特定数（例えば3つ）となる入賞時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

20

【2339】

このように、図172～図173に示した具体例18によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば2つ）に対応する領域（例えば2番目）に保留アイコン（第1保留情報）を表示していないときに、保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば4つ）となる入賞時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば2番目）から特定数よりも1つ少ない数に対応する領域（例えば3番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば4番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

30

【2340】

また、図172～図173に示した具体例18によれば、サブ第1保留表示器83や第1保留数表示領域70Eにおいて所定数（例えば2つ）よりも1つ少ない数（例えば1つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば4つ）となる入賞時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、所定数から特定数よりも1つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

40

【2341】

また、図172～図173に示した具体例18によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば2つ）に対応する領域（例えば2番目）に保留アイコンを表示せずに所定数よりも1つ多い特定数（例えば3つ）に対応する領域（例えば3番目）に保留アイコンを表示中に、保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば2番目）に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数

50

のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 4 2 】

また、図 1 7 2 ~ 図 1 7 3 に示した具体例 1 8 によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）および所定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）に対応する領域に保留アイコンを表示せずに所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）に対応する領域（例えば 4 番目）に保留アイコンを表示中に、保留数が特定数よりも 1 つ少ない数となる開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）および所定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）に対応する領域に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 3 4 3 】

また、図 1 7 2 ~ 図 1 7 3 に示した具体例 1 8 によれば、演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンドを正常に受信できなかった第 1 保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【 2 3 4 4 】

前述した具体例では、主制御基板 1 1 0 に所定個数（4 個又は 3 個）の保留記憶がある状態で、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3（第 1 表示）において、異常発生中でも継続して保留数を減少表示する。そして、異常発生後、主制御基板 1 1 0 に所定個数（4 個又は 3 個）よりも少ない特定個数（主制御基板 1 1 0 よりも 2 以上少ない個数）の保留記憶がある状態で、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドを正常受信したとき、第 1 画像表示装置 7 0（第 2 表示）において所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（例えば、保留アイコンが 4 個から 2 個又は 1 個、3 個から 1 個）を表示しないようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【 2 3 4 5 】

前述した具体例では、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）により事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、保留表示による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、保留表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。

40

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 4 6 】

前述した具体例では、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）により事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、背景表示による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、背景表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下する

50

ことを抑制することが可能となる。

【 2 3 4 7 】

前述した具体例では、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）により事前
に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、文字表示による
先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による
異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、文字表示による先読み演出を継続
して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下する
ことを抑制することが可能となる。

【 2 3 4 8 】

前述した具体例では、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェ
クト）により事前
に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、期待度表示による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常
受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、期待度表示に
よる先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下する
ことを抑制することが可能となる。

【 2 3 4 9 】

前述した具体例では、事前
に大当り期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間
において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば
、第1可動部材 7 0 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄
の同色チャンス目など）があり、先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマ
ンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、先
読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下する
ことを抑制することが可能となる。

【 2 3 5 0 】

また、事前
に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、先
読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異
常が発生し、演出制御基板 1 3 0 が取りこぼしていた保留記憶の中に大当たりがある場合
、コマンドを正常受信するまで、保留表示による先読み演出を継続して実行可能であると
共に、所定の大入賞口は開放するようにしてもよい。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下する
ことを抑制することが可能となる。

【 2 3 5 1 】

前述した具体例では、事前
に大当り期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間
において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば
、第1可動部材 7 0 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄
の同色チャンス目など）があり、先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマ
ンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、連続し
て実行される予定であった先読み演出を続きから行わないようになっている。

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能
となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ
る。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。
従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 5 2 】

前述した具体例では、事前
に大当り期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間
において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば
、第1可動部材 7 0 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄
の同色チャンス目など）がある。第 1 の保留記憶に基づいて複数の図柄変動にまたがる連

10

20

30

40

50

続した先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶より後に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、所定の保留記憶に基づいて連続して実行される予定であった先読み演出を続きから行わないようになっている。

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 5 3 】

前述した具体例では、主制御基板 1 1 0 に所定個数（4 個又は 3 個）の保留記憶がある状態で、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において、異常発生中も継続して保留数（第 1 表示）を減少表示する。そして、異常発生後、主制御基板 1 1 0 に所定個数（4 個又は 3 個）よりも少ない特定個数（主制御基板 1 1 0 よりも 2 以上少ない個数）の保留記憶がある状態で、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドを正常受信したとき、第 1 画像表示装置 7 0 の保留数表示領域 7 0 B, 7 0 D において所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（第 2 表示、例えば、保留アイコンが 4 個から 2 個又は 1 個、3 個から 1 個）を表示しないようになっている。これに対して、第 1 画像表示装置 7 0 の保留数表示領域 7 0 F, 7 0 E において所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（第 3 表示、例えば、保留数字）を表示せず、特定個数の保留表示に変更するようになっている。

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 5 4 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、変動演出が終了した演出図柄 7 0 a を仮停止状態（揺動状態）で表示可能になっており、演出図柄 7 0 a の変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄 7 0 a の仮停止状態（揺動状態）を継続して、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。

そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 5 5 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶より後に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 5 6 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実

10

20

30

40

50

行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶より後に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 3 5 7 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶より後に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

20

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 5 8 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶より後に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

30

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 5 9 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。事前に大当り期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第 1 可動部材 7 0 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）がある。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行される先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶より後に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を

40

50

期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 6 0 】

また、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生して演出制御基板 1 3 0 が取りこぼしたコマンド（保留記憶）に大当たりがあるとき、大当たり保留記憶又は大当たり保留記憶より後に記憶された保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようにしてもよい。

10

この場合、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 6 1 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 2 3 6 2 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

30

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

40

【 2 3 6 3 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続し

50

て実行可能になっている。

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 6 4 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

10

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 6 5 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

20

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【 2 3 6 6 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 7 0 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

40

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 6 7 】

前述した具体例では、演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 7 0 において演出図柄 7 0 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 E F などの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板 1 3 0 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信

50

すると、正常受信した演出図柄 70 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2368 】

前述した具体例では、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 70 において演出図柄 70 a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 70 a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

10

そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 2369 】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェクト）、第 1 可動部材 70 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうちの第 1 の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第 2 の先読み演出（例えば、背景表示や第 1 可動部材 70 の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

30

そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2370 】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェクト）、第 1 可動部材 70 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうちの第 1 の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第 2 の先読み演出（例えば、背景表示や第 1 可動部材 70 の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

40

そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ

50

る。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 7 1 】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト）、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置70を用いて実行される第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置70以外を用いて実行される第2の先読み演出（例えば、第1可動部材70の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

10

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 7 2 】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト）、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、複数の先読み演出のうちの第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第2の先読み演出（例えば、背景表示や第1可動部材70の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

20

30

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 7 3 】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト）、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置70を用いて実行される第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置70以外を用いて実行される第2の先読み演出（例えば、第1可動部材70の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

40

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ

50

る。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 7 4 】

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）の異常受信又は未受信が演出制御基板 1 3 0 で生じると、第 1 画像表示装置 7 0 における演出図柄 7 0 a の変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄 7 0 a が揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコン T 1 の表示は継続されると共に、演出図柄 7 0 a を構成する識別部（数字）およびキャラに付随するエフェクト（E F）の動作演出が実行される。

そのため、演出図柄 7 0 a が仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 3 7 5 】

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）の異常受信又は未受信が演出制御基板 1 3 0 で生じると、第 1 画像表示装置 7 0 における演出図柄 7 0 a の変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄 7 0 a が揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコン T 1 の表示は継続されると共に、演出図柄 7 0 a を構成するキャラに付随する装飾の一部（例えば、棒状画像 S G）の動作演出が実行される。

そのため、演出図柄 7 0 a が仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 2 3 7 6 】

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）の異常受信又は未受信が演出制御基板 1 3 0 で生じると、第 1 画像表示装置 7 0 における演出図柄 7 0 a の変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄 7 0 a が揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコン T の表示は継続されると共に、保留アイコン T の動作演出が実行される。

そのため、演出図柄 7 0 a が仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 7 7 】

主制御基板 1 1 0 に記憶されている保留数が演出制御基板 1 3 0 に記憶されている保留数よりも 2 以上少ない乖離が生じた場合、液晶（第 1 画像表示装置、第 2 画像表示装置）に表示されている保留アイコンを段階的に減らす演出を、乖離している保留数分行うことなく、主制御基板 1 1 0 メインから入力されるコマンドの保留数に応じた数の保留アイコンに書き換える。

そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

30

【 2 3 7 8 】

大当たり期待度を高める事前報知（先読み演出）としては、例えば、保留変化、保留変化用キャラ表示、保留変化用文字表示の変化、複数の種類からなるモードへの移行を示唆する文字表示（テロップ）、背景の色変化、背景の転換、登場キャラクタの返還、新規キャラクタの登場、複数の種類（色、エフェクト、キャラ等）による期待度表示、変動開始から第 1 の期間（リーチ前）行う所定演出（ボタン振動、枠・盤役物可動、エフェクト、雷、文字表示、特定音、所定ランプ発光）を複数の変動演出で行う演出、などを並行して実行可能になっていてもよい。

【 2 3 7 9 】

停止時コマンドを異常受信又は未受信である状態を経由して演出制御基板 1 3 0 が次以降の停止時コマンドを正常受信した場合、演出図柄 7 0 a を静止表示（本停止）すると共に、コマンドに応じた表示処理を実行するようにすればよい。

40

【 2 3 8 0 】

50

演出制御基板 130 が停止時コマンドを異常受信又は未受信であっても、複数の演出モードのそれぞれに対応付けられた背景画像を表示するようにすればよい。この際、複数の演出モードにおいて、保留、疑似、群予告などを、共通の表示態様（形態や色彩）のものを表示するものの、演出モードによって、期待度は異なるようにしてもよい。例えば、操作ボタンの操作画像や、レバー等の操作手段の操作画像や、導光板の表示や、タイトル表示などを演出モードによって、大当たりへの期待度が異なる態様で表示する。

【2381】

先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 130 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では先読み演出を継続して表示するが、次のコマンドを正常に受信すると前の先読み演出を継続して実行しないようにしてもよい。

10

【2382】

先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 130 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では先読み演出を継続して表示するが、次のコマンドを正常に受信すると新たな演出（例えば、当該での当該アイコン変化を含む）を実行可能であってもよい。

【2383】

先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 130 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では先読み演出を継続して表示するが、次のコマンドを正常に受信すると前の先読み演出より期待度の低い表示態様（例えば、保留表示を青アイコンからプレーン表示にする）に変更可能であってもよい。

20

【2384】

背景表示（モード、ステージ）を変化させる先読み演出中に停止コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 130 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では背景表示（モード、ステージ）を変化させる先読み演出を継続して表示するようにしてもよい。

【2385】

文字表示（例えば、テロップ）を表示する先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 130 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では文字表示（テロップ）を表示する先読み演出を継続して表示してもよい。

30

【2386】

期待値表示（色変化、エフェクト、保留）を表示する先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板 130 が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では期待値表示（色変化、エフェクト、保留）を表示する先読み演出を継続して実行してもよい。

【2387】

演出制御基板 130 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した複数の演出図柄 70a のちの一部を仮停止状態（揺動状態）で表示することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄 70a のうちの一部を仮停止状態（揺動状態）で表示すると共に、複数の演出図柄 70a のうちの残部を本停止状態（静止状態）で表示するようにしてもよい。例えば、演出制御基板 130 のコマンドの取りこぼしが生じたとき、左右 2 つの演出図柄 70a を本停止する一方で、中央の演出図柄 70a を仮停止したり、左右 2 つの演出図柄 70a を仮停止する一方で、中央の演出図柄 70a を本停止したりするなど、適宜変更可能である。

40

【2388】

また、本実施形態では、演出図柄 70a の仮停止として演出図柄 70a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 70a が拡縮動作するようによい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、演出図柄 70a が停止位置よりも縮小する方向

50

にズれている（通常サイズよりも小さい）場合および拡大する方向にズれている（通常サイズよりも大きい）場合は、通常サイズとなって停止位置に表示されるようにするとよい。

【 2 3 8 9 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止として演出図柄 7 0 a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 7 0 a は揺れ動作せずに、装飾部や数字部がベース画像からはみ出すように揺らぎ動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、装飾部や数字部がベース画像からはみ出す方向にズれている場合は、ベース画像内に収まる状態となって停止位置に表示されるようにするとよい。

【 2 3 9 0 】

また、本実施形態では、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において、演出図柄 7 0 a が数字部（識別文字）のみで構成されているため、演出図柄 7 0 a の仮停止時に装飾部の揺らぎ動作（演出動作）が行われなくなっているが、演出図柄 7 0 a を数字部（識別文字）と図柄エフェクト画像からなる装飾部とで構成し、演出図柄 7 0 a の仮停止時に図柄エフェクト画像が揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

10

【 2 3 9 1 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄 7 0 a を構成する識別部（数字）が動作するような演出を実行してもよい。この場合、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄 7 0 a のうちの残部で動作演出を実行しないようにしてもよい。

20

【 2 3 9 2 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄 7 0 a を構成するキャラ（例えば、キャラクタ画像 C G）に付随するエフェクト（例えば、キャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像 Z E）が動作するような演出を実行するとよい。この場合、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄 7 0 a のうちの残部で動作演出を実行しないようにしてもよい。

【 2 3 9 3 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄 7 0 a を構成するキャラ（例えば、キャラクタ画像 C G）に付随する装飾（例えば、とキャラクタの一部である棒状画像 S G）が動作するような演出を実行するとよい。この場合、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄 7 0 a の一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄 7 0 a のうちの残部で動作演出を実行しないようにしてもよい。

30

【 2 3 9 4 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止時に装飾部を構成する棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、棒状画像 S G と図柄エフェクト画像 Z E の何れか一方のみが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

40

【 2 3 9 5 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、保留表示（例えば、保留アイコン）が動作するような演出を実行するとよい。

【 2 3 9 6 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、保留表示（例えば、保留アイコン）が動作するような演出を実行するとよい。

【 2 3 9 7 】

演出制御基板 1 3 0 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、特殊図柄 T Z の変動を継続するとよい。

【 2 3 9 8 】

50

演出制御基板 130 のコマンドの取りこぼしが生じた後、正常なコマンドに基づいて演出図柄 70 a の変動演出が開始されるとき、演出図柄 70 a の数字情報と特殊図柄 T Z の数字情報とが異なってもよい。

【 2399 】

また、本実施形態では、演出図柄 70 a の仮停止の延長中における枠用照明装置 10 や盤用照明装置 76 について言及していなかったが、演出図柄 70 a の仮停止の延長中において枠用照明装置 10 を構成する複数の発光部の少なくとも 1 つを延長前の仮停止中と同じ態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様）としてもよいし、盤用照明装置 76 を構成する複数の発光部の少なくとも 1 つを延長前の仮停止中と同じ発光態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様、消灯）としてもよい。この場合、次に開始時コマンドを受信すると枠用照明装置 10 や盤用照明装置 76 が変動中に応じた発光態様に変化（切り替わる）ことになる。

10

【 2400 】

また、本実施形態では、ハズレ態様の演出図柄 70 a の本停止時に特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 248 」）で本停止するようになっているが、演出図柄 70 a と同じ数字となるハズレ態様で本停止するようにしてもよい。また、大当たり態様の演出図柄 70 a の本停止時に特殊図柄 T Z が予め定められた大当たり態様（「 333 」）で本停止するようになっているが、演出図柄 70 a と同じ数字となる大当たり態様で本停止するようにしてもよい。

20

【 2401 】

また、本実施形態では、演出図柄 70 a の仮停止中に主制御部 110 m から送信された開始時コマンド開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信したときに、特殊図柄 T Z およびランプ図柄の変動表示が継続したままとなっているが、演出図柄 70 a と同様に瞬間的に導出表示してから変動表示を開始するようにしてもよい。この場合、特殊図柄 T Z については、予め定められた停止位置からズレている特殊図柄 T Z を停止位置に表示するとよい。

【 2402 】

また、本実施形態では、当該アイコン T H の表示中に開始時コマンド又は客待ち状態指定コマンドを受信すると、当該アイコン T H が 1 フレーム分の非アニメーションで消去されるようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコン T H の消去にかかる 10 フレーム、保留アイコン T のシフト表示にかかる 20 フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる 10 フレームよりも短ければよく、例えば 5 フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

30

【 2403 】

また、本実施形態では、保留数よりも多い数の保留アイコンの表示中に開始時コマンドを受信すると、余剰分の保留アイコン T 1 を 1 フレーム分の非アニメーションで消去するようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコン T 1 の消去にかかる 10 フレーム、保留アイコン H I のシフト表示にかかる 20 フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる 10 フレームよりも短いフレーム数であればよく、例えば 5 フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

40

【 2404 】

また、本実施形態では、保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部 130 m が受信することで、主制御部 110 m から通知された保留数と演出制御部 130 m が記憶（把握）していた保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、所定数よりも 1 つ多い数の保留アイコンを表示した後に所定数の保留アイコンを表示するようになっているが、所定数よりも 1 つ多い数の保留アイコンを表示せずに所定数の保留アイコンをそのまま表示するようにしてもよい。

50

【 2 4 0 5 】

また、本実施形態では、保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信することで、主制御部 1 1 0 m から通知された保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）していた保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、この開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示するようになっているが、開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示しないようにしてもよい。

【 2 4 0 6 】

また、本実施形態では、演出モードの種類に拘らず通常アイコンが C D アイコンとなっているが、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。この場合、演出モードの種類に拘らず特別アイコンはキャラアイコンとしてもよいし、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。

10

【 2 4 0 7 】

また、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合には、通常アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。さらに、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合にも、特別アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。

【 2 4 0 8 】

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

20

【 2 4 0 9 】

また、本実施形態では、入賞時コマンドとしての保留数指定コマンドの先読み指定コマンドの両方を正常に受信した場合に保留アイコンが表示されるようにしたが、保留数指定コマンドを受信して先読み指定コマンドを正常に受信していない場合には保留アイコンを表示する一方、保留数指定コマンドを正常に受信せずに先読み指定コマンドを正常に受信した場合には保留アイコンを表示しないようにしてもよいし、その逆としてもよい。なお、保留数指定コマンドと先読み指定コマンドの何れか一方だけを受信して保留アイコンを表示する場合には、この保留アイコンに対するアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

30

【 2 4 1 0 】

また、本実施形態では、遊技者による演出ボタン 1 7 の操作によって演出モードを変更することができないようになっていたが、演出ボタン 1 7 の操作によって演出モードを変更できるようにしてもよい。この場合には、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常に基づく演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中には、演出モードを変更するための操作を受け付けない、つまり、演出ボタン 1 7 の操作に基づく演出モードの変更を規制するようにするとよい。

40

【 2 4 1 1 】

また、本実施形態では、演出ボタン 1 7 の操作を行わずに保留アイコン変化演出が実行されるようになっているが、保留アイコンを演出ボタン 1 7 の操作を促すボタンアイコンとして表示し、演出ボタン 1 7 が有効となるボタンアイコンの表示中に演出ボタン 1 7 が操作されたことに応じて、ボタンアイコンを通常アイコン、特別アイコンおよび特定アイコンの何れかに変化させる操作変化演出を実行するようにしてもよい。この場合、操作変化演出では、演出ボタン 1 7 を所定の割合で第 1 操作態様（非振動、待機位置にある非突出状態）から第 2 操作態様（振動、演出位置にある突出状態）に変化させるようにしてもよ

50

い。この場合、操作変化演出において演出ボタン 17 が第 1 操作態様から第 2 操作態様に
 変化する割合よりも、上述したセリフ予告演出や決め演出において演出ボタン 17 が第 1
 操作態様から第 2 操作態様に変わる割合の方が高くなるようにするとよい。

【 2 4 1 2 】

また、本実施形態では、操作演出（セリフ予告演出、決め演出）を行うための操作部が演
 出ボタン 17 のみであったが、演出ボタン 17 とは別個に演出レバー等の操作部を設け、
 例えば S P リーチ演出中に発生する有効期間において演出ボタン 17 又は演出レバーの操
 作を促す操作促進演出を実行し、演出ボタン 17 又は演出レバーの操作に応じて操作演出
 （決め演出等）を実行するようにしてもよい。この場合、通常遊技状態でのみ実行可能な
 S P リーチ演出を実行している場合よりも、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）
 でのみ実行可能な S P リーチ演出における決め演出の方が、演出ボタン 17 の操作を促
 す操作促進演出を低い割合で実行する（実行され難く）してもよい。

10

【 2 4 1 3 】

また、本実施形態では、リーチ演出の実行期間において、有効となった演出ボタン 17 の
 操作に応じて大当たり遊技が実行される期待度を示唆する操作予告演出を実行するよう
 になっていないが、リーチ演出の前半期間（例えばノーマルリーチ中）と後半期間（例えば
 S P リーチ演出中）において、それぞれ操作予告演出を実行するようにしてもよい。この
 場合、リーチ演出の前半期間に実行される操作予告演出よりも、リーチ演出の後半期間
 に実行される操作予告演出の方が、演出ボタン 17 が第 2 操作態様（振動、演出位置への移
 動）となる割合が高くなるようにするとよい。

20

【 2 4 1 4 】

また、本実施形態では、大当たり予告演出における予告の期待度と可動部材の動作とが紐
 付いていなかったが、大当たり予告演出における予告の期待度と可動部材の動作とを紐付
 けてもよい。この場合、変動演出の実行中において、大当たり期待度が低い内容の予告演
 出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高い内容の予告演出が実行された場合の
 方が、可動部材が動作する割合が高くなる（動作し易い）ようにするとよい。

