

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2022-97
(P2022-97A)

(43) 公開日 令和4年1月4日(2022.1.4)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 320

テーマコード (参考)
2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 572 頁)

(21) 出願番号	特願2020-105981 (P2020-105981)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	令和2年6月19日 (2020.6.19)		京楽産業. 株式会社
		(74) 代理人	100181250
			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24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA13 CA25 CA26 CA29
			CA47 CA48 CA50 CA51 CA56
			CA76 CA77 EA04 EA10 GA01
			GA05

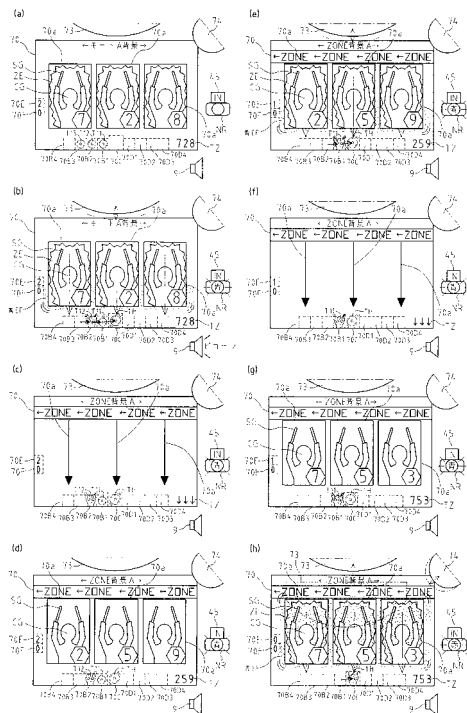
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技の興趣を向上する。

【解決手段】 遊技機1は、始動条件の成立に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能である。また、遊技状態として、通常遊技状態と、この通常遊技状態より有利な特定遊技状態とを有している。そして、第1始動口45への遊技球の入賞によって成立する始動条件に基づいて変動表示が可能であると共に、第2始動口47への遊技球の入賞によって成立する始動条件に基づいて変動表示が可能である。

【選択図】 図166



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態とを有し、第 1 入賞手段への遊技球の入賞によって成立する第 1 の始動条件に基づいて、又は第 2 入賞手段への遊技球の入賞によって成立する第 2 の始動条件に基づいて、表示手段において前記図柄の変動表示を実行可能であり、

前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を期待させる期待度表示を実行可能であり、

前記通常遊技状態における前記第 1 の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第 1 の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記期待度表示の実行割合が小さい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、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

20

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

【0003】

このような遊技機は、第 1 始動口と第 2 始動口とに狙いを切り替えて遊技を行うものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2019-033816 号公報

30

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

遊技機は、遊技状態などに応じた始動口に遊技球を入賞させなければ、結果として遊技者にとって不利になり、遊技の興味が低下するおそれがある。

【0006】

本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

40

上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口 45, 47 への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄 70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第 1 入賞手段（第 1 入賞口 45）への遊技球の入賞によって成立する第 1 の始動条件に基づいて、又は第 2 入賞手段（第 2 入賞口 47）への遊技球の入賞によって成立する第 2 の始動条件に基づいて、表示手段（第 1 画像表示装置 70）において前記図柄（演出図柄 70a）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を期待させる期待度表示（例えば色エフェクト）を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第 1

50

の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記期待度表示（例えば色エフェクト）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技者の興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図2】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

10

【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。

20

【図13】デモ待機時間決定テーブルの一例を示す図である。

【図14】演出制御部における先読み系演出処理を示す図である。

【図15】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。

【図16】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図17】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図18】演出制御部におけるアイコン表示態様更新処理を示す図である。

【図19】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

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

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

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

30

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

【図24】演出制御部における連続予告演出決定処理を示す図である。

【図25】予告シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図26】演出制御部における連続予告演出実行処理を示す図である。

【図27】代替予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図28】演出制御部におけるランプ変化演出実行処理を示す図である。

40

【図29】演出制御部における大当たり予告演出決定処理を示す図である。

【図30】大当たり予告決定テーブルの一例を示す図である。

【図31】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図32】統括制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図である。

【図33】統括制御部におけるVblank割込処理を示す図である。

【図34】入賞時変化演出のタイミングチャート1である。

【図35】入賞時変化演出のタイミングチャート2である。

【図36】入賞時変化演出の演出例を示す図である。

【図37】ノーマル変化パターン01のタイミングチャート1である。

【図38】ノーマル変化パターン01のタイミングチャート2である。

50

- 【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。
- 【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。 10
- 【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。
- 【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。 20
- 【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。
- 【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。 30
- 【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。 40
- 【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。 50

【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する場合の変形例 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。

10

【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。

20

【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。

【図 1 0 1】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。

30

【図 1 0 2】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 1 を示す図である。

【図 1 0 3】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 2 を示す図である。

【図 1 0 4】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。

【図 1 0 5】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。

【図 1 0 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。

40

【図 1 0 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 0 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 0 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 0 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 1 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。

50

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

【図 1 1 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 1 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 1 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。

10

【図 1 1 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 1 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 1 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 1 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 1 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。

20

【図 1 1 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 1 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 1 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 1 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 1 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。

30

【図 1 2 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 2 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 2 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 2 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 2 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。

40

【図 1 2 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 2 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 2 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 2 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 2 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。

50

【図 1 3 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 3 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 3 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 3 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 3 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 3 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。

10

【図 1 3 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 3 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 3 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。

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

【図 1 4 0】 画像変化演出の具体例 1 の演出例を示す図である。

【図 1 4 1】 画像変化演出の具体例 2 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 4 2】 画像変化演出の具体例 2 の演出例を示す図である。

【図 1 4 3】 画像変化演出の具体例 3 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 4 4】 画像変化演出の具体例 3 の演出例を示す図である。

【図 1 4 5】 画像変化演出の具体例 4 のタイミングチャートを示す図である。

20

【図 1 4 6】 画像変化演出の具体例 4 の演出例を示す図である。

【図 1 4 7】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 4 8】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 4 9】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 5 0】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 5 1】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 5 2】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 5 3】 画像変化演出の演出例を示す図である。

【図 1 5 4】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 のタイミングチャートを示す図である。

30

【図 1 5 5】 演出制御部にて条件が揃わないときの演出例を示す図である。

【図 1 5 6】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 2 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 5 7】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 3 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 5 8】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 4 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 5 9】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 5 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 6 0】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 6 のタイミングチャートを示す図である。

40

【図 1 6 1】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 7 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 6 2】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 8 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 6 3】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 9 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 6 4】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 0 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 6 5】 演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 1 1 のタイミングチャートを示

50

す図である。

【図 1 6 6】演出具体例 1 を示す図である。

【図 1 6 7】演出具体例 1 を示す図である。

【図 1 6 8】色エフェクトによる演出の実行割合を示す図である。

【図 1 6 9】ゾーン演出の実行割合を示す図である。

【図 1 7 0】変化報知音演出の実行割合を示す図である。

【図 1 7 1】保留アイコン変化演出の実行割合を示す図である。

【図 1 7 2】ランプ変化演出の実行割合を示す図である。

【図 1 7 3】第 1 可動部材の作動演出の実行割合を示す図である。

【図 1 7 4】演出具体例 1 の変形例を示す図である。

10

【図 1 7 4 - 1】導光板表示演出の実行割合を示す図である。

【図 1 7 5】演出具体例 2 における通常遊技状態のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 7 6】演出具体例 2 の通常遊技状態を示す図である。

【図 1 7 7】演出具体例 2 における特定遊技状態のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 7 8】演出具体例 2 の特定遊技状態を示す図である。

【図 1 7 9】演出具体例 3 を示す図である。

【図 1 8 0】演出具体例 3 を示す図である。

【図 1 8 1】変動時間の関係を示す図である。

【図 1 8 2】準備動作の実行割合を示す図である。

【図 1 8 3】停止動作の実行割合を示す図である。

20

【図 1 8 4】変動停止パターンの実行割合を示す図である。

【図 1 8 4 - 1】変動開始パターンの実行割合を示す図である。

【図 1 8 5】演出具体例 4 を示す図である。

【図 1 8 6】演出図柄の態様変化演出の実行割合を示す図である。

【図 1 8 7】演出図柄の表示サイズ変化演出の実行割合を示す図である。

【図 1 8 8】リーチ演出の表示サイズ変化演出の実行割合を示す図である。

【図 1 8 9】演出具体例 5 のタイミングチャートを示す図である。

【図 1 9 0】演出具体例 5 を示す図である。

【図 1 9 1】演出具体例 6 を示す図である。

【図 1 9 2】報知演出の実行割合を示す図である。

30

【図 1 9 3】振動演出の実行割合を示す図である。

【図 1 9 4】本実施形態に係る遊技機の一例を示した正面図である。

【図 1 9 5】本実施形態に係る遊技機の裏面側の一例を示した斜視図である。

【図 1 9 6】本実施形態に係る遊技機に備えられている遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【図 1 9 7】ベース枠体に各ユニットを組み付けた状態を示す背面図である。

【図 1 9 8】図 1 9 7 の一部分解斜視図である。

【図 1 9 9】パチンコ機の主制御基板において取得される各種乱数の説明図である。

【図 2 0 0】主制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 1】主制御基板の初期設定処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 0 2】主制御基板の CPU が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 0 3】主制御基板の CPU が実行する始動口 SW 処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 0 4】制御基板の CPU が実行するゲート検出 SW 処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 0 5】主制御基板の CPU が実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 0 6】主制御基板の CPU が実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

50

【図 2 0 7】主制御基板の C P U が実行する特別遊技判定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 0 8】主制御基板の C P U が実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 0 9】変動パターンテーブルの一例を示した図である。

【図 2 1 0】主制御基板の C P U が実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 1 1】主制御基板の C P U が実行する補助図柄処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 1 2】主制御基板の C P U が実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 1 3】ラウンド回数／作動パターンの設定例を示した図である。

【図 2 1 4】主制御基板の C P U が実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 1 5】主制御基板の C P U が実行する第 2 始動口開放処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 1 6】演出制御基板の C P U が実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 1 7】演出制御基板の C P U が実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 1 8】演出制御基板の C P U が実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 1 9】演出制御基板の C P U が実行する変動演出終了中処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 2 0】演出制御基板の C P U が実行する当たり演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 2 1】演出制御基板の C P U が実行するエンディング演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

【図 2 2 2】本実施形態の一例に係る主基板保護ケースを説明する図である。

【図 2 2 3】台座を含む主基板保護ケースの分解斜視図である。

【図 2 2 4】主基板保護ケースを台座に取り付ける際の態様を示す側面図である。

【図 2 2 5】本実施形態の他の例に係る主基板保護ケースを説明する図である。

【図 2 2 6】図 2 2 5 の主基板保護ケースの背面斜視図である。

【図 2 2 7】図 2 2 5 の主基板保護ケースを台座から取り外した状態を説明する図である。

【図 2 2 8】主基板ケースに設ける位置表示部の変形例を示す図である。

【図 2 2 9】主基板ケースに設ける位置表示部の変形例を示す図である。

【図 2 3 0】主基板ケースに設ける位置表示部の変形例を示す図である。

【図 2 3 1】識別表示を主基板ケースに形成する変形例を示す図である。

【図 2 3 2】識別表示を主基板ケースに形成する変形例を示す図である。

【図 2 3 3】主基板ケースの変形例を示す図である。

【図 2 3 4】シール部及びメイン R O M を、後斜め上方から見た図である。

【図 2 3 5】主制御基板の構造を説明するための図である。

【図 2 3 6】主制御基板に用いられるプリント基板の構成を示した図である。

【図 2 3 7】図 2 3 5、図 2 3 6 に示す主制御基板を収容する主基板ケースを示す図である。

【図 2 3 8】図 2 1 6 の主基板ケースの台座を含む主基板ケースの分解斜視図である。

【図 2 3 9】封止基礎部に対して切断部材、開封禁止シール、キャップを組み付ける手順を上ケース片の突出片を中心として示す模式図である。

【図 2 4 0】封止基礎部 3 1 0 に対して切断部材、開封禁止シール、キャップを組み付け

10

20

30

40

50

る直前の状態を示す分解斜視図である。

【図 2 4 1】封止基礎部に開封禁止シールを接着した状態を示す斜視図である。

【図 2 4 2】開封禁止シールに対してキャップを装着した状態を示す斜視図である。

【図 2 4 3】キャップを離脱させて開封禁止シールを破断した状態を示す斜視図である。

【図 2 4 4】開封禁止シールの一例の表面図、及び一部拡大図である。

【図 2 4 5】本実施形態における払出制御基板の部品レイアウトを示す図である。

【図 2 4 6】払出制御基板保護ケースの構成について説明する図である。

【図 2 4 7】払出制御基板ケースの分解斜視図である。

【図 2 4 8】払出制御基板ケースの分解斜視図である。

【図 2 4 9】画像制御基板の構造を説明するための図である。

10

【図 2 5 0】画像制御基板に用いられるプリント基板の構成を示した図である。

【図 2 5 1】画像制御基板に用いられるプリント配線基板の一部を拡大して示した図である。

【図 2 5 2】演出制御基板保護ケースの構成について説明する正面図である。

【図 2 5 3】演出制御基板ケースの分解斜視図である。

【図 2 5 4】演出制御基板ケースの分解斜視図である。

【図 2 5 5】本実施形態に係る主制御基板の他の構成を説明するための図である。

【図 2 5 6】図 2 5 5 で説明した主制御基板を収納した場合の本実施形態の主基板ケースを示す図である。

【図 2 5 7】図 2 5 5 に示す主基板ケースの台座を含む分解斜視図である。

20

【図 2 5 8】本実施形態に係る主制御基板のさらに別の構成を説明する図である。

【図 2 5 9】図 2 5 8 で説明した主制御基板を収納した場合の本実施形態の主基板ケースの正面図である。

【図 2 6 0】図 2 5 9 に示す主基板ケースの台座を含む分解斜視図である。

【図 2 6 1】RWM クリア時における画像表示装置と性能表示部の表示遷移を示す図である。

【図 2 6 2】遊技機が性能表示部と設定表示部を別途備える場合において、設定変更時の画像表示装置、性能表示部、設定表示部の表示遷移を示す図である。

【図 2 6 3】遊技機が性能表示部と設定表示部を別途備える場合において、設定変更時の画像表示装置、性能表示部、設定表示部の表示遷移を示す図である。

30

【図 2 6 4】遊技機が設定表示部を兼ねる性能表示部を備える場合において、設定確認時の画像表示装置、性能表示部の表示遷移を示す図である。

【図 2 6 5】遊技機が性能表示部と設定表示部を別途備える場合において、設定確認時の画像表示装置、性能表示部、設定表示部の表示遷移を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

(第 1 実施形態)

以下、本発明の第 1 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0011】

(遊技機の構成)

40

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

【0012】

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

【0013】

外枠 2 は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム 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。

50

【0014】

遊技盤取付枠3は、水平方向の一端側において第1ヒンジ機構部6を介して外枠2に対して脱着可能に連結されており、第1ヒンジ機構部6を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠3を外枠2に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠3の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠3の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。

【0015】

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

10

【0016】

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

【0017】

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

20

【0018】

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

【0019】

30

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

【0020】

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

【0021】

40

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

【0022】

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

50

態様で振動することで演出動作を行うことが可能となっており、ボタン位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

ロック機構27は、遊技盤取付部25の右側方に設けられ、鍵穴が形成されるシリンダーの前端部がガラス枠4の前面側に露出するようになっている。そして、シリンダーの鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回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5aの中央に向けて誘導する誘導部材37が設けられている。そして、内側レール35と外側レール36との間に発射装置26により発射された遊技球を遊技領域5aの上流部に案内する発射球案内路38が形成されている。また、遊技領域5aの最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠3の回収部）に導くためのアウト口39が形成されている。

10

【0033】

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

20

【0034】

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

【0035】

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

30

【0036】

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

【0037】

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

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47a（図2参照）と、第2始動口47を閉状態と開状態とに変換（可変）する可動部材48と、可動部材48を開閉変換するための第2始動口開閉ソレノイド48b（図2参照）とが設けられている。そして、第2始動口47が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、第2始動口47が開状態となっている場合には、遊技球の入

50

賞（入球）が可能もしくは容易となる。

【0039】

また、第2始動口47に入賞（入球）した遊技球が第2始動口検出スイッチ47aで検出されると、所定個数の遊技球（例えば3個）が遊技球払出装置100から賞球として上皿11に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第2特別図柄（識別情報）の大当たり抽選（特別遊技判定）が行われる。

【0040】

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

10

【0041】

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

【0042】

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

20

【0043】

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

【0044】

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

30

【0045】

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

40

【0046】

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

50

【0047】

第1特別図柄表示器60は、第1始動口45に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第1特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、第2特別図柄表示器61は、第2始動口47に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第2特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、普通図柄表示器62は、普図ゲート44に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる普通図柄の当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器である。

【0048】

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

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。

20

【0050】

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

【0051】

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

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。

50

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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

50

灯し、保留記憶数が「2」のときに左右のLEDが点灯し、保留記憶数が「3」のときに左側のLEDが点滅すると共に右側のLEDが点灯し、保留記憶数が「4」のときに左右のLEDが点滅する。

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

10

20

30

40

50

演出図柄 70 a の停止表示では、演出図柄 70 a が大当たり抽選の結果を示す所定の態様（ハズレ態様、大当たり態様等）で所定時間（例えば、0.5 秒）停止するようになっている。大当たり態様（特別結果態様）は、「777」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「357」などのように規則性を持った演出図柄の組み合わせであり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。なお、演出図柄 70 a の変動表示の態様はこれに限られず、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場で回転（自転）するようのものであってもよい。

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

また、第 1 画像表示装置 70（メイン液晶）の表示部には、現在の第 1 保留記憶の個数である第 1 特別図柄保留数（U1）に対応する数の第 1 保留アイコンを表示するための第 1 保留アイコン表示領域 70 B と、現在の第 2 保留記憶の個数である第 2 特別図柄保留数（U2）に対応する数の第 2 保留アイコンを表示するための第 2 保留アイコン表示領域 7

10

20

30

40

50

0 Dと、実行中の特別図柄（演出図柄 70 a）の変動表示に対応する（関連した）当該アイコンを表示するための当該アイコン表示領域 70 C が形成されている。

【0089】

第1保留アイコン表示領域 70 B は、当該アイコン表示領域 70 C に近い側から第1表示部 70 B 1、第2表示部 70 B 2、第3表示部 70 B 3、第4表示部 70 B 4といった形で区画されており、各表示部 70 B 1～70 B 4には、第1特別図柄保留数（U1）に対応した数の第1保留アイコンが表示される。つまり、第1特別図柄保留数（U1）の増減に対応して第1保留アイコンの個数も増減するようになっている。

【0090】

具体的には、第1表示部 70 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 H11 が表示され、第2表示部 70 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 H12 が表示され、第3表示部 70 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 H13 が表示され、第4表示部 70 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 H14 が表示される。

【0091】

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

【0092】

具体的には、第1表示部 70 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 H21 が表示され、第2表示部 70 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 H22 が表示され、第3表示部 70 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 H23 が表示され、第4表示部 70 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 H24 が表示される。なお、本実施の形態では、「第1特別図柄保留数」を「第1保留数」と「第2特別図柄保留数」を「第2保留数」と称する場合がある。

【0093】

当該アイコン表示領域 70 C は、特別図柄（演出図柄 70 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 70 B の第1表示部 70 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 70 D の第1表示部 70 D 1に表示されていた第2保留アイコンが移動（シフト）してくることで当該アイコン TH が表示され、特別図柄（演出図柄 70 a）の変動表示の終了時に当該アイコン TH が消滅（消去）する。なお、特別図柄（演出図柄 70 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。

【0094】

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

【0095】

第2可動部材 74 は、盤用照明装置 76（図2参照）の一部である第2可動部材 LED（フルカラー）を所定の発光態様で点灯させることで演出発光を行うことが可能となっ

10

20

30

40

50

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

【0097】

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

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

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

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

【0103】

上ケース部材の上面には、情報表示器 1 1 3 と前後に重ならないように遊技機 1 の型式

10

20

30

40

50

名（機種名）が印字された型式名シールと、主制御基板 1 1 0 の管理番号が印字された管理番号シールとが左右に並んだ状態で貼付される。また、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a に対応する位置には、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a のアクチュエーターを押圧（ON）するための操作部材 1 0 8 が遊嵌されている。そして、操作部材 1 0 8 を押圧操作すると RWMクリアスイッチ 1 1 1 a が ON することになる。

【0 1 0 4】

また、設定キースイッチ 1 1 2 a に対応する位置には、設定キーを設定キースイッチ 1 1 2 a 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 1 1 2 a 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 1 1 2 a 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 1 1 2 a 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 1 1 2 a 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 1 1 2 a が OFF して設定キーが鍵穴から抜ける状態になる。

10

【0 1 0 5】

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 1 1 0 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 1 1 0 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。

【0 1 0 6】

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 1 1 0 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

【0 1 0 7】

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 1 1 0 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。

【0 1 0 8】

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 1 1 0 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。

30

【0 1 0 9】

なお、情報表示器 1 1 3 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。

【0 1 1 0】

また、主制御基板 1 1 0 に RWMクリアスイッチ 1 1 1 a、設定キースイッチ 1 1 2 a、情報表示器 1 1 3 を実装するのではなく、専用基板に RWMクリアスイッチ 1 1 1 a、設定キースイッチ 1 1 2 a、情報表示器 1 1 3 の少なくとも 1 つを実装し、主制御基板 1 1 0 の基板ケースに内包されるように主制御基板 1 1 0 にボード to ボード接続するようにしてもよい。

40

【0 1 1 1】

また、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a については、主制御基板 1 1 0 や主制御基板 1 1 0 の基板ケースに内包される専用基板に実装するのではなく、遊技者が操作できない位置であれば電源基板 1 6 0 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 1 1 1 a からの信号が主制御部 1 1 0 m に入力されるようにするとよい。

【0 1 1 2】

また、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a の操作によってメイン RAM 1 1 0 c 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

50

リアスイッチ 111a とは別個に設定値を更新するための信号を入力する専用の設定スイッチを設けてもよい。この場合には、RWM クリアスイッチ 111a 及び設定スイッチを主制御基板 110 や主制御基板 110 の基板ケースに内包される専用基板に実装するようにしてもよいし、遊技者が操作できない位置として電源基板 160 に設けたり、遊技盤取付枠 3 の裏面側に設けたり、ガラス枠 4 の裏面側に設けたりしてもよい。

【0113】

また、情報表示器 113 に性能情報と設定値の両方を表示するのではなく、もう 1 つの表示器を主制御基板 110 又は主制御基板 110 の基板ケースに内包される専用基板に実行し、何れか一方の表示器に性能情報を表示し、何れか他方の表示器に設定値を表示するようにしてもよい。

10

【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 110a、遊技制御プログラム等が格納されたメイン ROM 110b、及び、演算処理時のワークエリアとなるメイン RAM 110c（揮発性記憶手段に相当）を備えたワンチップマイコンとしての主制御部 110m と、主制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。メイン CPU 110a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてメイン ROM 110b に記憶されたプログラムを読み出し、メイン RAM 110c 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。

20

【0116】

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

【0117】

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

30

【0118】

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

40

【0119】

主制御部 110m のメモリ領域は、メイン ROM 110b に割り当てられたメモリ領域と、メイン RAM 110c 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 110b 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

50

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

【0121】

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

10

【0122】

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

【0123】

メイン R A M 110 c のメモリ領域は、遊技用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる遊技用 R W M 領域と、情報用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる情報用 R W M 領域が順に配置されている。

【0124】

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

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

【0126】

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

30

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

メイン C P U 110 a が遊技用プログラムに基づく処理を行う場合、基本的には遊技用データ領域を参照すると共に、遊技用 R W M 領域をワークとして使用しながら遊技用 R W M 領域の内容を参照及び更新するようになっている。また、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に、基本的には情報用データ領域を参照すると共に、情報用 R W M 領域をワークとして使用しながら情報用 R W M 領域の内容を参照及び更新するようになっている。

40

【0130】

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

50

【0131】

そして、情報用プログラムに基づく処理を行う場合には、遊技用プログラムに基づく処理においてフラグレジスタを遊技用RWM領域に退避した後に情報用プログラムを呼び出して情報用プログラムに基づく処理を実行し、情報用プログラムに基づく処理が終了して遊技用プログラムに復帰した直後にフラグレジスタを遊技用RWM領域から復帰するようになっている。

【0132】

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

10

【0133】

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

【0134】

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

20

【0135】

払出制御部121は、演算処理を行う払出CPU121a、払出プログラム等が格納された払出ROM121b、演算処理時のワークエリアとなる払出RAM121c、払出制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。払出CPU121aは、図示しない水晶発振器からの動作クロックを受けて払出ROM121bに記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出RAM121cをワークエリアとして活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行い、遊技球払出装置100を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを主制御基板110や演出制御基板130等へ送信したりする。

【0136】

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

30

【0137】

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

40

【0138】

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

【0139】

発射制御部122では、タッチセンサ15aから入力されるタッチ信号によって遊技者の手が発射ハンドル15に触れていることを検出すると、球送りソレノイド11b、及び、発射用ソレノイド28bへの通電を許容し、発射ボリューム15bからの検出信号によって発射ハンドル15の回動角度が変化したことを検出すると、球送りソレノイド11b

50

を駆動させると共に、発射ハンドル 15 の回動角度に応じた発射強度となるように発射用ソレノイド 28b を駆動させて遊技球を発射させるようになっている。

【0140】

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

【0141】

演出制御基板 130 は、主制御基板 110 からの演出コマンドの受信に基づき遊技に関する (遊技機 1 で行われる) 演出を制御する従制御基板 (従制御手段) となっている。演出制御基板 130 は、演算処理を行うサブ 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。

【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)。

【0143】

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

【0144】

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

【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

10

20

30

40

50

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

【0147】

統括ROM143は、マスクROM等で構成されており、画像表示を行うための表示制御プログラム、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターン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。

【0148】

このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメ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エティー比等の各種情報が含まれている。

【0149】

画像制御部145（VDP）は、各種の画像データが記憶されているCGROM146が接続されており、統括制御部141（統括CPU142）からのコマンド（ディスプレイリスト、描画指令等）とCGROM146に記憶された画像データに基づいて映像信号（RGB信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）に表示させる画像（フレーム）、例えば、演出図柄画像、演出図柄の背景を構成する背景画像、キャラクタ画像、及び、セリフ画像などの個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは、個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。

【0150】

CGROM146は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等から構成され、所定範囲の画素（例えば、32×32ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。このCGROM146は、画像制御部145（VDP）によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。

【0151】

また、CGROM146は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、CGROM146は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【0152】

VRAM147は、画像データの書き込み、又は、読み出しが高速なSRAMで構成されている。このVRAM143は、統括制御部141（統括CPU142）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）に対応するフレームバッファ領域等を有している。

【0153】

このフレームバッファ領域は、画像を描画、又は、表示するための記憶領域であり、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とを更に有している。そして、第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とは、描画の開始毎に「描画用フレー

10

20

30

40

50

ムバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。

【0154】

そのため、画像制御部145（VDP）は、統括制御部141（統括CPU142）からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、CGROM146に記憶された描画データをVRAM147のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号（RGB信号等）を生成して、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）に出力して種々の画像を表示させる。

【0155】

なお、画像制御部145（VDP）には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）に出力する。本実施の形態では、画像制御部145（VDP）のフレームレートは1秒間に30回の描画（画像の表示）が行われるように30fps（1/30秒＝約33ms）となっているが、1秒間に60回の描画（画像の表示）が行われるように60fps（1/60秒＝約16.6ms）としてもよい。

【0156】

また、画像制御部145と第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）との間には、画像データを所定の画像形式に変換して出力する汎用基板72が接続されている。汎用基板72は、画像データを表示する第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有しており、例えば、SXGA（1280ドット×1080ドット）の19インチの液晶表示装置を接続したときと、XGA（1024ドット×768ドット）の17インチの液晶表示装置を接続したときとの解像度の違いなどを吸収する。

【0157】

音声制御部148は、音声出力装置9と接続しており、演出制御部130mから送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）の表示に合わせて音声データや楽曲データ（BGM、SE）等を音声出力装置9から出力させる制御を行う。

【0158】

ランプ／駆動制御部150は、演算処理を行うランプCPU150aと、ランプ・駆動制御プログラムが格納されたランプROM150b、演算処理時のワークエリアとなるランプRAM150c、及び、入出力ポート等を備えている。

【0159】

ランプCPU150aは、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプROM150bに記憶されたランプ・駆動制御プログラムを読み出し、ランプRAM150cをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部130mから受信した演出指示コマンド等に応じて、各種照明装置や各種駆動装置などの被制御装置に所定の演出を行わせるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。

【0160】

ランプ／駆動制御部の入出力ポートには、枠用照明装置10、ハンドル発光装置15c、ボタン駆動装置17b、盤用照明装置76、及び、サブ情報表示装置80が接続されており、演出制御部130m（サブCPU130a）から送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、枠用照明装置10、ハンドル発光装置15c、盤用照明装置76、及び、サブ情報表示装置80の各種LEDの点灯制御を行ったり、ボタン駆動装置17b、及び、盤用駆動装置75のモータやソレノイドといった駆動源の駆動制御を行ったりする。

【0161】

10

20

30

40

50

電源基板 160 は、遊技機の外部から供給される電源から遊技機の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成し、該メイン電源を遊技機 1（主制御基板 110、払出制御基板 120、演出制御基板 130 や各種電子部品）に供給する。電源基板 160 には、電源断（停電）が発生したか否かを検出すると共に、電源断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板 110 に出力する電断検出回路 162 と、電源断（停電）時に主制御基板 110 に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路 163 を備える。

【0162】

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

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

（遊技状態の説明）

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

【0166】

本実施の形態では、以下の 3 つの遊技状態が設けられている。

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

【0167】

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

【0168】

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

りの当選確率が向上し、設定値が「1」の場合において、大当たりの当選確率が約 $1/60$ と高く設定された遊技状態を言う。

【0169】

具体的には、設定値は「1」～「4」の4種類となっており、設定値が「1」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約 $1/300$ となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約 $1/60$ となり、設定値が「2」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約 $1/295$ となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約 $1/59$ となり、設定値が「3」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約 $1/290$ 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。

10

【0170】

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

【0171】

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

20

【0172】

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

30

【0173】

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

40

【0174】

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

50

【0175】

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

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

（大当たり遊技の種類）

次に、大当たり遊技の種類について説明する。

【0180】

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

なお、本実施の形態では、大当たり遊技の種類を3種類としているが、3種類に限られ

10

20

30

40

50

ず、3種類よりも少なくてもよいし、多くてもよい。また、開閉部材51の開放時間を何れの大当たり遊技（第1大当たり遊技～第3大当たり遊技）であっても29.5秒としているが、開放時間は29.5秒ではなくてもよいし、ラウンド遊技によって異なる開放時間としてもよい。

【0187】

（当たり遊技の種類）

次に、当たりの種類について説明する。

【0188】

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

ップ S 7 に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入であるものとしてステップ S 8 に処理を移す。

【0198】

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

【0199】

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

10

【0200】

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

【0201】

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

20

【0202】

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

30

【0203】

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

【0204】

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

40

【0205】

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

【0206】

メインCPU110aは、ステップS12において、復帰不可能エラー処理を行う。具体的には、情報表示器113に復帰不可能エラーを示すエラー情報「E」を表示し、演出制御基板130に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンド

50

を送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、出力ポートをクリアした後に遊技情報出力端子板 90 のセキュリティ信号端子から復帰不可能エラーの発生を示す復帰不可能エラー信号（セキュリティ信号）を出力し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。これにより、演出制御基板 130 では、復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。

【0207】

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

10

【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。

20

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 CPU 110 a 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 111 a 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。

30

【0211】

メイン CPU 110 a 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 CPU 110 a 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。

40

【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

50

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 CPU 110a は、ステップ S16 において、設定確認操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ 112a が ON 状態であるか否かを判定する。設定確認操作があった場合には、設定確認モードに移行するものとしてステップ S17 に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には、遊技の制御状態を電源断前の状態に復帰させるためにステップ S18 に処理を移す。

【0215】

メイン CPU 110a は、ステップ S17 において、設定確認処理を行う。具体的には、状態確認表示器 68 に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器 113 の 1 つの 7 セグメント LED に遊技用 RWM 領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定確認指定コマンドを演出制御基板 130 に送信する。

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

メイン CPU 110a は、ステップ S18 において、遊技用 RWM 領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア（0 クリア）し、電源復旧時の遊技用 RWM 領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。

【0219】

メイン CPU 110a は、ステップ S19 において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板 130 に送信する。これにより、演出制御基板 130 では、後述する設定確認報知等を終了させて電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

【0220】

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

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

【0221】

メイン CPU 110a は、ステップ S20 において、その他のコマンド（第 1 特別図柄保留数（U1）、及び、第 2 特別図柄保留数（U2）を示す特別図柄記憶指定コマンド、普通図柄保留数（G）を示す普通図柄記憶指定コマンド等）を演出制御基板 130 に送信する。これにより、演出制御基板 130 では特図保留数や普図保留数を把握することが可

10

20

30

40

50

能となると共に、第1画像表示装置70に第1保留アイコンや第2保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。

【0222】

メインCPU110aは、ステップS21において、設定値指定コマンドを演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では現在の設定値を把握することが可能となる。なお、この設定値指定コマンドは、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信される前に演出制御基板130に送信してもよい。また、設定値指定コマンドを特別図柄の変動表示の開始毎にも送信してもよいし、大当たり遊技の開始毎にも送信してもよい。

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

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

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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

【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

10

20

30

40

50

ることが可能となる。

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

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

【0235】

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

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

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

【0239】

また、設定変更が行われる場合、設定変更が行われた後に、RWMクリア処理を行なう

ようになっていたが、設定変更が行われる前にRWMクリア処理を行っても良い。

【0240】

(主制御基板のタイマ割込処理)

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

【0241】

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

10

【0242】

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

20

【0243】

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

【0244】

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

30

【0245】

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

【0246】

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

40

【0247】

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

【0248】

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

50

【0249】

次に、メインCPU110aは、ステップS500において、払出制御基板120の払出状態を確認するための払出状態確認指定コマンドを払出制御基板120に送信したり、後述する賞球カウンタ（3個賞球カウンタ、10個賞球カウンタ、15個賞球カウンタ）を参照し、各種入賞口に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板120に送信したりするための払出制御処理を行う。これにより払出制御基板120が遊技球払出装100から賞球を払い出すための制御を実行する。

【0250】

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

10

【0251】

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

20

【0252】

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

30

【0253】

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

【0254】

メインCPU110aは、ステップS810において、遊技球計数処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、通常遊技状態中における各種入賞口（一般入賞口、大入賞口始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である通常中払出数、通常遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ52aで検出された遊技球数である通常中アウト数、遊技状態に拘らずにアウト球検出スイッチ52aで検出された遊技球数である総アウト数を計数するための処理を行う。

40

【0255】

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

【0256】

メインCPU110aは、ステップS830において、性能情報算出処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通

50

常ベース値（（通常中払出数÷通常中アウト数）×100）を算出すると共に、情報用RWM領域に設定されるベース記憶領域の第1領域に小数点第一位で四捨五入した通常ベース値をセーブする処理を行う。

【0257】

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

10

【0258】

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

【0259】

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

【0260】

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

20

【0261】

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

【0262】

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

30

【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。

40

【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

50

に処理を移す。

【0267】

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

【0268】

メインCPU110aは、ステップS220において、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この大入賞口検出スイッチ入力処理では、大入賞口検出スイッチ50aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口50に入賞したか否かの判定を行う。大入賞口検出スイッチ50aから検出信号の入力がなければ、ステップS230に処理を移す。

10

【0269】

大入賞口検出スイッチ50aからの検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口用の賞球カウンタ（15個賞球カウンタ）に15個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ（D）に「1」を加算して更新（ $D \leftarrow D + 1$ ）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（ $C \leftarrow C + 1$ ）し、大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

20

【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（ $E \leftarrow E + 1$ ）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。

30

【0272】

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

【0273】

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

40

【0274】

メインCPU110aは、ステップS240において、第2始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第2始動口検出スイッチ入力処理では、後述する図6に示す第1始動口検出スイッチ入力処理と略同様の処理を行う。

【0275】

メインCPU110aは、ステップS250において、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。このゲート検出スイッチ入力処理では、ゲート検出スイッチ44aからの検出信号

50

を入力したか、すなわち、遊技球が普図ゲート 4 4 を通過したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ 4 4 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。

【0276】

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

【0277】

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

【0278】

（主制御基板の第 1 始動口検出スイッチ入力処理）

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

【0279】

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

【0280】

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

【0281】

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

【0282】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 5 において、第 1 特別図柄保留数（U 1）に「1」を加算して更新（ $U1 \leftarrow U1 + 1$ ）する処理を行い、ステップ S 2 3 0 - 6 において、更新後の第 1 特別図柄保留数（U 1）に対応する第 1 特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第 1 特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、演出制御基板 1 3 0 では第 1 特別図柄保留数を把握することが可能となる。

【0283】

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

【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】

10

20

30

40

50

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

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

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

【0289】

（主制御基板の特図特電制御処理）

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

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

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

【0293】

具体的には、まず、メインCPU110aは、第2特別図柄保留数（U2）が「1」以上であるか否かを判定し、第2特別図柄保留数（U2）が「1」以上でない場合には、第1特別図柄保留数（U1）が「1」以上であるか否かを判定し、第1特別図柄保留数（U

10

20

30

40

50

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

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

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

【0300】

また、第1特別図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値に基づいて大当たり判定を行った場合には、この第0記憶部に記憶されている大当たり図

10

20

30

40

50

柄用乱数値に基づいて特別図柄（大当たり特別図柄、ハズレ特別図柄）を決定し、決定した特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、演出図柄指定コマンドが演出制御基板 130 に送信され、演出制御基板 130 では停止表示する特別図柄の種類を把握することが可能となる。

【0301】

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

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【0307】

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

【0308】

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

【0309】

ステップ S330 において、メインCPU 110a は、特別図柄の停止時間（0.5秒

50

）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 S 3 2 0 でセットされた特別図柄の停止時間が経過した（特別図柄時間カウンタ = 0）か否かを判定する。停止時間が経過していない場合には、特図特電処理データ = 2 を維持したまま、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【0310】

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

【0311】

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

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

【0314】

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

【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 5 1 b の駆動データの出力を停止して開閉部材 5 1 を閉鎖させる。これにより、1 回のラウンド遊技が終了する。また、ラウンド入賞カウンタ（C）のカウント値をクリアする。

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

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

【0319】

（演出制御基板に関するコマンドの説明）

10

20

30

40

50

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

【0320】

「第 1 特別図柄記憶指定コマンド」は、第 1 特別図柄保留数 (U1) を示すものであり、第 1 特別図柄保留数 (U1) が増減したときにメイン RAM 110c 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 RAM 110c 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。

10

【0322】

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

【0323】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別 (種類) を示すものであり、各種の特別図柄が決定されて特別図柄の変動表示が開始されるときにメイン RAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 130 に送信される。

【0324】

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

20

【0325】

「第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第 1 特別図柄表示器 60 での特別図柄の変動時間 (変動態様) を示すものであり、第 1 特別図柄表示器 60 で特別図柄の変動表示が開始されるときにメイン RAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 130 に送信される。

【0326】

「第 2 特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第 2 特別図柄表示器 61 での特別図柄の変動時間 (変動態様) を示すものであり、第 2 特別図柄表示器 61 で特別図柄の変動表示が開始されるときにメイン RAM 110c 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

【0327】

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

【0328】

「特別図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されたことを示すものであり、第 1 特別図柄表示器 60、又は、第 2 特別図柄表示器 61 で特別図柄を停止表示させるときにメイン RAM 110c 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

【0329】

「普通図柄確定コマンド」は、普通図柄が停止表示されたことを示すものであり、普通図柄表示器 62 で普通図柄を停止表示させるときにメイン RAM 110c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 130 に送信される。

【0330】

「始動口入賞指定コマンド」は、大当たり判定 (抽選) の結果を事前に演出制御基板 130 に通知するためのものであり、第 1 始動口 45、又は、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞したときにメイン RAM 110c 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

【0331】

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

【0332】

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

【0333】

「大当たり用エンディング指定コマンド」は、大当たり遊技が終了することを示すものであり、各種の大当たり遊技が終了するときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

10

【0334】

「普通図柄記憶指定コマンド」は、普通図柄保留数（G1）を示すものであり、普通図柄保留数（G1）記憶領域に記憶されている値が増減したときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【0335】

「普図指定コマンド」は、普通図柄表示器62に停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、各種の普通図柄が決定されて普通図柄の変動表示が開始されるときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

20

【0336】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器62での普通図柄の変動時間を示すものであり、普通図柄の変動表示が開始されるときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【0337】

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

【0338】

「当たり用エンディング指定コマンド」は、各種の補助遊技が終了することを示すものであり、当たり遊技が終了するときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

30

【0339】

「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか否か、高確率遊技状態であるか否かを示すものであり、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時（大当たり遊技の開始時）、及び、大当たりの終了時にメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【0340】

「電源投入指定コマンド」、及び、「電源復旧指定コマンド」は、遊技機1への電源投入がメインRAM110cの初期化を伴うものであるか否かを示すものであり、遊技機1の電源がONされたときにメインRAM110cの初期化の有無、及び、遊技状態に対応する電源投入指定コマンド、又は、電源復旧指定コマンドが演出制御基板130に送信される。

40

【0341】

「客待ち状態指定コマンド」は、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったことを示すものであり、客待ち状態となったときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【0342】

「エラー指定コマンド」は、遊技機1でエラーが発生したこと、及び、エラーの種類を

50

示すものであり、上述した磁気・電波異常判定処理で磁気異常や電波異常の発生が判定されたとき、上述した大入賞口検出スイッチ入力処理、又は、上述した第2始動口検出スイッチ入力処理において不正入賞の発生が判定されたときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【0343】

また、払出制御基板120において遊技盤取付枠3やガラス枠4の開放、下皿12の満杯、払出異常が検出されたときにも払出RAM121cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【0344】

「エラー解除指定コマンド」は、遊技機1に発生したエラーが解消されたことを示すものであり、各種異常の解消が検出されたときにメインRAM110c又は払出RAM121cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブRAM130cの受信バッファに格納する処理を行う。

【0354】

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

【0355】

サブCPU130aは、ステップE200において、電源投入処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示／音声制御部140に電源投入報知コマンドを送信して、第1画像表示装置70（メイン液晶）や第2画像表示装置71（サブ液晶）に電源投入画面を表示させたり、音声出力装置9から電源投入音を出力させたりする。

【0356】

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

【0357】

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

【0358】

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

【0359】

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

【0360】

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

【0361】

「アイコン変化演出」とは、保留アイコン、及び、当該アイコンの表示態様を変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一

10

20

30

40

50

種である。なお、本実施の形態では、保留アイコンに対するアイコン変化演出を「保留アイコン変化演出」と当該アイコンに対するアイコン変化演出を「当該アイコン変化演出」と称する場合がある。

【0362】

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

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

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

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

【0368】

(演出制御部の客待ち演出処理)

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

【0369】

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

【0370】

サブCPU130aは、ステップE300-3において、デモ待機時間を決定し、デモ待機タイマにセットする。具体的には、図13に示すデモ待機時間決定テーブルを参照し

10

20

30

40

50

、現在の遊技状態、現在の状態に基づいて、複数のデモ待機時間の中から1つのデモ待機時間を決定する。

【0371】

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

【0372】

サブCPU130aは、ステップE300-6において、デモ待機タイマ=0であるか否かを判定する。デモ待機タイマ=0でない場合には、まだ客待ちデモ演出を実行しないものとして今回の客待ち演出処理を終了し、デモ待機タイマ=0の場合には、ステップE300-7において、客待ちデモ演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の客待ち演出処理を終了する。これにより、客待ちデモ演出コマンドが表示／音声制御部140やランプ／駆動制御部150に送信され、遊技者に対して遊技の実行を訴求する客待ちデモ演出が実行されることになる。

【0373】

(デモ待機時間決定テーブル)

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

【0374】

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

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

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

【0378】

図13に示したデモ待機時間決定テーブルの第4の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表

10

20

30

40

50

示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【0379】

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

【0380】

図13に示したデモ待機時間決定テーブルの第6の特徴としては、通常遊技状態における各デモ待機時間よりも、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）における各デモ待機時間の方が長い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【0381】

（演出制御部の先読み系演出処理）

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

【0382】

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

【0383】

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

【0384】

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

【0385】

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

【0386】

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

【0387】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

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

【0388】

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

【0389】

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

【0390】

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

【0391】

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

【0392】

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

【0393】

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

【0394】

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

【0395】

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

【0396】

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

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

【0400】

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

【0401】

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

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

(アイコン最終表示態様決定テーブル)

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

【0405】

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

【0406】

アイコン最終表示態様には、通常アイコンとしてのCDアイコンと、大当たりとなる(

10

20

30

40

50

大当たり遊技が実行される)可能性があることを示唆する特別アイコンとしての青キャラアイコン、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコンが設定されている。

【0407】

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

【0408】

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

10

【0409】

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

【0410】

(変化シナリオ決定テーブル)

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

20

【0411】

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

【0412】

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

30

【0413】

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

【0414】

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

40

50

ーチ演出が実行される事前変動の実行中よりもリーチ演出が実行されない事前変動の実行中の方が高い割合でアイコンの表示態様の変化が発生するように各種のシナリオを設定しておいてもよい。

【0415】

(演出制御部のアイコン表示態様更新処理)

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

【0416】

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

10

【0417】

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

20

【0418】

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

【0419】

サブCPU130aは、ステップE520-5において、変化対象となる保留アイコンの表示態様の变化パターン(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。

30

【0420】

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

【0421】

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

40

【0422】

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

【0423】

サブCPU130aは、ステップE520-9において、変化対象となる当該アイコンの表示態様の变化パターン(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

50

ターン決定テーブルの中から、今回の変動演出で当該アイコンが変化する変化段階に応じた当該アイコン用の変化パターン決定テーブル（図20、図21参照）を選択する。なお、変化段階に応じた当該アイコン用の変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0424】

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

【0425】

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

【0426】

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

【0427】

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

【0428】

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

【0429】

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

【0430】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

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

【0431】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブルには、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様、各保留アイコン変化パターンの選択率（％）、及び、選択される保留アイコン変化パターンが対応付けられており、参考として各保留アイコン変化パターンにおけ

10

20

30

40

50

る保留アイコンの変化演出発生タイミング、及び、変化段階が記載されている。

【0432】

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

10

【0433】

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

【0434】

保留アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が1段階上の表示態様に变化させる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变化させる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。

20

【0435】

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

【0436】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

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

30

【0437】

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

【0438】

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

40

【0439】

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

【0440】

当該アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が1段階上の表示態様に变化させる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变化させる2

50

UP（例えば、CDアイコンから赤キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから虹キャラアイコンへの変化）が設定されている。

【0441】

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

【0442】

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

【0443】

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

【0444】

（電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル）

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

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

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

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

【0448】

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

【0449】

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

【0450】

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

10

20

30

40

50

【0451】

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

【0452】

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

【0453】

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

【0454】

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

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

【0455】

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

【0456】

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

【0457】

（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性1）

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

【0458】

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

【0459】

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

【0460】

変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性となっていることから、保留アイコンは、変動演出の早い時期に変化し易くなって

10

20

30

40

50

いるので、遊技者の大当たり遊技への期待感を長期間に亘って引っ張ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、この所定のコマンドとは、始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンドのことである。

【0461】

(変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性2)

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

【0462】

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

10

【0463】

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

【0464】

変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性となっていることから、当該アイコンは、変動演出の遅い時期に変化し易くなっている。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。

20

【0465】

(アイコン表示態様とアイコン発生(変化)時の報知音との関係性)

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

【0466】

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

30

【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。

40

【0468】

(演出制御部の連続予告演出決定処理)

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

【0469】

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

【0470】

50

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

【0471】

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

【0472】

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

【0473】

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

【0474】

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

【0475】

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

【0476】

（予告シナリオ決定テーブル）

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

【0477】

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

【0478】

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

【0479】

10

20

30

40

50

(演出制御部の連続予告演出実行処理)

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

【0480】

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

【0481】

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

【0482】

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

【0483】

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

【0484】

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

【0485】

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

【0486】

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

となる。

【0487】

(代替予告パターン決定テーブル)

図27は、代替予告パターンを決定する場合に参照される代替予告パターン決定テーブルを示す図である。

【0488】

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

【0489】

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

【0490】

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

【0491】

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

【0492】

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

【0493】

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

【0494】

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

【0495】

(演出制御部のランプ変化演出実行処理)

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

【0496】

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

【0497】

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

10

【0498】

サブCPU130aは、ステップE550-3において、アイコン変化後の色に応じたランプ演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ランプ演出コマンドがランプ／駆動制御部150に送信され、アイコンの色変化に対応して入賞口ランプNRの発光態様（発光色、点灯／点滅）が変化することでランプ変化演出が実行されることになる。

【0499】

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

20

【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。

30

【0502】

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

40

【0503】

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

【0504】

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

50

。

【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。

10

【0507】

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

20

【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。

30

【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。

40

【0512】

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

50

【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

10

【0515】

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

20

【0516】

（大当たり予告パターン決定テーブル）

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

【0517】

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

【0518】

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

30

【0519】

（統括制御部のメイン処理）

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

【0520】

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

【0521】

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

40

【0522】

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

50

メパターン設定処理を行う。

【0523】

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

【0524】

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

【0525】

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

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

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

【0530】

統括CPU142は、ステップT10において、画像制御部145（VDP）に対して出力したディスプレイリストに基づく演出画像の描画を指示する描画指令処理を行う。この描画指令処理が行われることで、画像制御部145（VDP）ではディスプレイリストに基づく演出画像を描画用フレームバッファに描画し、表示用フレームバッファに描画さ

10

20

30

40

50

れていた演出画像を第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）に表示させる処理を行う。

【0531】

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

【0532】

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

10

【0533】

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

【0534】

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

【0535】

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

20

【0536】

統括CPU142は、ステップT13において、次のフレームのディスプレイリストを作成するための準備として、設定済みのアニメパターン毎にアニメーション情報（アドレス）を更新するアニメーション制御処理を行ってからステップT4に処理を移し、以降はステップT4～ステップT13までの処理をループするように繰り返し行う。

【0537】

（統括制御部のコマンド受信割込処理）

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

30

【0538】

統括CPU142は、ステップT20において、演出制御部130mから送信された演出指示コマンドを受信するコマンド受信処理を行う。具体的には、演出制御部130mから送信された演出指示コマンドを統括RAM144の受信バッファに格納する処理を行い、今回のコマンド受信割込処理を終了する。

【0539】

（統括制御部のVブランク割込処理）

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

40

【0540】

統括CPU142は、ステップT30において、各種カウンタ（シーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ、フレームカウンタ等）を所定数更新（例えば「1」加算）するカウンタ更新処理を行い、ステップT31において、画像制御部145（VDP）に対

50

してVRAM147の第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とを切り替える指示を行うフレームバッファ切替指令処理を行う。

【0541】

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

【0542】

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

【0543】

（入賞時変化演出のタイミングチャート）

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

【0544】

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

【0545】

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

【0546】

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

【0547】

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

【0548】

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

【0549】

T5のタイミングは、変動演出が開始されてから283フレーム目となるタイミングで

10

20

30

40

50

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

【0550】

T6のタイミングは、変動演出が開始されてから284フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データf（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データeの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面d（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置9からの第2発生報知音の出力が継続される。

10

【0551】

T7のタイミングは、変動演出が開始されてから296フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データh（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データgの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面g（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置9の第2発生報知音の出力が継続される。

20

【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。

30

【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。

40

【0555】

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

【0556】

50

(入賞時変化演出の演出例)

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

【0557】

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

【0558】

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

【0559】

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

【0560】

そして、図36(c)に示すように、変動表示されていた演出図柄70aがハズレであることを示す組合せ(ここでは、「234」)で停止表示が行われ、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコン(CDアイコン)THが消去される。

【0561】

次に、図36(d)に示すように、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、第1表示部70B1の第1保留アイコン(青キャラアイコン)H11が当該アイコン表示領域70Cにシフト表示される。

【0562】

その後、図36(e)に示すように、変動表示していた演出図柄70aの左右の変動表示領域に「2」の演出図柄70aを停止表示(仮停止表示)しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄70aを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【0563】

そして、図36(f)に示すように、中央の変動表示領域に「3」の演出図柄70aが停止表示することで、リーチ演出が終了すると共に、変動表示が終了する。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコン(青キャラアイコン)THが消去される。

【0564】

なお、図示は省略しているが、変動演出中は音声出力装置9からBGMや効果音等が出力されている。また、以降の図39、図42、図43、図46、及び、図47についても同様である。

【0565】

(ノーマル変化パターン01のタイミングチャート)

図37、及び、図38は、アイコン表示態様更新処理において、保留アイコン変化パターンとしてノーマル変化パターン01が決定され、第1保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

【0566】

T1のタイミングは、変動演出が開始されてから600フレーム目となるタイミングであって演出図柄70aの停止表示が行われる図柄停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データb(背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データaの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には停止演出表示画面aが表示された状態となる。

10

20

30

40

50

【0567】

T2のタイミングは、変動演出が開始されてから600フレーム目の途中のタイミングである。このタイミングにおいて、主制御基板110から変動パターン指定コマンドが演出制御部130mに送信される。

【0568】

T3のタイミングは、変動演出が開始されてから601フレーム目となるタイミングであって図柄停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1保留アイコンを青キャラアイコンに変化させるノーマル変化パターン01を実行することが決定しているが画像表示装置に青キャラアイコンの表示はされず、音声出力装置9から第2発生報知音の出力も開始されない。

10

【0569】

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

【0570】

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

20

【0571】

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

30

【0572】

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

40

【0573】

T7のタイミングは、変動演出が開始されてから15フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データh（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データgの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面g（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置9の第2発生報知音の出力が継続される。

【0574】

T8のタイミングは、変動演出が開始されてから16フレーム目となるタイミングであ

50

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

【0575】

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

10

【0576】

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

【0577】

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

20

【0578】

（ノーマル変化パターン01の演出例）

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

【0579】

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

30

【0580】

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

【0581】

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

40

【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

50

域 70C にシフト表示される。

【0584】

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

【0585】

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

【0586】

（キャラ作用変化パターン 01 のタイミングチャート）

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

【0587】

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

【0588】

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

【0589】

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

【0590】

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

【0591】

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

【0592】

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

【0593】

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

【0594】

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

【0595】

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

【0596】

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

【0597】

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

【0598】

このように、第1画像表示装置70（メイン液晶）に赤キャラアイコンが表示されるフ

10

20

30

40

50

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

【0599】

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

10

【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 TH の表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合（キャラ作用変化パターン 01）の演出例を示す図である。

【0601】

図 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】

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

20

【0603】

そして、当該アイコン TH にハート H が命中すると、図 4 2（d）に示すように、当該アイコン 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 4 3（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。

30

【0605】

そして、SP リーチに発展すると、図 4 3（b）に示すように、味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する演出が開始される。なお、SP リーチに発展すると、演出図柄 70 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 70 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 70 D が消去される。

【0606】

その後、図 4 3（c）に示すように、味方キャラ C 2 が敵キャラ C 3 に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄 70 a が大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「222」）で停止表示される。

【0607】

40

そして、図 4 3（d）に示すように、演出図柄 70 a が縮小表示から元の大きさに戻って第 1 画像表示装置 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 70 C 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 4 4、及び、図 4 5 は、アイコン表示態様更新処理において、保留アイコン変化パターンとして図柄作用変化パターン 01 が決定され、第 1 保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

【0609】

50

T 1のタイミングは、変動演出が開始されてから1フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）であって演出図柄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】

T 2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。

10

【0611】

また、T 2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】

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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【0616】

T7のタイミングは、変動演出が開始されてから331フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データi（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データhの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面h（変化図柄&赤キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置9から第3発生報知音の出力が開始される。このT7のタイミングが変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングに相当する。

【0617】

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

【0618】

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

【0619】

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

【0620】

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

【0621】

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

【0622】

（図柄作用変化パターン01の演出例）

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

【0623】

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

【0624】

その後、図46(b)に示すように、左の変動表示領域に「2」、右の変動表示領域に「3」、中央の変動表示領域に「変化」の演出図柄70aを停止表示(仮停止表示)しつつ、中央の変動表示領域で停止表示(仮停止表示)した変化図柄から稲妻のようなエフェクトが第1表示部70B1の第1保留アイコン(CDアイコン)H11に向けて出現し、命中すると、第1保留アイコンH11の表示態様がCDアイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置9から第3発生報知音が0.5秒間出力される。

10

【0625】

次に、図46(c)に示すように、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、第1表示部70B1の第1保留アイコン(赤キャラアイコン)H11が当該アイコン表示領域70Cにシフト表示される。

【0626】

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

【0627】

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

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、少なくともよい。

【0633】

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

10

【0634】

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

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【0638】

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

【0639】

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

【0640】

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

【0641】

また、本実施の形態では、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）が変化する際に、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）が変化したことを報知する演出として、アイコン発生（変化）報知音を出力していたが、このような演出に限られず、アイコン発生（変化）報知音の出力に加えて、盤用照明装置76及び／又は枠用照明装置10を用いて、変化したアイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様の色と同じ色でランプを発光させるようにしてもよい。このようにする場合、アイコン発生（変化）報知音の出力と同じように、第1画像表示装置70（メイン液晶）に変化後のアイコン（当該アイコン、保留アイコン）が表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、盤用照明装置76及び／又は枠用照明装置10のランプの発光を開始するようにすればよく、ランプの発光を終了するタイミングは、所定時間経過で終了するようにしてもよいし、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）を消去させるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）終了させるようにしてもよい。

【0642】

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

【0643】

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

【0644】

また、本実施の形態では、アイコン変化演出は、保留アイコンや当該アイコンそのものの表示態様（形状及び色）を変化させていたが、このような変化に限られず、保留アイコンや当該アイコンそのものの表示態様は変化させずに（CDアイコンのまま）、保留アイ

コンや当該アイコンの周囲に大当たり当選期待度を示す色のエフェクトを表示するようにしてもよいし、保留アイコンや当該アイコンの周囲（近傍）に大当たり当選期待度を示すキャラクタを表示するようにしてもよいし、保留アイコンや当該アイコンの周囲（近傍）に実行予定の演出を示唆する文字画像（例えば「SP」や「擬似連」など）を表示するようにしてもよい。

【0645】

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

10

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

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

20

【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場合は、現在の保留数が「1」や「2」のときよりも「3」や「4」のときの方が、保留アイコン変化パターンとして「ノーマル変化パターン01」が選択され易い選択率（％）に設定すればよい。

30

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

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

【0649】

40

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7

50

0 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 T Z を表示するための特殊図柄表示領域が設けられている点において第 1 実施形態と相違する。

【0652】

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

【0653】

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

【0654】

(客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例)

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

【0655】

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

【0656】

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

【0657】

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

【0658】

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

【0659】

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

【0660】

具体的には、図 49 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が「1」から「0」に変化すると共に、第 1 表示部 70 B 1 に表示されていた第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が当該アイコン

10

20

30

40

50

表示領域 70 C に向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄 70 a がスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。

【0661】

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

【0662】

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

10

【0663】

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

【0664】

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

【0665】

20

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

【0666】

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

【0667】

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

30

【0668】

具体的には、図 50（g）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、中央の変動表示領域での演出図柄 70 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 70 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 70 a がスクロールしている状態となる。

【0669】

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

40

【0670】

具体的には、図 50（h）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、左側の変動表示領域で「3」の演出図柄 70 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 70 a のスクロールが継続する。

【0671】

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

【0672】

具体的には、図 50（i）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、右側の変動表示

50

領域で「5」の演出図柄70aが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央の変動表示領域で演出図柄70aのスクロールが継続する。

【0673】

T9のタイミングは、変動演出が開始されてから285フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から290フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70aの変動表示が継続している。

【0674】

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

10

【0675】

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

【0676】

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

【0677】

20

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

【0678】

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

30

【0679】

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

【0680】

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

40

【0681】

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

【0682】

なお、客待ち状態中に特別図柄保留数が増加（「0」から「1」に変化）した場合には、保留アイコンの増加表示を非アニメーションで実行するのではなく、保留数字の増

50

加表示よりも長く継続するように、複数フレーム（例えば5フレーム）に亘るアニメーションで実行するようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄保留数の増加を遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0683】

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

【0684】

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

【0685】

（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）

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

【0686】

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

【0687】

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

【0688】

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

【0689】

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

【0690】

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

【0691】

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

【0692】

このように、特別図柄保留数が増加した場合には、保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、保留アイコンのアニメーションによる増加表示が実行されるため、特別

10

20

30

40

50

図柄保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0693】

また、保留アイコンの増加表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングよりも、保留数字の増加表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングの方が早いいため、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。

【0694】

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

【0695】

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

【0696】

また、保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示に係る期間（20フレーム）よりも、保留アイコンの増加表示に係る期間（10フレーム）の方が短くなっているため、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。

【0697】

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

【0698】

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

【0699】

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

【0700】

（保留数が減少直後に増加する際の具体例）

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

【0701】

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

【0702】

具体的には、図54（a）に示すように、第1画像表示装置70では、ハズレを示す「4」「6」「8」の演出図柄70a、及び、特殊図柄T2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（C

10

20

30

40

50

Dアイコン) H 1 1が表示されると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン (C Dアイコン) H 1 2が表示され、当該アイコン T Hが表示されていない状態となっている。

【0 7 0 3】

T 1のタイミングは、通常変動パターンによる変動演出 (特別図柄の変動表示) が開始されるタイミング (演出図柄 7 0 aが停止表示されてから 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、及び、特殊図柄 T Zの変動表示、第 1 保留数字の非アニメーションによる減少表示、アニメーションによる第 1 保留アイコンの当該アイコンへ変化する表示、及び、第 1 保留アイコンのアニメーションによる減少表示が開始される。

【0 7 0 4】

10

具体的には、図 5 4 (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「2」から「1」に変化する。また、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 (C Dアイコン) H 1 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 B 2 に表示されていた第 1 保留アイコン (C Dアイコン) H 1 2 が第 1 表示部 7 0 B 1 に向けて移動 (シフト) を開始する。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。

【0 7 0 5】

T 2のタイミングは、第 1 特別図柄保留数 (U 1) が「1」から「2」に増加したタイミング (演出図柄 7 0 aが停止表示されてから 3 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、第 1 保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示の実行中であるため、第 1 保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は待機されることになる。

20

【0 7 0 6】

具体的には、図 5 4 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「1」から「2」に変化すると共に、演出図柄 7 0 a の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による表示、及び、減少表示が開始してから 2 0 フレーム目となるタイミング (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による表示、及び、減少表示が終了する。また、待機していた第 1 保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始されると共に、アイコン発生時の報知音である第 1 発生報知音の出力が開始される。

30

【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。

40

【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。

【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

50

すると共に、音声出力装置 9 からの第 1 発生報知音（ピコッ）の出力が継続している。また、左側の変動表示領域での演出図柄 70 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【0711】

T5 のタイミングは、第 1 保留アイコンの増加表示が開始されてから 10 フレーム目となるタイミング（演出図柄 70 a が停止表示されてから 50 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第 1 発生報知音の出力が終了する。

【0712】

具体的には、図 54（f）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 表示部 70 B1 に表示された第 1 保留アイコン（CD アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。また、中央の変動表示領域での演出図柄 70 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【0713】

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

【0714】

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

【0715】

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

【0716】

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

【0717】

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

【0718】

（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）

図 55～56 を用いて、特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図 55 は、特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図 56（a）～（f）は、図 55 の（a）～（f）に対応する演出例を示す図である。

【0719】

まず、T 1のタイミングは、S Pリーチ変動パターンによる変動演出が開始されてから400フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、S Pリーチ演出の前に実行されるノーマルリーチ演出、及び、特殊図柄T Zの変動表示が継続している。

【0720】

具体的には、図56(a)に示すように、第1画像表示装置70では、左右の変動表示領域に「7」の演出図柄70aがそれぞれ仮停止され、中央の変動表示領域では演出図柄70aの変動表示が継続している。また、第1保留数表示領域70Eに「1」が表示されると共に、第2保留数表示領域70Fに「0」が表示されている。さらに、第1表示部70B1に第1保留アイコン(CDアイコン)H11が表示されると共に、当該アイコン(CDアイコン)THが表示されている。

10

【0721】

T 2のタイミングは、ノーマルリーチ演出の開始から90フレーム目となるタイミング(変動演出が開始されてから430フレーム目)である。このタイミングにおいて、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。

【0722】

具体的には、第1画像表示装置70では、左右の変動表示領域で仮停止している「7」の演出図柄70a、及び、中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄70aが、画面左上への移動、及び、縮小表示を開始する。

【0723】

T 3のタイミングは、発展演出が開始されてから15フレーム目となるタイミング(変動演出が開始されてから445フレーム目)である。このタイミングにおいて、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。

20

【0724】

具体的には、図56(b)に示すように、第1画像表示装置70では、左右の変動表示領域で仮停止している「7」の演出図柄70a、及び、中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄70aが画面左上に近い位置に表示される共に、通常サイズよりも小さいサイズで表示される。

【0725】

T 4のタイミングは、発展演出が開始されてから30フレーム目となるタイミング(変動演出が開始されてから460フレーム目)である。このタイミングにおいて、発展演出が終了する一方、S Pリーチ演出が開始される。

30

【0726】

具体的には、図56(c)に示すように、第1画像表示装置70では、左中右の変動表示領域の演出図柄70aが画面左上に縮小サイズで表示されると共に、画面中央には味方キャラC2と敵キャラC3とが対決する対決演出が開始される。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHを残して、保留アイコン表示領域(第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70D)に表示されている保留アイコン(ここでは第1保留アイコンのみ)が保留アイコン表示領域と一緒に非表示となる。さらに、特殊図柄T Zが演出図柄70aと同じ「7」図柄でリーチ状態となる。

【0727】

40

T 5のタイミングは、第1特別図柄保留数(U1)が「1」から「2」に増加したタイミング(変動演出が開始されてから820フレーム目)である。このタイミングにおいて、第1保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、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くなる。

【0728】

具体的には、図56(d)に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が「1」から「2」に変化すると共に、対決演出の最終演出(大当たりか否かを報知するための決め演出)が実行されている。

【0729】

50

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420フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから880フレーム目）である。このタイミングにおいて、対決演出の最終演出（決め演出）の結果が導出される。

【0730】

具体的には、図56（e）に示すように、第1画像表示装置70では、味方キャラC2が敵キャラC3に勝利する演出が行われると共に、画面左上で縮小表示されている演出図柄70aが大当たりであることを示す組み合わせ（「777」）で仮停止する（揺れ動いた状態になる）。

【0731】

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450フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから910フレーム目）である。このタイミングにおいて、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。

【0732】

具体的には、図56（f）に示すように、第1画像表示装置70では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄70aが画面中央に拡大表示されて仮停止される（揺れ動いた状態になる）。また、第1表示部70B1に第1保留アイコン（CDアイコン）H11が再表示されると共に、第2表示部70B2に第1保留アイコン（CDアイコン）H12が通常サイズで表示される。

【0733】

そして、最終的には、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄70aが停止表示すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ組み合わせ「777」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTHが消去される。

【0734】

このように、特定演出（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。

【0735】

また、特定演出（S Pリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了（縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示を開始するため、特別図柄保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0736】

また、特定演出（S Pリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、1フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特別図柄保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0737】

また、特定演出（S Pリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないため、発生報知音によって特定演出が終了したタイミングで特別図柄保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0738】

なお、特定演出（S Pリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了した（フレーム更新）タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を1フレームでまとめて実行するようにするとよい。

10

20

30

40

50

【0739】

また、特定演出（SPリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。

【0740】

また、特定演出としてSPリーチ演出を例示したが、特定演出にSPSPリーチ演出を含めてもよいし、全回転リーチ演出を含めてもよい。

【0741】

（特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例）

図57～59を用いて、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例について説明する。図57は、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートであり、図58（a）～（f）、及び、図59（g）～（i）は、図57の（a）～（i）に対応する演出例を示す図である。

10

【0742】

まず、T1のタイミングは、特定遊技状態における最後（100回目）の変動演出が開始されてから400フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZの変動表示が継続している。

【0743】

具体的には、図58（a）に示すように、第1保留数表示領域70Eに「1」が表示されると共に、第2保留数表示領域70Fに「4」が表示されている。また、第1保留アイコン表示領域70Bが消去されていると共に、第2保留アイコン表示領域70Dの第1表示部70D1～第4表示部70D4にそれぞれ第2保留アイコン（CDアイコン）H21～H24が表示され、当該アイコンTHが表示された状態となっている。さらに、画面上部には、特定遊技状態で実行可能な変動演出の回数（ここでは「残り0回」）が表示されると共に、画面右上には、遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像MUが表示されている。

20

【0744】

T2のタイミングは、第1特別図柄保留数（U1）が「1」から「2」に増加したタイミング（変動演出が開始されてから415フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第1保留アイコン表示領域70Bが消去されているため、第1保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。

30

【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。

40

【0747】

具体的には、図58（c）に示すように、第1画像表示装置70では、左中右の変動表示領域に「285」の演出図柄70aが仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄70aの組み合わせが表示された状態となる。

【0748】

T4のタイミングは、演出図柄70aが仮停止してから15フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから445フレーム目）である。このタイミングにおいて、所定の有利期間（大当たり遊技と特定遊技状態が継続している間）における遊技の結果を示すリザルト表示が開始される。

【0749】

50

具体的には、図 5 8 (d) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、背景画像 H G が暗転すると共に、特定遊技状態の終了を示す「スペシャルタイム終了」、及び、所定の有利期間中に実行された大当たり遊技の回数「大当たり×1」の文字が表示される。また、仮停止している演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示される。

【0750】

T 5 のタイミングは、リザルト表示が開始されてから 1 5 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから 4 6 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、リザルト表示が継続している。

【0751】

具体的には、図 5 8 (e) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、所定の有利期間中に獲得した（払い出された）遊技球の数を示す「TOTAL 1200 pt」の文字が追加表示される。

【0752】

T 6 のタイミングは、リザルト表示が開始されてから 3 0 フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から 4 7 5 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動表示、及び、特殊図柄 T Z の変動表示が終了する。

【0753】

具体的には、図 5 8 (f) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、画面左上で仮停止していた演出図柄 7 0 a が画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「285」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。

【0754】

T 7 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 4 9 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、第 2 保留数字の非アニメーションによる減少表示、アニメーションによる第 2 保留アイコンの当該アイコンへの変化による表示、第 2 保留アイコンのアニメーションによる減少表示、第 1 保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、第 1 保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が開始される。

【0755】

具体的には、図 5 9 (g) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 2 保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 保留数字が「4」から「3」に変化すると共に、第 1 表示部 7 0 D 1 に表示されていた第 2 保留アイコン（C D アイコン）H 2 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動（シフト）を開始すると共に、第 2 表示部 7 0 D 2 ～第 4 表示部 7 0 D 4 に表示されていた第 2 保留アイコン（C D アイコン）H 2 2 ～H 2 4 が 1 つ隣の表示部に向けて移動（シフト）を開始する。

【0756】

また、第 1 保留アイコン表示領域が復帰して第 1 表示部 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。

【0757】

T 8 のタイミングは、第 2 保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が開始してから 2 0 フレーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から 5 1 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 2 保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が終了する。

【0758】

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

10

20

30

40

50

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。

【0759】

T 9 のタイミングは、第 2 保留アイコンの変化による表示、及び、減少表示が終了してから 1 0 フレーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から 5 2 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が継続する。

【0760】

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。

【0761】

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。

【0762】

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。

【0763】

また、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了したタイミングで第 1 保留アイコンの増加表示を開始する場合に、1 フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特別図柄保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0764】

また、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないので、発生報知音によって特定遊技状態が終了したタイミングで特別図柄保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0765】

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

【0766】

なお、特定遊技状態中に第 1 特別図柄保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了した（フレーム更新）タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を 1 フレームでまとめて実行すればよい。

【0767】

また、特定遊技状態中に第 1 特別図柄保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。

【0768】

10

20

30

40

50

なお、本実施の形態では、通常遊技状態においては第1保留アイコン表示領域70B、及び、第2保留アイコン表示領域70Dが設定（表示）されていたが、第2保留アイコン表示領域70Dを設定（表示）せずに第1保留アイコン表示領域70Bだけを設定（表示）するようにしてもよい。

【0769】

また、本実施の形態では、変動演出中に特定演出（SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、全回転リーチ演出）が実行されているか否かに拘らず当該アイコン表示領域70Cが設定（表示）されていたが、特定演出の実行中において当該アイコン表示領域70Cを設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよいし、特定演出の実行途中から当該アイコン表示領域70Cを設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよい。

10

【0770】

また、本実施の形態では、第1保留数表示領域70Eと第2保留数表示領域70Fとを第1画像表示装置70に設定（表示）していたが、第2画像表示装置71に設定（表示）してもよいし、画像表示装置とは異なる専用の表示器（例えば、7セグメントLED、ドットマトリックス、専用のLED等）に設定（表示）してもよい。そして、専用のLEDに設定する場合には、LEDの点灯色や点灯／点滅態様によって特別図柄保留数を表示するとよい。

【0771】

（ランプ／駆動制御部の役物初期処理）

図60を用いて、ランプ／駆動制御部150の役物初期処理を説明する。図60は、ランプ／駆動制御部150の役物初期処理を示すフローチャートであり、本処理は、ランプ／駆動制御部150において所定周期（4ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理内で実行される。

20

【0772】

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

【0773】

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

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【0781】

ランプCPU150aは、ステップR105-5において、駆動対象の可動部材が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、各可動部材が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。駆動対象の可動部材が原点位置にない場合には、ステップR105-6に処理を移し、駆動対象の可動部材が原点位置にある場合には、ステップR105-11に処理を移す。

【0782】

ランプCPU150aは、ステップR105-6において、駆動対象の可動部材が原点位置に戻るよう、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。

30

【0783】

ランプCPU150aは、ステップR105-8において、更新後の盤役物異常判定タイマが上限値（例えば5秒）であるか否かを判定する。盤役物異常判定タイマが上限値である場合には、駆動対象の可動部材に復帰異常が発生したものとしてステップR105-9に処理を移し、盤役物異常判定タイマが上限値でない場合には、ステップR105-12に処理を移す。

40

【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

50

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。

10

【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、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。

20

【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。

30

【0792】

ランプCPU150aは、ステップR105-20において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「2」であって枠役物処理番号が「1」であるか否かを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップR105-21に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。

【0793】

ランプCPU150aは、ステップR105-21において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップR105-22において、上述した初期処理番号に役物の初期動作処理を実行するための「2」をセットし、今回の原点復帰処理を終了する。

40

【0794】

このように、図61に示した原点復帰処理によれば、第1可動部材73と、第2可動部材74とを同時（同時期）に原点位置に復帰させずに所定の順序（第1可動部材73→第2可動部材74の順）で原点位置に復帰させるようになっている。このようにしたこと、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。

50

【0795】

また、図61に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン17）の原点位置への復帰動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。このようにしたことで、各種役物の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

【0796】

また、図61に示した原点復帰処理によれば、各役物の原点位置への復帰動作の時間に上限を設けている。このようにしたことで、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行っていて演出動作が行われ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。