【 2 4 1 5 】

本実施形態では、第 1 画像表示装置 70 において保留記憶として、保留アイコン表示領域
 70 B（70 C）に保留アイコン T 1（T 2）を表示し、保留数表示領域 70 E（70 F）
 に保留数字を表示している。このように、保留アイコン表示領域 70 B（70 C）では
 、保留アイコン T 1（T 2）の表示数によって保留数を表示し、保留数表示領域 70 E（
 70 F）では、保留数字が持つ数字情報によって保留数を表示している。保留アイコン T
 1（T 2）は、本実施形態の「C D」形状のように単一の絵や図や文字や記号に限らず、
 複数の絵や図や文字や記号などの組み合わせであったり、絵や図や文字や記号など主要部
 分にエフェクト（効果演出）や装飾などが付随したりするなど、適宜構成を採用可能であ
 る。

30

【 2 4 1 6 】

保留アイコン変化演出などの保留数の表示は、保留アイコン単体で変化することに限らず
 、他のキャラなどの動作や役物などの演出の作用により変化しているように変化演出を行
 ってもよい。なお、保留アイコン変化演出における変化は、前述した具体例のタイミング
 に限らない。

40

【 2 4 1 7 】

文字表示による先読み演出（事前報知）として、「ZONE」の文字が左右方向にスクロ
 ールする例を挙げたが、文字表示としては、意味がある文字列に限らず、記号や絵や図、
 あるいはこれらとの組み合わせであってもよい。また、文字表示を複数備えていて、期待
 度の高低によって、選択される文字表示を異ならしてもよい。文字表示は、左右にスクロ
 ールすることに限らず、ズームインまたはズームアウトしたり、パンやチルトしたりする
 など、遊技者の気を惹く適宜態様を採用可能である。

【 2 4 1 8 】

期待度表示による先読み演出（事前報知）として、青色のエフェクト画像 E F を例示した

50

、色エフェクトによるものを挙げたが、色エフェクトに限らず、例えば後光が差しているような発光エフェクトや、ブラックホールのように吸い込まれていたり、風が吹いていたりするなどのような作用エフェクトなど、適宜の表示を採用可能である。また、期待度表示は、演出図柄 70 a に付随して、あるいは演出図柄 70 a 自体で行うことに限らず、背景表示やその他で行ってもよい。更に、期待度表示は、第 1 画像表示装置 70 に表示して行うことに限らず、遊技盤が備える役物や発光装置や始動口などの入賞装置、あるいは遊技枠が備える役物や発光装置などの発光などによって行ってもよい。

【 2 4 1 9 】

期待度表示による先読み演出（事前報知）は、リーチ前だけに実行される演出であっても、リーチ後にも実行される演出であっても、何れであってもよい。また、期待度表示は、

10

【 2 4 2 0 】

先読み演出（事前報知）は、抽選されたシナリオに沿って、変動演出又は適宜のタイミングで進行するようにしてもよいが、変動演出毎に、進行の有無や期待度の変化の要否などの抽選を行って、その結果に応じて進行するようにしてもよい。

【 2 4 2 1 】

エフェクトに代表される効果演出としては、キャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像 Z E や、青色のエフェクト画像 E F を例示した色エフェクトを挙げたが、色エフェクトに限らず、例えば後光が差しているような発光エフェクトや、ブラックホールのように吸い込まれていたり、風が吹いていたりするなどのような作用エフェクトなど、適宜の表示を採用可能である。

20

【 2 4 2 2 】

本実施形態では、演出制御部 130 m においてコマンドが正常に受信できない所定状態から、コマンドを正常に受信して戻ったとき、当該アイコン T H を表示しない具体例を説明したが、例えば、コマンドを正常に受信して戻ったとき、当該アイコン T H を表示してから消去するようにしてもよい。

【 2 4 2 3 】

前述した演出制御部 130 m と同様に、第 1 特別図柄保留表示器 63 が主制御部 110 m から正常にコマンド（信号）を受信することができない場合、第 1 特別図柄保留表示器 63 で表示する保留数と、演出制御部 130 m が把握（記憶）する保留数とが乖離する所定状態が生じることがある。

30

すなわち、第 1 特別図柄保留表示器 63（第 1 表示手段）は、変動演出を開始するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少させる第 1 シフト表示を実行可能であり、演出制御部 130 m に所定個数（例えば 4 個）の保留記憶がある状態において、所定個数よりも 2 つ以上少ない特定個数（例えば 2 個）の保留記憶のコマンド（信号）を主制御部 110 m から受信した場合、第 1 シフト表示とは異なる減少態様（4 個から 3 個を経ないで 2 個に直接減少する態様）で保留記憶を所定個数から特定個数へ減少させる第 2 シフト表示を実行可能である。これに対して、演出制御部 130 m で制御される第 1 画像表示装置 70（第 2 表示手段）は、第 1 シフト表示及び第 2 シフト表示の何れが実行される場合であっても、演出図柄 70 a の変動演出を終了するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少表示可能になっている。

40

これによれば、そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 4 2 4 】

具体例では、演出制御部が記憶（把握）している保留記憶を複数の場所で表示可能になっている。本実施形態では、第 1 画像表示装置 70 の保留アイコン表示領域 70 B（70 D）と保留数表示領域 70 E（70 F）との 2 箇所 で保留記憶を表示しているが、例えば、第 1 画像表示装置 70 と第 2 画像表示装置 71 とのそれぞれ、または第 2 画像表示装置 71 の

50

複数箇所でも保留記憶を表示してもよい。

【 2 4 2 5 】

具体例では、保留アイコン表示領域 7 0 B (7 0 D)において、変動演出を開始するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少させる第 1 シフト表示を実行可能である。この第 1 シフト表示は、例えば、変動演出のたびに、保留アイコン T 1 (T 2) が 1 つずつ隣にずれるように表示される。また、保留アイコン表示領域 7 0 B (7 0 D)に例えば 4 個の保留アイコン T 1 (T 2) が表示されている状態において、例えば 2 個の保留記憶に対応するコマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン T 1 (T 2) が 4 個から 3 個にズレて 3 個に減少した後に 3 個からズレて 2 個に減少するような第 1 シフト表示と同様の表示を行わず、保留アイコン T 1 (T 2) の 4 個目が消えてから 3 個から 2 個にズレて減少する
10
ような第 2 シフト表示が行われる。これに対して、保留数字 (数字情報) によって保留記憶を表示する保留数表示領域 7 0 E (7 0 F)では、変動演出を開始するたびに保留数字を、1 つずつ順番に減少させるように表示している。保留数表示領域 7 0 E (7 0 F)に例えば保留数字「 4 」が表示されている状態において、例えば 2 個の保留記憶に対応するコマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合 (第 2 シフト表示が実行される場合)、保留数字を 1 つずつ順番に減少させる表示を行わず、保留数字「 4 」から例えば 2 個の保留記憶に対応した保留数字「 2 」を表示する第 3 シフト表示を行うようになっている。

【 2 4 2 6 】

先読み演出 (事前報知) としては、複数の変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた特別遊技への期待度が高いこと
20
を示唆すること実行可能である。「関連する演出」としては、遊技枠や遊技盤に設けられた役物による動作や発光による演出、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄 7 0 a の同色チャンス目などの所定の色発光を行う演出、例えば入賞時に「ピキーン」等の所定の効果音を鳴らす音演出など、様々な演出を挙げることができる。各変動演出で同じ演出を実行しても、変動演出を繰り返すにつれて、例えば期待度が増すような異なる演出を実行するなど、変動演出毎に演出の内容が異なってもよい。また、演出は、同じ演出を複数回実行することで関連する演出としてもよいが、同じ又は異なるものを複数組み合わせることで関連する演出を行ったり、複数種類の演出を交互又は所定順序で行うように組み合わせることで関連する演出を行ったりするなどであってもよい。

【 2 4 2 7 】

主制御部 1 1 0 m において保留記憶が増減するにも関わらず、第 1 画像表示装置 7 0 に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、先読み演出 (事前報知) の関連する演出を継続して実行しても、実行しなくても、何れであってもよい。このような場合、関連する演出を継続して実行することで、遊技者の興味を引き付けることができる。また、関連する演出を継続して実行しないことで、演出の整合性を保つことができる。
30

【 2 4 2 8 】

例えばターゲット記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて所定状態が解消して正常になったとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を関連する演出の続きから実行しないようにすることができる。また、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出の関連する演出 (例えば第 1 可動部材 7 3 の大きな動作演出を行う) を、該関連する演出よりも期待度の低い別の関連する演出 (例えば第 1 可動部材 7 3 の動作演出を小さくする) に変更してもよい。更に、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出の関連する演出を消去してもよい。
40

【 2 4 2 9 】

例えばターゲット記憶以前に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消して正常になったとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を関連する演出の続きから実行することができる。この場合、先読み演出の継続により遊技者の期待感を向上することができる。

【 2 4 3 0 】

例えばターゲット記憶以前に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消して正常
50

になったとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を関連する演出の続きから実行しないようにすることができる。この場合、演出の整合性を保つことができる。

【 2 4 3 1 】

(主制御基板 1 3 0 の検査モード)

例えば、特開 2 0 1 8 - 1 1 8 1 0 9 号公報のような従来の遊技機では、主制御基板の制御によって大入賞口や始動口を閉状態から開状態へと変換させるための駆動源を作動させるようになってきている。しかしながら、従来の遊技機では、遊技店における遊技盤の入れ替えや遊技盤の前面側を構成する遊技板の入れ替え時において、主制御基板の制御によって作動する駆動源については、作動契機を発生させるのが容易ではなく、これらの駆動源の動作確認を行うことが難しいという問題がある。

10

そこで、図 1 7 4 ~ 図 1 7 8 に示す遊技機 1 は、遊技の結果として主制御基板 1 1 0 が動作制御を行う駆動源(大入賞口 SOL、始動口 SOL、V 振分 SOL)を有し、主制御基板 1 1 0 は、電源供給が開始されてから遊技の制御を行う遊技可能状態に移行する前の開始前状態において、前記駆動源を所定態様で初期動作させるようになってきている。

これにより、遊技開始前の状態(開始前状態)に限定した一定期間に、特別電動役物、普通電動役物及び大入賞口内の振分機構を作動させ、動作確認を行うことにより、設置確認及び部品交換後の点検確認をより確実に行うことができる。

【 2 4 3 2 】

図 1 7 4 に示すように、設定変更装置を搭載している場合は、設定変更又は設定確認が終了してからの一定期間を開始前状態としている。この場合、RWM クリア準備中がある。

20

【 2 4 3 3 】

図 1 7 5 に示すように、設定変更装置を搭載していない場合は、RWM クリアスイッチ 1 1 1 a を押下しながら電源投入を行い、再度 RWM クリアスイッチ 1 1 1 a を押下してからの一定期間を開始前状態としている。この場合、RWM クリア準備中がない。

【 2 4 3 4 】

図 1 7 6 に示すように、設定変更装置を搭載していない場合は、RWM クリアスイッチ 1 1 1 a を押下しながら電源投入を行った後の一定期間を開始前状態としている。この場合、開始前状態に移行してから、例えば 7 秒経過後に遊技の結果に影響のある機構の各ソレノイドの ON (例えば 0 . 5 1 2 秒) ・ OFF (例えば 0 . 5 1 2 秒) を例えば 3 回行った後に遊技可能状態に移行するとよい。

30

【 2 4 3 5 】

図 1 7 7 に示すように、設定変更装置を搭載している場合は、設定変更中又は設定確認中を開始前状態としている。

【 2 4 3 6 】

図 1 7 8 に示すように、設定変更装置を搭載していない場合は、RWM クリアスイッチ 1 1 1 a を押下しながら電源投入を行ってから再度 RWM クリアスイッチ 1 1 1 a を押下するまでの間を開始前状態とする。この場合、開始前状態に移行すると遊技の結果に影響のある機構の各ソレノイドの ON (例えば 0 . 5 1 2 秒) ・ OFF (例えば 0 . 5 1 2 秒) を RWM クリアスイッチ 1 1 1 a の押下によって遊技可能状態に移行するまで繰り返すとよい。なお、この場合、RWM クリア準備中がある。

40

【 2 4 3 7 】

前述した開始前状態中には、遊技球の入賞口への入賞による賞球の払出、遊技球の始動口への入賞による特別図柄表示装置の作動又は特別電動役物の作動、遊技球の普通図柄表示装置の作動に係るゲート通過又は入賞口への入賞による普通図柄表示装置の作動又は普通電動役物の作動が無効とされる。これに対して、開始前状態中には、電源 ON 後すぐに発射許可信号を出力するため、遊技球の発射について無効とならない。また、開始前状態では、性能表示モニタを消灯(非表示と)するとよい。

【 2 4 3 8 】

前述した開始前状態中には、払出基板にバックアップされていた賞球分の払出は無効としない。また、開始前状態における大入賞口の開放中は、遊技情報出力端子板からの開放中

50

信号を出力しない。遊技可能状態に移行するときに電源投入/電源復旧コマンドを送信するようにし、ギミック(役物)の初期動作は遊技可能状態に移行してから行うとよい。そして、開始前状態における大入賞口ソレノイドの動作中は、大当たり中のように大入賞口LED等を発光させないようにするとよい。

【2439】

性能表示モニタは、査モード終了後に例えば5秒間の全点灯を行い、その後にベース値の表示を行うようにするとよい。また、「復電以外」の状態(開始前状態、復帰不可能エラー中)では発射停止を行うとよい。

【2440】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御部130m)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段(主制御部110m)は、始動条件(始動口45,47への遊技球の入賞)の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技(大当たり)を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、保留記憶を第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段で演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示(例えば4個から3個)を実行可能であり、所定個数(例えば4個)の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段が所定個数よりも2つ以上少ない特定個数(例えば2個)の保留記憶の信号を前記主制御手段から受信した場合、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数から前記特定個数へ減少させる第2シフト表示(例えば4個から2個)を実行可能であり、前記第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)は、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)及び前記第2シフト表示(例えば4個から2個)の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【2441】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段(主制御部110m)からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御部130m)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段(主制御部110m)は、始動条件(始動口45,47への遊技球の入賞)の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技(大当たり)を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、保留記憶を第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示(例えば4個から3個)を実行可能であり、所定個数(例えば4個)の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段(演出制御部130m)が所定個数(例えば4個)よりも2つ以上少ない特定個数(例えば2個)の保留記憶の信号を前記主制御手段(主制御部110m)から受信した場合、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば2個)へ減少させる第2シフト表示(例えば4個から2個)を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示する保留記憶(例えばアイコン変化演出)によって実行可能であり、前記第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)では前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば

10

20

30

40

50

２個）へ保留記憶が１つずつ減少するように表示される期間において前記第２表示手段（第１画像表示装置７０，第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３，６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【２４４２】

本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５，４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第１表示手段（特別図柄保留表示器６３，６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０，第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０，第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０，第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０，第２画像表示装置７１）に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景への変化）によって実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３，６４）では前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ保留記憶が１つずつ減少するように表示される期間において前記第２表示手段（第１画像表示装置７０，第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３，６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【２４４３】

本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５，４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第１表示手段（特別図柄保留表示器６３，６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０，第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０，第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０，第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０

10

20

30

40

50

m)が所定個数(例えば4個)よりも2つ以上少ない特定個数(例えば2個)の保留記憶の信号を前記主制御手段(主制御部110m)から受信した場合、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば2個)へ減少させる第2シフト表示(例えば4個から2個)を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示する文字表示(例えば「ZONE」テロップ)によって実行可能であり、前記第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)では前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば2個)へ保留記憶が1つずつ減少するように表示される期間において前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示される保留記憶が前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば2個)へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)は、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)及び前記第2シフト表示(例えば4個から2個)の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

10

【2444】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段(主制御部110m)からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御部130m)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段(主制御部110m)は、始動条件(始動口45,47への遊技球の入賞)の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技(大当たり)を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、保留記憶を第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示(例えば先読みエフェクト演出)によって実行可能であり、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示(例えば4個から3個)を実行可能であり、所定個数(例えば4個)の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段(演出制御部130m)が所定個数(例えば4個)よりも2つ以上少ない特定個数(例えば2個)の保留記憶の信号を前記主制御手段(主制御部110m)から受信した場合、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば2個)へ減少させる第2シフト表示(例えば4個から2個)を実行可能であり、前記第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)では前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば2個)へ保留記憶が1つずつ減少するように表示される期間において前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示される保留記憶が前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば2個)へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)は、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)及び前記第2シフト表示(例えば4個から2個)の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

20

30

40

【2445】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段(主制御部110m)からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御部130m)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段(主制御部110m)は、始動条件(始動口45,47への遊技球の入賞)の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技(

50

大当たり)を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、保留記憶を第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)で演出図柄の変動演出を実行可能であり、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出(例えば第1可動部材73の動作演出など)を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示(例えば4個から3個)を実行可能であり、所定個数(例えば4個)の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段(演出制御部130m)が所定個数(例えば4個)よりも2つ以上少ない特定個数(例えば2個)の保留記憶の信号を前記主制御手段(主制御部110m)から受信した場合、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば2個)へ減少させる第2シフト表示(例えば4個から2個)を実行可能であり、前記第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)は、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)及び前記第2シフト表示(例えば4個から2個)の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、前記第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)において保留記憶が増減するにも関わらず、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じ、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記事前報知を関連する演出(例えば第1可動部材73の動作演出など)の続きから実行しないことを特徴とする。

【2446】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段(主制御部110m)からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御部130m)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段(主制御部110m)は、始動条件(始動口45,47への遊技球の入賞)の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて有利な特別遊技(大当たり)を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、保留記憶を第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)で演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記第2表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示(例えば4個から3個)を実行可能であり、所定個数(例えば4個)の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段(演出制御部130m)が所定個数(例えば4個)よりも2つ以上少ない特定個数(例えば2個)の保留記憶の信号を前記主制御手段(主制御部110m)から受信した場合、前記第1シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数(例えば4個)から前記特定個数(例えば2個)へ減少させる第2シフト表示(例えば4個から2個)を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第2シフト表示が実行される場合、前記数字情報を1つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数(例えば2個)の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第3シフト表示(例えば4から2)を実行可能であり、前記第1表示手段(特別図柄保留表示器63,64)は、前記第1シフト表示(例えば4個から3個)及び前記第2シフト表示(例えば4個から2個)の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【2447】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、

前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第 1 表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）は、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少させる第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）を実行可能であり、所定個数（例えば 4 個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば 4 個）よりも 2 つ以上少ない特定個数（例えば 2 個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、前記第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば 4 個）から前記特定個数（例えば 2 個）へ減少させる第 2 シフト表示（例えば 4 個から 2 個）を実行可能であり、前記第 1 表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）では前記所定個数（例えば 4 個）から前記特定個数（例えば 2 個）へ保留記憶が 1 つずつ減少するように表示される期間において前記第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば 4 個）から前記特定個数（例えば 2 個）へ減少しない所定状態にあるとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態で表示可能であると共に、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記第 1 表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）は、前記第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）及び前記第 2 シフト表示（例えば 4 個から 2 個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【 2 4 4 8 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか 1 つを行うことを特徴とする。

【 2 4 4 9 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を

制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段で（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか 1 つを行うことを特徴とする。

10

【 2 4 5 0 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示する文字表示（例えば「ZONE」テロップ）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか 1 つを行うことを特徴とする。

20

30

【 2 4 5 1 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）において保留記憶

40

50

が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

【2452】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出（例えば第1可動部材73の動作）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を関連する演出（例えば第1可動部材73の動作）の続きから実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知の関連する演出（例えば第1可動部材73の動作）を、該関連する演出よりも期待度の低い別の関連する演出に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知の関連する演出を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

【2453】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態から戻ったとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行い、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）

は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）に所定個数（例えば4個）の保留記憶がある状態において、前記従制御手段（演出制御部130m）が所定個数（例えば4個）よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部110m）から受信した場合、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少させる第2シフト表示（例えば4個から2個）を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第2シフト表示が実行される場合、前記数字情報を1つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数（例えば2個）の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第3シフト表示（例えば4から2）を実行可能であることを特徴とする。

10

【2454】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態に表示可能であると共に、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

20

30

【2455】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったター

40

50

ゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【2456】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

10

【2457】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

20

30

【2458】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画

40

50

像表示装置 71) に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄 (70a) を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

【2459】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段 (主制御部 110m) と、前記主制御手段 (主制御部 110m) からの信号 (コマンド) に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段 (演出制御部 130m) と、を備えた遊技機において、前記主制御手段 (主制御部 110m) は、始動条件 (始動口 45, 47 への遊技球の入賞) の成立に基づいて保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技 (大当たり) を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段 (演出制御部 130m) は、保留記憶を表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) で演出図柄 (70a) の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する文字表示 (例えば「ZONE」テロップ) によって実行可能であり、前記主制御手段 (主制御部 110m) において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄 (70a) を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【2460】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段 (主制御部 110m) と、前記主制御手段 (主制御部 110m) からの信号 (コマンド) に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段 (演出制御部 130m) と、を備えた遊技機において、前記主制御手段 (主制御部 110m) は、始動条件 (始動口 45, 47 への遊技球の入賞) の成立に基づいて保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技 (大当たり) を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段 (演出制御部 130m) は、保留記憶を表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) で演出図柄 (70a) の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する文字表示 (例えば「ZONE」テロップ) によって実行可能であり、前記主制御手段 (主制御部 110m) において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄 (70a) を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

【2461】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段 (主制御部 110m) と、前記主制御手段 (主制御部 110m) からの信号 (コマンド) に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段 (演出制御部 130m) と、を備えた遊技機において、前記主制御手段 (主制御部 110m) は、始動条件 (始動口 45, 47 への遊技球の入賞) の成立に基づいて保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技 (大当たり) を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段 (演出制御部 130m) は、保留記憶を表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段 (第 1 画像表示装置 70, 第 2 画像表示装置 71) で

演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【2462】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

【2463】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第1の事前報知（例えば保留アイコン変化演出）と、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間に関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第2の事前報知とを実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記第2の事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記第2の事前報知を関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）の続きから実行可能であることを特徴とする。

【2464】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、

前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第 1 の事前報知（例えば保留アイコン変化演出）と、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出（例えば第 1 可動部材 7 3 の動作演出など）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第 2 の事前報知とを実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記第 2 の事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記第 2 の事前報知を関連する演出（例えば第 1 可動部材 7 3 の動作演出など）の続きから実行しないことを特徴とする。