10

【0797】

また、図61に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン17）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。このようにしたことで、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

20

【0798】

なお、第1可動部材73と、第2可動部材74とが所定の順序（第1可動部材73→第2可動部材74の順）で原点位置に復帰するようになっているが、同時に原点位置に復帰する動作を開始するようにしてもよい。このようにすると、第1可動部材73、及び、第2可動部材74の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

【0799】

（ランプ／駆動制御部の初期動作処理）

図62を用いて、ランプ／駆動制御部150の初期動作処理を説明する。図62は、ランプ／駆動制御部150の初期動作処理を示すフローチャートである。

【0800】

ランプCPU150aは、ステップR107-1において、盤役物の初期動作状況の推移を示す盤役物処理番号が「0」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「0」である場合には、ステップR107-2に処理を移し、盤役物処理番号が「0」でない場合には、ステップR107-7に処理を移す。

30

【0801】

ランプCPU150aは、ステップR107-2において、ランプRAM150cに第1可動部材73、及び、第2可動部材74の復帰異常情報がセットされているか否かを判定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、盤役物の初期動作及び初期発光を行うものとしてステップR107-4に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップR107-3において、盤役物の初期動作を行わないものとして盤役物処理番号に「2」をセットし、ステップR107-7に処理を移す。

40

【0802】

ランプCPU150aは、ステップR107-4において、盤役物の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブル（図63参照）を選択する。なお、盤役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0803】

ランプCPU150aは、ステップR107-5において、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作パターンを決定し、ランプRAM150cにセットする。具体的には、図63に示す盤役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ON時コマンドの種類、及び、復帰異常情報の有無に基づいて、複数の初期動作パターンの中か

50

ら1つの初期動作パターンを決定する。

【0804】

ランプCPU150aは、ステップR107-6において、盤役物処理番号を+1更新する。具体的には、盤役物処理番号が「0」であったならば、盤役物の初期動作を実行すべく盤役物処理番号を「1」に更新する。

【0805】

ランプCPU150aは、ステップR107-7において、盤役物処理番号が「1」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「1」でない場合には、ステップR107-11に処理を移し、盤役物処理番号が「1」である場合には、ステップR107-8において、ランプRAM150cにセットされている盤役物の初期動作パターンに応じて盤役物の初期動作を実行させる。

10

【0806】

ランプCPU150aは、ステップR107-9において、盤役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。盤役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップR107-11に処理を移し、盤役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップR107-10において、盤役物処理番号を+1更新する。具体的には、盤役物処理番号が「1」であったならば、盤役物の初期動作させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「2」に更新する。

【0807】

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

20

【0808】

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

30

【0809】

ランプCPU150aは、ステップR107-14において、枠役物の初期動作パターンを決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブル（図64参照）を選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0810】

ランプCPU150aは、ステップR107-15において、枠役物（演出ボタン17）の初期動作パターンを決定し、ランプRAM150cにセットする。具体的には、図64に示す枠役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ON時コマンドの種類に基づいて、複数の初期動作パターンの中から1つの初期動作パターンを決定する。

【0811】

40

ランプCPU150aは、ステップR107-16において、枠役物処理番号を+1更新する。具体的には、枠役物処理番号が「0」であったならば、枠役物の初期動作を実行すべく枠役物処理番号を「1」に更新する。

【0812】

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

【0813】

50

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

【0814】

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

10

【0815】

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

【0816】

このように、図62に示した初期動作処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作と、枠役物（演出ボタン17）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。このようにしたことで、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。

20

【0817】

また、図62に示した初期動作処理によれば、盤役物を構成する第1可動部材73、及び、第2可動部材74に復帰異常がある場合には、第1可動部材73、及び、第2可動部材74の初期動作を実行しないようになっている。このようにしたことで、復帰異常が発生している可動部材を無理やり初期動作させることで可動部材が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。

【0818】

また、図62に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン17に復帰異常がある場合には、演出ボタン17の初期動作を実行しないようになっている。このようにしたことで、復帰異常が発生している演出ボタン17を無理やり初期動作させることで演出ボタン17が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。

30

【0819】

また、図62に示した初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。このようにしたことで、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。

40

【0820】

また、図62に示した初期動作処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作と、枠役物（演出ボタン17）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。このようにしたことで、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのかが不明な状態が発生することがなくなる。

【0821】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図63は、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作パターンを決定する場合に参照される盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

50

【0822】

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

【0823】

初期動作パターンには、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン01～03や、客待ち状態中であることを示す第1電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン04～06や、特別図柄の変動表示中であることを示す第2電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第3電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン07～09が設定されている。

10

【0824】

「初期動作パターン01」は、第1可動部材73、及び、第2可動部材74に復帰異常がないときに決定され、第1可動部材73が小下降→原点復帰→大下降→原点復帰の順で動作した後に第2可動部材74が移動→原点復帰の順で動作し、その期間において第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDが青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン02」は、第1可動部材73に復帰異常があるときに決定され、第1可動部材73が動作せずに、第2可動部材74が移動→原点復帰の順で動作し、その期間において第2可動部材LEDが青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン03」は、第2可動部材74に復帰異常があるときに決定され、第1可動部材73が小下降→原点復帰→大下降→原点復帰の順で動作した後に第2可動部材74が動作せず、その期間において第1可動部材LEDが青と白で点灯（発光）する。

20

【0825】

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

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

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

30

【0826】

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

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

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

40

【0827】

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

【0828】

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

【0829】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第1の特徴としては、メインR

50

AM110の初期化を伴う電源投入時と、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（第1可動部材、第2可動部材）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、盤役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【0830】

なお、初期動作の動作態様が同一とは、少なくとも各工程における盤役物の動きのパターンが同じであればよく、各工程における動作時間が同一であってもよいし、各工程における動作時間が異なってもよい。

【0831】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第1可動部材73、及び、第2可動部材74の一方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよいし、第1可動部材73、及び、第2可動部材74の両方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【0832】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第1可動部材73、及び／又は、第2可動部材74の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【0833】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第2の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【0834】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第3の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第1可動部材LEDの初期発光の発光態様が同一である一方、第2可動部材LEDの初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【0835】

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

【0836】

また、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第1可動部材LEDの初期発光の発光態様、及び、第2可動部材LEDの初期発光の発光態様の両方を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握し易くすることが可能となる。

【0837】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第4の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第1可動部材、第2可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【0838】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第5の特徴としては、客待ち状態に復旧する電源復旧時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第1可動部材、第2可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。

【0839】

なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDの両方が消灯するようになっているが、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【0840】

図63に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第6の特徴としては、電源投入時であるか電源復旧時であるかに拘らず、第1可動部材73に復帰異常があつて第2可動部材74に復帰異常がない場合には、第1可動部材73の初期動作を行わずに第2可動部材74の初期動作を行い、第1可動部材73に復帰異常がなく第2可動部材74に復帰異常がある場合には、第1可動部材73の初期動作を行って第2可動部材74の初期動作を行わないようになっている点が挙げられる。このようにすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

【0841】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図64は、枠役物（演出ボタン17）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【0842】

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

【0843】

「初期動作パターン01」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン17が大上昇&連続振動→原点復帰→間欠振動の順で動作し、その期間において演出ボタンLEDが赤→緑→青の順で点灯（発光）する。

「初期動作パターン02」は、客待ち状態中であることを示す第1電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇&連続振動→原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンが青で点灯（発光）する。

「初期動作パターン03」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第2電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第3電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇&連続振動→原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンLEDが消灯する。

【0844】

なお、演出ボタン17の連続振動の時間（2秒）、及び、間欠振動の時間（2秒間）については、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン17が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン17が振動する時間（大当たりとなることを期待

させる大当たり予告用の有効期間であれば1秒振動、大当たりか否かを報知する決め演出の有効期間であれば5秒振動）とは異なる時間となっている。

【0845】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第1の特徴としては、メインRAM110の初期化を伴う電源投入時と、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン17）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【0846】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第2の特徴としては、電源投入時の演出ボタン17の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン17の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【0847】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン17の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【0848】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第3の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン17）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【0849】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第4の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第1可動部材、第2可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【0850】

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

【0851】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第5の特徴としては、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【0852】

なお、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。

【0853】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第6の特徴としては、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン17の初期

10

20

30

40

50

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、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。

10

【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、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。

20

【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R
AM110c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。

30

【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。

40

【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。

【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

50

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。

【0864】

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。

【0865】

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、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。

【0866】

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。

【0867】

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）となり、T 8 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】

T 9 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。

【0869】

T 10 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。

【0870】

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。

【0871】

（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。

【0872】

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。

【0873】

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

10

20

30

40

50

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。

【0874】

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。

【0875】

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

【0876】

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。

【0877】

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

【0878】

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、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【0879】

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。

30

【0880】

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。

【0881】

40

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。

【0883】

50

（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。

【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。

【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。

【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】

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

20

30

40

50

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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。

40

【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

50

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「ポン♪」が出力される。

10

【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。

20

【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）

30

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】

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。

40

【0911】

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。

【0912】

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

50

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。

【0913】

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。

【0914】

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。

【0915】

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。

【0916】

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。

【0917】

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。

【0918】

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「ポン♪」が出力される。

【0919】

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。

【0920】

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。

【0921】

（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 7 0 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。

【0922】

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。

【0923】

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

10

20

30

40

50

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 2 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 2 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。

10

【0 9 2 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 9 2 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 9 2 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、初期発光として青に点灯する。

20

【0 9 2 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。

30

【0 9 3 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」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「ポン♪」が出力される。

【0 9 3 1】

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

【0 9 3 2】

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。

【0 9 3 3】

（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 7 1 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。

50

【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。

【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。

【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。

【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「ポン♪」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】

10

20

30

40

50

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。

【0953】

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)となる。

【0954】

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」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

10

20

30

40

50

表示されると共に、サブ第1保留表示器83が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ポン♪」が出力される。

【0955】

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。

【0956】

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。

10

【0957】

（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73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。

【0958】

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

【0959】

T2のタイミングにおいて、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、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。

【0960】

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、「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。

【0961】

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70Eや第2保留数表示領域70Fに保留数字を表示しない状態を維持する。

30

【0962】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第1保留表示器83は、「3」を示す表示態様となり、サブ第2保留表示器84は、「0」を示す表示態様となる。

【0963】

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。

40

【0964】

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、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。

【0965】

T5のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了し、T6のタイミングにおいて、第1可動部材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、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

50

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は、消灯した状態を維持する。

【0966】

T8のタイミングにおいて、主制御基板110から特別図柄確定コマンドを受信すると、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。

【0967】

このとき、第1保留アイコン表示領域70Bには、3つの第1保留アイコンが表示されるが、当該アイコン表示領域70Cは、その表示領域が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保（台座画像が表示）されているが当該アイコンが表示されない状態となる。

10

【0968】

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「2」となって変動演出（演出図柄70a、及び、特殊図柄TZの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、BGMの出力）が開始される。

【0969】

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、「2」を示す表示態様となる。

20

【0970】

なお、電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶なしの場合については、T2のタイミングにおいてサブ第1保留表示器83に「0」が表示され、T9のタイミングにおいて客待ち状態指定コマンドを受信して変動演出が開始されない以外は、上述したT1のタイミングからT8のタイミングまでの基本的な動作の流れは同じとなる。

【0971】

（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74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。

30

【0972】

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。

【0973】

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。

40

【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

50

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。

【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 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 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

【0977】

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。

【0978】

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 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

【0979】

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 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】

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 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、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

【0981】

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 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 1 3 0 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。

40

【0983】

（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 7 5 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 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（メイン電源のみ）が供給されていない

50

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。

【0985】

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 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。

【0986】

T 2 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 1 3 0 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 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。

【0987】

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 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。

【0989】

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。

【0990】

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。

【0991】

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。

【0992】

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。

【0993】

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。

【0994】

なお、演出制御基板 1 3 0 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

10

20

30

40

50

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「ボン♪」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。

【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】

10

20

30

40

50

（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。

10

【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 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。

20

【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 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。

【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。

30

【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。

40

【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 R A M 110c 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、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。

【1013】

50

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。

【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。

【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。

【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。

【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 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。

【1 0 2 2】

10

20

30

40

50

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図 6 6、図 6 7、又は、図 6 8 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 7 8 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具体例 2 を示す図である。

【1024】

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（客待ちデモ演出の実行中を含む）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。

【1025】

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、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。

【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 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。

【1027】

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。

【1028】

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。

【1029】

なお、主制御基板 1 1 0 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。

【1030】

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、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。

【1031】

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

10

20

30

40

50

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。

【1 0 3 3】

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

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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。

【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。

40

【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。

【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

50

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81で変動表示が行われており、サブ第1保留表示器83に保留数字「1」が表示されている。

【1043】

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、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。

【1044】

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、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。

【1045】

T4のタイミングにおいて、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、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。

【1046】

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80（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、サブ普図変動表示器85、サブ普図保留表示器86）は表示内容を維持する。

【1047】

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。

【1048】

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。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。

【1049】

T7のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了すると、演出ボタンLEDにおいて初期発光が終了して消灯した状態となり、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。

【1050】

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消灯した状態となる。

【1051】

T10のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される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「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

10

20

30

40

50

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。

【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 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）された状態の確定画面が表示され、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る。

【1053】

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。

【1054】

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。

【1055】

なお、T 6 のタイミングで、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 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。

【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 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。

【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 8 0 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。

【1059】

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。

【1060】

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、画面右上には、右打ちを示唆する右打ち表示画像 M G が表示されると共に、画面右下には、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。

10

20

30

40

50

【1061】

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 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。

【1062】

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

【1063】

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 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、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。

【1064】

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。

20

【1065】

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。

【1066】

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。

30

【1067】

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 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。

【1068】

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 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

【1069】

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 LED 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。

【1070】

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 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。

50

【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T Z（「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。

10

【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。

20

【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。

30

【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】

40

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】

また、図65～図80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70aを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を

50

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。

【1081】

また、図65～図80に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70D）、及び、サブ保留表示器（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、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

【1082】

また、図65～図80に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、客待ちデモ演出画面を再び表示するのではなく、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70aが停止表示（静止表示）された状態の第2待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止する前の状態が客待ちデモ演出中であるか否かを意識しなくて済み、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【1083】

また、図65～図80に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82）については、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ある場合は変動表示（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

【1084】

なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

【1085】

また、図65～図80に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）については、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

【1086】

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81、サブ第2変動表示器82）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）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

50

きの保留数を把握し易くすることが可能となる。

【1087】

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、画像表示装置に演出図柄70aが表示されたタイミング（初期画面が終了するタイミング）から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。このようにしたことで、各種役物の復帰動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の復帰動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【1088】

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73、第2可動部材74、演出ボタン17）の復帰動作中にあっては、各種役物の発光部（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。

10

【1089】

また、図65～図80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

【1090】

また、図65～図80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。

【1091】

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。

30

【1092】

また、図65～図80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70aが表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄70aが表示されるタイミング）から、各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の初期動作を行うが、特別図柄の変動表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄70aが表示される前のタイミング（復帰中画面の表示中）から各種役物の初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、電源供給が発生したときの状態に応じて適切なタイミングで各種役物の初期動作を行うことが可能となる。

40

【1093】

また、図65～図80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、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）を把握させた後に盤役物の初期動作を行うことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1094】

50

また、図 6 5～図 8 0 に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン 1 7）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。

【1095】

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た場合には、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 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 6 5～図 8 0 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 7 0 a 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。

【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 7 0 a の停止音を出力しないようにしてもよい。

【1098】

また、図 6 5～図 8 0 に示した具体例によれば、電源 O N 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 O N 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。

【1099】

また、図 6 5～図 8 0 に示した具体例によれば、電源 O N 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 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であるときに主制御基板 1 1 0 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。

【1100】

また、図 6 5～図 8 0 に示した具体例によれば、電源 O N 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 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であるときに主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。このようにしたことで、変動演出の開始が遅れずに実行されることになり、特別図柄の変動時間の範囲内で変動演出を最初から最後まで実行することが可能となる。

【1101】

また、図 6 5～図 8 0 に示した具体例によれば、電源 O N 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、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

50

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。

【1107】

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再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレること

10

【1108】

なお、主制御基板110から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するのではなく、音声出力装置9から初期化報知音を出力するだけにしてもよい。

【1109】

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を再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第1待機画面を表示し、主制御基板110から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第2待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、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

【1110】

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

【1111】

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（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110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

【1112】

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

50

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 110 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。

【1113】

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。

【1114】

また、図 65～80 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 130 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。

【1115】

また、図 65～80 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 130 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。

【1116】

（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 81 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 110、及び、演出制御基板 130 への電源供給中）において主制御基板 110 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例 1 を示す図である。

【1117】

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）だけが停止した後に主制御基板 110 への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【1118】

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 T2 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 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。

【1119】

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

10

20

30

40

50

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 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。

【1120】

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。

【1121】

T2のタイミングにおいて、主制御基板 110 への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止すると、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。

【1122】

なお、主制御基板 110 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。

【1123】

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 RAM 110 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 LED、第2可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯する。

【1124】

このとき、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）は非表示となる。

【1125】

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。

【1126】

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、初期画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「135」の演出図柄 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。

【1127】

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 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。

【1128】

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。

【1129】

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。

【1130】

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。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。

【1131】

T7のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了すると、演出ボタンLEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T8のタイミングにおいて、第1可動部材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。

10

【1132】

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。

【1133】

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（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T3のタイミングで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77に示した例と基本的には同様となる。

20

【1134】

（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82は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板110、及び、演出制御基板130への電源供給中）において主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例2を示す図である。

30

【1135】

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。

【1136】

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。

40

【1137】

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。

【1138】

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

50

」を示す表示態様となる。

【1139】

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。

【1140】

なお、主制御基板110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。

【1141】

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LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯する。

【1142】

このとき、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）は非表示となる。

【1143】

T4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。

【1144】

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、初期画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示（静止表示）された状態の第2待機画面が表示される。

【1145】

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。

【1146】

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。

【1147】

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。

【1148】

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。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。

【1149】

T7のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了すると、演出ボタンLE

10

20

30

40

50

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】

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、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78～80に示した例と基本的には同様となる。

【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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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)

図83は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後に第2可動部材74に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。

【1159】

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。

【1160】

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。

【1161】

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。

【1162】

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。

【1163】

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。

【1164】

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。

【1165】

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1可動部材LED、及び、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演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、演出ボタンLEDは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【1166】

T5のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了すると、演出ボタンLEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯(白点灯)となり、第1可動部材73、及び、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する。

【1167】

T6のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間(例えば60秒)が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、T7のタイミングにおいて、第1始動口45への遊技球の入賞に基づく第1特別図柄記憶指定コマンド(第1保留数=1)を受信すると、第1保留数表示領域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。

【1168】

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

10

20

30

40

50

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。

【1169】

このとき、第1可動部材LED、及び、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。

【1170】

なお、電源投入時に第1可動部材73に復帰異常がある場合についても、第1可動部材LED、及び、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、第1可動部材73、及び、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するようになっている。

【1171】

また、電源復旧時においても、第1可動部材73、又は、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LED、及び、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、第1可動部材73、及び、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するようになっている。

【1172】

このように、図83に示した変形例によれば、第1可動部材73、及び、第2可動部材74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、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。

【1173】

また、図83に示した変形例によれば、第1可動部材73、及び、第2可動部材74の一方に復帰異常がある場合、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LED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、復帰異常がある一方の可動部材に設けられた可動部材LEDのみを赤点滅とする場合と比べ、可動部材に異常があることを把握し易くすることが可能となる。

【1174】

また、図83に示した変形例によれば、第1可動部材73、及び、第2可動部材74の一方に復帰異常がある場合であっても、第1可動部材73、及び、第2可動部材74と衝突する虞がない演出ボタン17については初期動作を実行するようになっている。このようにしたこと、演出ボタン17の動作を確認することができ、演出ボタン17の異常を把握することが可能となる。

【1175】

また、図83に示した変形例によれば、第1可動部材73、及び、第2可動部材74の一方に復帰異常がある場合であっても、演出ボタン17に設けられる演出ボタンLEDが復帰異常を報知するための赤点滅とならずに初期発光を行うようになっている。そのため、演出ボタン17に復帰異常がなかったことを把握し易くすることが可能となる。

【1176】

なお、第1可動部材73、又は、第2可動部材74に復帰異常がある場合において、演出ボタン17についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【1177】

また、演出ボタン 17 に復帰異常がある場合において、第 1 可動部材 73、及び、第 2 可動部材 74 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 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED が復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【1178】

(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再開するときの演出例)

図 84、及び、図 85 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再開するときの演出例を示す図である。

【1179】

図 84 (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) 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。

【1180】

その後、SPSPリーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図 84 (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) 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。

【1181】

ここで、当該アイコン表示領域 70C 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して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 NR 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。

【1182】

その後、図 84 (c) 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「3」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 (ノーマルリーチ) が実行される。

【1183】

そして、SPリーチに発展すると、図 84 (d) に示すように、SPリーチ演出が開始されると共に、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 が保留アイコンもろとも消去される。

【1184】

その後、SPSPリーチに発展すると、図 84 (e) に示すように、SPSP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 70C 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 NR が消灯することではなく、入賞口ランプ NR でのランプ変化演出は継続したままとなる。

【1185】

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 84 (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 NR が消灯する。

【1186】

その後、遊技機 1 への電源供給が再開すると、図 85 (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 NR は消灯した状態を維持する。

【1187】

そして、主制御基板 110 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 130 が受信すると、図 85 (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 SPSP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 NR は消灯した状態を維持する。

10

20

30

40

50

【1188】

その後、ハズレとなるSPSPリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板130がハズレを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図85（i）に示すように、演出図柄70a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「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）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。

【1189】

このとき、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1には、電源供給が停止する前と同じCDアイコンが表示され、当該アイコン表示領域70C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。

10

【1190】

その後、次の変動演出が開始されると、図85（j）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）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。

【1191】

一方、大当たりとなるSPSP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85（k）に示すように、演出図柄70a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70a（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TZ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NR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

【1192】

なお、SPSP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、SP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70a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70a、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。

30

【1193】

また、特殊図柄TZ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TZ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）されることになる。

40

【1194】

その後、大当たり遊技のオープニングが開始されると、図85（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70B、第2保留アイコン表示領域70D、及び、当該アイコン表示領域70Cがアイコンもろとも消去される。

【1195】

なお、初期画面及び／又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプNR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NRを点灯させてもよい。

50

【1196】

このように、図84～図85に示した演出例によれば、演出図柄70a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。

10

【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。

【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。

30

【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。

【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つたのか、大当たり変動演出の実行中であつ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

50

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 8 4～図 8 5 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。

10

【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。

20

【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。

【1206】

30

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。

40

【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。

【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

50

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（静止表示）する場合、その後に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、その後に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、その後に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 T Z 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 70 a 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 70 a 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 70 a、及び、特殊図柄 T Z 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 70 a を停止表示（静止表示）せずに、特殊図柄 T Z 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 70 B の第 1 表示部 70 B 1、第 2 表示部 70 B 2、及び、第 3 表示部 70 B 3 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、「728」のハズレ演出図柄 70 a 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 70 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 70 B 1、第 2 表示部 70 B 2、及び、第 3 表示部 70 B 3 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、及び、第 2 表示部 70 B 2 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 70 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 1 回目の演出が開始され、第 2 表示部 70 B 2 にシフト表示された

10

20

30

40

50

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して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画像EFが消去されると共に、演出図柄70a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86（d）に示すように、ハズレを示す演出図柄70aが仮停止表示した後に、「259」のハズレ演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示される。

10

【1220】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図86（e）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保留アイコンが当該アイコン表示領域70C、及び、第1表示部70B1にそれぞれシフト表示される。

【1221】

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。

【1222】

そして、図86（f）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画像EFが消去されると共に、演出図柄70a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86（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NRが消灯する。

20

【1223】

その後、遊技機1への電源供給が再開すると、図86（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NR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。

【1224】

そして、主制御基板110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130が受信すると、図87（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NRは消灯した状態を維持する。

30

【1225】

その後、事前変動の実行期間が終了（演出制御基板130がハズレを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図87（j）に示すように、演出図柄70a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「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。

【1226】

このとき、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1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CDアイコンが表示され、当該アイコン表示領域70C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。

40

【1227】

その後、SPSPリーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図87（k）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にシフト表示される。

50

【1228】

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70C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して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NR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。

【1229】

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MCBが表示されると共に、ミニキャラMCB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。

10

【1230】

その後、図87(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。

【1231】

そして、図87(m)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「3」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（ノーマルリーチ）が実行される。

【1232】

その後、SPリーチに発展すると、図87(n)に示すように、SPリーチ演出が開始されると共に、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。

20

【1233】

そして、SPSPリーチに発展すると、図87(o)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、当該アイコン表示領域70Cが当該アイコンもろとも消去される。

【1234】

その後、大当たりとなるSPSP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87(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「333」の大当たり演出図柄70a、及び、特殊図柄TZ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。

30

【1235】

なお、初期画面及び／又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプNR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NRを点灯させてもよい。

【1236】

また、変動演出（演出図柄70a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70a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。

【1237】

このように、図86～図87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

【1238】

また、図86～図87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

50

、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。

【1239】

また、図86～図87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。

10

【1240】

また、図86～図87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。

【1241】

また、図86～図87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であっても、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

【1242】

（各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例）

図88（a）、及び、図88（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。

30

【1243】

ここでは、第1始動口検出スイッチ45a、磁気検出センサ53a、及び、電波検出センサ54a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110のコネクタに接続されているものとする。

【1244】

まず、図88（a）について説明する。

図88（a）は、客待ち状態中において第1始動口検出スイッチ45aの接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【1245】

T1のタイミングにおいて、第1始動口検出スイッチ45a、磁気検出センサ53a、及び、電波検出センサ54aが主制御基板110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「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1待機画面が表示されている。

40

【1246】

T2のタイミングにおいて、例えば、主制御基板110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45aだけが未接続状態になると、主制御基板110によって接続エラーの発生が検出され、演出制御基板130によって接続エラー報知が実行される。

【1247】

50

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。

【1248】

T3 のタイミングにおいて、主制御基板 110 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 45 a が接続状態に復帰すると、主制御基板 110 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 OFF されるまで接続エラー報知が継続した状態となる。

【1249】

次に、図 88 (b) について説明する。

図 88 (b) は、客待ち状態中において第 1 始動口検出スイッチ 45 a、磁気検出センサ 53 a、及び、電波検出センサ 54 a の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【1250】

T1 のタイミングにおいて、第 1 始動口検出スイッチ 45 a、磁気検出センサ 53 a、及び、電波検出センサ 54 a が主制御基板 110 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「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 1 待機画面が表示されている。

【1251】

T2 のタイミングにおいて、例えば、主制御基板 110 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 45 a、磁気検出センサ 53 a、及び、電波検出センサ 54 a が未接続状態になると、主制御基板 110 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 130 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。

【1252】

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。

【1253】

T3 のタイミングにおいて、主制御基板 110 に接続されるコネクタの半差し解除されて磁気検出センサ 53 a、電波検出センサ 54 a、及び、第 1 始動口検出スイッチ 45 a が接続状態に復帰すると、主制御基板 110 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 OFF されるまで各種のエラー報知が継続した状態となる。

【1254】

なお、主制御基板 110 と払出制御基板 120 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 110 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。

【1255】

このように、図 88 に示した具体例によれば、主制御基板 110 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 53 a、電波検出センサ 54 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。

【1256】

また、図 88 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 53 a、電波検出センサ 54 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 OFF にな

10

20

30

40

50

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で、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で、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。

【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。

【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。

【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 R A M 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。

【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CPU150aは、ステップR102Bにおいて、電源ONから所定時間（例えば60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60秒）が経過している場合には、ステップR103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R104に処理を移す。

【1267】

ランプCPU150aは、ステップR103において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の原点復帰処理を実行するための「1」をセットする。

【1268】

このように、図89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、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。

【1269】

また、図89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60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、主制御基板110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160から主制御基板110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。

【1270】

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。

【1271】

（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90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。

【1272】

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。

【1273】

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。

【1274】

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。

【1275】

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

10

20

30

40

50

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。

【1276】

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。

【1277】

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。

10

【1278】

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。

【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

【1280】

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。

【1281】

T4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、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る。

【1282】

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が客待ち中点灯（白点灯）となる。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。

30

【1283】

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「ポン♪」が出力される。

40

【1284】

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。

【1285】

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。

【1286】

50

（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91は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後に第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。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。

【1287】

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。

【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。

10

【1289】

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。

【1290】

T3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、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。また、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。

20

【1291】

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の発光態様に変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタンLEDが赤→緑→青の順で点灯する。

【1292】

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。

30

【1293】

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。

【1294】

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。

40

【1295】

T4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、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の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。

【1296】

T6のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば60秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【1297】

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

50

ている保留数字が「1」になり、第1保留アイコン表示領域70Bに第1保留アイコンが表示されると共に、サブ第1保留表示器83が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ポン♪」が出力される。

【1298】

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。

【1299】

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。

【1300】

（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92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。

【1301】

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。

【1302】

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。

【1303】

T2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。

【1304】

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。

【1305】

さらに、主制御基板110から送信される電源ON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130が受信すると、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。

【1306】

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。

【1307】

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。

10

20

30

40

50

【1308】

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。

【1309】

T4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、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、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する。

【1310】

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」になり、第1保留アイコン表示領域70Bに第1保留アイコンが表示されると共に、サブ第1保留表示器83が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ポン♪」が出力される。

【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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

が受信すると、第 1 可動部材 L E D、及び、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する。

【 1 3 1 9 】

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 3 2 0 】

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。

10

【 1 3 2 1 】

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 2 2 】

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。

【 1 3 2 3 】

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。

20

【 1 3 2 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。

30

【 1 3 2 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。

【 1 3 2 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。

40

【 1 3 2 7 】

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。

【 1 3 2 8 】

50

（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。

【 1 3 2 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、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 3 0 】

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。

【 1 3 3 1 】

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 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 O N 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 の発光態様に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 の発光態様に変化して青で点灯する。

【 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 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 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。

【 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。

【 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

10

20

30

40

50

ている保留数字が「1」になり、第1保留アイコン表示領域70Bに第1保留アイコンが表示されると共に、サブ第1保留表示器83が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ポン♪」が出力される。

【1340】

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。

【1341】

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。

【1342】

（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95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。

【1343】

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。

【1344】

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。

【1345】

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。

【1346】

T3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、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。

【1347】

さらに、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、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。

【1348】

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る。

【1349】

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。

【1350】

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

10

20

30

40

50

」を示す表示態様となる。

【1351】

T4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、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。

【1352】

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「ポン♪」が出力される。

10

【1353】

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。

【1354】

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。

20

【1355】

（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96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。

【1356】

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

【1357】

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。

【1358】

T2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LED、及び、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

40

【1359】

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。

【1360】

さらに、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、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。

【1361】

50

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る。

【1362】

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。

【1363】

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。

10

【1364】

T4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、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、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。

【1365】

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「ポン♪」が出力される。

20

【1366】

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。

【1367】

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。

30

【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97は、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧後に演出ボタン17に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【1369】

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。

40

【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。

【1371】

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

50

常報知態様)となり、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。

【1372】

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。

【1373】

さらに、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、第1可動部材LED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LEDの発光態様が変化して青で点灯する。

10

【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。

【1375】

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。

【1376】

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。

20

【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。

30

【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「ポン♪」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。

40

【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。

50

【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。

【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。

【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の発光態様変化して青で点灯する。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。

【1388】

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70Eや第2保留数表示領域70Fに保留数字を表示しない状態を維持する。

【1389】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第1保留表示器83は、「3」を示す表示態様となり、サブ第2保留表示器84、及び、サブ普図保留表示器86は、「0」を示す表示態様となる。

【1390】

T4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、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る。

【1391】

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が消灯した状態になる。

【1392】

T7のタイミングにおいて、主制御基板110から特別図柄確定コマンドを受信すると、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。

【1393】

このとき、第1保留アイコン表示領域70Bには、3つの第1保留アイコンが表示されるが、当該アイコン表示領域70Cは、その表示領域が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保（台座画像が表示）されているが当該アイコンが表示されない状態となる。

【1394】

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。

【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 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。

【1 3 9 6】

（電源 O N 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 O N 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。

【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】

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

10

20

30

40

50

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「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。

【1404】

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。

【1405】

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。

【1406】

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。

【1407】

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 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。

【1408】

なお、演出制御基板 1 3 0 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 1 0 0 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。

【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 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（メイン電源のみ）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。

【1411】

なお、T 1 から T 7 までのタイミングについては、図 9 9 の T 1 ～ T 7 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、T 7 のタイミング以降について説明する。

【1412】

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 1 3 0 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 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。

【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「7 5 3」の演出図柄 7 0

10

20

30

40

50

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、無音の状態を維持する。

【1414】

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。

【1415】

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 は、初期発光として青と白で交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、初期発光として青で点灯する。

【1416】

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。

【1417】

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）となる。

【1418】

なお、演出制御基板 1 3 0 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。

【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 3 0 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 9 9 ～図 1 0 0 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。

【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 1 0 1 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 1 1 0 に電源が供給されていないケース、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。

【1423】

なお、T 1 から T 5 までのタイミングについては、図 9 9 の T 1 ～T 5 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、T 5 のタイミング以降について説明する。

【1424】

T 5 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 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

10

20

30

40

50

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。

【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「ポン♪」が出力される。

【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】

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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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 4 3 5】

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。

【1 4 3 6】

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 4 3 7】

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 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 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 3 8】

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に交互に点灯し、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、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 3 9】

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 4 4 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、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 4 4 1】

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 4 2】

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。

【1 4 4 3】

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 4 4 4】

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

10

20

30

40

50

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 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。

【1 4 4 5】

また、各種役物に異常がある場合については、図 9 1、図 9 2、又は、図 9 3 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 4 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具体例 2）

図 1 0 3 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具体例 2 を示す図である。

【1 4 4 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（客待ちデモ演出の実行中を含む）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。

【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「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。

【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 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 4 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 4 5 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 4 5 2】

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、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 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

【1453】

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。

【1454】

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。

【1455】

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。

【1456】

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。

【1457】

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。

【1458】

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、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。

【1459】

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。

【1460】

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。

【1461】

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、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95、図96、又は、図97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104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3を示す図である。

【1464】

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

10

20

30

40

50

態の1つである変動演出の実行中に、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。

【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81で変動表示が行われており、サブ第1保留表示器83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、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。

【1467】

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、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。

【1468】

T4のタイミングにおいて、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、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。

【1469】

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、「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80（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、サブ普図変動表示器85、サブ普図保留表示器86）は表示内容を維持する。

【1470】

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。

【1471】

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。

【1472】

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、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消灯した状態となる。

【1473】

T10のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される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「753」の演出図柄70a、及び

10

20

30

40

50

、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。

【1474】

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「777」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 から停止音出力される。

10

【1475】

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、BGM の出力）が開始される。

【1476】

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。

20

【1477】

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。

【1478】

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。

30

【1479】

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。

【1480】

（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。

40

【1481】

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。

【1482】

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（「777」）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

50

示領域 70F に保留数字として「0」が表示される。

【1483】

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 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っている。また、サブ第 1 変動表示器 81 では大当たり表示 (点灯) が行われている。

【1484】

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、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 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。

10

【1485】

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 RAM 110c 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 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。

【1486】

T4 のタイミングにおいて、主制御基板 110 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 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。

20

【1487】

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、「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 80 (サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 2 変動表示器 82、サブ第 1 保留表示器 83、サブ第 2 保留表示器 84、サブ普図変動表示器 85、サブ普図保留表示器 86) は表示内容を維持する。

30

【1488】

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 104 に示した変動演出中に主制御基板 110 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。

【1489】

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。

【1490】

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。

40

【1491】

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、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消灯した状態となる。

【1492】

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

50

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(「777」)が表示されない状態となっている。

【1493】

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。

【1494】

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。

10

【1495】

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。

【1496】

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。

20

【1497】

また、T4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。

【1498】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図95、図96、又は、図97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

【1499】

なお、図102～図105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。

【1500】

このように、図90～図105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。

40

【1501】

また、図90～図105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70aを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態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

50

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。

【1502】

また、図90～図105に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70D）、及び、サブ保留表示器（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、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

【1503】

また、図90～図105に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、客待ちデモ演出画面を再び表示するのではなく、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70aが停止表示（静止表示）された状態の第2待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止する前の状態が客待ちデモ演出中であるか否かを意識しなくて済み、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【1504】

また、図90～図105に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82）については、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ある場合は変動表示（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81、サブ第2変動表示器82）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

30

【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83、サブ第2保留表示器84）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

【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81、サブ第2変動表示器82）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）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。

【1508】

50

また、図 90～図 105 に示した具体例によれば、メイン RAM 110c の初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メイン RAM 110c 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。

【1509】

また、図 90～図 105 に示した具体例によれば、メイン RAM 110c の初期化を伴う電源投入やメイン RAM 110c 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 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の復帰動作中にあっては、各種役物の発光部（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。

10

【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。

【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せることが可能となる。

20

【1512】

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 RAM 110c の初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メイン RAM 110c 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かる処理負荷を軽減することが可能となる。

30

【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 RAM 110c の初期化を伴う電源投入やメイン RAM 110c 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。遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

40

【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 RAM 110c の初期化を伴う電源投入やメイン RAM 110c 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。遊技の興味が低下することを抑制

50

することが可能となる。

【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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【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。

【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】

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る。このようにしたことで、変動演出の開始が遅れずに実行されることになり、特別図柄の変動時間の範囲内で変動演出を最初から最後まで実行することが可能となる。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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 3】

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 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 4】

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。

20

【1 5 2 5】

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。

【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。

30

【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は、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。

40

【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

50

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。

【1529】

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

10

【1530】

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（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110から電源復帰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

20

【1531】

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（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110から電源復帰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

【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から再び電源復帰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

30

【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）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130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

40

【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）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130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

50

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。

【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。

【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。

【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70a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ときは、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70a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ときは、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70a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ときは、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70aが揺動表示せずに静止表示されることになる。

【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ときは、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70a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ときは、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70aが揺動表示せずに静止表示されることになる。

【1541】

また、通常遊技状態におけるSPリーチ演出やSPSPリーチ演出において演出図柄7

10

20

30

40

50

0 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、SPリーチ演出やSPSP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）されるときに、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SPリーチ中やSPSP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ときは、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ときは、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。

10

【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SPリーチ中やSPSP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ときは、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ときは、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。

【1544】

＜本実施形態に記載された発明の内容1＞

従来の遊技機では、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を取得し、判定情報を記憶する。そして、判定条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、当該判定の結果に応じた変動演出を実行し、当該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものがある。このような遊技機の中には、未判定の判定情報に対応する保留画像を表示するものがあった（例えば、特開2015-33530号公報参照）。また、当該遊技機は、通常の保留画像を、変動演出が特別結果になる可能性を示唆する表示態様の保留画像に変化させることによって、遊技の興趣を向上させている。しかしながら、上記遊技機には、遊技の興趣の向上を図るには未だ改善の余地が残されていた。

20

【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

30

40

50

が可能となる。

【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。

10

20

【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（メインCPU110a）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する判定前保留画像（保留アイコン）と、前記権利に対して前記判定が行われてからの当該権利に対応する判定後保留画像（当該アイコン）とを表示手段（第1画像表示装置70）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部140）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部140）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記判定前保留画像又は前記判定後保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す判定前特別保留画像又は判定後特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記図柄の変動表示が開始するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（変動パターン指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第1変化演出（ノーマル変化パターン01）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第2変化演出（ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01）とを含み、前記演出実行手段は、前記第1変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第1変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記判定

30

40

50

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。

【1548】

◆上記課題を解決するための第4の構成として、本実施の形態の遊技機1によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（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、前記判定の権利を所定数保留可能な保留手段（メインRAM110c）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第1画像表示装置70）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部140）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部140）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、保留している前記権利の数が増加するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（始動口入賞指定コマンド、変動パターン指定コマンド、特別図柄記憶指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第1変化演出（入賞時変化演出、ノーマル変化パターン01）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第2変化演出（ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01）とを含み、前記特別保留画像の表示態様は、第1表示態様（青キャラアイコン）と、当該第1表示態様よりも前記特別遊技を行う可能性が高い第2表示態様（赤キャラアイコン）とを有し、前記演出実行手段は、前記第1変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第1変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記第1変化演出が実行されたときよりも前記第2変化演出が実行されたときの方が、前記第2表示態様に変化し易く、前記第1変化演出において前記第2表示態様に変化する場合、保留している前記権利の数が第1の数のときよりも当該第1の数よりも多い第2の数のときの方が、前記特別遊技を行う可能性が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【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。

【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。

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＞

従来の遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報を保留記憶として記憶し、該判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて変動演出を実行するものが一般的である。このような遊技機の中には、保留記憶の各々に対応する保留画像の増加表示や減少表示を行ったり、変動演出が実行された保留記憶に対応する実行画像を表示したりすることで、遊技の進行状況を遊技者に把握させるものがあった（例えば、特開2017-018225号公報参照）。しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、保留記憶数が増加する際に保留記憶数を即座に把握し難いという問題があった。

10

【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。

20

30

【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。

40

50

【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。

10

【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（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第1保留情報の減少表示と、前記変動表示が開始された前記第2保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第2保留情報の変化表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第2保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第1保留情報の増加表示（1加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

20

30

【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

40

50

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。

【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。

【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（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記記憶手段は、第1取得条件の成立（第1始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第1保留記憶として記憶し、第2取得条件の成立（第2始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第2保留記憶として記憶し、前記特定遊技状態において前記第1保留記憶の数が増加した場合、前記第1保留情報の増加表示（1加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第2保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定遊技状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態に復帰）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

【1561】

（本実施形態に記載された発明の内容3）

従来の遊技機では、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を把握し易くすることが可能となる。

10

【 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を把握し易くすることが可能となる。

20

【 1 5 6 4 】

◆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 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 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。

30

40

【 1 5 6 5 】

◆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 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 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

50

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。

【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。

【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）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電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を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（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。

【1569】

◆上記課題を解決するための第2の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電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を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（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。

【1570】

◆上記課題を解決するための第3の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電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を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記可動演出手段は、第1可動演出手段（第1可動部材73）と、第2可動演出手段（第2可動部材74）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（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。

10

【1571】

◆上記課題を解決するための第4の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電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を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記可動演出手段は、第1可動演出手段（第1可動部材73）と、第2可動演出手段（第2可動部材74）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（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

【1572】

◆上記課題を解決するための第5の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電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を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記可動演出手段は、第1可動演出手段（第1可動部材73）と、第2可動演出手段（第2可動部材74）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電力供給の開始（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。

40

【1573】

◆上記課題を解決するための第6の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電力供給の開始後

50

に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電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を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、該第１可動演出手段の第２位置と自身の第２位置とに重複する部分がある第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電力供給の開始（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。

10

【１５７４】

（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２０１７－１８９６０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変動演出中に停止した電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。

20

【１５７５】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電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。

30

【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

40

50

、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、遊技の興味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、遊技の興味が低下する可能性があるという問題があった。

10

【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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

20

30

【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。

40

【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

50

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。

【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どうかを判定し、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、遊技の興味が低下する可能性があるという問題があった。

【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）を実行するかどう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、遊技の興味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どうかを判定し、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、遊技の興味が低下する可能性があるという問題があった。

【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）を実行するかどう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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【1589】

(本実施形態に記載された発明の内容12)

20

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、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、遊技の興味が低下する可能性があるという問題があった。

【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、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示(初期画面の表示等)を行うことが可能であり、第1表示領域(サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84)、及び、該第1表示領域とは異なる第2表示領域(第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70D)の各々で前記保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、前記保留記憶がある状態で停止した電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。

30

40

【1591】

(本実施形態に記載された発明の内容13)

従来の遊技機では、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

50

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、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【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、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【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のことを考慮していなかった。

【1 5 9 4】

◇上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。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 5 9 5】

◆上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において

、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第1可動部材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、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。

【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、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。

【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、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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光、音出力、画像表示)可能な演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置)と、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を保留記憶として記憶可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、電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、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

10

20

30

40

50

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。

【1601】

◆上記課題を解決するための第 8 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17、各種 LED、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、電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、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。

【1602】

◆上記課題を解決するための第 9 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17、各種 LED、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、電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、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

10

20

30

40

50

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。

【1603】

◆上記課題を解決するための第10の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、電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、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。

【1604】

◆上記課題を解決するための第11の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプNR）と、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、電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、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、

10

20

30

40

50

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。

【1605】

◆上記課題を解決するための第12の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置9）を備え、前記演出制御手段は、前記音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。

10

【1606】

◆上記課題を解決するための第13の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置9）を備え、前記演出制御手段は、前記音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。

20

30

【1607】

◆上記課題を解決するための第14の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置9）を備え、前記演出制御手段は、前記音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。

40

【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

50

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、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。

【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。

10

【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、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

【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つた（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つた。

30

【1612】

◆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、適切に異常報知を行うことが可能となる。

40

【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

50

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、

10

【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、

20

【産業上の利用可能性】

【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。

30

【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、当たり特別図柄の種類が通常図柄である場合には、当たり遊技の終了後に低確率遊技状態に移行させ、当たり特別図柄の種類が特定図柄である場合には、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。

40

【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。

【1621】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味、及び、範囲内でのすべての変更が含まれることが

50

意図される。

【1622】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合)

次に、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合について説明する。演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合とは、例えば、主制御基板110と演出制御基板130との間を繋ぐコマンド線の断線、半断線又はコネクタ抜けなどに起因するコマンドの未受信や、ノイズ又は半断線など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130mがコマンドを正常に受信できない所定状態が生じたときを、図中において「×」で表現している。そして、最初にコマンドを正常に受信できない所定状態が生じたときからコマンドを正常に受信できる前までの所定期間において、同種及び／又は異種のコマンドを1個あるいは複数個正常に受信できない場合がある。また、図中においてコマンドを「cd」と表記している。

10

【1623】

なお、通常遊技状態において第1画像表示装置70に表示される演出図柄70aは、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像CG、キャラクタの一部である棒状画像SGおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ZEからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部(識別文字)からなる識別部で構成されているものとする。また、特定遊技状態において第1画像表示装置70に表示される演出図柄70aは、数字部(識別文字)からなる識別部のみで構成されているものとする。

20

【1624】

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。

【1625】

なお、所定の検出センサ(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等)のコネクタ抜けの場合には、即座に異常報知(エラー報知)を行うようになっている。これに対して、主制御基板110と演出制御基板130との間で通信を行うためのコマンド線のコネクタ抜け等によるコマンド異常の場合には、異常報知は行わないようになっている。

30

【1626】

以下の具体例では、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合について説明するが、遊技状態が特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)であっても、基本的な流れは通常遊技状態と同様となる。

【1627】

具体的には、第1保留数、第1特別図柄記憶指定コマンド、第1特別図柄、第1特別図柄表示器60、第1特別図柄保留表示器63、サブ第1変動表示器81、サブ第1保留表示器83、第1保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄、第1始動口45の各々を、第2保留数、第2特別図柄記憶指定コマンド、第2特別図柄、第2特別図柄表示器61、第2特別図柄保留表示器64、サブ第2変動表示器82、サブ第2保留表示器84、第2保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄、第2始動口47に読み替えればよい。

40

【1628】

(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106及び図107を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例1について説明する。図106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107(a)～(j)は、図106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。

【1629】

50

まず、P 0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【1630】

このとき、変動中BGMが出力されたまま、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字（数字情報）が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンH1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での特別図柄（特に区別する場合は第1ランプ図柄という。）の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

【1631】

なお、第1特別図柄保留表示器63では、LEDの点灯・消灯・点滅によって、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1（保留記憶）を表示している。第1ランプ図柄の変動表示は、サブ第1変動表示器81のLEDが点滅することで行われる。また、サブ第1保留表示器83では、LEDの点灯・消灯・点滅によって、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1（保留記憶を表示している）。

【1632】

次に、P1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「2」に増加する。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「1」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「2」となる。

【1633】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「2」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「1」から「2」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70B2に1つの保留アイコンT12が10フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図107（a）参照）。

【1634】

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107（b）参照）。

【1635】

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13

10

20

30

40

50

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。

【1636】

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107（c）参照）、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【1637】

次に、P4タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【1638】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンH1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。また、演出図柄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107（d）参照）。

【1639】

その後、P5タイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図107（e）参照）。

【1640】

そして、P6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄70aがハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作（演出動作）が継続している（図107（f）参照）。

【1641】

次に、P7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が第1特別図柄表示器60においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【1642】

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107（f）参照）。仮停止している演出図柄70a

10

20

30

40

50

は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【1643】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

【1644】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「0」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 1 つの保留アイコン H 1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T H として表示される。また、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 107（g）参照）。

20

【1645】

そして、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 保留表示器 83 での第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡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 107（g）参照）。

【1646】

そして、P 9 のタイミングにおいて、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 107（h）参照）。

30

【1647】

次に、P 10 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 70 a がハズレ態様（「365」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を継続している（図 107（i）参照）。

【1648】

その後、P 11 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

40

【1649】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 107（i）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ

50

動作（演出動作）を行っている。

【1650】

このとき、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「0」であると共に、特別図柄の停止時間が経過しても（P8の変動開始から所定時間を経過しても）、演出図柄70aの仮停止表示が継続される（図107（j）参照）。更に、特殊図柄TZ及び第1ランプ図柄の変動を継続するようにしてもよい。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。このように、P8の変動開始から所定時間を経過しても第1画像表示装置70において客待ちデモ演出（所定演出）が行われていない。

10

【1651】

主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「0」である状態で、演出図柄70a（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過して後に実行される所定演出としては、客待ちデモ演出に限らず、音量や画像表示装置などの輝度の調節などの調節案内演出や、遊技の操作に関する案内演出や、その他の演出であってもよい。この場合、客待ちデモ演出以外の演出を実行してから、客待ちデモ演出を実行してもよい。このように、所定演出は、仮停止又は本停止している演出図柄70aが次の変動演出が開始されるまでに実行される演出を含む。なお、所定演出は、客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）により実行されることに限らず、その他のコマンドやタイマーによる時間等によって実行してもよい。

20

【1652】

このように、図106～図107に示した具体例1によれば、演出図柄70aの変動演出が行われている状態で演出制御部130mにおいてコマンドが正常に受信されない所定状態が発生した場合、変動演出が終了した演出図柄70aを揺動状態で表示可能である共に、変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄70aの揺動状態を継続させて、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避して、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1653】

その後、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部110mから送信される客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mで変動演出を終了するための処理が行われる。

30

【1654】

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。

【1655】

なお、P7のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示／音声制御部140及びランプ／駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

40

【1656】

（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108及び図109を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例2について説明する。図108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109（a）～（i）は、図108の

50

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。

【1657】

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。

10

【1658】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

20

【1659】

次に、P1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「4」に増加する。この際、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となるこのタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「4」となる。なお、具体例2では、P1のタイミングの入賞による第1保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行される。以下の説明では、先読み演出の基準となる保留記憶を、ターゲット保留記憶をいう場合がある。

30

【1660】

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109（a）参照）。

【1661】

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109（b）参照）。

40

【1662】

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。

50

【1663】

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109（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。

【1664】

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。

【1665】

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109（d）参照）。

【1666】

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109（e）参照）。

【1667】

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、左中の演出図柄70aがハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作（演出動作）が継続している（図109（f）参照）。

【1668】

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。

【1669】

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109（g）参照）。

【1670】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」になることを除いて、図109（g）の状態が維持される。

10

【1671】

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109（g）の状態が維持される。

20

【1672】

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。

30

【1673】

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109（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。

40

【1674】

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

50

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 109（h）参照）。

【1675】

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。

【1676】

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 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 109（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 130 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

【1677】

その後、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できている場合には、第 1 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 109（i）参照）、演出図柄 70 a が本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【1678】

図 109-1 に示す変形例のように、P10 のタイミングで主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）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。

【1679】

（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 108 及び図 110 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 について説明する。図 108 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 110（a）～（i）は、図 108 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。

【1680】

なお、図 110 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 109 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。

【1681】

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。

【1682】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図110（d）参照）。 10

【1683】

また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄70aの背後下部に青色のエフェクト画像EF（青EF）が表示されると共に（図110（d）参照）、エフェクト効果音が出力される。

【1684】

その後、P5のタイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了するとエフェクト画像EFが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第1保留アイコン表示領域70B3に表示されている3番目の保留アイコンT13が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。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110（e）参照）。 20

【1685】

そして、P6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄70aがハズレ態様（「164」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作（演出動作）が継続している（図110（f）参照）。 30

【1686】

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。

【1687】

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110（g）参照）。 40

【1688】

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 50

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られないことになる。この際、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 EF の表示、エフェクト効果音の出力）が継続して実行されて、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U1 の表示が「2」であることを除いて、図 110（g）の状態が維持される。

【1689】

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られないことになる。このとき、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 EF の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 63 の第 1 保留数 U1 の表示が「2」であることを除いて、図 110（g）の状態が維持される。

【1690】

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。

【1691】

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。

【1692】

このとき、第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70B3 に表示されている余剰分の保留アイコン T13 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70a を含む全ての演出図柄 70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 110（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。

【1693】

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 110（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

20

30

40

50

【1694】

その後、P11のタイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、エフェクト画像EFが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第1保留アイコン表示領域70B1に表示されている1番目の保留アイコンT11が変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図110（i）参照）。

【1695】

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。

【1696】

図110-1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。

【1697】

（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108及び図111を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例4について説明する。図108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111（a）～（i）は、図108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。

【1698】

なお、図111の具体例4は、先読み予告演出としてのアイコン変化演出が第1画像表示装置70で実行されると共に、先読み予告演出としての第1可動部材73による演出（動作演出及び発光演出）が実行される点で、図110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。

【1699】

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。

【1700】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する(図111(d)参照)。

10

【1701】

また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第1可動部材73による演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様(例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など)で、第1画像表示装置70の上側に設置された第1可動部材73が動作すると共に図111(d)参照)、第1可動部材73が発光する。なお、第1可動部材73による先読み予告演出は、演出図柄70aのリーチ演出前の期間において、演出図柄70aの複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能になっている。変動演出の一部期間とは、変動演出の開始から変動演出の停止(仮停止又は本停止)までの変動演出期間において、例えば、変動演出開始時のタイミングで第1可動部材73が所定回数動作する先読み演出を実行したり、変動演出の最中のタイミングで第1可動部材73が所定回数動作する先読み演出を実行したり、変動演出終了時のタイミングで第1可動部材73が所定回数動作する先読み演出を実行したりするなど、様々な時期に先読み演出を実行可能である。そして、本具体例では、変動演出期間の一部期間で実行される先読み演出が、2以上の変動演出において実行することを予定している場合である。

20

【1702】

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111(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。

30

【1703】

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111(f)参照)。

40

【1704】

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。

【1705】

50

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 1 1（g）参照）。

【1706】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「2」であることを除いて、図 1 1 1（g）の状態が維持される。

【1707】

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 1 1（g）の状態が維持される。

【1708】

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 の動作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。

【1709】

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。

【1710】

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 1 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70B3から消去する。

【1711】

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111(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。

10

【1712】

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111(i)参照)。

20

【1713】

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。

30

【1714】

図111-1に示す変形例のように、P10のタイミングで主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出(先読み演出による期待度示唆の対象)に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読み予告演出(第1可動部材73の動作演出や発光演出)を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、P10のタイミングにおいて、先読み予告演出の実行を停止し、モードA背景だけなどの、先読み予告演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンT1が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様(CD)に変更される。更に第1可動部材73等による先読み演出も実行されない。

40

【1715】

図108~図111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。

【1716】

50

図108～図111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。

【1717】

図108～図111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。

10

【1718】

このように、図108～図111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。

20

【1719】

また、図108～図111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。

30

【1720】

また、図108～図111に示した具体例2～4によれば、サブ第1保留表示器83や第1保留数表示領域70Eにおいて、所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

40

【1721】

（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112及び図113を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例5について説明する。図112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113（a）～（i）は、図112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。

【1722】

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」

50

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。

【1723】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZ及びサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作などの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

10

【1724】

次に、P1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「4」に増加する。この際、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「4」となる。なお、具体例5では、P1のタイミングの入賞による保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行される。以下の説明では、先読み演出の基準となる保留記憶を、ターゲット保留記憶をいう場合がある。

20

【1725】

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113（a）参照）。

30

【1726】

その後、P2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左右の演出図柄70aがハズレ態様（「285」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンT1～T4および当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図113（b）参照）。

40

【1727】

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。

【1728】

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113（c）参照）、第1ランプ図

50

柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【1729】

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。

10

【1730】

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113（d）参照）。

20

【1731】

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113（e）参照）。

【1732】

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113（f）参照）。

30

【1733】

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。

40

【1734】

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113（g）参照）。

50

【1735】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」になることを除いて、図113（g）の状態が維持される。

10

【1736】

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113（g）の状態が維持される。

【1737】

次に、P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」になることを除いて、図113（g）の状態が維持される。

20

【1738】

そして、P11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」であることを除いて、図113（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。

30

【1739】

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。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

【1740】

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

50

コン表示領域 70B3 に表示されている余剰分の保留アイコン T13 及び第 1 保留アイコン表示領域 70B2 に表示されている余剰分の保留アイコン T12 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70a を含む全ての演出図柄 70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 113（h）参照）。このように、主制御部 110m が把握している第 1 保留数 U1 と演出制御部 130m が把握している第 1 保留数 U1 との乖離が「3」である場合、保留アイコン T13 を第 1 保留アイコン表示領域 70B3 から 70B2 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 70B3 から消去する。また、保留アイコン T12 を第 1 保留アイコン表示領域 70B2 から 70B1 にシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 70B2 から消去する。このとき、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態にある。

10

【1741】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70B1 に表示されている必要分の 1 つの保留アイコン T11 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 70a の変動表示が開始され、演出図柄 70a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 113（h）参照）。

【1742】

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

【1743】

その後、P13 のタイミングにおいて、保留アイコン T1 のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 113（i）参照）。ここで、具体例 5 では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

30

【1744】

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 113（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。

【1745】

図 113-1 に示す変形例のように、P13 のタイミングで主制御部 110m からの各種コマンドを演出制御部 130m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン BGM の出力）を継続して実行せず、先読みゾーン演出を終了するようにしてもよい。先読みゾーン演出を継続して実行しない場合、P13 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モード A 背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。

40

【1746】

（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 112 及び図 114 を用いて、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 6 について説明する。図 112 は、演出制御部 130m がコマンドを正常に

50

受信できない場合のタイミングチャートであり、図 1 1 4 (a) ~ (i) は、図 1 1 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。

【1 7 4 7】

なお、図 1 1 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 1 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。

【1 7 4 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。

【1 7 4 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 1 4 (d) 参照）。

【1 7 5 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 1 4 (d) 参照）、エフェクト効果音が出力される。

【1 7 5 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 1 4 (e) 参照）。

【1 7 5 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 1 4 (f) 参照）。

【1 7 5 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

10

20

30

40

50

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。

【1754】

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114（g）参照）。 10

【1755】

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 20
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114（g）の状態が維持される。

【1756】

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114（g）の状態が維持される。 30

【1757】

次に、P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」になることを除いて、図114（g） 40
の状態が維持される。

【1758】

そして、P11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」であることを除いて、図114（g）の状態が維持される。

【1759】

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E 50

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。

【1760】

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。

10

【1761】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている余剰分の2つの保留アイコンT1が1フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬間的に導出表示)される(図114(h)参照)。このように、主制御部110mが把握している第1保留数U1と演出制御部130mが把握している第1保留数U1との乖離が「3」である場合、保留アイコンT13が第1保留アイコン表示領域70B3から70B2にシフト表示することなく、第1保留アイコン表示領域70B3から消去される。また、保留アイコンT12が第1保留アイコン表示領域70B2から70B1にシフト表示することなく、第1保留アイコン表示領域70B2から消去される。

20

【1762】

そして、第1保留アイコン表示領域70B1に表示されている必要分の1つの保留アイコンT11が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄70aの背後下部に青色のエフェクト画像EFが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する(図114(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。

30

【1763】

保留アイコンT1の表示が完了してから所定時間が経過すると、P13のタイミングにおいて、エフェクト画像EFが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第1保留アイコン表示領域70B1に表示されている1番目の保留アイコンT1が変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図114(i)参照)。

40

【1764】

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

50

ングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄 70 a が停止表示するタイミングで当該アイコン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 130 m がコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

【1765】

図 114-1 に示す変形例のように、P10 のタイミングで主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できた場合、第 1 保留数 U1 が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読みエフェクト演出（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。

【1766】

（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 112 及び図 115 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 7 について説明する。図 112 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 115（a）～（i）は、図 112 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。

【1767】

なお、図 115 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 115 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。

【1768】

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。

【1769】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「4」から「3」となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 4 つの保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は、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 115（d）参照）。

【1770】

また、演出図柄 70 a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると

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115（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。

【1771】

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115（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。

【1772】

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115（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。

【1773】

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。

【1774】

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115（g）参照）。

【1775】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1可動部材73による先読み予告演出が実行されずに、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」になることを除いて、図115（g）の状態が維持される。

10

20

30

40

50

【1776】

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115（g）の状態が維持される。

【1777】

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特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」になることを除いて、図115（g）の状態が維持される。

【1778】

そして、P 11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハ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115（g）の状態が維持される。

【1779】

なお、P 8～P 11のタイミングにおいて、第1可動部材73による先読み予告演出（第1可動部材73の動作演出及び発光演出）を継続して実行してもよい。

【1780】

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「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。

【1781】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70B3に表示されている余剰分の保留アイコンT13が1フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、第1保留アイコン表示領域70B2に表示されている余剰分の保留アイコンT12が1フレーム分の非アニメーションで消去される。停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図115（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

10

20

30

40

50

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。

【1782】

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115(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。

10

【1783】

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115(i)参照)。

20

【1784】

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

【1785】

図115-1に示す変形例のように、P10のタイミングで主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出(先読み演出による期待度示唆の対象)に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読み予告演出(第1可動部材73の動作演出や発光演出)を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、P12のタイミングにおいて、先読み予告演出の実行を停止し、モードA背景だけなどの、先読み予告演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンT1が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様(CD)に変更される。

40

【1786】

図112~図115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

50

理が行われることになる。

【1787】

図112～図115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。

【1788】

図112～図115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。

【1789】

このように、図112～図115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。

【1790】

また、図112～図115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。

【1791】

また、図112～図115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。

【1792】

（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116及び図117を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例8について説明する。図116は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート4であり、図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。

【1793】

なお、図117の具体例8は、P0～P11のタイミングまでは、図112の具体例5と同様なので、説明を省略する。

【1794】

P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図 1 1 7（g）の状態となっている。

【1795】

10

次に、P 1 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 1 1 7（g）の状態が維持される。

【1796】

このとき、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「0」であると共に、特別図柄の停止時間が経過しても（P 1 2 の変動開始から所定時間を経過しても）、演出図柄 7 0 a の仮停止表示が継続される（図 1 1 7（h）参照）。更に、特殊図柄 T Z 及び第 1 ランプ図柄の変動を継続するようにしてもよい。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、先読み演出が継続して実行されている。このように、P 1 2 の変動開始から所定時間を経過しても第 1 画像表示装置 7 0 において客待ちデモ演出が行われていない。

20

【1797】

このように、図 1 1 6～図 1 1 7 に示した具体例 8 によれば、演出図柄 7 0 a の変動演出が行われている状態で演出制御部 1 3 0 m においてコマンドが正常に受信されない所定状態が発生した場合、変動演出が終了した演出図柄 7 0 a を揺動状態を表示可能である共に、変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄 7 0 a の揺動状態を継続させて、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避して、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

30

【1798】

図 1 1 7-1 に示すように、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行するようにしてもよい。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m で変動演出を終了するための処理が行われる。

【1799】

40

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（「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。

【1800】

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（「248」）で本停止し

50

、第1ランプ図柄がハズレ態様（消灯）で本停止する。この場合であっても、第1画像表示装置70において、客待ちデモ演出が行われない。

【1801】

このように、図117-1に示した具体例8の変形例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（本停止）されるようになっている。そのため、変動演出が終了（客待ち状態に移行）したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1802】

なお、P7、P11、P13のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示／音声制御部140及びランプ／駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【1803】

ここでは、P14のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数が「3」の状態に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」の何れかの状態に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。

【1804】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例9）

図118及び図119を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例9について説明する。図118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119（a）～（h）は、図118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。

【1805】

なお、図117の具体例8と図119の具体例9とは、P14のタイミングで受信するコマンドがオープニング指定コマンドである点異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【1806】

P14のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技（特別遊技）が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままで、大当たり遊技のオープニング演出を開始するための処理が行われる。

【1807】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数U1は「3」のままを維持し、演出図柄70a、アイコン表示領域に表示されている保留アイコンT1および当該アイコンTHが消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止すると共に、第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば消灯）で本停止し、オープニング演出画像が表示される（図119（h）参照）。

【1808】

その後、大当たり遊技中や大当たり遊技の終了後（時短遊技状態、確変遊技状態）において、主制御部110mからの第1特別図柄記憶指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合には、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションでコマンドに応じた数に更新される（図119（j）参照）。なお、図119（j）は、開始時コマンドの保留数が

10

20

30

40

50

「1」の場合である。このとき、どのような演出図柄70aの組み合わせに基づいて大当たりになっていても、所定（同じ）の演出図柄70aが表示される。例えば、演出図柄70aが「777」の組み合わせで大当たりしても、「222」の組み合わせで大当たりしても、図119（j）に示すように「135」の演出図柄70aが同じ並びの組み合わせで表示される。このようにすることで、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となり、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【1809】

なお、P7～P13のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示／音声制御部140及びランプ／駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【1810】

ここでは、P14のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数が「3」の状態オープニング指定コマンドを受信した場合について説明したが、第1保留数が「4」、「2」、「1」の何れかの状態でオープニング指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【1811】

このように、図118～図119に示した具体例9によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mがオープニング指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（本停止）することなく、大当たり遊技のオープニング演出画像を表示するようになっている。そのため、演出図柄によってオープニング演出が阻害されることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1812】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例10）

図120及び図121を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例10について説明する。図120は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図121（a）～（i）は、図120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。

【1813】

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。

【1814】

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。

【1815】

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。

【1816】

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121（a）参照）。

【1817】

具体例10では、図121（a）における保留アイコンT12に対応する第1保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が実行されている。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図121（a）参照）。

【1818】

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121（b）参照）。

【1819】

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。

【1820】

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121（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。

【1821】

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

10

20

30

40

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「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。

【1822】

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 121（d）参照）。 10

【1823】

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 121（f）参照）。

【1824】

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。 20

【1825】

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

【1826】

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 121（g）参照）。 40

【1827】

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 50

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121(g)の状態が維持される。

【1828】

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121(g)の状態が維持される。

【1829】

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。

【1830】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」を経ないで、「3」から直接「1」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70B3に表示されている余剰分の保留アイコンT13が1フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図121(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。

【1831】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の2つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が継続されずに、演出図柄70aの変動表示が開始され、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図121(h)参照）。

【1832】

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。

【1833】

P10のタイミングにおいて、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）を継続して実行しない。具体的には、P10のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モードA背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図121(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

10

20

30

40

50

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。

【1834】

その後、P11のタイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図121（i）参照）。

【1835】

なお、P10のタイミングにおいて、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）を継続して実行してもよい。

【1836】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例11）

図120及び図122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120は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図122（a）～（i）は、図120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。

【1837】

なお、図121の具体例10と図122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。

【1838】

具体例10では、図121（a）における保留アイコンT12に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例11では、先読み演出として、先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、演出図柄70aの背後下部に青色のエフェクト画像EF（青EF）が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコンT1が青キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行されている。

【1839】

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。

【1840】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロール

を開始する（図 1 2 2（d）参照）。

【1 8 4 1】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F（青 E F）が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコン T 1 が青キャラアイコンに変化したアイコン変化演出が継続して実行されている。そして、演出図柄 7 0 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 1 2 2（d）参照）。このとき、背景画像のスクロールが継続されていると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 2 2（e）参照）。 10

【1 8 4 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 2 2（f）参照）。

【1 8 4 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 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

【1 8 4 4】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、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 2 2（g）参照）。 30

【1 8 4 5】

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 2 2（g）の状態が維持される。 40

【1 8 4 6】

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 50

を除いて、図 1 2 2 (g) の状態が維持される。

【1 8 4 7】

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。

【1 8 4 8】

次に、P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【1 8 4 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「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 2 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。

【1 8 5 0】

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 2 2 (h) 参照）。

【1 8 5 1】

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 2 2 (i) 参照）。

【1 8 5 2】

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 2 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、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。

【1853】

なお、P10のタイミングにおいて、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

【1854】

（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120及び図123を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例12について説明する。図120は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図123（a）～（i）は、図108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。

【1855】

なお、図123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122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。

【1856】

具体例12では、図123（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。

【1857】

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。

【1858】

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123（d）参照）。

【1859】

また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第1可動部材73による可動演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第1画像表示装置70の上側に設置された第1可動部材73が動作すると共に、第1可動部材73が発光する。また、効果音が出力される。そして、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図123（d）参照）。なお、第1可動部

材 7 3 の動作による先読み予告演出は、演出図柄 7 0 a のリーチ演出前の期間において、演出図柄 7 0 a の複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能である。

【 1 8 6 0 】

また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 1 に表示されている 1 番目の保留アイコン T 1 3 が青キャラアイコンに変化して、青キャラアイコンが所定の動作演出を実行している。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 2 3（e）参照）。また、第 1 可動部材 7 3 による先読み予告演出が継続して実行されている。

【 1 8 6 1 】

そして、P 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「1 6 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 2 3（f）参照）。

【 1 8 6 2 】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【 1 8 6 3 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコン T 1 が維持されてアイコン変化演出が継続される（図 1 2 3（g）参照）。

【 1 8 6 4 】

その後、P 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第 1 可動部材 7 3 の動作による先読み予告演出が実行されずに、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 2 3（g）の状態が維持される。

【 1 8 6 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 2 3（g）の状態が維持される。

【 1 8 6 6 】

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。

【1867】

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 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

【1868】

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 123（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

【1869】

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 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 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 123（h）参照）。

30

【1870】

その後、P 11 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、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 123（i）参照）。

【1871】

P 10 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 10 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 123（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 11 では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部 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

【1872】

50

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。

【1 8 7 3】

図 1 2 0～図 1 2 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。

【1 8 7 4】

図 1 2 0～図 1 2 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。

【1 8 7 5】

図 1 2 0～図 1 2 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。

【1 8 7 6】

このように、図 1 2 0～図 1 2 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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【1 8 7 7】

また、図 1 2 0～図 1 2 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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【1 8 7 8】

また、図 1 2 0～図 1 2 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。

【1879】

(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 124 及び図 125 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 124 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 125 (a) ~ (i) は、図 124 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

【1880】

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。

【1881】

20

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。

【1882】

30

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。

【1883】

40

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 125 (a) 参照)。

【1884】

具体例 13 では、図 125 (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

50

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 125（a）参照）。

【1885】

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 125（b）参照）。 10

【1886】

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。

【1887】

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 125（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

【1888】

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

【1889】

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 125（d）参照）。 40

【1890】

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 125（f）参照）。 40

【1891】

なお、P 0 ～ P 6 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が継続的に実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「Z O N E」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G 50

Mが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70a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。

【1892】

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。

【1893】

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125（g）参照）。

【1894】

その後、P8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「2」になることを除いて、図125（g）の状態が維持される。

【1895】

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125（g）の状態が維持される。

【1896】

その後、P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「2」から「1」に減少することに伴って、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第1特別図柄保留表示器63の第1保留数U1の表示が「1」になることを除いて、図125（g）の状態が維持される。

【1897】

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

10

20

30

40

50

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 125 (g) の状態が維持される。

【1898】

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。

【1899】

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 125 (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。

【1900】

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 125 (h) 参照）。

【1901】

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。

【1902】

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 125 (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。

【1903】

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 2 5（i）参照）。

【1 9 0 4】

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

【1 9 0 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 4）

図1 2 4及び図1 2 6を用いて、演出制御部1 3 0 mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例1 4について説明する。図1 2 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 2 6（a）～（i）は、図1 2 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。

【1 9 0 6】

なお、図1 2 5の具体例1 3と図1 2 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

【1 9 0 7】

具体例1 3では、図1 2 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。

【1 9 0 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。

30

【1 9 0 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は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図1 2 6（d）参照）。

40

【1 9 1 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、エフェクト効果音が出力される。

50

また、保留アイコン T 1 が青キャラアイコンに変化したアイコン変化演出が継続して実行されている（図 1 2 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 2 6（e）参照）。

【1 9 1 1】

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 2 6（f）参照）。

【1 9 1 2】

次に、P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【1 9 1 3】

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 2 6（g）参照）。

【1 9 1 4】

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 2 6（g）の状態が維持される。

【1 9 1 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 2 6（g）の状態が維持される。

【1 9 1 6】

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

10

20

30

40

50

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。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」になることを除いて、図 1 2 6（g）の状態が維持される。

【1 9 1 7】

そして、P 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われな
いことになる。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 の第 1 保留数 U 1 の表示が「1」であることを除いて、図 1 2 6（g）の状態が維持される。

【1 9 1 8】

なお、P 8 及び P 1 1 のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

【1 9 1 9】

次に、P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【1 9 2 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「3」から「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「2」及び「1」を経ないで、「3」から直接「0」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 3 に表示されている余剰分の保留アイコン T 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 2 6（h）参照）。このように、主制御部 1 1 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 と演出制御部 1 3 0 m が把握している第 1 保留数 U 1 との乖離が「3」である場合、余剰分の保留アイコン T 1 を第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B においてシフト表示することなく、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B から消去される。

【1 9 2 1】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 1 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T H として表示される。また、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 2 6（h）参照）。

【1 9 2 2】

その後、P 1 3 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、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

10

20

30

40

50

動作（演出動作）を行っている状態となっている（図126（i）参照）。

【1923】

P13のタイミングにおいて、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、P13のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出が実行されず、モードA背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図126（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。

10

【1924】

なお、P13のタイミングにおいて、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合、第1保留数U1が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

20

【1925】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例15）

図124及び図127を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例15について説明する。図124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127（a）～（i）は、図108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。

【1926】

なお、図127の具体例15は、先読み予告演出として、第1可動部材73による先読み演出（動作演出や発行演出）が実行される点で図126の具体例14と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。なお、具体例15では、先読みエフェクト演出も実行可能になっているが、具体例14と同様であるので説明を省略している。

30

【1927】

具体例15では、図127（a）における保留アイコンT12に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例15では、先読み演出として、第1可動部材73による演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、第1可動部材73が所定の動作を行う動作演出や第1可動部材73が発光する発光演出が実行されると共に、効果音が出力される。また、保留アイコンT1が青キャラアイコンや赤キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行される。

40

【1928】

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。

50

【1929】

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127(d)参照)。

【1930】

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127(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。

【1931】

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127(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。

【1932】

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127(f)参照)。

【1933】

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。

【1934】

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127(g)参照)。

【1935】

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

10

20

30

40

50

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ことになる。このとき、第 1 可動部材 7 3 の動作による先読み予告演出が実行されずに、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 2 7（g）の状態が維持される。

【1936】

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 2 7（g）の状態が維持される。

【1937】

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ことになる。このとき、第 1 可動部材 7 3 の動作による先読み予告演出が実行されずに、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 2 7（g）の状態が維持される。