10

【 2 4 6 5 】

20

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を継続して実行可能であり、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少させる第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）に所定個数（例えば 4 個）の保留記憶がある状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば 4 個）よりも 2 つ以上少ない特定個数（例えば 2 個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、前記第 1 シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば 4 個）から前記特定個数（例えば 2 個）へ減少させる第 2 シフト表示（例えば 4 個から 2 個）を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第 2 シフト表示が実行される場合、前記数字情報を 1 つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数（例えば 2 個）の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第 3 シフト表示（4 から 2）を実行可能であることを特徴とする。

30

40

【 2 4 6 6 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、

50

前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を継続して実行せず、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少させる第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）に所定個数（例えば 4 個）の保留記憶がある状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば 4 個）よりも 2 つ以上少ない特定個数（例えば 2 個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、前記第 1 シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば 4 個）から前記特定個数（例えば 2 個）へ減少させる第 2 シフト表示（例えば 4 個から 2 個）を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第 2 シフト表示が実行される場合、前記数字情報を 1 つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数（例えば 2 個）の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第 3 シフト表示（4 から 2）を実行可能であることを特徴とする。

【 2 4 6 7 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【 2 4 6 8 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を

制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態に表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

10

【 2 4 6 9 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に保留記憶を表示している状態において前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から送信された信号の保留記憶の数と前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）で把握している保留記憶の数とが異なる所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態に表示可能であり、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）は、前記所定状態が生じたとき、保留記憶の表示を継続すると共に、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態に表示した状態で前記演出図柄（7 0 a）において効果演出（例えば図柄エフェクト画像 Z E）を実行可能であり、所定個数（例えば 4 個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば 4 個）よりも 2 つ以上少ない特定個数（例えば 2 個）の保留記憶の信号（コマンド）を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数（例えば 4 個）と前記所定個数（例えば 2 個）との乖離個数分（例えば 2 回）行わず、前記所定個数（例えば 2 個）の保留記憶を表示することを特徴とする。

20

30

40

【 2 4 7 0 】

本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄（7 0 a）の変動演出を実行可能であり、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0,

50

第2画像表示装置71)に保留記憶を表示している状態において前記主制御手段(主制御部110m)から送信された信号の保留記憶の数と前記従制御手段(演出制御部130m)で把握している保留記憶の数とが異なる所定状態が生じたとき、前記演出図柄(70a)を仮停止状態で表示可能であり、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)は、前記所定状態が生じたとき、保留記憶の表示を継続すると共に、前記演出図柄(70a)を仮停止状態で表示した状態で前記演出図柄(70a)の装飾部の少なくとも一部(例えば棒状画像SG)の動作演出を実行可能であり、所定個数(例えば4個)の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段(演出制御部130m)が所定個数(例えば4個)よりも2つ以上少ない特定個数(例えば2個)の保留記憶の信号(コマンド)を前記主制御手段(主制御部110m)から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数(例えば4個)と前記所定個数(例えば2個)との乖離個数分(例えば2回)行わず、前記所定個数(例えば2個)の保留記憶を表示することを特徴とする。

10

【2471】

本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御部110m)と、前記主制御手段(主制御部110m)からの信号(コマンド)に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段(演出制御部130m)と、を備えた遊技機において、前記主制御手段(主制御部110m)は、始動条件(始動口45,47への遊技球の入賞)の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技(大当たり)を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段(演出制御部130m)は、保留記憶を表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)で演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)に保留記憶を表示している状態において前記主制御手段(主制御部110m)から送信された信号の保留記憶の数と前記従制御手段(演出制御部130m)で把握している保留記憶の数とが異なる所定状態が生じたとき、前記演出図柄(70a)を仮停止状態で表示可能であり、前記表示手段(第1画像表示装置70,第2画像表示装置71)は、前記所定状態が生じたとき、前記演出図柄(70a)を仮停止状態で表示した状態で、保留記憶の表示を継続すると共に、保留記憶の効果演出を実行可能であり、所定個数(例えば4個)の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段(演出制御部130m)が所定個数(例えば4個)よりも2つ以上少ない特定個数(例えば2個)の保留記憶の信号(コマンド)を前記主制御手段(主制御部110m)から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数(例えば4個)と前記所定個数(例えば2個)との乖離個数分(例えば2回)行わず、前記所定個数(例えば2個)の保留記憶を表示することを特徴とする。

20

30

【2472】

尚、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機(いわゆるスロットマシン)にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【2473】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

40

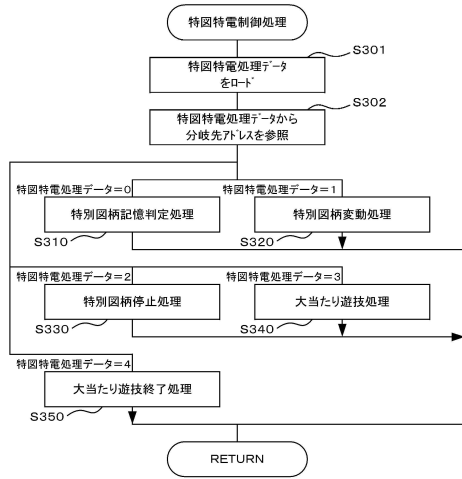
【符号の説明】

【2474】

- 1 遊技機
- 110m 主制御部(主制御手段)
- 130m 演出制御部(従制御手段)
- 63 第1特別図柄保留表示器(第1表示手段)

50

【図 7】



【図 8】

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

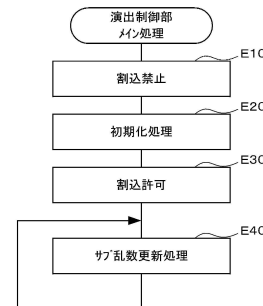
10

20

【図 9】

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

【図 10】

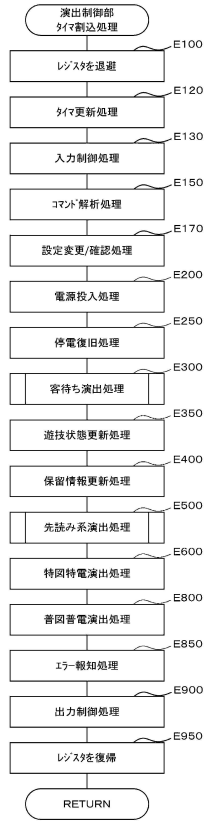


30

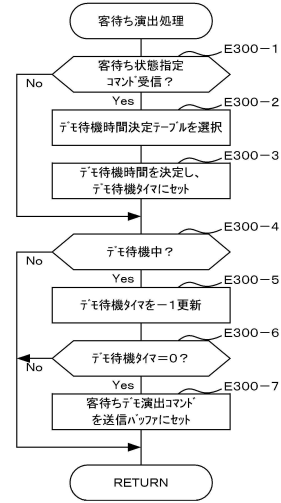
40

50

【図 1 1】



【図 1 2】



10

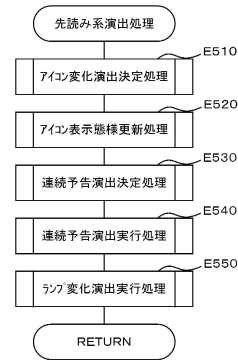
20

【図 1 3】

デモ待機時間決定テーブル

遊技状態	現在の状態	デモ待機時間
通常遊技状態	電源投入直後	60秒
	電源復旧直後	80秒
	変動演出終了後	70秒
	デモ演出終了後	30秒
特定遊技状態	電源投入直後	65秒
	電源復旧直後	85秒
	変動演出終了後	75秒
	デモ演出終了後	35秒

【図 1 4】

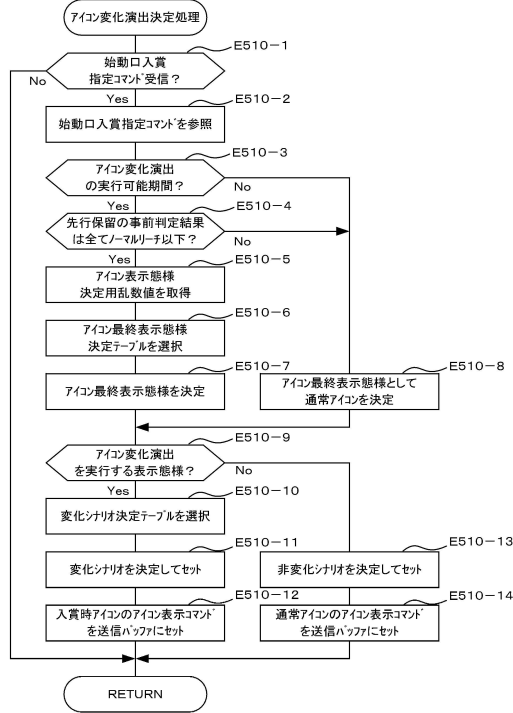


30

40

50

【図15】



【図16】

アイコン最終表示態様決定テーブル

始動口入賞指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	アイコン最終表示態様
通常変動or短縮変動	100%	CDアイコン
ノーマルリーチ(ハズレ)	70%	CDアイコン
	30%	青キヤラアイコン
SPリーチ(ハズレ)	30%	CDアイコン
	50%	青キヤラアイコン
	20%	赤キヤラアイコン
SPSPリーチ(ハズレ)	20%	CDアイコン
	60%	青キヤラアイコン
SPリーチ(大当たり)	20%	赤キヤラアイコン
	50%	青キヤラアイコン
SPSPリーチ(大当たり)	20%	青キヤラアイコン
	80%	赤キヤラアイコン
全回転リーチ(大当たり)	100%	虹キヤラアイコン

10

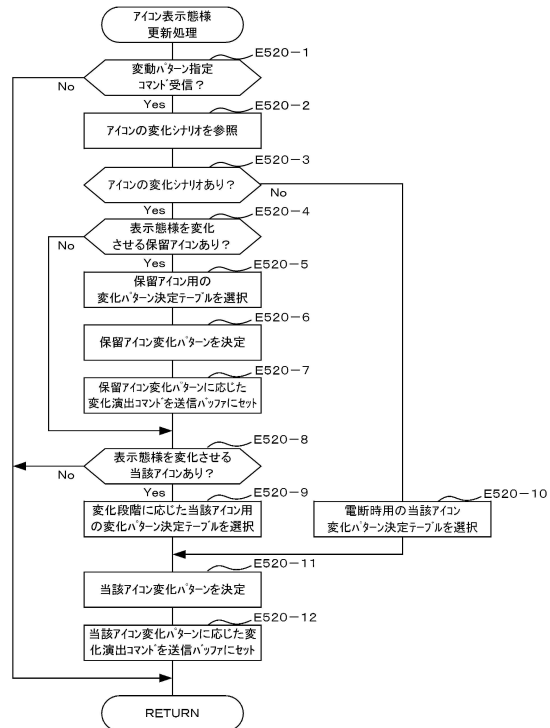
20

【図17】

変化シナリオ決定テーブル

アイコン最終 表示態様	保留 記数数	選択率 (%)	変化シナリオ	更新態様(※参考)					当該変動	
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前		
青キヤラ アイコン	1	30%	シナリオ1	CD				CD	CD→青	
		70%	シナリオ2	青				青	青	
	2	15%	シナリオ3	CD				CD	CD→青	
		15%	シナリオ4	CD				CD	CD→青	
	3	70%	シナリオ5	青				青	青	
		15%	シナリオ6	CD				CD	CD→青	
	4	15%	シナリオ7	CD				CD	CD→青	
		70%	シナリオ8	青				青	青	
	赤キヤラ アイコン	1	15%	シナリオ9	CD				CD	CD→赤
			15%	シナリオ10	CD				CD	CD→赤
		70%	シナリオ11	青				青	青	
2	90%	シナリオ12	CD				CD	CD→赤		
	10%	シナリオ13	赤				赤	赤		
	45%	シナリオ14	CD				CD	CD→赤		
	45%	シナリオ15	CD				CD	CD→赤		
	10%	シナリオ16	赤				赤	赤		
3	45%	シナリオ17	CD				CD	CD→赤		
	45%	シナリオ18	CD				CD	CD→赤		
	10%	シナリオ19	赤				赤	赤		
	45%	シナリオ20	CD				CD	CD→赤		
4	45%	シナリオ21	CD				CD	CD→赤		
	10%	シナリオ22	赤				赤	赤		
虹キヤラ アイコン	1	100%	シナリオ23	青				青	青→虹	
	2	100%	シナリオ24	青				青	青→虹	
	3	100%	シナリオ25	青				青	青→虹	
	4	100%	シナリオ26	青				青	青→虹	

【図18】



30

40

50

【図 19】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブル

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

【図 20】

当該アイコン用の1段階変化パターン決定テーブル

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

10

【図 21】

当該アイコン用の2段階変化パターン決定テーブル

当該 アイコン変化	選択率 (%)	当該アイコン 変化パターン	変化演出発生タイミング(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
CD→赤	20%	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—
	10%	ノーマル変化パターン02	—	2UP	—
	70%	キヤ作用変化パターン01	—	2UP	—
青→虹	15%	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—
	5%	ノーマル変化パターン02	—	2UP	—
	80%	キヤ作用変化パターン01	—	2UP	—

【図 22】

電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル

変動パターン指定コメント (変動パターン)	選択率	アイコン 最終表示態様	当該アイコン 変化パターン	変化演出発生タイミング	
				変動開始時	変動中
通常変動or短縮変動	100%	CDアイコン	—	—	—
ノーマル→赤(ハズレ)	70%	CDアイコン	—	—	—
	25%	青キヤアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	5%	青キヤアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
SPリ→赤(ハズレ)	40%	CDアイコン	—	—	—
	30%	青キヤアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	20%	青キヤアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	10%	赤キヤアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
	20%	CDアイコン	—	—	—
SPSPリ→赤(ハズレ)	35%	青キヤアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	25%	青キヤアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	20%	赤キヤアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
SPリ→赤(大当たり)	20%	青キヤアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	30%	青キヤアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	50%	赤キヤアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
SPSPリ→赤(大当たり)	10%	青キヤアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	20%	青キヤアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	70%	赤キヤアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
全回転リ→赤(大当たり)	100%	虹キヤアイコン	ノーマル変化パターン04	1UP	2UP

20

30

40

50

【図 2 3】

(a) 保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性

保留アイコン表示態様	変化演出発生タイミング	
	所定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミング	変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミング
青キャラアイコン	高	低
赤キャラアイコン	低	高

(b) 変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性1

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

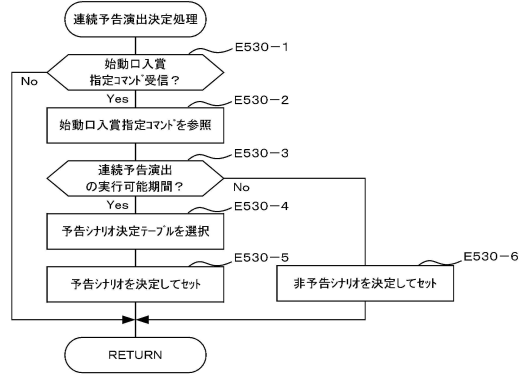
(c) 変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性2

変化演出種別	変化演出発生タイミング
	変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミング
保留アイコン変化演出	低
当該アイコン変化演出	高

(d) アイコン表示態様とアイコン発生(変化)時の報知音との関係性

アイコン表示態様	アイコン発生(変化)時の報知音
CDアイコン	第1発生報知音
青キャラアイコン	第2発生(変化)報知音
赤キャラアイコン	第3発生(変化)報知音
虹キャラアイコン	第4変化報知音

【図 2 4】



10

20

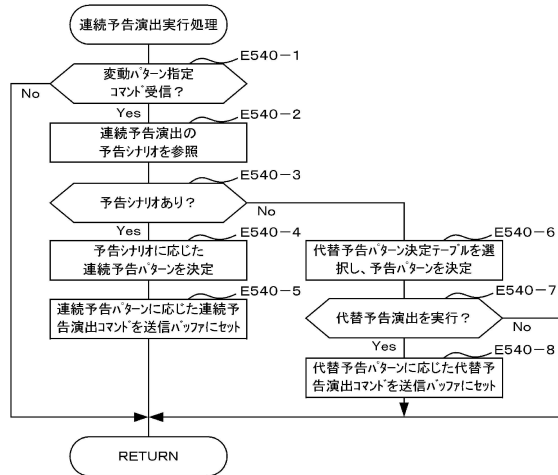
【図 2 5】

予告シナリオ決定テーブル

保留 記数数	始動口入賞指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	予告シナリオ	演出態様(※参考)				
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ノーマル以下	90%	シナリオ00					
	SP7-手以上	10%	シナリオ01					青1コマ外
	短縮変動or通常変動	100%	シナリオ00					
2	ノーマル-手 (ハズレ)	75%	シナリオ00					
		20%	シナリオ01					青1コマ外
	SP7-手以上 (ハズレ/大当たり)	5%	シナリオ02					青2コマ外
		60%	シナリオ00					
		30%	シナリオ01					青1コマ外
3	通常変動or短縮変動	100%	シナリオ00					
	ノーマル-手 (ハズレ)	65%	シナリオ00					
		20%	シナリオ01					青1コマ外
		15%	シナリオ02					青2コマ外
		50%	シナリオ00					
4	SP7-手以上 (ハズレ/大当たり)	25%	シナリオ01					青1コマ外
		15%	シナリオ02					青2コマ外
	通常変動or短縮変動	100%	シナリオ00					
	ノーマル-手 (ハズレ)	65%	シナリオ00					
		20%	シナリオ01					青1コマ外
	15%	シナリオ02					青2コマ外	
	40%	シナリオ00						
	30%	シナリオ03					青1コマ外	
	20%	シナリオ04					赤1コマ外	
	10%	シナリオ05					赤1コマ外	

※シナリオ00は非予告シナリオ

【図 2 6】



30

40

50

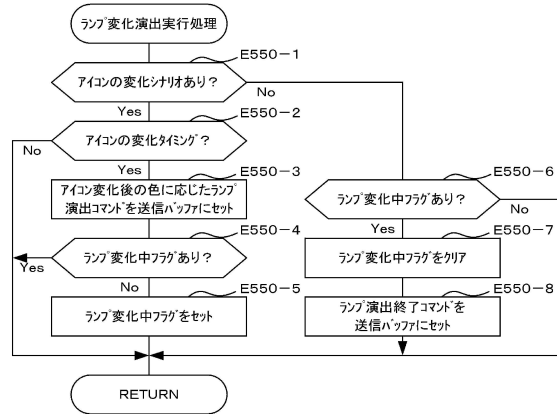
【図 27】

代替予告パターン決定テーブル

変動パターン指定コマンド (変動パターン)	選択率	代替予告パターン	演出態様(※参考)
通常変動or短縮変動	100%	パターン00	予告なし
	70%	パターン00	
	25%	パターン01	
ノーマルリチ(ハズレ)	25%	パターン01	ミニキャラA出現
	5%	パターン02	ミニキャラB出現
	40%	パターン00	予告なし
SPリチ(ハズレ)	30%	パターン01	ミニキャラA出現
	20%	パターン02	ミニキャラB出現
	10%	パターン03	ミニキャラC出現
SPSPリチ(ハズレ)	20%	パターン00	予告なし
	35%	パターン01	ミニキャラA出現
	25%	パターン02	ミニキャラB出現
SPリチ(大当たり)	20%	パターン03	ミニキャラC出現
	30%	パターン02	ミニキャラB出現
	50%	パターン03	ミニキャラC出現
SPSPリチ(大当たり)	10%	パターン01	ミニキャラA出現
	20%	パターン02	ミニキャラB出現
	70%	パターン03	ミニキャラC出現
全回転リチ(大当たり)	100%	パターン04	ミニキャラD出現(当確)

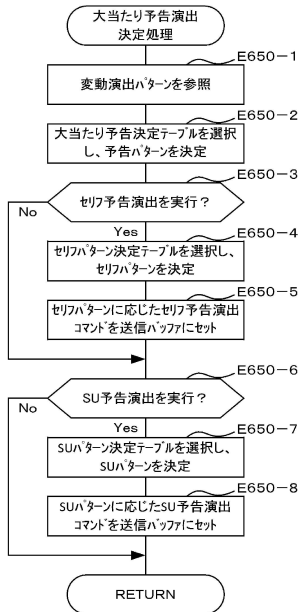
※パターン00は非予告パターン

【図 28】



10

【図 29】



【図 30】

大当たり予告決定テーブル

大当たり 抽選結果	変動演出パターン種別	選択率(%)	予告パターン
ハズレ	短縮変動演出パターン	100	予告なし
	通常変動演出パターン	80	予告なし
		20	セリフ予告演出
	ノーマルリチ演出パターン	50	予告なし
		30	セリフ予告演出
		20	ステップアップ予告演出
		30	予告なし
		40	セリフ予告演出
		30	ステップアップ予告演出
	SPSPリチ演出パターン	50	セリフ予告演出
50		ステップアップ予告演出	
SPリチ演出パターン		50	セリフ予告演出
		50	ステップアップ予告演出
		30	セリフ予告演出
		70	ステップアップ予告演出
全回転リチ演出パターン	20	セリフ予告演出	
	80	ステップアップ予告演出	

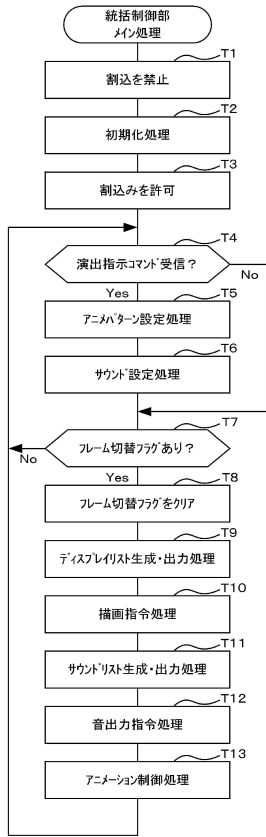
20

30

40

50

【図 3 1】



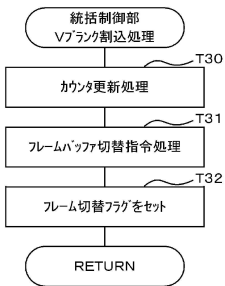
【図 3 2】



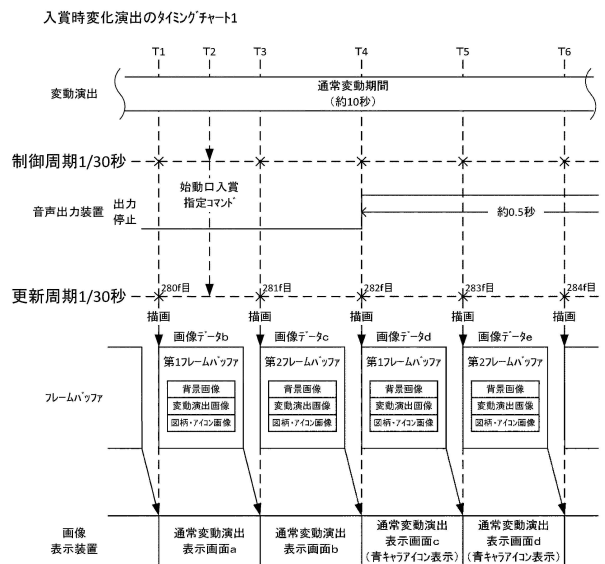
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