【1938】

そして、P 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなことになる。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 2 7（g）の状態が維持される。

【1939】

なお、P 8 及び 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。

【1940】

次に、P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」に減少することに伴って、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【1941】

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

10

20

30

40

50

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127（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。

【1942】

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127（h）参照）。

10

【1943】

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127（i）参照）。

20

【1944】

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127（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。

30

【1945】

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。

40

【1946】

図124～図127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。

【1947】

図124～図127に示した具体例13～15によれば、P12のタイミングにおいて

50

、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。

【1948】

図 124～図 127 に示した具体例 13～15 では、P7 のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、P12 のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例 13～15 では、所定期間において、演出図柄 70a の変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄 70a を仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄 70a を仮停止状態で保つことが可能になっている。

10

【1949】

このように、図 124～図 127 に示した具体例 13～15 によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130m が受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば 1 番目～2 番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

【1950】

また、図 124～図 127 に示した具体例 13～15 によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【1951】

また、図 124～図 127 に示した具体例 13～15 によれば、サブ第 1 保留表示器 83 や第 1 保留数表示領域 70E において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【1952】

（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）

40

図 128 及び図 129 を用いて、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 16 について説明する。図 128 は、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図 129（a）～（j）は、図 128 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。

【1953】

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

50

定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数が「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。

【1954】

このとき、変動中BGMが出力されたまま、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。更に、第1保留アイコン表示領域70B1に表示されている2つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

10

【1955】

次に、P1のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出(通常のゾーン演出)およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている1番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図129(a)参照)。

20

【1956】

そして、P2のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数が「1」から「2」に増加する。このとき、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「1」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、第1始動口入賞指定コマンド(先読み指定コマンド))を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる(図129(b)参照)。

30

【1957】

その後、P3のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄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129(c)参照)。

【1958】

次に、P4のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

40

【1959】

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129(d)参照)。

【1960】

50

その後、P 5のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 mが記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 において L E Dで示される第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 mから送信される開始時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 mが正常に受信すると、演出制御部 1 3 0 mが記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「1」、つまり、第 1 保留数 U 1 が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

【1 9 6 1】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 保留数表示領域 7 0 Eに表示されている第 1 保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 Bの 2 番目に保留アイコン T 1（C Dアイコン）が 1 フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 aを含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 2 9（e）参照）。

【1 9 6 2】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 Bに表示されている必要分の 2 つの保留アイコン T 1 が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 Cに向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T Hとして表示される。また、特殊図柄 T Zおよび第 1 ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 aの変動表示が開始され、演出図柄 7 0 aは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 1 2 9（e）参照）。

【1 9 6 3】

その後、P 6のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 Cに表示されている当該アイコン T Hが赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 aの変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T Hが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図 1 2 9（f）参照）。

【1 9 6 4】

次に、P 7のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過（S Pリーチ演出が終了）すると、左中右の演出図柄 7 0 aがリーチハズレ態様（「1 6 1」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 aを構成している棒状画像 S Gおよび図柄エフェクト画像 Z Eが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T Hの回転動作（演出動作）が継続している（図 1 2 9（g）参照）。

【1 9 6 5】

そして、P 8のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【1 9 6 6】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 Cに表示されている当該アイコン T Hが 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Zが予め定められたハズレ態様（「2 4 8」）で本停止し、第 1 ランプ図柄がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 2 9（h）参照）。

【1 9 6 7】

その後、P 9のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1

10

20

30

40

50

0 mが記憶（把握）している第1保留数U 1が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器6 3においてLEDで示される第1保留数U 1が「1」から「0」となる。このタイミングで主制御部1 1 0 mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部1 3 0 mが受信すると、演出制御部1 3 0 mが記憶（把握）している第1保留数U 1が「1」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【1 9 6 8】

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 2 9（i）参照）。

10

【1 9 6 9】

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 2 9（j）参照）。

20

【1 9 7 0】

その後、主制御部1 1 0 mからの各種コマンドを演出制御部1 3 0 mが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄7 0 aが停止表示するタイミングで当該アイコンT Hが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【1 9 7 1】

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。

30

【1 9 7 2】

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。

40

【1 9 7 3】

このように、図1 2 8～図1 2 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。

50

【1974】

また、図128～図129に示した具体例16によれば、サブ第1保留表示器83や第1保留数表示領域70Eにおいて所定数（例えば1つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、所定数よりも1つ多い数（例えば2つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【1975】

また、図128～図129に示した具体例16によれば、保留アイコン表示領域70Cに保留アイコン（第1保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、保留数が「0」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、「0」よりも1つ多い数（例えば1つ）の保留アイコンを表示してから、その保留アイコンをシフト表示することで保留アイコンが表示されない状態とするようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1976】

また、図128～図129に示した具体例によれば、サブ第1保留表示器83や第1保留数表示領域70Eにおいて「0」の保留数を表示中に、保留数が「0」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、「0」よりも1つ多い数（例えば1つ）の保留数を表示することなく、「0」の保留数を表示（維持）するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【1977】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例17）

図130及び図131を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例17について説明する。図130は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図131（a）～（f）は、図130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。

【1978】

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。

【1979】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンT1が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTHとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄70aは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

【1980】

次に、P1のタイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了すると先読み

10

20

30

40

50

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BGMが出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている1番目の保留アイコンT1が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図131（a）参照）。

【1981】

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131（b）参照）。

10

【1982】

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131（b）参照）。

20

【1983】

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131（b）参照）。

30

【1984】

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131（c）参照）。

40

【1985】

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。

【1986】

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

50

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131（d）参照）。

【1987】

その後、P7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「4」から「3」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「1」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

【1988】

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131（e）参照）。

20

【1989】

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131（e）参照）。

【1990】

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131（f）参照）。

30

【1991】

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。

【1992】

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。

40

【1993】

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」となる場合、つまり、主制御部110mが記憶（把握）している保

50

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。

【1994】

このように、図 130～図 131 に示した具体例 17 によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば 1 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、保留数が所定数よりも多い特定数（例えば 2 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130m が受信した場合、特定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

10

【1995】

また、図 130～図 131 に示した具体例 17 によれば、サブ第 1 保留表示器 83 や第 1 保留数表示領域 70E において所定数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数よりも多い特定数（例えば 2 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130m が受信した場合、特定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）の保留数を表示することなく、特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【1996】

20

また、図 130～図 131 に示した具体例 17 によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、保留数が所定数（例えば 1 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【1997】

また、図 130～図 131 に示した具体例 17 によれば、サブ第 1 保留表示器 83 や第 1 保留数表示領域 70E において「0」の保留数を表示中に、保留数が所定数（例えば 1 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

30

【1998】

前述した具体例によれば、演出図柄 70a の仮停止中に演出制御部 130m が停止時コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄 70a の仮停止期間、特殊図柄 T Z およびランプ図柄の変動期間、変動中 BGM の出力期間が通常の期間よりも延長（継続）されるようになっている。そのため、何らの演出も実行されていない期間の発生を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1999】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 70a の仮停止期間の延長（継続）中において、背景画像のスクロール、保留アイコンおよび当該アイコンの回転動作が継続するようになっている。そのため、演出図柄 70a の仮停止期間の延長（継続）中が極端に動きのない退屈な演出となってしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2000】

また、前述した具体例によれば、演出図柄 70a の仮停止期間の延長（継続）中におい

50

ても、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）するようになっている。そのため、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2001】

また、前述した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長（継続）中において先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）する場合であっても、演出図柄70aの仮停止期間の延長（継続）中には先読み予告演出の予告態様（アイコンの種類、ゾーン演出の種類）が変化しないようになっている。そのため、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2002】

また、前述した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが開始時コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示する予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されてから変動表示を開始するようになっている。そのため、演出図柄70aが停止位置からズレた状態で変動表示を開始する場合よりも、変動演出の開始時の見た目を良くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2003】

また、前述した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが開始時コマンドを正常に受信した場合には、特殊図柄TZおよびランプ図柄は停止表示されずに変動表示を継続するようになっている。そのため、特殊図柄TZおよびランプ図柄を停止表示させるような煩雑な処理を行わずに済み、制御負荷を軽減することが可能となる。また、演出図柄70aが停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されていても、特殊図柄TZおよびランプ図柄によって変動演出中となっていること遊技者に知らせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【2004】

また、前述した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが開始時コマンドを正常に受信した場合には、当該アイコンが通常の時間（停止時コマンドを受信した場合の10フレーム分のアニメーション）よりも短い時間（1フレーム分の非アニメーション）で消去されるようになっている。そのため、新たに実行される変動演出が当該アイコンの消去によって阻害され難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2005】

また、前述した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出においても先読み予告演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない通信異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2006】

また、前述した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出において、先読み予告演出のシナリオに応じた内容の演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

【2007】

(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132及び図133を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例18について説明する。図132は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図133(a)～(j)は、図132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。

【2008】

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。

10

【2009】

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。

20

【2010】

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。

【2011】

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。

30

【2012】

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133(a)参照)。

40

【2013】

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。

【2014】

50

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133（b）参照）。

【2015】

次に、P4のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンT1および当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図133（c）参照）。

【2016】

そして、P5のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2017】

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133（d）参照）。

【2018】

その後、P6のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。また、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「2」となる。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「2」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2019】

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133（e）参照）。

【2020】

その後、P7のタイミングにおいて、保留アイコンT1のシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図133（f）参照）。

【2021】

次に、P8のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右

10

20

30

40

50

の演出図柄 70 a がハズレ態様（「225」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 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 133（g）参照）。

【2022】

そして、P9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

10

【2023】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン TH が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、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 133（h）参照）。

【2024】

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 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「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

【2025】

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 70 E 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 70 B 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 70 C に向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコン TH として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 TZ および第1ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は準備動作を行った後にスクロールを開始する（図 133（i）参照）。

30

【2026】

次に、P11 のタイミングにおいて、保留アイコン T1 のシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン TH（演出制御部 130 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 70 a の変動表示が開始されているため、当該アイコン TH が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 133（j）参照）。

40

【2027】

その後、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 70 a が停止表示するタイミングで当該アイコン TH が消去されてアイコン変化演出が終了する。

【2028】

なお、P2 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示／音声制御部 140 及びランプ／駆動制御部 150 が正常に受信できない場合についても、主制御部 110 m から送信された

50

コマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2029】

ここでは、P3のタイミングにおいて、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「1」のときに第 1 保留数が「3」となる入賞時コマンドを受信した場合について説明したが、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「1」のときに第 1 保留数 U1 が「4」となる入賞時コマンドを受信した場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 保留数 U1 が「0」のときに第 1 保留数 U1 が「2」、「3」、「4」の何れかとなる入賞時コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

10

【2030】

このように、図 132～図 133 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。

20

【2031】

また、図 132～図 133 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。

【2032】

このように、図 132～図 133 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

【2033】

また、図 132～図 133 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

【2034】

また、図 132～図 133 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

50

の所定数（例えば2つ）に対応する領域（例えば2番目）に保留アイコンを表示せずに所定数よりも1つ多い特定数（例えば3つ）に対応する領域（例えば3番目）に保留アイコンを表示中に、保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば2番目）に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2035】

また、図132～図133に示した具体例18によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば2つ）に対応する領域（例えば2番目）および所定数よりも1つ多い数（例えば3つ）に対応する領域に保留アイコンを表示せずに所定数よりも複数多い特定数（例えば4つ）に対応する領域（例えば4番目）に保留アイコンを表示中に、保留数が特定数よりも1つ少ない数となる開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば2番目）および所定数よりも1つ多い数（例えば3つ）に対応する領域に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2036】

また、図132～図133に示した具体例18によれば、演出制御部130mが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第1保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2037】

前述した具体例では、主制御基板110に所定個数（4個又は3個）の保留記憶がある状態で、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、第1特別図柄保留表示器63（第1表示）において、異常発生中も継続して保留数を減少表示する。そして、異常発生後、主制御基板110に所定個数（4個又は3個）よりも少ない特定個数（主制御基板110よりも2以上少ない個数）の保留記憶がある状態で、演出制御基板130においてコマンドを正常受信したとき、第1画像表示装置70（第2表示）において所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（例えば、保留アイコンが4個から2個又は1個、3個から1個）を表示しないようになっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2038】

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130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、保留表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興味が低下す

10

20

30

40

50

ることを抑制することが可能となる。

【2039】

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130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、背景表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2040】

10

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）により事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、文字表示による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、文字表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2041】

20

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）により事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、期待度表示による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、期待度表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2042】

30

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）があり、先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2043】

40

また、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生し、演出制御基板130が取りこぼしていた保留記憶の中に大当たりがある場合、コマンドを正常受信するまで、保留表示による先読み演出を継続して実行可能であると共に、所定の大入賞口は開放するようにしてもよい。

そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2044】

50

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）があり、先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、連続して実行される予定であった先読み演出を続きから行わないようになっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可

能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2045】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）がある。第1の保留記憶に基づいて複数の図柄変動にまたがる連続した先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、所定の保留記憶に基づいて連続して実行される予定であった先読み演出を続きから行わないようになっている。

10

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2046】

前述した具体例では、主制御基板110に所定個数（4個又は3個）の保留記憶がある状態で、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、第1特別図柄保留表示器63において、異常発生中も継続して保留数（第1表示）を減少表示する。そして、異常発生後、主制御基板110に所定個数（4個又は3個）よりも少ない特定個数（主制御基板110よりも2以上少ない個数）の保留記憶がある状態で、演出制御基板130においてコマンドを正常受信したとき、第1画像表示装置70の保留数表示領域70B, 70Dにおいて所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（第2表示、例えば、保留アイコンが4個から2個又は1個、3個から1個）を表示しないようになっている。これに対して、第1画像表示装置70の保留数表示領域70F, 70Eにおいて所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（第3表示、例えば、保留数字）を表示せず、特定個数の保留表示に変更するようになっている。

20

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【2047】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、変動演出が終了した演出図柄70aを仮停止状態（揺動状態）で表示可能になっており、演出図柄70aの変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄70aの仮停止状態（揺動状態）を継続して、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。

そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【2048】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可

50

能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、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。

【2049】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

10

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2050】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

20

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【2051】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

40

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、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。

【2052】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。事前に大当り期待度を高める旨の事前報知として、リーチ

50

前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）がある。そして、第1の保留記憶に基づいて、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行される先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶より後に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2053】

また、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生して演出制御基板130が取りこぼしたコマンド（保留記憶）に大当たりがあるとき、大当たり保留記憶又は大当たり保留記憶より後に記憶された保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようにしてもよい。

この場合、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2054】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2055】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2056】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

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。

【2057】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

20

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。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。

【2058】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

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。

40

【2059】

前述した具体例では、演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第1画像表示装置70において演出図柄70aの変動表示を実行しないようになっている。そして、第1の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第1の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第2の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄70aの変動表示では、第1の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

50

そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。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。

【2060】

前述した具体例では、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 70 において演出図柄 70a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 70a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

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。

【2061】

前述した具体例では、演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第 1 画像表示装置 70 において演出図柄 70a の変動表示を実行しないようになっている。そして、第 1 の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第 1 の保留記憶又は第 1 の保留記憶以前に記憶された第 2 の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄 70a の変動表示では、第 1 の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

20

そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。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

【2062】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像 EF などの、色エフェクト）、第 1 可動部材 70 等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板 130 においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうちの第 1 の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第 2 の先読み演出（例えば、背景表示や第 1 可動部材 70 の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

40

そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2063】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ZONE

50

」等のテロップや文字)、期待度表示(例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト)、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうちの第1の先読み演出(例えば、保留表示)を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第2の先読み演出(例えば、背景表示や第1可動部材70の動作演出など)を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2064】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出(事前報知)として、例えば、保留表示(保留数の表示、保留アイコン)、背景表示(例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像)、文字表示(例えば、「ZONE」等のテロップや文字)、期待度表示(例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト)、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置70を用いて実行される第1の先読み演出(例えば、保留表示)を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置70以外を用いて実行される第2の先読み演出(例えば、第1可動部材70の動作演出など)を継続して実行しないようになっている。

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。

【2065】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出(事前報知)として、例えば、保留表示(保留数の表示、保留アイコン)、背景表示(例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像)、文字表示(例えば、「ZONE」等のテロップや文字)、期待度表示(例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エフェクト)、第1可動部材70等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、複数の先読み演出のうちの第1の先読み演出(例えば、保留表示)を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第2の先読み演出(例えば、背景表示や第1可動部材70の動作演出など)を継続して実行しないようになっている。

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。

【2066】

前述した具体例では、事前に大当たり期待度を高める旨の先読み演出(事前報知)として、例えば、保留表示(保留数の表示、保留アイコン)、背景表示(例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像)、文字表示(例えば、「ZONE」等のテロップや文字)、期待度表示(例えば、青色のエフェクト画像EFなどの、色エ

10

20

30

40

50

フェクト)、第1可動部材70等の盤役物や粹役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板130においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置70を用いて実行される第1の先読み演出(例えば、保留表示)を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうち、第1画像表示装置70以外を用いて実行される第2の先読み演出(例えば、第1可動部材70の動作演出など)を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2067】

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)の異常受信又は未受信が演出制御基板130で生じると、第1画像表示装置70における演出図柄70aの変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄70aが揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄70aが仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコンT1の表示は継続されると共に、演出図柄70aを構成する識別部(数字)およびキャラに付随するエフェクト(EF)の動作演出が実行される。

そのため、演出図柄70aが仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2068】

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)の異常受信又は未受信が演出制御基板130で生じると、第1画像表示装置70における演出図柄70aの変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄70aが揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄70aが仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコンT1の表示は継続されると共に、演出図柄70aを構成するキャラに付随する装飾の一部(例えば、棒状画像SG)の動作演出が実行される。

そのため、演出図柄70aが仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2069】

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)の異常受信又は未受信が演出制御基板130で生じると、第1画像表示装置70における演出図柄70aの変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄70aが揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄70aが仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコンTの表示は継続されると共に、保留アイコンTの動作演出が実行される。

そのため、演出図柄70aが仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2070】

主制御基板110に記憶されている保留数が演出制御基板130に記憶されている保留数よりも2以上少ない乖離が生じた場合、液晶(第1画像表示装置、第2画像表示装置)に表示されている保留アイコンを段階的に減らす演出を、乖離している保留数分行うことなく、主制御基板110メインから入力されるコマンドの保留数に応じた数の保留アイコンに書き換える。

そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2071】

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

10

20

30

40

50

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。

【2072】

停止時コマンドを異常受信又は未受信である状態を経由して演出制御基板130が次以降の停止時コマンドを正常受信した場合、演出図柄70aを静止表示（本停止）すると共に、コマンドに応じた表示処理を実行するようにすればよい。

【2073】

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。

【2074】

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。

【2075】

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。

【2076】

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。

【2077】

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。

【2078】

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。

【2079】

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。

【2080】

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

10

20

30

40

50

演出が終了した複数の演出図柄 70 a のうちの一部を仮停止状態（揺動状態）で表示すると共に、複数の演出図柄 70 a のうちの残部を本停止状態（静止状態）で表示するようにしてもよい。例えば、演出制御基板 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 70 a を本停止する一方で、中央の演出図柄 70 a を仮停止したり、左右 2 つの演出図柄 70 a を仮停止する一方で、中央の演出図柄 70 a を本停止したりするなど、適宜変更可能である。

【2081】

また、本実施形態では、演出図柄 70 a の仮停止として演出図柄 70 a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 70 a が拡縮動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、演出図柄 70 a が停止位置よりも縮小する方向にズレている（通常サイズよりも小さい）場合および拡大する方向にズレている（通常サイズよりも大きい）場合は、通常サイズとなって停止位置に表示されるようにするとよい。

10

【2082】

また、本実施形態では、演出図柄 70 a の仮停止として演出図柄 70 a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 70 a は揺れ動作せずに、装飾部や数字部がベース画像からはみ出すように揺らぎ動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、装飾部や数字部がベース画像からはみ出す方向にズレている場合は、ベース画像内に収まる状態となって停止位置に表示されるようにするとよい。

【2083】

20

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 70 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 70 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 70 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 70 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。

【2084】

演出制御基板 130 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄 70 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 70 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 70 a の一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄 70 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

【2085】

演出制御基板 130 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄 70 a を構成するキャラ（例えば、キャラクタ画像 CG）に付随するエフェクト（例えば、キャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像 ZE）が動作するような演出を実行するとよい。この場合、変動演出が終了した複数の演出図柄 70 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 70 a の一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄 70 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。

【2086】

40

演出制御基板 130 のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄 70 a を構成するキャラ（例えば、キャラクタ画像 CG）に付随する装飾（例えば、とキャラクタの一部である棒状画像 SG）が動作するような演出を実行するとよい。この場合、変動演出が終了した複数の演出図柄 70 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 70 a の一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄 70 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。

【2087】

また、本実施形態では、演出図柄 70 a の仮停止時に装飾部を構成する棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、棒状画像 SG と図柄エフェクト画像 ZE の何れか一方のみが揺らぎ動作（演出動作）するよう

50

してもよい。

【2088】

演出制御基板130のコマンドの取りこぼしが生じているとき、保留表示（例えば、保留アイコン）が動作するような演出を実行するとよい。

【2089】

演出制御基板130のコマンドの取りこぼしが生じているとき、保留表示（例えば、保留アイコン）が動作するような演出を実行するとよい。

【2090】

演出制御基板130のコマンドの取りこぼしが生じているとき、特殊図柄TZの変動を継続するとよい。

10

【2091】

演出制御基板130のコマンドの取りこぼしが生じた後、正常なコマンドに基づいて演出図柄70aの変動演出が開始されるとき、演出図柄70aの数字情報と特殊図柄TZの数字情報とが異なってもよい。

【2092】

また、本実施形態では、演出図柄70aの仮停止の延長中における枠用照明装置10や盤用照明装置76について言及していなかったが、演出図柄70aの仮停止の延長中において枠用照明装置10を構成する複数の発光部の少なくとも1つを延長前の仮停止中と同じ態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様）としてもよいし、盤用照明装置76を構成する複数の発光部の少なくとも1つを延長前の仮停止中と同じ発光態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様、消灯）としてもよい。この場合、次に開始時コマンドを受信すると枠用照明装置10や盤用照明装置76が変動中に応じた発光態様に変化（切り替わる）ことになる。

20

【2093】

また、本実施形態では、ハズレ態様の演出図柄70aの本停止時に特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止するようになっているが、演出図柄70aと同じ数字となるハズレ態様で本停止するようにしてもよい。また、大当たり態様の演出図柄70aの本停止時に特殊図柄TZが予め定められた大当たり態様（「333」）で本停止するようになっているが、演出図柄70aと同じ数字となる大当たり態様で本停止するようにしてもよい。

30

【2094】

また、本実施形態では、演出図柄70aの仮停止中に主制御部110mから送信された開始時コマンド開始時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信したときに、特殊図柄TZおよびランプ図柄の変動表示が継続したままとなっているが、演出図柄70aと同様に瞬間的に導出表示してから変動表示を開始するようにしてもよい。この場合、特殊図柄TZについては、予め定められた停止位置からズレている特殊図柄TZを停止位置に表示するとよい。

【2095】

また、本実施形態では、当該アイコンTHの表示中に開始時コマンド又は客待ち状態指定コマンドを受信すると、当該アイコンTHが1フレーム分の非アニメーションで消去されるようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコンTHの消去にかかる10フレーム、保留アイコンTのシフト表示にかかる20フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる10フレームよりも短ければよく、例えば5フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

40

【2096】

また、本実施形態では、保留数よりも多い数の保留アイコンの表示中に開始時コマンドを受信すると、余剰分の保留アイコンT1を1フレーム分の非アニメーションで消去するようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコンT1の消去にかかる1

50

0 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。

【2097】

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。

10

【2098】

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

【2099】

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。

20

【2100】

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。

30

【2101】

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。

【2102】

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。

40

【2103】

また、本実施形態では、遊技者による演出ボタン 17 の操作によって演出モードを変更することができないようになっていたが、演出ボタン 17 の操作によって演出モードを変更できるようにしてもよい。この場合には、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信

50

できないコマンド異常に基づく演出図柄 70 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 17 の操作に基づく演出モードの変更を規制するようにするとよい。

【2104】

また、本実施形態では、演出ボタン 17 の操作を行わずに保留アイコン変化演出が実行されるようになっていて、保留アイコンを演出ボタン 17 の操作を促すボタンアイコンとして表示し、演出ボタン 17 が有効となるボタンアイコンの表示中に演出ボタン 17 が操作されたことに応じて、ボタンアイコンを通常アイコン、特別アイコンおよび特定アイコンの何れかに変化させる操作変化演出を実行するようにしてもよい。この場合、操作変化演出では、演出ボタン 17 を所定の割合で第 1 操作態様（非振動、待機位置にある非突出状態）から第 2 操作態様（振動、演出位置にある突出状態）に変化させるようにしてもよい。この場合、操作変化演出において演出ボタン 17 が第 1 操作態様から第 2 操作態様に変化する割合よりも、上述したセリフ予告演出や決め演出において演出ボタン 17 が第 1 操作態様から第 2 操作態様に変化する割合の方が高くなるようにするとよい。

10

【2105】

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。

20

【2106】

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。

30

【2107】

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。

【2108】

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。

40

【2109】

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

50

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。

【2110】

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。

【2111】

期待度表示による先読み演出（事前報知）として、青色のエフェクト画像EFを例示した、色エフェクトによるものを挙げたが、色エフェクトに限らず、例えば後光が差しているような発光エフェクトや、ブラックホールのように吸い込まれていたり、風が吹いていたりするなどのような作用エフェクトなど、適宜の表示を採用可能である。また、期待度表示は、演出図柄70aに付随して、あるいは演出図柄70a自体で行うことに限らず、背景表示やその他で行ってもよい。更に、期待度表示は、第1画像表示装置70に表示して行うことに限らず、遊技盤が備える役物や発光装置や始動口などの入賞装置、あるいは遊技枠が備える役物や発光装置などの発光などによって行ってもよい。

【2112】

期待度表示による先読み演出（事前報知）は、リーチ前だけに実行される演出であっても、リーチ後にも実行される演出であっても、何れであってもよい。また、期待度表示は、リーチ後に実行する場合、リーチ前の態様で継続して表示しても、リーチ前の態様と異なる態様で表示するように変化させてもよい。

【2113】

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。

【2114】

エフェクトに代表される効果演出としては、キャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ZEや、青色のエフェクト画像EFを例示した色エフェクトを挙げたが、色エフェクトに限らず、例えば後光が差しているような発光エフェクトや、ブラックホールのように吸い込まれていたり、風が吹いていたりするなどのような作用エフェクトなど、適宜の表示を採用可能である。

【2115】

本実施形態では、演出制御部130mにおいてコマンドが正常に受信できない所定状態から、コマンドを正常に受信して戻ったとき、当該アイコンTHを表示しない具体例を説明したが、例えば、コマンドを正常に受信して戻ったとき、当該アイコンTHを表示してから消去するようにしてもよい。

【2116】

前述した演出制御部130mと同様に、第1特別図柄保留表示器63が主制御部110mから正常にコマンド（信号）を受信することができない場合、第1特別図柄保留表示器63で表示する保留数と、演出制御部130mが把握（記憶）する保留数とが乖離する所定状態が生じることがある。

すなわち、第1特別図柄保留表示器63（第1表示手段）は、変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示を実行可能であり、演出制御部130mに所定個数（例えば4個）の保留記憶がある状態において、所定個数よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶のコマンド（信号）を主制御部110mから受信した場合、第1シフト表示とは異なる減少態様（4個から3個を経ないで2個に直接減少する態様）で保留記憶を所定個数から特定個数へ減少させる第2シフト表示を実行可能である。これに対して、演出制御部130mで制御される第1画像表示装置70（第

10

20

30

40

50

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。

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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2117】

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 の複数箇所で保留記憶を表示してもよい。

【2118】

具体例では、保留アイコン表示領域 70 B(70 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 T1(T2)が 1 つずつ隣にずれるように表示される。また、保留アイコン表示領域 70 B(70 D)に例えば 4 個の保留アイコン T1(T2)が表示されている状態において、例えば 2 個の保留記憶に対応するコマンドを演出制御部 130 m が受信した場合、保留アイコン T1(T2)が 4 個から 3 個にズレて 3 個に減少した後に 3 個からズレて 2 個に減少するような第 1 シフト表示と同様の表示を行わず、保留アイコン T1(T2)の 4 個目が消えてから 3 個から 2 個にズレて減少するような第 2 シフト表示が行われる。これに対して、保留数字(数字情報)によって保留記憶を表示する保留数表示領域 70 E(70 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 70 E(70 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 130 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。

【2119】

先読み演出(事前報知)としては、複数の変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆すること実行可能である。「関連する演出」としては、遊技枠や遊技盤に設けられた役物による動作や発光による演出、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄 70 a の同色チャンス目など、様々な演出を挙げることができ、各変動演出で同じ演出を実行しても、変動演出を繰り返すにつれて、例えば期待度が増すような異なる演出を実行するなど、変動演出毎に演出の内容が異なってもよい。

【2120】

主制御部 110 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 70 に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、先読み演出(事前報知)の関連する演出を継続して実行しても、実行しなくても、何れであってもよい。このような場合、関連する演出を継続して実行することで、遊技者の興味を引き付けることができる。また、関連する演出を継続して実行しないことで、演出の整合性を保つことができる。

【2121】

例えばターゲット記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて所定状態が解消して正常になったとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を関連する演出の続きから実行しないようにすることができる。また、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出の関連する演出(例えば第 1 可動部材 73 の大きな動作演出を行う)を、該関連する演出よりも期待度の低い別の関連する演出(例えば第 1 可動部材 73 の動作演出を小さくする)に変更してもよい。更に、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出の関連する演出を消去してもよい。

【2122】

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に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。

【2123】

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に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。

【2124】

(主制御基板130の検査モード)

例えば、特開2018-118109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。

そこで、図134～図138に示す遊技機1は、遊技の結果として主制御基板110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110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。

【2125】

図134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。

【2126】

図135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111aを押下しながら電源投入を行い、再度RWMクリアスイッチ111a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。

【2127】

図136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111a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0.512秒)・OFF(例えば0.512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。

【2128】

図137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。

【2129】

図138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111a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111a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0.512秒)・OFF(例えば0.512秒)をRWMクリアスイッチ111a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。

【2130】

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

10

20

30

40

50

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されない。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。

【2131】

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等を発光させないにするとよい。

10

【2132】

性能表示モニタは、查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。

【2133】

◆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。

20

30

【2134】

◆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

40

50

御部 1 3 0 m) が所定個数 (例えば 4 個) よりも 2 つ以上少ない特定個数 (例えば 2 個) の保留記憶の信号を前記主制御手段 (主制御部 1 1 0 m) から受信した場合、前記第 1 シフト表示 (例えば 4 個から 3 個) とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数 (例えば 4 個) から前記特定個数 (例えば 2 個) へ減少させる第 2 シフト表示 (例えば 4 個から 2 個) を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第 2 表示手段 (第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1) に表示する保留記憶 (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 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 10
前記所定個数 (例えば 4 個) から前記特定個数 (例えば 2 個) へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第 1 表示手段 (特別図柄保留表示器 6 3, 6 4) は、前記第 1 シフト表示 (例えば 4 個から 3 個) 及び前記第 2 シフト表示 (例えば 4 個から 2 個) の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【2 1 3 5】

◆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) の成立に基づき保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第 1 表示手段 (特別図柄保留表示器 6 3, 6 4) に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技 (大当たり) を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段 (演出制御部 1 3 0 m) は、保留記憶を第 2 表示手段 (第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1) に表示するように制御可能であると共に、前記第 2 表示手段 (第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1) で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第 2 表示手段 (第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1) は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少させる第 1 シフト表示 (例えば 4 個から 3 個) を実行可能であり、所定個数 (例えば 4 個) の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段 (演出制御部 1 3 0 m) が所定個数 (例えば 4 個) よりも 2 つ以上少ない特定個数 (例えば 2 個) の保留記憶の信号を前記主制御手段 (主制御部 1 1 0 m) から受信した場合、前記第 1 シフト表示 (例えば 4 個から 3 個) とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数 (例えば 4 個) から前記特定個数 (例えば 2 個) へ減少させる第 2 シフト表示 (例えば 4 個から 2 個) を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第 2 表示手段 (第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1) に表示する背景表示 (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 6 3, 6 4) では前記所定個数 (例えば 4 個) から前記特定個数 (例えば 2 個) へ保留記憶が 1 つずつ減少するように表示される期間において前記第 2 表示手段 (第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1) に表示される保留記憶が前記所定個数 (例えば 4 個) から前記特定個数 (例えば 2 個) へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第 1 表示手段 (特別図柄保留表示器 6 3, 6 4) は、前記第 1 シフト表示 (例えば 4 個から 3 個) 及び前記第 2 シフト表示 (例えば 4 個から 2 個) の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【2 1 3 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、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) の成立に基づき保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第 1 表示手段 (特別図柄保留表示器 6 40
50

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

【2 1 3 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、保留記憶を第 1 表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）は、保留記憶を第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示するように制御可能であると共に、前記第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を 1 つずつ順番に減少させる第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）を実行可能であり、所定個数（例えば 4 個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば 4 個）よりも 2 つ以上少ない特定個数（例えば 2 個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、前記第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば 4 個）から前記特定個数（例えば 2 個）へ減少させる第 2 シフト表示（例えば 4 個から 2 個）を実行可能であり、前記第 1 表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）では前記所定個数（例えば 4 個）から前記特定個数（例えば 2 個）へ保留記憶が 1 つずつ減少するように表示される期間において前記第 2 表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば 4 個）から前記特定個数（例えば 2 個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第 1 表示手段（特別図柄保留表示器 6 3, 6 4）は、前記第 1 シフト表示（例えば 4 個から 3 個）及び前記第 2 シフト表示（例えば 4 個から 2 個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を

終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【2138】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器63,64）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間に関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、所定個数（例えば4個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部130m）が所定個数（例えば4個）よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部110m）から受信した場合、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少させる第2シフト表示（例えば4個から2個）を実行可能であり、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器63,64）は、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）及び前記第2シフト表示（例えば4個から2個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器63,64）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じ、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記事前報知に関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）の続きから実行しないことを特徴とする。

【2139】

◆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。

【2140】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器63,64）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）は、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少させる第1シフト表示（例えば4個から3個）を実行可能であり、所定個数（例えば4個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部130m）が所定個数（例えば4個）よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部110m）から受信した場合、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）とは異なる減少状態で保留記憶を前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少させる第2シフト表示（例えば4個から2個）を実行可能であり、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器63,64）では前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ保留記憶が1つずつ減少するように表示される期間において前記第2表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば4個）から前記特定個数（例えば2個）へ減少しない所定状態にあるとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能であると共に、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記第1表示手段（特別図柄保留表示器63,64）は、前記第1シフト表示（例えば4個から3個）及び前記第2シフト表示（例えば4個から2個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を1つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【2141】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事

前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

【2142】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づき保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段で（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

【2143】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づき保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示する文字表示（例えば「ZONE」テロップ）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

【2144】

◆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 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。

10

【2 1 4 5】

◆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、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 7 3 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 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に関連する演出（例えば第 1 可動部材 7 3 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 7 3 の動作）を、該関連する演出よりも期待度の低い別の関連する演出に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知の関連する演出を消去する、のうちの何れか 1 つを行うことを特徴とする。

20

30

【2 1 4 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、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）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

40

50

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

【2147】

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110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態で表示可能であると共に、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか1つを行うことを特徴とする。

30

40

【2148】

◆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）

50

は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

10

【2149】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

20

【2150】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

30

40

【2151】

◆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

50

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。

【2 1 5 2】

◆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、前記表示手段に表示する文字表示（例えば「Z O N E」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（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 1 5 3】

◆本実施形態の遊技機 1 は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部 1 1 0 m）と、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）は、始動条件（始動口 4 5, 4 7 への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶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、前記表示手段に表示する文字表示（例えば「Z O N E」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（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。

【2154】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

10

【2155】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

20

30

【2156】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第1の事前報知（例えば保留アイコン変化演出）と、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間に関連する演出（例えば第1可動部材73の動作演出など）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第2の事前報知とを実行可能であり、前記主制御手

40

50

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、前記第 2 の事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記第 2 の事前報知に関連する演出（例えば第 1 可動部材 7 3 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。

【2 1 5 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 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）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記第 2 の事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記第 2 の事前報知に関連する演出（例えば第 1 可動部材 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。

【2 1 5 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。

【2159】

◆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) を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知 (例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など) を継続して実行せず、前記表示手段 (第 1 画像表示装置 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。

【2160】

◆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（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【2161】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部110m）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

【2162】

◆本実施形態の遊技機1は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部110m）と、前記主制御手段（主制御部110m）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部110m）は、始動条件（始動口45,47への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部130m）は、保留記憶を表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）で演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）に保留記憶を表示している状態において前記主制御手段（主制御部110m）から送信された信号の保留記憶の数と前記従制御手段（演出制御部130m）で把握している保留記憶の数とが異なる所定状態が生じたとき、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示可能であり、前記表示手段（第1画像表示装置70,第2画像表示装置71）は、前記所定状態が生じたとき、保留記憶の表示を継続すると共に、前記演出図柄（70a）を仮停止状態で表示した状態で前記演出図柄（70a）において効果演出（例えば図柄エフェクト画像ZE）を実行可能であり、所定個数（例えば4個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部130m）が所定個数（例えば4個）よりも2つ以上少ない特定個数（例えば2個）の保留記憶の信号（コマンド）を前記主制御手段（主制御部110m）から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数（例えば4個）と前記所定個数（例えば2個）との乖離個数分（例えば2回）行わず、前記所定個数（例えば2個）の保留記憶を表示することを特徴とする。

【2163】

◆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）を仮停止状態で表示可能であり、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）を仮停止状態で表示した状態で前記演出図柄（7 0 a）の装飾部の少なくとも一部（例えば棒状画像 S G）の動作演出を実行可能であり、所定個数（例えば 4 個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部 1 3 0 m）が所定個数（例えば 4 個）よりも 2 つ以上少ない特定個数（例えば 2 個）の保留記憶の信号（コマンド）を前記主制御手段（主制御部 1 1 0 m）から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数（例えば 4 個）と前記所定個数（例えば 2 個）との乖離個数分（例えば 2 回）行わず、前記所定個数（例えば 2 個）の保留記憶を表示することを特徴とする。

【2 1 6 4】

◆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）を仮停止状態で表示可能であり、前記表示手段（第 1 画像表示装置 7 0, 第 2 画像表示装置 7 1）は、前記所定状態が生じたとき、前記演出図柄（7 0 a）を仮停止状態で表示した状態で、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 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。

【2 1 6 5】

（画像変化演出）

第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）からなる画像表示装置では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を実行可能である。演出表示としては、特別図柄の変動表示が行われていない客待ち状態（遊技が進行していない待機状態）中に実行される客待ちデモ演出、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0

aの変動表示を伴う変動演出等がある。また、演出表示として、第1画像表示装置70の画面及び又は第2画像表示装置71の画面において、画面全体及び／又は画面の一部領域に該当する画像を、縮小、拡大、変形、回転などの1つ又は複数を組み合わせて変動させる画像変化演出を実行可能である。画像変化演出は、画面に表示する画像によって、画面自体が揺れるなど、疑似的に動いているように見せるものであるともいえる。画像変化演出は、任意のタイミング（例えば、変動演出の実行期間中のタイミング、大当たり遊技の実行期間中のタイミング又は客待ちデモ演出の実行期間中のタイミング）にて実行可能である。

【2166】

以下の説明では、図中では、画像変化演出が実行されている画面の変化表示を、「SV表示」と表記し、画像変化演出が実行されていない通常の画面の表示を、「通常表示」と表記する。画像変化演出では、通常表示において画面に表示される第1画像（例えば、演出図柄70aや背景画像HGなど：図140(a)）と、第1画像が変化することで変化表示において画面に表示される第2画像（例えば縮小した演出図柄70aや縮小した背景画像HGなど：図140(c)）とに変化可能である。なお、変化表示の第2画像は、その形や情報などによって、通常表示の第1画像と共通及び／又は関係するものであると認識可能であるともいえる。

【2167】

画像変化演出は、変動演出などの実行期間中において適宜タイミングで実行することができる。画像変化演出は、例えば、変動演出の開始のタイミングに合わせて（同期して）実行したり、変動演出の実行期間の途中で実行したり、変動演出の終了のタイミングに合わせて（同期して）実行したりするなどであってもよい。また、画像変化演出は、入賞口への遊技球の入賞や演出ボタン装置16の操作などの外部的な要因を実行の契機としたり、所定の遊技状態の選択や先読み演出などの所定の演出パターンの選択などの内部的な要因を実行の契機としたりするなど、様々な条件を実行の契機とすることができる。

【2168】

実施形態の遊技機1は、画像表示装置70,71における画像変化演出を、盤用照明装置76及び／又は枠用照明装置10による発光演出と連係して実行可能に構成されている。また、画像表示装置70,71における画像変化演出を、盤用照明装置76及び／又は枠用照明装置10による発光演出に加えて、あるいは発光演出に代えて、可動役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の動作と連係して実行可能に構成してもよい。更に、画像表示装置70,71における画像変化演出を、音声出力装置9の音声出力と連係して実行可能に構成してもよい。

【2169】

（第1可動役物－動作）

可動役物である第1可動部材73は、盤用駆動装置75（図2参照）の一部である第1可動部材駆動モータの駆動力によって、上方に位置する待機位置（原点位置）と下方に位置する演出位置との間で上下方向に移動する演出動作を行うことが可能である。なお、第1可動部材73は、第1位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出可能である。ここで、実施形態の第1可動部材73は、待機位置に停止した第1態様において、第1画像表示装置70の画面と重ならない又は重なり度合いが小さくなっている。また、第1可動部材73は、待機位置から演出位置へ下降するにつれて、画面との重なり度合いが大きくなる。第1可動部材73は、待機位置および演出位置との間全体に亘って大きく振動したり、待機位置および演出位置との間の一部範囲で細かく振動したりするなど、所定の演出動作を行う第2態様へ第1態様から変化可能に構成されている。

【2170】

（第1可動役物－第1発光領域）

第1可動部材73は、盤用照明装置76（図2参照）の一部である第1可動部材LED（フルカラー）を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能である。第1可動部材73には、1箇所又は複数箇所の第1発光領域HK1が設けられており、第1

10

20

30

40

50

発光領域HK1を、盤照明装置76の他の部分と独立して演出発光できるようになっている。第1発光領域HK1は、第1可動部材LEDを点灯、点滅、色変化などさせる演出発光を行っている第1状態と、第1可動部材LEDを消灯して演出発光を行っていない第2状態とに発光状態と変化させることが可能である。第1発光領域HK1を消灯した第2状態にあることで、第1可動部材73の全体あるいは一部範囲が暗くなり、第1発光領域HK1が演出発光した第1状態にあることで、第1発光領域HK1が第2状態にあるときよりも第1可動部材73が明るくなる。実施形態では、第2状態において第1可動部材LEDを消灯するようにしたが、第2状態において第1可動部材LEDを第2状態よりも演出発光を暗くする、例えば第1状態よりも色相を暗くしたり、第1状態よりも明度を低くしたり、第1状態よりも彩度を下げたりするなどであってもよい。また、点灯又は消灯等する第1可動部材LEDの切り替えによって、第1発光領域HK1の範囲を変化できるようにしてもよい。

10

【2171】

(第2可動役物—動作)

可動役物である第2可動部材74は、盤用駆動装置75(図2参照)の一部である第2可動部材駆動モータの駆動力によって、右上方に位置する待機位置(原点位置)と左下方に位置する演出位置との間で斜め上下方向に移動する演出動作を行うことが可能である。なお、第2可動部材74は、第2位置検出センサ(図示省略)によって原点位置にあることが検出可能である。ここで、実施形態の第1可動部材74は、待機位置に停止した第1状態において、第1画像表示装置70の画面と重ならない又は重なり度合いが小さなっている。また、第2可動部材74は、待機位置から演出位置へ向けて斜め下側へ移動するにつれて、画面との重なり度合いが大きくなる。第2可動部材74は、待機位置および演出位置との間全体に亘って大きく振動したり、待機位置および演出位置との間の一部範囲で細かく振動したりするなど、所定の演出動作を行う第2状態へ第1状態から変化可能に構成されている。

20

【2172】

(第2可動役物—第1発光領域)

第2可動部材74は、盤用照明装置76(図2参照)の一部である第2可動部材LED(フルカラー)を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能である。第2可動部材74には、1箇所又は複数箇所の第1発光領域HK1が設けられており、第1発光領域HK1を、盤照明装置76の他の部分と独立して演出発光できるようになっている。第1発光領域HK1は、第2可動部材LEDを点灯、点滅、色変化などさせる演出発光を行っている第1状態と、第2可動部材LEDを消灯して演出発光を行っていない第2状態とに発光状態と変化させることが可能である。第1発光領域HK1を消灯した第2状態にあることで、第2可動部材74の全体あるいは一部範囲が暗くなり、第1発光領域HK1が演出発光した第1状態にあることで、第1発光領域HK1が第2状態にあるときよりも第2可動部材74が明るくなる。実施形態では、第2状態において第2可動部材LEDを消灯するようにしたが、第2状態において第2可動部材LEDを第1状態よりも演出発光を暗くする、例えば第1状態よりも色相を暗くしたり、第1状態よりも明度を低くしたり、第1状態よりも彩度を下げたりするなどであってもよい。また、点灯又は消灯等する第2可動部材LEDの切り替えによって、第1発光領域HK1の範囲を変化できるようにしてもよい。

30

40

【2173】

実施形態では、可動役物(第1可動部材73、第2可動部材74)が第2状態において進退移動する演出動作であるが、進退、回転、揺動、変形などの1つ又はこれらの組み合わせで演出動作を実行するようにしてもよい。

【2174】

(第2発光領域)

遊技機1は、盤用照明装置76及び/又は枠用照明装置10の一部として、可動役物(第1可動部材73、第2可動部材74)と異なる部位の少なくとも一つに設けられた第2

50

発光領域HK2を備えている。第2発光領域HK2となる盤用照明装置76の部位としては、例えば、飾り枠40、第1始動口45と可変始動部46との間（第1始動口45及び可変始動部46の周辺を所定の態様で発光させるための入賞口ランプNR）、一般入賞口43、大入賞口50などの遊技盤5に取り付けられた役物や、遊技盤5そのものであってもよい。また、第2発光領域HK2となる枠用照明装置10の部位としては、例えば、ガラス枠4などが挙げられる。なお、ハンドル発光装置15cや演出ボタン装置16などの可動役物以外の部位を、第2発光領域HK2として機能させてもよい。ここで、第2発光領域HK2は、複数箇所に設けられており、実施形態では、飾り枠40、第1始動口45と可変始動部46との間（第1始動口45及び可変始動部46の周辺を所定の態様で発光させるための入賞口ランプNR）、及びガラス枠4に設けられた枠用照明装置10が第2発光領域HK2として機能する場合を例示している。第2発光領域HK2は、例えば飾り枠40や入賞口等の異なる部材に分けて複数あってもよく、例えば飾り枠40の中などの1つの部材において複数あってもよい。

10

【2175】

第2発光領域HK2は、LED（フルカラー）を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能である。第2発光領域HK2は、第1発光領域HK1や他の第2発光領域と独立して演出発光できるようになっている。第1発光領域HK2は、LEDを点灯、点滅、色変化などさせる演出発光を行っている第1状態と、LEDを消灯して演出発光を行っていない第2状態とに発光状態と変化させることが可能である。第2発光領域HK2を消灯した第2状態にあることで、実施形態では、第1画像表示装置70の画面の周囲の全体あるいは一部範囲が暗くなり、第2発光領域HK2が演出発光した第1状態にあることで、第1発光領域HK2が第2状態にあるときよりも画面の周囲が明るくなる。実施形態では、第2状態においてLEDを消灯するようにしたが、第2状態においてLEDを第1状態よりも演出発光を暗くする、例えば第1状態よりも色相を暗くしたり、第1状態よりも明度を低くしたり、第1状態よりも彩度を下げたりするなどであってもよい。また、点灯又は消灯等するLEDの切り替えによって、第2発光領域HK2の範囲を変化できるようにしてもよい。

20

【2176】

（画像変化演出の具体例1）

次に、第1発光領域HK1及び／又は第2発光領域HK2を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例1を説明する。図139は、第1可動部材73及び第2可動部材74の動作、第1発光領域HK1及び第2発光領域HK2の演出発光、音声出力装置10の音声出力、第1画像表示装置70の画面での画像変化演出の関係を示す具体例1のタイミングチャートである。また、図140は、具体例1の画像変化演出が実行されるとき演出例を示している。

30

【2177】

T0のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄70aの変動表示を伴う変動演出が第1画像表示装置70の画面で実行されている（図140（a）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域70Cに、当該アイコンTHが表示されると共に、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が、画面下部の第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンT1として表示されている。また、画面左側に設けられた第1保留数表示領域70Eには、演出制御部130mが記憶（把握）している第1保留数U1が、第1保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄70a）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄TZが変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄70aの背後において、背景画像HGが表示されており、背景画像HGがスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T0のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

40

【2178】

T0のタイミングでは、第1可動部材73及び第2可動部材74が待機位置で停止して

50

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

【2179】

T1のタイミングにおいて、画像変化演出が実行される場合、通常表示から変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第1可動部材73の第1発光領域HK1及び第2可動部材74の第1発光領域HK1が第1状態から消灯した第2状態に変化する（図140（b）参照）。このとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、飾り枠40の第2発光領域HK1及び入賞口ランプNRからなる第2発光領域HK2が第1状態から消灯した第2状態に変化する。また、枠用照明装置10からなる第2発光領域HK2は、他の第2発光領域HK2が第1発光領域HK1と連係して変化するのに関わらず、第1状態のままで保たれる。更に、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第1可動部材73が待機位置から第1態様から動作演出可能な第2態様へ移行する。このとき、第2可動部材74は、待機位置で停止する第1態様のままで保たれる。更にまた、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置9から出力される。

【2180】

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

【2181】

図140（b）に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH及び保留アイコンT1と一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像GGが現れるように表示される。変化表示は、額縁画像GGによって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像GGの内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄TZは、演出図柄70aと一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

【2182】

図140（c）に示すように、変化表示における演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH、保留アイコンT1及び額縁画像GGと一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。具体例1では、画像変化演出の実行期間の初期において第2状態になっていた第1発光領域HK1及び第2発光領域HK2が、画像変化演出の実行期間の途中で第1状態に切り替わるように設定されている（図140（d）参照）。また、具体例1では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から途中まで出力された後に出力停止される。ここで、具体例1では、画像変化演出の実行期間の途中（T3のタイミング）で第1発光

領域HK1及び第2発光領域HK2を第2状態から第1状態に切り替えるタイミングを合わせて（同期して）いるが、切り替えタイミングをずらしてもよい。そして、具体例1では、以後の画像変化演出において第1発光領域HK1及び第2発光領域HK2を第1状態で演出発光する。

【2183】

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

10

【2184】

T4のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、第2態様にある第1可動部材73が第1態様に戻される（図140（e）参照）。T4のタイミングは、演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（復帰フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始される。具体例1では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第1可動部材73の第2態様から第1態様への変化が開始される。

20

【2185】

図140（e）に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH及び保留アイコンT1と一緒に拡大するように変化し、額縁画像GGが画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄TZは、演出図柄70aと一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

【2186】

T5のタイミングにおける通常表示の開始に合わせて（同期して）、第2態様にある第1可動部材73が待機位置で停止して第1態様に戻る（図140（f）参照）。T5のタイミングは、演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（終了フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始される。具体例1では、終了フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第1可動部材73の第2態様から第1態様への変化が完了する。

30

【2187】

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

40

【2188】

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

50

化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【2189】

具体例 1 は、第 1 画像表示装置 70 の画面に、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G などと共に、特殊図柄 T Z 及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G が変化表示される場合と通常表示の場合とで視認し易さが変化する。これに対して、変化表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第 3 画像）として、画像変化演出で変化する情報（第 1 画像及び第 2 画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【2190】

具体例 1 は、画像変化演出が実行されるときに、第 1 画像表示装置 70 の画面に、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G の通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像 G G を表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像 G G が変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像 G G は、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄 70 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と一緒に変化するように表現してもよい。

【2191】

具体例 1 は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2192】

具体例 1 は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 73 の第 2 状態への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2193】

具体例 1 は、画像変化演出の終了に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 73 の第 1 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2194】

（画像変化演出の具体例 2）

次に、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例 2 を説明する。図 141 は、第 1 可動部材 73 及び第 2 可動部材 74 の動作、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の演出発光、音声出力装置 10 の音声出力、第 1 画像表示装置 70 の画面での画像変化演出の関係を示す具体例 2 のタイミングチャートである。また、図 142 は、具体例 2 の画像変化演出が実行されるとき演出例を示している。

【2195】

T 0 のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行されている（図 1 4 2（a）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域 7 0 C に、当該アイコン T H が表示されると共に、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、画面下部の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 として表示されている。また、画面左側に設けられた第 1 保留数表示領域 7 0 E には、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、第 1 保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄 T Z が変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄 7 0 a の背後において、背景画像 H G が表示されており、背景画像 H G がスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T 0 のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

【2196】

T 0 のタイミングでは、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 が待機位置で停止している第 1 状態にある。また、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 2、入賞口ランプ N R からなる第 2 発光領域 H K 2 および枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 の何れもが、演出発光を実行している第 1 状態にある。更に、音声出力装置 9 は、B G M（バックグラウンドミュージック）、S E（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

【2197】

T 1 のタイミングにおいて、画像変化演出が実行される場合、通常表示から変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1 が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する（図 1 4 2（b）参照）。このとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 1 及び入賞口ランプ N R からなる第 2 発光領域 H K 2 が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する。また、枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 も、演出発光している第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する。更に、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、第 1 可動部材 7 3 が待機位置から第 1 態様から動作演出可能な第 2 態様へ移行する。このとき、第 2 可動部材 7 4 は、待機位置で停止する第 1 態様のままで保たれる。更にまた、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置 9 から出力される。

【2198】

T 1 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（開始フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、T 1 のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始され、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に変化表示の表示が開始される。具体例 2 では、変化表示の開始フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 1 の第 1 状態から第 2 状態への変化が開始されると共に、第 1 可動部材 7 3 の第 1 態様から第 2 態様への変化が開始され、音声出力装置 9 からの変化報知音の出力が開始される。このように、具体例 2 では、画面での画像変化演出の開始と同時に、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の変化、第 1 可動部材 7 3 の動作、変化報知音の出力が開始される。

【2199】

図 1 4 2（b）に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像 G G が現れるように表示される。変化表示は、額縁画像 G G によ

て画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像 G G の内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

【2200】

図 1 4 2 (c) に示すように、変化表示における演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H、保留アイコン T 1 及び額縁画像 G G を一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。具体例 2 では、画像変化演出の実行期間の初期において第 2 状態になっていた第 1 発光領域 H K 1 の一部（第 1 可動部材 7 3）及び第 2 発光領域 H K 2 の一部（飾り枠 4 0）が、画像変化演出の実行期間の途中で第 1 状態に切り替わるように設定されている（図 1 4 2 (d) 参照）。また、具体例 2 では、画像変化演出の実行期間中に亘って、第 1 発光領域 H K 1 の残部（第 2 可動部材 7 4）及び第 2 発光領域 H K 2 の残部（入賞口ランプ N R、枠用照明装置 1 0）が、第 2 状態で保たれるように設定されている（図 1 4 2 (d) 参照）。具体例 2 では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から終了まで出力された後に出力停止される。ここで、具体例 2 では、画像変化演出の実行期間の途中（T 3 のタイミング）で第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 を第 2 状態から第 1 状態に切り替えるタイミングを合わせて（同期して）いるが、切り替えタイミングをずらしてもよい。

【2201】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z が、変化表示が変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄 T Z が重ならないようになっている。また、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動演出が継続されるように表示され、保留アイコン T 1 及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

【2202】

T 4 のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始よりも後にずらして、第 2 態様にある第 1 可動部材 7 3 が第 1 態様に戻される（図 1 4 2 (e) 参照）。T 4 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（復帰フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始される。具体例 2 では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングよりも後にずらして、第 1 可動部材 7 3 の第 2 態様から第 1 態様への変化が開始される。

【2203】

図 1 4 2 (e) に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に拡大するように変化し、額縁画像 G G が画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

【2204】

T 5 のタイミングにおける通常表示の開始（変化表示の終了）よりも後にずれたタイミングで、第 2 態様にある第 1 可動部材 7 3 が待機位置で停止して第 1 態様に戻る（図 1 4 2 (f) 参照）。T 5 のタイミングにおける通常表示の開始（変化表示の終了）よりも後にずれたタイミングで、第 2 状態にある第 1 発光領域 H K 1（第 2 可動部材 7 4）及び第 2 発光領域 H K 2（入賞口ランプ N R、枠用照明装置 1 0）が、第 1 状態に戻って演出発光が実行される。T 5 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（終了フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開

始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始される。具体例2では、終了フレーム更新タイミングとずらして、第1可動部材73の第2態様から第1態様への変化が完了すると共に、発光領域HK1, HK2が第1状態に戻る。

【2205】

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

10

【2206】

具体例2は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGが通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第3画像）として、画像変化演出で変化する情報（第1画像及び第2画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

20

【2207】

具体例2は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGが変化表示される変化表示の場合と通常表示の場合とで視認し易さが変化する。これに対して、実施形態では、通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第3画像）として、画像変化演出で変化する情報（第1画像及び第2画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

30

【2208】

具体例2は、画像変化演出が実行されるときに、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGの通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像GGを表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像GGを変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像GGは、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGと同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGと一緒に変化するように表現してもよい。

40

【2209】

具体例2は、画像変化演出の開始に合わせて（同期して）、第1発光領域HK1及び／又は第2発光領域HK2の第2状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2210】

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

50

様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとし、遊技の興趣を向上させることができる。

【2211】

具体例2は、画像変化演出の終了とずらして、第1可動部材73の第1態様への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとし、遊技の興趣を向上させることができる。

【2212】

具体例2は、画像変化演出の終了とずらして、第1発光領域HK1及び／又は第2発光領域HK2の第2状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとし、遊技の興趣を向上させることができる。

【2213】

(画像変化演出の具体例3)

次に、第1発光領域HK1及び／又は第2発光領域HK2を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例3を説明する。図143は、第1可動部材73及び第2可動部材74の動作、第1発光領域HK1及び第2発光領域HK2の演出発光、音声出力装置10の音声出力、第1画像表示装置70の画面での画像変化演出の関係を示す具体例3のタイミングチャートである。また、図144は、具体例3の画像変化演出が実行されるとき演出例を示している。

【2214】

T0のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄70aの変動表示を伴う変動演出が第1画像表示装置70の画面で実行されている(図144(a)参照)。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域70Cに、当該アイコンTHが表示されると共に、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が、画面下部の第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンT1として表示されている。また、画面左側に設けられた第1保留数表示領域70Eには、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が、第1保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄(演出図柄70a)の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄TZが変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄70aの背後において、背景画像HGが表示されており、背景画像HGがスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T0のタイミングにおいて「通常表示」が実行されている。

【2215】

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

【2216】

具体例3は、画像変化演出が実行開始されるT1よりも前のT1aのタイミングにおいて、第1発光領域HK1(第1可動部材73、第2可動部材74)及び第2発光領域HK2(飾り枠40、入賞口ランプNR、枠用照明装置10)が第1状態から消灯した第2状態に変化する(図144(a)参照)。そして、T1のタイミングにおいて、画像変化演出が実行されるとき、変化表示への移行開始に合わせて(同期して)、第2可動部材74の第1発光領域HK1及び枠用照明装置10の第2発光領域HK2が第2状態から第1状態に変化して、演出発光を実行する(図144(b)参照)。このとき、変化表示への移

行開始に合わせて（同期して）、第2可動部材74が待機位置にある第1態様から動作演出可能な第2態様へ移行する。第1可動部材73は、待機位置で停止する第1態様のままで保たれる。また、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置9から出力される。なお、第1可動部材73の第1発光領域HK1、飾り枠40及び入賞口ランプNRの第2発光領域HK1は、画像変化演出の実行期間に亘って、第2状態で保たれる。

【2217】

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

【2218】

図144(b)に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH及び保留アイコンT1と一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像GGが現れるように表示される。変化表示は、額縁画像GGによって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像GGの内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄TZは、演出図柄70aと一緒に縮小変化することではなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

【2219】

図144(c)に示すように、変化表示における演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH、保留アイコンT1及び額縁画像GGと一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。具体例3では、画像変化演出の実行開始に合わせて第2状態になっていた第1発光領域HK1及び第2発光領域HK2が第1状態に切り替わるように設定されている(図144(d)参照)。また、具体例3では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から途中まで出力された後に出力停止される。

【2220】

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

【2221】

T4のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、第2態様にある第2可動部材74が第1態様に戻される(図144(e)参照)。T4のタイミングは、演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(復帰フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始される。具体例3では、変化表示の復帰フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第2可動部材74の第2態様から第1態様への変化が開始される。

【2222】

図144(e)に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄70a、背景画像HG、当該アイコンTH及び保留アイコンT1と一緒に拡大するように変化し、額縁画像GGが画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄TZは、演出図柄70aと一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

【2223】

T5のタイミングにおける通常表示の開始に合わせて（同期して）、第2態様にある第2可動部材74が待機位置で停止して第1態様に戻る（図144(f)参照）。T5のタイミングは、演出図柄70aの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（終了フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、通常表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第1画像表示装置70への表示が開始される。具体例3では、終了フレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第2可動部材74の第2態様から第1態様への変化が完了する。

【2224】

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

【2225】

具体例3は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGが通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字を同じ位置に表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第3画像）として、画像変化演出で変化する情報（第1画像及び第2画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【2226】

具体例3は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、通常表示と変化表示では、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGの視認し易さが変化する。これに対して、通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第3画像）として、画像変化演出で変化する情報（第1画像及び第2画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【2227】

具体例3は、画像変化演出が実行されるときに、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGの通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像GGを表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像GGが変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊

10

20

30

40

50

技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像 G G は、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G と一緒に変化するように表現してもよい。

【2 2 2 8】

具体例 3 は、画像変化演出の開始とずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとし、遊技の興趣を向上させることができる。

【2 2 2 9】

具体例 3 は、画像変化演出の開始とずらして、第 2 可動部材 7 4 の第 2 態様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとし、遊技の興趣を向上させることができる。

【2 2 3 0】

具体例 3 は、画像変化演出の終了に合わせて（同期して）、第 2 可動部材 7 4 の第 1 態様への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとし、遊技の興趣を向上させることができる。

【2 2 3 1】

具体例 3 は、画像変化演出の開始の少し前に、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 の第 2 状態への変化を実行し、画像変化演出の開始と合わせて（同期して）第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 の第 1 状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとし、遊技の興趣を向上させることができる。なお、画像変化演出の開始の少し前に、可動部材 7 3、7 4 の第 2 態様への変化を実行し、画像変化演出の開始と合わせて（同期して）、あるいは画像変化演出の開始後に、可動部材 7 3、7 4 を第 1 態様に戻すようにしてもよい。

【2 2 3 2】

（画像変化演出の具体例 4）

次に、第 1 発光領域 H K 1 及び／又は第 2 発光領域 H K 2 を用いた演出発光と連係して実行される画像変化演出の具体例 4 を説明する。図 1 4 5 は、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の動作、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 の演出発光、音声出力装置 1 0 の音声出力、第 1 画像表示装置 7 0 の画面での画像変化演出の関係を示す具体例 4 のタイミングチャートである。また、図 1 4 6 は、具体例 4 の画像変化演出が実行されるとき演出例を示している。

【2 2 3 3】

T 0 のタイミングは、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出が第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行されている（図 1 4 6（a）参照）。このとき、画面下部に設けられた当該アイコン表示領域 7 0 C に、当該アイコン T H が表示されると共に、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、画面下部の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 として表示されている。また、画面左側に設けられた第 1 保留数表示領域 7 0 E には、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が、第 1 保留数字として表示されている。更に、画面右下に設けられた特殊図柄表示領域には、特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄 T Z が変動表示されている。そして、画面では、変動表示されている演出図柄 7 0 a の背後において、背景画像 H G が表示されており、背景画像 H G がスクロールするなどの所定動作するように演出表示されている。このように、画面では、T 0 のタイミングにおいて通常表示が実行されている。

【2 2 3 4】

T 0 のタイミングでは、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 が待機位置で停止している第 1 状態にある。また、第 1 可動部材 7 3 の第 1 発光領域 H K 1、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1、飾り枠 4 0 の第 2 発光領域 H K 2、入賞口ランプ N R からなる第 2 発光領域 H K 2 および枠用照明装置 1 0 からなる第 2 発光領域 H K 2 の何れもが、演出発光を実行している第 1 状態にある。更に、音声出力装置 9 は、B G M（バックグラウンドミュージック）、S E（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行っている。なお、後述する変化報知音の出力中は、サウンド演出を継続して実行しても、サウンド演出を中断してもいずれであってもよい。

【2235】

具体例 4 は、画像変化演出が実行開始される T 1 よりも前の T 1 a のタイミングにおいて、第 1 発光領域 H K 1（第 1 可動部材 7 3）及び第 2 発光領域 H K 2（飾り枠 4 0、枠用照明装置 1 0）が第 1 状態から消灯した第 2 状態に変化する（図 1 4 6（a）参照）。このとき、第 1 発光領域 H K 1（第 2 可動部材 7 4）及び第 2 発光領域 H K 2（入賞口ランプ N R）は第 1 状態のままである。画像変化演出が実行開始される T 1 よりも前の T 1 a のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 が第 1 態様から第 2 態様へ変化開始する。そして、T 1 のタイミングにおいて、画像変化演出が実行されるとき、変化表示への移行開始に合わせて（同期して）、例えば「ピキーン」などの変化報知音が音声出力装置 9 から出力される。画像変化演出が実行開始された T 1 よりも後の T 1 b のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の第 1 発光領域 H K 1 及び入賞口ランプ N R の第 2 発光領域 H K 2 が第 1 状態から第 2 状態に変化する。また、T 1 b のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 が待機位置にある第 1 態様から動作演出可能な第 2 態様へ移行する。

【2236】

T 1 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング（開始フレーム更新タイミング）であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、T 1 のタイミングに先立ってフレームバッファへ描画が開始されていた変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始され、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に変化表示の表示が開始される。具体例 4 では、変化表示の開始フレーム更新タイミングとずらして、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 1 の第 1 状態から第 2 状態への変化が開始される。また、変化表示の開始フレーム更新タイミングとずらして、第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 の第 1 態様から第 2 態様への変化が開始される。これに対して、変化表示の開始フレーム更新タイミングと合わせて（同期して）、音声出力装置 9 からの変化報知音の出力が開始される。

【2237】

図 1 4 6（b）に示すように、通常表示から変化表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に縮小するように変化し、画面の外から額縁画像 G G が現れるように表示される。変化表示は、額縁画像 G G によって画像の外周を囲われるように縁取られ、額縁画像 G G の内側が通常表示の一部（あるいは全部）を切り取ったように見えるように構成されている。通常表示から変化表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に縮小変化することなく、通常表示と同じ位置に表示されている。

【2238】

図 1 4 6（c）に示すように、変化表示における演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H、保留アイコン T 1 及び額縁画像 G G を一緒に揺れ動くように表示する画像変化演出が実行される。また、具体例 4 では、変化報知音が画像変化演出の実行開始から途中まで出力された後に出力停止される。

【2239】

画像変化演出が実行されているとき、画面では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z が、変化表示が

変化する範囲の外側にあり、変化する変化表示と保留数字及び特殊図柄 T Z が重ならないようになっている。また、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動演出が継続されるように表示され、保留アイコン T 1 及び保留数字も遊技球の入賞等に合わせて増加するように表示される。

【2240】

T 4 のタイミングにおける変化表示から通常表示への復帰開始に合わせて（同期して）、あるいはずらして、第 2 態様にある第 1 可動部材 7 3 及び第 2 可動部材 7 4 が第 1 態様に戻される。T 4 のタイミングは、演出図柄 7 0 a の通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミング(復帰フレーム更新タイミング)であり、変動演出が開始されてから所定のフレーム目である。このフレーム更新タイミングにおいて、復帰する変化表示に係る画像データ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の第 1 画像表示装置 7 0 への表示が開始される。

10

【2241】

図 1 4 6 (e) に示すように、変化表示から通常表示に移行するとき、演出図柄 7 0 a、背景画像 H G、当該アイコン T H 及び保留アイコン T 1 が一緒に拡大するように変化し、額縁画像 G G が画面の外へ消えるように表示される。変化表示から通常表示に移行するとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字及び特殊図柄表示領域に表示されている特殊図柄 T Z は、演出図柄 7 0 a と一緒に拡大変化することではなく、そのままの位置に表示されている。

【2242】

具体例 4 は、画像変化演出が終了される T 5 よりも前の T 5 a のタイミングにおいて、第 1 発光領域 H K 1（第 1 可動部材 7 3）及び第 2 発光領域 H K 2（飾り枠 4 0、枠用照明装置 1 0）が第 2 状態から第 1 状態に変化して、演出発光が実行される。このとき、第 1 発光領域 H K 1（第 2 可動部材 7 4）及び第 2 発光領域 H K 2（入賞口ランプ N R）は第 2 状態のままである。また、画像変化演出が実行開始される T 5 よりも前の T 5 a のタイミングより前において、第 1 可動部材 7 3 が第 2 態様から第 1 態様へ変化開始し、T 5 a のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 が第 1 態様へ戻って停止する。このとき、第 2 可動部材 7 4 は第 2 態様のままである。そして、T 5 のタイミングにおいて、変化表示から通常表示に戻り、画像変化演出が終了する。

20

【2243】

画像変化演出が終了される T 5 よりも後の T 5 b のタイミングにおいて、第 1 発光領域 H K 1（第 2 可動部材 7 4）及び第 2 発光領域 H K 2（入賞口ランプ N R）が第 2 状態から第 1 状態に変化して、演出発光が実行される。また、画像変化演出が実行開始される T 5 よりも前のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 が第 2 態様から第 1 態様へ変化開始し、T 5 b のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 4 が第 1 態様へ戻って停止する。なお、可動部材 7 3、7 4 の第 1 態様への復帰は、画像変化演出が終了した後、あるいは画像変化演出の終了に合わせて（同期して）開始してもよい。

30

【2244】

具体例 4 は、画像変化演出が行われるとき、第 1 発光領域 H K 1 と第 2 発光領域 H K 2 のうちの少なくとも 1 つとを連係して、第 1 状態から第 2 状態に変化する発光演出が実行可能に構成されている。このようにすることで、変化表示に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、画像変化演出が行われるとき、比較的明るい第 1 状態から、第 1 状態よりも暗い第 2 状態にすることで、第 1 画像表示装置 7 0 の画面の周りに遊技者の注意を向かわせず、第 1 画像表示装置 7 0 の画面で実行される画像変化演出に遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【2245】

具体例 4 は、第 1 画像表示装置 7 0 の画面に、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G などと共に、特殊図柄 T Z 及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄 7 0 a、保留アイコン T 1 及び背景画像 H G が通常表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄 T Z 及び保留数字を同じ位置に表示可能に

50

なっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に同じ位置に表示する情報（第3画像）として、画像変化演出で変化する情報（第1画像及び第2画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【2246】

具体例4は、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGなどと共に、特殊図柄TZ及び保留数字を表示可能である。そして、画像変化演出において、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGが変化表示と通常表示とで視認し易さが変化する。これに対して、変化表示及び変化表示されるとき何れであっても、特殊図柄TZ及び保留数字の視認し易さが変化しないように表示可能になっている。このようにすることで、画像変化演出が実行されても、遊技者が必要な情報を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。特に視認し易さを変えない情報（第3画像）として、画像変化演出で変化する情報（第1画像及び第2画像）と同じ内容であると、遊技者にとって好ましい。

【2247】

具体例4は、画像変化演出が実行されるときに、第1画像表示装置70の画面に、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGの通常表示から変化表示への変化に連係して変化する額縁画像GGを表示可能である。このようにすることで、画像変化演出が実行されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、通常表示では表示されていない額縁画像GGが変化表示で現れるようにすることで、変化表示を遊技者の注意をより惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、額縁画像GGは、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGと同じ画像（画像レイヤ）にあってもよく、これらと別の画像（別の画像レイヤ）として設定し、演出図柄70a、保留アイコンT1及び背景画像HGと一緒に変化するように表現してもよい。

【2248】

具体例4は、画像変化演出の開始とずらして、第1発光領域HK1及び／又は第2発光領域HK2の第2状態への変化を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2249】

具体例4は、画像変化演出の開始とずらして、可動部材73,74の第2態様への変化や変化報知音の出力を実行している。このようにすることで、画像変化演出が実行開始されるときに、変化表示を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2250】

具体例4は、画像変化演出の終了とずらして、可動部材73,74の第1態様への変化を完了している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2251】

具体例4は、画像変化演出の終了とずらして、第1発光領域HK1及び／又は第2発光領域HK2を第1状態に戻している。このようにすることで、画像変化演出が実行終了されるときに、変化表示から通常表示への変化を遊技者の注意を惹くものとすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2252】

図147及び図148に示すように、画像変化演出において、変化表示と一緒に、変化表示を装飾するエフェクトEFを表示してもよい。エフェクトEFは、動画であっても、固定画であっても、どちらでもよく、変化表示に合わせて変化させても、変化しなくてもよい。また、エフェクトEFは、変化表示の前側に重ねて表示しても（図147（a））

10

20

30

40

50

、変化表示の背後に表示しても（図 1 4 7（b））、変化表示と重ならないように表示しても（図 1 4 8）、何れであってもよい。

【2 2 5 3】

画像変化演出において、変化表示と一緒にエフェクト E F を表示するとき、エフェクト E F を、大当たりへの期待度に対応した形状又は色などで表示するようにしてもよい。例えば、期待度が低いときは、青色のエフェクト E F を表示し（図 1 4 8（a））、期待度が高いときは、赤色のエフェクト E F を表示するなどが挙げられる。なお、エフェクト E F による期待度表示は、画像変化演出の期間中に変化させてもよい。

【2 2 5 4】

画像変化演出において、導光板やその他の演出手段と連係する演出を行ってもよい。また、第 1 画像表示装置 7 0 の画面で行う画像変化演出に合わせて、第 2 画像表示装置 7 1 の画面で連係する演出を行ってもよい。例えば、第 1 発光領域 H K 1 及び第 2 発光領域 H K 2 を第 2 状態として、第 1 画像表示装置 7 0 の画面の周囲を比較的暗くする演出に合わせて、第 2 画像表示装置 7 1 の画面を暗くするなどを行うことが挙げられる。

【2 2 5 5】

画像変化演出において、演出図柄 7 0 a や保留アイコンなどの所定の画像を変化表示に含めず、演出図柄 7 0 a や保留アイコンなどを、例えば、通常表示と同じ位置に固定表示するなど、通常表示と同様に表示してもよい（図 1 4 9（a））。画像変化演出において、保留アイコンなどの所定の画像を変化表示に含めず、保留アイコンなどを、例えば、画像変化演出の実行期間中に消す、又は見えないように表示するなどであってもよい（図 1 4 9（b））。なお、画像変化演出において、変化表示に含まれている演出図柄 7 0 a や保留アイコンなどの所定の画像を、例えば、通常表示と同じ位置に固定表示するなど、通常表示と同様に表示してもよい。

【2 2 5 6】

通常表示（図 1 5 0（a））に含まれている右打ちを誘導する文字などのシステム情報 I F 1 や、大当たり遊技が終了した後の時短回数を示す文字などの遊技情報 I F 2 などの画面に表示される情報を、画像表示演出において以下のようにしてもよい。例えば、画像変化演出において、システム情報 I F 1 を変化表示に含めず、システム情報 I F 1 を、通常表示と同じ位置に固定表示するなど、通常表示と同様に表示してもよい（図 1 5 0（b））。また、画像変化演出において、遊技情報 I F 2 を変化表示に含めてもよい（図 1 5 0（b））。この場合、変化表示において縮小された遊技情報 I F 2 と同じ情報を示す画像を、変化表示に重ねて拡大表示してもよい。

【2 2 5 7】

画像変化演出において、演出動作を行う第 2 態様になる可動部材 7 3, 7 4 と変化表示とを関連付けるようなエフェクト E F を表示するようにしてもよい（図 1 5 1（a））。そして、画像変化演出において、例えば、第 2 可動部材 7 4 に押されたり引っ張られたりして変化表示が位置変化するなど、第 2 態様における可動部材 7 3, 7 4 の動作演出及び／又はエフェクト E F と、変化表示の変化とを連係するようにしてもよい（図 1 5 1（b）、（c））。

【2 2 5 8】

画像変化演出は、他の演出を関連付けて様々なタイミングで実行可能である。例えば、先読み連続演出時に、画像変化演出を行うようにしてもよい。

【2 2 5 9】

画像変化演出の実行開始又は終了（通常表示された画像の縮小開始又は変化表示された画像の通常表示への復帰）を、演出ボタン装置 1 6 のボタン操作などの操作手段の操作と関連付けてもよい。例えば、画像変化演出が実行可能になったときに、画面にボタン画像を表示してボタン操作を誘導し、ボタン操作が実行されると、画像変化演出を実行開始するようにすればよい。なお、ボタン画像は、複数の演出モードで共通して用いれば、データ量を圧縮できる。また、演出ボタン装置 1 6 のボタン操作などの操作手段の操作による所定条件（例えば、長押しや連打など）が成立すると、変化表示、あるいは変化表示と共

10

20

30

40

50

に表示されるエフェクト E F や画像を変化させる（例えば、ガラスが割れる）ようにしてもよい。このとき、操作手段の操作による所定条件（例えば、長押しや連打など）が成立する毎に、変化表示、あるいは変化表示と共に表示されるエフェクト E F や画像の変化を進行させる（例えば、ガラスが徐々に割れていく）ようにしてもよい。

【2260】

画像変化演出は、複数パターンから選択可能であってもよい。例えば、演出図柄 70 a と背景画像 H G とが一緒に変化する変化表示を有する画像変化演出や、演出図柄 70 a が含まず背景画像 H G が変化する変化表示を有する画像変化演出などの複数パターンが設定されていてもよい。

【2261】

変化表示は、1つの画像であっても、同調して動く別々の画像の組み合わせであってもよい。例えば、画面の表示可能領域よりも大きな画像を形成しておくことで、額縁画像 G G が通常表示で見えないようにし（図 152（a））、画面の表示可能領域よりも縮小した変化表示に変化することで、額縁画像 G G が画面に表示されるようにしてもよい（図 152（b））。変化表示は、回転や揺動したり（図 152（c））、例えば横に引き伸ばされるように変形したり（図 152（d））、例えば傾けて引き伸ばしたり（図 152（e））、縮小・拡大したりするなど、様々な態様で実行可能である。そして、画像変化演出を終了するとき、変化表示を画面の表示可能領域よりも拡大するように変化させてもよい（図 153（a）、（b））。また、画像変化演出の終了時、変化表示から通常表示に切り替えるとき、例えば一瞬白い画像を表示するホワイトアウトなど、切り替え演出を挟んでもよい（図 153（c））。その後、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「285」）で仮停止する（図 153（d））。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。そして、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止する（図 153（e））。

【2262】

画像変化演出は、フレーム更新タイミングに合わせて変化表示の表示演出が実行される。このとき、変化表示の変化に合わせて、変化表示以外のその他演出（効果音、発光、役物の動作）を実行可能である。あるいは、その他演出が変化表示の変化とずれたタイミングで実行してもよい。そして、変化表示が変化している状態から変化しない通常表示に戻るとき、変化表示に合わせて実行されている変化表示以外のその他演出（効果音、発光、役物の動作）の終了タイミングを、変化表示の変化終了タイミングよりも早い又は遅い、あるいは同じにすることができる。

【2263】

画像変化演出の開始時（変化表示が縮小するとき）は、複数の演出（音、画像、照明装置、可動役物作動）が同じフレーム更新タイミングで開始し、画像変化演出の終了時（変化表示が拡大するとき）は、複数の演出（音、画像、照明装置、可動役物作動）が同じフレーム更新タイミングで開始しないようにしてもよい。

【2264】

画像変化演出では、通常表示において通常位置にあった所定画像（例えば、演出図柄 70 a や背景画像 H G など）が画面の奥側へ向けて縮小して変化位置へ変化する変化表示が開始され、変化表示において変化位置にあった所定画像が画面の奥側から手前側へ向けて拡大して通常位置に戻ることによって通常表示に復帰する。ここで、画像変化演出において、所定画像が通常位置から変化位置まで変化する開始期間を、所定画像が変化位置から通常位置まで変化する復帰期間よりも時間を長くするとよい。換言すると、画像変化演出の開始時に変化表示が縮小するとき（開始期間）のフレーム数を、画像変化演出の終了時に変化

表示が拡大するとき（復帰期間）のフレーム数よりも多くするとよい。このように、画像変化演出の開始時のフレーム数を多くすることで、遊技者にとって判り易く、画像変化演出に注意を惹いて遊技の興趣を向上できる。また、画像変化演出の終了時のフレーム数を少なくすることで、通常表示への移行を素早く移行して、次の変動演出への興味に繋げることができる。ここで、画像変化演出において所定画像の縮小・拡大変化に合わせて実行される可動部材 7 3, 7 4 の動作や、発光領域 H K 1, H K 2 の変化についても、開始期間に連係して実行されるものを、復帰期間に連係して実行されるものよりも時間を長くするとよい。

【2 2 6 5】

画像変化演出において可動部材 7 3, 7 4 を動作させる具体例を前述したが、可動部材 7 3, 7 4 を必ずしも動作させる必要はなく、画像変化演出の実行期間中に可動役物 7 3, 7 4 が停止していてもよい。

【2 2 6 6】

（演出制御部にて条件が揃わない場合）

次に、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合について説明する。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たときを、図中において「○」で表現し、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。

【2 2 6 7】

通常遊技状態において第 1 画像表示装置 7 0 に表示される演出図柄 7 0 a は、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像 C G、キャラクタの一部である棒状画像 S G およびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像 Z E からなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されているものとする。また、特定遊技状態において第 1 画像表示装置 7 0 に表示される演出図柄 7 0 a は、数字部（識別文字）からなる識別部のみで構成されているものとする。

【2 2 6 8】

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。

【2 2 6 9】

なお、所定の検出センサ（始動口検出スイッチ 4 5 a, 4 7 a、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。

【2 2 7 0】

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。

【2 2 7 1】

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

10

20

30

40

50

柄、第1始動口45の各々を、第2保留数、第2特別図柄記憶指定コマンド、第2特別図柄、第2特別図柄表示器61、第2特別図柄保留表示器64、サブ第2変動表示器82、サブ第2保留表示器84、第2保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄、第2始動口47に読み替えればよい。

【2272】

(演出制御部にて条件が揃わないときの具体例1)

図154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ず、演出制御部130mにおいて所定条件が揃わない場合の具体例1について説明する。図154は、演出制御部130mにおいて所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図155は、図154のタイミングチャートに対応する演出例である。

10

【2273】

P1のタイミングにおいて、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始され、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される(図155(a)参照)。

【2274】

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155(b)参照)。

20

【2275】

P3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド、図では図柄確定cdと省略している。)を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様(「285」)で本停止し(図155(c)参照)、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様(例えば、消灯)で本停止する。

30

【2276】

P4タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する(図155(d)参照)。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図155(e)参照)。

40

【2277】

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

50

図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、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 155（f）参照）。

【2278】

P 6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 60 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 155（f）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

10

【2279】

P 7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 155（f）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

20

【2280】

P 8 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 60 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される（図 155（f）参照）。

30

【2281】

P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し（図 155（g）参照）、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

40

【2282】

P 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続す

50

る（図 1 5 5（g）参照）。

【2 2 8 3】

P 1 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過しても、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（g）参照）。

【2 2 8 4】

P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（g）参照）。

【2 2 8 5】

P 1 3 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信する一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図 1 5 5（g）参照）。

【2 2 8 6】

P 1 4 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（g）参照）。

【2 2 8 7】

P 1 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（g）参照）。

【2 2 8 8】

P 1 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡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 5 5（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 5 5（i）参照）。

【2 2 8 9】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを

表示／音声制御部 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。

【2290】

具体例 1 は、演出制御部 130m において、遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、演出図柄 70a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を満たす（正常受信）場合、演出図柄 70a の変動を開始し、演出図柄 70a の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）を満たさない（取りこぼし）場合、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 70a で揺れ変動するようになっている。これに対して、演出制御部 130m において、遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を満たす（正常受信）ものの、演出図柄 70a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方を満たさない（取りこぼし）場合、（第 4 条件（特別図柄確定コマンド）の満足（正常受信）・欠如異常に関わらず）、演出図柄 70a の変動を開始しないようになっている。このようにすることで、演出制御部 130m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2291】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 2）

図 155 及び図 156 を用いて、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 130m において所定条件が揃わない場合の具体例 2 について説明する。図 156 は、演出制御部 130m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図 155 の演出例を参照して具体例 2 を説明する。

【2292】

P1 のタイミングにおいて、主制御部 110m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 130m が正常に受信すると、演出図柄 70a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される（図 155（a）参照）。このとき、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。

【2293】

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 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 155（b）参照）。

【2294】

P3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 130m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70C に表示されている当該アイコン 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 70a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「285」）で本停止し（図 155（c）参照）、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2295】

P4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示

10

20

30

40

50

が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する(図155(d)参照)。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図155(e)参照)。

10

【2296】

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155(f)参照)。

【2297】

P6のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が第1特別図柄表示器60においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される(図155(f)参照)。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行っている。

20

【2298】

P7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信するとき、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が継続される。なお、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する(図155(h)参照)。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図155(i)参照)。このとき、仮停止している演出図柄70aをそのまま変動表示してもよいが、一旦(一瞬)本停止したり、消したり、書き換えてから、演出図柄70aの変動表示を開始してもよい。

30

40

【2299】

P8のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作(

50

演出動作)が継続している(図155(f)参照)。

【2300】

P9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が第1特別図柄表示器60においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される(図155(f)参照)。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行っている。

10

【2301】

P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が継続される。なお、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する(図155(h)参照)。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図155(i)参照)。このとき、仮停止している演出図柄70aをそのまま変動表示してもよいが、一旦(一瞬)本停止したり、消したり、書き換えてから、演出図柄70aの変動表示を開始してもよい。

20

【2302】

P11のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、保留アイコンT1および当該アイコンTHが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図155(f)参照)。

30

【2303】

P12のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド、図では図柄確定cdと省略している。)を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し(図155(g)参照)、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様(例えば、消灯)で本停止する。

40

【2304】

P13タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。なお

50

、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 155（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン 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）。

【2305】

なお、主制御部 110 m から送信された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。

【2306】

具体例 2 は、演出制御部 130 m において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、演出図柄 70 a に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄 70 a の演出パターン（変動パターン）に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、変動演出を開始する第 1 状態となり、演出図柄 70 a の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、第 2 条件に基づいて決定される演出図柄 70 a で揺れ変動を実行可能な第 2 状態となる。これに対して、演出制御部 130 m において、第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、第 1 状態と同じ変動演出を開始する状態となり、第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、第 2 状態と同じ揺れ変動を実行可能な状態となる。このようにすることで、演出制御部 130 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2307】

具体例 2 は、演出制御部 130 m において、演出図柄 70 a に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を充足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）の充足又は不足に関わらず、演出図柄 70 a の変動演出を開始し、演出図柄 70 a の変動停止（特別図柄確定コマンド）に関する条件が不足する場合、所定条件演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 70 a で揺れ変動を実行可能である。このようにすることで、演出制御部 130 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2308】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 3）

図 155 及び図 157 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 130 m において所定条件が揃わない場合の具体例 3 について説明する。図 157 は、演出制御部 130 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図 155 の演出例を参照して具体例 3 を説明する。

【2309】

P1 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 130 m が正常に受信すると、演出図柄 70 a、特殊図柄 TZ およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される（図 155（a）参照）。このとき、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。

【2310】

P2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「285」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演

10

20

30

40

50

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155(b)参照)。

【2311】

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110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド、図では図柄確定cdと省略している。)を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコン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70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄T Zが予め定められたハズレ態様(「285」)で本停止し(図155(c)参照)、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様(例えば、消灯)で本停止する。

10

【2312】

P 4タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄T Zおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄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)。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン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155(e)参照)。

20

【2313】

P 5のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄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155(f)参照)。

30

【2314】

P 6のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が第1特別図柄表示器60においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH 1および当該アイコンT Hの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄T Zの変動表示、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される(図155(f)参照)。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像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。

40

【2315】

P 7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドの何れも演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出図柄70a、特殊図柄T Zおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始されない

50

。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH1および当該アイコンTHの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される（図155（f）参照）。仮停止している演出図柄70aは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【2316】

P8のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長される（図155（f）参照）。

10

【2317】

P9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し（図155（g）参照）、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

20

【2318】

P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できない一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信する場合、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図155（g）参照）。

30

【2319】

P11のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過しても、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（g）参照）。

【2320】

P12のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（g）参照）。

40

【2321】

P13のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信する場合、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第1変動表示

50

器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図 1 5 5（g）参照）。

【2 3 2 2】

P 1 4 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（g）参照）。

【2 3 2 3】

P 1 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（g）参照）。

【2 3 2 4】

P 1 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 5 5（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 5 5（i）参照）。

【2 3 2 5】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示／音声制御部 1 4 0 及びランプ／駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2 3 2 6】

具体例 3 は、演出制御部 1 3 0 m において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、演出図柄 7 0 a に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄 7 0 a の演出パターン（変動パターン）に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、演出図柄 7 0 a の変動演出を開始し、演出図柄 7 0 a の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 7 0 a で揺れ変動を実行可能である。これに対して、演出制御部 1 3 0 m において、第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、演出図柄 7 0 a の変動演出を開始しないように制御可能である。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2 3 2 7】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 4）

図 1 5 5 及び図 1 5 8 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 4 について説明する。図 1 5 8 は、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図 1 5 5 の演出例を参照して具体例 4 を説明する。

【2328】

P1のタイミングにおいて、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される（図155（a）参照）。このとき、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。

【2329】

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155（b）参照）。

【2330】

P3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定cdと省略している。）を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「285」）で本停止し（図155（c）参照）、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2331】

P4タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信しないとき、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

【2332】

P5のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄70a、特殊図柄TZ、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の停止期間が延長される（図155（c）参照）。

【2333】

P6のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信しても、変動演出を開始していないので、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

【2334】

P7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での

1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このため、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（c）参照）。

【2 3 3 5】

P 8 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される（図 1 5 5（c）参照）。

【2 3 3 6】

P 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 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ときであっても、変動演出を開始していないので、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（c）参照）。

【2 3 3 7】

P 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信する一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このため、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（c）参照）。

【2 3 3 8】

P 1 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄表示器 6 0 における第 1 特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長される（図 1 5 5（c）参照）。

【2 3 3 9】

P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信するときであっても、変動演出を開始していないので、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（c）参照）。

【2 3 4 0】

P 1 3 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信しない一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信するとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 5 5（d）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 5 5（e）参照）。

【2 3 4 1】

P 1 4 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「1 6 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 5 5（f）参照）。

【2 3 4 2】

P 1 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H 1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 1 5 5（f）参照）。仮停止している演出図柄 7 0 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【2 3 4 3】

P 1 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 5 5（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 5 5（i）参照）。このとき、仮停止している演出図柄 7 0 a をそのまま変動表示してもよいが、一旦（一瞬）本停止したり、消したり、書き換えてから、演出図柄 7 0 a の変動表示を開始してもよい。

【2 3 4 4】

P 1 7 以降は、前述の通りである。

【2 3 4 5】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示／音声制御部 1 4 0 及びランプ／駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2 3 4 6】

具体例 4 は、演出制御部 1 3 0 m において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、演出図柄 7 0 a に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄 7 0 a の演出パターン（変動パターン）に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、変動演出を開始しないように制御可能である。これに対して、演出制御部 1 3 0 m において、第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足する一方で第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、演出図柄の変動を開始し、第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 7 0 a で揺れ変動を実行可能である。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において

不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2347】

(演出制御部にて条件が揃わないときの具体例5)

図155及び図159を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できず、演出制御部130mにおいて所定条件が揃わない場合の具体例1について説明する。図159は、演出制御部130mにおいて所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図155の演出例を参照して具体例5を説明する。

【2348】

P1のタイミングにおいて、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される(図155(a)参照)。このとき、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。

【2349】

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155(b)参照)。

【2350】

P3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド、図では図柄確定cdと省略している。)を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様(「285」)で本停止し(図155(c)参照)、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様(例えば、消灯)で本停止する。

【2351】

P4タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信しないとき、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される(図155(c)参照)。

【2352】

P5のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄70a、特殊図柄TZ、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の停止期間が延長される(図155(c)参照)。

【2353】

P6のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特別図柄確定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信しても、変動演出を開始していないので、演出図柄70aの本停止、特殊図柄T

Zの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

【2354】

P7タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信しないとき、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

10

【2355】

P8のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄70a、特殊図柄TZ、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の停止期間が延長される（図155（c）参照）。

【2356】

P9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信しなくても、変動演出を開始していないので、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

20

【2357】

P10タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信する一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信しないとき、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

30

【2358】

P11のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄70a、特殊図柄TZ、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の停止期間が延長される（図155（c）参照）。

【2359】

P12のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信しても、変動演出を開始していないので、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

40

【2360】

P13タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドの何れも演出制御部130mが正常に受信しないとき、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

50

【2361】

P14のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄70a、特殊図柄TZ、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の停止期間が延長される（図155（c）参照）。

【2362】

P15のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信しても、変動演出を開始していないので、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

10

【2363】

P16のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信しない一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信するとき、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

20

【2364】

P17のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄70a、特殊図柄TZ、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の停止期間が延長される（図155（c）参照）。

【2365】

P18のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信しなくても、変動演出を開始していないので、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

30

【2366】

P19のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信しない一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信するとき、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（c）参照）。

40

【2367】

P20のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄70a、特殊図柄TZ、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の停止期間が延長される（図155（c）参照）。

【2368】

P21のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信しても、変動演出を開始していないので、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の

50

期間が延長される（図 1 5 5（c）参照）。

【2 3 6 9】

P 2 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡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 5（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 5 5（i）参照）。

10

【2 3 7 0】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示／音声制御部 1 4 0 及びランプ／駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2 3 7 1】

20

具体例 5 は、演出制御部 1 3 0 m において、演出図柄 7 0 a に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）が不足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）及び演出図柄 7 0 a の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）の充足又は不足に関わらず、変動演出を開始しないように制御可能である。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2 3 7 2】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 6）

図 1 5 5 及び図 1 6 0 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 6 について説明する。図 1 6 0 は、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートであり、図 1 5 5 の演出例を参照して具体例 6 を説明する。

30

【2 3 7 3】

P 1 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される（図 1 5 5（a）参照）。このとき、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。

【2 3 7 4】

P 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「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 5 5（b）参照）。

40

【2 3 7 5】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処

50

理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「285」）で本停止し（図 155（c）参照）、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2376】

P4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 において開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信するとき、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 70 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡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 155（d）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T1 及び当該アイコン 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 155（e）参照）。

【2377】

P5 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「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 T1 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 155（f）参照）。

【2378】

P6 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 60 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 155（f）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【2379】

P7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドの何れも演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H1 および当該アイコン T H の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、サブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 155（f）参照）。仮停止している演出図柄 70 a は、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ

動作（演出動作）を行っている。

【2380】

P8のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の変動表示の期間が延長される（図155（f）参照）。

【2381】

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10
常受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し（図155（g）参照）、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2382】

P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び演出図柄指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できない一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部130m20
が正常に受信する場合、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図155（g）参照）。

【2383】

P11のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過しても、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（g）参照）。

【2384】

P12のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正30
常受信できない場合、変動演出が開始されていないので、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図155（g）参照）。

【2385】

P13のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制40
御部130mが正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信する場合、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始されない。このとき、演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する状態が継続する（図155（g）参照）。

【2386】

P14のタイミングにおいて、第1特別図柄表示器60における第1特別図柄の変動表示の開始から所定時間が経過したとき、演出図柄70aの本停止、特殊図柄TZの変動表示の本停止、及び、サブ第1変動表示器81での第1ランプ図柄の本停止の期間が延長さ50

れる（図 1 5 5（g）参照）。

【2 3 8 7】

P 1 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合、演出図柄 7 0 a の本停止、特殊図柄 T Z の変動表示の本停止、及び、サブ第 1 変動表示器 8 1 での第 1 ランプ図柄の本停止の期間が延長される（図 1 5 5（g）参照）。

【2 3 8 8】

P 1 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 において開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出図柄 7 0 a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 1 5 5（h）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン T 1 及び当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 5 5（i）参照）。

【2 3 8 9】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示／音声制御部 1 4 0 及びランプ／駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2 3 9 0】

具体例 6 は、演出制御部 1 3 0 m において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、演出図柄 7 0 a に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄 7 0 a の演出パターン（変動パターン）に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、変動演出を開始し、演出図柄 7 0 a の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄 7 0 a で揺れ変動を実行可能である。これに対して、演出制御部 1 3 0 m において、第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、変動演出を開始しないように制御可能である。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2 3 9 1】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 7）

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ず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 7 について説明する。図 1 6 1 は、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートである。

【2 3 9 2】

P 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態 A）、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。なお、演出制御部 1 3 0 m は、遊技状態 A を指定する遊技状態指定コマンドに基づいて、内部状態が遊技状態 A に決定さ

れる。また、演出制御部 130m において、遊技状態指定コマンドの受信履歴が記憶される。

【2393】

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

【2394】

P3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定cdと省略している。）を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2395】

P4タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態A）、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出制御部130mは、P4のタイミングで受信した遊技状態Aを指定する遊技状態指定コマンドが、前回（P1のタイミング）の遊技状態指定コマンド（遊技状態A）の受信履歴と同じ内容のコマンドであるので、内部状態が遊技状態Aのままで保つ。なお、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図155（d）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2396】

P5のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作（演出動作）が継続している。

【2397】

P6のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が第1特別図柄表示器60においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）

10

20

30

40

50

で本停止する。

【2398】

P7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態B）、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出制御部130mは、P7のタイミングで受信した遊技状態Aを指定する遊技状態指定コマンドが、前回（P4のタイミング）の遊技状態指定コマンド（遊技状態A）の受信履歴と同じ内容のコマンドでないため、内部状態を遊技状態Bに切り替える。なお、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図155（d）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2399】

P8のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している棒状画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンT1および当該アイコンTHの回転動作（演出動作）が継続している。

【2400】

P9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄が第1特別図柄表示器60においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2401】

P10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態A）を演出制御部130mが正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信するとき、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出制御部130mは、P10のタイミングで受信できなかった遊技状態Aを指定する遊技状態指定コマンドが、前回（P7のタイミング）の遊技状態指定コマンド（遊技状態B）の受信履歴と同じ内容のコマンドでないが、内部状態を遊技状態Aに切り替えることなく遊技状態Bのままになる。なお、演出図柄70aは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図155（d）参照）。その後、所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコンT1及び当該アイコンTHが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2402】

10

20

30

40

50

P 1 1 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H の回転動作（演出動作）が継続している。

【 2 4 0 3 】

P 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 8 1 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【 2 4 0 4 】

P 1 3 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態 A）及び演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない一方で、変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信するとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及び第 1 ランプ図柄の停止状態が継続される。この場合、演出制御部 1 3 0 m は、P 1 0 のタイミングで受信できなかった遊技状態 A を指定する遊技状態指定コマンドが、前回（P 7 のタイミング）の受信履歴の遊技状態指定コマンド（遊技状態 B）と同じ内容のコマンドでないが、内部状態を遊技状態 A に切り替えることなく遊技状態 B のままになる。

【 2 4 0 5 】

P 1 4 を経た P 1 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信しても、変動演出が開始されていないので、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の停止状態のまま変化しない。

【 2 4 0 6 】

P 1 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態 A）及び変動パターン指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない一方で、演出図柄指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信するとき、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z 及び第 1 ランプ図柄の停止状態が継続される。この場合、演出制御部 1 3 0 m は、P 1 0 のタイミングで受信できなかった遊技状態 A を指定する遊技状態指定コマンドが、前回（P 7 のタイミング）の受信履歴の遊技状態指定コマンド（遊技状態 B）と同じ内容のコマンドでないが、内部状態を遊技状態 A に切り替えることなく遊技状態 B のままになる。

【 2 4 0 7 】

P 1 7 を経た P 1 8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が第 1 特別図柄表示器 6 0 においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信しても、変動演出が開始されていないので、演出図柄 7 0 a、特

殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の停止状態のまま変化しない。

【2408】

仮に、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始されるタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド（遊技状態 A）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信する一方で、演出図柄指定コマンド及び変動パターン指定コマンドの少なくとも一方を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されない。この場合、演出制御部 1 3 0 m は、このタイミングで受信する遊技状態指定コマンドの遊技状態が、前回の受信履歴の遊技状態指定コマンドと同じ内容のコマンドであれば、内部状態を切り替えることなく前回の遊技状態のままになる。これに対して、演出制御部 1 3 0 m は、このタイミングで受信する遊技状態指定コマンドの遊技状態が、前回の受信履歴の遊技状態指定コマンドと同じ内容のコマンドでなければ、今回の遊技状態指定コマンドに基づいて決定される遊技状態に内部状態を切り替える。

10

【2409】

なお、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示／音声制御部 1 4 0 及びランプ／駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

【2410】

具体例 7 は、演出制御部 1 3 0 m において、遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を満たす（正常受信）場合、当該第 1 条件（遊技状態指定コマンド）に基づいて決定される遊技状態が前回指定された第 1 条件（遊技状態指定コマンド）と同じ遊技状態であれば、演出制御部 1 3 0 m が把握している遊技状態を変更しない。一方、当該第 1 条件（遊技状態指定コマンド）に基づいて決定される遊技状態が前回指定された第 1 条件遊技状態指定コマンド）と異なる遊技状態であれば、サブが把握している遊技状態を当該第 1 条件（遊技状態指定コマンド）に基づいて決定される遊技状態に変更する。また、演出制御部 1 3 0 m において、遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を満たさない（取りこぼし）場合、他の条件（演出図柄の指定に関する第 2 条件（特別図柄指定コマンド）及び演出図柄の演出パターンの指定に関する第 3 条件（演出パターン指定コマンド））の如何にかかわらず、遊技状態を変更しないようになっている。このようにすることで、演出制御部 1 3 0 m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【2411】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 8）

図 1 6 2 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できず、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合の具体例 8 について説明する。図 1 6 2 は、演出制御部 1 3 0 m において所定条件が揃わない場合のタイミングチャートである。

【2412】

図 1 6 2（a）に示すように、P 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 6 0 で開始される。このとき、主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（当たり図柄）及び変動パターン指定コマンド（当たりの演出）を、演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 8 1 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 7 0 a が当たりのものであると共に、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが当たりのものである場合、変動演出を開始する。

40

【2413】

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

50

図柄 70 a がハズレ態様で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T 1 および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2414】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2415】

P 4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 において開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（当たり図柄）及び変動パターン指定コマンド（ハズレの演出）を、演出制御部 130 m が受信する場合、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z、サブ第 1 変動表示器 81 の第 1 ランプ図柄が停止状態で保たれる。このように、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 70 a が当たりのものであるのに対して、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンがハズレのものである場合、変動演出が開始されない。

【2416】

図 162 (b) に示すように、P 1 のタイミングにおいて、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 で開始される。このとき、主制御部 110 m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（ハズレ図柄）及び変動パターン指定コマンド（ハズレの演出）を、演出制御部 130 m が正常に受信すると、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 70 a がハズレのものであると共に、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンがハズレのものである場合、変動演出を開始する。

【2417】

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。

【2418】

P 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定 c d と省略している。）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T H が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ラ

ンプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2419】

P4タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（ハズレ図柄）及び変動パターン指定コマンド（当たりの演出）を、演出制御部130mが受信する場合、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄70a、特殊図柄TZ、サブ第1変動表示器81の第1ランプ図柄が停止状態で保たれる。このように、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄70aがハズレのものであるのに対して、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが当たりのものである場合、変動演出が開始されない。

10

【2420】

なお、主制御部110mから送信されたコマンドを演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示／音声制御部140及びランプ／駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2421】

具体例8は、演出制御部130mにおいて、演出図柄70aの指定に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄70aが当たりのものであると共に、演出図柄70aの演出パターン（変動パターン）の指定に関する第3条件（変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される変動パターンが当たりのものである場合、演出図柄70aを変動開始可能である。同様に、演出制御部130mにおいて、演出図柄70aの指定に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄70aがハズレのものであると共に、演出図柄70aの演出パターンの指定に関する第3条件（変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される変動パターンがハズレのものである場合、演出図柄70aを変動開始可能である。これに対して、演出制御部130mにおいて、（遊技状態の指定に関する第1条件（遊技状態指定コマンド）、演出図柄70aの指定に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び演出図柄70aの演出パターンの指定に関する第3条件（変動パターン指定コマンド）を満たす（受信）ときであっても、）演出図柄70aの指定に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される演出図柄70aと、演出図柄70aの演出パターンの指定に関する第3条件（変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される変動パターンとの当たり・ハズレが異なる場合、演出図柄70aの変動を開始しない。このようにすることで、演出制御部130mにおいて不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

30

【2422】

（演出制御部にて条件が揃わないときの具体例9）

図163を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できず、演出制御部130mにおいて所定条件が揃わない場合の具体例9について説明する。図163は、演出制御部130mにおいて所定条件が揃わない場合のタイミングチャートである。

40

【2423】

図163（a）に示すように、P1のタイミングにおいて、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（第1特別図柄用）及び変動パターン指定コマンド（第1特別図柄用）を、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄70aが第1特別図柄用のものであると共に、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが第1特別図柄用のものである場合、変動演出を開始する。

50

【2424】

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

【2425】

P3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定cdと省略している。）を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTHが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第1変動表示器81において第1ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2426】

P4タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60において開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（第1特別図柄用）及び変動パターン指定コマンド（第2特別図柄用）を、演出制御部130mが受信する場合、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄70a、特殊図柄TZ、サブ第1変動表示器81の第1ランプ図柄が停止状態で保たれる。このように、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄70aが第1特別図柄用のものであるのに対して、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが第2特別図柄用のものである場合、変動演出が開始されない。

【2427】

図163（b）に示すように、P1のタイミングにおいて、第1特別図柄の変動表示が第1特別図柄表示器60で開始される。このとき、主制御部110mから送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（第2特別図柄用）及び変動パターン指定コマンド（第2特別図柄用）を、演出制御部130mが正常に受信すると、演出図柄70a、特殊図柄TZおよびサブ第1変動表示器81での1ランプ図柄の変動表示が開始される。この場合、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄70aが第2特別図柄用のものであると共に、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが第2特別図柄用のものである場合、変動演出を開始する。

【2428】

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

【2429】

P3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド、図では図柄確定cdと省略している。）を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領

10

20

30

40

50

域 70C に表示されている当該アイコン TH が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が予め定められたハズレ態様で本停止し、サブ第 1 変動表示器 81 において第 1 ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【2430】

P4 タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄表示器 60 において開始される。このとき、主制御部 110m から送信される開始時コマンドとしての遊技状態指定コマンド、演出図柄指定コマンド（第 2 特別図柄用）及び変動パターン指定コマンド（第 1 特別図柄用）を、演出制御部 130m が受信する場合、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ およびサブ第 1 変動表示器 81 での 1 ランプ図柄の変動表示が開始されず、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ、サブ第 1 変動表示器 81 の第 1 ランプ図柄が停止状態で保たれる。このように、演出図柄指定コマンドに基づいて決定される演出図柄 70a が第 2 特別図柄用のものであるのに対して、変動パターン指定コマンドに基づいて決定される変動パターンが第 1 特別図柄用のものである場合、変動演出が開始されない。

10

【2431】

なお、主制御部 110m から送信されたコマンドを演出制御部 130m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130m から送信された演出コマンドを表示／音声制御部 140 及びランプ／駆動制御部 150 が正常に受信できない場合についても、主制御部 110m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

【2432】

具体例 9 は、演出制御部 130m において、演出図柄 70a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）が所定の入賞条件（第 1 特別図柄用又は第 2 特別図柄用）で選択されるものであると共に、演出図柄の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）が所定の入賞条件（第 1 特別図柄用又は第 2 特別図柄用）で選択されるものである場合、演出図柄 70a を変動開始可能である。これに対して、演出制御部 130m において、（遊技状態の指定に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、演出図柄 70a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）および演出図柄 70a の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を満たす（正常受信）ときであっても、）演出図柄 70a の指定に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）が所定の入賞条件（第 1 特別図柄用又は第 2 特別図柄用）で選択されるものである一方で、演出図柄 70a の演出パターンの指定に関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）が所定の入賞条件（第 1 特別図柄用又は第 2 特別図柄用）と別の入賞条件（第 2 特別図柄用又は第 1 特別図柄用）で選択されるものである場合、演出図柄の変動を開始しない。このようにすることで、演出制御部 130m において不具合が生じていることが判り易く、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【2433】

演出制御部 130m において所定の制御を実行するための条件として、前述したように主制御部 110m から送信されるコマンドを例示したが、これに限らず、時間の経過や操作ボタンの操作など、その他の事象を条件としてもよい。

40

【2434】

図 164 に示すように、演出制御部 130m にて条件が揃わないとき（前述した具体例 1～9 など）であっても、主制御部 110m から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンドなど）を受信した場合、第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17 などの前述した初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能である。具体的には、演出制御部 130m にて条件が揃っていなくても演出図柄 70a が変動している期間において、変動している演出図柄 70a が画面に表示されている状態で、主制御部 110m からの所定信号を演出制御部 130m で正常に受信すると、第 1 可動部材 73 などの可動役物の初期作動を実行する。また、演出制御部 130m にて条件が揃わず演出図柄 70a

50

が仮停止している期間において、揺れ変動している演出図柄 70 a が画面に表示されている状態で、第 1 可動部材 73 などの可動役物の初期作動を実行する。更に、演出制御部 130 m にて条件が揃わず演出図柄 70 a が本停止している期間において、主制御部 110 m からの所定信号を演出制御部 130 m で正常に受信すると、停止している演出図柄 70 a が画面に表示されている状態で、第 1 可動部材 73 などの可動役物の初期作動を実行する。このように、実施形態では、演出制御部 130 m に揃った（揃っていない）条件が何れであっても、主制御部 110 m からの所定信号に基づく初期作動条件を満たせば、演出図柄 70 a の表示態様に関わらず、初期作動が実行される。なお、具体例 10 において、演出制御部 130 m に揃った（揃っていない）条件と演出図柄 70 a の関係は、具体例 1 と同様であるので説明を省略する。

10

【2435】

図 165 に示すように、演出制御部 130 m にて条件が揃わないとき（前述した具体例 1～10 など）であっても、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と主制御手段 110 とが遊技機 1 への電力供給中において非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能である。この異常報知は、所定期間にわたって実行することができる。具体的には、演出制御部 130 m にて条件が揃っていなくても演出図柄 70 a が変動している期間において、前記非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となると、所定の異常報知を実行する。また、演出制御部 130 m にて条件が揃わず演出図柄 70 a が仮停止している期間において、前記非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となると、所定の異常報知を実行する。更に、演出制御部 130 m にて条件が揃わず演出図柄 70 a が本停止している期間において、前記非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となると、所定の異常報知を実行する。このように、実施形態では、演出制御部 130 m に揃った（揃っていない）条件が何れであっても、前記非接続状態になる異常報知条件を満たせば、演出図柄 70 a の表示態様に関わらず、異常報知が実行される。このとき、画像表示装置 70, 71 において変動中、仮停止または本停止状態にある演出図柄 70 a と重ねて、あるいは演出図柄 70 a と重なる領域で異常報知を行ってもよく、演出図柄 70 a などの画像を消して、異常報知を行うなど、様々な態様で画像表示装置 70, 71 を用いた異常報知を実行できる。なお、具体例 11 において、演出制御部 130 m に揃った（揃っていない）条件と演出図柄 70 a の関係は、具体例 1 と同様であるので説明を省略する。

20

30

【2436】

なお、演出制御部 130 m にて条件が揃わないとき、本実施形態に記載されている他の事象、動作、演出、作動、報知などを組み合わせて実行されることがある。

【2437】

<本実施形態に記載された発明の内容 I>

従来の遊技機では、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を取得し、判定情報を記憶する。そして、判定条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、当該判定の結果に応じた変動演出を実行し、当該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものがある。このような遊技機として、画像表示装置の表示領域を変形させるとともに当該表示領域内に表示中の画像も変形させる表示演出を行う遊技機がある（例えば、特開 2017-196126 公報）。しかしながら、上記遊技機には、遊技の興趣の向上を図るには未だ改善の余地が残されている。

40

【2438】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、本実施形態の遊技機 1 は、第 1 態様（待機位置で停止）と第 2 態様（演出動作）とに変化可能である可動役物（可動部材 73, 74）と、前記可動役物（73, 74）に設けられ、発光した第 1 状態（演出発光状態）と第 2 状態（例えば消灯）とに発光状態を変化可能である第 1 発光領域（HK 1）と、前記可動役物（73, 74）と異なる複数の部位のうちの少なくとも一つに設けられ、発光した第 1 状態（演出発光状態）と第 2 状態（例えば消灯）とに発光状態を変

50

化可能である第2発光領域（HK2）と、所定の変動演出を実行可能である表示手段（70,71）と、を備え、前記第2発光領域（HK2）を複数有し、前記変動演出において、前記表示手段（画像表示装置70,71）の画面に表示される第1画像（例えば通常表示の演出図柄70aなど）と、前記第1画像が変化して画面に表示される第2画像（例えば変化表示の演出図柄70a）とに変化可能であり、前記第2画像（例えば変化表示の演出図柄70a）に変化する前記変動演出が行われるとき、前記第1発光領域（HK1）と前記第2発光領域（HK2）のうちの少なくとも1つとを連係して前記第2状態（例えば消灯）に変化する発光演出が実行可能であり、前記表示手段（画像表示装置70,71）の画面に、前記第1画像と共に第3画像（例えば特殊図柄TZ）を表示可能であり、前記第1画像および前記第2画像のいずれであっても、前記第3画像（例えば特殊図柄TZ）を同じ位置に表示可能である。

10

【2439】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、第1態様（待機位置で停止）と第2態様（演出動作）とに変化可能である可動役物（可動部材73,74）と、前記可動役物（73,74）に設けられ、発光した第1状態（演出発光状態）と第2状態（例えば消灯）とに発光状態を変化可能である第1発光領域（HK1）と、前記可動役物（可動部材73,74）と異なる複数の部位のうちの少なくとも一つに設けられ、発光した第1状態（演出発光状態）と第2状態（例えば消灯）とに発光状態を変化可能である第2発光領域（HK2）と、所定の変動演出を実行可能である表示手段（画像表示装置70,71）と、を備え、前記第2発光領域（HK2）を複数有し、前記変動演出において、前記表示手段（画像表示装置70,71）の画面に表示される第1画像（例えば通常表示の演出図柄70aなど）と、前記第1画像が変化して画面に表示される第2画像（例えば変化表示の演出図柄70a）とに変化可能であり、前記第2画像（例えば変化表示の演出図柄70a）に変化する前記変動演出が行われるとき、前記第1発光領域（HK1）と前記第2発光領域（HK2）のうちの少なくとも1つとを連係して前記第2状態（例えば消灯）に変化する発光演出が実行可能であり、前記表示手段（画像表示装置70,71）の画面に、前記第1画像（例えば通常表示の演出図柄70aなど）と共に第3画像（例えば特殊図柄TZ）を表示可能であり、前記第1画像（例えば通常表示の演出図柄70aなど）を前記第2画像（例えば変化表示の演出図柄70a）に変化したときに視認し易さを変化させる一方、前記第1画像および前記第2画像のいずれであっても、前記第3画像（例えば特殊図柄TZ）の視認し易さを変化させないように表示可能であることを特徴とする。

20

30

【2440】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、第1態様（待機位置で停止）と第2態様（演出動作）とに変化可能である可動役物（可動部材73,74）と、前記可動役物（73,74）に設けられ、発光した第1状態（演出発光状態）と第2状態（例えば消灯）とに発光状態を変化可能である第1発光領域（HK1）と、前記可動役物（可動部材73,74）と異なる複数の部位のうちの少なくとも一つに設けられ、発光した第1状態（演出発光状態）と第2状態（例えば消灯）とに発光状態を変化可能である第2発光領域（HK2）と、所定の変動演出を実行可能である表示手段（画像表示装置70,71）と、を備え、前記第2発光領域（HK2）を複数有し、前記変動演出において、前記表示手段（画像表示装置70,71）の画面に表示される第1画像（例えば通常表示の演出図柄70aなど）と、前記第1画像が変化して画面に表示される第2画像（例えば変化表示の演出図柄70a）とに変化可能であり、前記第2画像（例えば変化表示の演出図柄70a）に変化する前記変動演出が行われるとき、前記第1発光領域（HK1）と前記第2発光領域（HK2）のうちの少なくとも1つとを連係して前記第2状態（例えば消灯）に変化する発光演出が実行可能であり、前記表示手段（画像表示装置70,71）の画面に、前記第1画像（例えば通常表示の演出図柄70aなど）から前記第2画像（例えば変化表示の演出図柄70a）への変化に連係して変化する第3画像（例えば額縁画像G）を表示可能であることを特徴とする。

40

50

【2441】

＜本実施形態に記載された発明の内容 I I＞

従来の遊技機では、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を取得し、判定情報を記憶する。そして、判定条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、当該判定の結果に応じた変動演出を実行し、当該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものがある。このような遊技機として、遊技の進行を制御するメイン制御基板と、主制御基板からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御するサブ制御基板とを備えたものがある（例えば、特開 2019-033816 号公報）。しかしながら、上記遊技機には、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮されておらず、遊技の興趣の向上を図るには未だ改善の余地が残されている。

10

【2442】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機（1）において、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、前記可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板 110）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能であり、表示手段（画像表示装置 70、71）において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記第 1 条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

20

30

【2443】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機（1）において、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、前記可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板 110）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能であり、表示手段（画像表示装置 70、71）において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン

40

50

指定コマンド)を充足する場合、前記変動演出を開始する第1状態となり、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2条件(演出図柄指定コマンド)に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能な第2状態となり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足するものの、前記第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記第3条件(変動パターン指定コマンド)を充足する場合、前記第1状態と同じく変動演出を開始する状態となり、前記第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2状態と同じく揺れ変動を実行可能な状態となることを特徴とする。

【2444】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機(1)において、所定の態様で作動可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)を備え、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、前記可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)の初期作動(初期動作、初期発光)と、前記可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)の演出作動(演出動作、演出発光)とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段(主制御基板110)から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動(初期動作、初期発光)を実行可能であり、表示手段(画像表示装置70、71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記演出図柄(70a)に関する所定条件(演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド)を充足する場合、遊技状態に関する条件(遊技状態指定コマンド)の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始し、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記所定条件(演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド)に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

【2445】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機(1)において、所定の態様で作動可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)を備え、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、前記可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)の初期作動(初期動作、初期発光)と、前記可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)の演出作動(演出動作、演出発光)とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段(主制御基板110)から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動(初期動作、初期発光)を実行可能であり、表示手段(画像表示装置70、71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、遊技状態に関する第1条件(遊技状態指定コマンド)、前記演出図柄(70a)に関する第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記演出図柄(70a)の演出パターンに関する第3条件(変動パターン指定コマンド)を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2条件に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足すると共に前記第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記第3条件(変動パターン指定コマンド)の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であるこ

とを特徴とする。

【2446】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機（１）において、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、前記可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能であり、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記演出図柄（７０ａ）に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄の演出パターンに関する第３条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足する一方で前記第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記演出図柄（７０ａ）の変動を開始し、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（７０ａ）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

【2447】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機（１）において、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、前記可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能であり、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記演出図柄（７０ａ）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）が不足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）及び前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【2448】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機（１）において、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、前記可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４

、演出ボタン１７）の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動（初期動作、初期発光）を実行可能であり、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記演出図柄（７０ａ）に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（７０ａ）の演出パターンに関する第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に前記第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第３条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【２４４９】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機（１）において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、前記音声出力手段（音声出力装置９）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（７０ａ）に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（７０ａ）の演出パターンに関する第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（７０ａ）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第１条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第３条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【２４５０】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機（１）において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、前記音声出力手段（音声出力装置９）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件

(遊技状態指定コマンド)、前記演出図柄(70a)に関する第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記演出図柄(70a)の演出パターンに関する第3条件(変動パターン指定コマンド)を充足する場合、前記変動演出を開始する第1状態となり、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2条件(演出図柄指定コマンド)に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能な第2状態となり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足するものの、前記第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記第3条件(変動パターン指定コマンド)を充足する場合、前記第1状態と同じく変動演出を開始する状態となり、前記第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2状態と同じく揺れ変動を実行可能な状態となることを特徴とする。

10

【2451】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機(1)において、遊技の演出音(BGM、SE等)を出力することが可能な音出力手段(音声出力装置9)を備え、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、前記音声出力手段(音声出力装置9)から電源供給の開始を示す所定の報知音(電源投入報知音、電源復旧報知音等)を出力可能であり、前記信号(コマンド等)に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段(主制御基板110)から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記所定の報知音(電源投入報知音、電源復旧報知音等)を出力可能であり、表示手段(画像表示装置70, 71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記演出図柄(70a)に関する所定条件(演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド)を充足する場合、遊技状態に関する条件(遊技状態指定コマンド)の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始し、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記所定条件(演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド)に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

20

【2452】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機(1)において、遊技の演出音(BGM、SE等)を出力することが可能な音出力手段(音声出力装置9)を備え、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、前記音声出力手段(音声出力装置9)から電源供給の開始を示す所定の報知音(電源投入報知音、電源復旧報知音等)を出力可能であり、前記信号(コマンド等)に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段(主制御基板110)から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記所定の報知音(電源投入報知音、電源復旧報知音等)を出力可能であり、表示手段(画像表示装置70, 71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、遊技状態に関する第1条件(遊技状態指定コマンド)、前記演出図柄(70a)に関する第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記演出図柄(70a)の演出パターンに関する第3条件(変動パターン指定コマンド)を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2条件に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足すると共に前記第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記第3条件(変動パターン指定コマンド)の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であること

30

40

50

を特徴とする。

【2453】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機（１）において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、前記音声出力手段（音声出力装置９）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記演出図柄（７０ａ）に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄の演出パターンに関する第３条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足する一方で前記第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記演出図柄（７０ａ）の変動を開始し、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（７０ａ）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

【2454】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機（１）において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、前記音声出力手段（音声出力装置９）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記演出図柄（７０ａ）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）が不足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）及び前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【2455】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技の進行を制御可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機（１）において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、前記音声出力手段（音声出力装置９）から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、前記信号（コマンド等）に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段（主制御基板１１０）から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受

信した場合、前記所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力可能であり、表示手段（画像表示装置 70, 71 において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記演出図柄（70a）に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に前記第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第3条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

10

【2456】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、表示手段（画像表示装置 70, 71 において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第1条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記第1条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第3条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

20

30

【2457】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、表示手段（画像表示装置 70, 71 において演出図柄（70a）の変動演出を実

40

50

行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始する第 1 状態となり、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能な第 2 状態となり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記第 1 条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第 3 条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記第 1 状態と同じく変動演出を開始する状態となり、前記第 4 条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第 2 状態と同じく揺れ変動を実行可能な状態となることを特徴とする。

10

【2458】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、表示手段（画像表示装置 70, 71）において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、前記演出図柄（70a）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を充足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（70a）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

20

30

【2459】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段（主制御基板 110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段（主制御基板 110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）は、表示手段（画像表示装置 70, 71）において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板 130）において、遊技状態に関する第 1 条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（70a）に関する第 2 条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第 3 条件（変動パタ

40

50

ーン指定コマンド)を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2条件に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足すると共に前記第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記第3条件(変動パターン指定コマンド)の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【2460】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技を実行可能な遊技機(1)において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出するための検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)と、を備え、前記主制御手段(主制御基板110)及び／又は前記演出制御手段(演出制御基板)によって、前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段(主制御基板110)及び／又は前記演出制御手段(演出制御基板)と前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)である場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、表示手段(画像表示装置70, 71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、遊技状態に関する第1条件(遊技状態指定コマンド)を充足するものの、前記演出図柄(70a)に関する第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記演出図柄の演出パターンに関する第3条件(変動パターン指定コマンド)の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足する一方で前記第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記第3条件(変動パターン指定コマンド)を充足する場合、前記演出図柄(70a)の変動を開始し、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2条件(演出図柄指定コマンド)に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

【2461】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技を実行可能な遊技機(1)において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出するための検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)と、を備え、前記主制御手段(主制御基板110)及び／又は前記演出制御手段(演出制御基板)によって、前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段(主制御基板110)及び／又は前記演出制御手段(演出制御基板)と前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)である場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、表示手段(画像表示装置70, 71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記演出図柄(70a)に関する所定条件(演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド)が不足する場合、遊技状態に関する条件(遊技状態指定コマンド)及び前記演出図柄(70a)の変動停止に関する条件(特別図柄確定コマンド)の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【2462】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技を実行可能な遊技機（１）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御を実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記演出図柄（７０a）に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（７０a）の演出パターンに関する第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（７０a）の変動停止に関する第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に前記第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第3条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【2463】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技を実行可能な遊技機（１）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板１３０）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段（主制御基板１１０）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第1条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（７０a）に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（７０a）の演出パターンに関する第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（７０a）の変動停止に関する第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（７０a）で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第1条件（遊技状態指定コマンド）を充足するものの、前記第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第3条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【2464】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技を実行可能な遊技

機（１）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板１３０）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段（主制御基板１１０）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、遊技状態に関する第１条件（遊技状態指定コマンド）、前記演出図柄（７０ａ）に関する第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（７０ａ）の演出パターンに関する第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始する第１状態となり、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（７０ａ）で揺れ変動を実行可能な第２状態となり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記第１条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記第２条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第３条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記第１状態と同じく変動演出を開始する状態となり、前記第４条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第２状態と同じく揺れ変動を実行可能な状態となることを特徴とする。

【２４６５】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技を実行可能な遊技機（１）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板１３０）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段（主制御基板１１０）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）は、表示手段（画像表示装置７０，７１において演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板１３０）において、前記演出図柄（７０ａ）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を充足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（７０ａ）の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄（７０ａ）で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

【２４６６】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（１）によれば、遊技を実行可能な遊技機（１）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段（主制御基板１１０）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板１１０）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板

130)によって、前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)からの入力信号に基づき所定の制御(大当たり判定、異常判定等)を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段(主制御基板110)と前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)となった場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、表示手段(画像表示装置70, 71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、遊技状態に関する第1条件(遊技状態指定コマンド)、前記演出図柄(70a)に関する第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記演出図柄(70a)の演出パターンに関する第3条件(変動パターン指定コマンド)を

10

充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2条件に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足すると共に前記第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記第3条件(変動パターン指定コマンド)の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【2467】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技を実行可能な遊技機(1)において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出する検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)と、を備え、前記主制御手段(主制御基板110)及び/又は前記演出制御手段(演出制御基板130)によって、前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)からの入力信号に基づき所定の制御(大当たり判定、異常判定等)を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段(主制御基板110)と前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)となった場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)は、表示手段(画像表示装置70, 71において演出図柄(70a)の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、遊技状態に関する第1条件(遊技状態指定コマンド)を充足するものの、前記演出図柄(70a)に関する第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記演出図柄の演出パターンに関する第3条件(変動パターン指定コマンド)の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であり、前記演出制御手段(演出制御基板130)において、前記第1条件(遊技状態指定コマンド)が不足する一方で前記第2条件(演出図柄指定コマンド)及び前記第3条件(変動パターン指定コマンド)を充足する場合、前記演出図柄(70a)の変動を開始し、前記演出図柄(70a)の変動停止に関する第4条件(特別図柄確定コマンド)が不足する場合、前記第2条件(演出図柄指定コマンド)に基づいて決定される前記演出図柄(70a)で揺れ変動を実行可能であることを特徴とする。

20

30

40

【2468】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機(1)によれば、遊技を実行可能な遊技機(1)において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段(主制御基板110)からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出する検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)と、を備え、前記主制御手段(主制御基板110)及び/又は前記演出制御手段(演出制御基板130)によって、前記検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等)からの入力信号に基づき所定の制御(大当たり判定、異常判定等)を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段(主制御基板110)と前記検出

50

手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）は、表示手段（画像表示装置70, 71において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、前記演出図柄（70a）に関する所定条件（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）が不足する場合、遊技状態に関する条件（遊技状態指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の変動停止に関する条件（特別図柄確定コマンド）の充足又は不足に関わらず、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【2469】

◆上記課題を解決するため、本実施形態の遊技機（1）によれば、遊技を実行可能な遊技機（1）において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段（主制御基板110）からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）と、を備え、前記主制御手段（主制御基板110）及び／又は前記演出制御手段（演出制御基板130）によって、前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記主制御手段（主制御基板110）と前記検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ、電波検出センサ等）とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）は、表示手段（画像表示装置70, 71において演出図柄（70a）の変動演出を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、遊技状態に関する第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足するものの、前記演出図柄（70a）に関する第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記演出図柄（70a）の演出パターンに関する第3条件（変動パターン指定コマンド）を充足する場合、前記変動演出を開始し、前記演出図柄（70a）の変動停止に関する第4条件（特別図柄確定コマンド）が不足する場合、前記第2条件（演出図柄指定コマンド）に基づいて決定される前記演出図柄で揺れ変動を実行可能であり、前記演出制御手段（演出制御基板130）において、前記第1条件（遊技状態指定コマンド）が不足すると共に前記第2条件（演出図柄指定コマンド）及び前記第3条件（変動パターン指定コマンド）の少なくとも一方が不足する場合、前記変動演出を開始しないように制御可能であることを特徴とする。

【2470】

（時短遊技状態について）

前述した「低確時短遊技状態」は、大当たり遊技の終了後に実行される「大当たり後の低確時短遊技状態」に加えて又は代えて、低確率遊技状態において、規定回数の特別図柄の変動が実行されることを契機とする「規定回数変動契機の低確時短遊技状態」を設定してもよい。「規定回数変動契機の低確時短遊技状態」は、低確時短遊技状態を含む低確遊技状態において、例えば1000回の規定回数の図柄変動が行われた後に実行され、大当たりか否かなどの演出に加えて、当該時短発生するまでの変動回数をカウントダウンするなどの時短突入演出などを組み合わせて実行可能である。

【2471】

また、「低確時短遊技状態」は、「大当たり後の低確時短遊技状態」及び／又は「特定図柄組み合わせに基づく低確時短遊技状態」に加えて又は代えて、低確率遊技状態において、あらかじめ定められた特別図柄の組み合わせが表示されることを契機とする「特定図柄組み合わせに基づく低確時短遊技状態」を設定してもよい。「特定図柄組み合わせに基づく低確時短遊技状態」は、低確率状態において、例えば「1・2・3」や「7・8・7」といった特定図柄の表示後に実行される、大当たりか否かなどの演出に加えて、当該時短発生するか否かのリーチやその他の時短突入演出などを組み合わせて実行可能である。

【2472】

(始動口への遊技球の入賞)

実施形態の遊技機1は、遊技領域5aの左側領域を通るように遊技球を打ち出した際に、第1始動口45、又は、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の当たり当選の結果により開放する第2始動口47に入賞することが可能になっている。実施形態の遊技機1は、遊技領域5aの右側領域を通るように遊技球を打ち出した際に、第1始動口45、又は、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の当たり当選の結果により開放する第2始動口47に入賞することが可能になっている。

【2473】

実施形態の遊技機1は、遊技領域5aの右側領域に打ち出した場合の方が、遊技領域5aの左側領域に打ち出した場合より、普図ゲート44を通過し易くなっている。従って、実施形態の遊技機1は、普図ゲート44を遊技球が通過時に第2始動口47が開放態様に「非時短遊技状態」より制御され易くなる「時短遊技状態」(特定遊技状態)においては、遊技領域5aの右側領域に遊技球を打ち出して、第2始動口47に入賞させることを狙った方が、遊技領域5aの左側領域に遊技球を打ち出す場合より、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。

【2474】

実施形態の遊技機1は、飾り枠41の左側部にワープ装置41の入口が開くすると共に、ワープ装置41に案内された遊技球が転動するステージ部42の直下に、遊技球が常時入賞(入球)可能な第1始動口45が設けられている。従って、普図ゲート44を遊技球が通過時に第2始動口47が開放態様に「時短遊技状態」より制御され難い「非時短遊技状態」(通常遊技状態)においては、遊技領域5aの左側領域に遊技球を打ち出して、第1始動口45に入賞させることを狙った方が、遊技領域5aの右側領域に遊技球を打ち出す場合より、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。

【2475】

このように、実施形態の遊技機1は、遊技領域5aの左側領域及び右側領域のどちらに打ち出すかで遊技者にとっての有利・不利の違いが生じるようになっており、遊技状態に応じて遊技領域5aの打ち出す領域を切り替えるとよい。換言すると、実施形態の遊技機1は、遊技状態に応じた始動口45,47への入賞を狙って遊技を進行することが求められている。しかしながら、遊技領域5aの右側又は左側のどちらの領域に打ち出すかは、遊技者の発射操作に委ねられている都合上、遊技者が誤った始動口45,47への入賞を狙って遊技を進めてしまうおそれがある。

【2476】

なお、「非時短遊技状態」及び「時短遊技状態」の何れにおいても、遊技領域5aの同じ領域(例えば左側領域)に遊技球を打ち出せばよい遊技機であっても、遊技領域5aの右側又は左側のどちらの領域に打ち出すかは、遊技者の発射操作に委ねられている都合上、遊技者が誤った始動口45,47への入賞を狙って遊技を進めてしまうおそれがあることには変わりはない。

【2477】

(演出具体例1)

図166及び図167は、期待度表示、保留アイコン変化演出、ランプ変化演出、報知音演出、可動部材の作動演出、及び、これらによる連続予告演出の演出具体例1を示す図である。なお、大当たり遊技の実行を期待させる各種演出を、当たり暗示演出という場合がある。

【2478】

図166(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。

【2479】

10

20

30

40

50

その後、変動演出が開始されると、図166(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。

【2480】

ここで、変動表示を開始する演出図柄70aの周囲に、青色のエフェクト画像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保留アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化して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。また、第1可動部材73が上下方向に振動するように動く弱作動態様で動作する作動演出が、所定期間実行される。なお、第1可動部材73の弱作動態様での作動演出は、演出図柄70aが変動開始する前のタイミングで開始されて、演出図柄70が高速スクロールする前(例えば準備動作前)に停止される。

【2481】

その後、図166(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画像EFが消去されると共に、演出図柄70aが高速でのスクロールを開始する。このとき、第1可動部材73の作動演出は停止している。また、第1画像表示装置70において、ゾーン演出(通常のゾーン演出)が開始される。具体的には、背景画像がゾーン背景A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。そして、変動時間が経過すると、図166(d)に示すように、ハズレを示す演出図柄70aが仮停止表示した後に、「259」のハズレ演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示される。

【2482】

その後、変動演出が開始されると、図166(e)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保留アイコンが当該アイコン表示領域70C、及び、第1表示部70B1にそれぞれシフト表示される。

【2483】

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2回目の演出が開始され、保留アイコン変化演出、ランプ変化演出及び、ゾーン演出は継続したままとなる。また、第1可動部材73が上下方向に振動するように動く弱作動態様で動作する作動演出が、所定期間実行される。

【2484】

そして、図166(f)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画像EFが消去されると共に、演出図柄70aが高速でのスクロールを開始する。このとき、第1可動部材73の作動演出は停止している。そして、変動時間が経過すると、図166(g)に示すように、ハズレを示す演出図柄70aが仮停止表示した後に、「753」のハズレ演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示される。

【2485】

その後、当該変動となる変動演出が開始されると、図166(h)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70Cにシフト表示される。

【2486】

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3回目の演出が開始されるが、エフェクト画像EFが青色より大当たり遊技への期待度が高い赤色で表示される。加えて、図柄エフェクト画像ZEが、前より大当たり遊技への期待度が高い色に変化して表示される。また、保留アイコン変化演出は、継続して表示されている。また、入賞口ランプNRが青色点灯から赤色点滅した状態に変化することで、青色点灯よりも大当たりへの期待度が高いランプ変化演出が実行され

る。また、第1可動部材73が第1画像表示装置70の上側から第1画像表示装置の前側に落下するように大きく動く強作動態様で動作する作動演出が実行される。このとき、第2可動部材74が斜め方向に振動するように動く弱作動態様で動作する作動演出が、所定期間実行される。このように、変動表示において実行される事前報知が、前に実行されたものよりも大当たりの期待度が高い表示が行われる。

【2487】

そして、図167(i)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画像EFが消去されると共に、演出図柄70aが高速でのスクロールを開始する。このとき、第1可動部材73および第2可動部材74の作動演出は停止している。なお、ゾーン演出は、ゾーン背景Aよりも大当たりへの期待度が高い表示であるゾーン背景Bに切り替えて表示されている。

10

【2488】

図167(j)に示すように、第1画像表示装置70においてミニキャラMCBが表示され、例えば画面を横切るように動くミニキャラMCBによって期待感を煽る演出が実行される。

【2489】

その後、図167(k)に示すように、例えば、第1画像表示装置70に表示されるセリフウィンドウに味方が発したセリフ「CHANCE!」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。

20

【2490】

そして、図167(l)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「3」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（ノーマルリーチ）が実行される。このとき、当該アイコン表示領域70Cにシフト表示された第1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ことで、青キャラアイコンより大当たり遊技への期待度が高い保留アイコン変化演出が実行される。更に、それに伴って入賞口ランプNRが赤色点灯から多色（虹色）で発光する状態に変化することで、赤色点灯よりも大当たりへの期待度が高いランプ変化演出が実行される。

【2491】

30

その後、SPリーチに発展すると、図167(m)に示すように、SPリーチ演出が開始されると共に、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。なお、縮小表示された演出図柄70aは、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像CG、キャラクタの一部である棒状画像SGおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ZEからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されている通常表示態様から、識別部だけのシンプルな縮小表示態様に変化する。

【2492】

そして、SPSPリーチに発展すると、図167(n)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、当該アイコン表示領域70Cが当該アイコンもろとも消去される。

40

【2493】

その後、大当たりとなるSPSP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167(o)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「333」の大当たり演出図柄70a、及び、特殊図柄TZ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。

【2494】

なお、SP及び／又はSPSPリーチの表示中に入賞口ランプNRが消灯したままとなっているが、ランプ変化演出を継続する、又は、ランプ変化演出において用いられない（

50

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NRを点灯させてもよい。

【2495】

(期待度表示)

図166及び図167に示すように、演出図柄70aの変動表示において、エフェクト画像EFや図柄エフェクト画像ZEなどの色エフェクト等、大当たり遊技の実行を期待させる所謂期待度表示を実行可能になっている。図168に示すように、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される第1入賞口45への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づく演出図柄70aの変動表示(以下、特1変動表示という場合がある。)より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、色エフェクトによる期待度表示の実行割合が小さくなっている(実行率a3<実行率a1)。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において色エフェクトによる期待度表示が実行され難い。

【2496】

図168に示すように、実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において実行される第2入賞口47への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づく演出図柄70aの変動表示(以下、特2変動表示という場合がある。)より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、色エフェクトによる期待度表示の実行割合が小さくなっている(実行率a3<実行率a4)。すなわち、特定遊技状態において遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において色エフェクトによる期待度表示が実行され難い。

【2497】

このような期待度表示の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2498】

期待度表示としては、色エフェクトに限らず、背景画像や演出図柄などの画像に重ねて、あるいは画像の周囲で行われる文字や装飾などであってもよく、それらの内容や色の違いによって大当たり遊技を期待させることができるものであればよい。

【2499】

図168の演出パターンの種類数や内容は、同じであっても、異なってもよい。ここで、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、色エフェクトによる期待度表示の種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、色エフェクトによる期待度表示の種類数が少なくなるようにしてもよい。

【2500】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する演出パターンA32の実行割合が「0」である(又は演出パターンA32が設定されていない)場合、通常遊技状態における特1変動表示に際して演出パターンA12の期待度表示が実行可能であるが、演出パターンA12に対応する(又は同じ)演出パターンA32の期待度表示が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特1変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様の期待度表示を実行可能である。

【2501】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する演出パターンA32の実行割合が「0」である（又は演出パターンA32が設定されていない）場合、特定遊技状態における特2変動表示に際して演出パターンA42の期待度表示が実行可能であるが、演出パターンA42に対応する（又は同じ）演出パターンA32の期待度表示が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特2変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様の期待度表示を実行可能である。

【2502】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

た場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

10

【2503】

（ゾーン演出）

図166及び図167に示すように、演出図柄70aの変動表示において、背景画像の場面変更を伴うゾーン演出を実行可能になっている。ゾーン演出は、大当たり遊技の実行を所定期間にわたって期待させるものであり、1つの始動条件の判定に基づく所定の変動表示期間、又は、複数の始動条件の判定に基づく所定の変動表示期間の何れかのタイミングで実行可能になっている。

20

【2504】

図169に示すように、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、ゾーン演出の実行割合が小さくなっている（実行率b3<実行率b1）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示においてゾーン演出が実行され難い。

【2505】

図169に示すように、実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、ゾーン演出の実行割合が小さくなっている（実行率b3<実行率b4）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示においてゾーン演出が実行され難い。

30

【2506】

このようなゾーン演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

た場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

40

【2507】

図169の演出パターンの種類数や内容は、同じであっても、異なってもよい。ここで、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、ゾーン演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、ゾーン演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。

【2508】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する演出パターンB32の実行割合が

50

「0」である（又は演出パターンB 3 2が設定されていない）場合、通常遊技状態における特1変動表示に際して演出パターンB 1 2のゾーン演出が実行可能であるが、演出パターンB 1 2に対応する（又は同じ）演出パターンB 3 2のゾーン演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特1変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様のゾーン演出を実行可能である。

【2509】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する演出パターンB 3 2の実行割合が「0」である（又は演出パターンB 3 2が設定されていない）場合、特定遊技状態における特2変動表示に際して演出パターンB 4 2のゾーン演出が実行可能であるが、演出パターンB 4 2に対応する（又は同じ）演出パターンB 3 2のゾーン演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特2変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様のゾーン演出を実行可能である。

10

【2510】

ゾーン演出を複数回の変動表示に跨がって行うことに限らず、ゾーン演出を1回の変動表示で行ってもよい。そして、所定回数の変動表示にわたるゾーン演出等の当たり暗示演出を実行可能な場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、短い回数（0回も含む）になる割合が大きくてもよい。換言すると、常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、短い変動表示回数にわたるパターンのゾーン演出等の当たり暗示演出が実行され易いともいえる。

20

【2511】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、背景等の場面変更、画面に流れるテロップ、ゾーン演出用の演出図柄70aに変化する図柄装飾性変化などを実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、背景等の場面変更、画面に流れるテロップ、ゾーン演出用の演出図柄70aに変化する図柄装飾性変化などの実行を規制可能にしてもよい。

【2512】

これらのようにすることであっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違えて左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

30

【2513】

（報知音演出）

実施形態の遊技機1は、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る。また、図166（b）に示すように、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（第1変化報知音）が出力される。更に図167（1）に示すように、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（第2変化報知音）が出力される。更にまた、当該アイコンとして虹キャラアイコンに変化した時は、アイコン変化時の報知音として第4発生報知音（第3変化報知音）が出力されるように設定されている。

40

【2514】

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

50

してもよいし、C Dアイコンが発生した時には報知音を出力させず、アイコンが何れかの態様に変化した時のみ報知音を出力するようにしてもよい。また、大当たりとなることが確定する虹キャラアイコンについては、専用の変化報知音を設けて3種類としてもよい。

【2515】

図170に示すように、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、変化報知音演出の実行割合が小さくなっている（実行率c3<実行率c1）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において変化報知音演出が実行され難い。

10

【2516】

図170に示すように、実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、変化報知音演出の実行割合が小さくなっている（実行率c3<実行率c4）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1図変動表示において変化報知音演出が実行され難い。

【2517】

このような変化報知音演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

20

【2518】

ここで、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、変化報知音演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、変化報知音演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。

【2519】

変化報知音演出は、保留アイコン変化時に限らず、入賞時、変動開始や変動停止時の煽り用の音などで実行してもよい。

30

【2520】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する特定の変化報知音の実行割合が「0」である（又は特定の変化報知音が設定されていない）場合、通常遊技状態における特1変動表示に際して所定の変化報知音による報知音演出が実行可能であるが、所定の変化報知音に対応する（又は同じ）特定の変化報知音による報知音演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特1変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様の報知音演出を実行可能である。

40

【2521】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する特定の変化報知音の実行割合が「0」である（又は特定の変化報知音が設定されていない）場合、特定遊技状態における特2変動表示に際して所定の変化報知音による報知音演出が実行可能であるが、所定の変化報知音に対応する（又は同じ）特定の変化報知音による報知音演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特2変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様の報知音演出を実行可能である。

【2522】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちし

50

た場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2523】

報知音演出は、保留（当該）アイコン変化に関連付けて行うことに限らず、例えば、始動口への遊技球の入賞時、「キューン」などの決め演出（確定演出）の実行時、「ギュイン」などの埋没していた操作ボタンが出現するときのボタン変化音、可動部材73, 74の作動音、複数の可動部材が組み合わさって特定デザインを形成するときの変化開始音・復帰音や特定デザインをなしたときの完成音など、様々な条件に関連付けて行うことができる。

10

【2524】

所定条件に関連付けて報知音演出が実行可能である場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、所定条件が実行される割合が同じか又は小さく、かつ報知音演出が実行される割合が小さくてもよい。

【2525】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、例えば報知音演出のうちの確定報知音による演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、確定報知音による演出の実行を規制可能であってもよい。なお、確定報知音に限らず、前述した各種の報知音演出でも同様にできる。すなわち、常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、報知音演出のうちの所定報知音による演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、所定報知音による演出の実行を規制可能であることになる。

20

【2526】

これらのようにすることによっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

て左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

30

【2527】

（保留アイコン変化演出）

図166及び図167に示すように、演出図柄70aの変動表示において、保留アイコンの形態及び色を変化表示することで、大当たり遊技を期待させる保留アイコン演出を実行可能になっている。本実施形態の保留アイコン変化は、大当たり遊技の実行を所定期間にわたって期待させるものであり、1つの始動条件の判定に基づく所定の変動表示期間、又は、複数の始動条件の判定に基づく所定の変動表示期間の何れかのタイミングで実行可能になっている。

40

【2528】

図171に示すように、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、保留アイコン変化演出の実行割合が小さくなっている（実行率d3<実行率d1）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において保留アイコン変化演出が実行され難い。

【2529】

図171に示すように、実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、保留アイコン変化

50

演出の実行割合が小さくなっている（実行率 d 3 < 実行率 d 4）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特 1 変動表示において保留アイコン変化演出が実行され難い。

【2530】

このような保留アイコン変化演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第 1 入賞口 4 5 に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第 2 入賞口 4 7 への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機 1 によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口 4 5, 4 7 を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

10

【2531】

図 171 の演出パターンの種類数や内容は、同じであっても、異なってもよい。ここで、通常遊技状態において実行される特 1 変動表示より、特定遊技状態において実行される特 1 変動表示の方が、保留アイコン変化演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特 2 変動表示より、特定遊技状態において実行される特 1 変動表示の方が、保留アイコン変化演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。

【2532】

保留アイコン変化演出は、保留アイコン（当該アイコンも含む）の色変化やアイコン自体の態様変化に限らず、アイコンに付随するエフェクトやキャラなど、アイコン自体あるいはアイコンに付随する演出が変化するものであってもよい。また、保留アイコン演出は、実施形態のように丸い CD アイコンがキャラアイコンに変化することに限らず、三角や四角等の形状が変化するものであってもよい。

20

【2533】

例えば、特定遊技状態における特 1 変動表示に際する演出パターン D 3 2 の実行割合が「0」である（又は演出パターン D 3 2 が設定されていない）場合、通常遊技状態における特 1 変動表示に際して演出パターン D 1 2 の保留アイコン変化演出が実行可能であるが、演出パターン D 1 2 に対応する（又は同じ）演出パターン D 3 2 のゾーン演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特 1 変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特 1 変動表示で実行不能な演出態様の保留アイコン変化演出を実行可能である。

30

【2534】

例えば、特定遊技状態における特 1 変動表示に際する演出パターン D 3 2 の実行割合が「0」である（又は演出パターン D 3 2 が設定されていない）場合、特定遊技状態における特 2 変動表示に際して演出パターン D 4 2 の保留アイコン変化演出が実行可能であるが、演出パターン D 4 2 に対応する（又は同じ）演出パターン D 3 2 の保留アイコン変化演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特 2 変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特 1 変動表示で実行不能な演出態様の保留アイコン変化演出を実行可能である。

40

【2535】

通常遊技状態の特 1 変動表示あるいは特定遊技状態の特 2 変動表示より、特定遊技状態の特 1 変動表示の方が、表示可能な保留アイコンの種類数が少なくてもよい。また、保留アイコン変化演出では、CD アイコンが青→赤→虹等に段階的に変化しても、CD アイコンから青や赤や虹へ選択的に変化してもよい。通常遊技状態の特 1 変動表示あるいは特定遊技状態の特 2 変動表示より、特定遊技状態の特 1 変動表示の方が、現在の保留アイコンの表示態様から変化可能な変化先の表示態様の種類数が少なくてもよい。

【2536】

通常遊技状態の特 1 変動表示あるいは特定遊技状態の特 2 変動表示では、例えば保留アイコン変化演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特 1 変動表示では、保留アイコン変

50

化演出の実行を規制可能であってもよい。通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、例えば保留アイコン変化を変化する際に行う変化用演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、変化用演出の実行を規制可能であってもよい。なお、保留アイコン演出を実行しない場合であっても、保留アイコンが置かれる台座や保留アイコンを囲う枠など、保留アイコンに付随して表示されるアイコン装飾を表示していてもよい。

【2537】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

10

【2538】

(ランプ変化演出)

図166及び図167に示すように、1又は複数の変動表示にわたって入賞口ランプNR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ランプ変化演出を実行可能である。

【2539】

図172に示すように、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、ランプ変化演出の実行割合が小さくなっている(実行率 $e_3 < \text{実行率 } e_1$)。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示においてランプアイコン変化演出が実行され難い。