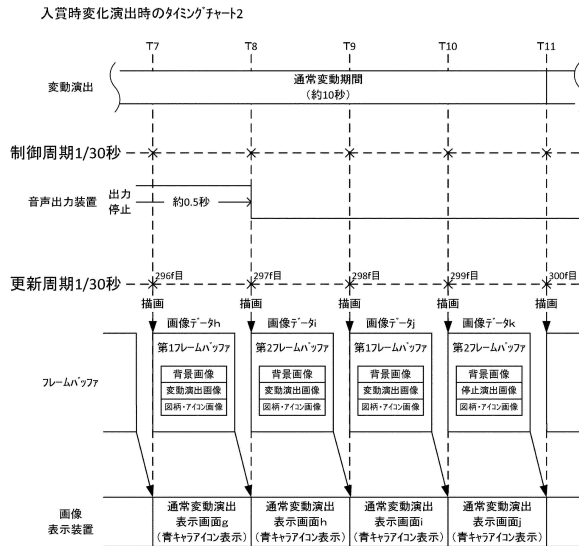


30

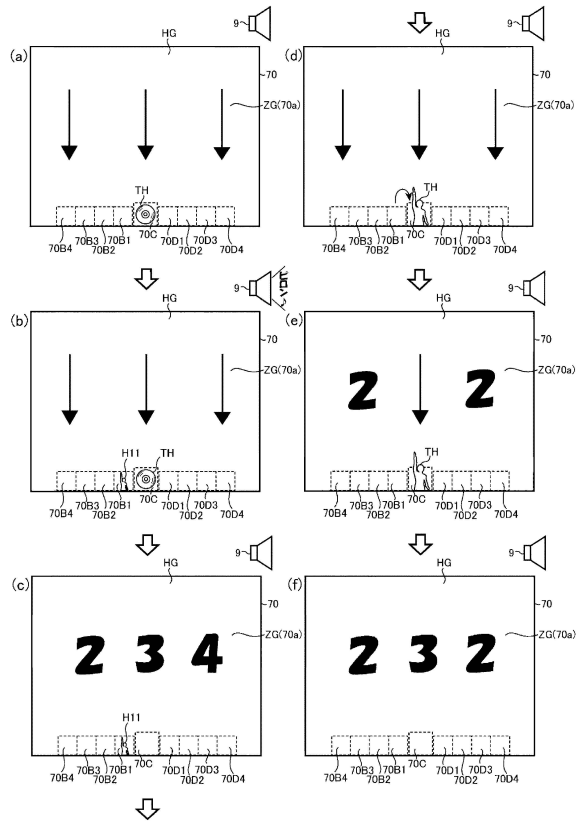
40

50

【図35】



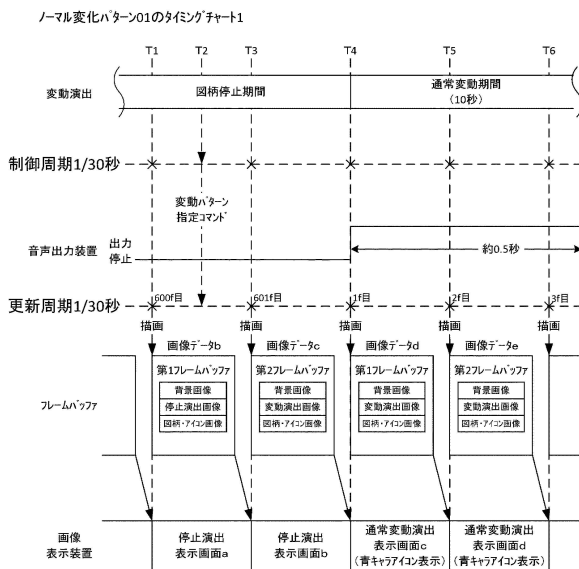
【図36】



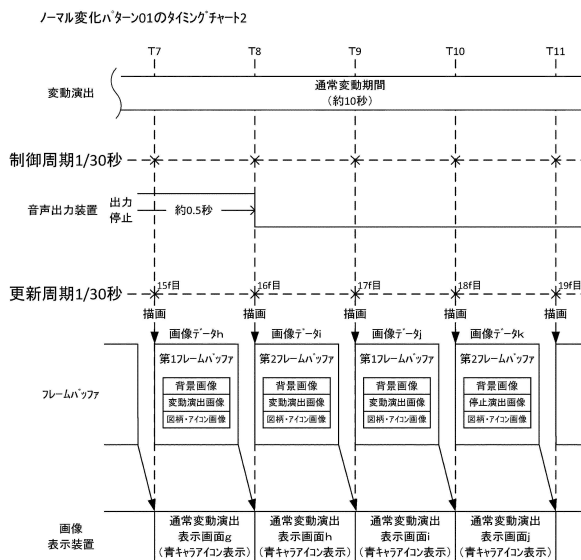
10

20

【図37】



【図38】

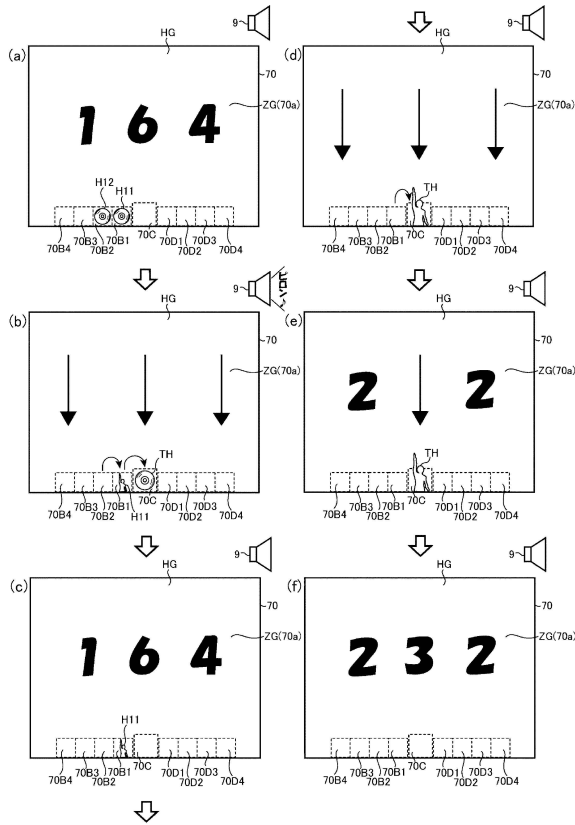


30

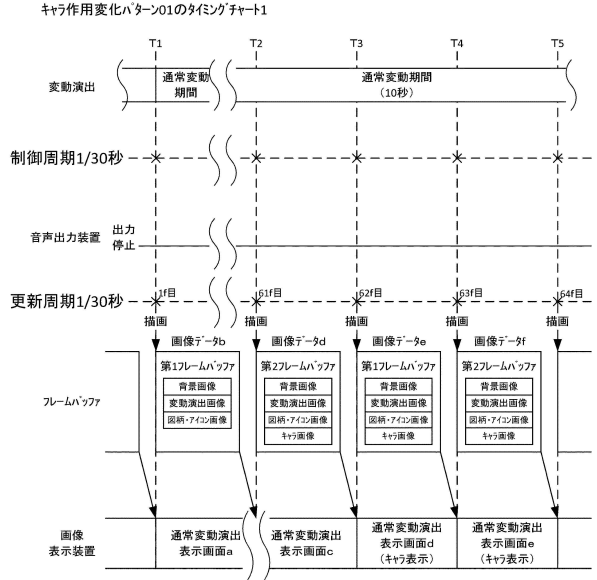
40

50

【図39】



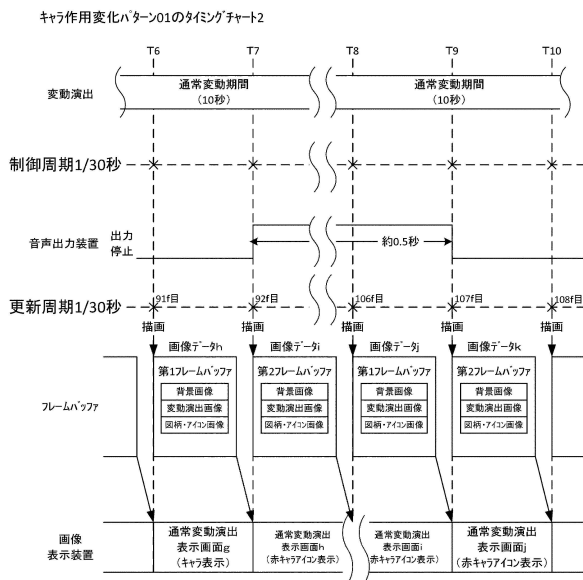
【図40】



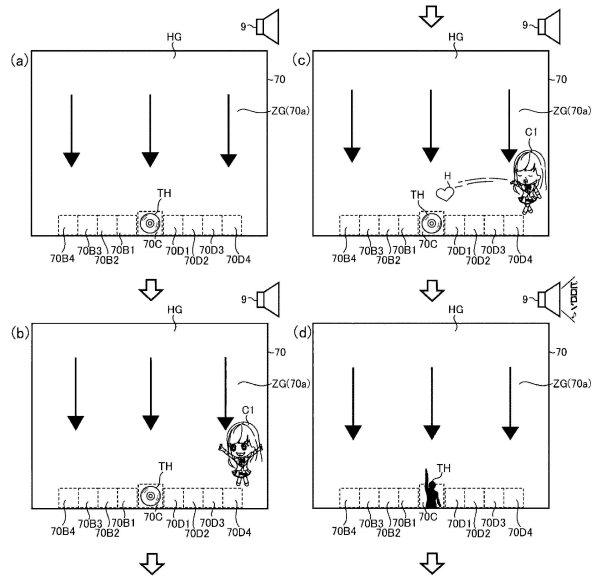
10

20

【図41】



【図42】

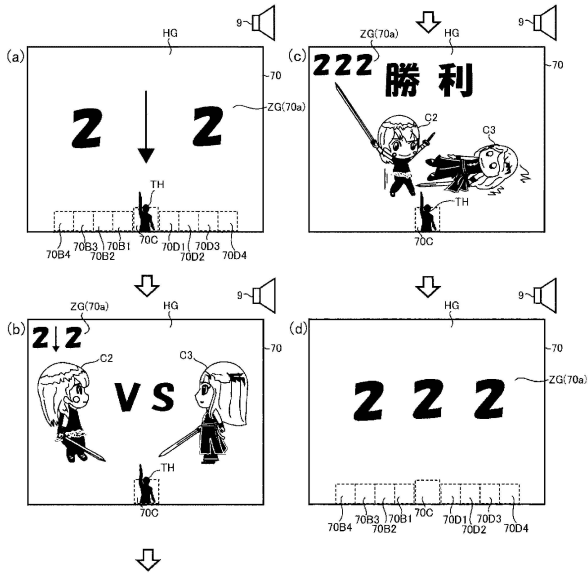


30

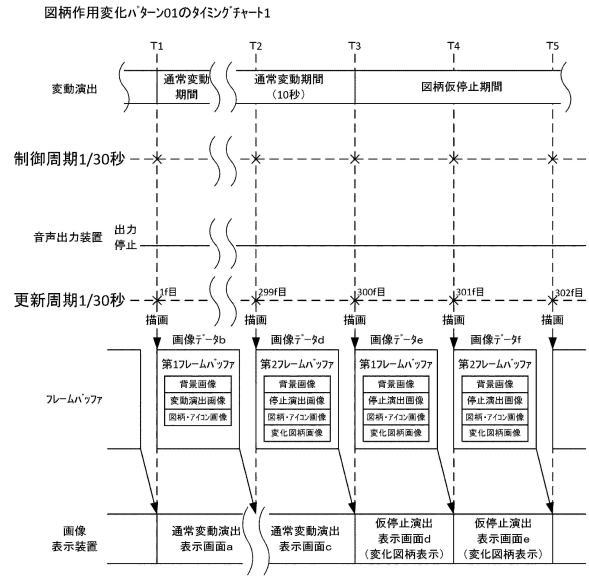
40

50

【図43】



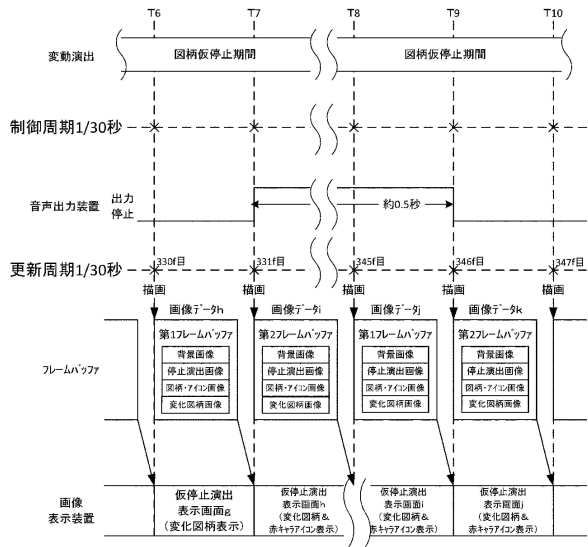
【図44】



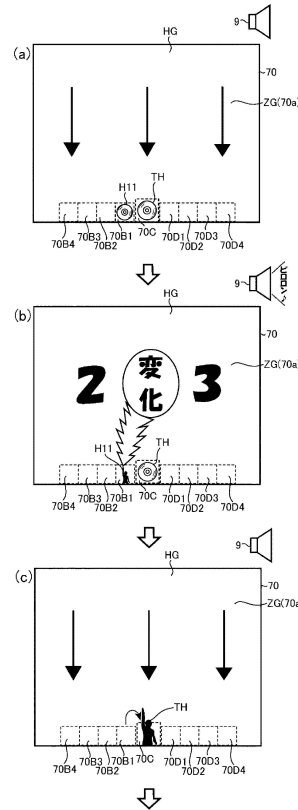
10

【図45】

図柄作用変化パターン01のタイミングチャート2



【図46】



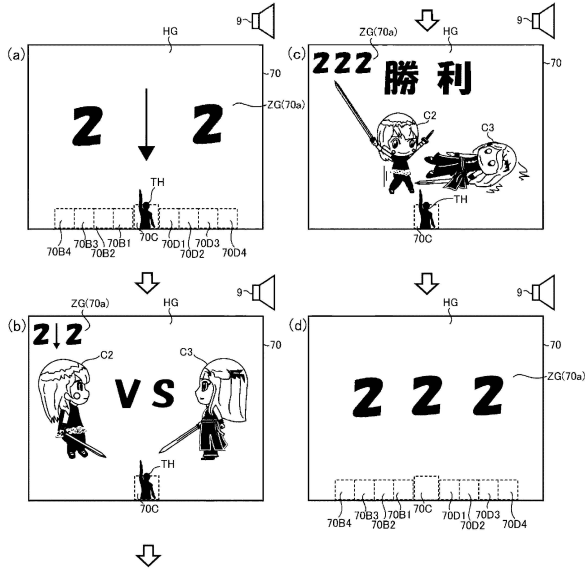
20

30

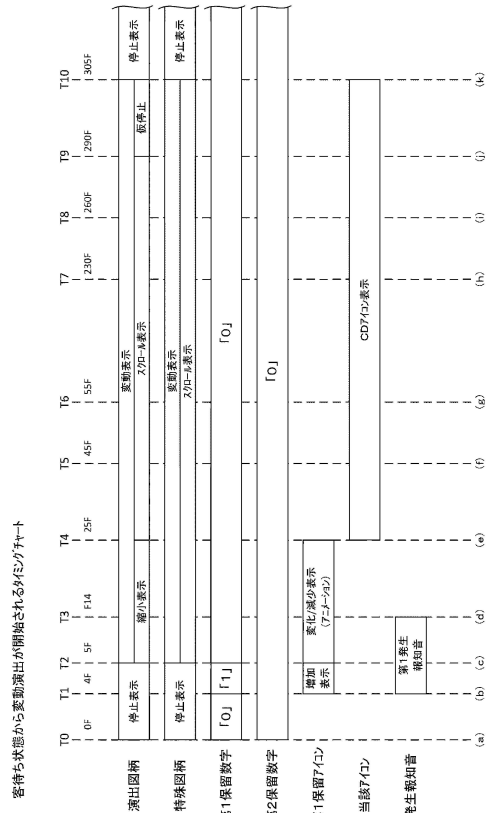
40

50

【図47】



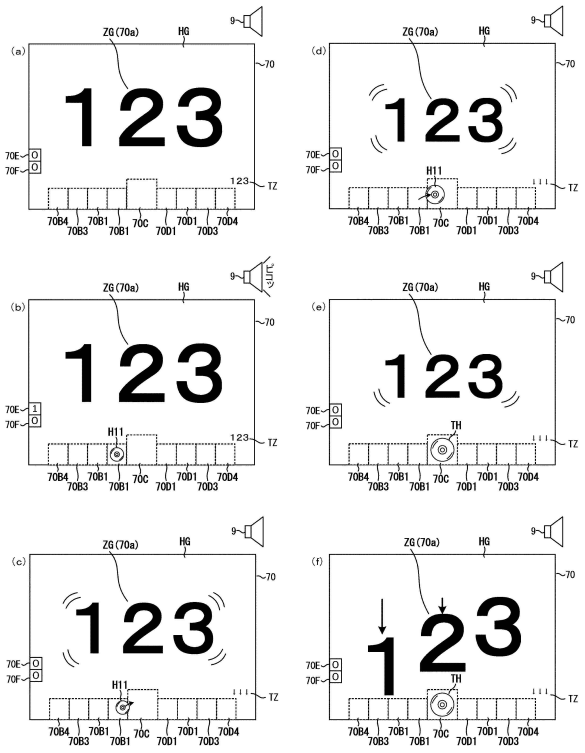
【図48】



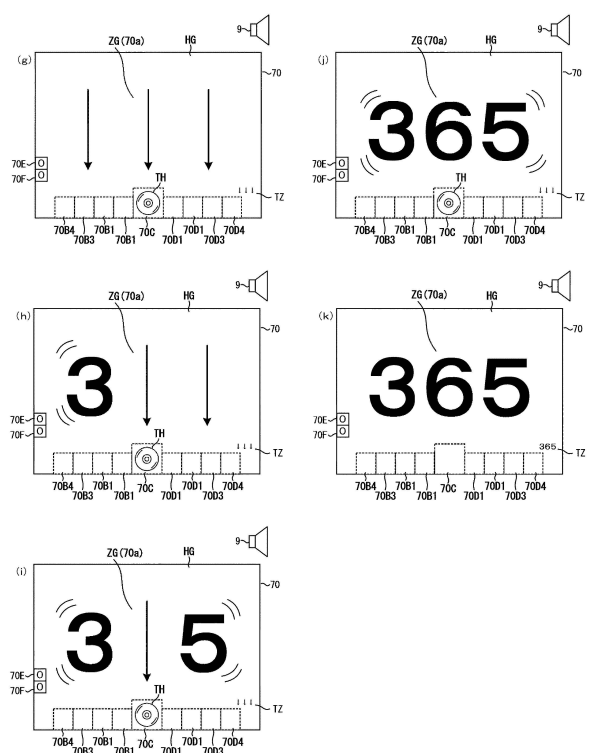
10

20

【図49】



【図50】



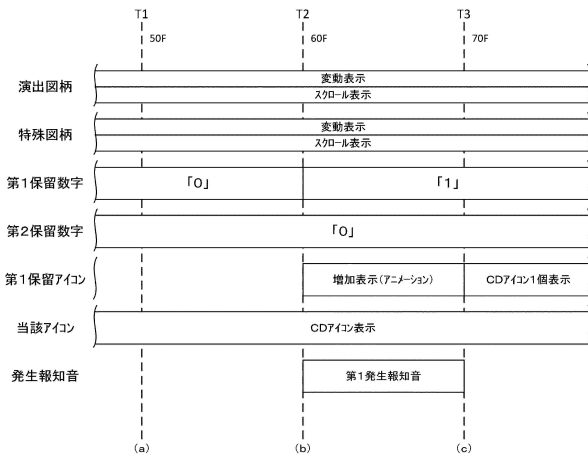
30

40

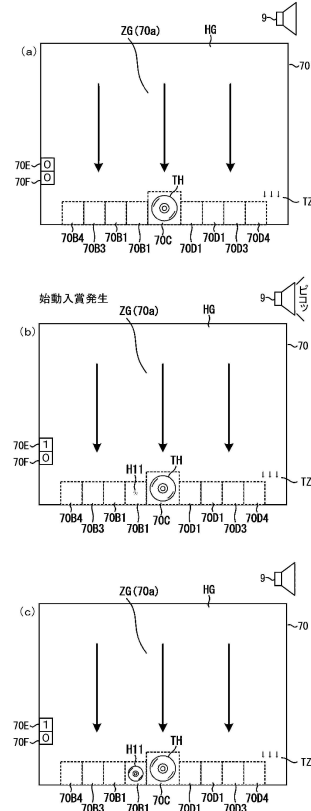
50

【図 5 1】

変動演出中に保留数が増加するタイミングチャート



【図 5 2】

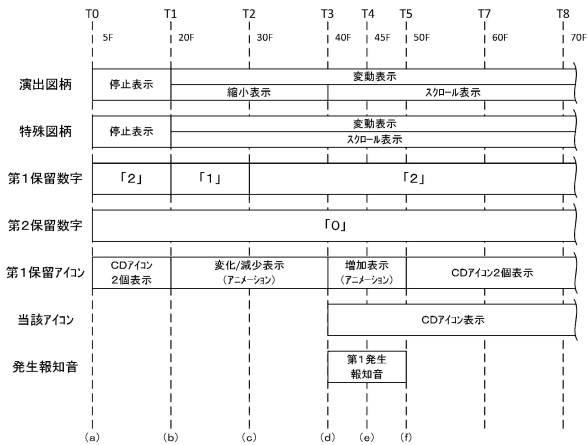


10

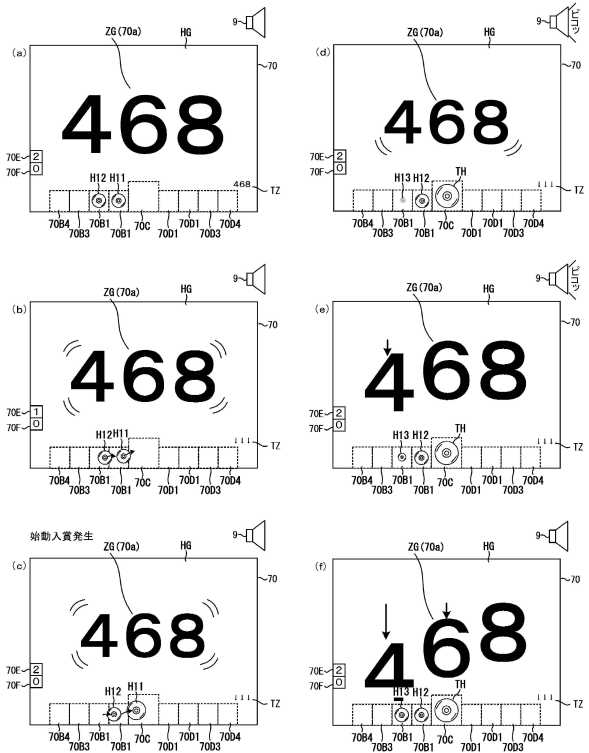
20

【図 5 3】

保留数が減少直後に増加するタイミングチャート



【図 5 4】

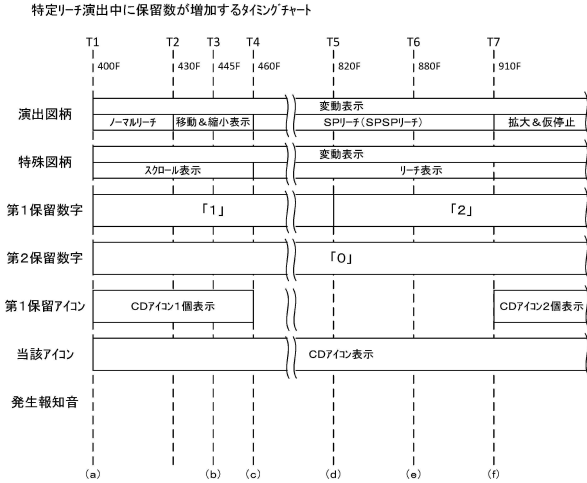


30

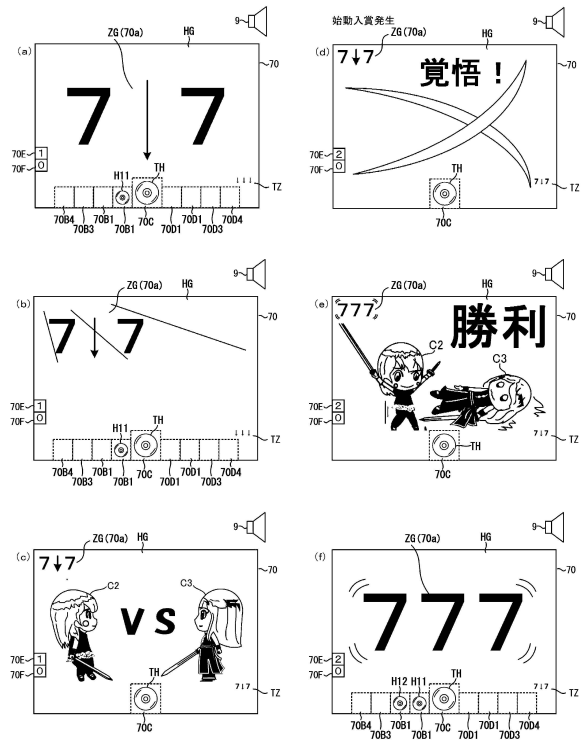
40

50

【図55】



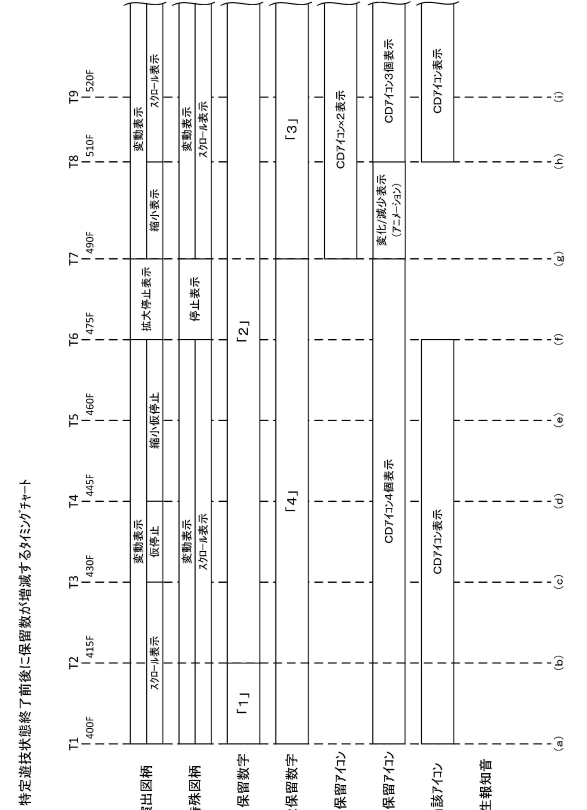
【図56】



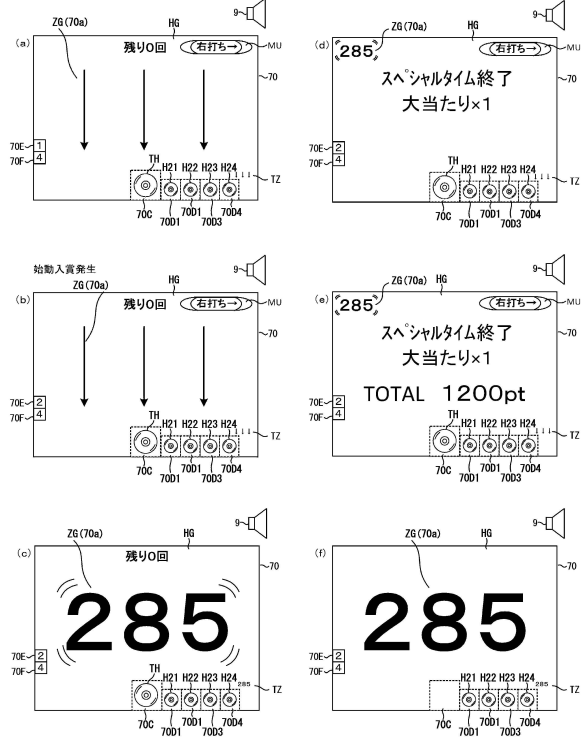
10

20

【図57】



【図58】

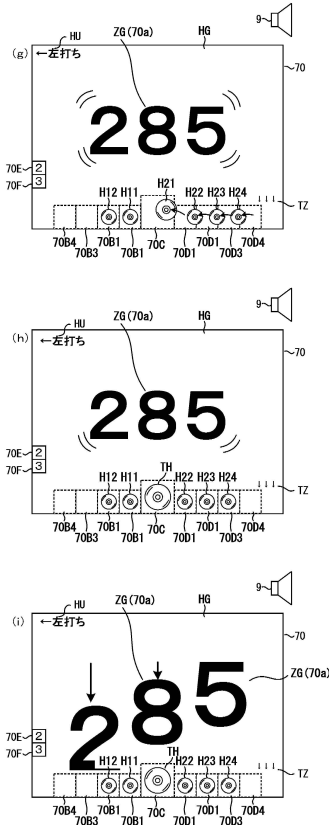


30

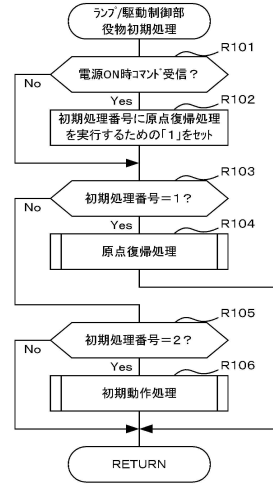
40

50

【図 59】



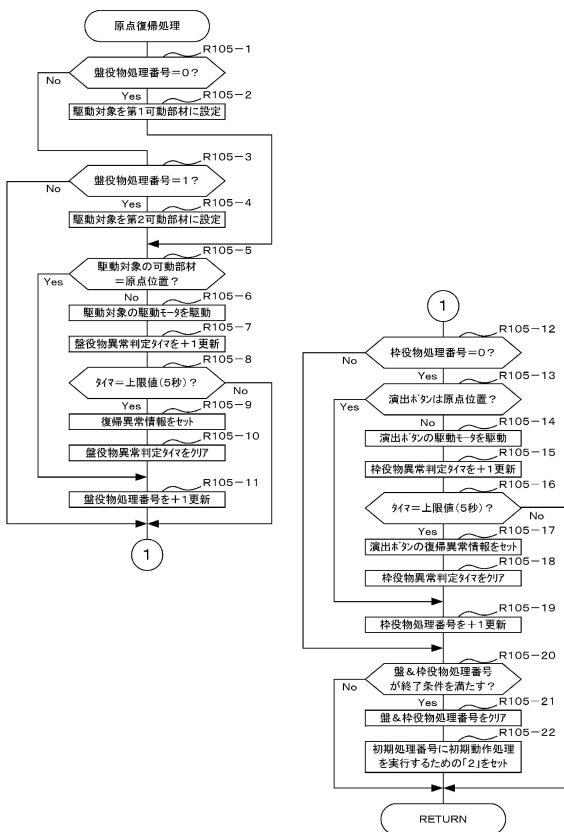
【図 60】



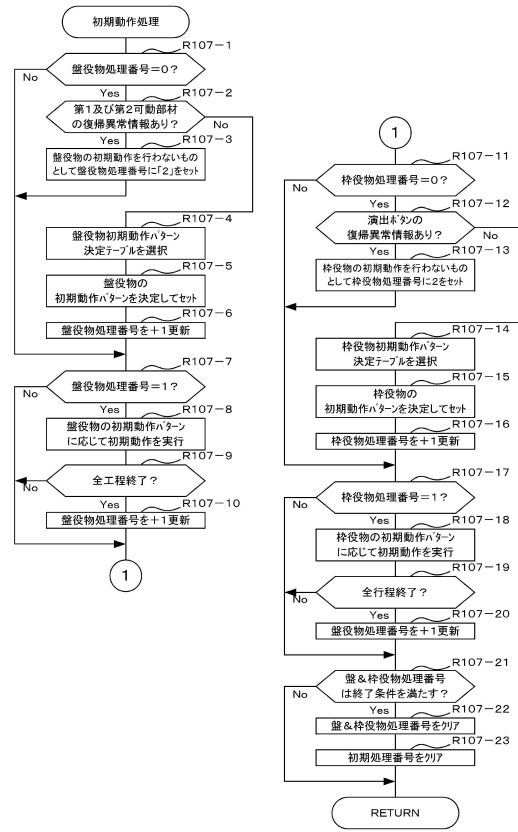
10

20

【図 61】



【図 62】



30

40

50

【図 6 3】

盤役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時コマンドの種類	復帰異常情報	初期動作パターン	作動態様(左から時系列順)						初期動作の工程数	
電源投入	なし	パターン01	第1可動部材小下降	第1可動部材原点復帰	第1可動部材大下降	第1可動部材原点復帰	第2可動部材移動	第2可動部材原点復帰	6	
			第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED:青白点灯						1	
	第1可動部材	パターン02	第2可動部材移動	第2可動部材原点復帰					2	
			第1可動部材LED: --- 第2可動部材LED:青白点灯						1	
		パターン03	第1可動部材小下降	第1可動部材原点復帰	第1可動部材大下降	第1可動部材原点復帰				4
			第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED: ---						1	
第1電源復帰(客待ち状態)	なし	パターン04	第1可動部材小下降	第1可動部材原点復帰	第1可動部材大下降	第1可動部材原点復帰	第2可動部材移動	第2可動部材原点復帰	6	
			第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED:青点灯						1	
	第1可動部材	パターン05	第2可動部材移動	第2可動部材原点復帰					2	
			第1可動部材LED: --- 第2可動部材LED:青点灯						1	
		パターン06	第1可動部材小下降	第1可動部材原点復帰	第1可動部材大下降	第1可動部材原点復帰				4
			第1可動部材LED:青白点灯 第2可動部材LED: ---						1	
第2電源復帰(特図変動中) 第3電源復帰(大海上遊技中)	なし	パターン07	第1可動部材小下降	第1可動部材原点復帰	第1可動部材大下降	第1可動部材原点復帰	第2可動部材移動	第2可動部材原点復帰	6	
			第1可動部材LED:消灯 第2可動部材LED:消灯						1	
	第1可動部材	パターン08	第2可動部材移動	第2可動部材原点復帰					2	
			第1可動部材LED: --- 第2可動部材LED:消灯						1	
		パターン09	第1可動部材小下降	第1可動部材原点復帰	第1可動部材大下降	第1可動部材原点復帰				4
			第1可動部材LED:消灯 第2可動部材LED: ---						1	

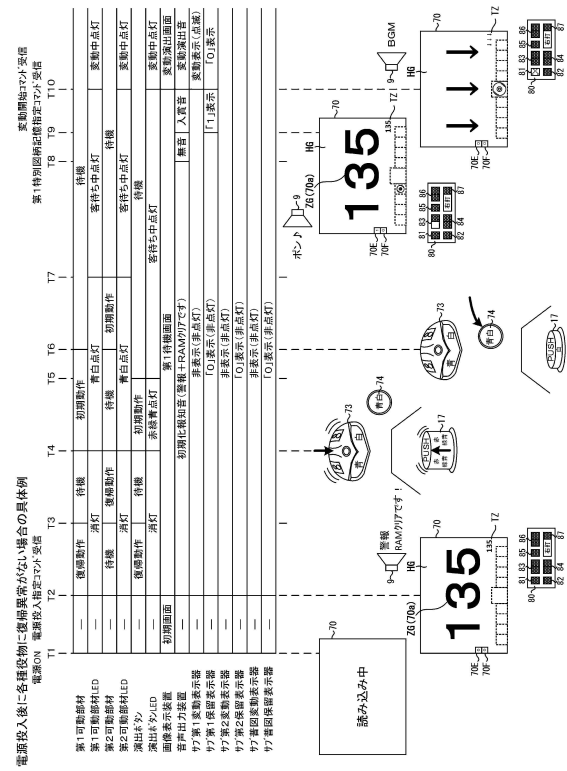
【図 6 4】

枠役物初期動作パターン決定テーブル

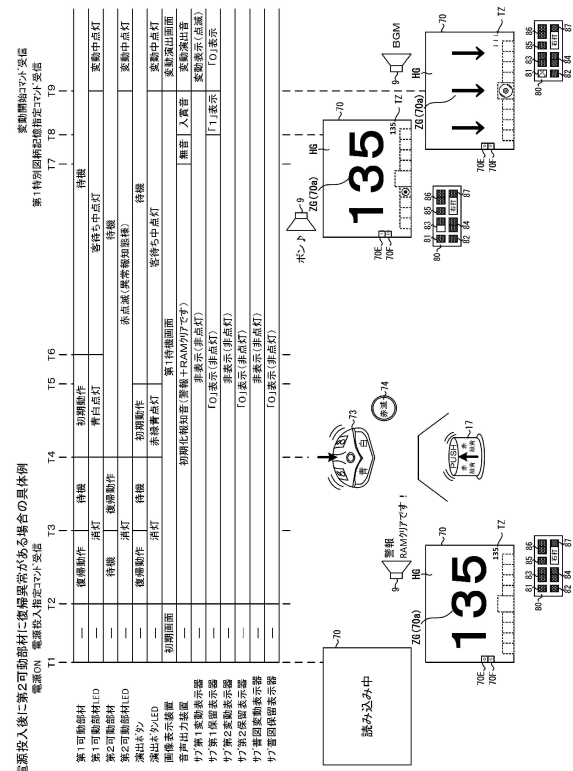
電源ON時コマンドの種類	初期動作パターン	作動態様(左から時系列順)			初期動作の工程数
電源投入	パターン01	演出ボタ 大上昇&連続振動(2秒間)	演出ボタ 原点復帰	演出ボタ 間欠振動(2秒間)	3
		演出ボタLED:赤緑青点灯			1
第1電源復帰(客待ち状態)	パターン02	演出ボタ 大上昇(2秒間)	演出ボタ 原点復帰		2
		演出ボタLED:青点灯			1
第2電源復帰(特図変動中) 第3電源復帰(特別遊技中)	パターン03	演出ボタ 大上昇&連続振動(2秒間)	演出ボタ 原点復帰		3
		演出ボタLED:消灯			1