20

【2540】

図172に示すように、実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、ランプ変化演出の実行割合が小さくなっている(実行率 $e_3 < \text{実行率 } e_4$)。すなわち、特定遊技状態において遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示においてランプ変化演出が実行され難い。

30

【2541】

このようなランプ変化演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2542】

図172の演出パターンの種類数や内容は、同じであっても、異なってもよい。ここで、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、ランプ変化演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、ランプ変化演出の種類数が少なくなるようにしてもよい。

40

【2543】

ランプ変化演出は、入賞口ランプNRだけに限らず、入賞口ランプNRに加えて、可動部材73, 74や飾り枠40や遊技盤5やガラス枠4の枠用照明装置10など、その他の照明装置と連係させて実行してもよい。

【2544】

50

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する演出パターンE32の実行割合が「0」である（又は演出パターンE32が設定されていない）場合、通常遊技状態における特1変動表示に際して演出パターンE12のランプ変化演出が実行可能であるが、演出パターンE12に対応する（又は同じ）演出パターンE32のランプ変化演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特1変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様のランプ変化演出を実行可能である。

【2545】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する演出パターンE32の実行割合が「0」である（又は演出パターンE32が設定されていない）場合、特定遊技状態における特2変動表示に際して演出パターンE42のランプ変化演出が実行可能であるが、演出パターンE42に対応する（又は同じ）演出パターンE32のランプ変化演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特2変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様のランプ変化演出を実行可能である。

10

【2546】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、ランプ変化演出の種類数が少なくてもよい。また、ランプ変化演出では、無発光→青→赤→虹等に段階的に変化しても、無発光から青や赤や虹へ選択的に変化してもよい。通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、現在の発光態様から変化可能な変化先の発光態様の種類数が少なくてもよい。

20

【2547】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、例えばランプ変化演出のうちの所定パターンを実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、所定パターンのランプ変化演出の実行を規制可能であってもよい。

【2548】

ランプ変化演出を構成する発光（発光パターン）としては、例えば、保留（当該）アイコン変化、始動口への遊技球の入賞時、「キューン」などの決め演出（確定演出）の実行時、「ギューン」などの埋没していた操作ボタンが出現するときのボタン変化音、可動部材73,74の作動音、複数の可動部材が組み合わさって特定デザインを形成するときの変化開始音・復帰音や特定デザインをなしたときの完成音など、様々な条件に関連付けて行うことができる。

30

【2549】

所定条件に関連付けてランプ変化演出が実行可能である場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、所定条件が実行される割合が同じか又は小さく、かつランプ変化演出が実行される割合が小さくてもよい。

【2550】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、例えばランプ変化演出のうちの例えば入賞口ランプNR及び盤用照明装置（枠用照明装置）による演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、例えば盤用照明装置や枠用照明装置による演出を実行できる一方で入賞口ランプNRによる演出の実行を規制可能であってもよい。すなわち、常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、ランプ変化演出のうちの所定部位（領域、部材単位等）による演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、所定部位による演出の実行を規制可能であることになる。

40

【2551】

ランプ変化演出又はランプ変化演出で選択されるパターンは、タイミング（例えば、入賞時、変動開始時、変動停止時、連続の何回目、可動部材の作動開始・停止・決め、操作

50

ボタンの振動や作動など)で変化してもよい。通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、例えば入賞時である所定タイミング及び可動部材の作動時の特定タイミングでランプ変化演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、所定タイミング及び特定タイミングでのランプ変化演出の実行を規制可能であってもよい。

【2552】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示で行われるランプ変化演出(ランプ変化演出の所定パターン)の実行期間より、特定遊技状態の特1変動表示で行われるランプ変化演出(ランプ変化演出の所定パターン)の実行期間の方が、短くてもよい。

10

【2553】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示で行われる発光演出(ランプ変化演出)において発光を行う部位(領域、部材など)の種類数より、特定遊技状態の特1変動表示で行われる発光演出(ランプ変化演出)において発光を行う部位(領域、部材など)の種類数の方が、少なくともよい。また、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示で行われる発光演出(ランプ変化演出)において発光を行う範囲より、特定遊技状態の特1変動表示で行われる発光演出(ランプ変化演出)において発光を行う範囲の方が、小さくてもよい。ここで、発光演出は、並べて配置されたLEDの発光数が変化することで、段階的に発光数や発光範囲が変化する態様や、導光板などと画像表示装置や盤用照明装置などが重なることで発光態様が変化するなどであってもよい。

20

【2554】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違えて左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2555】

(可動部材の作動演出)

30

図166及び図167に示すように、弱作動態様と、弱作動態様よりも大きく(目立つように)動作させる強作動態様とを含む作動態様で第1可動部材73を動作させることで、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作動演出を実行可能である。

【2556】

図173に示すように、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、第1可動部材73による作動演出の弱作動態様での実行割合が小さくなっている(実行率 $f_{31} < \text{実行率 } f_{11}$)。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において弱作動態様の作動演出が実行され難い。

40

【2557】

図173に示すように、実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、第1可動部材73による作動演出の弱作動態様での実行割合が小さくなっている(実行率 $f_{31} < \text{実行率 } f_{41}$)。すなわち、特定遊技状態において遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において弱作動態様の作動演出が実行され難い。

【2558】

このような作動演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同

50

様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2559】

なお、作動演出での強作動態様の実行割合を、弱作動態様よりも小さくしても、同じにしても、大きくしても、何れであってもよい。また、強作動態様についても、始動口45,47への入賞と遊技状態との関係を、弱作動態様と同じにしてもよく、弱作動態様と逆にしてもよく、実行割合を同じにしてもよい。

10

【2560】

ここで、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、作動演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、作動演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。

【2561】

本実施形態では、第1可動部材73の作動演出を説明したが、第2可動部材74など、その他の可動役物の作動演出を、第1可動部材73と同様にしてもよい。この場合、第1可動部材73とその他の可動役物とを連係(関連)させて動作させてもよい。

20

【2562】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する特定作動態様の作動演出の実行割合が「0」である(又は特定作動態様が設定されていない)場合、通常遊技状態における特1変動表示に際して所定作動態様による作動演出が実行可能であるが、所定作動態様に対応する(又は同じ)特定作動態様の作動演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特1変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様の作動演出を実行可能である。

【2563】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する特定作動態様の作動演出の実行割合が「0」である(又は特定作動態様が設定されていない)場合、特定遊技状態における特2変動表示に際して所定作動態様による作動演出が実行可能であるが、所定作動態様に対応する(又は同じ)特定作動態様の作動演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特2変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様の作動演出を実行可能である。

30

【2564】

作動演出は、変動開始時、演出の発展時、リーチ発生時、あおり時、決め演出(確定演出)などの様々なタイミングで実行可能である。通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、例えば変動開始時等の所定タイミング及び例えば決め演出等の特定タイミングで弱作動及び強作動の作動演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、所定タイミングの強作動の実行を規制可能である一方で特定タイミングの強作動を実行可能であってもよい。このように、タイミングに応じて作動態様や作動演出の実行可否等に違いを設けてもよい。

40

【2565】

作動演出は、可動部材に設けられたLED等の発光手段による発光演出と関連付けて実行することができる。この場合、発光演出は、青発光→赤発光→虹発光のように段階的に期待度が異なる態様などの発光パターンや発光色や発光範囲などを選択できる。そして、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、例えば青発光の所定発光態様及び例えば虹発光の特定発光態様の作動演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、所定発光態様のときの作動演出の実行を規制可能である一方で特定発光態様のときの作動演出を実行可能であってもよい。言い換えると、通常遊技状態

50

の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、作動演出において例えば青発光の所定発光態様及び例えば虹発光の特定発光態様を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、作動演出において所定発光態様の発光演出の実行を規制可能である一方で特定発光態様の発光演出を実行可能であってもよい。また、弱作動のときに実行可能な所定発光パターンと、強作動のときに実行可能な所定発光パターンを有する場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、所定発光パターンの実行割合が小さくてもよい。

【2566】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

て左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2567】

(第1画像表示装置と異なる表示手段による表示演出)

図174に示すように、第1画像表示装置70の前側に設けられた導光板において、1又は複数の変動表示にわたって導光板画像DG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先読み予告演出の一種である導光板表示演出を実行可能である。例えば、図174(a)に示すように、1回目の連続予告演出において、例えば変動表示の開始時にキャラクタを模した導光板画像DGを表示し、図174(b)に示すように、2回目の連続予告演出において、例えば変動表示の開始時に第1回目と異なるポーズのキャラクタを模した導光板画像DGを表示し、図174(c)に示すように、第3回目の連続予告演出において、例えば変動表示の開始時に第2回目と同じポーズであるが異なる色(赤キャラや虹キャラ)のキャラクタを模した導光板画像DGを表示している。なお、導光板表示演出のタイミングは、変動開始時に限らず、変動表示中又は変動表示終了時などであってもよく、連続して実行される導光板表示演出のタイミングが異なってもよい。

【2568】

図174-1に示すように、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、導光板表示演出の実行割合が小さくなっている(実行率 $g_3 < \text{実行率 } g_1$)。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において導光板表示演出が実行され難い。

【2569】

図174-1に示すように、実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、導光板表示演出の実行割合が小さくなっている(実行率 $g_3 < \text{実行率 } g_4$)。すなわち、特定遊技状態において遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1図変動表示において導光板表示演出が実行され難い。

【2570】

このような導光板表示演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

て左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2571】

ここで、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、導光板表示演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、導光板表示演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。

【2572】

本実施形態では、導光板の表示演出を説明したが、第2画像表示装置71や、3Dフィルタなど、第1画像表示装置71と異なる表示手段で行う表示演出について、導光板表示演出と同じようにしても、異なる実行割合としてもよい。この場合、導光板表示演出とその他の表示演出とを連係（関連）させて実行してもよい。

10

【2573】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する演出パターンG32の実行割合が「0」である（又は演出パターンG32が設定されていない）場合、通常遊技状態における特1変動表示に際して演出パターンG12の導光板表示演出が実行可能であるが、演出パターンG12に対応する（又は同じ）演出パターンG32の導光板表示演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特1変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様の導光板表示演出を実行可能である。

【2574】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する演出パターンG32の実行割合が「0」である（又は演出パターンG32が設定されていない）場合、特定遊技状態における特2変動表示に際して演出パターンG42の導光板変化演出が実行可能であるが、演出パターンG42に対応する（又は同じ）演出パターンG32の導光板変化演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特2変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様の導光板変化演出を実行可能である。

20

【2575】

導光板表示演出は、変動開始時、演出の発展時、リーチ発生時、あおり時、決め演出（確定演出）などの様々なタイミングで実行可能である。通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、例えば変動開始時等の所定タイミング及び例えば決め演出等の特定タイミングで導光板表示演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、所定タイミングの導光板表示演出の実行を規制可能である一方で特定タイミングの導光板表示演出を実行可能であってもよい。このように、タイミングに応じて表示態様や導光板表示演出の実行可否等に違いを設けてもよい。

30

【2576】

導光板表示演出は、例えば可動部材による作動演出などの他の当たり暗示演出と関連付けて実行することができる。この場合、導光板表示演出は、青発光→赤発光→虹発光のように段階的に期待度が異なる態様などの発光パターンや発光色や発光範囲などを選択できる。そして、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、例えば青発光の所定表示態様及び例えば虹発光の特定表示態様の導光板表示演出を作動演出などの他の当たり暗示演出と実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、所定表示態様のときの他の当たり暗示演出の実行を規制可能である一方で特定表示態様のときの他の当たり暗示演出を実行可能であってもよい。言い換えると、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、作動演出と共に例えば青発光の所定表示態様及び例えば虹発光の特定表示態様を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、作動演出及び所定表示態様の発光演出の実行を規制可能である一方で作動演出と共に特定表示態様を実行可能であってもよい。また、（弱作動のときに実行可能な）所定表示パターンと、（強作動のときに実行可能な）所定表示パターンを有する場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、所定表示パターンの実行割合が小さくてもよい。

40

50

【2577】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2578】

第1画像表示装置71以外で行う表示演出としては、導光板に限らず、第2画像表示装置など遊技盤に設けられたサブ液晶や、枠に設けられたサブ液晶などであってもよく、こ
導光板を含むこれらの表示手段を組み合わせて表示演出を行ってもよい。

10

【2579】

(連続予告演出)

図166,図167及び図174に示すように、実施形態の遊技機1は、1又は複数の変動表示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連続予告演出を実行可能になっている。本実施形態では、色エフェクト、ゾーン演出、変化報知音演出、保留アイコン変化演出、ランプ変化演出、導光板等による表示演出などを連係して(関連させて)実行している。

【2580】

従って、図169～図173及び図174-1によれば、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、連続予告演出の実行割合が小さくなっている。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において連続予告演出が実行され難い。

20

【2581】

また、実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、連続予告演出の実行割合が小さくなっている。すなわち、特定遊技状態において遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において連続予告演出が実行され難い。

30

【2582】

このような連続予告演出の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2583】

ここで、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、連続予告演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、連続予告演出のパターンの種類数が少なくなるようにしてもよい。

40

【2584】

連続予告演出は、複数回の変動表示において連続又は関連して行われる連係演出だけでなく、変動表示の回数を重ねる又は時間経過などの所定条件が進むのに従って、大当たり遊技への期待度が段階的又は連続する変化により大きくなる発展演出(発展煽り演出、ステップアップ(SU)系演出など)を含んでいてもよい。なお、発展演出としては、カウントダウンやタイマー演出など、所定条件(時間経過など)を満たすと、態様(表示態様

50

や内容)が変化する変化演出であってもよい。

【2585】

ルーレット演出、リーチ時に装図が増える演出など、選ばれた選択枝によって結果の違いを示唆する選択演出や、先読み示唆文字、液晶の会話予告・カットイン予告、発展先ルーレット演出など、間接的な内容によって先読みやリーチなどの大当たりに繋がる事象の発生を予告するような予告演出や、大当たり種類示唆演出(〇〇ボーナス)など、当該演出の後に実行される事象の内容を示唆するような内容示唆演出や、画像表示装置でのボタン長押し誘導演出、連打演出(長押し中にゲージが貯まる、ボタンが到達レベルごとにブルッと振動する)などの操作示唆演出や、可動役物(専用可動役物や導光板などの他の機能がある役物も含む)の動作(弱予告(示唆)作動、強予告(示唆)作動、示唆、発展、決め演出)や、操作ボタンの振動などの作動演出など、その他の事前報知演出についても、前述した遊技状態と始動条件との関係に基づく実行割合であってもよい。

10

【2586】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する特定演出態様の連続予告演出の実行割合が「0」である(又は特定作動態様が設定されていない)場合、通常遊技状態における特1変動表示に際して所定演出態様による連続予告演出が実行可能であるが、所定演出態様に対応する(又は同じ)特定演出態様の連続予告演出が実行されないことになる。このとき、通常遊技状態において実行される特1変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様の連続予告演出を実行可能である。

20

【2587】

例えば、特定遊技状態における特1変動表示に際する特定演出態様の連続予告演出の実行割合が「0」である(又は特定作動態様が設定されていない)場合、特定遊技状態における特2変動表示に際して所定演出態様による連続予告演出が実行可能であるが、所定演出態様に対応する(又は同じ)特定演出態様の連続予告演出が実行されないことになる。このとき、特定遊技状態において実行される特2変動表示を実行する場合、特定遊技状態において実行される特1変動表示で実行不能な演出態様の連続予告演出を実行可能である。

【2588】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

30

【2589】

通常遊技状態の特1変動表示において、第1入賞口45への遊技球の入賞タイミング及び/又は演出図柄70a(第1特別図柄)の変動開始タイミングで、特1始動口45の発光演出を実行可能であると共に、第1可動役物73及び/又は第2可動部材74の動作演出を実行可能である。同様に、特定遊技状態の特2変動表示において、第2入賞口47への遊技球の入賞タイミング及び/又は演出図柄70a(第2特別図柄)の変動開始タイミングで、特2始動口45の発光演出を実行可能であると共に、第1可動役物73及び/又は第2可動部材74の動作演出を実行可能にしてもよい。

40

【2590】

これに対して、通常遊技状態の特1変動表示において、第1入賞口45への遊技球の入賞タイミング及び/又は演出図柄70a(第1特別図柄)の変動開始タイミングで、特1始動口45の発光演出を実行しないと共に、第1可動役物73及び/又は第2可動部材74の動作演出を実行しない。すなわち、通常遊技状態で左打ちした場合、発光演出及び動作演出が実行されるが、特定遊技状態で左打ちした場合、発光演出及び動作演出の実行が規制される。

50

【2591】

このように通常遊技状態の特1変動表示と特定遊技状態の特1変動表示とで、発光演出及び動作演出に異なるようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

【2592】

3つの演出図柄70aが特定の絵柄（特定の出目＝チャンス目）が出現（停止）した場合に、いわゆる突然確変（2R確変）の突入契機となったり、SPリーチ（リーチの中でも大当たりの可能性の高いもの）に発展したりするようになっていてもよい。このようなチャンス目

【2593】

演出図柄70aを、数字（1～9）や文字（A、B・・・）などの識別部とキャラなどの装飾部からなる所定表示態様と、識別部だけからなる特定表示態様など、様々な態様から選択して表示してもよい。なお、所定表示態様が複数種類あってもよい。また、演出図柄70aに加えて、又は演出図柄70aに代えて、例えば「NEXT」などの疑似連図柄が表示されて、1つの始動条件（1つの入賞）にかかわらず複数回変動しているような演出（疑似連）を実行してもよい。また、演出図柄70aに加えて、又は演出図柄70aに代えて、例えば、変化図柄、モード突入図柄、発展図柄など、これらの図柄が出現することで、現在と異なるモード（例えば演出モード）や演出の実行が期待させるようにしてもよい。なお、疑似連図柄、変化図柄、モード突入図柄、発展図柄などの特殊な図柄は、通常の演出図柄70aと異なる情報（大当たり遊技の実行の期待度）を有している。このような特殊な図柄の出現も連係演出の一要素とすることができる。

【2594】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、特殊な図柄の出現割合が小さくてもよい。また、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、表示可能な図柄の総種類数（通常の演出図柄＋特殊図柄）が少なくてもよい。また、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、特殊な図柄の出現に連係して行われる連係演出の実行割合が小さくてもよい。

【2595】

これらのようにしても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

【2596】

（演出具体例2）

変動表示の演出具体例2を示す。

【2597】

（通常遊技状態の特1変動表示）

図175及び図176を用いて、通常遊技状態における特1変動表示について説明する

。図 175 に示すように、P0 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「0」から「1」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「0」から「1」となる。

【2598】

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「0」から「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「0」から「1」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 176（a）参照）。 10

【2599】

次に、P1 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「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。更に、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。

【2600】

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 に表示されている保留アイコン T1 が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TH として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ およびサブ第 1 変動表示器 81 での第 1 ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄 70a は、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡張動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図 176（b）参照）。 20

【2601】

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「0」から「1」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「0」から「1」となる。 30

【2602】

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「0」から「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「0」から「1」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 176（c）参照）。 40

【2603】

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「1」から「2」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「1」から「2」となる。 40

【2604】

このとき、第 1 保留数表示領域 70E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「2」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の LED で示される第 1 保留数 U1 が「1」から「2」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 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 176（d） 50

参照)。

【2605】

その後、P4のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄70aがハズレ態様(「259」)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176(e)参照)。

【2606】

そして、P5のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部130mにおいて変動演出を終了させるための処理が行われる。

10

【2607】

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(「259」)で本停止し(図176(f)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。

【2608】

次に、P6のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数U1が「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。更に、演出制御部130mが記憶(把握)している第1保留数U1が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【2609】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「2」から「1」となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている保留アイコン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、準備動作を行ってから、スクロールを開始する(図176(g)参照)。

30

【2610】

P7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「1」から「2」となる。

【2611】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「2」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「1」から「2」となる。更に、第1保留アイコン表示領域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176(h)参照)。

40

【2612】

その後、P8のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄70aがハズレ態様(「789」)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

50

え、演出図柄 70 a を構成している棒状画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン T および当該アイコン T H が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 176（i）参照）。

【2613】

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。また、演出制御部 130 m において変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2614】

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（「789」）で本停止し（図 176（j）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。

【2615】

以降、上述のフローに沿って通常遊技状態において特 1 変動表示が行われる。

【2616】

通常遊技状態における特 1 変動表示について説明したが、通常遊技状態の特 2 変動表示および特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）の特 2 変動表示においても、基本的な流れは特 1 変動表示と同様となる。

【2617】

具体的には、第 1 保留数、第 1 特別図柄、第 1 特別図柄表示器 60、第 1 特別図柄保留表示器 63、サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 1 保留表示器 83、第 1 保留数表示領域 70 E、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、第 1 ランプ図柄、第 1 始動口 45 の各々を、第 2 保留数、第 2 特別図柄、第 2 特別図柄表示器 61、第 2 特別図柄保留表示器 64、サブ第 2 変動表示器 82、サブ第 2 保留表示器 84、第 2 保留数表示領域 70 F、第 2 保留アイコン表示領域 70 D、第 2 ランプ図柄、第 2 始動口 47 に読み替えればよい。

【2618】

（特定遊技状態の特 1 変動表示）

図 177 及び図 178 を用いて、特定遊技状態における特 1 変動表示について説明する。図 177 に示すように、P 0 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 U 1 が「0」から「1」に増加する。この際、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「0」から「1」となる。

【2619】

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「0」から「1」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「0」から「1」となる。しかし、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に保留アイコン T 1 が追加表示されない（図 178（a）参照）。

【2620】

次に、P 1 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 U 1 が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 において L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。更に、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2621】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「0」となる。また、サブ第 1 保留表示器 83 の L E D で示される第 1 保留数 U 1 が「1」から「0」となる。なお、第 1 保留アイコン表示領域 70 B には、保留アイコン T 1 が表示されていない（シフト表示され

10

20

30

40

50

ない)。また、特殊図柄 T Z およびサブ第 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、停止状態のままである（図 1 7 8（b）参照）。

【2 6 2 2】

P 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「0」から「1」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「0」から「1」となる。

【2 6 2 3】

このとき、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「0」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「0」から「1」となる。しかし、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 は追加表示されない（図 1 7 8（c）参照）。

10

【2 6 2 4】

P 3 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「1」から「2」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「1」から「2」となる。

【2 6 2 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「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。しかし、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に保留アイコン T 1 が追加表示されない（図 1 7 8（d）参照）。

20

【2 6 2 6】

その後、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しても、演出図柄 7 0 a は停止状態のままである（図 1 7 8（e）参照）。

【2 6 2 7】

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 特別図柄表示器 6 0 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部 1 3 0 m において変動演出を終了させるための処理が行われる。

30

【2 6 2 8】

このとき、背景画像のスクロールは継続し、演出図柄 7 0 a は停止状態のままである。また、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「2 5 9」）で本停止し（図 1 7 8（f）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。

【2 6 2 9】

次に、P 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「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。更に、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 保留数 U 1 が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【2 6 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「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。しかし、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B には、保留アイコン T 1 が表示されていない。また、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 は停止状態のままである（図 1 7 8（g）参照）。

【2 6 3 1】

50

P 7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「1」から「2」となる。

【2632】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「2」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「1」から「2」となる。しかし、第1保留アイコン表示領域70Bには、保留アイコンT1が追加表示されない（図178（h）参照）。

10

【2633】

その後、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、左中の演出図柄70aは停止状態のままである（図178（i）参照）。

【2634】

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。また、演出制御部130mにおいて変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2635】

このとき、背景画像のスクロールは継続し、演出図柄70aが停止状態のままであるが、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「789」）で本停止し（図178（j）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

【2636】

以降、上述のフローに沿って特定遊技状態において特1変動表示が行われる。なお、上記の例では、演出図柄70aの変動が行われないが、演出図柄70aの変動を行ってもよい。

【2637】

実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において、特1変動表示の開始から終了まで保留アイコンT1を表示せずに特殊図柄TZが変動する特定変動表示を実行可能であり、本実施形態の特定変動表示では、演出図柄70aの変動を実行しないようになっている。一方で、通常遊技状態において、特1変動表示の開始から終了まで、前述した特定変動表示を実行せず、特1変動表示の開始から終了まで保留アイコンT1を表示しつつ演出図柄70a及び特殊図柄TZが変動するようになっている。

30

【2638】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2639】

実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において、特1変動表示の開始から終了まで保留アイコンT1を表示せずに特殊図柄TZが変動する特定変動表示を実行可能であり、本実施形態の特定変動表示では、演出図柄70aの変動を実行しないようになっている。一方で、特定遊技状態において、特2変動表示の開始から終了まで、前述した特定変動表示を実行せず、特2変動表示の開始から終了まで保留アイコンT2を表示しつつ演出図柄70a及び特殊図柄TZが変動するようになっている。

40

【2640】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47へ

50

の入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機 1 によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口 4 5, 4 7 を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2641】

特定変動表示では、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の少なくとも一方が変動するようにすることができる。例えば、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の両方が変動しても、演出図柄 7 0 a が変動する一方で特殊図柄 T Z が変動しなくても、特殊図柄 T Z が変動するが演出図柄 7 0 a が表示されない態様であってもよい。

【2642】

実施形態では、通常遊技状態において、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコン及び保留数字を所定態様で変動表示可能である。これに対して、特定遊技状態において、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコンを所定態様と異なる保留数字のみの特定態様で変動表示可能である。

【2643】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第 1 入賞口 4 5 に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第 2 入賞口 4 7 への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機 1 によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口 4 5, 4 7 を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2644】

実施形態では、特定遊技状態において、第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコン及び保留数字を所定態様で変動表示可能である。これに対して、特定遊技状態において、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく保留数の増減に応じた保留アイコンを所定態様と異なる保留数字のみの特定態様で変動表示可能である。

【2645】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第 1 入賞口 4 5 に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第 2 入賞口 4 7 への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機 1 によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口 4 5, 4 7 を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2646】

通常遊技状態の特 1 変動表示あるいは特定遊技状態の特 2 変動表示では、保留数に関する情報を、保留アイコン、保留数字及び表示器で表示される一方で、特定遊技状態の特 1 変動表示では、保留数字及び表示器で表示されるようになっている。すなわち、通常遊技状態の特 1 変動表示あるいは特定遊技状態の特 2 変動表示より、特定遊技状態の特 1 変動表示の方が、保留数に関する情報の総種類数が少ない。また、通常遊技状態の特 1 変動表示あるいは特定遊技状態の特 2 変動表示より、特定遊技状態の特 1 変動表示の方が、保留数に関する情報を把握（確認）し難くなっているともいえる。

【2647】

また、特定遊技状態の特 1 変動表示において保留（当該）アイコンを表示しないことに限らず、表示するようにしてもよい。また、特定遊技状態の特 1 変動表示において、保留数の増減に基づいて保留（当該）アイコンをシフト表示しないようにしても、保留（当該）アイコンを動作させないなど、通常遊技状態の特 1 変動表示あるいは特定遊技状態の特 2 変動表示と異なる態様で表示してもよい。すなわち、通常遊技状態の特 1 変動表示あるいは特定遊技状態の特 2 変動表示では、保留アイコンのシフト表示が可能であるが、特定遊技状態の特 1 変動表示では、保留アイコンのシフト表示の実行を規制可能である。また、通常遊技状態の特 1 変動表示あるいは特定遊技状態の特 2 変動表示では、保留アイコンの所定態様での表示が可能であるが、特定遊技状態の特 1 変動表示では、保留アイコンの

所定態様での表示の実行を規制可能である。

【2648】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違えて左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2649】

(演出具体例3)

変動表示の演出具体例3を示す。

【2650】

(通常遊技状態における保留数「1」の特1変動表示)

図179を用いて、通常遊技状態における保留数「1」のときの特1変動表示の一例を説明する。なお、変動パターンは、複数の変動パターンの中から選択されるものとする。

【2651】

図179に示すように、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「0」から「1」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「0」から「1」となる。

【2652】

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「0」から「1」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「0」から「1」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179(a)参照)。

【2653】

次に、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。更に、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。

【2654】

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(図179(b)参照)。

【2655】

このとき、左側の演出図柄70a、中央の演出図柄70a、右側の演出図柄70aの順に、演出図柄70aのスクロールが開始する(図179(c)~(e)参照)。

【2656】

その後、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「789」)で仮停止する。このとき、左側の演出図柄70a、中央の演出図柄70a、右側の演出図柄70aの順に、演出図柄70aが仮停止する(図179(f)~(

10

20

30

40

50

h) 参照)。また、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 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 179 (f) ～ (h) 参照）。

【2657】

そして、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄表示器 60 において第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部 130 m において変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2658】

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（「789」）で本停止し（図 179 (i) 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。

【2659】

（通常遊技状態における保留数「4」の特 1 変動表示）

図 180 を用いて、通常遊技状態における保留数「4」のときの特 1 変動表示の一例を説明する。なお、変動パターンは、複数の変動パターンの中から選択されるものとする。

【2660】

図 180 に示すように、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 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 63 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。

【2661】

このとき、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 保留数字が示す第 1 保留数 U 1 が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」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「3」から「4」となる。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に 1 つの保留アイコン T 1 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 180 (a) 参照）。

【2662】

次に、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。更に、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。

【2663】

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。更に、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている保留アイコン 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（図 180 (b) 参照）。

【2664】

このとき、左側の演出図柄 70 a、中央の演出図柄 70 a 及び右側の演出図柄 70 a が同時にスクロールを開始する（図 180 (c) 参照）。

10

20

30

40

50

【2665】

第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1保留数U1が「3」から「4」に増加する。この際、第1特別図柄保留表示器63においてLEDで示される第1保留数U1が「3」から「4」となる。

【2666】

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180（d）参照）。 10

【2667】

その後、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「789」）で仮停止する。このとき、左側の演出図柄70a、中央の演出図柄70a及び右側の演出図柄70aが同時に仮停止する（図180（e）参照）。また、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180（e）参照）。 20

【2668】

そして、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄表示器60において第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部130mにおいて変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2669】

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（「789」）で本停止し（図180（f）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。 30

【2670】

以降、上述のフローに沿って選択された変動パターンで通常遊技状態において特1変動表示が行われる。

【2671】

通常遊技状態における特1変動表示について説明したが、通常遊技状態の特2変動表示および特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）の特2変動表示においても、基本的な流れは特1変動表示と同様となる。

【2672】

具体的には、第1保留数、第1特別図柄、第1特別図柄表示器60、第1特別図柄保留表示器63、サブ第1変動表示器81、サブ第1保留表示器83、第1保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄、第1始動口45の各々を、第2保留数、第2特別図柄、第2特別図柄表示器61、第2特別図柄保留表示器64、サブ第2変動表示器82、サブ第2保留表示器84、第2保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄、第2始動口47に読み替えればよい。 40

【2673】

実施形態では、図179に示す3つの演出図柄70aが順番にスクロールを開始し、3つの演出図柄70aが順番に仮停止する変動パターンより、図180に示す3つの演出図柄70aが同時にスクロールを開始し、3の演出図柄70aが同時に仮停止する変動パターンの方が、変動時間が短い。

【2674】

図181に示すように、通常遊技状態における特1変動表示の平均変動時間は、少なく 50

とも保留数「1」と「4」とで異なっており、例えば、保留数が多くなると平均変動時間が長くなる。通常遊技状態における特1変動表示は、保留数「1」のときの平均変動時間が最も長く、保留数「4」のときの平均変動時間が最も短くなる。同様に、特定遊技状態における特2変動表示の平均変動時間は、少なくとも保留数「1」と「4」とで異なっており、例えば、保留数が多くなると平均変動時間が長くなる。特定遊技状態における特2変動表示は、保留数「1」のときの平均変動時間が最も長く、保留数「4」のときの平均変動時間が最も短くなる。なお、保留数「2」と保留数「3」とで平均変動時間が同じ又は異なっている場合、保留数「2」～「4」の平均変動時間が同じであっても異なっている場合、何れであってもよい。

【2675】

これに対して、特定遊技状態における特1変動表示の平均変動時間は、少なくとも保留数「1」と「4」とで同じ又は異なり、例えば、異なっている場合、保留数「1」のときの平均変動時間が最も長く、保留数「4」のときの平均変動時間が最も短くなる。

【2676】

ここで、通常遊技状態にて特1変動表示を実行する場合における保留数「4」での平均変動表示時間と保留数「1」での平均変動表示時間との差より、特定遊技状態にて特1変動表示を実行する場合における保留数「4」での平均変動表示時間と保留数「1」での平均変動表示時間との差の方が、小さい。すなわち、特定遊技状態の特1変動表示は、保留数「4」と「1」とで平均変動時間が異なっている場合であってもその差が通常遊技状態の特1変動表示より小さい。

【2677】

また、特定遊技状態にて特2変動表示を実行する場合における保留数「4」での平均変動表示時間と保留数「1」での平均変動表示時間との差より、特定遊技状態にて特1変動表示を実行する場合における保留数「4」での平均変動表示時間と保留数「1」での平均変動表示時間との差の方が、小さい。すなわち、特定遊技状態の特1変動表示は、保留数「4」と「1」とで平均変動時間が異なっている場合であってもその差が通常遊技状態の特1変動表示より小さい。

【2678】

なお、実施形態では、通常遊技状態における特1変動表示の保留数「4」と保留数「1」との平均変動時間の差より、特定遊技状態における特2変動表示の保留数「4」と保留数「1」との平均変動時間の差の方が小さく、特定遊技状態における特2変動表示の保留数「4」と保留数「1」との平均変動時間の差より、特定遊技状態における特1変動表示の保留数「4」と保留数「1」との平均変動時間の差の方が小さい（通常特1＞特定特2＞特定特1）。

【2679】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違えて左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2680】

実施形態では、図179に示す3つの演出図柄70aが順番にスクロールを開始し、3つの演出図柄70aが順番に仮停止する変動パターンより、図180に示す3つの演出図柄70aが同時にスクロールを開始し、3の演出図柄70aが同時に仮停止する変動パターンの方が、変動時間が短い。

【2681】

通常遊技状態の特1変動表示において、保留数「4」のときに図180の変動パターンが図179の変動パターンより選択され易く、保留数「1」～「3」のときに図179の変動パターンが図180の変動パターンより選択され易い。すなわち、通常遊技状態の特

10

20

30

40

50

1 変動表示において保留数に応じて決定される変動パターンを複数有している。これに対して、特定遊技状態の特1変動表示において、保留数「4」～「1」であっても、図179の変動パターンが図180の変動パターンより選択され易く、図180の変動パターンが選択され難い（選択率0であってもよい）。すなわち、特定遊技状態の特1変動表示では、保留数に関わらず、変動パターンがほぼ決まってしまう。このように、通常遊技状態にてハズレ判定の特1変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数より、特定遊技状態にてハズレ判定の特1変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数の方が、少ない。

【2682】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

て左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2683】

特定遊技状態の特2変動表示において、保留数「4」のときに図180の変動パターンが図179の変動パターンより選択され易く、保留数「1」～「3」のときに図179の変動パターンが図180の変動パターンより選択され易い。すなわち、特定遊技状態の特2変動表示において保留数に応じて決定される変動パターンを複数有している。これに対して、特定遊技状態の特1変動表示において、保留数「4」～「1」であっても、図179の変動パターンが図180の変動パターンより選択され易く、図180の変動パターンが選択され難い（選択率0であってもよい）。すなわち、特定遊技状態の特1変動表示では、保留数に関わらず、変動パターンがほぼ決まってしまう。このように、特定遊技状態にてハズレ判定の特2変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数より、特定遊技状態にてハズレ判定の特1変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数の方が、少ない。

【2684】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

て左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2685】

そして、通常遊技状態にてハズレ判定の特1変動表示を実行する場合又は特定遊技状態にてハズレ判定の特2変動表示を実行する場合において「4」～「1」までの保留数で決定される変動表示時間のパターン数より、特定遊技状態にてハズレ判定の特1変動表示を実行する場合において「4」～「1」までの保留数で決定される保留数で決定される変動表示時間のパターン数の方が、少ない。このように、前述したように保留数毎で対比するのではなく、「4」～「1」まで保留数で決定可能な変動表示時間の総パターン数を比べた場合、通常遊技状態のハズレ判定の特1変動表示又は特定遊技状態のズレ判定の特2変動表示より、特定遊技状態のハズレ判定の特1変動表示の方が少ない。このようにしても前述の作用効果が得られる。

【2686】

通常遊技状態の特1変動表示において、保留数「4」のときに図180の変動パターンが図179の変動パターンより選択され易く、保留数「1」～「3」のときに図179の変動パターンが図180の変動パターンより選択され易い。すなわち、通常遊技状態の特1変動表示において保留数に応じて決定される変動パターンを複数有している。これに対して、特定遊技状態の特1変動表示において、保留数「4」～「1」であっても、図17

10

20

30

40

50

9の変動パターンが図180の変動パターンより選択され易く、図180の変動パターンが選択され難い（選択率0であってもよい）。すなわち、特定遊技状態の特1変動表示では、保留数に関わらず、変動パターンがほぼ決まってしまう。換言すると、通常遊技状態にてハズレ判定の特1変動表示を実行する場合より、特定遊技状態にてハズレ判定の特1変動表示をする場合の方が、保留数「4」と保留数「1」とで同じ変動パターンが実行される割合が大きい。

【2687】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

た場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47へ

の入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

10

【2688】

特定遊技状態の特2変動表示において、保留数「4」のときに図180の変動パターンが図179の変動パターンより選択され易く、保留数「1」～「3」のときに図179の変動パターンが図180の変動パターンより選択され易い。すなわち、特定遊技状態の特2変動表示において保留数に応じて決定される変動パターンを複数有している。これに対して、特定遊技状態の特1変動表示において、保留数「4」～「1」であっても、図179の変動パターンが図180の変動パターンより選択され易く、図180の変動パターン

が選択され難い（選択率0であってもよい）。すなわち、特定遊技状態の特1変動表示では、保留数に関わらず、変動パターンがほぼ決まってしまう。換言すると、特定遊技状態にてハズレ判定の特2変動表示を実行する場合より、特定遊技状態にてハズレ判定の特1変動表示をする場合の方が、保留数「4」と保留数「1」とで同じ変動パターンが実行される割合が大きい。

20

【2689】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

た場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47へ

の入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

30

【2690】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、保留数の数にかかわらず（保留数「4」及び保留数「1」でも）同じ停止態様又は開始態様の変動パターンの実行割合が大きい。そして、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、停止態様（開始態様）が異なる変動パターンの総パターン数が少ないともいえる。

【2691】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

た場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47へ

の入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

40

【2692】

図179及び図180に示すように、演出図柄70aは、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。このような、準備動作の有無や準備動作の種類によって、大当たり遊技の実行を期待させている。

50

【2693】

図182に示すように、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、準備動作の実行割合が小さくなっている（実行率 $h_3 < \text{実行率 } h_1$ ）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において準備動作が実行され難い。

【2694】

図182に示すように、実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、準備動作の実行割合が小さくなっている（実行率 $h_3 < \text{実行率 } h_4$ ）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において準備動作が実行され難い。

【2695】

このような準備動作の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違えて左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2696】

図182に示すように、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、準備動作の種類数が少なくなっている（変動パターンH3の種類数<変動パターンH1の種類数）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において準備動作が同じパターンで実行され易い。

【2697】

図182に示すように、実施形態の遊技機1は、特定遊技状態において実行される特2変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、準備動作の種類数が少なくなっている（変動パターンH3の種類数<変動パターンH4の種類数）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1変動表示において準備動作が同じパターンで実行され易い。

【2698】

このような準備動作の種類数であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違えて左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2699】

図179及び図180に示すように、仮停止する際に、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）を行う停止動作が実行される。

【2700】

図183に示すように、実施形態の遊技機1は、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、停止動作の実行割

合が小さくなっている（実行率 $i_3 < \text{実行率 } i_1$ ）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域 5 a の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特 1 変動表示において停止動作が実行され難い。

【2701】

図 183 に示すように、実施形態の遊技機 1 は、特定遊技状態において実行される特 2 変動表示より、特定遊技状態において実行される特 1 変動表示の方が、停止動作の実行割合が小さくなっている（実行率 $i_3 < \text{実行率 } i_4$ ）。すなわち、特定遊技状態において遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特 1 変動表示において準備動作が実行され難い。

10

【2702】

このような停止動作の実行割合であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第 1 入賞口 45 に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第 2 入賞口 47 への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機 1 によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口 45, 47 を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2703】

図 182 に示すように、実施形態の遊技機 1 は、通常遊技状態において実行される特 1 変動表示より、特定遊技状態において実行される特 1 変動表示の方が、停止動作の種類数が少なくなっている（変動パターン I 3 の種類数 $<$ 変動パターン I 1 の種類数）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域 5 a の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特 1 変動表示において停止動作が同じパターンで実行され易い。

20

【2704】

図 182 に示すように、実施形態の遊技機 1 は、特定遊技状態において実行される特 2 変動表示より、特定遊技状態において実行される特 1 変動表示の方が、停止動作の種類数が少なくなっている（変動パターン I 3 の種類数 $<$ 変動パターン I 4 の種類数）。すなわち、通常遊技状態において遊技領域 5 a の左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特 1 変動表示において停止動作が同じパターンで実行され易い。

30

【2705】

このような停止動作の種類数であることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第 1 入賞口 45 に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第 2 入賞口 47 への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機 1 によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口 45, 47 を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2706】

なお、準備動作及び停止動作の両方を行うのではなく、何れか一方だけを実行してもよい。

40

【2707】

実施形態では、ハズレ判定にて変動表示を停止するとき、図 179 に示すような 3 つの演出図柄 70 a を順番に停止（仮停止）させる変動停止パターンと、図 180 に示すような 3 つの演出図柄 70 a を揃って停止させる変動停止パターンとがある。図 184 に示すように、通常遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示より、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示の方が、3 つの演出図柄 70 a が揃って停止する態様の変動パターンの実行割合が小さい。すなわち、通常遊技状態において遊技領域 5 a の左側領域に向けて

50

遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「4」の特1変動表示において3つの演出図柄70aが揃って停止する態様が実行され難い。

【2708】

また、図184に示すように、通常遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示より、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示の方が、3つの演出図柄70aが順番に停止する態様の変動パターンの実行割合が大きい。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「4」の特1変動表示において3つの演出図柄70aが順に停止する態様が実行され易い。

10

【2709】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2710】

実施形態では、ハズレ判定にて変動表示を停止するとき、図179に示すような3つの演出図柄70aを順番に停止（仮停止）させる変動停止パターンと、図180に示すような3つの演出図柄70aを揃って停止させる変動停止パターンとがある。図184に示すように、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特2変動表示より、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示の方が、3つの演出図柄70aが揃って停止する態様の変動パターンの実行割合が小さい。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「4」の特1変動表示において3つの演出図柄70aが揃って停止する態様が実行され難い。

20

【2711】

また、図184に示すように、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特2変動表示より、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示の方が、3つの演出図柄70aが順番に停止する態様の変動パターンの実行割合が大きい。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「4」の特1変動表示において3つの演出図柄70aが順に停止する態様が実行され易い。

30

【2712】

図184に示すように、通常遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特2変動表示と、特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示とでは、3つの演出図柄70aが揃って停止する態様の変動パターンの実行割合が同じである。また、図184に示すように、通常遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特2変動表示と、特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示とでは、3つの演出図柄70aが順番に停止する態様の変動パターンの実行割合が同じである。

40

【2713】

実施形態では、ハズレ判定にて変動表示を開始するとき、図179に示すような3つの演出図柄70aを順番にスクロールさせる変動開始パターンと、図180に示すような3つの演出図柄70aを同時にスクロールさせる変動開始パターンとがある。図185に示

50

すように、通常遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示より、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示の方が、3つの演出図柄70aが揃ってスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が小さい。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「4」の特1変動表示において3つの演出図柄70aが揃ってスクロール開始する態様が実行され難い。

【2714】

また、図185に示すように、通常遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示より、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示の方が、3つの演出図柄70aが順番にスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が大きい。すなわち、通常遊技状態において遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を打ち出す所謂左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「4」の特1変動表示において3つの演出図柄70aが順にスクロール開始する態様が実行され易い。

【2715】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2716】

実施形態では、ハズレ判定にて変動表示を停止するとき、図179に示すような3つの演出図柄70aを順番にスクロール開始させる変動開始パターンと、図180に示すような3つの演出図柄70aが揃ってスクロール開始させる変動開始パターンとがある。図185に示すように、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特2変動表示より、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示の方が、3つの演出図柄70aが揃ってスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が小さい。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「4」の特1変動表示において3つの演出図柄70aが揃ってスクロール開始する態様が実行され難い。

【2717】

また、図185に示すように、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特2変動表示より、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示の方が、3つの演出図柄70aが順番にスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が大きい。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、保留数「4」の特1変動表示において3つの演出図柄70aが順にスクロール開始する態様が実行され易い。

【2718】

図185に示すように、通常遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特2変動表示と、特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示とでは、3つの演出図柄70aが揃ってスクロール開始する態様の変動パターンの実行割合が同じである。また、図185に示すように、通常遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特2変動表示と、特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特1変動表示とでは、3つの演出図柄70aが順番にスクロール開始する態

様の変動パターンの実行割合が同じである。

【2719】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ
た場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者
に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47へ
の入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が
遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受で
き、遊技の興趣を向上することができる。

【2720】

特定遊技状態の特1変動表示において、表示された演出図柄70aがスクロールしな
かったり、演出図柄70aからキャラ等の装飾部などの一部が消えているなど特殊な表示態
様であったり、演出図柄70aが表示されないなどに限られず、例えば、スクロールする
ものの演出図柄70aのキャラなどの装飾部が所定動作しないなど、その他であってもよ
い。すなわち、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、
特定遊技状態の特1変動表示の方が、演出図柄70aが通常遊技状態の特1変動表示ある
いは特定遊技状態の特2変動表示で表示される態様と異なる特殊な態様で表示される割
合が大きいともいえる。

【2721】

前述した疑似連図柄などの特殊な図柄は、演出図柄70aに重ねてあるいは演出図柄7
0aに代えて表示してもよい。この場合、特殊な図柄が表示されることで、通常の演出図
柄70aのスクロールや、演出図柄のキャラなどの装飾部の動作（準備動作や停止動作）
などの全部又は一部が視認不能になる。そして、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特
定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、特殊な図柄の表示
によって通常の図柄が隠される割合又は隠される範囲が小さくなっている。

【2722】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ
た場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊
技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口4
7への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技
者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享
受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2723】

（演出具体例4）

変動表示の演出具体例4について図185を参照して説明する。

【2724】

図185（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「8」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ているものとする。

【2725】

その後、図186（b）に示すように、仮停止している左右の演出図柄70aが、これ
までの表示態様と異なる表示態様に変化する演出表示が行われ（図186（b））、これに
より大当たり遊技への期待度が高いことが示唆される。そして、演出図柄70aを画面左
上に縮小表示する図柄サイズ変化演出が実行され、第1画像表示装置70において動画の
挿入など所定の演出が行われる。なお、縮小表示された演出図柄70aは、矩形状のベー
ス画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像CG、キャラクタの一部である棒状画
像SGおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ZEからなる装飾部と、六
角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されている通常表
示態様から、識別部だけのシンプルな縮小表示態様に変化する。

【2726】

図185（d）及び（f）に示すように、疑似的な演出図柄（疑似図柄）GZが上下3

10

20

30

40

50

列に増えるように表示されることで、大当たり遊技への期待度を増す演出が行われる。その後、大当たりとなる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 185（g）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「888」の大当たり演出図柄 70 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。

【2727】

実施形態では、変動表示を、通常態様の演出図柄 70 a と、変動表示の所定タイミング（例えば、リーチ演出の突入時やリーチ演出の途中など、変動開始時や変動途中や変動停止時など）で表示される特定態様の演出図柄 70 a とで実行可能である。特定態様の演出図柄 70 a は、図 185（b）に示すような変化した演出図柄 70 a（変化図柄）や疑似図柄 G Z だけでなく、所定モードへの移行を示唆するモード突入図柄や、大当たり遊技への期待度を煽る発展図柄などであってもよい。

10

【2728】

図 186 に示すように、通常遊技状態において実行される特 1 変動表示より、特定遊技状態において実行される特 1 変動表示の方が、特定態様の演出図柄 70 a が表示される割合が小さい（ $m32 < m12$ ）。すなわち、通常遊技状態において左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特 1 図変動表示において演出図柄 70 a の特定態様での表示が実行され難い。

【2729】

20

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っただけで左打ちした場合であっても、第 1 入賞口 45 に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第 2 入賞口 47 への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機 1 によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口 45, 47 を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2730】

図 186 に示すように、特定遊技状態において実行される特 2 変動表示より、特定遊技状態において実行される特 1 変動表示の方が、特定態様の演出図柄 70 a が表示される割合が小さい（ $m32 < m42$ ）。換言すると、特定遊技状態において実行される特 2 変動表示より、特定遊技状態において実行される特 1 変動表示の方が、通常態様の演出図柄 70 a が表示される割合が大きい。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、演出図柄 70 a の特定態様での表示が実行され難い。

30

【2731】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っただけで左打ちした場合であっても、第 1 入賞口 45 に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第 2 入賞口 47 への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機 1 によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口 45, 47 を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

40

【2732】

図 185 に示すように、変動表示において演出図柄 70 a の表示サイズを変化させる表示サイズ変化演出を実行可能である。そして、図 187 に示すように、通常遊技状態においてハズレ判定になる特 1 変動表示より、特定遊技状態において実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示の方が、演出図柄 70 a の表示サイズを変化させる表示サイズ変化演出の実行割合が小さい（ $n3 < n1$ ）。すなわち、通常遊技状態において左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特 1 図変動表示において演出図柄 70 a の表示サイズ変化演出が実行され難い。

【2733】

50

また、図 1 8 7 に示すように、特定遊技状態においてハズレ判定になる特 2 変動表示より、特定遊技状態において実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示の方が、演出図柄 7 0 a の表示サイズを変化させる表示サイズ変化演出の実行割合が小さい ($n 3 < n 4$)。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、演出図柄 7 0 a の表示サイズ変化演出が実行され難い。

【2 7 3 4】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第 1 入賞口 4 5 に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第 2 入賞口 4 7 への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機 1 によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口 4 5, 4 7 を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2 7 3 5】

表示サイズ変化演出としては、リーチ演出に伴って実行されることに限られず、変動開始時や変動途中などの所定タイミングで実行可能である。表示サイズ変化演出は、可動部材の作動演出などの当たり暗示演出や保留数や操作ボタンの操作などの所定条件に関連付けて実行してもよい。

【2 7 3 6】

通常遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 2 変動表示より、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示の方が、図柄変化演出の実行割合が小さくてもよい。通常遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示あるいは特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 2 変動表示より、特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示の方が、図柄変化演出の実行割合が小さくてもよい。

【2 7 3 7】

特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示と、特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示とで、図柄変化演出の実行割合が同じであってもよい。また、特定遊技状態において保留数「4」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示より、特定遊技状態において保留数「1」にあるときに実行されるハズレ判定になる特 1 変動表示の方が、図柄変化演出の実行割合が小さいあるいは大きくてもよい。

【2 7 3 8】

図柄が変化することで大当たり遊技の実行を期待させる演出（図柄変化演出）としては、表示サイズ変化演出に限らず、演出図柄 7 0 a が表示される位置が変化したり、演出図柄 7 0 a の表示順序が変化したり、するなどのその他の態様であってもよい。また、図柄変化演出は、表示サイズや表示位置や表示順序などが異なる複数のパターンを有する場合、通常遊技状態の特 1 変動表示あるいは特定遊技状態の特 2 変動表示より、特定遊技状態の特 1 変動表示の方が、図柄変化演出のパターンの総パターン数が少なくてもよい。

【2 7 3 9】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第 1 入賞口 4 5 に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第 2 入賞口 4 7 への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機 1 によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口 4 5, 4 7 を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2 7 4 0】

図 1 8 6 に示すように、変動表示においてリーチ演出（ノーマルリーチ、SPリーチ、SPSPリーチ、リーチ発展煽り演出など）である。そして、図 1 8 8 に示すように、通

10

20

30

40

50

常遊技状態においてハズレ判定になる特1変動表示より、特定遊技状態において実行されるハズレ判定になる特1変動表示の方が、リーチ演出の実行割合が小さい（ $0.3 < 0.1$ ）。すなわち、通常遊技状態において左打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、特1図変動表示においてリーチ演出が実行され難い。

【2741】

また、図188に示すように、特定遊技状態においてハズレ判定になる特2変動表示より、特定遊技状態において実行されるハズレ判定になる特1変動表示の方が、リーチ演出の実行割合が小さい（ $0.3 < 0.4$ ）。すなわち、特定遊技状態において右打ちを行った場合より、特定遊技状態において左打ちを行った場合の方が、リーチ演出が実行され難い。

【2742】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2743】

リーチ演出に先だって、モード突入演出や発展演出などの第1演出が行われた後に、ルーレット演出や発展演出などの第2演出が行われるように、複数回の事前報知演出が繰り返されてからリーチ演出を行うことで、大当たりへの期待度を高めることが行われている。ここで、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、リーチ演出の前に実行される事前報知演出の実行割合が小さくてもよい。言い換えると、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、事前報知演出から行われるリーチ演出の実行割合が小さい。また、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、事前報知演出の実行数が少なくてもよい。言い換えると、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、事前報知演出を行ってからリーチ演出が実行される割合が小さい。

【2744】

特定遊技状態の特2変動表示より通常遊技状態の特1変動表示の方が、リーチ演出が実行された後に大当たり遊技に移行する期待度が小さく、通常遊技状態の特1変動表示より特定遊技状態の特1変動表示の方が、リーチ演出が実行された後に大当たり遊技に移行する期待度が小さい（特定遊技状態の特2変動表示 > 通常遊技状態の特1変動表示 > 特定遊技状態の特1変動表示）。

【2745】

リーチ演出を複数のパターンから選択して実行する場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、リーチ演出の総種類数が少なくてもよい。

【2746】

リーチ演出の最中や実行前など適宜タイミングでリーチ演出と関連付けて行われる可動部材の作動演出や操作ボタンの振動演出などの関連演出が複数のパターンから選択して実行可能である。この場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、リーチ演出と関連して行われる関連演出の実行割合が小さい。また、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、リーチ演出と関連して行われる関連演出の種類数が少ない。

【2747】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、ノーマルリーチからSPリーチやSPSPリーチに発展する割合

10

20

30

40

50

が小さい。通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、リーチ演出の実行期間が短い。通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、複数の変動にわたるリーチ演出の実行割合が小さい。

【2748】

これらのようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

10

【2749】

(演出具体例5)

図189及び図190を参照して変動表示の演出具体例5を説明する。なお、演出具体例5は、特定遊技状態にあり、第1画像表示装置70の右上領域に右打ちを行うように案内する第1特定報知SR1が行われている。

【2750】

図189に示すように、P0のタイミングにおいて、第2始動口47に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶(把握)している第2保留数U2が「3」から「4」に増加する。この際、第2特別図柄保留表示器64においてLEDで示される第2保留数U2が「3」から「4」となる。なお、主制御部110mが記憶(把握)している第1保留数は「0」であり、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「0」である。

20

【2751】

このとき、第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数字が示す第2保留数U2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2保留表示器84のLEDで示される第2保留数U2が「3」から「4」となる。更に、第2保留アイコン表示領域70Dに1つの保留アイコンT2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190(a)参照)。また、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「0」である。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「0」であり、第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンT1が表示されていない。

30

【2752】

次に、P1のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶(把握)している第2保留数U1が「4」から「3」に減少することに伴って第2特別図柄の変動表示が開始される。また、第2特別図柄保留表示器64においてLEDで示される第2保留数U2が「4」から「3」となる。更に、演出制御部130mが記憶(把握)している第2保留数U2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。

【2753】

このとき、第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数字が示す第2保留数U2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2保留表示器84のLEDで示される第2保留数U2が「4」から「3」となる。更に、第2保留アイコン表示領域70Dに表示されている保留アイコンT2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2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などの準備動作を行った後に、スクロールを開始する(図190(b)参照)。

40

【2754】

50

P 2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「0」から「1」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「0」から「1」となる。

【2755】

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「0」から「1」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「0」から「1」となる。しかし、第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンT1が追加表示されない(図190(c)参照)。

10

【2756】

また、第1入賞口45への入賞に基づいて、第1特定報知SR1に加えて、第1画像表示装置70の中央部に例えば「右打ち」などの表示がなされると共に、音声出力装置9で例えば「右打ちをして下さい。」などの音声出力が行われる第2特定報知SR2が実行される(図190(c)参照)。

【2757】

その後、P3のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中の演出図柄70aがハズレ態様(「789」)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190(d)参照)。

20

【2758】

そして、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2特別図柄表示器61において第2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部130mにおいて変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2759】

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(「789」)で本停止し(図190(e)参照)、第2ランプ図柄がハズレ態様(例えば、消灯)で本停止する。

30

【2760】

次に、P5のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第2保留数U1が「3」から「2」に減少することに伴って第2特別図柄の変動表示が開始される。また、第2特別図柄保留表示器64においてLEDで示される第2保留数U2が「3」から「2」となる。更に、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。なお、主制御部110mには、第1入賞口45への入賞に基づく第1保留記憶もあるが、第2始動口47への入賞に基づく第2保留記憶が優先して、変動演出が行われる。

40

【2761】

このとき、第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数字が示す第2保留数U2が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」となる。また、サブ第2保留表示器84のLEDで示される第2保留数U2が「3」から「2」となる。更に、第2保留アイコン表示領域70Dに表示されている保留アイコンT2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2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

50

を行った後に、スクロールを開始する（図190（f）参照）。

【2762】

P6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「1」から「2」となる。

【2763】

このとき、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が示す第1保留数U1が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「2」となる。また、サブ第1保留表示器83のLEDで示される第1保留数U1が「1」から「2」となる。しかし、第1保留アイコン表示領域70Bに保留アイコンT1が追加表示されない（図190（g）参照）。

10

【2764】

また、第1入賞口45への入賞に基づいて、第1特定報知SR1に加えて、第1画像表示装置70の中央部に例えば「右打ち」などの表示がなされると共に、音声出力装置9で例えば「右打ちをして下さい。」などの音声出力が行われる第2特定報知SR2が実行される（図190（g）参照）。

【2765】

その後、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すると、左中の演出図柄70aがハズレ態様（「913」）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190（h）参照）。

20

【2766】

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2特別図柄表示器61において第2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。また、演出制御部130mにおいて変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2767】

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（「913」）で本停止し（図190（j）参照）、第2ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

30

【2768】

このように、特定遊技状態であることを示唆する第1特定報知と、第1特定報知を実行しているときに第1入賞口45への遊技球の入賞に基づいて第1特定報知に加えて行う第2特定報知とを、実行可能である。このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違えて左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

40

【2769】

第2特定報知SR2は、大当たり遊技の開始時に報知される右打ち報知と異なり、特定遊技状態において第1始動口45への遊技球の入賞に基づいて行われる。

【2770】

第1特定報知SR1のみを実行するときに、報知音演出や始動口などの発光演出や保留アイコン変化演出などの所定演出（当たり暗示演出）を実行可能であるが、第2特定報知SR1を実行するときに、報知音演出や始動口などの発光演出や保留アイコン演出などの

50

所定演出（当たり暗示演出の実行を規制することができる。特定遊技状態において第1始動口45へ入賞したとき、所定演出の実行に代えて第2特定報知SRを実行可能であるともいえる。

【2771】

また、第1特定報知SR1のみが実行されるときより、第1特定報知SR1及び第2特定報知SR2の両方が実行されるときの方が、所定演出（当たり暗示演出）の実行割合が小さい。

【2772】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

10

【2773】

（演出具体例6）

大当たり遊技の実行を期待させる報知演出（事前報知演出）として、所定タイミング（変動開始時）で実行される第1報知と、所定タイミングと異なるタイミング（始動口入賞時）で実行される第2報知がある。例えば実施形態では、演出図柄70a（特別図柄）の変動開始時に、入賞口ランプNR（始動口45,47）を例えば青色で点滅させる第1発

20

【2774】

図192に示すように、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、報知演出における第1発光態様、第2発光態様及び第3発光態様の実行割合が小さい（ $p_{31} < p_{11}$ ）。また、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、第4発光態様の報知演出の実行割合が大きい（ $p_{32} > p_{12}$ ）。すなわち、通常遊技状態で左打ちした場合より、特定遊技状態で左打ちした場合の方が、報知演出における第1発光態様、第2発光態様及び第3発光態様が実行され難い。また、通常遊技状態で左打ちした場合より、特定遊技状態で左打ちした場合の方が、報知演出における第4発光態様が実行され易い。

30

【2775】

このようにすることで、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

40

【2776】

報知演出としては、第1報知を第1発光態様、第2発光態様及び第3発光態様で実行可能とし、第2報知を第1発光態様及び第2発光態様を実行可能であるが、第2報知において第3発光態様を実行不能としてもよい。この場合であっても、図192に示すように、

50

通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、報知演出における第1発光態様、第2発光態様及び第3発光態様の実行割合が小さい ($p_{31} < p_{11}$)。また、通常遊技状態において実行される特1変動表示より、特定遊技状態において実行される特1変動表示の方が、第4発光態様の報知演出の実行割合が大きい ($p_{32} > p_{12}$)。すなわち、通常遊技状態で左打ちした場合より、特定遊技状態で左打ちした場合の方が、報知演出における第1発光態様、第2発光態様及び第3発光態様が実行され難い。また、通常遊技状態で左打ちした場合より、特定遊技状態で左打ちした場合の方が、報知演出における第4発光態様が実行され易い。

【2777】

このようにしても特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

10

【2778】

図191に示すように、前述した報知演出と連係して、操作ボタン17による振動演出を行っている。振動演出は、操作ボタン17が振動することで、大当たり遊技を期待させるものであり、操作ボタン17を発光させるボタン発光演出と組み合わせて実行してもよい。報知演出では、入賞口ランプNR（始動口45, 47）を例えば青色で点滅させる第1発光態様（図191（a）参照）と、入賞口ランプNR（始動口45, 47）を第1発光態様と異なる例えば赤色で点滅させる第2発光態様（図191（b）参照）とで、第1報知の報知演出を実行可能である。また、第1発光態様及び第2発光態様と異なる、例えば、入賞口ランプNRと、飾り枠41などの盤用照明装置76や枠用照明装置10などの他の発光手段を組み合わせて発光させる第3発光態様（図191（d）及び（e）参照）による第2報知を実行可能である。

20

【2779】

図193に示すように、通常遊技状態にて実行される特1変動表示において、第1報知より第2報知の方が、操作ボタン17による振動演出の実行割合が大きい ($q_{12} > q_{11}$)。すなわち、通常遊技状態における特1変動表示では、第1報知と組み合わせるより、第2報知と組み合わせ

30

【2780】

振動演出は、一定の期間にわたって実行するパターンや、所定間隔で間欠的に実行するパターンなど、複数の振動パターンから選択してもよい。また、振動演出は、自身が発光することなく振動するなどの弱演出パターンや、自身が発光しつつ振動するなどの強演出パターンなど、複数の演出パターンから選択してもよい。そして、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、振動演出の総パターンが少なくてもよい。また、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では弱演出パターン及び強演出パターンの振動演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、弱演出パターンの振動演出の実行を規制可能である一方で強演出パターンの振動演出の実行が可能であってもよい。

40

【2781】

このようにすることで特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ

50

、遊技の興趣を向上することができる。

【2782】

発光演出は、始動口ランプNRに限らず、遊技盤または枠などの他の部位が発光してもよい。

【2783】

図191に示すように、演出図柄70aの変動開始時のタイミングに合わせて、入賞口ランプNRによる発光演出、第1可動部材73の作動演出及び操作ボタン17の振動演出を実行可能になっている。ここで、発光演出は、入賞口ランプNRのみが発光する態様、入賞口ランプNRとこれ以外の第1可動部材73、操作ボタン17、遊技盤（盤用照明装置）や枠などの特定位置などを組み合わせて発光する態様など、複数のパターンから選択して実行可能である。また、発光演出は、青色、赤色、虹色などの発光色も、複数のパターンから選択して実行可能である。また、第1可動部材73の作動演出は、弱作動や強作動などの複数のパターンから選択可能である。更に、操作ボタン17の振動演出は、期間や強度や間隔が異なる複数のパターンから選択して実行可能である。図191に示すように、本実施形態では、通常遊技状態での特1変動表示において、入賞口ランプNRでの発光演出及び可動役物（可動部材73や操作ボタン17）の動作演出を、変動開始のタイミングで実行可能である。同様に、特定遊技状態での特2変動表示において、入賞口ランプNRでの発光演出及び可動役物（可動部材73や操作ボタン17）の動作演出を、変動開始のタイミングで実行可能にしてもよい。これに対して、特定遊技状態の特1変動表示において、入賞口ランプNRでの発光演出及び可動役物（可動部材73や操作ボタン17）の動作演出を、変動開始時のタイミングで実行しないようになっている。特定遊技状態の特1変動表示において、入賞口ランプNRでの発光演出及び可動役物（可動部材73や操作ボタン17）の動作演出を、同時期に実行しないが異なる時期に実行してもよい。

【2784】

このように、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、同時期に実行される当たり暗示演出の総種類数が少ない。なお、演出を実行するタイミングとしては、入賞時など、変動中、変動停止時などであってもよい。

【2785】

このようにすることで特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2786】

（演出具体例1～6の変形例）

通常遊技状態において実行される特1変動表示において演出図柄70aが表示されるが、特定遊技状態において実行される特1変動表示において、演出図柄70aが表示されない又表示されてもスクロールしないようにしてもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示において演出図柄70aが表示されるが、特定遊技状態において実行される特1変動表示において、演出図柄70aが表示されない又表示されてもスクロールしないようにしてもよい。このようにすることで特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2787】

特定遊技状態において実行される特1変動表示において、保留アイコンが表示されない

場合であっても、保留アイコンを装飾する台座などの関連表示を表示していてもよい。

【2788】

通常遊技状態において実行される特1変動表示で用いる演出図柄70aと、特定遊技状態において実行される特1変動表示で用いる演出図柄70aとを共用しても、別々であってもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示で用いる演出図柄70aと、特定遊技状態において実行される特1変動表示で用いる演出図柄70aとを共用しても、別々であってもよい。

【2789】

通常遊技状態において実行される特1変動表示で用いる特殊図柄TZと、特定遊技状態において実行される特1変動表示で用いる特殊図柄TZとを共用することなく、別々であってもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示で用いる特殊図柄TZと、特定遊技状態において実行される特1変動表示で用いる特殊図柄TZとを共用することなく、別々であってもよい。特殊図柄TZの表示位置が通常遊技状態の特1変動表示と特定遊技状態の特1変動表示とで同じであっても、別々であってもよい。また、特殊図柄TZの表示位置及び／又は表示態様が特定遊技状態の特2変動表示と特定遊技状態の特1変動表示とで同じであっても、別々であってもよい。

【2790】

通常遊技状態において実行される特1変動表示で用いる保留数字と、特定遊技状態において実行される特1変動表示で用いる保留数字とを別々にすることなく、共用してもよい。また、特定遊技状態において実行される特2変動表示で用いる保留数字と、特定遊技状態において実行される特1変動表示で用いる保留数字とを別々にすることなく、共用してもよい。

【2791】

実行時期が異なる事前予告演出を組み合わせて実行することができる。変動開始時では、演出図柄自体又は演出図柄のキャラ等の変動開始時のアクションや、演出図柄の変動開始順序などによって、大当たり遊技への期待度を示唆することができる。また、変動終了（停止）時では、演出図柄自体又は演出図柄のキャラ等の変動開始時のアクションや、演出図柄の変動開始順序などによって、大当たり遊技への期待度を示唆することができる。更に、1又は複数の変動表示での事前予告演出の実行期間の前半では、変動表示の前半（第1期間）での液晶等の表示手段での会話予告、カットイン予告、発展先ルーレット演出、操作ボタン17の長押し演出や連打演出、保留アイコン変化や当該アイコン変化、導光板の表示演出、可動部材73,74の作動演出（示唆・発展・決め演出）、操作ボタンの振動演出（示唆・発展・決め演出）、タイマー演出、始動口45,47のランプ発光演出などを単独又は複数組み合わせることで実行可能である。更にまた、1又は複数の変動表示での事前予告演出の実行期間の後半では、液晶等の表示手段での発展演出や決め演出、導光板の表示演出（決め演出の結果に応じた発光など）、操作ボタン17の振動演出（示唆・発展・決め演出）、枠役物や盤役物（可動部材73,74）の作動演出、大当たり種類示唆演出（〇〇ボーナスなど）、タイマー演出、保留変化等に合わせた始動口45,47のランプ発光演出などを単独又は複数組み合わせることで実行可能である。

【2792】

この場合、通常遊技状態にて実行される特1変動表示より、特定遊技状態で実行される特1変動表示の方が、実行時期の前半に実行される事前予告演出の実行割合が小さい。また、特定遊技状態にて実行される特2変動表示より、特定遊技状態で実行される特1変動表示の方が、実行時期の前半に実行される事前予告演出の実行割合が小さい。通常遊技状態にて実行される特1変動表示より、特定遊技状態で実行される特1変動表示の方が、実行時期の後半に実行される事前予告演出の実行割合が小さい。また、特定遊技状態にて実行される特2変動表示より、特定遊技状態で実行される特1変動表示の方が、実行時期の後半に実行される事前予告演出の実行割合が小さい。

【2793】

事前予告演出として、実行期間の前半に行う第1演出と、実行期間の後半に行う第2演

10

20

30

40

50

出とがある場合、通常遊技状態にて実行される特1変動表示で第1演出及び第2演出を実行可能であるが、特定遊技状態にて実行される特1変動表示で第1演出を実行可能である一方で第2演出の実行を規制するようにしてもよい。また、特定遊技状態にて実行される特2変動表示で第1演出及び第2演出を実行可能であるが、特定遊技状態にて実行される特1変動表示で第1演出を実行可能である一方で第2演出の実行を規制するようにしてもよい。

【2794】

このようにしても特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2795】

前述した特定遊技状態（時短遊技状態や確変遊技状態）において特1変動表示で行われる、大当たり遊技の実行を期待させる各種演出は、その実行割合が「0」であってもよい。

【2796】

前述した大当たり遊技の実行を期待させる各種演出（総称して当たり暗示演出という場合がある。）は、1つの演出（表示）パターンだけが設定されていてもよいが、複数の演出（表示）パターンから選択して実行してもよい。当たり暗示演出は、通常遊技状態での特1変動表示、特定遊技状態での特1変動表示及び特定遊技状態での特2変動表示の関係で実行割合が異なっていることに限らず、例えば、当たり暗示演出は、通常遊技状態での特1変動表示（特定遊技状態での特1変動表示、特定遊技状態での特2変動表示）で選択可能な複数のパターンの実行割合が同じであっても異なってもよい。

【2797】

例えば、特定遊技状態での特1変動表示において当たり暗示演出が複数のパターンから選択される場合、所定パターンより、所定パターンと異なる特定パターンの方の実行割合が小さくてもよい。これに対して、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態での特2変動表示において当たり暗示演出が複数のパターンから選択される場合、特定遊技状態での特1変動表示の所定パターンと同じ又は対応する第1パターンと、特定遊技状態での特1変動表示の特定パターンと同じ又は対応する第2パターンとが、実行割合が同じであっても、特定遊技状態での特1変動表示と実行割合が異なってもよい。このようにパターンの実行割合に差があることによっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2798】

例えば、色エフェクトによる期待度表示を「青」、「赤」、「虹」から選択する場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態での特2変動表示で選択可能な「赤」色エフェクトより、特定遊技状態の特1変動表示で選択可能な「赤」色エフェクトの方が、実行割合が小さくてもよい。この場合、「青」や「虹」色エフェクトの実行割合が同じであっても、異なってもよい。なお、期待度表示に限らず、前述した大当たり遊技の実行を期待させる各種演出にも同様にできる。すなわち、当たり暗示演出が複数のパターンから選択される場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態での特2変動表示で選択可能な所定パターンより、特定遊技状態の特1変動表示で選択可能な前記所定パターンと同じ又は対応する特定パターンの方が、実行割合が小さくてもよい。このようにすることによっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違っ左打ちした

場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2799】

ここで、当たり暗示演出又は当たり暗示演出で選択されるパターンは、タイミング（例えば、変動開始時、変動停止時、連続の何回目）や遊技状態や他のパターン（例えば、変動パターンや変動時間など）との組み合わせなどの所定条件に紐付けて、その実行割合が異なってもよい。例えば、3つの演出図柄70aが順に停止する変動パターンが選択される場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示において変動開始時に実行される「赤」色エフェクトより、特定遊技状態の特1変動表示において変動開始時に実行される「赤」色エフェクトの方が、実行割合が小さくてもよい。同様に、演出図柄70aの変動時間が短い変動パターンが選択される場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示において変動開始時に実行される入賞口ランプNRによる「赤」色発光演出より、特定遊技状態の特1変動表示において変動開始時に実行される「赤」色発光演出の方が、実行割合が小さくてもよい。なお、期待度表示や始動口発光演出に限らず、前述した大当たり遊技の実行を期待させる各種演出にも同様にできる。すなわち、当たり暗示演出が所定条件のもとで実行される場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態での特2変動表示で行う当たり暗示演出（当たり暗示演出の所定パターン）より、特定遊技状態の特1変動表示で行う当たり暗示演出（当たり暗示演出の所定パターン）の方が、実行割合が小さくてもよい。このようにすることによっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違えて左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45, 47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2800】

通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示で行われる当たり暗示演出（当たり暗示演出の所定パターン）の実行期間より、特定遊技状態の特1変動表示で行われる当たり暗示演出（当たり暗示演出の所定パターン）の実行期間の方が、短くてもよい。

【2801】

複数種類の当たり暗示演出を同時期に行う共同演出が実行可能である場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、共同演出の実行割合が小さくてもよい。同時期に行われる複数種類の当たり暗示演出の組み合わせである共同演出がある場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、共同演出のうちの所定の当たり暗示演出の実行割合が小さくてもよい。同時期に行われる複数種類の当たり暗示演出の組み合わせである共同演出がある場合、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示では、所定の当たり暗示演出および特定の当たり暗示演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動表示では、共同演出のうちの所定の当たり暗示演出の実行を規制可能である一方で特定の当たり暗示演出を実行可能であってもよい。

【2802】

確定演出（大当たり濃厚演出を含む）としては、所定のタイミングにおいて、可動部材73, 74が作動すると共に操作ボタン17が振動し、かつ例えばレインボー表示やレインボー発光などによる所定の態様の表示を行う第1演出と、第1演出とは異なるタイミング（例えば変動開始時、変動中、変動停止時など）で行われる第2演出とがある。第2演出は、例えば変動開始時に出力される確定報知音やレインボー態様での保留変化、あるいは

はバトルの勝利などの演出の当たりによって確変の実行を期待させる確変確定演出など、これらを単独または組み合わせて実行可能であり、複数のパターンを有している。

【2803】

確定演出は、通常遊技状態の特1変動表示又は特定遊技状態の特2変動表示と、特定遊技状態の特1変動表示とで、確定演出の第1演出及び／又は第1演出の実行割合が異なっている。この場合、通常遊技状態の特1変動表示又は特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、確定演出の第1演出の実行割合が小さくしてもよい。また、通常遊技状態の特1変動表示又は特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、確定演出の第2演出の実行割合が小さくしてもよい。更に、通常遊技状態の特1変動表示又は特定遊技状態の特2変動表示より、特定遊技状態の特1変動表示の方が、確定演出の第1演出及び第2演出の一方の実行割合が小さくしてもよい。このとき、確定演出の第1演出及び第2演出の他方の実行割合が同じであっても、異なっても何れでもよい。

10

【2804】

通常遊技状態の特1変動表示又は特定遊技状態の特2変動表示では、確定演出の第1演出及び第2演出を実行可能であるが、特定遊技状態の特1変動演出では、少なくとも第2演出のうち所定のパターンの実行を規制するとよい。例えば、通常遊技状態の特1変動表示又は特定遊技状態の特2変動表示では、確定演出として可動部材73,74及び操作ボタン17の作動を伴う第1演出及び実行される一方で、可動部材73,74及び操作ボタン17の作動を伴う第2演出のパターンが実行されない。

20

【2805】

このようにすることによっても、特定遊技状態において通常遊技状態と同様に間違えて左打ちした場合であっても、第1入賞口45に遊技球を入賞させることが不利であることを遊技者に気付かせることができる。そして、遊技者を、特定遊技状態において第2入賞口47への入賞を狙うように導くことができる。従って、実施形態の遊技機1によれば、遊技者が遊技状態に応じた適切な入賞口45,47を狙うことで、遊技状態毎のメリットを享受でき、遊技の興趣を向上することができる。

【2806】

ハズレ判定の変動表示における当たり暗示演出について説明したが、当たり判定の変動表示においても、通常遊技状態の特1変動表示あるいは特定遊技状態の特2変動表示と、特定遊技状態の特1変動表示との関係を、ハズレ判定のときと同様にしてもよい。

30

【2807】

以上に説明したように、特定遊技状態の特1変動表示において期待している演出（当たり暗示演出）などが実行度合いや種類などに違和感をもった遊技者が、遊技機1自体のエラーを疑うことが考えられる。この場合、ホール管理者が主制御基板など、遊技を司る制御部分を確認することが想定される。従って、前述した特定遊技状態の特1変動表示における演出の構成に加えて、後述する基板ケースの構成であると、ホール管理者の確認が容易になり、遊技者のストレスを減らして遊技の興趣を向上させることができる。

【2808】

◇上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45,47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を期待させる期待度表示（例えば色エフェクト）を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に

40

50

基づく前記変動表示の方が、前記期待度表示（例えば色エフェクト）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2809】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を所定期間にわたって期待させる特別演出（例えばゾーン演出）を、1つの前記判定に基づく所定の変動表示期間、又は、複数の前記判定に基づく所定の変動表示期間の何れかのタイミングで実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記特別演出（例えばゾーン演出）の実行割合が小さいことを特徴とする。

10

【2810】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を期待させる報知音演出（例えば保留アイコン変化時の報知音など）を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記報知音演出（例えば保留アイコン変化時の報知音など）の実行割合が小さいことを特徴とする。

20

30

【2811】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、複数回の前記変動表示において連続又は関連して行われる連係演出（例えば色エフェクト、報知音演出、発光演出、保留アイコン変化演出、可動部材の作動演出など）を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記連係演出（例えば色エフェクト、報知音演出、発光演出、保留アイコン変化演出、可動部材の作動演出など）の実行割合が小さいことを特徴とする。

40

【2812】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当

50

たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記始動条件の成立により表示される保留アイコン(T1、T2、TH)の表示態様が通常態様(例えばCDアイコン)から特定態様(例えば色キャラアイコン)へ変化する保留アイコン変化演出を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記保留アイコン変化演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

10

【2813】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45、47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記第1入賞手段(第1入賞口45)への入賞に基づく発光演出(例えば入賞口ランプNRの発光)を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記発光演出(例えば入賞口ランプNRの発光)の実行割合が小さいことを特徴とする。

20

【2814】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45、47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、前記第1表示手段(第1画像表示装置70)と、前記第1表示手段とは異なる第2表示手段(第2画像表示装置71や導光板など)と、を有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、前記第1表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記第2表示手段(第2画像表示装置71や導光板など)において第1態様(例えば青色エフェクトなど)と第2態様(例えば虹色エフェクトなど)とを含む表示態様で表示演出を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記第2表示手段(第2画像表示装置71や導光板など)での前記第1態様(例えば青色エフェクトなど)による表示演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

30

40

【2815】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45、47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動

50

条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、第1作動態様（例えば弱作動）及び第2作動態様（例えば決め等の強作動）を含む作動態様で可動役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の作動演出を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記可動役物（第1可動部材73、第2可動部材74）による作動演出の第1作動態様（例えば弱作動）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2816】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を期待させる期待度表示（例えば色エフェクト）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第2の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記期待度表示（例えば色エフェクト）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2817】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を所定期間にわたって期待させる特別演出（例えばゾーン演出）を、1つの前記判定に基づく所定の変動表示期間、又は、複数の前記判定に基づく所定の変動表示期間の何れかのタイミングで実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第2の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記特別演出（例えばゾーン演出）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2818】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記判定に基づいて前記特別遊技の実行を期待させる報知音演出（例えば保留アイコン変化時の報知音など）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第2の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記報知音演出（例えば保留アイコン変化時の報知音など）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2819】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１）によれば、始動条件の成立（入賞口４５、４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（当たり遊技）を実行可能である遊技機（１）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１入賞口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２入賞口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０a）の変動表示を実行可能であり、複数回の前記変動表示において連続又は関連して行われる連係演出（例えば色エフェクト、報知音演出、発光演出、保留アイコン変化演出、可動部材の作動演出など）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記連係演出（例えば色エフェクト、報知音演出、発光演出、保留アイコン変化演出、可動部材の作動演出など）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2820】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１）によれば、始動条件の成立（入賞口４５、４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（当たり遊技）を実行可能である遊技機（１）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１入賞口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２入賞口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０a）の変動表示を実行可能であり、前記始動条件の成立により表示される保留アイコン（Ｔ１、Ｔ２、ＴＨ）の表示態様が通常態様（例えばＣＤアイコン）から特定態様（例えば色キャラアイコン）へ変化する保留アイコン変化演出を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記保留アイコン変化演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2821】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１）によれば、始動条件の成立（入賞口４５、４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（当たり遊技）を実行可能である遊技機（１）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１入賞口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２入賞口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０a）の変動表示を実行可能であり、前記第１入賞手段（第１入賞口４５）への入賞に基づく発光演出（例えば入賞口ランプＮＲの発光）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第２の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第１の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記発光演出（例えば入賞口ランプＮＲの発光）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2822】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１）によれば、始動条件の成立（入賞口４５、４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（当たり遊技）を実行可能である遊技機（１）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、前記

第 1 表示手段（第 1 画像表示装置 70）と、前記第 1 表示手段とは異なる第 2 表示手段（第 2 画像表示装置 71 や導光板など）と、を有し、第 1 入賞手段（第 1 入賞口 45）への遊技球の入賞によって成立する第 1 の始動条件に基づいて、又は第 2 入賞手段（第 2 入賞口 47）への遊技球の入賞によって成立する第 2 の始動条件に基づいて、前記第 1 表示手段（第 1 画像表示装置 70）において前記図柄（演出図柄 70 a）の変動表示を実行可能であり、前記第 2 表示手段（第 2 画像表示装置 71 や導光板など）において第 1 態様（例えば青色エフェクトなど）と第 2 態様（例えば虹色エフェクトなど）とを含む表示態様で表示演出を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第 2 の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第 1 の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記第 2 表示手段（第 2 画像表示装置 71 や導光板など）での前記第 1 態様（例えば青色エフェクトなど）による表示演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2823】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口 45, 47 への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄 70 a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第 1 入賞手段（第 1 入賞口 45）への遊技球の入賞によって成立する第 1 の始動条件に基づいて、又は第 2 入賞手段（第 2 入賞口 47）への遊技球の入賞によって成立する第 2 の始動条件に基づいて、表示手段（第 1 画像表示装置 70）において前記図柄（演出図柄 70 a）の変動表示を実行可能であり、第 1 作動態様（例えば弱作動）及び第 2 作動態様（例えば決め等の強作動）を含む作動態様で可動役物（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74）の作動演出を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第 2 の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第 1 の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記可動役物（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74）による作動演出の第 1 作動態様（例えば弱作動）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2824】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口 45, 47 への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄 70 a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第 1 入賞手段（第 1 入賞口 45）への遊技球の入賞によって成立する第 1 の始動条件に基づいて、又は第 2 入賞手段（第 2 入賞口 47）への遊技球の入賞によって成立する第 2 の始動条件に基づいて、表示手段（第 1 画像表示装置 70）において前記図柄（演出図柄 70 a）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態において前記第 1 の始動条件が成立する場合には、特定変動表示（例えば保留アイコンを変動表示の開始から終了まで表示又は動作させることなく、演出図柄 70 a 又は特殊演出図柄 T Z の少なくとも一方を変動表示する）を実行可能であり、前記通常遊技状態において前記第 1 の始動条件が成立する場合には、前記特定変動表示を実行しないことを特徴とする。

上記課題を解決するため、別の本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口 45, 47 への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄 70 a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第 1 入賞手段（第 1 入賞口 45）への遊技球の入賞によって成立する第 1 の始動条件に基づいて、又は第 2 入賞手段（第 2 入賞口 47）への遊技球の入賞によって成立する第 2 の始動条件に基づいて、表示手段（第 1 画像表示装置 70）において前記図柄（演出図柄 70 a）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態において前記第 1 の始動条件に基づく前記変動表示を実行する場合、前記特定遊技状態における前記第 1 の始動条件に基づ

く前記変動表示で実行不能な演出態様の所定演出（例えば色エフェクト、ゾーン演出、保留アイコン変化、報知音、発光、可動部材の作動など）を実行可能であることを特徴とする。

【2825】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態において前記第1の始動条件が成立する場合には、特定変動表示（例えば保留アイコンを変動表示の開始から終了まで表示又は動作させることなく、演出図柄70a又は特殊演出図柄TZの少なくとも一方を変動表示する）を実行可能であり、前記特定遊技状態において前記第2の始動条件が成立する場合には、前記特定変動表示を実行しないことを特徴とする。

10

上記課題を解決するため、別の本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態において前記第2の始動条件に基づく前記変動表示を実行する場合、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示で実行不能な演出態様の所定演出（例えば色エフェクト、ゾーン演出、保留アイコン変化、報知音、発光、可動部材の作動など）を実行可能であることを特徴とする。

20

30

【2826】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態において、前記第1の始動条件に基づく保留数の増減に応じた保留表示を所定態様（例えば回転等の動作など）で表示可能であり、前記特定遊技状態において、前記第1の始動条件に基づく前記保留数の増減に応じた保留表示を前記所定態様と異なる特定態様（例えば動作しない又は表示しないなど）で表示可能であることを特徴とする。

40

【2827】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1

50

入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態において、前記第2の始動条件に基づく保留数の増減に応じた保留表示を所定態様（例えば回転等の動作など）で表示可能であり、前記特定遊技状態において、前記第1の始動条件に基づく前記保留数の増減に応じた保留表示を前記所定態様と異なる特定態様（例えば動作しない又は表示しないなど）で表示可能であることを特徴とする。

【2828】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態にて前記第1の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合における最大保留数（例えば保4）での平均変動表示時間と前記最大保留数よりも少ない所定保留数（例えば保1）での平均変動表示時間との差より、前記特定遊技状態にて前記第1の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合における最大保留数（例えば保4）での平均変動表示時間と前記最大保留数よりも少ない所定保留数（例えば保1）での平均変動表示時間との差の方が、小さいことを特徴とする。

【2829】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態にて前記第1の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数より、前記特定遊技状態にて前記第1の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数の方が、少ないことを特徴とする。

【2830】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態にて前記第1の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合より、前記特定遊技状態にて前記第1の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合の方が、第1の保留数（例えば保4）と第2

の保留数（例えば保１）とで同じ変動パターンが実行される割合が大きいことを特徴とする。

【２８３１】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１）によれば、始動条件の成立（入賞口４５、４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１入賞口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２入賞口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態にて前記第２の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合における最大保留数（例えば保４）での平均変動表示時間と前記最大保留数よりも少ない所定保留数（例えば保１）での平均変動表示時間との差より、前記特定遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合における最大保留数（例えば保４）での平均変動表示時間と前記最大保留数よりも少ない所定保留数（例えば保１）での平均変動表示時間との差の方が、小さいことを特徴とする。

10

【２８３２】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１）によれば、始動条件の成立（入賞口４５、４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１入賞口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２入賞口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態にて前記第２の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数より、前記特定遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合において所定保留数で決定される変動表示時間のパターン数の方が、少ないことを特徴とする。

20

30

【２８３３】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１）によれば、始動条件の成立（入賞口４５、４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（１）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第１入賞手段（第１入賞口４５）への遊技球の入賞によって成立する第１の始動条件に基づいて、又は第２入賞手段（第２入賞口４７）への遊技球の入賞によって成立する第２の始動条件に基づいて、表示手段（第１画像表示装置７０）において前記図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態にて前記第２の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合より、前記特定遊技状態にて前記第１の始動条件によるハズレ判定の前記変動表示を実行する場合の方が、第１の保留数（例えば保４）と第２の保留数（例えば保１）とで同じ変動パターンが実行される割合が大きいことを特徴とする。

40

【２８３４】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（１）によれば、始動条件の成立（入賞口４５、４７への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当

50

たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記変動表示の開始時及び/又は終了時に前記図柄(演出図柄70a)の動作演出(例えば準備動作や停止動作)を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記変動表示の開始時及び/又は終了時に行う前記図柄(演出図柄70a)の動作演出(例えば準備動作や停止動作)の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2835】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45,47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記変動表示の開始時及び/又は終了時に前記図柄(演出図柄70a)の動作演出(例えば準備動作や停止動作)を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記変動表示の開始時及び/又は終了時に行う前記図柄(演出図柄70a)の動作演出(例えば準備動作や停止動作)の種類数が少ないことを特徴とする。

【2836】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45,47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記変動表示を、第1態様(例えば1~9)の前記図柄と、前記変動表示の所定タイミングで表示される第2態様(例えば数字情報を有していない特殊図柄など)の前記図柄とで実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記第2態様(例えば数字情報を有していない特殊図柄など)の図柄が表示される割合が小さいことを特徴とする。

【2837】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45,47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)

）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に前記図柄（演出図柄 70 a）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第 2 の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第 1 の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に行う前記図柄（演出図柄 70 a）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2838】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口 45, 47 への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄 70 a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第 1 入賞手段（第 1 入賞口 45）への遊技球の入賞によって成立する第 1 の始動条件に基づいて、又は第 2 入賞手段（第 2 入賞口 47）への遊技球の入賞によって成立する第 2 の始動条件に基づいて、表示手段（第 1 画像表示装置 70）において前記図柄（演出図柄 70 a）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に前記図柄（演出図柄 70 a）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第 2 の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第 1 の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記変動表示の開始時及び／又は終了時に行う前記図柄（演出図柄 70 a）の動作演出（例えば準備動作や停止動作）の種類数が少ないことを特徴とする。

【2839】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口 45, 47 への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄 70 a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第 1 入賞手段（第 1 入賞口 45）への遊技球の入賞によって成立する第 1 の始動条件に基づいて、又は第 2 入賞手段（第 2 入賞口 47）への遊技球の入賞によって成立する第 2 の始動条件に基づいて、表示手段（第 1 画像表示装置 70）において前記図柄（演出図柄 70 a）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示において前記図柄を所定態様（例えば 1 ～ 9）の第 1 図柄および特定態様（例えば数字情報を有していない特殊図柄など）の第 2 図柄で表示可能であり、前記特定遊技状態における前記第 2 の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第 1 の始動条件に基づく前記変動演出の方が、前記第 1 図柄が表示される割合が大きいことを特徴とする。

【2840】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口 45, 47 への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄 70 a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第 1 入賞手段（第 1 入賞口 45）への遊技球の入賞によって成立する第 1 の始動条件に基づいて、又は第 2 入賞手段（第 2 入賞口 47）への遊技球の入賞によって成立する第 2 の始動条件に基づいて、表示手段（第 1 画像表示装置 70）において前記図柄（演出図柄 70 a）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示において前記図柄（演出図柄 70 a）を停止表示する停止表示態様（例えば停止までの時間が短い）には、第 1 停止表示態様と、停止表示の期間が異なる第 2 停止表示態様（例えば停止までの時間が長い）と、があり、前記通常遊技状態において最大保留数にあるときの前記第 1 の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第 1 の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記第 1 停止表示態様（例えば

停止までの時間が短い)の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2841】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45,47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記変動表示において前記図柄(演出図柄70a)を停止表示する停止表示態様には、第1パターンにて前記図柄(演出図柄70a)を停止させる第1停止表示態様(例えば同時停止)と、前記第1停止表示態様とは異なる第2パターンにて前記図柄(演出図柄70a)を停止させる第2停止表示態様(例えば順に停止)と、があり、前記通常遊技状態において最大保留数にあるときの前記第1の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第1の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記第2停止表示態様(例えば順に停止)の実行割合が大きいことを特徴とする。

10

【2842】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45,47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記図柄(演出図柄70a)の表示サイズを

20

30

【2843】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45,47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、リーチ演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

40

【2844】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45,47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1

50

入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示において前記図柄（演出図柄70a）を停止表示する停止表示態様（例えば停止までの時間が短い）には、第1停止表示態様と、停止表示の期間が異なる第2停止表示態様（例えば停止までの時間が長い）と、があり、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第2の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第1の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記第1停止表示態様（例えば停止までの時間が短い）の実行割合が小さいことを特徴とする。

10

【2845】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記変動表示において前記図柄（演出図柄70a）を停止表示する停止表示態様には、第1パターンにて前記図柄（演出図柄70a）を停止させる第1停止表示態様（例えば同時停止）と、前記第1停止表示態様とは異なる第2パターンにて前記図柄（演出図柄70a）を停止させる第2停止表示態様（例えば順に停止）と、があり、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第2の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態において最大保留数にあるときの前記第1の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記第2停止表示態様（例えば順に停止）の実行割合が大きいことを特徴とする。

20

【2846】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第2の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、前記図柄（演出図柄70a）の表示サイズを変化させる図柄変化演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

30

40

【2847】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第2の始動条件に基づく

50

ハズレ判定になる前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づくハズレ判定になる前記変動表示の方が、リーチ演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

【2848】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45, 47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記特定遊技状態であることを示唆する第1特定報知(例えば右打ち表示)と、前記第1特定報知(右打ち表示)を実行しているときに前記第1入賞手段への遊技球の入賞に基づいて前記第1特定報知(右打ち表示)に加えて行う第2特定報知(右打ち表示と別の表示や報知)とを、実行可能であることを特徴とする。

10

【2849】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45, 47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく所定位置(例えば始動口ランプNR)での発光演出及び可動役物(例えば第1可動部材73、第2可動部材74)の動作演出を、所定タイミング(例えば入賞タイミングや変動開始タイミングなど)で実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記所定位置(例えば始動口ランプNR)での発光演出及び前記可動役物(例えば第1可動部材73、第2可動部材74)の動作演出を、所定タイミング(例えば入賞タイミングや変動開始タイミングなど)での実行を規制可能であることを特徴とする。

20

30

【2850】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機(1)によれば、始動条件の成立(入賞口45, 47への入賞)に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄(演出図柄70a)の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能である遊技機(1)において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)とを有し、第1入賞手段(第1入賞口45)への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段(第2入賞口47)への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段(第1画像表示装置70)において前記図柄(演出図柄70a)の変動表示を実行可能であり、前記特別遊技の実行を期待させる報知演出として、所定タイミング(例えば変動開始時)で行う第1報知と、前記第1報知と異なるタイミング(始動口入賞時)で行う第2報知とを実行可能であり、前記第1報知として、第1態様(例えば始動口ランプNR青点滅)と、前記第1態様と異なる第2態様(例えば始動口ランプNR赤点滅)とで実行可能であり、前記第2報知として、前記第1態様及び第2態様と異なる第3態様(例えば始動口ランプNRと盤用及び／又は枠用照明装置の発光など)で実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記報知演出における第1～第3態様の実行割合が小さく、かつ前記第1～第3態様と異なる第4

40

50

態様（例えば始動口ランプNRが発光しない）の前記報知演出の実行割合が大きいことを特徴とする。

【2851】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記特別遊技の実行を期待させる報知演出として、所定タイミング（例えば変動開始時）で行う第1報知と、前記第1報知と異なるタイミング（始動口入賞時）で行う第2報知とを実行可能であり、前記第1報知として、第1態様（例えば始動口ランプNR青点滅）と、前記第1態様と異なる第2態様（例えば始動口ランプNR赤点滅）と、前記第1態様及び前記第2態様と異なる第3態様（例えば始動口ランプNRと盤用及び／又は枠用照明装置の発光など）とで実行可能であり、前記第2報知として、前記第1態様及び第2態様と同じ態様で実行可能であると共に、前記第3態様と同じ態様で実行不能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記報知演出における第1～第3態様の実行割合が小さく、かつ前記第1～第3態様と異なる第4態様（例えば始動口ランプNRが発光しない）の前記報知演出の実行割合が大きいことを特徴とする。

10

20

【2852】

◆上記課題を解決するため、本発明の遊技機（1）によれば、始動条件の成立（入賞口45, 47への入賞）に基づいて判定を行い、前記判定に基づいて実行する図柄（演出図柄70a）の変動表示が予め定められた特別結果になると、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能である遊技機（1）において、遊技状態として通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利な特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）とを有し、第1入賞手段（第1入賞口45）への遊技球の入賞によって成立する第1の始動条件に基づいて、又は第2入賞手段（第2入賞口47）への遊技球の入賞によって成立する第2の始動条件に基づいて、表示手段（第1画像表示装置70）において前記図柄（演出図柄70a）の変動表示を実行可能であり、前記特別遊技の実行を期待させる発光演出として、前記第1入賞手段（始動口ランプNR）を用いた第1発光態様と、前記第1入賞手段と連係して他の発光手段（例えば盤用及び／又は枠用照明装置）を用いる第2発光態様とで実行可能であり、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示において、前記第1発光態様より前記第2発光態様の方が、振動手段（操作ボタン）による振動演出の実行割合が大きく、前記通常遊技状態における前記第1の始動条件に基づく前記変動表示より、前記特定遊技状態において実行される前記第1の始動条件に基づく前記変動表示の方が、前記振動演出の実行割合が小さいことを特徴とする。

30

40

〔第3実施形態〕

以下、本発明を図面に示した実施の形態（第3実施形態）により詳細に説明する。

<遊技機の基本構成>

図194は、本実施形態に係る遊技機の一例を示した正面図、図195は、本実施形態に係る遊技機の裏面側の一例を示した斜視図、図196は、本実施形態に係る遊技機に備えられている遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【2853】

図194に示す遊技機1には、遊技ホールの島構造体に取り付けられる外枠2に内枠（開閉枠）3が開閉可能に装着され、にガラス枠4が開閉可能に装着されている。

ガラス枠4には窓4aが形成され、その窓4aに透明板（ガラス板）4bが装着されて

50

いる。内枠 3 には遊技球が打出される盤面を有する遊技盤 10 z が装着され、この遊技盤 10 z の盤面とその前側の透明板との間に遊技球が転動、流下可能な遊技領域 10 a z が形成されている。透明板 4 b は、例えばガラス板であり、ガラス枠 4 に対して着脱可能に固定されている。

【2854】

ガラス枠 4 は、左右方向の一端側（例えば遊技機に正対して左側）においてヒンジ機構部 5 z を介して外枠 2 に連結されており、ヒンジ機構部 5 z を支点として左右方向の他端側（例えば遊技機に正対して右側）を外枠 2 から開放させる方向に回動可能とされている。ガラス枠 4 は、透明板とともに遊技盤 10 z を覆い、ヒンジ機構部 5 z を支点として扉のように回動することによって、遊技盤 10 z を含む外枠 2 の内側部分を開放することができる。ガラス枠 4 の他端側には、ガラス枠 4 の他端側を外枠 2 に固定するロック機構が設けられている。ロック機構による固定は、専用の鍵によって解除することが可能とされている。また、ガラス枠 4 には、ガラス枠 4 が外枠 2 から開放されているか否かを検出する開放検出スイッチ 105 z が設けられている。

【2855】

ガラス枠 4 の下部（窓 4 a の下側部分）には、遊技球を貯留する貯留皿 6 z（上皿 6 a z と下皿 6 b z）を有する皿ユニット 7 z が設けられ、その皿ユニット 7 z に、遊技者が押下操作可能な演出ボタン 8 z（図 194）と、遊技者が種々の選択操作を実行可能な十字キー 40 z と、下皿 6 b z に貯留された遊技球を遊技機外部へ排出する排出ボタン 9 z とが装備されている。

演出ボタン 8 z は、例えば、後述する画像表示装置 31 z に当該演出ボタン 8 z を操作するようなメッセージが表示されたときのみ有効となる。演出ボタン 8 z には、演出ボタン検出スイッチ 8 a z（図 196 参照）が設けられており、この演出ボタン検出スイッチ 8 a z が遊技者の操作を検出すると、この操作に応じてさらなる演出が実行される。

また、十字キー 40 z には、十字キー検出スイッチ（上キー検出スイッチ、下キー検出スイッチ、左キー検出スイッチ、右キー検出スイッチ）が設けられている。

【2856】

ガラス枠 4 の右下側には、操作ハンドル 11 z が設けられている。遊技者が操作ハンドル 11 z に触れると、操作ハンドル 11 z 内にあるタッチセンサ 11 a z（図 196 参照）が、操作ハンドル 11 z に遊技者が触れたことを検知し、発射制御基板 75 z にタッチ信号を送信する。発射制御基板 75 z は、タッチセンサ 11 a z からタッチ信号を受信すると、発射用ソレノイド 12 a z の通電を許可する。そして、操作ハンドル 11 z の回転角度を変化させるとボリューム 11 b z のつまみが回転する。この発射ボリューム 11 b z の検出角度に応じた電圧が遊技球発射機構に設けられた発射用ソレノイド 12 a z に印加される。そして、発射用ソレノイド 12 a z に電圧が印加されると、発射用ソレノイド 12 a z が印加電圧に応じて作動するとともに、操作ハンドル 11 z の回動角度に応じた強さで遊技球が遊技盤 10 z の遊技領域 10 a z へ発射される。

【2857】

遊技盤 10 z における遊技領域 10 a z の周囲には、外レール R1 及び内レール R2 が設けられている。これら外レール R1 及び内レール R2 は、操作ハンドル 11 z を操作したときに遊技球発射機構から発射された遊技球を遊技領域 10 a z の上部に案内する。遊技領域 10 a z の上部に案内された遊技球は、遊技領域 10 a z 内を落下する。このとき、遊技領域 10 a z に設けられた複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下することとなる。

遊技盤 10 z の略中央には、センター部材 12 z が配置されている。センター部材 12 z には、液晶表示装置等からなる画像表示装置 31 z と、「刀」を模した演出用役物装置 32 が設けられている。

【2858】

また、センター部材 12 z の中央下側の遊技領域 10 a z には、遊技球が入球可能な第 1 始動口 13 z が設けられている。そして、この第 1 始動口 13 z の下方に第 2 始動口 1

4 z が設けられている。第 2 始動口 1 4 z は、開閉扉 1 4 b z を有しており、開閉扉 1 4 b z が閉状態に維持される第 1 の態様と、開閉扉 1 4 b z が開状態となる第 2 の態様とに可動制御される。従って、第 2 始動口 1 4 z は、第 1 の態様にあるときには遊技球の入賞機会がなく、第 2 の態様にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。

なお、本実施形態では、第 2 始動口 1 4 z が第 1 の態様に制御されているときは、第 2 始動口 1 4 z に遊技球が入球することがないようにしている。しかしながら、第 2 の態様に制御されているときよりも第 1 の態様に制御されているときの方が遊技球の入球機会が少なければ、第 1 の態様に制御されているときに第 2 始動口 1 4 z に遊技球が入球しても構わない。つまり、第 1 の態様には、第 2 始動口 1 4 z への遊技球の入球が不可能または困難な状態が含まれる。

10

【2859】

第 1 始動口 1 3 z、及び第 2 始動口 1 4 z には、遊技球の入球を検出する第 1 始動口検出スイッチ 1 3 a z（図 196 参照）及び第 2 始動口検出スイッチ 1 4 a z がそれぞれ設けられており、これら検出スイッチが遊技球の入球を検出すると、後述する大当たり遊技を実行する権利獲得の抽選（以下、「大当たりの抽選」という）が行われる。また、第 1 始動口検出スイッチ 1 3 a z 及び第 2 始動口検出スイッチ 1 4 a z が遊技球の入球を検出した場合にも、所定の賞球（例えば 3 個の遊技球）が払い出される。

なお、本実施形態の遊技機 1 では、第 1 始動口 1 3 z 及び第 2 始動口 1 4 z に遊技球が入球した場合、例えば 3 個の遊技球の払い出しを行うようにしているが、遊技球の入球に伴う払い出しは必ずしも行う必要は無い。また、例えば第 1 始動口 1 3 z の払い出し個数を 3 個、第 2 始動口 1 4 z の払い出し個数を 1 個といったように始動口ごとに払い出し個数を異なるように構成しても良い。

20

【2860】

センター部材 1 2 z の両側の遊技領域 1 0 a z には、遊技球が通過可能なゲート 1 5 z が設けられている。ゲート 1 5 z には、遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ 1 5 a z（図 196 参照）が設けられており、このゲート検出スイッチ 1 5 a z が遊技球の通過を検出すると、後述する普通図柄の抽選が行われる。

さらにセンター部材 1 2 z の右側の遊技領域 1 0 a z には、遊技球が入球可能な第 1 大入賞口 1 6 及び第 2 大入賞口 1 7 z が設けられている。このため、操作ハンドル 1 1 z を大きく回動させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、第 1 大入賞口 1 6 及び第 2 大入賞口 1 7 z には遊技球が入賞しないように構成されている。

30

【2861】

第 1 大入賞口 1 6 は、通常は開閉扉 1 6 b z によって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する大当たり遊技が開始されると、開閉扉 1 6 b z が開放されるとともに、この開閉扉 1 6 b z が遊技球を第 1 大入賞口 1 6 内に導く受け皿として機能し、遊技球が第 1 大入賞口 1 6 に入球可能となる。第 1 大入賞口 1 6 には第 1 大入賞口検出スイッチ 1 6 a z が設けられており、この第 1 大入賞口検出スイッチ 1 6 a z が遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば 15 個の遊技球）が払い出される。

【2862】

40

第 2 大入賞口 1 7 z は、通常は可動片 1 7 b z によって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する大当たり遊技が開始されると、可動片 1 7 b z が作動して開放されるとともに、この可動片 1 7 b z が遊技球を第 2 大入賞口 1 7 z 内に導く誘導路として機能し、遊技球が第 2 大入賞口 1 7 z に入球可能となる。第 2 大入賞口 1 7 z には第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a z が設けられており、この第 2 大入賞口検出スイッチ 1 7 a z が遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば 15 個の遊技球）が払い出される。

さらに、遊技領域 1 0 a z には複数の一般入賞口 1 8 z が設けられている。これら各一般入賞口 1 8 z に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば 10 個の遊技球）が払い出される。

50

【2863】

遊技領域10a zの最下部には、一般入賞口18 z、第1始動口13 z、第2始動口14 z、第1大入賞口16及び第2大入賞口17 zのいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウト口19 zが設けられている。

画像表示装置31 zは、遊技が行われていない待機中に画像を表示したり、遊技の進行に応じた画像を表示したりする。なかでも、第1始動口13 zまたは第2始動口14 zに遊技球が入球したときには、抽選結果を遊技者に報知する演出図柄35 zが変動表示される。

演出図柄35というのは、例えば第1図柄（左図柄）、第2図柄（右図柄）、第3図柄（中央図柄）という3つの図柄（数字）をそれぞれスクロール表示するとともに、所定時間経過後に当該スクロールを停止させて、特定の図柄（数字）を配列表示するものである。

10

【2864】

これにより、図柄のスクロール中には、あたかも現在抽選が行われているような印象を遊技者に与えるとともに、スクロールの停止時に表示される図柄によって、抽選結果が遊技者に報知される。この演出図柄35 zの変動表示中に、さまざまな画像やキャラクター等を表示することによって、大当たりに当選するかもしれないという高い期待感を遊技者に与えるようにしている。

また、図示しないが、画像表示装置31 zには、上記演出図柄35 zとは別に第4図柄が表示されている。第4図柄は、大当たり抽選処理による抽選結果の報知に用いる演出図柄35 zの変動状態を示している図柄である。

20

なお、第4図柄は、必ずしも画像表示装置31 zに表示する必要は無く、別途、第4図柄表示ランプを設けて表示するようにしても良い。

【2865】

ガラス枠4の上部には、左右1対の演出用照明装置33が装備されている。演出用照明装置33は、それぞれ複数のライトを備えており、各ライトの光の照射方向や発光色を変更しながら、さまざまな演出を行うようにしている。

また、演出用照明装置33は、それぞれ複数のライトを備えており、各ライトの光の照射方向や発光色を変更しながら、さまざまな演出を行うようにしている。

さらに、図194には示していないが、遊技機1にはスピーカからなる音声出力装置34（図196参照）が設けられており、上記の各演出装置に加えて、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）等を出力し、サウンドによる演出も行うようにしている。

30

【2866】

遊技領域10a zの左側下方には、後述する第1特別図柄表示装置20 z、第2特別図柄表示装置21、普通図柄表示装置22、第1特別図柄保留表示器23、第2特別図柄保留表示器24、普通図柄保留表示器25 z、ラウンド回数表示器26 z等の表示領域が設けられている。

第1特別図柄表示装置20 zは、第1始動口13 zに遊技球が入球したことを契機として行われた大当たりの抽選結果を報知するものであり、複数のLEDで構成されている。つまり、大当たりの抽選結果に対応する特別図柄が複数設けられており、この第1特別図柄表示装置20 zに大当たりの抽選結果に対応する特別図柄（点灯態様）を表示することによって、抽選結果を遊技者に報知するようにしている。このようにして表示される特別図柄はすぐに表示されるわけではなく、所定時間変動表示（点滅）された後に停止表示されるようにしている。

40

より詳細には、第1始動口13 zに遊技球が入球すると、大当たりの抽選が行われることとなるが、この大当たりの抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、所定時間を経過したところで遊技者に報知される。そして、所定時間を経過したところで、大当たりの抽選結果に対応する特別図柄が停止表示して遊技者に抽選結果が報知されるようにしている。

50

【2867】

第2特別図柄表示装置21は、第2始動口14zに遊技球が入球したことを契機として行われた大当たりの抽選結果を報知するためのもので、その表示態様は、上記第1特別図柄表示装置20zにおける特別図柄の表示態様と同一である。

普通図柄表示装置22は、ゲート15zを遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄の抽選結果を報知するためのものである。詳しくは後述するが、この普通図柄の抽選によって所定の当たりに当選すると普通図柄表示装置22が点灯し、その後、第2始動口14zが所定時間、第2の態様に制御される。なお、この普通図柄についても、ゲート15zを遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、所定時間が経過するまで普通図柄表示装置22を点滅させる等、普通図柄が変動表示するようにしている。

10

さらに、特別図柄の変動表示中や後述する特別遊技中等、第1始動口13zまたは第2始動口14zに遊技球が入球して即座に大当たりの抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで大当たりの抽選の権利が留保される。より詳細には、第1始動口13zに遊技球が入球して留保される大当たりの抽選の権利は第1保留として留保され、第2始動口14zに遊技球が入球して留保される大当たりの抽選の権利は第2保留として留保される。

【2868】

これら両保留は、それぞれ上限留保個数を4個に設定し、その留保個数は、それぞれ第1特別図柄保留表示器23と第2特別図柄保留表示器24とに表示される。

そして、普通図柄の上限留保個数も4個に設定されており、その留保個数が、上記第1特別図柄保留表示器23及び第2特別図柄保留表示器24と同様の態様によって、普通図柄保留表示器25zにおいて表示される。

20

ラウンド回数表示器26zは、後述する特別遊技中に行われるラウンド遊技のラウンド回数を報知するためのものである。

【2869】

図196に示すように、遊技機1の裏面には、主制御基板50z、演出制御基板55z、払出制御基板60z、ランプ制御基板65z、画像制御基板70z、発射制御基板75z、電源基板80z、遊技情報出力端子板27zなどが設けられている。また、電源基板80zに遊技機に電力を給電するための電源プラグ81zや、図示しない電源スイッチが設けられている。

30

画像制御基板70zには、音声出力装置34から出力される音声の音量を切り替えるための音量切替スイッチ36zが設けられている。

【2870】

図196を用いて、本実施形態の遊技機1において遊技の進行を制御する遊技制御装置について説明する。

この図196において、主制御基板50zは遊技の基本動作を制御する。この主制御基板50zは、メインCPU50az、メインROM50bz、メインRAM50czから構成されるワンチップマイコンと、主制御用の入力ポートと出力ポート（図示せず）とを少なくとも備えている。

メインCPU50azは、各検出スイッチからの入力信号に基づいて、メインROM50bzに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メインRAM50czは、メインCPU50azの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

40

【2871】

上記主制御基板50zの入力側には、第1始動口検出スイッチ13az、第2始動口検出スイッチ14az、ゲート検出スイッチ15az、第1大入賞口検出スイッチ16az、第2大入賞口検出スイッチ17az、一般入賞口検出スイッチ18azが接続されており、遊技球の検出信号を主制御基板50zに入力するようにしている。

また、主制御基板50zの出力側には、第2始動口14zの開閉扉14bzを開閉動作

50

させる始動口開閉ソレノイド 1 4 c z、第 1 大入賞口 1 6 z の開閉扉 1 6 b z を開閉動作させる第 1 大入賞口開閉ソレノイド 1 6 c z、第 2 大入賞口 1 7 z の可動片 1 7 b z を開閉動作させる第 2 大入賞口開閉ソレノイド 1 7 c z が接続されている。

さらに、主制御基板 5 0 z の出力側には、第 1 特別図柄表示装置 2 0 z、第 2 特別図柄表示装置 2 1、普通図柄表示装置 2 2、第 1 特別図柄保留表示器 2 3、第 2 特別図柄保留表示器 2 4、普通図柄保留表示器 2 5 z、およびラウンド回数表示器 2 6 z が接続されており、出力ポートを介して各種信号を出力するようにしている。

また、主制御基板 5 0 z は、遊技店のホールコンピュータ等において遊技機の管理をするために必要となる外部情報信号を遊技情報出力端子板 2 7 z に出力する。

【 2 8 7 2 】

主制御基板 5 0 z のメイン R O M 5 0 b z には、後述する遊技制御用のプログラムや各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

また、主制御基板 5 0 z のメイン R A M 5 0 c z は、複数の記憶領域を有している。

例えば、メイン R A M 5 0 c z には、普通図柄保留数 (G) 記憶領域、普通図柄保留記憶領域、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域、第 2 特別図柄保留数 (U 2) 記憶領域、判定記憶領域、第 1 特別図柄記憶領域、第 2 特別図柄記憶領域、高確率遊技回数 (X) 記憶領域、時短遊技回数 (J) 記憶領域、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域、開放回数 (K) 記憶領域、第 1 大入賞口入れ球数 (C 1) 記憶領域、第 2 大入賞口入れ球数 (C 2) 記憶領域、遊技状態記憶領域、遊技状態バッファ、停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域等が設けられている。そして、遊技状態記憶領域は、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域を備えている。なお、上述した記憶領域は一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

【 2 8 7 3 】

遊技情報出力端子板 2 7 z は、主制御基板 5 0 z において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板 2 7 z は、主制御基板 5 0 z と配線接続されるとともに、遊技店のホールコンピュータ等に接続をするためのコネクタが設けられている。

主制御基板 8 0 z は、電源プラグ 8 1 z から供給される電源電圧を所定電圧に変換して各制御基板に供給する。また、主制御基板 8 0 z はコンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 5 0 z に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメイン C P U 5 0 a z は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン C P U 5 0 a z は動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【 2 8 7 4 】

演出制御基板 5 5 z は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板 5 5 z は、サブ C P U 5 5 a z、サブ R O M 5 5 b z、サブ R A M 5 5 c z を備えており、主制御基板 5 0 z に対して、当該主制御基板 5 0 z から演出制御基板 5 5 z への一方方向に通信可能に接続されている。

サブ C P U 5 5 a z は、主制御基板 5 0 z から送信されたコマンド、または、ランプ制御基板 6 5 z を介して入力される演出ボタン検出スイッチ 8 a z からの入力信号に基づいて、サブ R O M 5 5 b z に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータをランプ制御基板 6 5 z または画像制御基板 1 5 0 に送信する。サブ R A M 5 5 c z は、サブ C P U 5 5 a z の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【 2 8 7 5 】

演出制御基板 5 5 z のサブ R O M 5 5 b z には、演出制御用のプログラムや各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

例えば、主制御基板 5 0 z から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて演出パタ

10

20

30

40

50

ーンを決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示省略）、停止表示する演出図柄 35z の組み合わせを決定するための演出図柄パターン決定テーブル（図示省略）等がサブROM 55bz に記憶されている。なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、遊技の進行にあたっては、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

【2876】

演出制御基板 55z のサブRAM 55cz は、複数の記憶領域を有している。

サブRAM 55cz には、コマンド受信バッファ、遊技状態記憶領域、演出モード記憶領域、演出パターン記憶領域、演出図柄記憶領域、判定記憶領域（第0記憶領域）、第1保留記憶領域、第2保留記憶領域等が設けられている。なお、上述した記憶領域も一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

また、演出制御基板 55z には、現在時刻を出力するRTC（リアルタイムクロック）55d が搭載されている。サブCPU 55az は、RTC 55d から現在の日付を示す日付信号や現在の時刻を示す時刻信号を入力し、現在の日時に基づいて各種処理を実行する。

RTC 55d は、通常、遊技機に電源が供給されているときには遊技機からの電源によって動作し、遊技機の電源が切られているときには、主制御基板 80z に搭載されたバックアップ電源から供給される電源によって動作する。したがって、RTC 55d は、遊技機の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、RTC 55d は、演出制御基板 55z 上に電池を設けて、かかる電池によって動作するようにしてもよい。

【2877】

払出制御基板 60z は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板 60z は、払出CPU 60az、払出ROM 60bz、払出RAM 60cz を備えており、主制御基板 50 に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出CPU 60az は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ 106z、開放検出スイッチ 105z からの入力信号に基づいて、払出ROM 60bz に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板 50z に送信する。

【2878】

また、払出制御基板 60z の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ 107 が接続されている。払出CPU 60az は、主制御基板 50z から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出ROM 60bz から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払出装置の払出モータ 107 を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出RAM 60cz は、払出CPU 60az の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

また、図示しない遊技球貸出装置（カードユニット）が払出制御基板 60z に接続されているか確認し、遊技球貸出装置（カードユニット）が接続されていれば、発射制御基板 75z に遊技球を発射させることを許可する発射制御データを送信する。

また、払出制御基板 60z には、皿満タン検知スイッチ 51z や、球詰まり検知スイッチ 52z が接続されている。

【2879】

発射制御基板 75z は、払出制御基板 60z から発射制御データを受信すると発射の許可を行う。そして、タッチセンサ 11az からのタッチ信号および発射ボリューム 11bz からの入力信号を読み出し、発射用ソレノイド 12az および球送りソレノイド 12bz を通電制御し、遊技球を発射させる。

発射用ソレノイド 12az は、ロータリーソレノイドにより構成されている。発射用ソレノイド 12az には、図示しない打出部材が直結されており、発射用ソレノイド 12az が回転することで打出部材を回転させる。

ここで、発射用ソレノイド 12az の回転速度は、発射制御基板 75z に設けられた水

10

20

30

40

50

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。これにより、1 分間における発射遊技球数は、発射ソレノイドが 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 99.9 (個/分) となる。すなわち、遊技球は約 0.6 秒毎に発射されることになる。

球送りソレノイド 12bz は、直進ソレノイドにより構成され、上皿 6az (図 194 参照) にある遊技球を発射用ソレノイド 12az に直結された打出部材に向けて 1 個ずつ送り出す。

【2880】

ランプ制御基板 65z は、上記演出制御基板 55z に双方向通信可能に接続されており、その入力側には演出ボタン 8z に設けられている演出ボタン検出スイッチ 8a が接続されており、演出ボタン検出スイッチ 8az から検出信号が入力された場合は、演出制御基板 55z に出力するようにしている。

また、ランプ制御基板 65z には、遊技盤 10z に設けられた演出用役物装置 32 や演出用照明装置 33 が接続されており、ランプ制御基板 65z は、演出制御基板 55z から送信されたデータに基づいて、演出用照明装置 33 を点灯制御したり、光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御をしたりする。また、演出用役物装置 32 を動作させるソレノイドやモータ等の駆動源を通電制御する。なお、本実施形態では、演出ボタン 8z が突出するように構成されているので演出役物装置 32 は演出ボタン 8z を含む。

また、ランプ制御基板 65z には、上記した盤ランプ 100z、枠ランプ 101z が接続されている。

画像制御基板 150 は、上記演出制御基板 55z に双方向通信可能に接続されており、その出力側に上記画像表示装置 31z および音声出力装置 34 を接続している。

【2881】

主制御基板 50z についてさらに説明する。

主制御基板 50z には、性能表示モニター 600、設定表示モニター 650、設定キースイッチ 660、設定スイッチ 670、RWM クリアスイッチ 680 がさらに接続されている。

これらの詳細については後述するが、性能表示モニター 600 は、遊技機の性能すなわちベース値を表示するものである。

ベース値とは大当たり、確変遊技状態、時短遊技状態等の特別な状態を除いた通常の状態のとき (低確時短無時) にどれだけ払い出しが有るのかを示す数値であり、例えば低確時短無時に、遊技者が遊技球を 100 個打ち出したときに 50 個の賞球があれば、ベースは 50 である。

大当たり、確変遊技状態、時短遊技状態を含む全ての遊技状態における所定打ち出し数 (通常 60, 000 個) 毎に、低確時短無時のベース値を演算した値を性能表示モニター 600 に表示する。

また、設定機能を有する遊技機では、設定を変更することで、大当たりに当選する確率を変更することが出来る。

設定値は、性能表示モニター 600 とは別に設けられる設定表示モニター 650 に表示しても良いし、性能表示モニター 600 に設定表示モニター 650 を兼ねさせて、設定値を表示させても良い。その場合には、設定表示モニター 650 を別途設ける必要がない。

遊技機の設定変更のために設定スイッチ 670 を設けることなく、RWM クリアスイッチ 680 で代用するようにしてもよい。

【2882】

詳細は後述するが、性能表示モニター 600 を用いて遊技機の設定変更及び設定確認を行う操作を説明する。

遊技機 1 の扉を開放し (ガラス枠 4 を外枠 2 から開放し)、設定キースイッチ 660 を ON し、RWM クリアスイッチ 680 を押した状態で電源投入をすると、性能表示モニター 600 に現時点の設定が表示され、設定の切り替えが可能となる。

設定は、例えば、「1」～「6」の 6 段階であり、RWM クリアスイッチ 680 を操作

10

20

30

40

50

するごとに設定の値は加算して性能表示モニター 600 に表示され、「6」の次は、「1」に戻る。

設定の選択をしたあと、設定キースイッチ 660 を OFF にすると性能表示モニター 600 に表示された設定で確定し、性能表示モニター 600 には設定値表示とともにドットが表示される。

【2883】

設定の表示は、一定時間経過毎に性能表示に切り替わり、遊技が可能な状態となる。また、主制御基板の RWM のクリアが行われる。

設定の切り替え中は、演出表示及び効果音により報知が行われる。

また、遊技機 1 の扉を開放し、設定キースイッチ 660 を ON した状態で電源投入をすると、性能表示モニター 600 に、現時点の設定が表示されるとともにドットが表示され、設定の確認が可能となる。

設定の確認中は、演出表示及び効果音によって報知を行う。

【2884】

次に、演出ボタン 8z は、皿ユニット 7z の中央部分に組込まれている。

演出ボタン 8z は、図示しない通常操作位置と、通常操作位置よりも下方へ退入した押下位置と、通常操作位置よりも上方へ突出した突出操作位置とに互って進退可能に構成されている。また、演出ボタン 8z は通常操作位置及び突出操作位置を含む任意の位置から押下位置へ押下操作可能に構成されている。

なお、本明細書では演出ボタン 8z の詳細な構造については、例えば特開 2013-116168 公報等の開示されているので説明を省略する。

【2885】

<遊技盤背面の構成>

次に、遊技盤の背面側の構成について説明する。

図 197 はベース枠体 130z に各ユニットを組み付けた状態を示す背面図であり、図 198 は図 197 の一部分解斜視図である。

図 195、図 197、図 198 等にも示すように、遊技盤 10z の背面（後面）には、前後方向に貫通する開口部を有したベース枠体（液晶ベース枠）130 が組み付けられて、ベース枠体 130z の背面側（後面側）にはその開口部を塞ぐように画像表示ユニット（画像表示装置 31z、及び画像表示カバー 165）160 が組み付けられる。画像表示カバー（液晶カバー）165 の背面（後面）には、ランプ中継基板 166 が組み付けられ、ランプ中継基板 166 よりも下側の画像表示カバー 165 の背面下部には主制御基板を收容した基板保護ケース（基板ケース）200 が取り付けられる。

ベース枠体（液晶ベース）130z は前後方向へ貫通する開口部を有した略四角形の環状体であり、その環状の前面 131 は遊技盤 10z の背面に添設されて固定される。ベース枠体 130z の背面には各種回路基板、部品類を配置するためのスペースがある。

ベース枠体 130z の背面に固定された画像表示ユニット（液晶ユニット）160 の背面側には、演出制御基板 55z が配置されている。画像表示ユニット 160 は、演出制御基板の前方に設けた画像表示ユニット収納用のギャップ（収納空間）内に対して、ベース枠体 130z の側方（左右方向）、上下方向、或いは斜め方向からスライド自在に装着できるように構成されている。

ベース枠体 130z の背面に配置された各種回路基板は、蓋部材 170 によって覆われる（図 197、図 198）。

【2886】

図 197 に示すように、基板ケース 200z の背面側では、主制御基板 50z が備える、少なくとも RWM クリアスイッチ 680、設定キースイッチ 660 が露出している。

また、透明な基板ケース 200z を介して、主制御基板 50z が備える性能表示モニター 600 及び設定表示モニター 650 を視認可能である。

遊技店のスタッフ等は、遊技機の扉をあけて、遊技機背面の性能表示モニター 600、設定表示モニター 650 を視認しつつ、RWM クリアスイッチ 680、設定キースイッチ

10

20

30

40

50

660を操作して、RWMクリア、設定変更、遊技性能の確認等の操作を行うことが出来る。

【2887】

主制御基板50z上のRWMクリアスイッチ680は直接露出しておらず、基板ケース200zにおけるRWMクリアスイッチ680との対応位置に設けられた開口から、遊技店のスタッフ等が操作可能な操作部材685が突出している。操作部材685をスタッフ等が押下操作すると、押下された操作部材685によりRWMクリアスイッチ680が押圧される。これによって、RWMクリアスイッチ680の操作が行われる。

【2888】

設定キースイッチ660は、主制御基板50zから突出する筒状部材の端面にキーを挿入する鍵穴が設けられている。

そして、鍵穴を設けた設定キースイッチ660の端面が、基板ケース200zに設けた開口から露出している。

遊技店のスタッフ等は、設定キースイッチ660の鍵穴にキーを挿入して操作を行うことが出来る。

【2889】

<主制御基板>

次に、本実施形態のパチンコ機1の主制御基板である主制御基板50zが実行する各種動作について説明する。

図199は、パチンコ機1の主制御基板50zにおいて取得される各種乱数の説明図であり、(a)は特別図柄判定用乱数、(b)は大当たり図柄判定用乱数、(c)はリーチ判定用乱数、(d)は補助図柄判定用乱数の一例を夫々示した図である。

主制御基板50zでは、図199(a)に示す特別図柄判定用乱数と図199(b)に示す大当たり図柄判定用乱数とにより特別図柄が決定される。また、図199(d)に示す補助図柄判定用乱数により補助図柄が決定される。

【2890】

図199(a)に示す特別図柄判定用乱数は、始動口入賞時、例えば「0」～「60000」までの乱数の中から一つの乱数値が取得される。

上記したように、本実施形態の遊技機は、設定キースイッチ660、設定スイッチ670等を用いた設定を行うことによって大当たりに当選する(大当たりと判定される)確率を変更することが出来る。

なお、パチンコ機1が上記した設定キースイッチ660、設定スイッチ670等を備えることなく、大当たりに当選する確率の変更設定が不可能であってもよい。

遊技機が、設定キースイッチ660、設定スイッチ670を備えていても、用意された設定が「1」のみであり事実上、大当たりに当選する確率の変更設定が不可能であってもよい。

【2891】

設定変更が可能な場合の特別図柄判定用乱数を説明する。

設定が「1」のとき、低確率遊技状態(通常遊技状態)では、大当たりの割合が1/300に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「100」～「299」のときに大当たりと判定される。

一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が、1/60に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「100」～「1099」のときに大当たりと判定される。また、図199(a)に示す特別図柄判定用乱数では、ハズレの一種である小当たりの抽選も行っている。ここでは、小当たりの割合が1/300に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「2000」～「2199」のときに小当たりと判定される。これらの場合以外では、ハズレと判定される。

【2892】

設定が「2」のとき、低確率遊技状態(通常遊技状態)では、大当たりの割合が1/295に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「100」～「302」のときに大当

10

20

30

40

50

たりと判定される。

一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が、 $1/59$ に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「100」～「1114」のときに大当たりと判定される。小当たりの割合が $1/300$ に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「2000」～「2199」のときに小当たりと判定される。これらの場合以外では、ハズレと判定される。

【2893】

設定が「3」のとき、低確率遊技状態（通常遊技状態）では、大当たりの割合が $1/290$ に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「100」～「306」のときに大当たりと判定される。

一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が、 $1/58$ に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「100」～「1134」のときに大当たりと判定される。また、小当たりの割合が $1/300$ に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「2000」～「2199」のときに小当たりと判定される。これらの場合以外では、ハズレと判定される。

【2894】

設定が「4」のとき、低確率遊技状態（通常遊技状態）では、大当たりの割合が $1/285$ に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「100」～「309」のときに大当たりと判定される。

一方、高確率遊技状態では、大当たりの割合が、 $1/57$ に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「100」～「1149」のときに大当たりと判定される。また、小当たりの割合が $1/300$ に設定され、取得した特別図柄判定用乱数値が「2000」～「2199」のときに小当たりと判定される。

これらの場合以外では、ハズレと判定される。

なお、図199の説明では、「1」から「4」まで4個の設定値を例示しているが、設定値は「1」から「6」までの6個であってもよい。

【2895】

次に、図199（b）に示す大当たり図柄判定用乱数は、「0」～「249」までの250個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして取得した大当たり図柄判定用乱数値に基づいて、複数種類の大当たりの中から何れか1つの大当たりを決定する。

本実施形態では、複数種類の大当たりとして、通常時短付き長当たり、通常時短付き短当たり、高確率時短付き長当たり、高確率時短付き短当たり、高確率時短無し短当たりが用意されている。

なお、時短遊技状態とは、通常遊技状態よりも第2始動口14zに遊技球が入賞し易い遊技状態をいう。即ち、後述する所定条件が成立したときに第2始動口14zの第2始動口開閉扉14bzを遊技球が入賞し難い閉状態から遊技球が入賞し易い開状態に変化させることにより、第2始動口14zへの遊技球の入球確率を高めた第2始動口開閉扉14bzの開放サポートを伴う遊技状態をいう。

【2896】

通常時短付き長当たりは、大当たり遊技時における第1大入賞口16zまたは第2大入賞口17zの開放時間が比較的長く、比較的大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば100回）変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりである。

通常時短付き短当たりは、大当たり遊技時における第1大入賞口16zまたは第2大入賞口17zの開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば100回）変動するまでの期間、時短遊技を付与する大当たりである。

【2897】

高確率時短付き長当たりは、大当たり遊技時における第1大入賞口16zまたは第2大入賞口17zの開放時間が長く最も大量の出球の払い出しが期待できると共に、大当たり遊技終了後に大当たりの当選確率を高めた高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当た

りである。

高確率時短付き短当たりは、大当たり遊技時における第1大入賞口16zまたは第2大入賞口17zの開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に大当たりの当選確率を高めた高確率遊技と時短遊技の両方を付与する大当たりである。

高確率時短無し短当たりは、大当たり遊技時における第1大入賞口16zまたは第2大入賞口17zの開放時間が短く出球の払い出しは期待できないものの、大当たり遊技終了後に大当たりの当選確率を高めた高確率遊技を付与する大当たりである。

【2898】

また、本実施形態のパチンコ機1では、第1始動口13zに遊技球が入球した場合と第2始動口14zに遊技球が入球した場合とでは、一部の種類の大当たりについては選択される割合が異なるように構成されている。

例えば、通常時短付き長当たりが選択される割合は、第1始動口13zに遊技球が入賞した場合と第2始動口14zに遊技球が入賞した場合のいずれも35/250で同一とされる。同様に通常時短付き短当たりが選択される割合は、第1始動口13zに遊技球が入賞した場合と第2始動口14zに遊技球が入賞した場合のいずれも15/250で同一とされる。

具体的には、図199(b)に示すように、第1始動口13zまたは第2始動口14zに遊技球が入賞した時に取得された大当たり図柄判定用乱数値が「0」～「34」であれば、通常時短付き長当たりが選択され、「35」～「49」であれば、通常時短付き短当たりが選択される。

【2899】

一方、高確率時短付き長当たり及び高確率時短付き短当たりが選択される割合は、第1始動口13zに遊技球が入賞した場合と、第2始動口14zに遊技球が入賞した場合で異なり、例えば高確率時短付き長当たりが選択される割合は、第1始動口13zに遊技球が入賞した場合は25/250、第2始動口14zに遊技球が入賞した場合は175/250とされる。

また、高確率時短付き短当たりが選択される割合は、第1始動口13zに遊技球が入賞した場合は75/250、第2始動口14zに遊技球が入賞した場合は25/250とされる。

また、高確率時短無し短当たりが選択される割合は、第1始動口13zに遊技球が入賞した場合のみ100/250とされる。

具体的には、第1始動口13zに遊技球が入賞した時に取得された大当たり図柄判定用乱数値が「50」～「74」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「75」～「149」であれば、高確率時短付き短当たりが選択され、「150」～「249」であれば、高確率時短無し短当たりが選択される。

これに対して、第2始動口に遊技球が入賞した時に取得された大当たり図柄判定用乱数値が「50」～「224」であれば、高確率時短付き長当たりが選択され、「225」～「249」であれば、高確率時短付き短当たりが選択される。

【2900】

また、図199(c)に示すリーチ判定用乱数は、始動入賞時、「0」～「249」までの250個の乱数の中から一つの乱数値を取得し、取得したリーチ判定用乱数値が「0」～「21」のときに「リーチ有り」、取得したリーチ判定用乱数値が「22」～「249」のときに「リーチ無し」と判定する。

【2901】

また、図199(d)に示す補助図柄判定用乱数は、ゲート通過時、「0」～「9」までの10個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。

そして、時短フラグと高確フラグが共にOFFとなる低確率遊技状態または時短フラグがOFFで高確フラグがONとなる高確率時短無し遊技状態のときは取得した補助図柄判定用乱数値が「7」のときのみ当たりと判定する。

一方、時短フラグがON、高確フラグがOFFとなる低確率時短遊技状態、又は時短フラグと高確フラグが共にONとなる高確率時短遊技状態のときは、取得した補助図柄判定用乱数値が「0」～「9」のときに当たりと判定する。

【2902】

次に、本実施形態に係るパチンコ機1の主制御基板50zが実行する主要な処理について説明する。なお、以下に説明する処理は、主制御基板50zのメインCPU50azがメインROM50bzに格納されているプログラムを実行することにより実現することができる。なお、乱数更新処理については説明を省略する。

【2903】

[主制御基板のメイン処理]

図200を用いて、主制御基板50zのメイン処理を説明する。

図200は、主制御基板における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80z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CPU50azに入力されることで行われる。

まず、メインCPU50azは、ステップS1において、初期設定処理を行う。具体的には、遊技の制御を開始するための準備処理、設定変更操作に基づき設定値を変更するための設定変更処理、RWMクリア操作に基づきメインRAM50czの所定のRWM領域を初期化するためのRWMクリア処理、設定確認操作に基づき設定値を確認するための設定確認処理等を行う。なお、初期設定処理の詳細は後述する。

【2904】

メインCPU50azは、ステップS2において、特別図柄判定用乱数値及びリーチ判定用乱数値を更新し、ステップS3において、大当たり判定用初期乱数値、特別図柄判定用初期乱数値、当たり判定用初期乱数値、普通図柄決定用初期乱数値を更新する。

メインCPU50azは、ステップS4において、電源基板80zの電圧検出回路から供給電源の電圧降下（例えば24ボルトで供給されていた供給電源が18ボルト未満に低下すること）の発生を示す電圧降下検知信号が入力されているか否かを判定する。電圧降下検知信号が入力されていない場合には（ステップS4でNo）、ステップS2に処理を移し、電圧降下検知信号が入力されている場合には（ステップS4でNo）、ステップS5に処理を移す。

【2905】

メインCPU50azは、ステップS5において、電圧降下検知信号が所定期間（例えば10ミリ秒）継続して入力されているか否かを判定する。所定期間継続して入力されている場合には（ステップS5でYes）、完全なる停電が発生したものとしてステップS6に処理を移し、所定期間継続していない場合には（ステップS5でNo）、供給電源が一瞬だけ電圧降下する瞬間停電の可能性があるものとしてステップS4に処理を移す。

メインCPU50azは、ステップS6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S7において、払出制御基板60zに対して電源遮断の処理を開始したことを通知するための電源遮断指定コマンドを送信する。これにより、電源遮断指定コマンドを受信した払出制御基板60zから払出RAM60czに記憶されている遊技球の残り払出球数を示す残り払出球数指定コマンドが送信されてくることになる。

【2906】

メインCPU50azは、ステップS8において、残り払出球数指定コマンドを受信したか否かを判定する。残り払出球数指定コマンドを受信していない場合には（ステップS8でNo）、ステップS9に処理を移し、残り払出球数指定コマンドを受信した場合には（ステップS8でYes）、ステップS10に処理を移す。

メインCPU50azは、ステップS9において、残り払出球数指定コマンドの受信を待機するための待機時間が経過したか否かを判定する。待機時間が経過していない場合には（ステップS9でNo）、ステップS8に処理を移し、待機時間が経過している場合には（ステップS9でYes）、払出制御基板60zと正常な通信ができないものとしてステップS10に処理を移す。

10

20

30

40

50

【2907】

メインCPU50a zは、ステップS10において、メインRAM50c zのRWM領域に設定される払出カウンタに払出球数をセーブする。具体的には、残り払出球数指定コマンドを受信している場合には、残り払出球数指定コマンドにより特定される残り払出球数をセーブし、残り払出球数指定コマンドを受信していない場合には、残り払出球数として「0」をセーブする。なお、ここでセーブされた残り払出球数は、後述するタイマ割込の払出制御処理において参照され、電源が復旧した後に残り払出球数に応じた払出球数指定コマンドが払出制御基板60zに送信されることになる。

メインCPU50a zは、ステップS11において、出力ポートをクリアする。これにより、出力ポートの出力状態が初期化されて各種表示器や各種駆動源（モータ、ソレノイド）の動作が停止することになる。

10

【2908】

メインCPU50a zは、ステップS12において、メインRAM50c zのチェックサム（異常判定データ）を算出し、メインRAM50c zの所定の領域にセーブする。このようにすることで、次の電源ON時にチェックサムによるRWM領域のデータ異常判定を行うことが可能となる。

メインCPU50a zは、ステップS13において、メインRAM50c zのRWM領域にメインRAM50c zのデータがバックアップされている（電源復旧である）ことを示すバックアップフラグをセーブし、ステップS14において、RWMアクセスを禁止し、以降は電源供給が完全に断たれるまで待機する。

20

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

【2909】

（主制御基板の初期設定処理）

図201を用いて、主制御基板50zの初期設定処理を説明する。

30

図201は、主制御基板の初期設定処理を示すフローチャートである。

まず、メインCPU50a zは、ステップS21において、全割込を禁止し、ステップS22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S23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50z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60zや演出制御基板55zが起動するのを1秒間に亘って待機する。

【2910】

メインCPU50a zは、ステップS24において、メインRAM50c zのRWM領域へのアクセスを許可し、ステップS25において、発射許可指定コマンドを払出制御基板60zに送信する。これにより、払出制御部（払出CPU60a z、払出ROM60b z、払出RAM60c z）によって発射装置（発射用ソレノイド12a z）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。

40

メインCPU50a zは、ステップS26において、メインRAM50c zの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（ステップS26でYes）、電源復旧であるものとしてステップS27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（ステップS26でNo）、初回の電源投入であるものとしてステップS28に処理を移す。

【2911】

メインCPU50a zは、ステップS27において、メインRAM50c zのチェック

50

サム（異常判定データ）を算出し、ステップ S 2 8 において、設定変更操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ 6 6 0、RWM クリアスイッチ 6 8 0 及び開放検出スイッチ 1 0 5 z 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（ステップ S 2 8 で Y e s）、設定変更モードに移行するものとしてステップ S 2 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 2 8 で N o）、ステップ S 3 0 に処理を移す。

【2 9 1 2】

メイン CPU 5 0 a z は、ステップ S 2 9 において、設定変更処理を行う。具体的には、RWM クリアスイッチ 6 8 0 の操作に基づいて、遊技の有利度合いの段階である（大当たり抽選における大当たり確率の）設定値を変更（更新）して遊技の制御状態（RWM 領域の設定値領域以外）を初期化したり、設定変更中であることを示す設定変更指定コマンドを演出制御基板 5 5 z に送信したりするための処理を行い、ステップ S 2 5 に処理を移す。これにより、演出制御基板 5 5 z では、設定値の変更中であることを示す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。

「設定変更報知」とは、画像表示装置に設定値の変更中であることを認識させるための設定変更中画面を表示したり、枠ランプ 1 0 1 z や盤ランプ 1 0 0 z を設定変更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ことである。なお、音声出力装置 3 4 から設定変更中であることを示す設定変更報知音（「設定変更中です」）を出力してもよい。

【2 9 1 3】

メイン CPU 5 0 a z は、ステップ S 3 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、メイン RAM 5 0 c z の RWM 領域にセーブされているチェックサムと、ステップ S 2 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（RWM 領域のデータに異常がない）場合には（ステップ S 3 0 で Y e s）、ステップ S 3 1 に処理を移し、チェックサムが正常でない（RWM 領域のデータに異常がある）場合には（ステップ S 3 0 で N o）、ステップ S 3 2 に処理を移す。

なお、バックアップフラグがセーブされていない場合、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。

【2 9 1 4】

メイン CPU 5 0 a z は、ステップ S 3 1 において、メイン RAM 5 0 c z の RWM 領域に設定変更中であることを示す設定変更中フラグがあるか否かを判定する。設定変更中フラグがない場合には（ステップ S 3 1 で N o）、前回の電源断が設定変更処理中に発生したものでないとしてステップ S 3 3 に処理を移し、設定変更中フラグがある場合には（ステップ S 3 1 で Y e s）、前回の電源断が設定変更処理中に発生したものであるとしてステップ S 3 2 に処理を移す。なお、設定変更中フラグは、設定変更処理の開始時にメイン RAM 5 0 c z の RWM 領域にセーブされ、設定変更処理の終了時にメイン RAM 5 0 c z の RWM 領域からクリアされることになる。

【2 9 1 5】

メイン CPU 5 0 a z は、ステップ S 3 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を表示し、演出制御基板 5 5 z 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 2 7 z 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 5 5 z では、復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。「復帰不可能エラー」とは、遊技の制御が行われなくなる（遊技の制御に移行しなくなる）エラー状態となっており、設定変更処理が実行されないと解除されないようになっている。そのため、復帰不可能エラーが発生した場合には、電源基板 8 0 z に設けられる電源スイッチを OFF にした後に、設定変更操作を伴わずに電源スイッチを ON にしたとしても解除されるこ

とがなく、設定変更操作を伴って電源スイッチをONにしなければならなくなっている。
なお、復帰不可能エラー中にあっては、各種入力装置（各種スイッチ、各種センサ）からの信号入力の有無を一切監視しないようになっている。

【2916】

「復帰不可能エラー報知」とは、画像表示装置に復帰不可能エラーが発生したことを認識させるための復帰不可能エラー画面（「復帰不可能エラーです。設定変更を行って下さい」）を表示したり、枠ランプ101zや盤ランプ100z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34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。

10

【2917】

メインCPU50azは、ステップS33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680及び開放検出スイッチ105z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（ステップS33でYes）、RWMクリアモードに移行するものとしてステップS24に処理を移し、RWMクリア操作がなかった場合には（ステップS33でNo）、ステップS36に処理を移す。

メインCPU50azは、ステップS34において、RWMクリア処理を行う。具体的には、RWMクリアスイッチ680の操作に基づいて、遊技の制御状態を初期化（RWM領域の設定値領域以外を初期化）したり、RWMクリアの準備中であることを示すRWMクリア指定コマンドを演出制御基板55zに送信したりするための処理を行い、ステップS25に処理を移す。これにより、演出制御基板55zでは、RWMクリア準備中であることを示すRWMクリア準備報知を実行するための処理が行われることになる。

20

【2918】

「RWMクリア準備報知」とは、画像表示装置にRWMクリアスイッチ680の操作によってRWMクリアが行われることを認識させるためのクリア確認画面を表示したり、枠ランプ101zや盤ランプ100zをRWMクリア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ことである。なお、音声出力装置34からRWMクリア確認中であることを示す確認中報知音（「RWMクリアスイッチの操作によってRWMがクリアされます」）を出力してもよい。

30

メインCPU50azは、ステップS35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60z及び演出制御基板55zに送信し、ステップS31に処理を移す。これにより、演出制御基板55zでは、遊技の制御状態が初期化されたこと示す電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。

【2919】

「電源投入報知」とは、画像表示装置に遊技の制御状態が初期化されたことを認識させるための電源投入時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「123」）を表示したり、枠ランプ101zや盤ランプ100zを所定期間（例えば60秒間）に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたり、音声出力装置34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。

40

【2920】

メインCPU50azは、ステップS36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660及び開放検出スイッチ105z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（ステップS36でYes）、設定確認モードに移行するものとしてステップS37に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には（ステップS36でNo）、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S38に処理を移す。

【2921】

50

メインCPU 50 a z は、ステップ S 3 7 において、設定確認処理を行う。具体的には、メインRAM 50 c z のRWM領域の設定値領域にセーブされている設定値を情報表示器 1 1 3 に表示させたり、設定確認中であることを示す設定確認指定コマンドを演出制御基板 5 5 z に送信したりするための処理を行う。これにより、演出制御基板 5 5 z では、設定値の確認中であることを示す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。

【2922】

「設定確認報知」とは、画像表示装置に設定値の確認中であることを認識させるための設定確認中画面を表示したり、枠ランプ 1 0 1 z や盤ランプ 1 0 0 z 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ことである。なお、音声出力装置 3 4 から設定確認中であることを示す設定確認報知音（「設定確認中です」）を出力してもよい。

10

【2923】

メインCPU 50 a z は、ステップ S 3 8 において、メインRAM 50 c z の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。

【2924】

メインCPU 50 a z は、ステップ S 3 9 において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板 5 5 z に送信する。これにより、演出制御基板 5 5 z では、後述する設定確認報知等を終了させて遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを示す電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

20

【2925】

「電源復旧報知」とは、画像表示装置に遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるため電源復旧画面（画像）を所定期間（例えば30秒間）に亘って表示したり、枠ランプ 1 0 1 z や盤ランプ 1 0 0 z を所定期間（例えば60秒間）に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたり、音声出力装置 3 4 から電源が（停電から）復旧したことを示す電源復旧報知音（ブザー音）を所定期間（例えば30秒間）に亘って出力したりすることである。

30

メインCPU 50 a z は、ステップ S 4 0 において、その他のコマンド（後述する特別図柄記憶指定コマンド、普通図柄記憶指定コマンド等）を演出制御基板 5 5 z に送信する。これにより、演出制御基板 5 5 z では特図保留数を把握することが可能となると共に、画像表示装置に第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。

【2926】

メインCPU 50 a z は、ステップ S 4 1 において、タイマ割込（4ミリ秒）を発生させるためのCTC（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップ S 3 2 において、全割込を許可し、今回の初期設定処理を終了する。

40

【2927】

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

【2928】

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。

50

【2929】

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

また、設定変更中フラグがある場合、つまり、前回の電源断が設定変更中に発生した場合においては、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。

【2930】

なお、設定変更操作、RWMクリア操作、及び、設定確認操作において、開放検出スイッチ105zがON状態であることを含めているが、開放検出スイッチ105zのON状態であることを含めないようにしてもよい。

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S40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、メインRAM50czの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S25に処理を移すようにしてもよい。

【2931】

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

また、設定変更中フラグの有無を判定しないようにすることで、前回の電源断が設定変更中に発生した場合であっても復帰不可能エラー処理が行われないうようにしてもよい。

【2932】

[タイマ割込処理]

図202は、主制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。

メインCPU50azは、タイマ割込処理として、乱数更新処理（S61）、始動口SW処理（S62）、ゲート検出SW処理（S63）、特別図柄処理（S64）、客待ち設定処理（S65）、補助図柄処理（S66）、大入賞口処理（S67）、第2始動口開放処理（S68）等を実行する。

【2933】

次に、上記タイマ割込処理として実行される各種処理について説明する。

[始動口SW処理]

図203は、主制御基板のCPUが実行する始動口SW処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、メインCPU50azは、ステップS101において、第1始動口13zの第1始動口検出SW13aがONであるか否かの判定を行い、第1始動口検出SW13aがONであると判定した場合は、ステップS102において、第1始動口検出SW13aの保留個数U1が「4」より少ないか否かの判定を行う。

ここで、保留個数U1が「4」より少ないと判定した場合は、ステップS103において、保留個数U1に「1」を加算する。この後、ステップS104において、特別図柄用の特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値及び変動パターン乱数値等を取得して、メインRAM50czに格納する。

なお、本実施形態では、変動パターン乱数値が180個（0～179）用意されているものとする。

【2934】

次いで、メインCPU50azは、ステップS105において、第1特別図柄保留表示器23に表示する保留数を増加させると共に、第1保留数増加コマンドをセットする。メ

インCPU 50 a zは、第1保留数増加コマンドがセットされたら、演出制御基板 55 zに対して第1保留数増加コマンドを送信する。なお、ステップ S 102において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数 U 1が最大保留可能個数である「4」と判定した場合は、ステップ S 103～S 105の処理をスキップしてステップ S 106に進む。

【2935】

次に、メインCPU 50 a zは、ステップ S 106において、第2始動口 14 zの第2始動口検出 SW 14 aがONであるか否かの判定を行い、第2始動口検出 SW 14 aがONであると判定した場合は、ステップ S 107において、第2始動口検出 SW 14 aの保留個数 U 2が「4」より少ないか否かの判定を行う。

ここで、保留個数 U 2が「4」より少ないと判定した場合は、ステップ S 108において、保留個数 U 2に「1」を加算する。この後、ステップ S 109において、特別図柄用の特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、及び変動パターン乱数値等を取得して、メインRAM 50 c zに格納する。