10

【図 6 5】



【図 6 6】



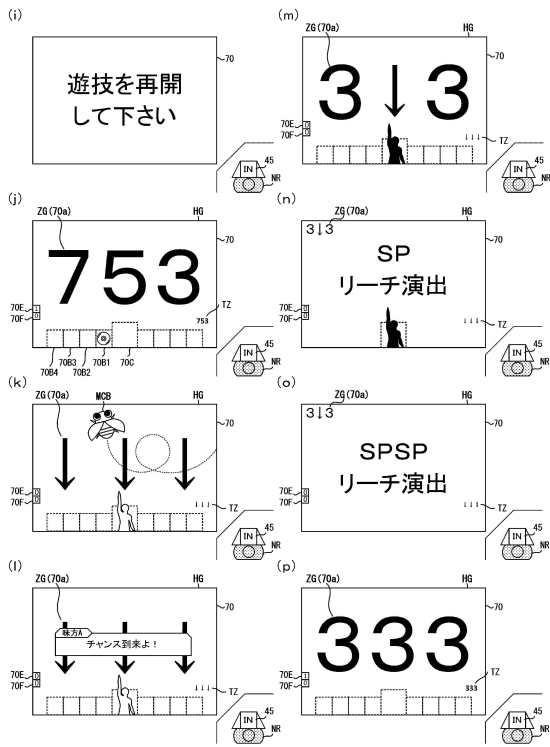
20

30

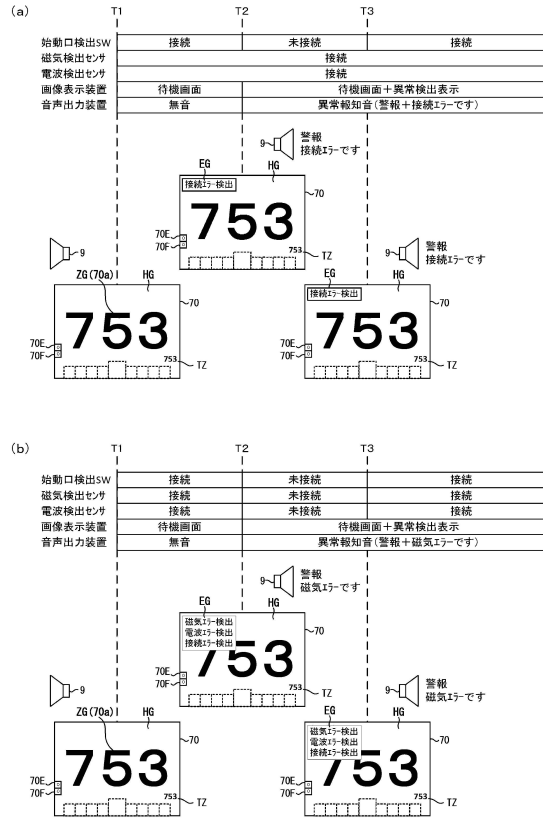
40

50

【図 87】



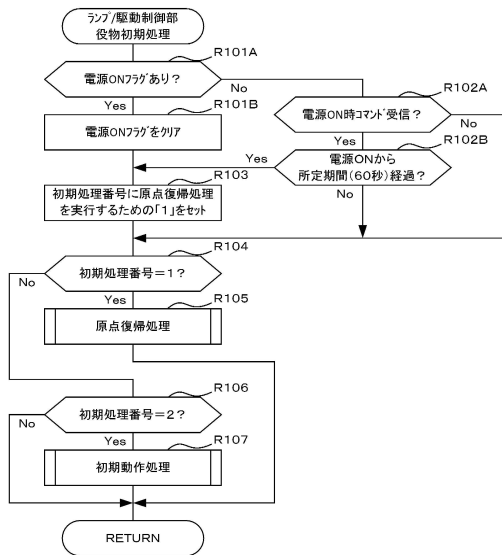
【図 88】



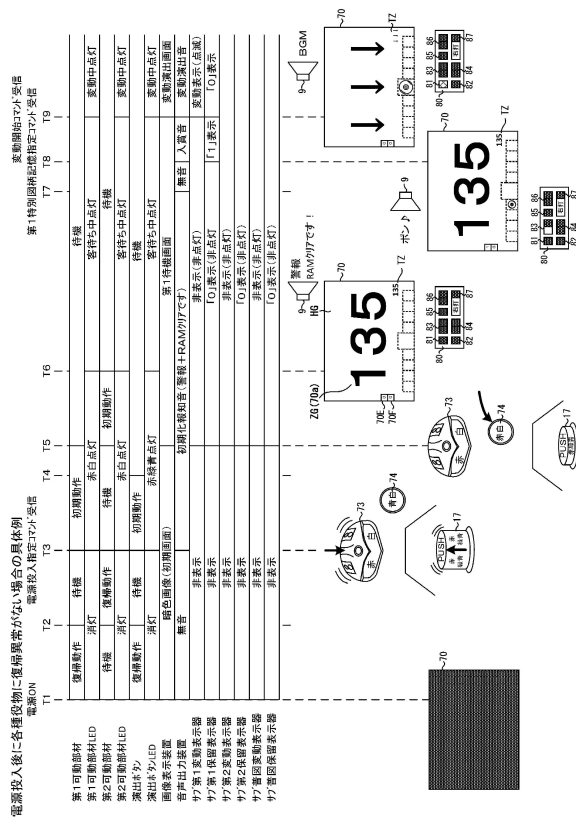
10

20

【図 89】



【図 90】

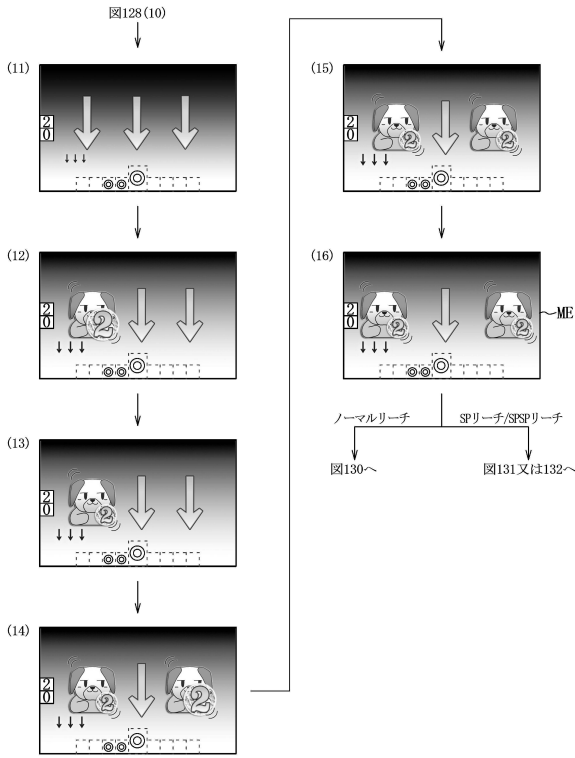


30

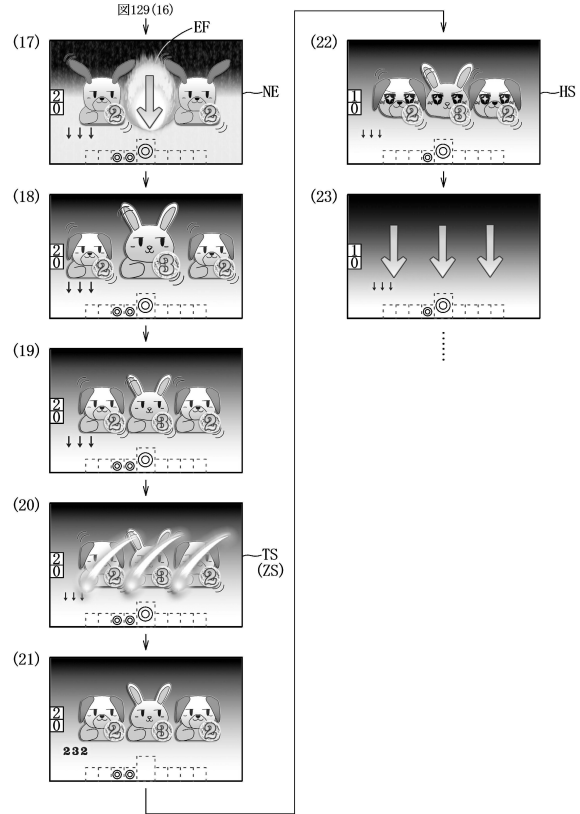
40

50

【図129】



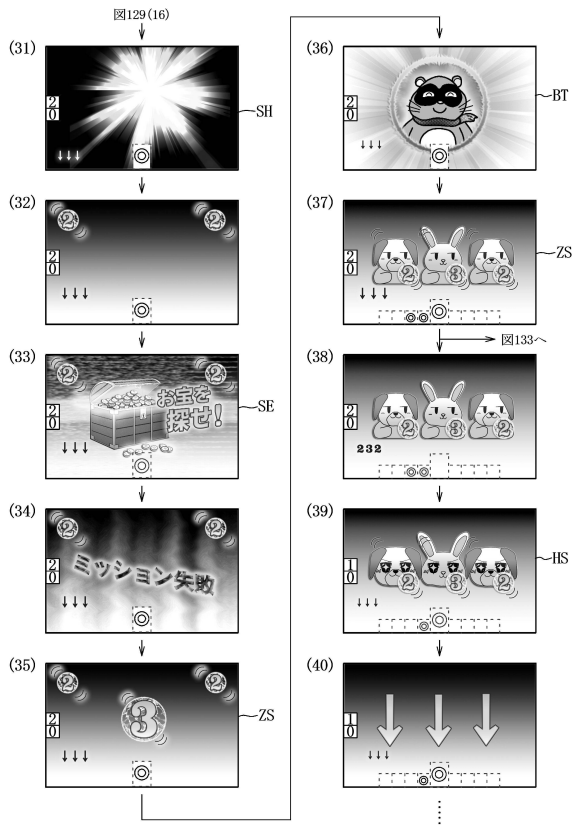
【図130】



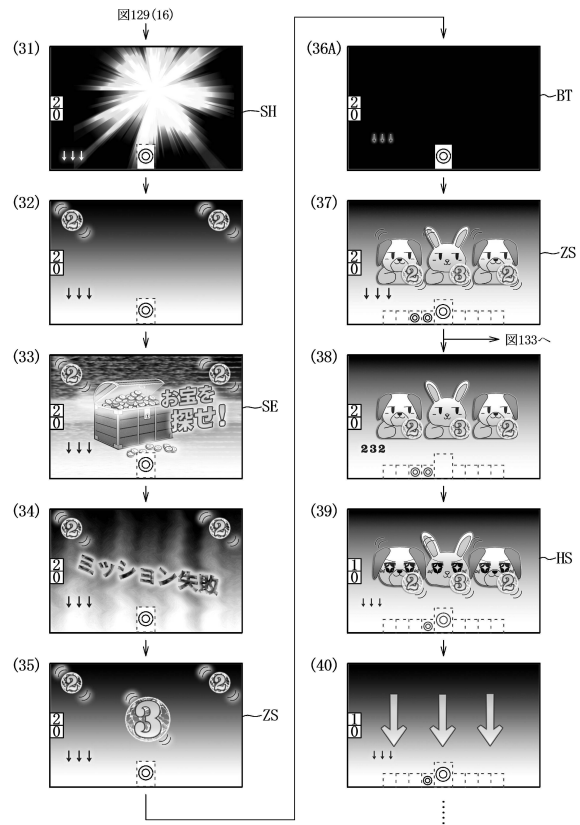
10

20

【図131】



【図132】

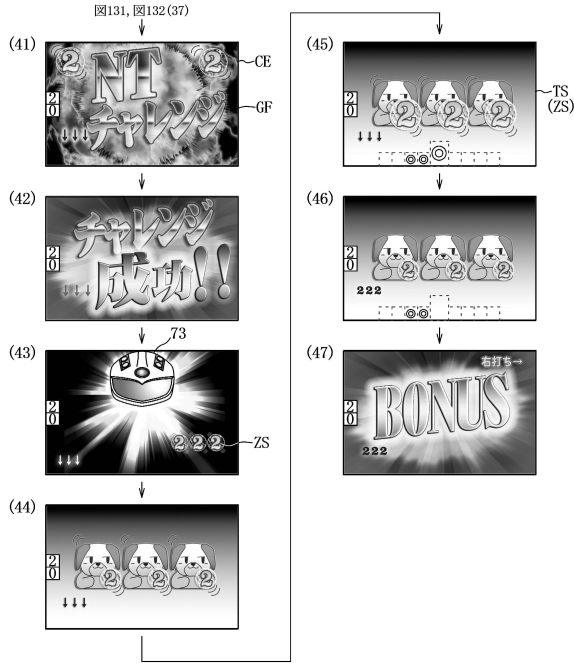


30

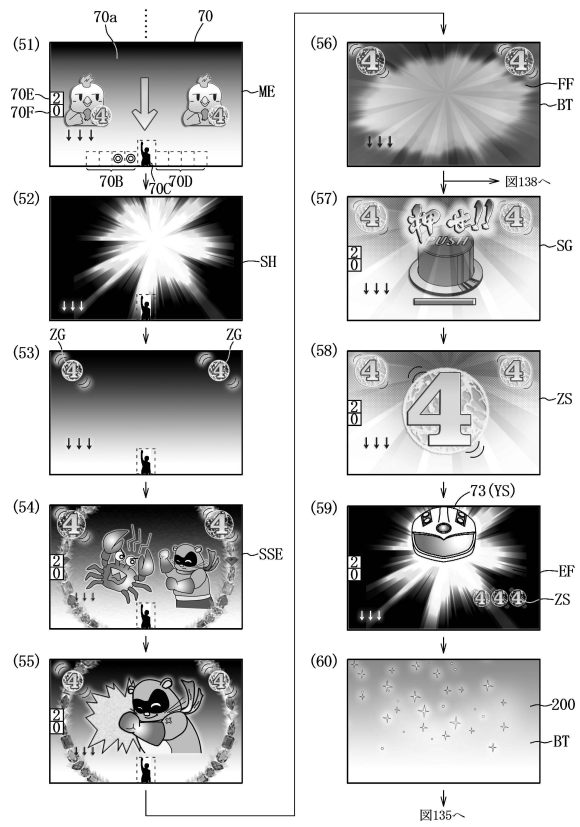
40

50

【図133】



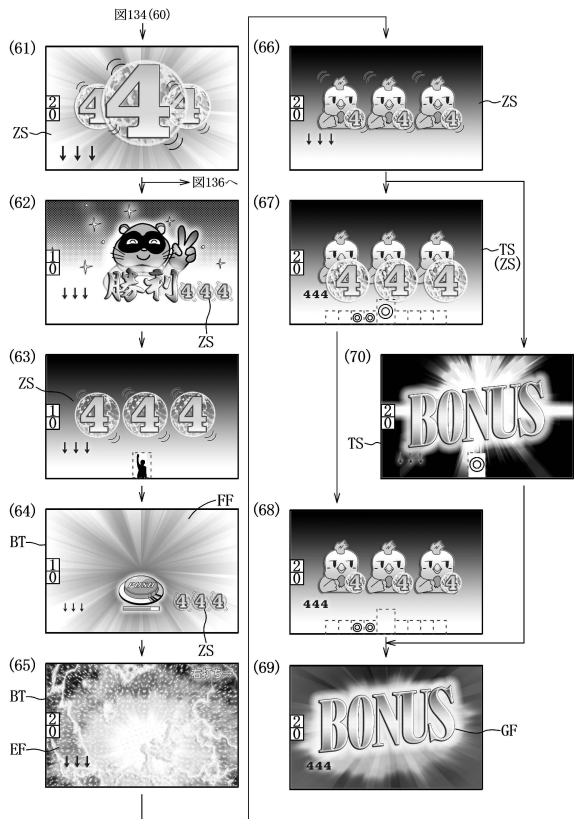
【図134】



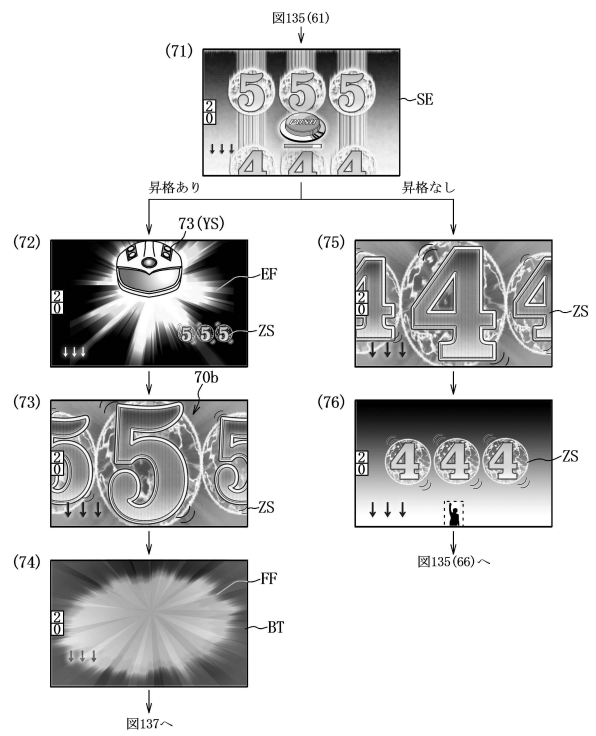
10

20

【図135】



【図136】

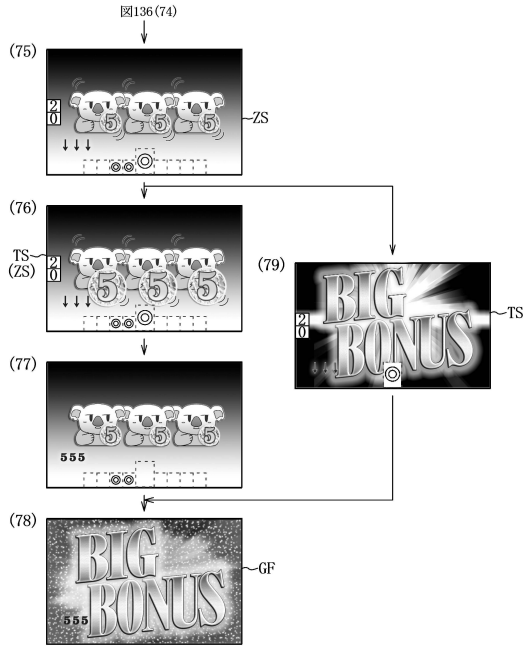


30

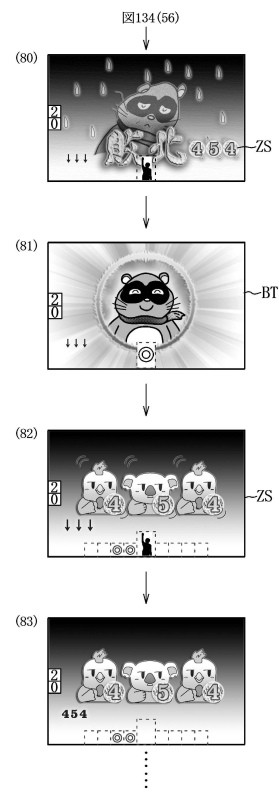
40

50

【 図 1 3 7 】



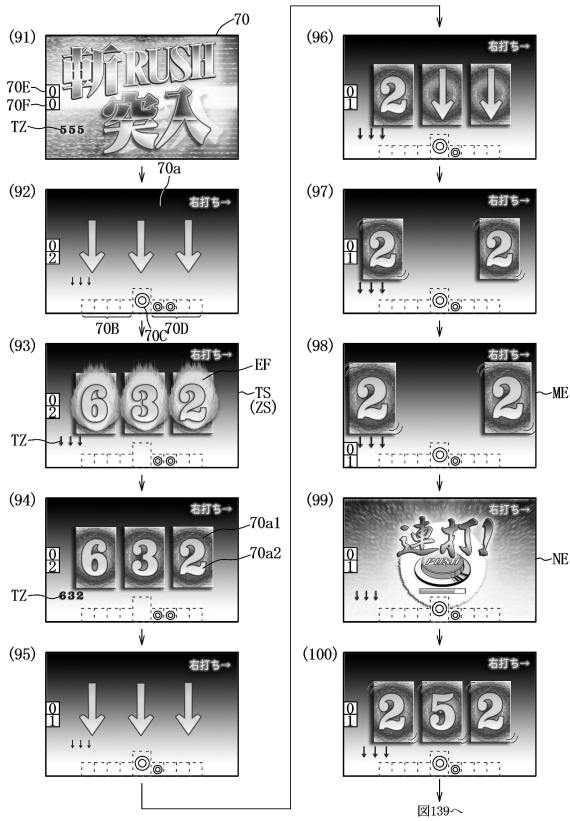
【 図 1 3 8 】



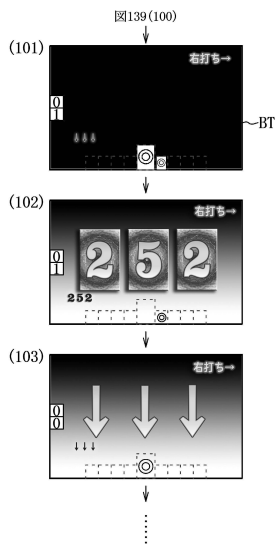
10

20

【 図 1 3 9 】



【 図 1 4 0 】

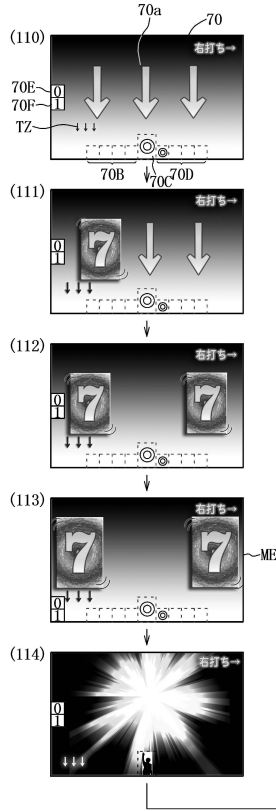


30

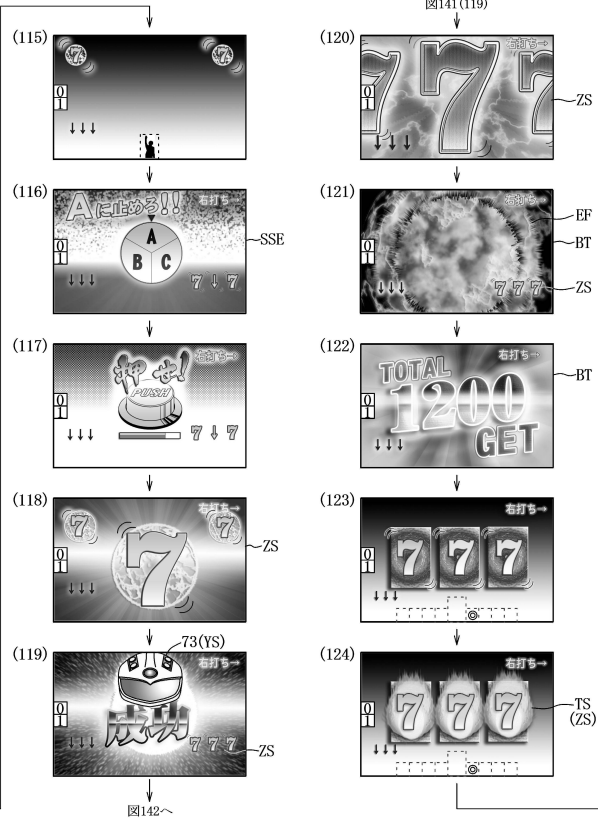
40

50

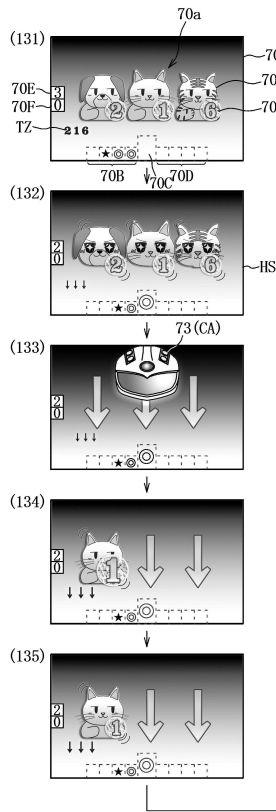
【図141】



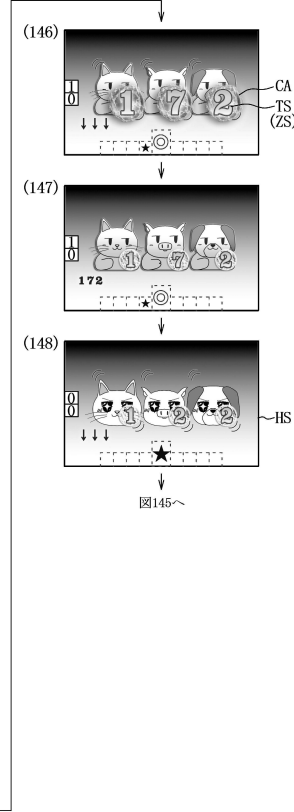
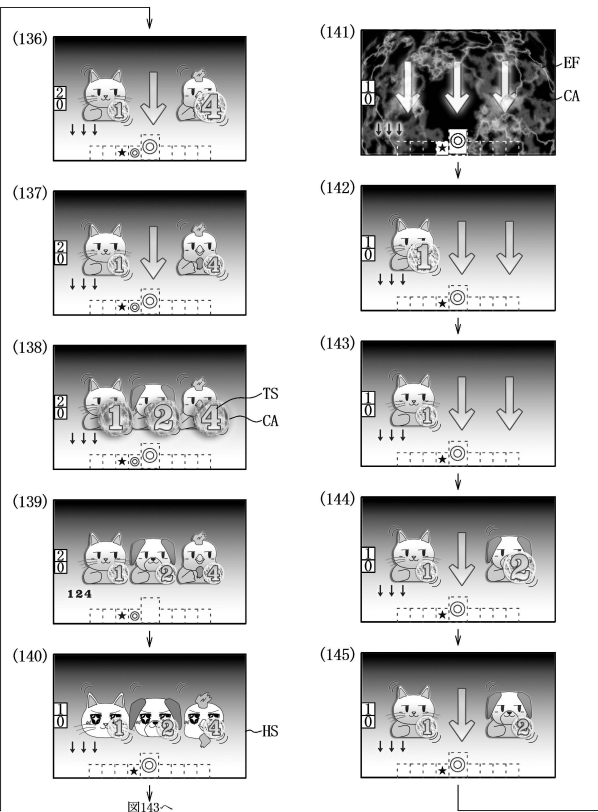
【図142】



【図143】



【図144】



10

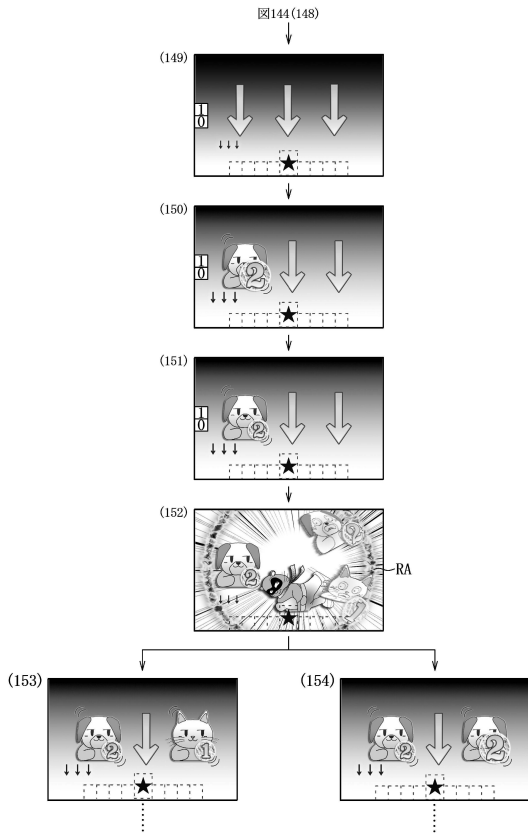
20

30

40

50

【図145】



【図146】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例1

	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
主制御部													
第1保留記憶	1	2				1					0		
第1保留数 (63)	1	2				1					0		
特別図柄 (60)	変動中	本停止			変動中	本停止			変動中	本停止			待機
開始時 cd			開始時 cd					開始時 cd					客待ち cd
入賞時 cd		入賞時 cd	停止時 cd					停止時 cd					停止時 cd
演出制御部													
第1保留数 (70B)	1	2				1					0		
第1保留数 (70E)	1	2				1					0		
第1保留数 (83)	1	2				1					0		
演出図柄 (70a)	変動中	本停止	本停止			変動中	本停止	→			変動中	本停止	→
特殊図柄 (TZ)	変動中	本停止			変動中								→
第1フリップ図柄 (81)	変動中	本停止			変動中								→
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)			

10

20

【図147】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例1

	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
主制御部													
第1保留記憶	1	2				1					0		
第1保留数 (63)	1	2				1					0		
特別図柄 (60)	変動中	本停止			変動中	本停止			変動中	本停止			待機
開始時 cd			開始時 cd					開始時 cd					客待ち cd
入賞時 cd		入賞時 cd	停止時 cd					停止時 cd					停止時 cd
演出制御部													
第1保留数 (70B)	1	2				1					0		
第1保留数 (70E)	1	2				1					0		
第1保留数 (83)	1	2				1					0		
演出図柄 (70a)	変動中	本停止	本停止			変動中	本停止	→			変動中	本停止	→
特殊図柄 (TZ)	変動中	本停止			変動中								→
第1フリップ図柄 (81)	変動中	本停止			変動中								→
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)			

【図148】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例2-4

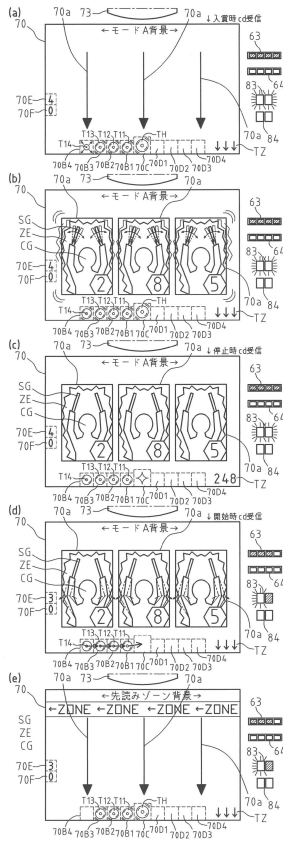
	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
主制御部												
第1保留記憶	3	4				3				2		1
第1保留数 (63)	3	4				3				2		1
特別図柄 (60)	変動中	本停止			変動中	本停止			変動中	本停止		変動中
開始時 cd			開始時 cd					開始時 cd				開始時 cd
入賞時 cd		入賞時 cd	停止時 cd					停止時 cd				停止時 cd
演出制御部												
第1保留数 (70B)	3	4				3				3		1
第1保留数 (70E)	3	4				3				3		1
第1保留数 (83)	3	4				3				3		1
演出図柄 (70a)	変動中	本停止	本停止			変動中	本停止	→				変動中
特殊図柄 (TZ)	変動中	本停止			変動中							変動中
第1フリップ図柄 (81)	変動中	本停止			変動中							変動中
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)			

30

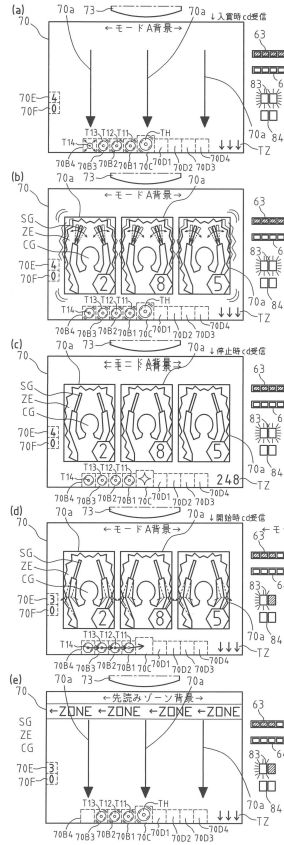
40

50

【図149】



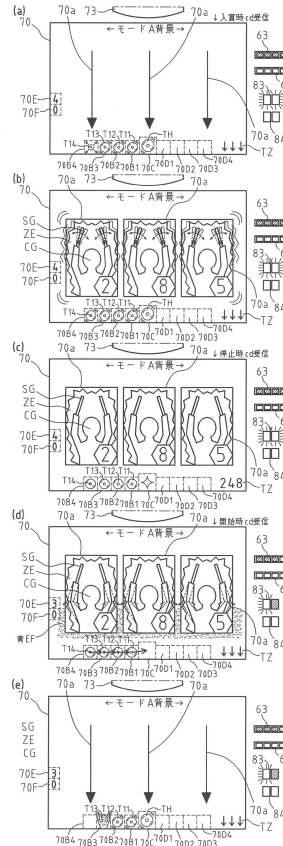
【図149-1】



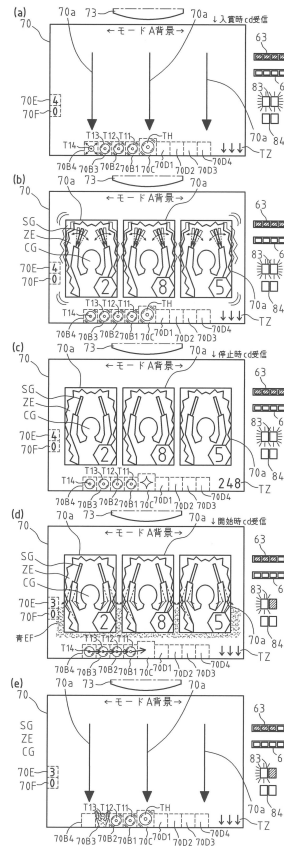
10

20

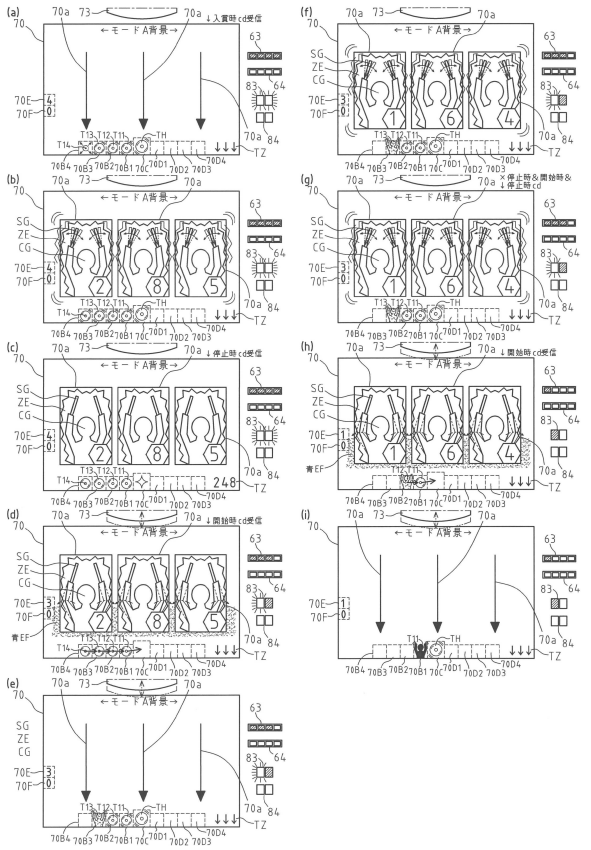
【図150】



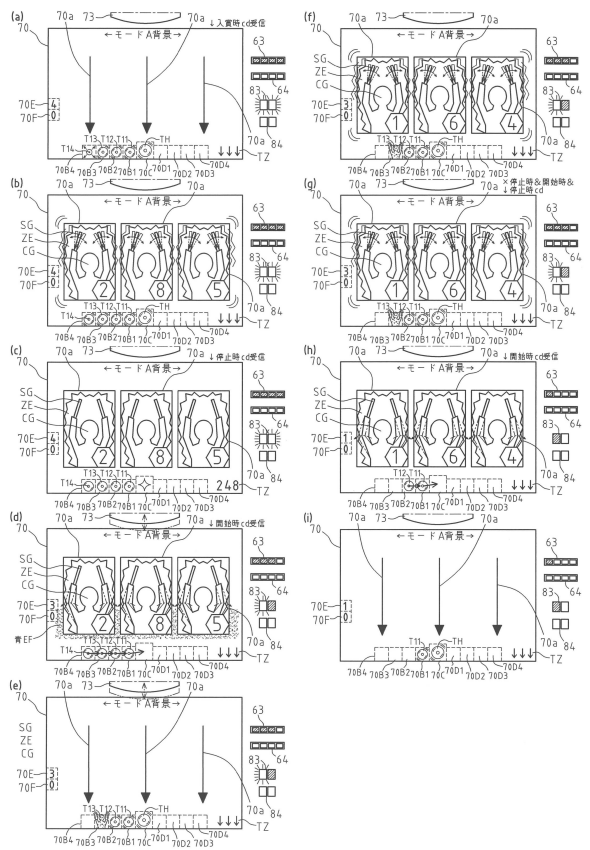
【図150-1】



【図151】



【図151-1】



10

20

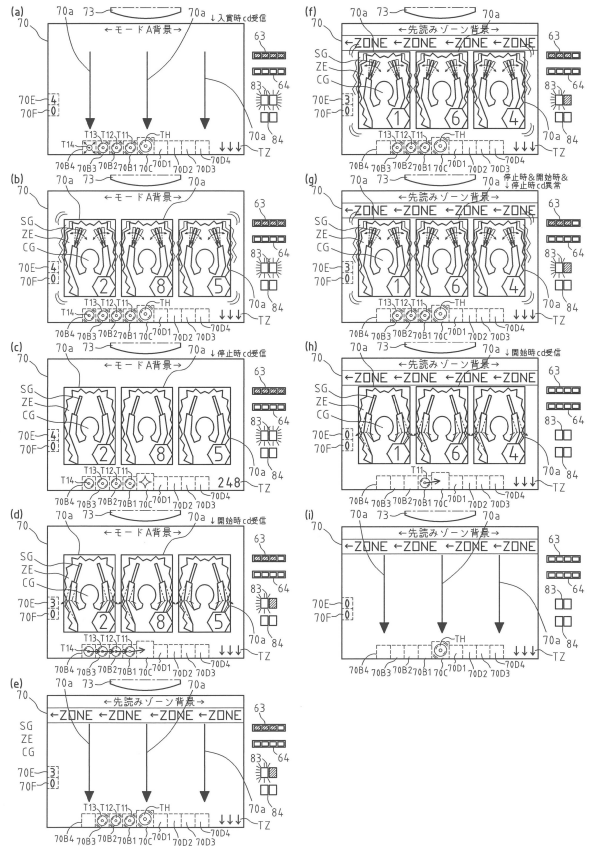
【図152】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例5-7

	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
主制御部														
第1保留記憶	3	4				3				2		1		0
第1保留数 (63)	3	4				3				2		1		0
特別図柄 (60)	変動中	本停止				変動中	本停止			変動中	本停止	変動中	本停止	変動中
開始時 cd														
	入賞時 cd	停止時 cd				停止時 cd				停止時 cd		停止時 cd		停止時 cd
演出制御部														
第1保留数 (70B)	3	4				3				3		3		0
第1保留数 (70E)	3	4				3				3		3		0
第1保留数 (83)	3	4				3				3		3		0
演出図柄 (70a)	変動中	本停止				変動中	本停止			変動中	本停止	変動中	本停止	変動中
特殊図柄 (TZ)	変動中	本停止				変動中	本停止			変動中	本停止	変動中	本停止	変動中
第1ワン図柄 (81)	変動中	本停止				変動中	本停止			変動中	本停止	変動中	本停止	変動中

(a) (b) (c) (d) (e) (f) (g) (h) (i)