【2936】

次いで、メインCPU 50 a zは、ステップ S 110において、第2特別図柄保留表示器 24の保留数を増加させると共に、第2保留数増加コマンドをセットする。メインCPU 50 a zは、第2保留数増加コマンドがセットされたら、演出制御基板 55 zに対して第2保留数増加コマンドを送信して、始動口 SW処理を終了する。なお、ステップ S 107において、否定結果が得られた場合、つまり保留個数 U 2が最大保留可能個数である「4」と判定した場合は、始動口 SW処理を終了する。

【2937】

[ゲート検出 SW処理]

図 204は、主制御基板のCPUが実行するゲート検出 SW処理の一例を示したフローチャートである。

メインCPU 50 aは、ステップ S 121において、ゲート 15 zのゲート検出 SW 15 aがONであるか否かの判定を行い、ゲート検出 SW 15 aがONであると判定した場合は、ステップ S 122において、ゲート検出 SW 15 aのゲート通過回数 Gが「4」より少ないか否かの判定を行う。

【2938】

ステップ S 122において、ゲート通過回数 Gが「4」より少ないと判定した場合は、ステップ S 123において、ゲート通過回数 Gに「1」を加算し、続くステップ S 124において、補助図柄判定用の乱数を取得してメインRAM 50 c zに格納して、ゲート検出 SW処理を終了する。

なお、ステップ S 121において、ゲート検出 SW 15 aがONでないと判定した場合、或いはステップ S 122において、否定結果が得られた場合、つまりゲート通過回数 Gが最大保留可能個数である「4」と判定した場合はゲート検出 SW処理を終了する。

【2939】

[特別図柄処理]

図 205は、主制御基板のCPUが実行する特別図柄処理の一例を示したフローチャートである。

メインCPU 50 a zは、ステップ S 131において、特別遊技フラグがONであるか否か、つまり大当たり遊技中または小当たり遊技中であるか否かの判定を行い、大当たり遊技中または小当たり遊技中でないと判定した場合は、続くステップ S 132において、第1特別図柄表示装置 20 zまたは第2特別図柄表示装置 21の特別図柄が変動中であるか否かの判定を行う。

ステップ S 132において、特別図柄が変動中でないと判定した場合は、次にステップ S 133において、優先的に消化する第2始動口検出 SW 14 aの保留個数 U 2が「1」より多いか否かの判定を行い、ステップ S 133において、保留個数 U 2が「1」より多いと判定した場合は、ステップ S 134において、保留個数 U 2を「1」減算する。

【2940】

一方、ステップ S 1 3 3 において、保留個数 U 2 が ≥ 1 でないと判定した場合、つまり保留個数 U 2 が「0」である場合は、次にステップ S 1 3 5 において、第 1 始動口検出 S W 1 3 a の保留個数 U 1 が「1」より多いか否かの判定を行い、ステップ S 1 3 5 において、保留個数 U 1 が「1」より多いと判定した場合は、続くステップ S 1 3 6 において、保留個数 U 1 を「1」減算する。

【2941】

次に、メイン C P U 5 0 a z は、ステップ S 1 3 7 において、客待ちフラグが O N であれば O F F にした後、ステップ S 1 3 8 において、後述する特別遊技判定処理（図 2 0 7）を実行する。ステップ S 1 3 8 における特別遊技判定処理実行後は、ステップ S 1 3 9 において、後述する変動パターン選択処理（図 2 0 8）を実行する。ステップ S 1 3 9 における変動パターン選択処理実行後は、ステップ S 1 4 0 において、対応する第 1 特別図柄表示装置 2 0 z、または第 2 特別図柄表示装置 2 1 の図柄変動を開始させると共に、続くステップ S 1 4 1 において、演出制御基板 5 5 z に送信する変動開始コマンドをセットする。

変動開始コマンドには、特別図柄の変動時間を示した変動パターンコマンド、大当たり抽選の抽選結果を示す大当たりまたは小当たりコマンド、大当たり図柄の抽選結果を示す大当たり図柄コマンド、リーチ抽選の抽選結果を示すリーチコマンド、現在の遊技状態に関する遊技状態コマンド等が含まれる。

【2942】

次に、メイン C P U 5 0 a z は、ステップ S 1 4 2 において、第 1 または第 2 特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判定を行う。

ステップ S 1 4 2 において、所定の変動時間を経過したと判定した場合は、続くステップ S 1 4 3 において、第 1 特別図柄表示装置 2 0 z または第 2 特別図柄表示装置 2 1 の変動を停止して所定特別図柄を表示させる。

この後、ステップ S 1 4 4 において、変動停止コマンドをセットし、続くステップ S 1 4 5 において、後述する停止中処理（図 2 1 0）を実行して特別図柄処理を終了する。

【2943】

なお、ステップ S 1 3 1 において、特別遊技フラグが O N であると判定した場合、或いはステップ S 1 4 2 において、特別図柄の変動時間が所定の変動時間に達していないと判定した場合は、特別図柄処理を終了する。

また、ステップ S 1 3 2 において、特別図柄が変動中であると判定した場合は、ステップ S 1 4 2 に進み、特別図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判定を行う。

また、ステップ S 1 3 5 において、保留個数 U 1 が ≥ 1 でないと判定した場合、つまり保留個数 U 1、U 2 の保留が無いと判定した場合は、ステップ S 1 4 6 において、図 2 0 6 に示す客待ち設定処理に実行して特別図柄処理を終了する。

【2944】

[客待ち設定処理]

図 2 0 6 は、主制御基板の C P U が実行する客待ち設定処理の一例を示したフローチャートである。

メイン C P U 5 0 a z は、ステップ S 1 5 1 において、客待ちフラグが O N であるか否かの判定を行い、客待ちフラグが O N であると判定した場合は、客待ち設定処理を終了する。

一方、ステップ S 1 5 1 において、客待ちフラグが O N でないと判定した場合は、ステップ S 1 5 2 において、客待ちコマンドをセットし、続くステップ S 1 5 3 において、客待ちフラグを O N にしてから客待ち設定処理を終了する。

なお、客待ちフラグは、大当たり状態でなく、また特別図柄の保留が無い状態が所定期間継続したときに、O F F から O N になる。

【2945】

[特別遊技判定処理]

図 207 は、主制御基板の CPU が実行する特別遊技判定処理の一例を示したフローチャートである。

メイン CPU 50 a z は、ステップ S 161 において、メイン RAM 50 c z に記憶された特別図柄判定用乱数値の判定を行い、続くステップ S 162 において、大当たりか否かの判定を行う。

ステップ S 162 において、大当たりか否かの判定した場合は、続くステップ S 163 において、メイン RAM 50 c z に記憶された大当たり図柄判定用乱数値の判定を行い、ステップ S 164 において、その判定結果に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 20 z または第 2 特別図柄表示装置 21 に表示する大当たり図柄を設定して、特別遊技判定処理を終了する。

10

【2946】

一方、ステップ S 162 において、大当たりか否かの判定していないと判定した場合は、次にステップ S 165 において、特別図柄判定用乱数値に基づいて小当たりか否かの判定を行う。

ステップ S 165 において、小当たりか否かの判定した場合は、続くステップ S 166 において、第 1 特別図柄表示装置 20 z または第 2 特別図柄表示装置 21 に表示する小当たり図柄を設定して、特別遊技判定処理を終了する。

また、ステップ S 165 において、小当たりか否かの判定していないと判定した場合は、ステップ S 167 において、第 1 特別図柄表示装置 20 z または第 2 特別図柄表示装置 21 に表示するハズレ図柄を設定して特別遊技判定処理を終了する。

20

【2947】

[変動パターン選択処理]

図 208 は、主制御基板の CPU が実行する変動パターン選択処理の一例を示したフローチャートである。

メイン CPU 50 a z は、先ず、ステップ S 171 において、時短遊技状態であることを示す時短フラグが ON であるか否かの判定を行う。ステップ S 171 において、時短フラグが ON であると判定した場合は、続くステップ S 172 において、変動パターンテーブルとして、時短遊技状態用テーブルをセットしてステップ S 174 に進む。

【2948】

一方、ステップ S 171 において、時短フラグが ON でないと判定した場合は、ステップ S 173 において、変動パターンテーブルとして、非時短遊技状態用テーブルをセットしてステップ S 174 に進む。

30

次に、メイン CPU 50 a z は、ステップ S 174 において、先に取得した変動パターン乱数値の判定を行い、続くステップ S 175 において、セットされた変動パターンテーブルと変動パターン乱数値とに基づいて、変動パターンの設定を行って、変動パターン選択処理を終了する。

【2949】

図 209 は、変動パターンテーブルの一例を示した図であり、(a) は非時短遊技状態用変動パターンテーブル、(b) は時短遊技状態用変動パターンテーブルの一例を夫々示した図である。

40

【2950】

先ず、図 209 (a) に示す非時短遊技状態用変動パターンテーブルについて説明する。

図 209 (a) に示す非時短遊技状態用変動パターンテーブルでは、特別図柄判定結果が大当たりであって、変動パターン乱数値が「0～89」のときは、変動時間が 90 秒と長い変動パターン 1 が選択される。変動パターン 1 が選択された場合はリーチ A を伴う当たり演出が行われる。

【2951】

また特別図柄判定結果が大当たりであって、変動パターン乱数値が「90～179」のときは、変動時間が 60 秒とされる変動パターン 2 が選択される。変動パターン 2 が選択

50

された場合はリーチ B を伴う当たり演出が行われる。

また特別図柄判定結果が小当たりの場合は、選択される変動パターン乱数値「0～179」に関わらず、変動時間が60秒とされる変動パターン3を選択する。変動パターン3が選択された場合はチャンス演出が行われる。

【2952】

次に、特別図柄判定結果がハズレであって遊技状態が非時短遊技状態の場合について説明する。

特別図柄判定用乱数値がハズレの場合は、第1特別図柄の保留球数、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値等に基づいて変動パターンが決定される。

具体的には、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「0～2」であって、リーチ判定用乱数値が「22～249」のリーチ無しの場合は、選択される変動パターン乱数値「0～179」に関わらず、変動時間が12秒とされる変動パターン4を選択する。変動パターン4が選択された場合は通常変動 A の演出が行われる。

【2953】

一方、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「0～2」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は、変動時間が90秒とされる変動パターン5を選択する。変動パターン5が選択された場合はリーチ A を伴うハズレ演出が行われる。

また、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「0～2」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「30～179」の場合は、変動時間が30秒とされる変動パターン6を選択する。変動パターン6が選択された場合はリーチ B を伴うハズレ演出が行われる。

【2954】

次に、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「22～249」のリーチ無しの場合は、選択される変動パターン乱数値「0～179」に関わらず、変動時間が8秒とされる変動パターン7を選択する。変動パターン7が選択された場合は通常変動 B の演出が行われる。

また第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は、上記した変動時間が90秒とされる変動パターン5を選択する。

また第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「3」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「30～179」の場合は、上記した変動時間が30秒とされる変動パターン6を選択する。

【2955】

また、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「4～8」であって、リーチ判定用乱数値が「22～249」のリーチ無しの場合は、選択される変動パターン乱数値「0～179」に関わらず、変動時間が4秒とされる変動パターン8を選択する。変動パターン8が選択された場合は短縮変動 A の演出が行われる。

また、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「4～8」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は、上記した変動時間が90秒とされる変動パターン5が選択される。

また、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「4～8」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「30～179」の場合は、上記した変動時間が30秒とされる変動パターン6が選択される。

【2956】

次に、図209(b)に示す時短遊技状態用変動パターンテーブルについて説明する。なお、図209(b)に示す時短遊技状態用変動パターンテーブルは、大当たりまたは小当たり時における変動パターンの決定方法が、図209(a)に示す非時短遊技状態用変動パターンテーブルと同一とされるので説明は省略し、ここでは特別図柄判定用乱数値がハズレであって遊技状態が時短遊技状態の場合についてのみ説明する。

特別図柄判定用乱数値がハズレである場合は、第2特別図柄の保留球数、リーチ判定用乱数値、変動パターン乱数値等に基づいて変動パターンが決定される。

具体的には、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「0～5」であって、リーチ判定用乱数値が「22～249」のリーチ無しの場合は、選択される変動パターン乱数値「0～179」に関わらず、変動時間が12秒とされる変動パターン4を選択する。変動パターン4が選択された場合は通常変動Aの演出が行われる。

【2957】

一方、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「0～5」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は変動時間が90秒とされる変動パターン5を選択する。変動パターン5が選択された場合はリーチAを伴うハズレ演出が行われる。

10

また、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「0～5」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「30～179」の場合は、変動時間が30秒とされる変動パターン6を選択する。変動パターン6が選択された場合はリーチBを伴うハズレ演出が行われる。

【2958】

一方、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「6～8」であって、リーチ判定用乱数値が「22～249」のリーチ無しの場合は、選択される変動パターン乱数値「0～179」に関わらず、変動時間が2秒とされる変動パターン9を選択する。変動パターン9が選択された場合は短縮変動Bの演出が行われる。

20

また、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「6～8」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「0～29」の場合は、上記変動パターン5が選択される。

また、第1及び第2特別図柄の合計保留球数が「6～8」であって、リーチ判定用乱数値が「0～21」のリーチ有りで、変動パターン乱数値が「30～179」の場合は、上記変動パターン6が選択される。

なお、本実施形態では、大当たり当選時、特別図柄判定用乱数値と変動パターン乱数値とに基づいて変動パターンを決定するようにしているが、これはあくまでも一例であり、特別図柄判定用乱数値と大当たり図柄判定用乱数値とに基づいて変動パターンを決定したり、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値及び変動パターン乱数値に基づいて変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【2959】

[停止中処理]

図210は、主制御基板のCPUが実行する停止中処理の一例を示したフローチャートである。

メインCPU50aは、ステップS181において、時短フラグがONであるか否かの判定を行い、時短フラグがONであると判定した場合は、続くステップS182において、メインRAM50cに記憶されている時短ゲームの残ゲーム回数Jから「1」減算する。

【2960】

40

次に、メインCPU50aは、ステップS183において、残ゲーム回数Jが「0」であるか否かの判定を行い、残ゲーム回数Jが「0」であれば、時短ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数（例えば100回）行われたことを意味するので、続くステップS184において、時短フラグをOFFにする。

なお、ステップS181において時短フラグがONでないと判定した場合、或いはステップS183において、残ゲーム回数Jが「0」でないと判定した場合は、ステップS185に移行する。

【2961】

次に、メインCPU50aは、続くステップS185において、高確フラグがONであるか否かの判定を行い、高確フラグがONであると判定した場合は、続くステップS1

50

86において、メインRAM50cに記憶されている高確率ゲームの残ゲーム回数Xから「1」減算する。

次に、メインCPU50aは、ステップS187において、残ゲーム回数Xが「0」であるか否かの判定を行い、残ゲーム回数Xが「0」であれば、高確率ゲームにおいて特別図柄の変動表示が所定回数（例えば10000回）行われたことを意味するので、続くステップS188において、高確フラグをOFFにする。

なお、ステップS185において、高確フラグがONでないと判定した場合、或いはステップS187において、残ゲーム回数Xが「0」でないと判定した場合は、ステップS189に移行する。

【2962】

10

次に、メインCPU50aは、ステップS189において、第1特別図柄表示装置20zまたは第2特別図柄表示装置21にセットされた特別図柄により大当たりであるか否かの判定を行い、大当たりでないと判定した場合は、次にステップS190において、セットされている特別図柄が「小当たり」であるか否かの判定を行う。ここで、小当たりであると判定した場合は、ステップS191において、小当たり遊技フラグをONにする。この後、ステップS192において、大当たりのオープニングを開始すると共に、ステップS193において、大当たりオープニングコマンドをセットして、停止中処理を終了する。

【2963】

20

一方、ステップS190において、小当たりでないと判定した場合は、小当たり遊技フラグをONにすることなく変動停止中処理を終了する。

また、ステップS189において、大当たりであると判定した場合は、次にステップS194において、大当たりが長当たりであるか否かの判定を行い、長当たりであると判定した場合は、ステップS195において、長当たり遊技フラグ（特別遊技フラグ）をONにし、そうでなければステップS196において、短当たり遊技フラグ（特別遊技フラグ）をONにする。この後、ステップS197において、時短ゲームの残ゲーム回数J、及び高確率ゲームの残回数Xを夫々「0」にセットして、残ゲーム回数J/Xをリセットした後、ステップS198において、時短フラグと高確フラグをOFFにして、ステップS192に進む。

【2964】

30

[補助図柄処理]

図211は、主制御基板のCPUが実行する補助図柄処理の一例を示したフローチャートである。

メインCPU50aは、ステップS201において、補助遊技フラグがONであるか否かの判定を行い、補助遊技フラグがONであると判定した場合は、補助図柄処理を終了する。

一方、ステップS201において、補助遊技フラグがONでないと判定した場合は、ステップS202において、補助図柄が変動中であるか否かの判定を行う。ステップS202において、補助図柄が変動中でないと判定した場合は、ステップS203において、遊技球がゲート検出SW15aを通過した回数を記憶したゲート通過回数Gが「1」より多いか否かの判定を行い、ゲート通過回数Gが「1」より多い場合は、続くステップS204において、ゲート通過回数Gを「1」減算し、ゲート通過回数Gが「1」より多くないと判定した場合、つまり「0」の場合は、補助図柄処理を終了する。

40

【2965】

次に、メインCPU50aは、ステップS205において、補助図柄判定用乱数値の判定を行い、続くステップS206において、補助図柄表示装置22に停止表示する停止図柄を設定し、ステップS207において、変動時間を設定する。

ここで、補助図柄の変動時間は、時短フラグがOFFであれば、例えば4.0秒、時短フラグがONであれば、例えば1.5秒に設定することが考えられる。

次に、メインCPU50aは、ステップS209において、補助図柄の変動時間が所

50

定時間経過したか否かの判定を行い、所定の変動時間を経過したと判定した場合は、ステップS 2 1 0において、変動を停止する。一方、ステップS 2 0 9において補助図柄の変動時間が所定時間経過していないと判定した場合は、補助図柄処理を終了する。

【2 9 6 6】

次に、メインCPU 5 0 aは、ステップS 2 1 1において、補助図柄が当たり図柄であるか否かの判定を行い、補助図柄が当たり図柄である場合は、ステップS 2 1 2において、補助遊技フラグをONにして、補助図柄処理を終了する。

なお、ステップS 2 1 1において、停止図柄が当たり図柄でないと判定した場合は、補助遊技フラグをONにすることなく、補助図柄処理を終了する。

また、ステップS 2 0 2において、補助図柄が変動中であると判定した場合は、ステップS 2 0 9に進み、補助図柄の変動時間が所定の変動時間を経過したか否かの判定を行う。

【2 9 6 7】

[大入賞口処理]

図2 1 2は、主制御基板のCPUが実行する大入賞口処理の一例を示したフローチャートである。

メインCPU 5 0 a zは、ステップS 2 2 1において、小当たり遊技フラグ又は特別遊技フラグがONであるか否かの判定を行い、小当たり遊技フラグ又は特別遊技フラグがONであると判定した場合は、ステップS 2 2 2において、オープニング中であるか否かの判定を行う。ステップS 2 2 2において、大当たりのオープニング中であると判定した場合は、次にステップS 2 2 3において、オープニング時間を経過したか否かの判定を行う。ステップS 2 2 3において、オープニング時間を経過したと判定した場合は、続くステップS 2 2 4において、ラウンド回数Rの値に「0」をセットする共に、ラウンド回数(R数)／作動パターンの設定を行う。

【2 9 6 8】

図2 1 3は、ラウンド回数／作動パターンの設定例を示した図であり、例えば特別遊技が通常時短付き長当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を4 R、1 R中の作動パターンを2 9. 5秒開放×1回に設定する。また大当たりが通常時短付き短当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を2 R、1 R中の作動パターンを0. 1秒開放×1回に設定する。更に大当たりが高確率時短付き長当たりであった場合は、ラウンド数(R数)を1 6 R、1 R中の作動パターンを2 9. 5秒開放×1回に設定し、大当たりが高確率時短付き短当たり及び高確率時短無し短当たりであった場合は、夫々ラウンド数(R数)を2 R、1 R中の作動パターンを0. 1秒開放×1回に設定する。

また小当たりであった場合は、例えばラウンド数(R数)を1 R、1 R中の作動パターンを0. 1秒開放×2回に設定する。

【2 9 6 9】

次に、メインCPU 5 0 a zは、ステップS 2 2 5において、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7 zへの1ラウンドあたりの入賞個数を示す個数カウンタCに「0」をセットすると共に、続くステップS 2 2 6において、ラウンド回数Rの値に「1」を加算する。そして、続くステップS 2 2 7において、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7 zの作動を開始する。つまり、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7 zの何れかを閉状態から開状態にする。

【2 9 7 0】

次に、メインCPU 5 0 a zは、ステップS 2 2 8において、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7 zの作動時間が所定時間を経過したか否かの判定を行い、作動時間が所定時間を経過していないと判定した場合は、続くステップS 2 2 9において、個数カウンタCの値が規定個数に達したか否かの判定を行う。

ステップS 2 2 9において、個数カウンタCの値が規定個数Cであると判定した場合は、ステップS 2 3 0において、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7 zの作動を終了する。つまり、開状態にある第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7 zを閉状態にする

。

一方、個数カウンタCの値が規定個数に達していないと判定した場合は、大入賞口処理を終了する。

また、ステップS228において、第1大入賞口16または第2大入賞口17zの作動時間が所定の作動時間を経過していた場合は、ステップS229の処理をスキップして、個数カウンタCの個数をチェックすることなく、ステップS230において、第1大入賞口16または第2大入賞口17zの作動を終了する。

【2971】

次に、メインCPU50azは、ステップS231において、大当たりラウンド回数が最大ラウンド回数Rであるか否かの判定を行う。つまり、大当たりラウンドが最終ラウンドであるか否かの判定を行う。

ステップS231において、大当たりラウンドが最終ラウンドであると判定した場合は、ステップS232において、エンディングを開始すると共に、ステップS233において、エンディングコマンドをセットする。

【2972】

次いで、メインCPU50azは、ステップS234において、ラウンド回数Rの値を「0」にセットする。この後、ステップS235において、エンディング時間を経過したか否かの判定を行い、エンディング時間を経過したと判定した場合は、続くステップS236において、後述する遊技状態設定処理を実行する。この後、ステップS237において、特別遊技フラグをOFFにして、大入賞口処理を終了する。

また、ステップS222において、大当たりのオープニング中でないと判定した場合は、ステップS238において、エンディング中であるか否かの判定を行い、エンディング中であると判定した場合は、ステップS235に進み、エンディング中でないと判定した場合は、ステップS239において、大入賞口が作動中であるか否かの判定を行う。

【2973】

ステップS239において、第1大入賞口16または第2大入賞口17zが作動中であると判定した場合は、ステップS228に移行し、第1大入賞口16または第2大入賞口17zが作動中でないと判定した場合はステップS225に移行する。

なお、ステップS221において、オープニング時間を経過していないと判定した場合は、大入賞口処理を終了する。また、同様にステップS229において、個数カウンタCの値が規定個数に達していないと判定した場合や、ステップS231において大当たりラウンドが最終ラウンドでないと判定した場合、或いはステップS235においてエンディング時間を経過していないと判定した場合も、大入賞口処理を終了する。

【2974】

[遊技状態設定処理]

図214は、主制御基板のCPUが実行する遊技状態設定処理の一例を示したフローチャートである。

メインCPU50azは、まず、ステップS241において、小当たりであるか否かの判定を行い、小当たりであると判定した場合は、遊技状態設定処理を終了する。

一方、ステップS241において、小当たりでないと判定した場合は、次にステップS242において、通常当たり（通常時短付き長当たりまたは通常時短付き短当たり）であるか否かの判定を行い、通常当たりであると判定した場合は、ステップS243において、時短フラグをONにすると共に、ステップS244において、時短ゲームの残ゲーム回数Jに例えば「100」をセットして、遊技状態設定処理を終了する。

【2975】

また、ステップS242において、通常当たりでないと判定した場合は、高確率遊技を付与する大当たりであるので、ステップS245において、高確フラグをONにすると共に、ステップS246において、高確ゲームの残ゲーム回数Xに例えば「10000」をセットする。

【2976】

次に、メインCPU 50 a zは、ステップS 2 4 7において、当たりが時短付き当たりであるか否かの判定を行い、時短付き当たりであると判定した場合は、ステップS 2 4 8において、時短フラグをONにすると共に、ステップS 2 4 9において、時短ゲームの残ゲーム回数Jに例えば「1 0 0 0 0」をセットして、遊技状態設定処理を終了する。一方、ステップS 2 4 7において、時短付き当たりでないと判定した場合、ステップS 2 5 0において、時短フラグをOFFにすると共に、ステップS 2 5 1において、時短ゲームの残ゲーム回数Jをリセットして、遊技状態設定処理を終了する。

【2 9 7 7】

〔第2始動口開放処理〕

図2 1 5は、主制御基板のCPUが実行する第2始動口開放処理の一例を示したフローチャートである。

メインCPU 50 a zは、ステップS 2 6 1において、補助遊技フラグがONであるか否かの判定を行い、補助遊技フラグがONであると判定した場合は、次にステップS 2 6 2において、第2始動口開閉扉1 4 b zが作動中であるか否かの判定を行う。ステップS 2 6 2において、第2始動口開閉扉1 4 b zが作動中（開放中）でなければ、ステップS 2 6 3において、遊技状態に応じて第2始動口開閉扉1 4 b zの作動パターンを設定し、ステップS 2 6 4において、第2始動口開閉扉1 4 b zの作動を開始する。

ここで、設定する第2始動口開閉扉1 4 b zの作動パターン（時間）は、例えば時短フラグがOFFであれば、0. 1 5秒開放×1回、時短フラグがONであれば、1. 8 0秒開放×3回に設定することが考えられる。

【2 9 7 8】

次に、メインCPU 50 a zは、ステップS 2 6 5において、第2始動口開閉扉1 4 b zの作動時間が所定の時間を経過したか否かの判定を行い、所定の作動時間が経過したと判定した場合は、ステップS 2 6 6において、補助遊技フラグをOFFにして、第2始動口開放処理を終了する。

なお、ステップS 2 6 2において、第2始動口開閉扉1 4 b zが作動中であると判定した場合は、ステップS 2 6 5に移行する。

また、ステップS 2 6 1において、補助遊技フラグがONでないと判定した場合、またはステップS 2 6 5において、第2始動口1 4 zの作動時間が経過していないと判定した場合は、第2始動口開放処理を終了する。

【2 9 7 9】

このように本実施形態のパチンコ機1では、例えば第1特別図柄表示装置2 0 zまたは第2特別図柄表示装置2 1に表示されている特別図柄の変動が停止しているときに第1始動口1 3 zに遊技球が入球すると、この入球を契機に特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値等を抽選により取得すると共に、第1特別図柄表示装置2 0 zの第1特別図柄を変動表示させる。そして、取得した特別図柄判定用乱数値が特別遊技に当選したと判定した場合は、第1特別図柄表示装置2 0 zの第1特別図柄を特定の図柄で停止させる。この後、上記した長当たり、短当たり、または小当たりの何れかの特別遊技を実行する。

【2 9 8 0】

長当たり遊技中は、開放状態になる第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7 zを狙って遊技球を発射することで出球を獲得することができる。

一方、短当たり遊技中は、大入賞口の開放時間が極めて短いため、第1大入賞口1 6または第2大入賞口1 7 zを狙って遊技球を発射しても殆ど出球を獲得することができないようになっている。

【2 9 8 1】

同様に、例えば第1特別図柄表示装置2 0 zまたは第2特別図柄表示装置2 1に表示されている特別図柄の変動が停止しているときに第2始動口1 4 zに遊技球が入球すると、この入球を契機に特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値等を抽選により取得すると共に、第2特別図柄表示装置2 1の第2特別図柄を変動表示

10

20

30

40

50

させる。

そして、取得した特別図柄判定用乱数値が特別遊技に当選したと判定した場合は、第2特別図柄表示装置21の第2特別図柄を特定の図柄で停止させる。この後、上記した大当たり（長当たりまたは短当たり）、または小当たりの何れかの特別遊技を実行する。長当たり遊技中は、所定期間、開放状態になる第1大入賞口16または第2大入賞口17zを狙って遊技球を発射することで出球を獲得することができる。一方、上記同様、短当たり遊技中は、大入賞口の開放時間が極めて短いため、第1大入賞口16または第2大入賞口17zを狙って遊技球を発射しても殆ど出球を獲得することができないようになっている。

【2982】

10

大当たり遊技終了後は、大当たり図柄判定用乱数値の抽選結果に基づいて、特典遊技として、第2始動口開閉扉14bzの開放サポートを伴う時短遊技を所定期間行う通常時短遊技、上記時短遊技と大当たり当選確率が高確率とされる高確率遊技とを所定期間行う高確率時短遊技（所謂、確変遊技）、または高確率遊技のみを所定期間行う高確率時短無し遊技（所謂、潜伏確変遊技）のいずれかの遊技状態に移行する。

高確率遊技は、特別図柄の変動回数が予め設定した設定回数（例えば10000回）に達するか、或いは再度大当たりに当選するまで継続して行われる。

【2983】

一方、時短遊技は、特別図柄の変動回数が予め設定した設定回数（例えば通常時短遊技であれば100回、高確率時短遊技であれば10000回）に達するか、或いは再度大当たりに当選するまで継続して行われる。

20

また、時短遊技中は、特別図柄の変動開始から変動停止までの変動時間が通常遊技中より短時間に設定されると共に、補助図柄の当選確率が通常遊技中より高確率に設定される。

さらに補助図柄の当選時における第2始動口開閉扉14bzの開放時間が通常遊技中より長く設定される。

従って、時短遊技中は、第2始動口14zへの遊技球の入賞率が通常遊技中より高くなるため、遊技者は第2始動口14zを狙って遊技球を発射することで通常遊技中に比べて遊技効率を大幅に高めることができる。

【2984】

30

さらに本実施形態のパチンコ機1は、第2始動口14zに遊技球が入球したときのほうが、第1始動口13zに遊技球が入球したときより遊技者に有利な大当たりに当選する割合が高くなっていることから時短遊技中は通常遊技中より遊技者に有利な大当たりに当選し易い構成になっている。

【2985】

次に、演出制御基板55zが実行する処理について説明する。

[タイマ割込処理]

図216は、演出制御基板のCPUが実行するタイマ割込処理の一例を示したフローチャートである。なお、図216に示すタイマ割込み処理は、演出制御基板55zのサブCPU55azがサブROM55bzに格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

40

この場合、演出制御基板55zのサブCPU55azは、タイマ割込処理として、コマンド受信処理（ステップS310）、演出ボタン処理（ステップS320）、コマンド送信処理（ステップS330）等を実行する。

【2986】

次に、演出制御基板55zのサブCPU55azがタイマ割込処理として実行する主要な処理の一例について説明する。なお、以下に説明する処理も演出制御基板55zのサブCPU55azがサブROM55bzに格納されているプログラムを実行することにより実現できる。

【2987】

50

[コマンド受信処理]

図 2 1 7 は、演出制御基板の C P U が実行するコマンド受信処理の一例を示したフローチャートである。

サブ C P U 5 5 a z は、ステップ S 4 0 1 において、保留数増加コマンドを受信したか否かの判定を行い、保留数増加コマンドを受信したと判定した場合は、ステップ S 4 0 2 において、保留数増加コマンド受信処理を実行する。

次に、サブ C P U 5 5 a z は、ステップ S 4 0 3 において、変動開始コマンドを受信したか否かの判定を行い、変動開始コマンドを受信したと判定した場合は、続くステップ S 4 0 4 において、演出選択処理を実行する。

ステップ S 4 0 4 の演出選択処理は、特別図柄の変動中に行う演出を選択する処理である。

なお、ステップ S 4 0 3 において、変動開始コマンドを受信していないと判定した場合は、演出選択処理を実行することなくステップ S 4 0 5 に進む。

【 2 9 8 8 】

次に、サブ C P U 5 5 a z は、ステップ S 4 0 5 において、変動停止コマンドを受信したか否かの判定を行い、変動停止コマンドを受信したと判定した場合は、続くステップ S 4 0 6 において、変動演出終了中処理を実行する。

変動演出終了中処理としては、変動停止コマンドの解析、解析結果に基づいてモードフラグの変更等の各種処理、及び変動演出終了コマンドをセットする処理等が挙げられる。

なお、ステップ S 4 0 5 において、変動停止コマンドを受信していないと判定した場合は、変動演出終了中処理を実行することなくステップ S 4 0 7 に進む。

【 2 9 8 9 】

次に、サブ C P U 5 5 a z は、ステップ S 4 0 7 において、オープニングコマンドを受信したか否かの判定を行い、オープニングコマンドを受信したと判定した場合は、続くステップ S 4 0 8 において、特別遊技演出選択処理を実行する。

特別遊技演出選択処理としては、オープニングコマンドの解析、特別遊技演出パターン選択処理及びオープニング演出開始コマンドをセットする処理等が挙げられる。

なお、ステップ S 4 0 7 において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合は、特別遊技演出選択処理を実行することなくステップ S 4 0 9 に進む。

【 2 9 9 0 】

次に、サブ C P U 5 5 a z は、ステップ S 4 0 9 において、エンディング演出選択処理を実行するエンディングコマンドを受信したか否かの判定を行い、エンディングコマンドを受信したと判定した場合は、続くステップ S 4 1 0 において、エンディング演出選択処理を実行する。

エンディング演出選択処理としては、エンディングコマンドの解析、エンディング演出パターン選択、及びエンディング演出開始コマンドをセットする処理等が挙げられる。

なお、ステップ S 4 0 9 においてエンディングコマンドを受信していないと判定した場合は、エンディング演出選択処理を実行することなくステップ S 4 1 1 に進む。

次に、サブ C P U 5 5 a z は、ステップ S 4 1 1 において、客待ちコマンド受信処理を実行して、コマンド受信処理を終了する。

【 2 9 9 1 】

[演出選択処理]

図 2 1 8 は、演出制御基板の C P U が実行する演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、サブ C P U 5 5 a z は、先ず、ステップ S 4 2 1 において、変動開始コマンドの解析を行い、続くステップ S 4 2 2 において、サブ R A M 5 5 c z に記憶されている保留球の保留数を減算する。

次に、ステップ S 4 2 3 において、変動開始コマンドの解析結果に基づいて変動演出パターンを選択し、続くステップ S 4 2 4 において、変動演出開始コマンドをセットして、演出選択処理を終了する。

10

20

30

40

50

【2992】

[変動演出終了中処理]

図219は、演出制御基板のCPUが実行する変動演出終了中処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、サブCPU55aは、ステップS431において、変動停止コマンドの解析を行い、解析結果に基づいてモードフラグの変更等の各種処理を行った後、次のステップS432において、変動演出終了コマンドをセットして、変動演出終了中処理を終了する。

【2993】

[オープニング演出選択処理]

図220は、演出制御基板のCPUが実行する当たり演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、サブCPU55aは、ステップS441において、オープニングコマンドの解析を行い、続くステップS442において、当たり演出パターン選択処理を行う。この後、ステップS443において、オープニング演出開始コマンドをセットして、オープニング演出選択処理を終了する。

【2994】

[エンディング演出選択処理]

図221は、演出制御基板のCPUが実行するエンディング演出選択処理の一例を示したフローチャートである。

この場合、サブCPU55aは、ステップS451において、エンディングコマンドの解析を行い、続くステップS452において、エンディング演出パターン選択を行う。この後、ステップS453において、エンディング演出開始コマンドをセットして、エンディング演出選択処理を終了する。

【2995】

<主基板保護ケース>

次に、本実施形態に係る主基板保護ケース200zの構成について説明する。

なお、本実施形態において、主基板保護ケース200z、払出基板保護ケース400、演出基板保護ケース700に共通して、基板ケースを基準に遊技盤10z側を前方向、遊技盤10zとは反対側の方向を後ろ側として説明する。

従って、図中の左右方向は、各基板ケースを、遊技盤10zとは反対側から見たときの左右方向である。

【2996】

図222は、本実施形態の一例に係る主基板保護ケースを説明する図であり、(a)は斜視図、(b)側面図、(c)は正面図である。図223は、台座を含む主基板保護ケースの分解斜視図である。図224は、主基板保護ケースを台座に取り付ける際の態様を示す側面図である。

図225は、図222の主基板保護ケースを台座から取り外した状態を説明する図であり、(a)は斜視図、(b)側面図、(c)は正面図である。図226は、図225の主基板保護ケースの背面斜視図である。

本実施形態の主基板保護ケース（以下、単に主基板ケースと記載する）200は、ROMを始めとした電子部品を搭載した主制御基板50を内部に収容した状態でパチンコ遊技機等の遊技機の背面に台座280を介して組み付けられる（図222～図224参照）。

【2997】

また、主基板ケース200zは、ROMを搭載した主制御基板（プリント基板）50を間に挟んだ状態で内部に収容する透明な樹脂製の2つのケース片（下ケース片210、上ケース片220）と、下ケース片210、上ケース片220の端縁間に挟まれて保持される開封禁止シール切断用の切断部材（以下、切断部材）230と、後述する開封禁止シール250を接着した主基板ケース200zの封止基礎部310に対して着脱自在に装着されるキャップ240と、を備えている。

10

20

30

40

50

なお、本実施形態の主制御基板 50 は、一面にのみ電子部品を配置した片面実装方式を採用している。

重要な電子部品（特に ROM）を一面にのみ実装し、実装面を外部から視認可能な面（後面）に向けることで、電子部品の差し替え等の不正行為を発見しやすくすることが出来る。

【2998】

下ケース片 210 と上ケース片 220 は、基板ケース本体（封止体 300）を構成している。

なお、主基板ケース 200z を構成する 2 つのケース片を、下ケース片、上ケース片と記載しているが、ケース片同士の位置関係は図中に示す上下方向とは異なっている。

便宜上、検査者の視点から見て奥側のケース片を下ケース片、手前側のケース片を上ケース片と記載しているが、図中の方向表記にならえば、上ケース片は後ケース片であり、下ケース片は前ケース片である。

上ケース片 220 の下部には内部の主制御基板 50 に設けた内部コネクタと外部コネクタとの接続部を覆う保護カバー 229 が配置されている。

本実施形態では、下ケース片 210 は主制御基板 50 を間に挟んで上ケース片 220 に対してカシメ部材により固定される。

【2999】

主基板ケース 200z の端縁に沿った適所には、カシメ部材を用いたカシメ締結部 290 が配置され、カシメ締結部 290 に設けた締結穴 291（封止部）内にカシメ部材（係止部材）を打ち込む（係止する）ことにより下ケース片 210、上ケース片 220 は閉止状態でロックされる。締結穴 291 に打ち込まれた（係止された）カシメ部材を除去（破断）することによって下ケース片 210、上ケース片 220 は開閉、着脱可能な状態となる。

本実施形態の主基板ケース 200z のカシメ締結部 290 において、カシメ締結穴は 2 つ設けられている（カシメ締結穴 291A、291B）。

それぞれのカシメ締結穴は、下ケース片 210 に設けられた下ケース側締結穴 292、上ケース片 220 に設けられた上ケース側締結穴 293 が連通することによって構成される。

【3000】

後述するように、下ケース片 210 と上ケース片 220 とを、引掛溝と引掛片とを用いて係合させた状態で、何れかのカシメ締結穴 291 にカシメ部材を打ち込むことにより、下ケース片 210 と上ケース片 220 とを互いにスライドさせて両者の係合を解除することが出来なくなる。

従って、主基板ケース内部に収容された主制御基板 50 にアクセスすることは不可能である。

なお、下ケース片 210 と上ケース片 220 の 1 回の締結に用いるカシメ締結穴は 1 つのみである。カシメ部材を取り除いて（破断して）締結を解除した後（主基板ケース 200z を開封した後）、再び締結を行う場合には残されたもう一つのカシメ締結穴にカシメ部材を打ち込んで締結を行う。すなわち、本実施形態の主基板ケースは、2 回まで開封することが出来る。

本実施形態の主基板ケース 200z（例えば、図 225 など）では、例えば、図中下側のカシメ締結穴 291B にカシメ部材が打ち込まれた状態である。

【3001】

台座 280 は、遊技機本体の背面側に設けた遊技機側保持部（本実施形態では、ランプ中継基板 166）に対して主基板ケース 200z を取り付けるための連結手段である。

主制御基板を収容した主基板ケース 200z は、下ケース片 210 を、台座 280 を介してパチンコ遊技機等の遊技盤の背面に添設させた状態で組み付けられるため、遊技盤の背面側から上ケース片 220 を通して内部の制御基板面に搭載された電子部品を視認することができる。

10

20

30

40

50

また、台座 280 の上部に位置する軸部 281 を中心として主基板ケース 200 z を上方に回転させることにより、透明な下ケース片 210 の底面から主基板ケース内部を確認することができる。

【3002】

台座 280 に主基板ケース 200 z を取り付けした主基板ケース組立体 200 A について説明する。図 222～図 224 に示すように、主基板ケース組立体 200 A は、台座 280 と、主基板ケース 200 z と、保護カバー 229 とを備えている。台座 280 は、遊技盤 10 z（図 222 参照）の後側に主基板ケース 200 z を取り付けのために用いられる部品である。

図 223 に示すように、台座 280 は、左右方向に沿った 2 辺が上下方向に沿った 2 辺より長尺な略長方形に形成されており、下辺の左右両端近傍に一对の軸部 281 を備え、上辺の左右方向中央に板状を備えている。軸部 281 は、軸方向が左右方向に一致するものである。

主基板ケース 200 z には、各軸部 281 に係合させる一对のフック部 249 が設けられている。一对のフック部 249 は、後述する上ケース片 220 の下辺に設けられている。フック部 249 は、前側に向かって凸な U 字状に形成されている。

【3003】

図 224 に示すように、主基板ケース 200 z を台座 280 に取り付けるときは、フック部 249 が背面側に向かって凸となる状態に、主基板ケース 200 z を配置する。するとフック部 249 が軸部 281 に係合可能な状態となるので、主基板ケース 200 z を台座 280 に近づけて、各フック部 249 を各軸部 281 に係合させる。

そして、フック部 249 が軸部 281 に係合したら、主基板ケース 200 z を、軸部 281 を中心に左側面視反時計回り（図 224 中の符号ハの矢印の方向）に回転させ、主基板ケース 200 z を台座 280 に重ね合わせる。図 222 に示すように、このとき、台座 280 の上辺に備えられている板状フック 282 が主基板ケース 200 z の上辺に設けられた窪み 3a に引っ掛かる。そのため、主基板ケース 200 z は、フック部 249 と軸部 281 との係合と、板状フック 282 と主基板ケース 200 z との係合とにより、台座 280 に固定される。

【3004】

図 222 及び図 223 に示すように、その後、保護カバー 229 を主基板ケース 200 z に取り付ける。保護カバー 229 は、フック部 249 を含む主基板ケース 200 z の下部部分を覆う。このようにして主基板ケース組立体 200 A は組み立てられるとともに遊技盤 10 z の後側に添設される。

主制御基板 50 及び主基板ケース 200 z について説明する。図 225 に示すように、遊技を制御する主制御基板 50 は、主基板ケース 200 z 内に収納される。主制御基板 50 には、統合メイン ROM 502 が装着されている。また、主制御基板 50 には、統合メイン ROM 502 とは異なる複数の電子部品 595 が実装されている。複数の電子部品 595 は、IC、抵抗、コネクタ、コンデンサ、及びコイル等の種々の電子部品を含む。また、図 225（b）に示すように、主制御基板 50 には、複数のコネクタ 771、772、773、774、775、776 が実装されている。なお、複数のコネクタ 771～776 は、図 225（b）に記載しており、その他の図においては図示を省略している場合がある。

【3005】

統合メイン ROM 502 は、遊技の制御に使用される記憶内容を格納している。また、統合メイン ROM 502 は、遊技の結果に影響を与える記憶内容を格納している。

また、統合メイン ROM 502 は、図 196 に示したメイン CPU 50a z、メイン ROM 50b z、メイン RAM 50c z を一体化したワンチップマイコンである。

複数のコネクタ 771～776 は、主制御基板 50 の下部において、左から右側に向けて順に並んでいる。複数のコネクタ 771～776 は、主基板ケース 200 z の上ケース片 220 の下部に設けられた 6 個の開口部 779 の内側に配置されている。

【3006】

複数のコネクタ771～776のうち、複数のコネクタ774、775を、検出信号コネクタ774、775という。検出信号コネクタ774、775には、遊技球が入賞したことを検出する第1始動口検出スイッチ13az、第2始動口検出スイッチ14az、第1大入賞口検出スイッチ16az、第2大入賞口検出スイッチ17az、一般入賞口検出スイッチ18az、(図196参照)のうちの少なくとも一部からの信号が入力される。本実施形態では、検出信号コネクタ774、775には、遊技球が入賞したことを検出する第1始動口検出スイッチ13az、第2始動口検出スイッチ14az、第1大入賞口検出スイッチ16az、第2大入賞口検出スイッチ17az、一般入賞口検出スイッチ18az(図196参照)の全ての信号が入力されとする。検出信号コネクタ774、775は、他のコネクタ771、772、773、776とは異なる色である。本実施形態では、検出信号コネクタ774、775は、蛍光色であり、その他のコネクタ771、772、773、776は、蛍光色とは異なる色である。

10

【3007】

統合メインROM502は、上下左右に延びる板状の本体部580と複数の第1信号ピン582とを備えている。第1信号ピン582は、統合メインROM502と主制御基板50との間の信号を伝達する信号ピンである。第1信号ピン582は、主基板ケース200zを介して視認可能に配置されている。詳細には、第1信号ピン582は、統合メインROM502の本体部580の上方及び下方に延び、主制御基板50と電気的に接続されている。このため、第1信号ピン582は、主基板ケース200zを介して前方から視認可能である。

20

複数の電子部品595の夫々に設けられる信号ピンを、第2信号ピン583(図223参照)という。第2信号ピン583は、複数の電子部品595の夫々と、主制御基板50との間の信号を伝達する。なお、信号は、デジタル信号に限らず、アナログ信号も含む。主基板ケース200zを介して視認可能に配置されている。詳細には、第2信号ピン583は、各電子部品から上方、下方、左方、右方、又は前方に延び、主制御基板50と電気的に接続されている。このため、第2信号ピン583は、主基板ケース200zを介して視認可能である。

図223に示すように、主基板ケース200zは、主制御基板50及び統合メインROM502を視認可能で且つ接触困難に収納する箱形のケースである。

30

【3008】

図225乃至図234を用いて、主基板ケース200zの詳細な構成と、主基板ケース及び内包される主制御基板に付与される表について説明する。

図196、図197で説明した性能表示モニター600、設定表示モニター650、設定キースイッチ660、RWMクリアスイッチ680については、図255以降に示す構成について説明し、ここでは説明しない。

主基板ケース200zは、主制御基板50に実装された複数のコネクタ771～776(図225(b)参照)を視認可能に主制御基板50を内包する。主基板ケース200zは、例えば、透明なプラスチック等の光透過性を有する部材で形成されている。

上記のように下ケース片210は、上ケース片220と組み合わせられることで、主制御基板50を内包するための内包部581を形成する。上ケース片220は、主基板ケース200zにおいて、統合メインROM502側である後側に設けられている。下ケース片210は、主基板ケース200zにおいて、統合メインROM502側とは反対側である前側に設けられている。尚、図225(b)においては、透明な主基板ケース200zに内包された主制御基板50に設けられた電気部品のうち、統合メインROM502のみを図示しており、他の電気部品は図示を省略している(図227(a)等も同様)。

40

【3009】

図226に示すように、下ケース片210、上ケース片220は、それぞれ、主制御基板50(図223参照)を収納する制御基板収納部211、221と、後述する封止基礎部310(図227参照)を構成する封止部212、222と、を備えている。制御基板

50

収納部 2 1 1、2 2 1 は、それぞれ、略長方形状に形成された板部 2 1 1 a、2 2 1 a と、これら板部 2 1 1 a、2 2 1 a の周囲縁部から突設され、各板部 2 1 1 a、2 2 1 a の一方側の面を囲うフランジ部 2 1 1 b、2 2 1 b とを有する形状に形成されている。

また、図 2 2 3 に示すように、下ケース片 2 1 0 の板部 2 1 1 a の左部には、主制御基板 5 0 側である後方に向かって延びる円筒部 5 6 5 が設けられている。円筒部 5 6 5 には、前後方向に延びる孔部 5 6 6 が形成されている。孔部 5 6 6 の内側には、ねじ山が形成されている。主制御基板 5 0 において、円筒部 5 6 5 に対向する位置には、孔部 5 6 7 が設けられている。

【3 0 1 0】

主制御基板 5 0 は、下ケース片 2 1 0 に固定される。より詳細には、下ケース片 2 1 0 の円筒部 5 6 5 の後方に、主制御基板 5 0 の孔部 5 6 7 が配置される。ビス 7 6 9 (図 2 2 5 参照) の軸部が、主制御基板 5 0 の後側から、孔部 5 6 7 を介して、円筒部 5 6 5 の孔部 5 6 6 に挿入される。円筒部 5 6 5 の孔部 5 6 7 に形成されたねじ山に、ビス 7 6 9 (図 2 2 5 (b) 参照) の軸部に設けられたねじ山が、組み合わせられる。これによって、ビス 7 6 9 の頭部と円筒部 5 6 5 の後面との間に主制御基板 5 0 が挟まれ、主制御基板 5 0 が下ケース片 2 1 0 に固定された状態となる。すなわち、主制御基板 5 0 は、下ケース片 2 1 0 側にビス止めされる。

【3 0 1 1】

図 2 2 6 に示すように、制御基板収納部 2 1 1 のフランジ部 2 1 1 b のうち、板部 2 1 1 a の長尺な 2 辺に沿って板部 2 1 1 a から突設されている部分 (以下「雄部」という) には、L 字状に形成された引掛片 2 1 1 c がそれぞれ 3 つずつ形成されている。

一方、制御基板収納部 2 2 1 のフランジ部 2 2 1 b のうち、板部 2 2 1 a の長尺な 2 辺に沿って板部 2 2 1 a から突設されている部分は (以下「雌部」という)、二重壁状に形成されており、二重壁を形成する壁と壁との間に、制御基板収納部 2 1 1 の雄部を挿入可能な挿入溝部 2 2 1 c が設けられている。また、各挿入溝部 2 2 1 c には、引掛片 2 2 1 d が形成されている。

【3 0 1 2】

主制御基板 5 0 がビス 7 6 9 によってビス止めされた下ケース片 2 1 0 と、上ケース片 2 2 0 とが組み合わせられる場合、フランジ部 2 1 1 b の雄部がフランジ部 2 2 1 b の雌部に挿入される。そして、制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 が、左右方向に沿った図 2 2 6 中の矢印 α の方向に互いにスライドされる。すると、雄部に設けられた引掛片 2 1 1 c が引掛片 2 2 1 d に係合するので、下ケース片 2 1 0 と上ケース片 2 2 0 とは、矢印 α とは逆方向に互いに移動しない限り、外れないように組み合わせられる。

このように組み合わせられると、制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 は、内部に外部から遮蔽された箱形の内包部 5 8 1 を形成する。内包部 5 8 1 には、主制御基板 5 0 (図 2 2 3 参照) が収納された状態となる。このため、主制御基板 5 0 及び統合メイン ROM 5 0 2 等が不正に交換等される可能性を抑制できる。

【3 0 1 3】

主制御基板 5 0 は、制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 が組み合わせられる前に、制御基板収納部 2 2 1 の内側に取り付けられる。このとき主制御基板 5 0 上に実装されている IC などが、制御基板収納部 2 2 1 の板部 2 2 1 a に対向するように取り付けられる。これは、板部 2 2 1 a も透明なプラスチックで形成されているので、主制御基板 5 0 が主基板ケース 2 0 0 z 内に収納されても、主制御基板 5 0 上に実装された統合メイン ROM 5 0 2 等の電子部品が不正に交換されていないか、板部 2 2 1 a を介して外部から確認できるようにするためである。図 1 9 7 に示すように、本実施形態では、主基板ケース 2 0 0 z を備える主基板ケース組立体 2 0 0 A を遊技盤 1 0 z に取り付けると、遊技機 1 の背面側から上ケース片 2 2 0 を通して、主基板ケース 2 0 0 z 内の主制御基板 5 0 に実装された電子部品を視認することができる。

【3 0 1 4】

図 2 2 6 に示すように、下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0 の右端部には、封止部 2

10

20

30

40

50

1 2、2 2 2 が設けられている。図 2 2 7 に示すように、下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0 には、封止部 2 1 2、2 2 2 の上方に、第 1 ネジ止片 9 1、第 2 ネジ止片 9 2 が設けられている。

制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 をスライドさせて組み合わせると、これらを組み合わせた封止体 3 0 0 の長手方向の端部に封止部 2 1 2、2 2 2 によって封止基礎部 3 1 0 が形成される。

図 2 2 5 に示すように、封止基礎部 3 1 0 にかぶせて封止体 3 0 0 にキャップ 2 4 0 を取り付けると、封止体 3 0 0 の長手方向の端部には、第 1 ネジ止片 9 1、第 2 ネジ止片 9 2 に加えて、キャップ 2 4 0 が備える第 3 ネジ止片 9 3 が重なり、ネジ止め用のネジ止部 9 0 z を構成する。

10

【3 0 1 5】

図 2 2 6 に示すように、封止部 2 1 2、2 2 2 は、制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 の右端部から右方に突設されている。封止部 2 1 2、2 2 2 は、左右方向に沿った高さが同じ高さであり、上下方向の幅が同じ幅に形成されている。

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

図 2 2 7 に示すように、上記のように下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0 が組み合わせられると、封止部 2 1 2、2 2 2 は、組み合わせられた制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 の右部に、封止基礎部 3 1 0 を形成する。

20

封止基礎部 3 1 0 においては、封止部 2 1 2、2 2 2 が一定間隔を開けて平行に配置され、封止部 2 1 2、2 2 2 が互いに対向する面の間に挿抜空間 3 1 0 a (図 2 2 7 参照) が形成される。

【3 0 1 6】

図 2 2 6 に示すように、開封禁止シール 2 5 0 は、主基板ケース 2 0 0 z を封印する手段として用いられるものであり、認証資格を有した組織等によって発行された真正品であることを証明するものである。

開封禁止シール 2 5 0 は、切断性を考慮し、紙などの切断し易い材料の一方の面に接着面が設けられたものであり、複数の切目が形成されている。後述するように、開封禁止シール 2 5 0 には、例えば、ホログラム及び QR コード (登録商標) 等が印刷されている。また、開封禁止シール 2 5 0 には、「開封禁止」の文字も印刷されている。

30

切断部材 2 3 0 は、基礎部 2 3 0 a と、一对の摘部 6 1 z と、切断部 6 4 z とを有する形状に形成されている。切断部材 2 3 0 の基礎となる基礎部 2 3 0 a は、略長形状に形成されている。基礎部 2 3 0 a の長尺な 2 辺のうち、一方には、切断部 6 4 z が形成されている。切断部 6 4 z は、基礎部 2 3 0 a の先端が刃状に形成された部位である。摘部 6 1 z は、基礎部 2 3 0 a の長手方向両端に設けられ、全体に「く」の字に折り曲げられた形状に形成されている。摘部 6 1 z の左端部を、遊端部 6 1 a z という。

【3 0 1 7】

キャップ 2 4 0 は、封止基礎部 3 1 0 にかぶせて封止基礎部 3 1 0 全体を覆うことができる大きさに形成されており、封止基礎部 3 1 0 に対して着脱可能に形成されている。

40

キャップ 2 4 0 は、封止基礎部 3 1 0 を覆う椀状に形成されたキャップ本体 2 4 1 と、キャップ本体 2 4 1 の長手方向の一端側に形成された第 3 ネジ止片 9 3 とを備えている。キャップ本体 2 4 1 の内側面には、キャップ 2 4 0 を封止基礎部 3 1 0 に取り付けたときに、挿抜空間 3 1 0 a に挿入された切断部材 2 3 0 の摘部 6 1 z の遊端部 6 1 a z が引っ掛かる位置に、突起 8 2 z が設けられている。また、キャップ本体 2 4 1 の内側面には、溝部 8 6 z が形成されている。

切断部材 2 3 0 は、封止基礎部 3 1 0 の挿抜空間 3 1 0 a (図 2 2 7 参照) に挿入される。その後、開封禁止シール 2 5 0 が貼り付けられる。さらに、キャップ 2 4 0 を封止基礎部 3 1 0 にかぶせると、溝部 8 6 z が、挿抜空間 3 1 0 a に挿入された切断部材 2 3 0

50

の一部に嵌る。また、突起 8 2 z が切断部材 2 3 0 の摘部 6 1 z の遊端部 6 1 a z と係合する。

【3 0 1 8】

図 2 2 5 に示すように、上述したように、キャップ 2 4 0 を封止基礎部 3 1 0 にかぶせると、第 3 ネジ止片 9 3 が、下ケース片 2 1 0 の第 1 ネジ止片 9 1 と、上ケース片 2 2 0 の第 2 ネジ止片 9 2 とが組み合わされたものに重なり、ネジ止め用のネジ止部 9 0 z を構成する。ネジ止部 9 0 z にカシメ部材 9 4 を打ち込まれると、下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0、キャップ 2 4 0 が互いに固定される。

主基板ケース 2 0 0 z の封印を解くときは、カシメ部材 9 4 が取り外されるとともに、キャップ 2 4 0 が封止基礎部 3 1 0 から取り外される。主基板ケース 2 0 0 z の封印が不正に解かれる時も同様である。

切断部材 2 3 0 とキャップ 2 4 0 とは一体化している。このため、キャップ 2 4 0 を封止基礎部 3 1 0 から取り外されると、同時に切断部材 2 3 0 も封止基礎部 3 1 0 から取り外される。すると、切断部 6 4 z 等により、開封禁止シール 2 5 0 には回復不能な傷が付けられる。

【3 0 1 9】

識別表示 5 2 0 について説明する。図 2 2 3 に示すように、識別表示 5 2 0 は、主制御基板 5 0、統合メイン ROM 5 0 2、下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0、及びキャップ 2 4 0 に付されている。

識別表示 5 2 0 は、遊技機 1 に関する情報が含まれる表示である。以下の説明においては、主制御基板 5 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 1 といい、統合メイン ROM 5 0 2 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 2 という。上ケース片 2 2 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 3 といい、下ケース片 2 1 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 4 という。

キャップ 2 4 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 5 という。

【3 0 2 0】

図 2 2 3 に示すように、識別表示 5 2 1 は、主制御基板 5 0 の背面の上部に、シルク印刷によって表示されている。識別表示 5 2 1 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。識別表示 5 2 2 は、統合メイン ROM 5 0 2 に、刻印によって添付されている。識別表示 5 2 2 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。

主基板ケース 2 0 0 z に付された識別表示 5 2 3、5 2 4、5 2 5 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。識別表示 5 2 4 は、下ケース片 2 1 0 の前面の右上部に、下ケース片 2 1 0 を製造する金型による刻印によって形成されている（図 2 2 7 参照）。

識別表示 5 2 5 は、キャップ 2 4 0 の背面に、キャップ 2 4 0 を製造する金型による刻印によって形成されている。識別表示 5 2 3 の表示態様については後述する。

【3 0 2 1】

識別表示 5 2 1 ～ 5 2 5 は互いに関連しており、少なくとも同じ識別表示 5 2 9 を含む。本実施形態では、一例として、識別表示 5 2 1 は、「A B C D 0 1」の文字列であり、識別表示 5 2 2 は、「A B C D 0 2」の文字列である。識別表示 5 2 3 は、「A B C D 0 3」の文字列であり、識別表示 5 2 4 は、「A B C D 0 4」の文字列である。識別表示 5 2 5 は、「A B C D 0 5」の文字列である。識別表示 5 2 1 ～ 5 2 5 において同じ識別表示 5 2 9 は、「A B C D」である。識別表示 5 2 9 は、例えば、メーカー名及び機種名等に対応した表示である。本実施形態では、一例として、「A B C D」のうち、「A B」はメーカー名を表し、「C D」は機種名を表すとする。

なお、識別表示 5 2 1 ～ 5 2 5 において、メーカー名を「A B C D」に含まれる「A B」で表示するのではなく、図 2 3 3 の識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 における「A A 社」のように、メーカー名そのものを表示してもよい。また、機種名を「A B C D」に含まれる「C D」で表示するのではなく、図 2 3 3 の識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 における「C R あいう」のように、機種名そのものを表示してもよい。また、識別表示 5 2 1 ～ 5 2 5 に、図

2 3 3の識別表示1 5 9 5、1 5 9 6における型式「GH 1 0 1」のように、型式が表示されてもよい。この場合、識別表示5 2 1～5 2 5において同じ識別表示は、機種名「C R あいう GH 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」となる。

【3 0 2 2】

以下の説明では、上ケース片2 2 0において、主基板ケース2 0 0 zの内側を形成する面を内面5 3 2という。上ケース片2 2 0において、主基板ケース2 0 0 zの外側を形成する面を外面5 3 1という。図2 2 2 (c)、図2 2 5 (c)、及び図2 2 7に示すように、外面5 3 1には、位置表示部5 4 1が設けられている。位置表示部5 4 1は、識別表示5 2 3を付与する位置を表示する部位である。位置表示部5 4 1は、主基板ケース2 0 0 zにおいて、統合メインROM 5 0 2に重なる部位とは異なる部位に設けられている。より詳細には、位置表示部5 4 1は、後側から見た場合に矩形状であり、上ケース片2 2 0の右下部に設けられている。統合メインROM 5 0 2は、後側から見た場合に、位置表示部5 4 1より左側に設けられている。位置表示部5 4 1は、前側に向かって凹んだ凹部である。

【3 0 2 3】

図2 2 5 (b)に示すように、位置表示部5 4 1には、光透過性を有する素材で成されたシール部5 4 2が貼り付けられている。本実施形態ではシール部5 4 2は、一例として透明であるとする。

シール部5 4 2には、シール本体（ベース部）に対して印刷部7 9 7が印刷されている。

後述するすべての基板ケースに貼付される全てのシール部について、粘着性を有するシール本体（ベース部）に対して印刷（印字）が行われ、あるいはシール本体（ベース部）に対して書き込み可能な下地が形成されている点で共通している。

本実施形態では、一例として、印刷部7 9 7は、識別表示5 2 3である。

シール部5 4 2に、識別表示5 2 3が印刷されていることによって、位置表示部5 4 1に識別表示5 2 3が付された状態となる。シール部5 4 2は、主基板ケース2 0 0 zにおいて複数の電子部品5 9 5の少なくとも一部を跨いで配置されている。言い換えると、シール部5 4 2は、後方から見た場合に、主基板ケース2 0 0 zにおいて複数の電子部品5 9 5に重なる状態で配置されている。なお、図2 2 5 (b)には、複数の電子部品5 9 5のうちの一部を図示しており、実際には、他の電子部品（図2 2 3参照）も存在する。上ケース片2 2 0の識別表示5 2 3は、統合メインROM 5 0 2の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されている。本実施形態では、上ケース片2 2 0に付された識別表示5 2 3により統合メインROM 5 0 2の装着箇所が視認性を阻害されない。なお、後述する変形例におけるシール部1 5 6 1（図2 3 4参照）の場合と同様に、主基板ケース2 0 0 zが所定の角度にある場合に、識別表示5 2 3が、統合メインROM 5 0 2の装着箇所と重なってもよい。本実施形態では、上ケース片2 2 0に付された識別表示5 2 3により統合メインROM 5 0 2の装着箇所が視認性を阻害されない。

【3 0 2 4】

以上のように、本実施形態における遊技機1が形成される。本実施形態では、主制御基板5 0を内包する主基板ケース2 0 0 zが設けられている。図2 2 2、図2 2 3、図2 2 5、及び図2 2 7に示すように、主基板ケース2 0 0 zには、識別表示5 2 3を付与する位置を表示する部位である位置表示部5 4 1が設けられている。このため、位置表示部5 4 1が設けられていない場合に比べ、検査者は、主基板ケース2 0 0に付された識別表示5 2 3を容易に確認することができる。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

また、遊技機1の製造時においては、位置表示部5 4 1が設けられていない場合に比べて、製造者が、識別表示5 2 0を付与する位置を把握し易い。このため、例えばシール部5 4 2が使用され、製造者によって識別表示5 2 3が付与される場合に、複数の遊技機1の間で、異なる位置に識別表示5 2 3が付与される可能性を低減できる。このため、位置表示部5 4 1が設けられていない場合に比べて、検査者は、主基板ケース2 0 0 zに付さ

れた識別表示 5 2 3 を容易に確認することができる。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【3 0 2 5】

また、位置表示部 5 4 1 は、主基板ケース 2 0 0 z の外面 5 3 1 に形成され、識別表示 5 2 0 を位置決めするため凹部である。凹部である位置表示部 5 4 1 が設けられているので、例えば、主基板ケース 2 0 0 z の平面に印刷等によって位置表示部 5 4 1 が表示される場合に比べて、検査者が位置表示部 5 4 1 の位置を、把握し易い。

よって、検査者は、主基板ケース 2 0 0 z に付された識別表示 5 2 3 を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

10

また、製造者は、凹部である位置表示部 5 4 1 に沿って識別表示 5 2 0 を位置決めすることができる。このため、製造者は、遊技機 1 を量産する場合において、複数の遊技機 1 間で同じ位置に識別表示 5 2 0 を付することができる。複数の遊技機 1 間で同じ位置に識別表示 5 2 0 が付されるので、検査者は、識別表示 5 2 0 を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【3 0 2 6】

また、位置表示部 5 4 1 は、主基板ケース 2 0 0 z において統合メイン ROM 5 0 2 に重なる部位とは異なる部位に設けられている。この場合、位置表示部 5 4 1 に付される識別表示 5 2 3 と統合メイン ROM 5 0 2 が重なる可能性を低減できる。このため、検査者が、識別表示 5 2 3 と統合メイン ROM 5 0 2 との両方を同時に確認することができる。よって、例えば、不正行為によって統合メイン ROM 5 0 2 が入れ替えられたことを容易に発見することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

20

【3 0 2 7】

また、主基板ケース 2 0 0 z に添付された情報識別部である識別表示 5 2 3 と、統合メイン ROM 5 0 2 に添付された情報識別部である識別表示 5 2 2 とは、少なくとも同じ識別表示 5 2 9 を含む。また、上ケース片 2 2 0 に付された識別表示 5 2 3 は、統合メイン ROM 5 0 2 の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されている。また、本実施形態では、上ケース片 2 2 0 に付された識別表示 5 2 3 によって統合メイン ROM 5 0 2 の装着箇所の視認性を阻害されることはない。上ケース片 2 2 0 に付された識別表示 5 2 3 は、統合メイン ROM 5 0 2 の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されているので、検査者は、同じ識別表示 5 2 9 が付された統合メイン ROM 5 0 2 と、主基板ケース 2 0 0 z とを確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、不正行為によって、例えば、統合メイン ROM 5 0 2 が、他の ROM に入れ替えられた場合でも、統合メイン ROM 5 0 2 と主基板ケース 2 0 0 z に付された識別表示 5 2 9 が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

30

【3 0 2 8】

また、主基板ケース 2 0 0 z に添付された情報識別部である識別表示 5 2 3 と、統合メイン ROM 5 0 2 に添付された情報識別部である識別表示 5 2 2 と、主制御基板 5 0 に表示された情報識別部である識別表示 5 2 1 とは、少なくとも同じ識別表示 5 2 9 (本実施形態では「A B C D」の文字列)を含む。このため、検査者は、同じ識別表示 5 2 9 が付された主制御基板 5 0、統合メイン ROM 5 0 2、及び主基板ケース 2 0 0 z を確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、不正行為によって、主制御基板 5 0 及び統合メイン ROM 5 0 2 の少なくとも一方が、他の主制御基板 5 0 及び統合メイン ROM 5 0 2 に入れ替えられた場合でも、主制御基板 5 0、統合メイン ROM 5 0 2、及び主基板ケース 2 0 0 z に付された識別表示 5 2 9 が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正

40

50

行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興味が向上する。

【3029】

主基板ケース200zは、複数のコネクタ771～776を視認可能に、主制御基板50を内包する。複数のコネクタ771～776が視認可能であるので、例えば、主制御基板50とは異なる機器がコネクタ771～776に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興味が向上する。

また、検出信号コネクタ774、775が蛍光色であるので、蛍光色でない場合に比べて、検査者が視認しやすくなる。このため、例えば、主制御基板50とは異なる機器が検出信号コネクタ774、775に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興味が向上する。

【3030】

また、検出信号コネクタ774、775は、複数設けられている。このため、検出信号コネクタが1つである場合に比べて、検出信号コネクタ774、775を検査者が確認しやすい。このため、例えば、主制御基板50とは異なる機器が検出信号コネクタ774、775に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興味が向上する。

また、統合メインROM502が備える第1信号ピン582は主基板ケース200zを介して視認可能に配置されている。第1信号ピン582が視認可能であるので、例えば、主制御基板50とは異なる機器が第1信号ピン582に対して接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興味が向上する。

また、複数の電子部品595が備える第2信号ピン583は、主基板ケース200zを介して視認可能に配置されている。第2信号ピン583が視認可能であるので、例えば、主制御基板50とは異なる機器が第2信号ピン583に対して接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興味が向上する。

【3031】

また、主制御基板50は、下ケース片210側に、ビス769（図225（b）参照）によってビス止めされている。このため、ビス止めされていない場合に比べて、主制御基板50を不正に交換し難い。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興味が向上する。

また、上ケース片220と下ケース片210とは、互いにスライドされて組み合わせられる。このため、不正行為をしようとする者が、上ケース片220と下ケース片210とを分離するために、単に上ケース片220と下ケース片210とを引き離そうとしても、上ケース片220と下ケース片210が分離され難い。よって、主制御基板50を不正に交換し難い。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興味が向上する。

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

位置表示部541は、凹部であったが、これに限定されない。例えば、後述するように位置表示部541は凸部であってもよい。

【3032】

図228乃至図230は、主基板ケースに設ける位置表示部の変形例を示す図である。

図228は、主基板ケース200zの変形例に係る基板ケースの上ケース片220において、図225に示すA-A線の位置における矢方向断面を示している。図228に示すように、位置表示部541は、上ケース片220の外表面531に形成された凸部であり、

後側に突出している。位置表示部 5 4 1 には、シール部 5 4 2 によって識別表示 5 2 3 が付されている。

また、位置表示部 5 4 1 は、上ケース片 2 2 0 の外面 5 3 1 に設けられていたが、これに限定されない。例えば、位置表示部 5 4 1 は、上ケース片 2 2 0 の内面 5 3 2 に設けられてもよい。

【3 0 3 3】

図 2 2 9 は、主基板ケース 2 0 0 z の変形例に係る基板ケースの上ケース片 2 2 0 において、図 2 2 5 に示す A-A 線の位置における矢方向断面を示している。図 2 2 9 に示すように、位置表示部 5 4 1 は、上ケース片 2 2 0 の内面 5 3 2 に形成された凹部であり、後側に凹んでいる。位置表示部 5 4 1 には、シール部 5 4 2 によって識別表示 5 2 3 が付されている。尚、識別表示 5 2 3 は、シール部 5 4 2 の後側に印刷されている。このため、検査者は、主基板ケース 2 0 0 z の後側から、透明な上ケース片 2 2 0 を介して、識別表示 5 2 3 を確認することができる。

10

【3 0 3 4】

図 2 3 0 は、主基板ケース 2 0 0 z の変形例に係る基板ケースの上ケース片 2 2 0 において、図 2 2 5 に示す A-A 線の位置における矢方向断面を示している。図 2 3 0 に示すように、位置表示部 5 4 1 は、上ケース片 2 2 0 内面 5 3 2 に形成された凸部であり、前側に突出している。位置表示部 5 4 1 には、シール部 5 4 2 によって識別表示 5 2 3 が付されている。尚、識別表示 5 2 3 は、シール部 5 4 2 の後側に印刷されている。このため、検査者は、基板ケースの後側から、透明な上ケース片 2 2 0 を介して、識別表示 5 2 3 を確認することができる。

20

以上のように、位置表示部 5 4 1 は、主基板ケース 2 0 0 z の内面 5 3 2 又は外面 5 3 1 に形成され、識別表示 5 2 0 を位置決めするための凸部又は凹部である。凸部及び凹部である位置表示部 5 4 1 が設けられているので、例えば、主基板ケース 2 0 0 z の平面に印刷等によって位置表示部 5 4 1 が表示される場合に比べて、検査者が識別表示 5 2 0 の位置を、把握し易い。よって、検査者は、主基板ケース 2 0 0 z に付された識別表示 5 2 0 を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興味が向上する。

【3 0 3 5】

また、製造者は、凸部又は凹部である位置表示部 5 4 1 に沿って識別表示 5 2 0 を位置決めすることができる。このため、製造者は、遊技機 1 を量産する場合において、複数の遊技機 1 間で同じ位置に識別表示 5 2 0 を付することができる。複数の遊技機 1 間で同じ位置に識別表示 5 2 0 が付されるので、検査者は、識別表示 5 2 0 を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興味が向上する。

30

また、主制御基板 5 0 を内包する複数の部材は、上ケース片 2 2 0、下ケース片 2 1 0、及びキャップ 2 4 0 のうち、一部を含まなくてもよい。また、複数の部材は、上ケース片 2 2 0、下ケース片 2 1 0、及びキャップ 2 4 0 とは異なる部材をさらに含んでもよい。

【3 0 3 6】

また、主制御基板 5 0、統合メイン ROM 5 0 2、及び複数の部材に識別表示 5 2 0 が付されていたが、これに限定されない。例えば、主制御基板 5 0 と複数の部材とのうち、少なくとも 2 つに、関連した識別表示 5 2 0 が付されてもよい。例えば、複数の部材に含まれるキャップ 2 4 0 に識別表示 5 2 5 が付されなくてもよい。また、複数の部材に含まれる下ケース片 2 1 0 に識別表示 5 2 4 が付されなくてもよい。また、複数の部材に含まれる上ケース片 2 2 0 に識別表示 5 2 3 が付されなくてもよい。検査者は、主制御基板 5 0 と複数の部材とのうち、少なくとも 2 つに付された識別表示 5 2 0 を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、主制御基板 5 0 が、他の制御基板に入れ替えられた場合でも、主制御基板 5 0 と複数の部材とのうち、少なくとも 2 つに付された識別表示 5 2 0 が関連しているか否かを判断することで、検

40

50

査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【3037】

また、識別表示520は、主制御基板50、上ケース片220、及び下ケース片210のうち、少なくとも2つに付されてもよい。この場合、検査者は、主制御基板50、上ケース片220、及び下ケース片210のうち、少なくとも2つに付された識別表示520を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、主制御基板50が他の制御基板に入れ替えられた場合でも、主制御基板50、上ケース片220、及び下ケース片210のうち、少なくとも2つに付された識別表示520が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

10

【3038】

また、識別表示520は、少なくとも上ケース片220と統合メインROM502とに付されてもよい。この場合、検査者は、少なくとも上ケース片220と統合メインROM502に付された識別表示520を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、統合メインROM502が他のROMに入れ替えられた場合でも、少なくとも上ケース片220と統合メインROM502に付された識別表示520が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