【図153】

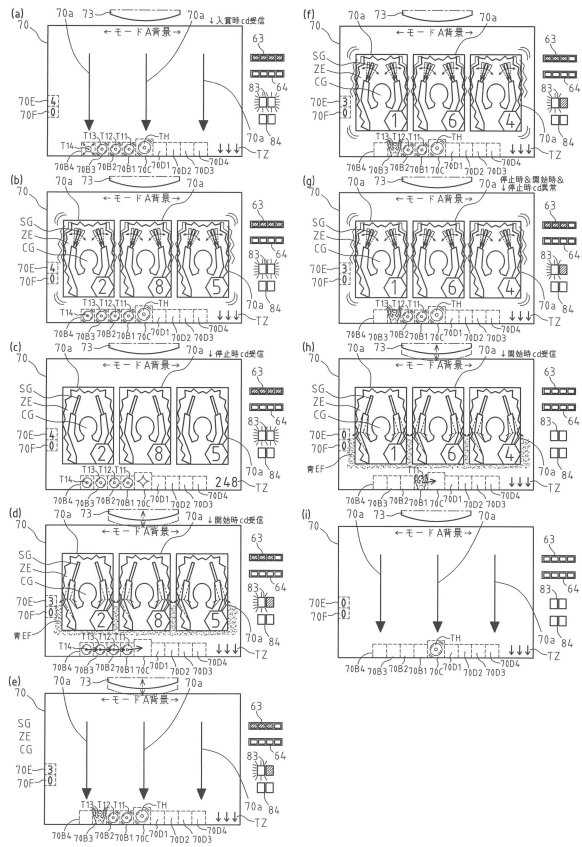


30

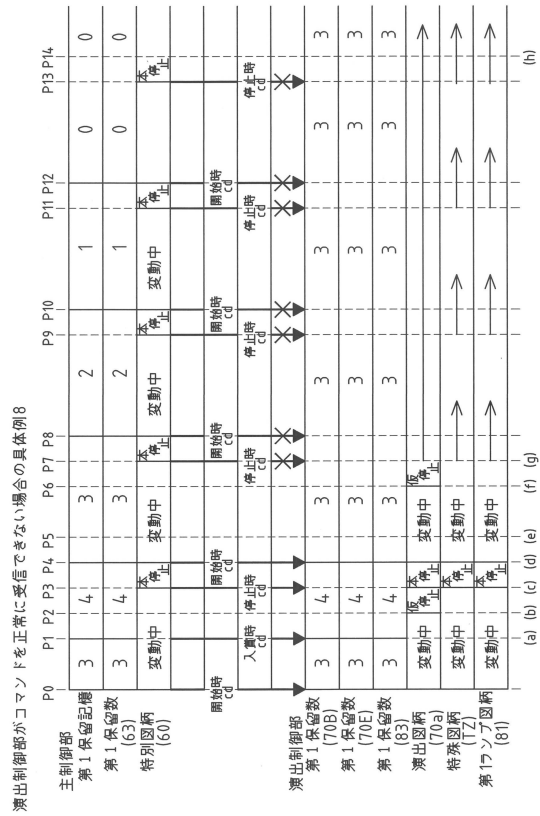
40

50

【図155-1】



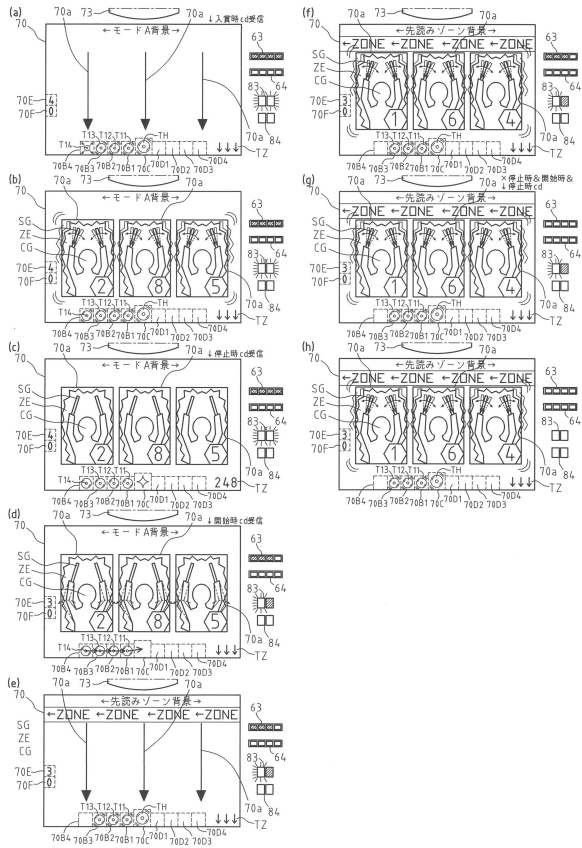
【図156】



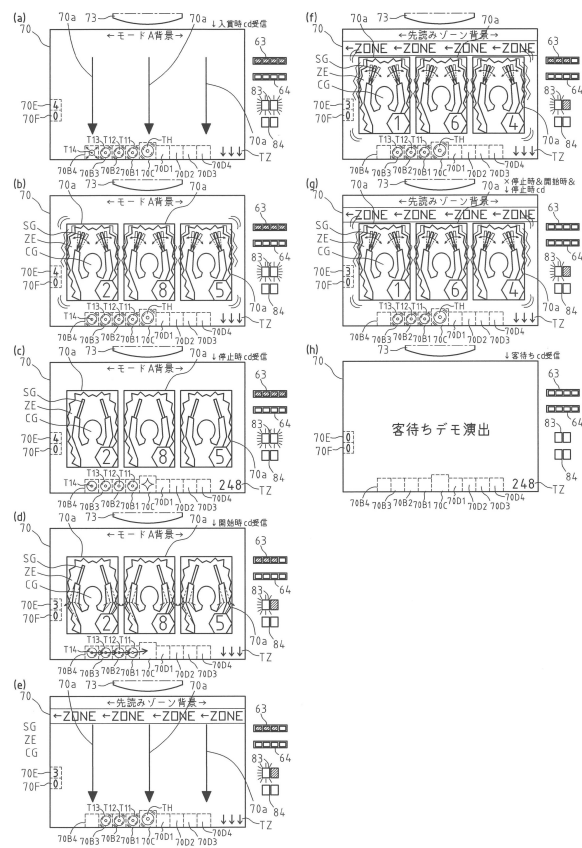
10

20

【図157】



【図157-1】

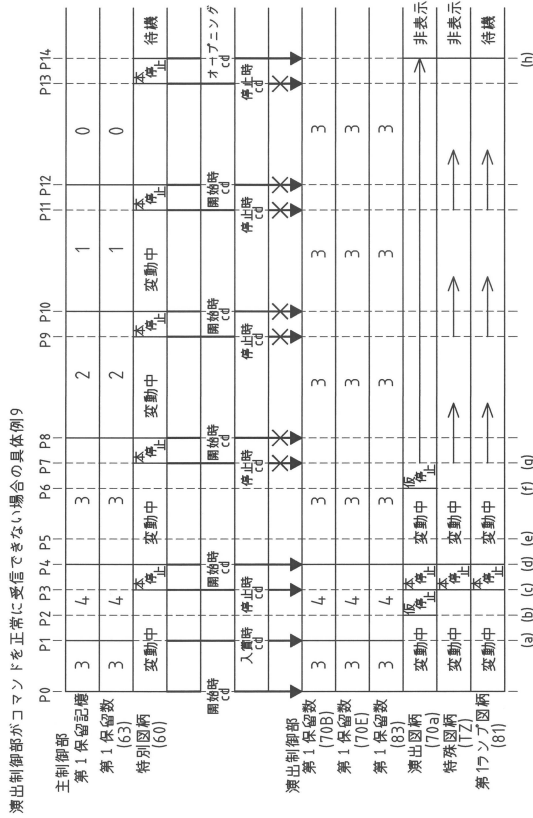


30

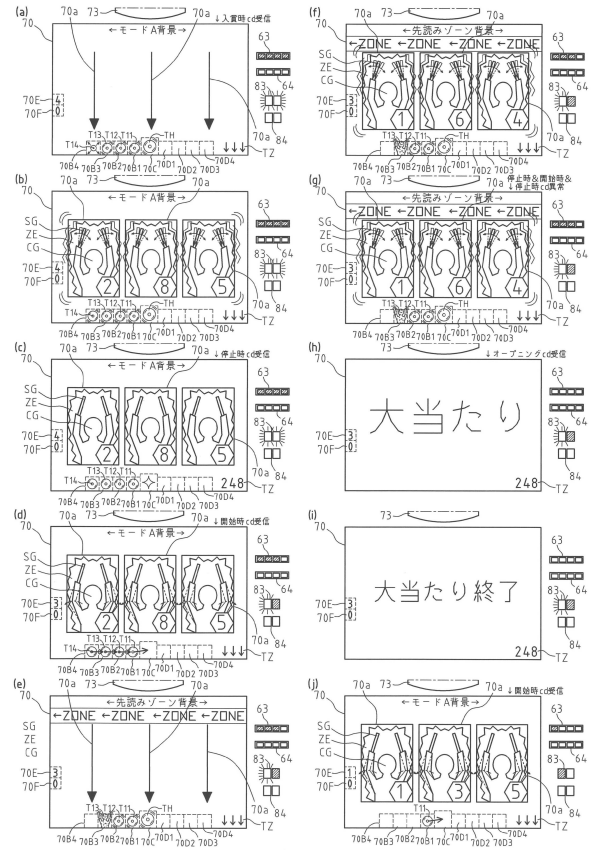
40

50

【図158】



【図159】



10

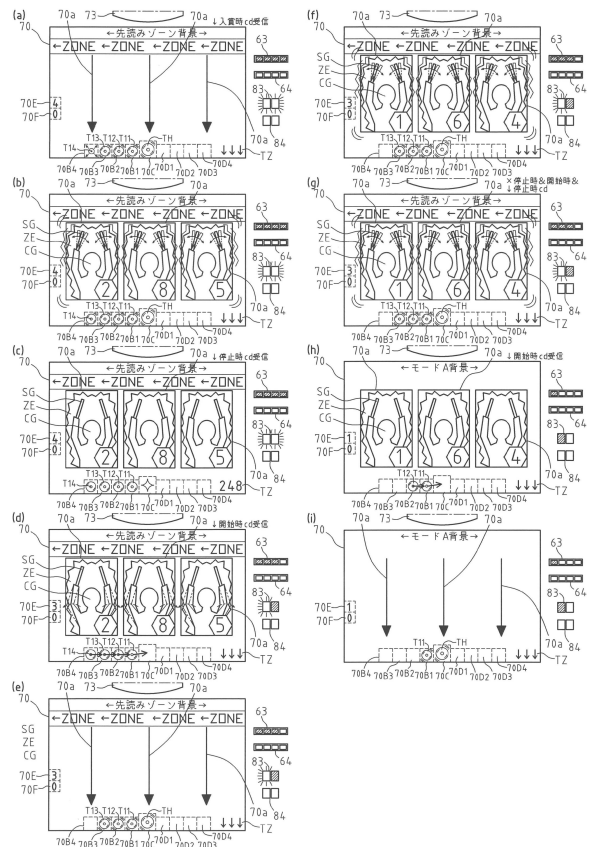
20

【図160】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例10-12



【図161】

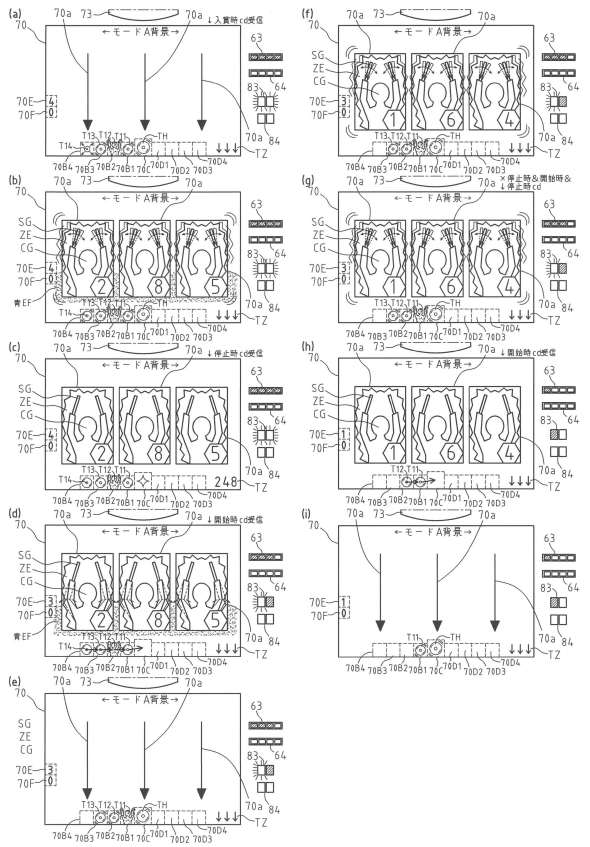


30

40

50

【図162】



10

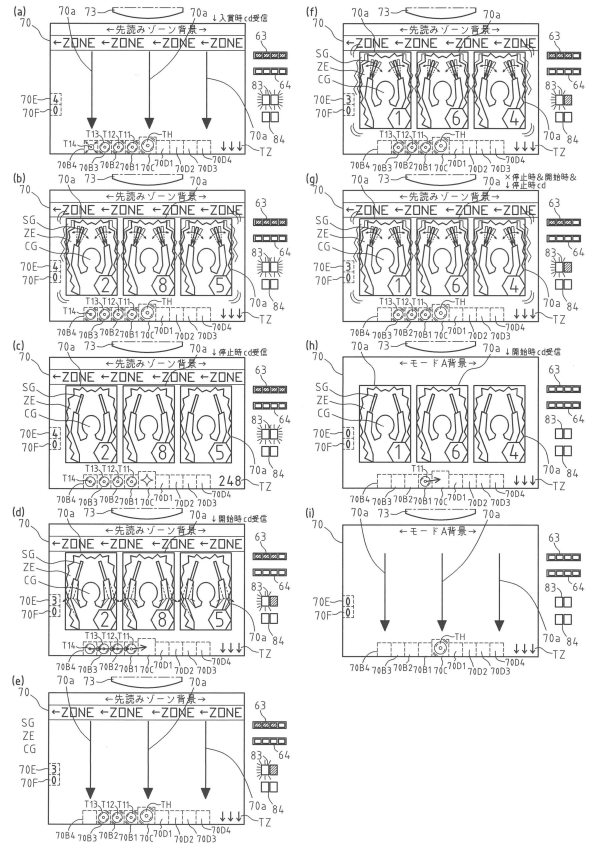
20

【図164】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例13-15

主制御部	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
第1保留記憶		3	4				3			2		1	0	
第1保留数 (63)		3	4				3			2		1	0	
特別図柄 (60)		変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中
開始時 cd			開始時 cd			開始時 cd			開始時 cd			開始時 cd		開始時 cd
入賞時 cd		入賞時 cd	停止時 cd			停止時 cd			停止時 cd			停止時 cd		停止時 cd
演出制御部														
第1保留数 (70B)		3	4			3			3			3	0	
第1保留数 (70E)		3	4			3			3			3	0	
第1保留数 (83)		3	4			3			3			3	0	
演出図柄 (70a)		変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中
特殊図柄 (TZ)		変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中
第1ランプ図柄 (81)		変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中	本停止	変動中

【図165】

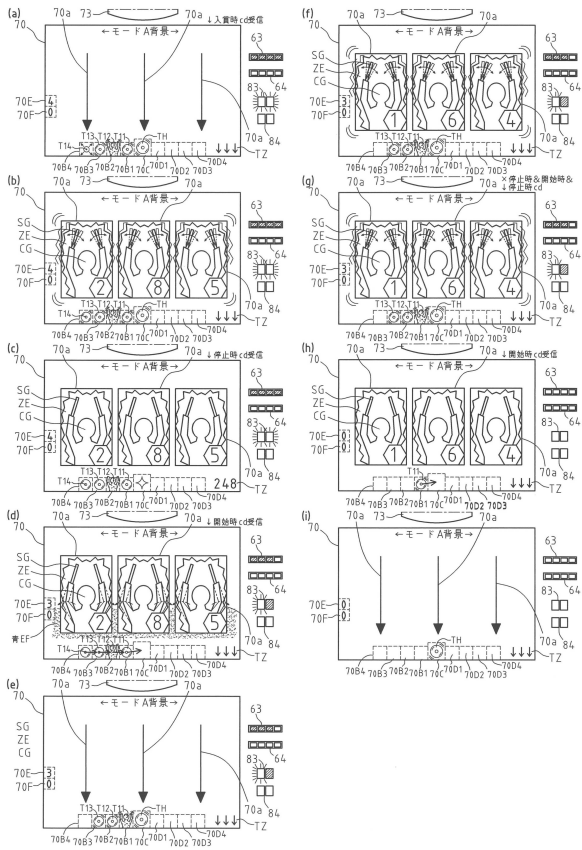


30

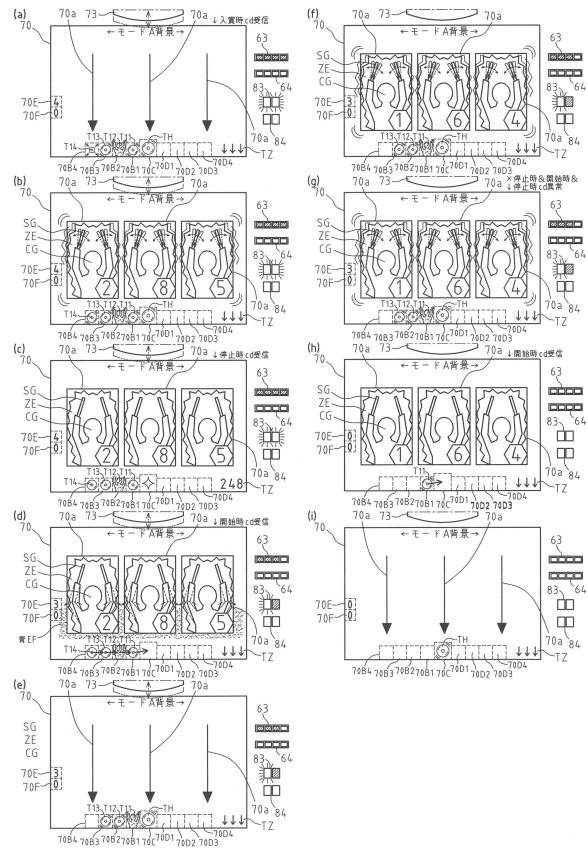
40

50

【図166】



【図167】

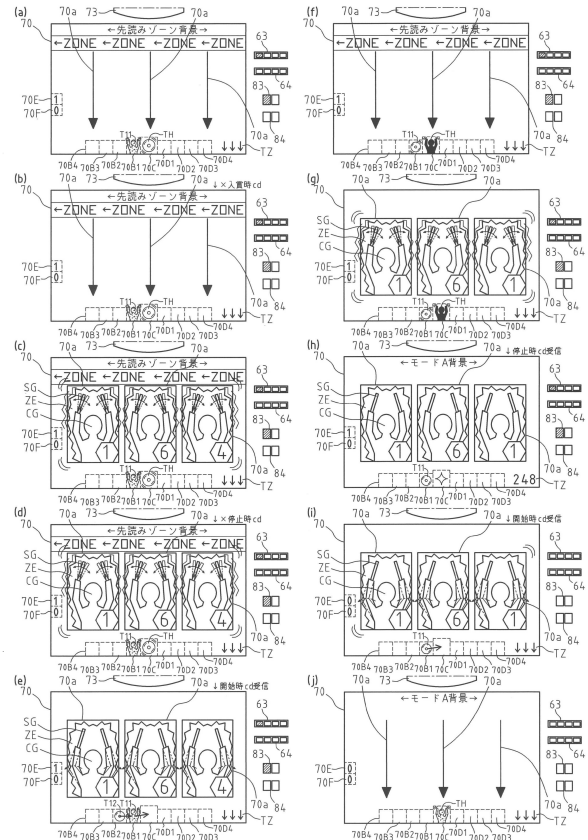


【図168】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例16

	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
主制御部											
第1保留記憶	1		2					1			0
第1保留数 (63)	1		2					1			0
特別図柄 (60)	変動中		本停止					変動中			本停止
											変動中
開始時 cd											開始時 cd
											開始時 cd
演出制御部											
第1保留数 (70B)	1		1					1			0
第1保留数 (70E)	1		1					1			0
第1保留数 (83)	1		1					1			0
演出図柄 (70a)	変動中		本停止					変動中			本停止
特殊図柄 (TZ)	変動中		本停止					変動中			本停止
第1ランブ図柄 (81)	変動中		本停止					変動中			本停止
											変動中
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)	

【図169】



10

20

30

40

50

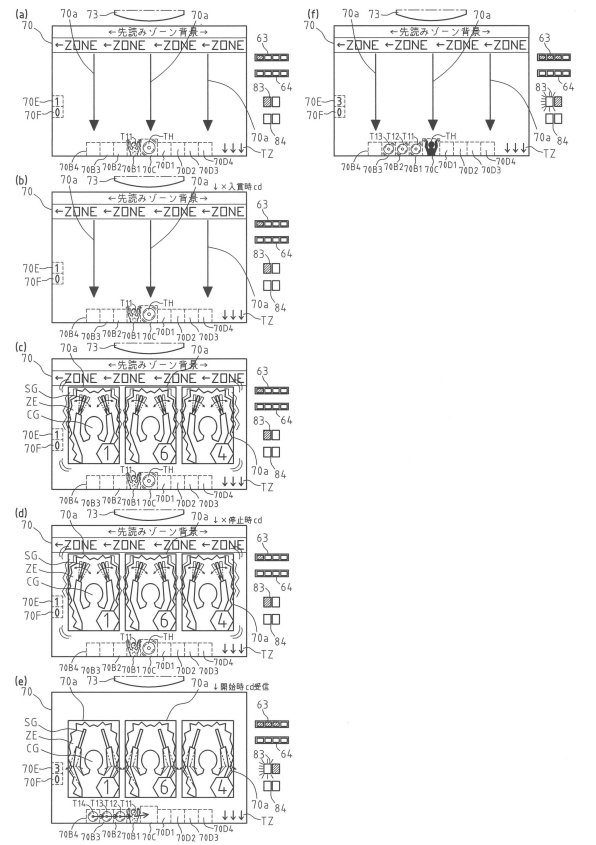
【図170】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例17

	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
主制御部									
第1保留記憶	1	2	3				4		3
第1保留数 (63)	1	2	3				4		3
特別図柄 (60)	変動中						本停止		変動中
開始時 cd								開始時 cd	
入賞時 cd	入賞時 cd	入賞時 cd	入賞時 cd				停止時 cd		
演出制御部									
第1保留数 (70B)	1	1	1				1		3
第1保留数 (70E)	1	1	1				1		3
第1保留数 (83)	1	1	1				1		3
演出図柄 (70a)	変動中						仮停止	本停止	変動中
特殊図柄 (TZ)	変動中						本停止	本停止	変動中
第1ランプ図柄 (81)	変動中						本停止	本停止	変動中

(a) (b) (c) (d) (e) (f)

【図171】



10

20

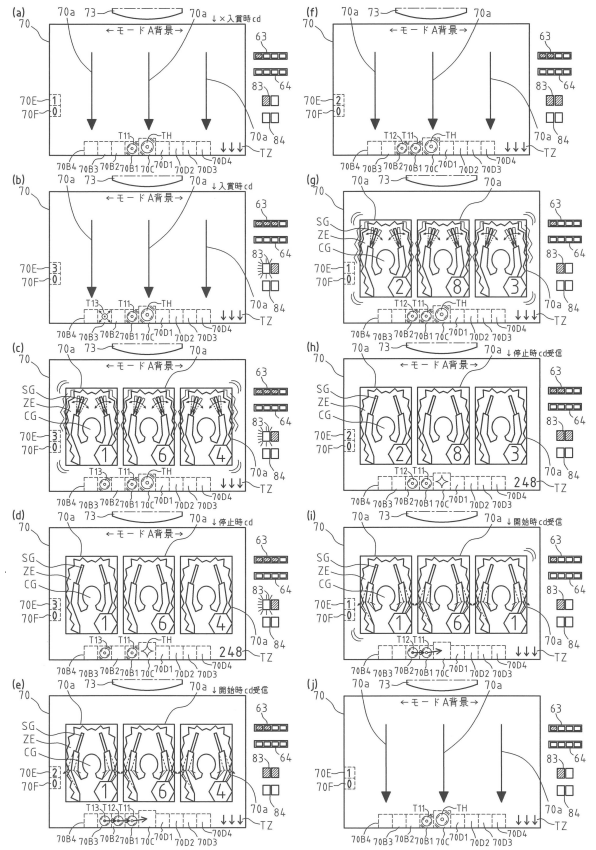
【図172】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例18

	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
主制御部												
第1保留記憶	1	2	3					2				1
第1保留数 (63)	1	2	3					2				1
特別図柄 (60)	変動中						本停止	変動中		本停止		変動中
開始時 cd									開始時 cd			開始時 cd
入賞時 cd	入賞時 cd	入賞時 cd					停止時 cd			停止時 cd		
演出制御部												
第1保留数 (70B)	1	1	3					2				1
第1保留数 (70E)	1	1	3					2				1
第1保留数 (83)	1	1	3					2				1
演出図柄 (70a)	変動中						仮停止	本停止	変動中	仮停止	本停止	変動中
特殊図柄 (TZ)	変動中						本停止	変動中		本停止		変動中
第1ランプ図柄 (81)	変動中						本停止	変動中		本停止		変動中

(a) (b) (c) (d) (e) (f) (g) (h) (i) (j)

【図173】



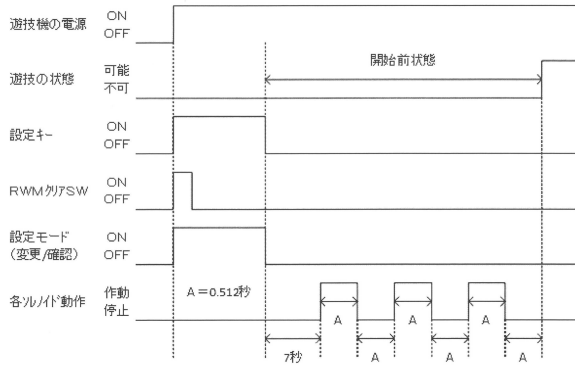
30

40

50

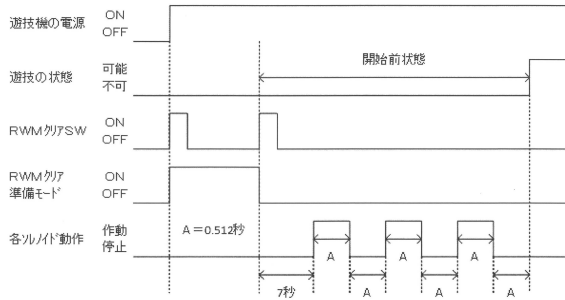
【 図 1 7 4 】

①のタイムチャート



【 図 1 7 5 】

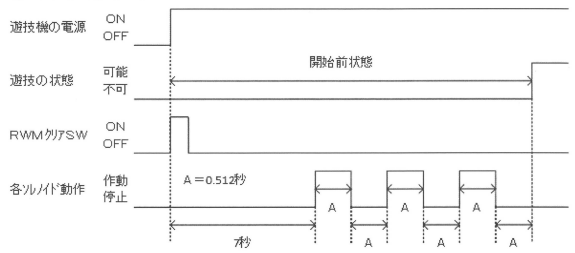
②のタイムチャート



10

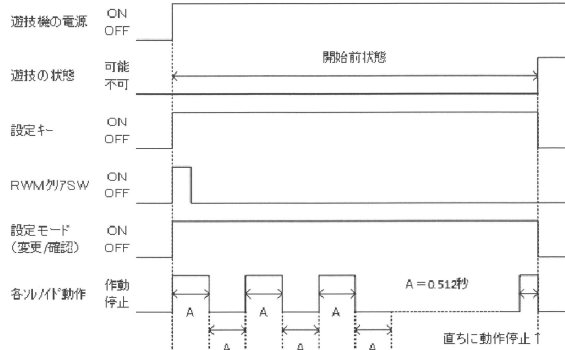
【 図 1 7 6 】

③のタイムチャート



【 図 1 7 7 】

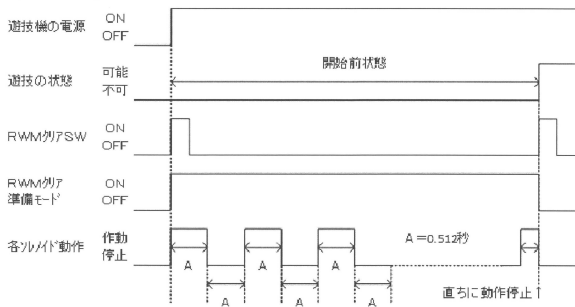
④のタイムチャート



20

【 図 1 7 8 】

⑤のタイムチャート



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2018-068452(JP,A)
特開2017-184977(JP,A)
特開2015-181729(JP,A)
特開2018-191789(JP,A)
特開2017-029231(JP,A)
特開2009-039590(JP,A)
特開2020-116124(JP,A)
特開2013-215241(JP,A)
特開2016-077709(JP,A)
特開2019-062962(JP,A)
特開2018-042634(JP,A)
特開2017-108882(JP,A)
特開2018-191793(JP,A)
特開2015-217096(JP,A)
特開2013-208263(JP,A)
特許第6894142(JP,B2)
特許第6943464(JP,B2)
特許第6894143(JP,B2)
特許第6892139(JP,B2)
特許第6934680(JP,B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02