20

また、識別表示520は、互いに関連していればよい。例えば、識別表示520は、全て同じ識別表示（例えば、全て「ABCD01」等）でもよい。また、識別表示520が夫々異なる表示でもよく、同じ識別表示529が含まれなくてもよい。検査者が確認できる態様であれば、識別表示520の記載内容は限定されない。また、識別表示520は文字列でなくてもよい。例えば、識別表示520は、種々のマークであってもよい。また、識別表示520が付される態様は限定されない。例えば、識別表示521だけでなく、識別表示521～525が全てシール部に印刷されて付与されてもよい。また、該シール部は透明でなくてもよい。また、識別表示523～525が全て主基板ケース200zを製造する金型によって刻印されてもよい。

30

【3039】

なお、本実施形態において、シール部542を貼り付ける位置を示す貼付位置マークである位置表示部541は、以下のような形態を取り得る。

すなわち、位置表示部541は、シール部542を貼り付けする上ケース面と同一面あるいは裏面におけるシール部542の全周を囲むマーク、シール部542を貼り付けする上ケース面と同一面あるいは裏面におけるL字側のマークである。

位置表示部541は、シール部542の周囲を囲むように設けられた線状の凸部である。

40

位置表示部541は、シール部542と同一面においてシール部542の周囲を囲むように設けられた線状の凹部である。

位置表示部541は、シール部542の裏面においてシール部542の周囲を囲むように設けられた線状の凸部である。

【3040】

位置表示部541は、シール部542の裏面においてシール部542の周囲を囲むように設けられた線状の凹部である。

位置表示部541は、シール部542と同一面においてシール部542の所定の角部を囲むように設けられたL字型で線状の凸である。

位置表示部541は、シール部542と同一面においてシール部542の所定の角部を囲むように設けられたL字型で線状の凹部である。

50

位置表示部 5 4 1 は、シール部 5 4 2 の裏面において所定の角部を囲むように設けられた L 字型で線状の凸部、凹部である。

位置表示部 5 4 1 は、シール部 5 4 2 を囲むように設けられた凸部でも凹部でもない位置マークである。

【3 0 4 1】

また、識別表示 5 2 0 は、主基板ケース 2 0 0 z の素材の内部に形成されていてもよい。

図 2 3 1、図 2 3 2 は、識別表示を主基板ケースに形成する変形例を示す図である。

以下、図 2 3 1 及び図 2 3 2 を参照し、該変形例について説明する。図 2 3 1 に示す主基板ケースにおいて、識別表示 5 2 3 が表示された部位を識別表示部 1 3 9 0 という。また、識別表示部 1 3 9 0 より外側の部位を、外側部位 1 3 9 1 という。図 2 3 2 に示すように、識別表示部 1 3 9 0 は、外側部位 1 3 9 1 より後側に突出している。このため、識別表示部 1 3 9 0 の厚み L 1 は、外側部位 1 3 9 1 の厚み L 2 よりも大きい。

識別表示 5 2 3 は、識別表示部 1 3 9 0 を形成する部材（本実施形態では、上ケース片 2 2 0 の素材）の内部に形成されている。識別表示 5 2 3 は、識別表示部 1 3 9 0 において厚み方向（前後方向）の複数（本実施形態では 4 つ）の階層 1 3 8 1、1 3 8 2、1 3 8 3、1 3 8 4 に分割されて設けられている。

識別表示 5 2 3 の「A」の文字 1 3 7 1 は、階層 1 3 8 1 に形成されている。「B」の文字 1 3 7 2 は、階層 1 3 8 2 に形成されている。「C」の文字 1 3 7 3 は、階層 1 3 8 3 に形成されている。「D」の文字 1 3 7 4 は、階層 1 3 8 4 に形成されている。「0」の文字 1 3 7 5 は、階層 1 3 8 2 に形成されている。「3」の文字 1 3 7 6 は、階層 1 3 8 3 に形成されている。

【3 0 4 2】

尚、識別表示 5 2 3 を、識別表示部 1 3 9 0 を形成する部材の内部に形成する方法は限定されない。例えば、3 D レーザ彫刻によって、識別表示 5 2 3 が形成されてもよい。3 D レーザ彫刻とは、レーザを集光させ、主基板ケース 2 0 0 z の素材の内部に、例えば 1 0 0 ミクロンの微細なクラックを、例えば 0. 0 8 mm ~ 0. 0 1 6 mm の間隔で形成する技術である。該クラックを複数形成することで、主基板ケース 2 0 0 z の内部に識別表示 5 2 3 が形成される。

本実施形態では、識別表示 5 2 3 は、識別表示部 1 3 9 0 を形成する部材の内部に形成されている。このため、例えば、識別表示 5 2 3 の全体が主基板ケース 2 0 0 z の外面 5 3 1 又は内面 5 3 2 に形成されている場合に比べて、識別表示 5 2 3 が除去され難い。よって、不正行為の発生が抑制できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。また、不正によって識別表示 5 2 3 が除去された場合には、図 2 3 1、図 2 3 2 の主基板ケースに傷が形成される。このため、検査者が容易に不正行為を発見できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【3 0 4 3】

また、識別表示 5 2 3 は、識別表示部 1 3 9 0 において厚み方向の複数の階層 1 3 8 1 ~ 1 3 8 4 に分割されて設けられている。このため、一層のみに識別表示 5 2 3 が形成されている場合に比べて、識別表示 5 2 3 が除去され難い。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

また、図 2 3 1、図 2 3 2 の主基板ケースにおいて、識別表示部 1 3 9 0 の厚み L 1 は、外側部位 1 3 9 1 の厚み L 2 より大きい。この場合、L 1 が L 2 以下の場合に比べて、不正者が識別表示 5 2 0 を除去しようとした場合に、主基板ケース 2 0 0 z をより深く削る必要がある。このため、図 2 3 1、図 2 3 2 の主基板ケースに傷が生じやすい。このため、検査者が容易に不正行為を発見できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

尚、識別表示 5 2 3 が、識別表示部 1 3 9 0 において厚み方向の複数の階層 1 3 8 1 ~ 1 3 8 4 に分割されていなくてもよい。例えば、一層のみに識別表示 5 2 3 が形成されて

もよい。また、識別表示部 1 3 9 0 の厚み L 1 は、外側部位 1 3 9 1 の厚み L 2 以下でもよい。また、識別表示 5 2 3 について説明したが、識別表示 5 2 4、5 2 5 等、図 2 3 1、図 2 3 2 の主基板ケースに設けられる識別表示 5 2 0 についても同様に、図 2 3 1、図 2 3 2 の主基板ケースの内部に形成されてもよい。

【3 0 4 4】

また、主基板ケース 2 0 0 z には、シール部 5 4 2 等以外にも種々のシールが添付されてもよい。また、シール部 5 4 2 等の種々のシールに設けられる印刷部（例えば、印刷部 7 9 7）に表示される内容は限定されない。

【3 0 4 5】

図 2 3 3 は、主基板ケースの変形例を示す図である。

10

図 1 9 6、図 1 9 7 で説明した性能表示モニター 6 0 0、設定表示モニター 6 5 0、設定キースイッチ 6 6 0、RWM クリアスイッチ 6 8 0 については、図 2 5 5 以降に示す構成について説明し、ここでは説明しない。

例えば、図 2 3 3 に示す変形例に係る主基板ケースには、シール部 5 4 2 に加え、シール部 1 5 6 0 及びシール部 1 5 6 1 が貼り付けられている。なお、図 2 3 3 において、上記実施形態と同様の構成の部材は、同じ符号で示し、詳細な説明は省略する。

シール部 1 5 6 0 は、主基板ケース 2 0 0 z の上ケース片 2 2 0 の左右方向中央部の上部に貼り付けられている。シール部 1 5 6 1 は、主基板ケース 2 0 0 z の上ケース片 2 2 0 の左上部に貼り付けられている。シール部 1 5 6 0、1 5 6 1 は、光透過性を有する素材で形成されており、本実施形態では、一例として、透明であるとする。シール部 1 5 6 0、1 5 6 1 は、夫々、複数の電子部品 5 9 5（図 2 2 3 参照）を跨いで配置されている。なお、図 2 3 3 においては、シール部 1 5 6 0、1 5 6 1 の前側に位置する複数の電子部品 5 9 5（図 2 2 3 参照）等、種々の電子部品の図示は省略している。

20

【3 0 4 6】

シール部 1 5 6 0 には、印刷部 1 5 7 1 が印刷されている。印刷部 1 5 7 1 は、複数の領域 1 5 7 5 を備えている。印刷部 1 5 7 1 は、有色であり、本実施形態では、一例として白色の下地を有する。複数の領域 1 5 7 5 は、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及び記入領域 1 5 7 0 を含む。シール部 1 5 6 0 は、印刷部 1 5 7 1、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及び記入領域 1 5 7 0 が、統合メイン ROM 5 0 2 と重ならない位置となるように、設けられている。

30

コード部 1 5 7 2 は、シール部 1 5 6 0 の左上部に設けられている。コード部 1 5 7 2 は、所定の情報を含む。コード部 1 5 7 2 は、他の機器によって情報が読み取られる部位であり、例えば、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、QR コード（登録商標）、バーコード等が黒色で印刷されている。本実施形態では、一例として、コード部 1 5 7 2 は、QR コード（登録商標）を含む。

【3 0 4 7】

コード部 1 5 7 2 は、例えば、遊技機 1 とは異なる機器（以下、「他機器」という。）に記憶された、主制御基板 5 0 の納入先を示す情報と紐付けられている。例えば、情報携帯端末等に備えられたカメラによってコード部 1 5 7 2 に含まれる情報である URL（Uniform Resource Locator）が読み取られる。情報携帯端末は、該 URL を使用し、ネットワークを介して他機器にアクセスする。他機器にアクセスした結果、情報携帯端末に表示される情報には、主制御基板 5 0 の納入先（例えば、遊技機 1 が納入された店舗名）、及び、遊技機 1 が廃棄されたか否か等の情報が含まれている。これによって検査者は、主制御基板 5 0 の納入先を示す情報、及び遊技機 1 が廃棄されたか否か等の情報を容易に確認することができる。

40

【3 0 4 8】

情報表示部 1 5 7 3 には、種々の情報が含まれる。情報表示部 1 5 7 3 は、例えば、識別表示 5 2 9 と同様の情報が含まれてもよい。本実施形態では、一例として、情報表示部 1 5 7 3 には、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、「E F 0 0 1」の文字列が印刷されている。該文字列は、一例として、主制御基板 5 0 の管理番号である。該管理

50

番号によって、検査者は、メーカーが保有している管理番号に紐づいた情報から、遊技機 1 の納入先、遊技機 1 が廃棄されたか否か等の情報を調べることができる。なお、情報表示部 1 5 7 3 の文字列は、メーカー名、機種名、型式等に対応する情報を含んでもよい。また、情報表示部 1 5 7 3 が有する矩形状の領域と、コード部 1 5 7 2 が有する矩形状の流域とは、左右方向において繋がっている。

【3049】

記入領域 1 5 7 0 は、一例として、上下方向に 3 行、左右方向に 2 列の計 6 個設けられている。記入領域 1 5 7 0 は、矩形状の有色（本実施形態では白色）の下地によって印刷されている。左上の記入領域 1 5 7 0 の上方には、「開封者」と黒色で印刷されている。右上の記入領域 1 5 7 0 の上方には、「開封年月日」と黒色で印刷されている。左上の記入領域 1 5 7 0 の左方には、丸 1 と印刷されている。左側の上下方向中央の記入領域 1 5 7 0 の左方には、丸 2 と印刷されている。左下の記入領域 1 5 7 0 の左方には、丸 3 と印刷されている。

例えば、検査者は、主基板ケース 2 0 0 z を開封した場合に、検査者の名前を左側の記入領域 1 5 7 0 に記入し、主基板ケース 2 0 0 z を開封した年月日を、右側の記入領域 1 5 7 0 に記入する。なお、検査者は、記入領域 1 5 7 0 に、主制御基板 5 0 に不正が行われたか否かを確認した年月日等を記入してもよい。

【3050】

シール部 1 5 6 0 は、電子部品 5 9 5 を覗くための覗き部 1 5 7 4 を備えている。覗き部 1 5 7 4 は、複数の領域 1 5 7 5 同士の間設けられている。覗き部 1 5 7 4 は、光透過性を有する。本実施形態では、覗き部 1 5 7 4 は、シール部 1 5 6 0 における印刷されていない部分によって形成されており、透明である。本実施形態においては、上下方向 3 行の記入領域 1 5 7 0 の間に、左右方向に延びる覗き部 1 5 7 4 が設けられている。また、左右に並んだコード部 1 5 7 2 及び情報表示部 1 5 7 3 と、上側の 2 つ記入領域 1 5 7 0 との間に、左右方向に延びる覗き部 1 5 7 4 が設けられている。左右方向 2 列の記入領域 1 5 7 0 の間に、上下方向に延びる覗き部 1 5 7 4 が設けられている。

【3051】

また、シール部 1 5 6 1 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報としてとして、機種名、メーカー名のうちの少なくとも 1 つが印刷される。本実施形態では、一例として、機種名「C R あいう G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」が印刷されている。本実施形態では、これらの情報が印刷された部位を印刷部 1 5 6 3 ともいう。また、シール部 1 5 6 1 に表示される特定の情報を識別表示 1 5 9 5 という。本実施形態では、識別表示 1 5 9 5 は、機種名「C R あいう G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」である。

【3052】

また、統合メイン ROM 5 0 2 には、シール部 1 5 6 2 が貼り付けられている。シール部 1 5 6 2 は、統合メイン ROM 5 0 2 の識別表示 5 2 3 「A B C D 0 2」の左側に貼り付けられている。シール部 1 5 6 2 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報としてとして、機種名、メーカー名のうちの少なくとも 1 つが印刷される。本実施形態では、一例として、シール部 1 5 6 2 には、所定の情報として、機種名「C R あいう G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」が印刷されている。また、シール部 1 5 6 2 に表示される特定の情報を識別表示 1 5 9 6 という。本実施形態では、識別表示 1 5 9 5 は、機種名「C R あいう G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」である。

【3053】

また、シール部 1 5 6 1 とシール部 1 5 6 2 は、少なくとも同じ識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 を含んで表示される。本実施形態においては、識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 における種名「C R あいう G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」が全て同じであるが、一部が同じであればよい。

シール部 1 5 6 2 には、識別表示 1 5 9 6 で特定される情報を示す QR コード（登録商標）が表示されてもよい。

10

20

30

40

50

なお、識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 は、主基板ケース 2 0 0 z と統合メイン R O M 5 0 2 に付されているが、他の部材に付されてもよい。例えば、主制御基板 5 0 に、識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 と同じ識別表示を含んで表示されてもよい。

【3 0 5 4】

以上のように、本実施形態ではシール部 5 4 2、1 5 6 0、1 5 6 1 が複数の電子部品 5 9 5（図 2 2 3 参照）の少なくとも一部を跨いで配置されるので、例えば、シール部 5 4 2、1 5 6 0、1 5 6 1 と電子部品 5 9 5 との位置関係を確認することで、検査者は、主制御基板 5 0 に不正が行われたか否かを判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

また、領域 1 5 7 5 が設けられているので、検査者は、領域 1 5 7 5（より詳細には、記入領域 1 5 7 0）に、検査者の名前、及び、主基板ケース 2 0 0 z を開封した年月日を記入することができる。また、検査者は、主制御基板 5 0 に不正が行われたか否かを確認した日付等を、領域 1 5 7 5 に記入することもできる。また、領域 1 5 7 5 の間に覗き部 1 5 7 4 が設けられているので、領域 1 5 7 5 のみが設けられている場合に比べて、領域 1 5 7 5 が目立ちやすい。このため、領域 1 5 7 5 に記入された文字等を検査者が確認し易くなる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【3 0 5 5】

また、覗き部 1 5 7 4 が設けられているので、検査者は、覗き部 1 5 7 4 を介して、電子部品 5 9 5 を確認することができる。よって、覗き部 1 5 7 4 が設けられていない場合に比べて、検査者は、電子部品 5 9 5 に対して不正が行われたか否かを容易に確認できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

また、コード部 1 5 7 2 は、統合メイン R O M 5 0 2 と重ならない位置に設けられている。このため、検査者は統合メイン R O M 5 0 2 を容易に確認することができる。このため、検査者は、統合メイン R O M 5 0 2 を確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【3 0 5 6】

また、コード部 1 5 7 2 は、遊技機 1 とは異なる機器に記憶された、主制御基板 5 0 の納入先を示す情報と紐付けられている。これによって、検査者は、コード部 1 5 7 2 を使用して、主制御基板 5 0 の納入先を示す情報を容易に確認することができる。このため、検査者は、納入先の情報を確認し、納入先の異なる主制御基板 5 0 が装着される不正が行われたか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【3 0 5 7】

また、統合メイン R O M 5 0 2 にシール部 1 5 6 2 が貼り付けられ、シール部 1 5 6 2 に所定の情報が表示されている。このため、検査者は、シール部 1 5 6 2 を確認することで、統合メイン R O M 5 0 2 が入れ替えられる不正を容易に確認することができる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

また、シール部 1 5 6 1 に、機種名、メーカー名のうちの少なくとも 1 つが印刷されているので、検査者は、容易に、機種名、メーカー名のうちの少なくとも 1 つを把握することができる。よって、検査者は、機種名、メーカー名のうちの少なくとも 1 つを確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。故に、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【3 0 5 8】

なお、統合メイン R O M 5 0 2 の形状は限定されない。上記実施形態における統合メイン R O M 5 0 2 は、図 2 2 5 に示すように、上下左右に延びる板状の本体部 5 8 0 を有している。しかし、本体部 5 8 0 が、前後左右に延びてもよい。この場合、第 1 信号ピンは、前方に延び、主制御基板 5 0 と電氣的に接続されてもよい。また、本体部 5 8 0 が前後

10

20

30

40

50

左右に延びる場合、シール部 1 5 9 1 に表示された所定の情報は、本体部 5 8 0 の上面又は下面に表示されてもよい。

また、シール部 5 4 2、1 5 6 0、1 5 6 1 に表示される各種の情報は、統合メイン ROM 5 0 2 の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されればよい。

例えば、図 2 3 4 は、シール部 1 5 6 1 及び統合メイン ROM 5 0 2 を、後斜め上方から見た図である。図 2 3 4 においては、シール部 1 5 6 1 及び統合メイン ROM 5 0 2 以外の部材の図示は省略している。この場合、シール部 1 5 6 1 に表示される情報が、統合メイン ROM 5 0 2 の装着箇所に重なっている。すなわち、図 2 3 4 は、シール部 1 5 6 1 に表示される情報が、統合メイン ROM 5 0 2 の装着箇所を視認し難くなる角度から見た図である。しかし、図 2 3 3 に示すように、後側から見た場合には、統合メイン ROM 5 0 2 の装着箇所を視認できる。すなわち、図 2 3 3 は、シール部 1 5 6 1 に表示される情報が、統合メイン ROM 5 0 2 の装着箇所を視認できる角度から見た図である。このように、シール部 1 5 6 1 に表示される情報は、統合メイン ROM 5 0 2 の装着箇所が視認できる角度を有するように表示される。なお、シール部 1 5 6 1 を例にして説明したが、他のシール部 5 4 2、1 5 6 0 に表示される各種情報（例えば、識別表示 5 2 3 の情報）が、統合メイン ROM 5 0 2 の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されればよい。

10

【3 0 5 9】

<主制御基板の基板構造>

本実施形態の主基板ケースに収容される主制御基板の構成（レイアウト）は、上記に説明したものにとどまらない。

20

図 2 3 5 は、本実施形態に係る主制御基板の他の構成を説明するための図であり、図 2 3 5（a）は、主制御基板の部品面（表面）の構成を示した図、図 2 3 5（b）は、主制御基板の半田面（裏面）の構成を示した図である。

また図 2 3 6 は、主制御基板に用いられるプリント基板の構成を示した図であり、図 2 3 6（a）は、プリント基板の部品面（表面）の構成を示した図、図 2 3 6（b）は、プリント基板の半田面（裏面）の構成を示した図である。

【3 0 6 0】

主制御基板 5 0 では、図 2 3 6（a）（b）に示すように、プリント基板の両面に配線パターンが形成されたプリント配線基板 7 0 1 が用いられている。

30

プリント配線基板 7 0 1 では、電子部品を実装する実装方式として、プリント配線基板 7 0 1 の部品面 7 0 1 a にのみ各種電子部品やコネクタを実装する片面実装方式が採用されている。

さらに、プリント配線基板 7 0 1 では、基板に形成したスルーホール（部品挿入穴）に挿入実装型（スルーホール実装型）の抵抗 R、コンデンサ C、トランジスタ Tr、IC などの各種電子部品やコネクタ CN を実装する挿入実装方式が採用されている。

このため、図 2 3 6 に示すように、プリント配線基板 7 0 1 には、各種電子部品のリードを挿入するためのスルーホール（部品挿入穴）7 0 2 が設けられている。この場合、プリント配線基板 7 0 1 の半田面 7 0 1 b 側のスルーホール 7 0 2 の周囲には接続用電極（接続用ランド）7 0 3 が設けられている。

40

【3 0 6 1】

接続用電極 7 0 3 は、プリント配線基板 7 0 1 の部品面 7 0 1 a 側からスルーホール 7 0 2 に挿入された電子部品のリードを例えば半田により接続するための電極であり、電子部品のリードを半田により接続すると、電子部品と基板上の配線パターンとが電氣的に接続されると共に、電子部品が機械的に保持されることになる。

つまり、主制御基板 5 0 は、挿入実装型電子部品のリードを挿入可能なスルーホール 7 0 2 を備えたプリント配線基板 7 0 1 により構成されている。

【3 0 6 2】

図 2 3 7 は、図 2 3 5、図 2 3 6 に示す主制御基板を収納した場合の本実施形態の主基板ケースを示す図であり、（a）は、組立体の斜視図を示し、（b）組立体の正面図を示

50

している。また、図 2 3 8 は、台座を含む主基板ケースの分解斜視図である。

図 2 3 7、図 2 3 8 に示す主基板ケースには、シール部 1 5 6 0 及びシール部 1 5 6 1 が貼り付けられている。

また、図 2 2 2 乃至図 2 3 4 と同様に、識別表示 5 2 0 は、主制御基板 5 0、統合メイン ROM 5 0 2、下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0、及びキャップ 2 4 0 に付されている。

識別表示 5 2 0 は、遊技機 1 に関する情報が含まれる表示である。制御基板 5 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 1 といい、統合メイン ROM 5 0 2 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 2 という。上ケース片 2 2 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 3 といい、下ケース片 2 1 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 4 という。キャップ 2 4 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 5 という。

10

【3063】

識別表示 5 2 1 は、主制御基板 5 0 の背面の上部に、シルク印刷によって表示されている。識別表示 5 2 1 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。識別表示 5 2 2 は、統合メイン ROM 5 0 2 に、刻印によって添付されている。識別表示 5 2 2 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。

主基板ケース 2 0 0 z に付された識別表示 5 2 3、5 2 4、5 2 5 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。

位置表示部 5 4 1 は、例えば上ケース片 2 2 0 の内面 5 3 2 に形成された凹部であり、後側に凹んでいる。位置表示部 5 4 1 には、シール部 5 4 2 によって識別表示 5 2 3 が付されている。尚、識別表示 5 2 3 は、シール部 5 4 2 の後側に印刷されている。

20

識別表示 5 2 4 は、下ケース片 2 1 0 の前面の右上部に、下ケース片 2 1 0 を製造する金型による刻印によって形成されている（図 2 2 7 参照）。

識別表示 5 2 5 は、キャップ 2 4 0 の背面に、キャップ 2 4 0 を製造する金型による刻印によって形成されている。

なお、図 2 3 7、図 2 3 8 において、上記実施形態（特に、図 2 2 2 乃至図 2 3 4）と同様の構成の部材は、同じ符号で示し、詳細な説明は省略する。

シール部 1 5 6 0 は、主基板ケース 2 0 0 z の上ケース片 2 2 0 の左右方向左側の下部に設けられた位置表示部 5 6 1 に貼り付けられている。シール部 1 5 6 1 は、主基板ケース 2 0 0 z の上ケース片 2 2 0 の右上部に設けられた位置表示部 5 6 1 に貼り付けられている。

30

シール部 1 5 6 0、1 5 6 1 は、何れも光透過性を有する素材で形成されており、本実施形態では、一例として、透明であるとする。シール部 1 5 6 0、1 5 6 1 は、夫々、複数の電子部品 5 9 5（図 2 2 3 参照）を跨いで配置されている。なお、図 2 3 7 においては、シール部 1 5 6 0、1 5 6 1 の前側に位置する複数の電子部品 5 9 5（図 2 2 3 参照）等、種々の電子部品の図示は省略している。

なお、この例において、シール部 1 5 6 0 のシール部本体（ベース部）1 5 6 0 A には、偽造防止用の透かしが設けられている。

「透かし」は、例えば、視認する角度によって見え方が異なるような表示であり、ホログラムを用いたもの、物理的な形状によって見え方が異なるもの、等様々なタイプのものを適用することが出来る。一般に、透かしがあるシールは、透かしがないものに比べて、シール部本体であるベース部の透光性が悪くなるため、シールを通した視認性が低くなる。

40

【3064】

シール部 1 5 6 0 には、印刷部 1 5 7 1 が印刷されている。印刷部 1 5 7 1 は、複数の領域 1 5 7 5 を備えている。印刷部 1 5 7 1 は、有色であり、本実施形態では、一例として白色の下地を有する。複数の領域 1 5 7 5 は、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及び記入領域 1 5 7 0 を含む。シール部 1 5 6 0 は、印刷部 1 5 7 1、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及び記入領域 1 5 7 0 が、統合メイン ROM 5 0 2 と重ならない

50

い位置となるように、設けられている。

【3065】

すなわち、シール部1560（開封者表示シール）には、主基板ケース200zを開封した開封者及び開封年月日を記入するための記入領域1570を備える。

シール部1560は、透明素材からなる。例えば、黒色で「主基板管理番号」などを見出しが付された枠内に、上下方向に3行、左右方向に2列の計6個の記入領域1570が形成されている。従って、シール部1560は、主基板管理用のシールである。

記入領域1570は、透明素材上に形成されたペン等で書き込み可能な白色の下地である。

記入領域1570の上方には、「開封者」「開封年月日」といった見出しが黒色で印字され、各記入領域の左側には、記入領域の番号を示す丸付きの数字が印字されている。

各印字、及び記入領域1570（白色の下地）以外は、透明素材が露出しており、透明素材を通して、主制御基板50上の電子部品を確認することが出来る。

シール部1560は、主制御基板50上の統合メインROM502に貼付されたシール部1562を、あらゆる角度から透明素材を介して視認可能な位置に貼り付けされる。

シール部1560は、3列の記入領域1570が、あらゆる角度から統合メインROM502と重ならない位置となるように設けられている。

シール部1560に設けられる記入領域1570は、上下方向に3行、左右方向に2列の計6個であり、「開封者」及び「開封年月日」を3組記入することができる。

【3066】

それに対し、上記したように主基板ケース200zが備えるカシメ部（カシメ締結穴291、すなわち閉止部）の数は2つ（カシメ締結穴291A、カシメ締結穴291B）であった。

すなわち、主基板ケース200zに設けられたカシメ部（閉止部）の数は、主基板ケース200zに貼られたシール部1560に設けられた開封者及び開封年月日の記入欄の数以下である。

実際に可能な開封回数よりも多くの記入欄を設けておくことで、誤記やその他の誤りに対応可能であり、カシメ部の数と、記入欄を同数に場合と比べて柔軟な対応が可能である。

なお、図237、図238に示す主制御基板50において、ROM502は、上記と同様に、板状の本体部580と複数の第1信号ピン582とを備えている。

しかし、図237、図238の統合メインROM502はその主面が主制御基板50の基板面に直交するように立設されている。

そして、後述するシール部1562は、基板面に直交する主面に貼付されている。

【3067】

以下に、シール部1560の表示内容を詳しく説明する。

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

【3068】

コード部1572は、例えば、遊技機1とは異なる機器（以下、「他機器」という。）に記憶された、主制御基板50の納入先を示す情報と紐付けられている。例えば、情報携帯端末等に備えられたカメラによってコード部1572に含まれる情報であるURL（Uniform Resource Locator）が読み取られる。情報携帯端末は、該URLを使用し、ネットワークを介して他機器にアクセスする。他機器にアクセスした結果、情報携帯端末に表示される情報には、主制御基板50の納入先（例えば、遊技機1が納入された店舗名）、及び、遊技機1が廃棄されたか否か等の情報が含まれている。これによって検査者は、主制御基板50の納入先を示す情報、及び遊技機1が廃棄されたか否か等の情報を容易に確認

10

20

30

40

50

することができる。

【3069】

情報表示部1573には、種々の情報が含まれる。情報表示部1573は、例えば、識別表示529と同様の情報が含まれてもよい。本実施形態では、一例として、情報表示部1573には、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、「E F 0 0 1」の文字列が印刷されている。該文字列は、一例として、主制御基板50の管理番号である。該管理番号によって、検査者は、メーカーが保有している管理番号に紐づいた情報から、遊技機1の納入先、遊技機1が廃棄されたか否か等の情報を調べることができる。なお、情報表示部1573の文字列は、メーカー名、機種名、型式等に対応する情報を含んでもよい。また、情報表示部1573が有する矩形状の領域と、コード部1572が有する矩形状の流域とは、左右方向において繋がっている。

10

【3070】

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

例えば、検査者は、主基板ケース200zを開封した場合に、検査者の名前を左側の記入領域1570に記入し、主基板ケース200zを開封した年月日を、右側の記入領域1570に記入する。なお、検査者は、記入領域1570に、主制御基板50に不正が行われたか否かを確認した年月日等を記入してもよい。

20

【3071】

シール部1560は、主制御基板50上の電子部品595を覗くための覗き部1574を備えている。覗き部1574は、複数の領域1575同士の間設けられている。覗き部1574は、光透過性を有する。本実施形態では、覗き部1574は、シール部1560における印刷されていない部分によって形成されており、透明である。本実施形態においては、上下方向3行の記入領域1570の間に、左右方向に延びる覗き部1574が設けられている。また、左右に並んだコード部1572及び情報表示部1573と、上側の2つ記入領域1570との間に、左右方向に延びる覗き部1574が設けられている。左右方向2列の記入領域1570の間に、上下方向に延びる覗き部1574が設けられている。

30

【3072】

また、シール部1561は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報としてとして、機種名、メーカー名、定格電圧及び全容量、のうちの少なくとも1つが印刷される。本実施形態では、一例として、機種名「C R あいう G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」が印刷されている。本実施形態では、これらの情報が印刷された部位を印刷部1563ともいう。また、シール部1561に表示される特定の情報を識別表示1595という。本実施形態では、識別表示1595は、型式を含む機種名「C R あいう G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」、定格電圧及び全容量（A C 2 4 V ± 5 %、2 5 0 V A）である。

40

また、機種名を表示する部分には透明素材に対して赤や黄色といった目立つ色で下地を形成し、下地上に白字で機種名を表示する。

【3073】

また、統合メインROM502には、シール部1562が貼り付けられている。シール部1562は、統合メインROM502の識別表示523「A B C D 0 2」の左側に貼り付けられている。シール部1562は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報としてとして、機種名、メーカー名のうちの少なくとも1つが印刷される。本実施形態では、一例として、シール部1562には、所定の情報として、機種名

50

「C R あいう G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」が印刷されている。また、シール部 1 5 6 2 に表示される特定の情報を識別表示 1 5 9 6 という。本実施形態では、識別表示 1 5 9 5 は、機種名「C R あいう G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」である。

シール部 1 5 6 2 には、識別表示 1 5 9 6 で特定される情報を示す Q R コード（登録商標）が表示されてもよい。

また、シール部 1 5 6 1 とシール部 1 5 6 2 は、少なくとも同じ識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 を含んで表示される。本実施形態においては、識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 における種名「C R あいう」、型式「G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」が全て同じであるが、一部が同じであればよい。

なお、識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 は、主基板ケース 2 0 0 z と統合メイン R O M 5 0 2 に付されているが、他の部材に付されてもよい。例えば、主制御基板 5 0 に、識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 と同じ識別表示を含んで表示されてもよい。

【3074】

以上のように、本実施形態ではシール部 1 5 6 0、1 5 6 1 が複数の電子部品 5 9 5（図 2 2 3 参照）の少なくとも一部を跨いで配置されるので、例えば、シール部 1 5 6 0、1 5 6 1 と電子部品 5 9 5 との位置関係を確認することで、検査者は、主制御基板 5 0 に不正が行われたか否かを判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

また、シール部 1 5 6 0 に領域 1 5 7 5 が設けられているので、検査者は、領域 1 5 7 5（より詳細には、記入領域 1 5 7 0）に、検査者の名前、及び、主基板ケース 2 0 0 z を開封した年月日を記入することができる。また、検査者は、主制御基板 5 0 に不正が行われたか否かを確認した日付等を、領域 1 5 7 5 に記入することもできる。また、領域 1 5 7 5 の間に覗き部 1 5 7 4 が設けられているので、領域 1 5 7 5 のみが設けられている場合に比べて、領域 1 5 7 5 が目立ちやすい。このため、領域 1 5 7 5 に記入された文字等を検査者が確認し易くなる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【3075】

また、シール部 1 5 6 0 に覗き部 1 5 7 4 が設けられているので、検査者は、覗き部 1 5 7 4 を介して、電子部品 5 9 5 を確認することができる。よって、覗き部 1 5 7 4 が設けられていない場合に比べて、検査者は、電子部品 5 9 5 に対して不正が行われたか否かを容易に確認できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

また、コード部 1 5 7 2 は、統合メイン R O M 5 0 2 と重ならない位置に設けられている。このため、検査者は統合メイン R O M 5 0 2 を容易に確認することができる。このため、検査者は、統合メイン R O M 5 0 2 を確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【3076】

また、コード部 1 5 7 2 は、遊技機 1 とは異なる機器に記憶された、主制御基板 5 0 の納入先を示す情報と紐付けられている。これによって、検査者は、コード部 1 5 7 2 を使用して、主制御基板 5 0 の納入先を示す情報を容易に確認することができる。このため、検査者は、納入先の情報を確認し、納入先の異なる主制御基板 5 0 が装着される不正が行われたか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

また、統合メイン R O M 5 0 2 にシール部 1 5 6 2 が貼り付けられ、シール部 1 5 6 2 に所定の情報が表示されている。このため、検査者は、シール部 1 5 6 2 を確認することで、統合メイン R O M 5 0 2 が入れ替えられる不正を容易に確認することができる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

また、シール部 1 5 6 1 に、機種名、メーカー名のうちの少なくとも 1 つが印刷されているので、検査者は、容易に、機種名、メーカー名のうちの少なくとも 1 つを把握するこ

10

20

30

40

50

とができる。よって、検査者は、機種名、メーカー名のうちの少なくとも1つを確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。故に、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興味が向上する。

【3077】

なお、統合メインROM502の形状は限定されない。上記実施形態における統合メインROM502は、図225に示すように、上下左右に延びる板状の本体部580を有している。しかし、本体部580が、前後左右に延びてもよい。この場合、第1信号ピンは、前方に延び、主制御基板50と電氣的に接続されてもよい。また、本体部580が前後左右に延びる場合、シール部1591に表示された所定の情報は、本体部580の上面又は下面に表示されてもよい。

10

また、シール部1560、1561に表示される各種の情報は、統合メインROM502の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されればよい。

主基板ケース200zの、特に上ケース片220は、通気孔を有していない。

主基板ケース200zは、下ケース片210、上ケース片220に、デットマークを形成されている。

デットマークは、プラスチック成形品であるケースの製造時（成形時）に付加されるロット管理用のマークである。

本実施形態の特徴として、メインROMの近傍には、ROMの識別シール（ROMシール／シール部1562）が視認不可能になるような高さの部品を設けないようにする。

【3078】

20

図239（a）乃至（d）は封止基礎部に対して切断部材、開封禁止シール、キャップを組み付ける手順を上ケース片の突出片を中心として示す模式図であり、図239（e）は突出片の端面図であり、図240は封止基礎部310に対して切断部材、開封禁止シール、キャップを組み付ける直前の状態を示す分解斜視図であり、図241は封止基礎部に開封禁止シールを接着した状態を示す斜視図であり、図242は開封禁止シールに対してキャップを装着した状態を示す斜視図であり、図243はキャップを離脱させて開封禁止シールを破断した状態を示す斜視図であり、図244（a）及び（b）は開封禁止シールの一例の表面図、及び一部拡大図である。

図239乃至内示図243に示す切断部材230は、図226に示したものと異なる一部異なる構成をしているが、キャップが取り外されるときに開封禁止シールを破断する点においては同じであり、同様に適用される。

30

【3079】

<開封禁止シール>

上記の如き構成を備えた主基板ケース200zを封印する手段として、図244（a）に示した開封禁止シール250が使用される。開封禁止シール250は、比較的容易に切断、破断が可能な紙材料から構成されており、表面にはセキュリティ用（偽造防止用）の印刷等がなされ、裏面には接着剤層が形成されている。

表面の上下の各辺に沿って夫々配置された帯状の部位251は、ランダムマイクロ文字を含んだ微細な構成要素から構成された真贋識別用（偽造防止用）の識別領域（微細模様領域）251である。識別領域251以外のセキュリティ用の手段として、ホログラム252や、QRコード（登録商標）253等が設けられている。

40

ランダムマイクロ文字は、ごく微小な文字を線部や図柄の一部などに入れ込む技術である。マイクロ文字は解像度の低い複写機では複製できないため、複製物の真偽を確認する手段の一つとなる。

【3080】

図244（b）は開封禁止シール250に設けられた識別領域（微細模様領域）の一部を10倍に拡大した図であり、微細な丸、或いは点等から成る模様中に「開封禁止」「セキュリティ」等の隠し文字が記載されている。

この開封禁止シール250を、主基板ケースを構成する2つのケース片にまたがって接着しておくことにより、不正に開放がなされた場合には識別領域251が必ず破断される

50

。不正行為者がR O Mを入れ替えた後でケース体とカバー体を再び閉じて開封禁止シール250の破断部同志をつなぎ合わせて外観上元の通りに修復したとしても、識別領域（その他の部位）を拡大鏡で判別することにより破断部、修復部の存在を確実に確認することが可能となる。

【3081】

ランダムマイクロ文字等の微細な文字等は肉眼では判別（判読、認識、識別）できないため、ルーペなどの拡大鏡を用いて5～10倍に拡大することによって始めて判別が可能となる。例えば、個々の文字等が1/10～1/5mmの微小サイズである場合には肉眼での判別、判読は困難であるが、10倍、或いは5倍に拡大することにより通常の視力を有した人によって判別、判読可能な1mm程度のサイズに拡大することが可能となる。

10

なお、本発明の開封禁止シール250の識別領域251は、ランダムマイクロ文字に限るものではなく、少なくともその一部に通常の視力を有した観察者の肉眼による判別（判読、認識、識別）が困難な程度に微小な（微細な）文字、図形、記号、又は／及び、模様を含むものであれば良い。この微小な文字等は拡大することによって上記観察者による判別、判読、真贋判断が可能となる。

なお、「肉眼による判別が困難な」とは、肉眼による判別が不可能ではないが判別が難しい場合と、肉眼による判別が不可能な場合も広く含む。

なお、開封禁止シール上における識別領域251の配置の仕方、その形状等は種々変更可能であることは言うまでもない。

【3082】

20

<主基板ケースの要部構造>

次に、開封禁止シールを接着する部位を中心とした主基板ケースの要部構造について説明する。

即ち、主基板ケース200zが図222、図223のような閉止状態にある時に、下ケース片210と上ケース片220の端縁間（封止基礎部310＝開封禁止シール接着部）に跨るように開封禁止シール250を接着することにより、開封禁止シール250を破損せずには両ケース片を開放できないように構成されている。即ち、下ケース片210と上ケース片220の長手方向一端縁には夫々封止部212、222が設けられており、両封止部212、222は、封止基礎部310を構成している。即ち、両封止部212、222は、下ケース片210と上ケース片220の長手方向一端縁のほぼ同一位置に設けられることにより、両ケース片を閉止した時に両封止部212、222が整合状態となって封止基礎部（開封禁止シール接着部）を形成する。

30

【3083】

本実施形態では、開封禁止シール接着部（シール接着部）Aを両封止部212、222から構成し、切断部材230は両突出片の間に挟まれた状態で支持されているが、何れか一方の突出片の外側面に切断部材230を支持（仮係止）する構成としてもよいし、開封禁止シール接着部Aを一方の突出片のみから構成し、この一つの突出片の一面によって切断部材を支持してもよい。

つまり、切断部材230は、開封禁止シール接着部において少なくとも何れか一方のケース片（突出片）によって保持される構成であればよい。

40

略板状の切断部材230は、閉止状態にある2つの下ケース片210、上ケース片220の封止部212、222（端縁間）によって挟まれて配置される。

開封禁止シール接着部Aの先端面（両封止部212、222の各先端面）は第1接着面A1を構成し、第1接着面A1と直交する封止部212、222の各外面は第2接着面A2を構成する（図239、図240）。

第1接着面A1と第2接着面A2の内側には切断部材230を収容する収容空間Sが設けられている（図240）。

【3084】

また、第1接着面A1には収容空間Sと連通する第1開口部O1が形成され、第2接着面A2には収容空間Sと連通する第2開口部O2（ガイドスリット224）が形成されて

50

いる。本実施形態では上ケース片 220 に二箇所の第 2 開口部 O2 が形成され、下ケース片 210 に一箇所の第 2 開口部 O2 が形成されている。

開封禁止シール 250 は、第 1 開口部 O1 の全部または一部を覆って第 1 接着面 A1 に接着される第 1 シール接着部 250A と、第 2 開口部 O2 の一部を覆って第 2 接着面 A2 に接着される第 2 シール接着部 250B と、を有する（図 244）。

【3085】

キャップ 240 は、封止基礎部 310 の外面に開封禁止シール 250 を接着した状態で開封禁止シールを包囲（隠蔽）するように封止基礎部の外面に対して着脱自在に装着される。キャップ 240 は、開封禁止シール 250 を含む両突出片（封止基礎部 310）の外面を包囲するキャップ本体 241 と、封止基礎部 310 に装着された時に封止部 212、222 間に挟まれた状態にある切断部材 230（被係止部 236）と弾性的に係合する係止部 242（図 225）を備え、キャップを封止基礎部から離脱させる際に切断部材を一体的に離脱させることにより、開封禁止シールを破断しつつ離脱させる。

キャップ 240 の一側面には管状のカシメ部材 203A（第 3 ネジ止片 93）が設けられており、図 222、図 228 のように両封止部 212、222、及び開封禁止シールを覆うようにキャップを装着した時にカシメ部材 203A の中心穴は上下ケース片の対応する位置に設けたカシメ部材 203B（第 1 ネジ止片 91、第 2 ネジ片 92）の穴と連通した状態となる。この状態でカシメピン 94（図 225）を差し込んでカシメることにより上下ケース片に対してキャップを固定する。

なお、図示した実施形態では、キャップ 240 が開封禁止シールを含む封止部 212、222 全体を包囲している例を示したが、キャップは開封禁止シールの少なくとも一部を包囲するように封止基礎部（開封禁止シール接着部＝キャップ装着部）310 の少なくとも一部に装着される構成であればよい。

【3086】

切断部材 230 は、キャップ 240 を封止基礎部 310 から離脱させる方向（ロ）（図 226）の先端縁に設けた刃部（第 1 の破断片）231 と、離脱させる方向（ロ）と交差（直交）する方向へ突出する破断片（第 2 の破断片）233 と、を備えている。破断片 233 は、下ケース片の封止部 212 側の面に一個設けられ、上ケース片の突出片 222 側の面に 2 個設けられている。

下ケース片の封止部 212 には一つの破断片 233 を受け容れるための一つの第 2 開口部 O2（ガイドスリット 224）が形成され、上ケース側の突出片 222 には 2 つの破断片 233 を夫々受け容れるための 2 つの第 2 開口部 O2（ガイドスリット 224）が形成されている。

切断部材 230 を各ケース片と別部材とすることにより、その刃部 231 等の切断手段の形状を独自に、且つ任意に成形、加工することが可能となり、開封禁止シールを著しく破断させる構成が可能となる。

【3087】

<各部材の組み付け手順、及び開封禁止シール破断手順>

次に、図 241 により封止基礎部 310 に対して切断部材 230、開封禁止シール 250、キャップ 240 を組み付ける手順を上ケース片の突出片 222 を中心として説明する。

切断部材 230 は、本実施形態では上ケース片の突出片 222 の内側面に対して仮係止されるように構成されている。突出片 222 の内側面（切断部材支持部）には係止部（仮係止部）223 が一対突設されており、これらの係止部 223 が図 241（a）の矢印方向へ装着される切断部材 230 の後端縁に設けた 2 つの凹所（仮係止部）232 の内側縁部に係合してこれを押さえるように構成されている。また、切断部材の表面側には破断片 233 が突設されており、切断部材を突出片 222 の内側面に矢印方向から装着する際にこの破断片 233 の通過を許容するガイドスリット 224 が突出片 222 に形成されている。従って、切断部材 230 を図 241（a）に示すように矢印方向へ移動させて突出片 222 の内側面に着座させる際には、切断部材の表面を突出片 222 の内側面に沿ってス

ライドさせつつ装着することができる。この際、破断片 2 3 3 がガイドスリット 2 2 4 内に嵌合しつつ移動するため、装着に際しての障害となることがない。

【3088】

本実施形態のように破断片 2 3 3 を切断部材 2 3 0 の両面に設けると共に両方の封止部 2 1 2、2 2 2 に夫々ガイドスリット 2 2 4 を設けることにより、キャップと共に切断部材が開封禁止シール接着部 A から離脱する際に両封止部 2 1 2、2 2 2 の外面に接着されている開封禁止シールを同時に破断させることができる。

なお、本実施形態では上ケース片側の突出片 2 2 2 に切断部材支持部を設けた構成例を示したが、下ケース片側の封止部 2 1 2 の内側面に切断部材支持部を設けることも可能である。

【3089】

更に、切断部材 2 3 0 は、長手方向（装着方向と直交する方向）両端縁に弾性変形可能な爪状の被係止部 2 3 6 を備えている。被係止部 2 3 6 は、切断部材 2 3 0 を両封止部 2 1 2、2 2 2 によりサンドイッチ状に挟んだ時に（図 2 4 1（b）（c）を参照）、両突出片間の隙間から外側に露出した状態にある。このため、キャップを封止基礎部に装着した際にキャップと切断部材との係合が可能となる。切断部材の先端縁も両突出片の隙間から露出した状態にあるため、キャップと共に切断部材が封止基礎部から離脱する際にスムーズな離脱と、開封禁止シールの破断が可能となる。

このようにして突出片 2 2 2 に対して切断部材 2 3 0 を装着した後で、上ケース片 2 2 0 に対して下ケース片 2 1 0 を装着し、両封止部 2 1 2、2 2 2 に跨って開封禁止シール 2 5 0 を接着する。

【3090】

次に、図 2 4 1（b）は下ケース片 2 1 0 を省略した状態における封止基礎部に対する開封禁止シール接着状態を示しており、図 2 4 1（c）、及び図 2 4 1 はキャップ 2 4 0 を装着した状態を示している。

キャップ 2 4 0 は、キャップ本体 2 4 1 の内側に切断部材 2 3 0 の被係止部 2 3 6 と係合可能な突起状の係止部 2 4 2 を有し、図 2 4 1（c）のようにキャップを封止基礎部に装着した時に各係止部 2 4 2 が各被係止部 2 3 6 の先端部と弾性的に係合して一時的に一体化する。

この状態において、図 2 4 1（d）、図 2 4 3 に示すようにキャップ 2 4 0 を封止基礎部から離脱させると、キャップと一体化された切断部材 2 3 0 も一体的に離脱するため、切断部材は両封止部 2 1 2、2 2 2 の隙間から抜き取られる。この際に、切断部材の刃部 2 3 1 と破断片 2 3 3 が開封禁止シールを破断させる。即ち、刃部 2 3 1 は、両封止部 2 1 2、2 2 2 間の隙間（第 1 開口部 O 1）から外部（外側）へ離脱自在に構成されている一方で、破断片 2 3 3 は突出片 2 2 2 に設けたガイドスリット 2 2 4 内から外部（外側）へ離脱可能に構成されているため、刃部 2 3 1 と破断片 2 3 3 の移動経路に位置する開封禁止シールの各部位を破断することができる。

各破断片（第 2 の破断片）2 3 3 は、開封禁止シールにより覆われていない各第 2 開口部 O 2 の一部から突出している。

【3091】

図 2 4 4 に示した開封禁止シールの構成例では、開封禁止シール 2 5 0 を両突出片に接着した状態においてランダムマイクロ文字から成る識別領域 2 5 1 は切断部材 2 3 0 に設けた破断片（第 2 の破断片）2 3 3 の移動経路にある。このため、キャップと共に切断部材を離脱させる際に識別領域 2 5 1 は破断片 2 3 3 によって破断（破壊）される。

識別領域 2 5 1 を切断部材の先端縁の刃部 2 3 1 と対応する位置に設けた場合には識別部は刃部 2 3 1 によって破断されることとなる（図 2 4 3）。

本実施形態においては、主基板ケースの封止基礎部 3 1 0 の外面に両ケース片の封止部 2 1 2、2 2 2 に跨るように開封禁止シール 2 5 0 を接着した状態において、封止基礎部の外面にキャップ 2 4 0 を被せるように装着しているが、この際に両封止部 2 1 2、2 2 2 間に保持された切断部材 2 3 0 とキャップ 2 4 0 とが係合して一体化している。従って

10

20

30

40

50

、主基板ケースを開放する前の段階、即ちキャップ 240 を封止基礎部から離脱させる過程で切断部材 230 が開封禁止シール 250 を破断する動作が実施される。

【3092】

切断部材 230 はその先端（離脱方向先端）にギザギザ状の刃部 231 を有しているため、切断部材 230 が両封止部 212、222 の突き合わせ位置から外部に突出したときに、開封禁止シールの第 1 シール接着部 250 A が破断するように構成されている。このため、主基板ケースが不正に開放されたことを知ることができる。

更に、切断部材 230 は、キャップ 240 を封止基礎部 310 から離脱させる方向と交差する方向（上ケース片側）へ突出する破断片 233 を備え、切断部材 230 を突出片 222 に装着した際に破断片 233 は上ケース片 220 の突出片 222 に設けたガイドスリット 224 から突出片 222 の表面上に突出した状態となる。この状態で突出片 222 の表面に開封禁止シールを接着すると、破断片 233 が開封禁止シール 250 と常時接触し、干渉した状態となる。このため、キャップ 240 を封止基礎部から離脱させることにより切断部材が離脱方向へ移動する際に、破断片がガイドスリット 224 に沿って移動することにより開封禁止シールを直線状に破断することができる。この破断片 233 によって破断される開封禁止シール部位（第 2 シール接着部 250 B）は、突出片 222 の表面に相当する部位であるため、遊技機の背面側から直視することができ、不正行為が行われた形跡をこの破断部から容易に発見することができる。

主基板ケースを図 223 のように台座に対して回動させて開放した場合にはキャップ 240 の反対側を視認することが可能となる。

【3093】

本実施形態では、開封禁止シール 250 が両封止部 212、222 に跨って接着される場合を想定して、切断部材 230 に、識別領域 251 を復旧不能に切断するための刃部 231 と、外観上の破断の形跡を確実に残すための破断片 233 を夫々設けたが、これは一例に過ぎず、先端の刃部 231 のみ、或いは他面の破断片 233 のみを設けても良い。特に、開封禁止シール 250 を両封止部 212、222 に跨って接着せず、一方の突出片、例えば上ケース側の突出片 222 の外面のみに接着した場合には、切断部材 230 には破断片 233 を設ければ足りる。つまり、本発明によれば、開封禁止シールを両突出片に跨って接着する場合と、一方の突出片のみに接着する場合の双方に対応することが可能となる。

【3094】

なお、図 243 に示す例では、主基板ケース 200 z の開封時に、開封禁止シール（開封禁止シール） 250 は、QR コード（登録商標） 253 が読み取り不能状態で破断されている。

しかしながら、QR コード（登録商標） 253 が読み取り可能な状態で開封禁止シール 250 が破断されるように、刃部 231 を構成することが望ましい。

【3095】

< 払出制御基板保護ケース >

次に、本実施形態の遊技機における払出制御基板保護ケースの構成について説明する。

図 245 は、本実施形態における払出制御基板 60 z の部品レイアウトを示す図である。

図 245 に示すように、払出制御基板 60 z は、払出 CPU 60 a z、払出 ROM 60 b z、払出 RAM 60 c z を一体化（統合）したワンチップマイコン（IC チップ） 60 1 と、コンデンサや IC 等その他の電子部品 60 5 と、エラー情報を表示するためのエラー表示器 610 と、を備えている。

エラー表示器 610 は、1 つの 7 セグ液晶又は 7 セグ LED によって構成され得る。7 セグ液晶は、数字の 1 字を表現するために、個別に点灯／消灯できる 7 個のセグメントから構成される液晶表示装置である。

7 セグ LED は、数字の 1 字を表現するために、個別に点灯／消灯できる 7 個のセグメントから構成される LED 表示装置である。

なお、エラー表示器 610 は、下記の性能表示モニター 600、設定表示モニター 650 と同じように、数字を表示する 7 個のセグメントに加えてドットを表示するセグメントをさらに備えてもよい。

エラー表示器 610 のみならず、下記に説明する性能表示モニター 600 と、設定表示モニター 650 についても、ドットを表示するセグメントを有する 7 セグ液晶又は 7 セグ LED を利用することが出来る。

詳細な説明は省略するが、払出制御基板 60z のプリント配線基板 701 では、主制御基板 50 と同様に、電子部品を実装する実装方式として、プリント配線基板の部品面にのみ各種電子部品やコネクタを実装する片面実装方式が採用されている。

【3096】

図 246 は、払出制御基板保護ケースの構成について説明する図であり、(a) は、斜視図、(b) は側面図、(c) は正面図である。

図 247、図 248 は、払出制御基板ケースの分解斜視図である。

払出制御基板保護ケース（以下、払出基板ケース 400）は、上ケース片 410、下ケース片 420 から構成されている。

上記の主基板ケース 200z の場合と同様に、上ケース片 410、下ケース片 420 は、それぞれ、払出制御基板 60z を収納する制御基板収納部 411、421 を備えている。

また、制御基板収納部 411、421 は、それぞれ、略長形状に形成された板部と、これら板部の周囲縁部から突設され、各板部の一方側の面を囲うフランジ部とを有する形状に形成されている。

【3097】

上ケース片 410 の制御基板収納部 411 を構成するフランジ部のうち、上ケース片 410 の長尺な 2 辺に沿って突設されている部分には、L 字状に形成された引掛片 412 がそれぞれ 5 つずつ形成されている。

一方、下ケース片 420 の制御基板収納部 421 を構成するフランジ部のうち、下ケース片の長尺な 2 辺に沿って突設されている部分は、二重壁状に形成されており、二重壁を形成する壁と壁との間に、上ケース片 410 の引掛片 412 を挿入可能な挿入溝部 422 が設けられている。また、各挿入溝部 422 には、引掛片 423 が形成されている。

【3098】

上ケース片 410 と、下ケース片 420 とが組み合わせられる場合、上ケース片 410 の引掛片 412 が、下ケース片 420 の挿入溝部 422 に挿入される。

そして、下ケース片 420 に対して左右方向に沿った図 247 中の矢印 α の方向に、上ケース片 410 をスライドさせる。すると、引掛片 412 が引掛片 423 に係合するので、下ケース片 210 と上ケース片 220 とは、矢印 α とは逆方向に互いに移動しない限り、外れないように組み合わせられる。

このように組み合わせられると、上ケース片 410 と、下ケース片 420 は、制御基板収納部 411、421 によって外部から遮蔽された箱形の内包部を形成し、内包部には、払出制御基板 60z が収納された状態となる。このため、払出制御基板 60z 及び統合払出 ROM 601 等が不正に交換等される可能性を抑制できる。

また、上ケース片 410 の下部には内部の払出制御基板 60z に設けた内部コネクタと外部コネクタとの接続部を覆う保護カバーが配置されている。

【3099】

本実施形態では、下ケース片 420 と、上ケース 410 は、間に払出制御基板 60z を挟んだ状態で、カシメ部材により固定される。

払出基板ケース 400 の端縁に沿った適所には、カシメ部材を用いたカシメ締結部 450 が配置され、カシメ締結部 450 に対してカシメ部材を打ち込むことにより下ケース片 420、上ケース片 410 は閉止状態でロックされる。締結穴 451 に打ち込まれたカシメ部材を除去（破断）することによって下ケース片 420、上ケース片 410 は開閉、着脱可能な状態となる。

10

20

30

40

50

本実施形態の払出基板ケース４００において、カシメ締結部は２つ設けられている（カシメ締結部４５０Ａ、４５０Ｂ）。

【３１００】

上ケース片４１０の端縁に沿った適所には上側締結片４５５が設けられ、上側締結片４５５には貫通締結穴４５６が設けられている。

下ケース片４２０の内面における上側締結片４５５との対応箇所には、下側締結片４５５が突設されている。下側締結片４５５には、締結穴４５７が形成されている。

下ケース片４２０と上ケース片４１０とを、引掛片４１２、４２３、挿入溝部４２２を用いて係合させると、上側締結片４５５の貫通締結穴４５６と、下側締結片の締結穴４５７とが連通する。この連通した締結穴（カシメ締結穴）に対してカシメ部材を打ち込むことにより、下ケース片４２０と上ケース片４１０との係合を解除することが出来なくなる。

従って、払出基板ケース内部に収容された払出制御基板６０Ｚにアクセスすることは不可能である。

なお、下ケース片４２０と上ケース片４１０の１回の締結に用いるカシメ締結部は１つのみである。カシメ部材を取り除いて締結を加除した後（払出基板ケース４００を開封した後）、再び締結を行う場合には残されたもう一つのカシメ締結穴にカシメ部材を打ち込んで締結を行う。すなわち、本実施形態の払出基板ケースは、２回まで開封することが出来る。

上ケース片４１０の前面における下方左側、下方中央には、上記主基板ケース２００Ｚと同様の位置表示部が設けられている。

そして、下方左側の位置表示部にはエラー表示の内容を示すシール部（エラー表示シール）１５６５が貼り付けられ、下方中央の位置表示部には、払出基板ケースの開封者、開封日時を記入するためのシール部（開封者表示シール）１５６６が貼り付けられている。

【３１０１】

図２４７に示すように、位置表示部及びシール部１５６５、１５６６は、上ケース片４１０の外面側に形成、貼付されているが、これらは上ケース片４１０の内面側に形成、貼付されていてもよい。

これは、主基板ケース２００Ｚのシール部５４２、１５６０、１５６１と同様である。

位置表示部も、主基板ケース２００Ｚについて図２２８乃至図２３０で説明したように、上ケース片４１０の外面側に設けてもよいし、内面側に設けてもよい。

【３１０２】

なお、本実施形態において、シール部を貼り付ける位置を示す貼付位置マークである位置表示部５４１は、以下のような形態を取り得る。

すなわち、位置表示部５４１は、シール部１５６５、１５６６を貼り付けする上ケース面と同一面あるいは裏面におけるシール部１５６５、１５６６の全周を囲むマーク、シール部１５６５、１５６６を貼り付けする上ケース面と同一面あるいは裏面におけるＬ字側のマークである。

位置表示部５４１は、シール部１５６５、１５６６の周囲を囲むように設けられた線状の凸部である。

位置表示部５４１は、シール部１５６５、１５６６と同一面において、シール部１５６５、１５６６の周囲を囲むように設けられた線状の凹部である。

位置表示部５４１は、シール部１５６５、１５６６の裏面においてシール部１５６５、１５６６の周囲を囲むように設けられた線状の凸部である。

位置表示部５４１は、シール部１５６５、１５６６の裏面において、シール部１５６５、１５６６の周囲を囲むように設けられた線状の凹部である。

【３１０３】

位置表示部５４１は、シール部１５６５、１５６６と同一面において、シール部１５６５、１５６６の所定の角部を囲むように設けられたＬ字型で線状の凸である。

位置表示部５４１は、シール部１５６５、１５６６と同一面において、シール部１５６

5、1566の所定の角部を囲むように設けられたL字型で線状の凹部である。

位置表示部541は、シール部1565、1566の裏面において、所定の角部を囲むように設けられたL字型で線状の凸部、凹部である。

位置表示部541は、シール部1565、1566を囲むように設けられた凸部でも凹部でもない位置マークである。

【3104】

図246乃至図248において、位置表示部541は、シールと同一面（上ケース片の前面側）に設けられたL字型で線状の凸部であるが、それに限らず上記の何れかの態様を取り得る。

シール部1565は、払出基板ケース400内に収容される払出制御基板60zが備えるエラー表示器610の近傍に貼付され、エラー表示器610に表示されるエラー表示の内容を示す。

エラー表示器610には、シール部1565に示されるエラーの番号が表示される。

エラーが複数発生している場合に、発生しているエラーのうち最も重篤なエラーのみをエラー表示器610に表示する。または、発生している複数のエラーを全て、エラー表示器610に順次表示する。

またエラー表示器610としてエラーの番号にそれぞれ対応づけた複数のLEDを配置し、発生しているエラーに対応するLEDを発光させることによってエラーを報知してもよい。

ここでは、例えばシール部1565に表示される複数のエラー番号の横に、それぞれ対応するLEDを縦に配置する。

例えばエラー番号0に対応する「払い出し個数異常エラー」が発生した場合には、シール部1565におけるエラー番号「0」の横に配置されたLEDを点灯させ、エラー番号1に対応する「主制御未接続エラー」が発生した場合には、シール部1565におけるエラー番号「1」の横に配置されたLEDを点灯させる。

シール部1566は、透明素材からなり、例えば、白図色で印字された枠内に、白色でエラー表示の番号と、それが指し示すエラーの内容が印字されている。

枠、番号、エラー内容の表示以外は、透明素材が露出しており、透明素材を通して、払出制御基板60z上の電子部品を確認することが出来る。

すなわち、エラー表示器610は、シール部1566の透明素材を視認可能である。あるいは、シール部1566は、正面視でエラー表示器610に重ならない払出基板ケース400に貼り付けられる。従って、エラー表示器610が必ず視認可能である。

シール部1565は、払出制御基板60z上の統合払出ROM601に貼付されたシール部1562を、あらゆる角度から透明素材を介して視認可能な位置に貼り付けされる。

【3105】

図246(c)に示すように、シール部1565（エラー表示説明シール）には、主制御基板及び各種センサによって検知されるエラーに対応して、例えば、以下の内容が記載される。

すなわち、

- 0 払い出し個数異常エラー
- 1 主制御未接続エラー
- 2 払出スイッチ異常検知エラー1
- 3 払出スイッチ異常検知エラー2
- 4 払出ケースエラー
- 5 主制御ケースエラー
- 6 満タンエラー
- 7 球切れエラー
- 8 遊技球等貸出装置未接続エラー
- 9 遊技球等貸出装置通信エラー

である。

【3106】

また、「皿満タンエラー」、「カウンターケースエラー」、「計数スイッチエラー」、「払い出し超過エラー」、「遊技球等貸出装置未接続エラー」、「遊技球等貸出装置通信エラー」、「扉開放エラー」、「異常入賞エラー1」、「異常入賞エラー2」、「排出エラー」、「磁石検知エラー」、「賞頻度異常エラー」、「異常扉開放エラー」の中から何れか一つのエラー表示をエラー表示器610にて行い、対応するエラー表示の内容をシール部1565（エラー表示説明シール）に表示してもよい。

「皿満タンエラー」は、賞球の払い出しによって受け皿が満杯になるか、球貸しによって受け皿が満杯になったときに発生するエラーである。

「カウンターケースエラー」は、タンクから払い出し機構部の間の球詰まりで発生するエラーである。

「計数スイッチエラー」は、払出制御基板と払出装置中継端子板をつなぐ配線または、払出装置中継端子板と払出機構部内の部品をつなぐ配線の接続が正しく行われていないことで発生するエラーである。

【3107】

「払い出し超過エラー」、要求数以上の払い出しを行ったことで発生するエラーである。

「払い出しコマンドエラー」は、主制御基板から払出制御基板へ送られる信号が正常でなかったときに発生するエラーである。

「遊技球等貸出装置未接続エラー」は、遊技球等貸出装置が遊技機に接続されていないために発生するエラーである。

「遊技球等貸出装置通信エラー」は、払出制御基板が遊技球等貸出装置からの信号を不正であると検出したことで発生するエラーである。

「扉開放エラー」は、上部飾りが開放されたために発生するエラーである。

「スイッチ未接続エラー」は、ゲート及び入賞口等の遊技盤上のスイッチの断線及び接続不良を検出したときに発生するエラーである。

【3108】

「異常入賞エラー1」は、普通電動役物の作動終了から次の作動開始までの間に右始動口への5個以上の入賞を検出するかまたは電源投入後普通電動役物作動開始までの間に1個以上の入賞を検出したため、右上特別電動役物の未作動時に右上大入賞口への入賞を検出したため、右下特別電動役物の未作動時に右下大入賞口への入賞を検出したことで発生するエラーである。

「異常入賞エラー2」は、各入賞口内のスイッチに著しく長い時間遊技球を検出したために発生するエラーである。

「排出エラー」は、各入賞口内のスイッチを通過した遊技球数とアウトスイッチを通過した遊技球数の誤差が49を超えたことで発生するエラーである。

「磁石検知エラー」は、左風車付近、左上入賞口付近、左中入賞口付近、左下入賞口付近、中始動口付近または遊技盤面右下部に磁力を検出したことが発生するエラーである。

「入賞頻度異常エラー」は、一定の発射球数に達した時に中始動口、左下入賞口、左中入賞口、左上入賞口、または右入賞口のいずれかに異常入賞数を検出したことで発生するエラーである。

「異常扉開放エラー」は、上部飾り閉鎖時に内枠が開放されることで発生するエラーである。

【3109】

図246(c)に示すように、シール部1566（開封者表示シール／払出基板管理シール）には、払出基板ケース400を開封した開封者及び開封年月日を記入するための記入領域1567を備える。

シール部1566は、透明素材からなり、透かし等の加工は施されていない。例えば、黒色で「払出制御基板」などを見出しが付された枠内に、3つの記入領域1567が形成されている。

10

20

30

40

50

記入領域 1 5 6 7 は、透明素材上に形成されたペン等で書き込み可能な白色の下地である。

記入領域 1 5 6 7 の上方には、「開封者」「開封年月日」といった見出しが黒色で印字され、各記入領域の左側には、記入領域の番号を示す丸付きの数字が印字されている。

各印字、及び記入領域 1 5 6 7（白色の下地）以外は、透明素材が露出しており、透明素材を通して、払出制御基板 6 0 z 上の電子部品を確認することが出来る。

シール部 1 5 6 6 は、払出制御基板 6 0 z 上の統合払出 ROM 6 0 1 に貼付されたシール部 1 5 6 2 を、あらゆる角度から透明素材を介して視認可能な位置に貼り付けされる。

シール部 1 5 6 6 は、3つの記入領域 1 5 6 7 が、あらゆる角度から統合払出 ROM 6 0 1 と重ならない位置となるように設けられている。

10

【3 1 1 0】

なお、図 2 4 6（c）に示すシール部 1 5 6 6 において、記入領域 1 5 6 7 は「開封者」「開封年月日」を記入する欄が一体化している。それに対し、図 2 3 3 や図 2 3 7 に示した主基板ケース 2 0 0 z のシール部 1 5 6 0 と同様に、開封者と開封年月日を記入する欄を分離し、それらの間に透明素材による覗き部を設けるようにしてもよい。そのようにすることで、シール部 1 5 6 6 を通した払出制御基板 6 0 z 上の電子部品の確認がより一層容易となる。

【3 1 1 1】

上記したように、主基板ケース 2 0 0 z と同様に、本実施形態の払出基板ケース 4 0 0 はカシメ部を有する。

20

払出基板ケース 4 0 0 が備えるカシメ部は 2 つである。それに対しシール部 1 5 6 6 に設けられる記入領域 1 5 6 7 は 3 つである。

払出基板ケース 4 0 0 においては、カシメ部の数が、シール部 1 5 6 6 における開封者等の書き込み可能回数（記入領域 1 5 6 7 の数）と一致しない。

払出基板ケース 4 0 0 が備えるカシメ部の数は、払出基板管理シール（シール部 1 5 6 6）に設けられた開封者及び開封年月日の記入欄の数以下である。実際に可能な開封回数よりも多くの記入欄を設けておくことで、誤記やその他の誤りに対応可能であり、カシメ部の数と、記入欄を同数に場合と比べて柔軟な対応が可能である。

【3 1 1 2】

払出基板ケース 4 0 0 の特に上ケース片 4 1 0 は通気孔を有していない。

30

払出 ROM 6 0 b z（払出チップ）6 0 1 には、シール部 1 5 6 2 が貼付されている。

上記したように、シール部 1 5 6 2 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報としてとして、機種名、メーカー名のうちの少なくとも 1 つが印刷される。本実施形態では、一例として、シール部 1 5 6 2 には、所定の情報として、機種名「CR あいう GH 1 0 1」、及びメーカー名「AA 社」が印刷されている。また、シール部 1 5 6 2 に表示される特定の情報を識別表示 1 5 9 6 という。本実施形態では、識別表示 1 5 9 5 は、機種名「CR あいう GH 1 0 1」、及びメーカー名「AA 社」である。

統合払出 ROM 6 0 1 に貼り付けされるシール部 1 5 6 2 は、主制御基板 5 0 のメイン ROM に貼り付けされる同内容のシール部 1 5 6 2 と同じ色であってもよいし、異なる色であってもよい。

40

【3 1 1 3】

払出基板ケース 4 0 0 と、主基板ケース 2 0 0 z とでは、シール部 1 5 6 0、1 5 6 6 における開封者等の情報の書き込み可能回数が異なる。あるいは、シール部 1 5 6 0、1 5 6 6 における書き込み可能な領域の大きさが異なる。

図 2 4 6 の説明において、シール部 1 5 6 5 とシール部 1 5 6 6 は、異なるシール部となっているが、それに限らず、シール部 1 5 6 5 とシール部 1 5 6 6 を一体化してもよい。

すなわち、シール部 1 5 6 5 とシール部 1 5 6 6 の記載内容を含む一つのシールを貼り付けてもよい。

【3 1 1 4】

50

＜演出制御基板保護ケース＞

次に、本実施形態における演出制御基板保護ケースの構成について説明する。

まず、図 2 4 9、図 2 5 0 を用いて、画像制御基板の基板構造について説明する。

図 2 4 9 は、画像制御基板の構造を説明するための図であり、図 2 4 9 (a) は、画像制御基板の部品面（表面）の構成を示した図、図 2 4 9 (b) は、画像制御基板の半田面（裏面）の構成を示した図である。

また図 2 5 0 は、画像制御基板に用いられるプリント基板の構成を示した図であり、図 2 5 0 (a) は、プリント基板の部品面（表面）の構成を示した図、図 2 5 0 (b) は、プリント基板の半田面（裏面）の構成を示した図である。

【3 1 1 5】

図 2 4 9、図 2 5 0 に示すように、画像制御基板 7 0 z には V D P を含む多数の電子部品が搭載されている。

画像制御基板 7 0 z では、プリント基板の両面に配線パターンが形成されたプリント配線基板 8 0 1 が用いられている。

なお、本実施形態では、画像制御基板 7 0 z では、プリント配線基板 8 0 1 を用いる例に挙げて説明したが、これはあくまでも一例であり、画像制御基板 7 0 z においては、プリント基板の両面および内層面に配線パターンが形成された多層プリント配線基板を用いるようにしても良い。

プリント配線基板 8 0 1 に電子部品を実装する際の実装方式としては、プリント配線基板 8 0 1 の両面（部品面 8 0 1 a および半田面 8 0 1 b）に形成した接続電極（ランド）8 0 2 に表面実装型の各種電子部品やコネクタ等を実装する表面実装方式が採用されている。つまり、画像制御基板 7 0 z は、表面実装方式のプリント配線基板 8 0 1 を用いて構成するようにしている。

【3 1 1 6】

上述したように本実施形態の遊技機 1 は、主制御基板 5 0 が挿入実装型電子部品（以下、「挿入実装部品」という）のリードを挿入可能なスルーホールを備えたプリント配線基板 7 0 1 により構成され、主制御基板 5 0 以外の基板が表面実装型電子部品（以下、「表面実装部品」という）の接続端子と接続可能な接続電極を有するプリント配線基板 8 0 1 により構成されている。

【3 1 1 7】

図 2 5 1 は、画像制御基板に用いられるプリント配線基板の一部を拡大して示した図である。

図 2 5 1 に示すように、プリント配線基板 8 0 1 には、一の表面実装部品の接続端子とそれぞれ接続されるランド 8 0 2 によりランド群 8 1 1、8 1 2 が構成されている。

例えば表面実装部品が図 2 4 2 (a) に示す I C 8 5 0 であれば、プリント配線基板 8 0 1 には、I C 8 5 0 の複数本のリード端子とそれぞれ接続される複数のランド 8 0 2 により I C 8 5 0 用のランド群 8 1 1 が構成される。なお、本明細書では一の表面実装部品の複数本のリード端子とそれぞれ接続される複数のランド 8 0 2 をランド群と呼ぶ。

同様に、表面実装部品が図 2 4 2 (a) に示すコネクタ 8 5 1 であれば、プリント配線基板 8 0 1 には、コネクタ 8 5 1 の複数本のリード端子とそれぞれ接続される複数のランド 8 0 2 によりコネクタ 8 5 1 用のランド群 8 1 2 が構成される。

そして、これらランド群 8 1 1、8 1 2 を構成する複数のランド 8 0 2 は、第 1 のランド 8 0 2 a と、この第 1 のランド 8 0 2 a とは形状が異なる第 2 のランド 8 0 2 b とからなる。

具体的には、ランド群 8 1 1、8 1 2 をそれぞれ構成する複数のランド 8 0 2 のうち、四隅のランド 8 0 2 b の形状を他のランド 8 0 2 a よりも大きい形状（例えば 1.5 倍程度）にした。

【3 1 1 8】

図 2 5 2 は、演出制御基板保護ケースの構成について説明する正面図である。

図 2 5 3、図 2 5 4 は、演出制御基板ケースの分解斜視図である。

10

20

30

40

50

図 2 5 2 乃至図 2 5 4 に示すように、演出制御基板ケース（演出基板ケース）7 0 0 内の画像制御基板 7 0 z には、ホスト C P U、V D P や画像 R O M を含む多数の電子部品が実装されている。

上記したように、画像制御基板 7 0 z のプリント配線基板では、電子部品を実装する実装方式として、プリント配線基板の部品面、半田面の両面に各種電子部品やコネクタを実装する両面実装方式が採用される。

【3 1 1 9】

演出基板ケース 7 0 0 は、下ケース片 7 1 0 と、上ケース片 7 2 0 と、を備える。

下ケース片 7 1 0 が備える制御基板収納部 7 1 1 と、上ケース片 7 2 0 が備える制御基板収納部 7 2 1 とによって構成される内包部に、演出制御基板、画像制御基板 7 0 z を収容する。

演出基板ケース 7 0 0、特に上ケース片 7 2 0 には、上記に説明した主基板ケース 2 0 0 z、払出基板ケース 4 0 0 とは異なり、通気孔 7 2 5 が備わっている。

また、演出基板ケース 7 0 0 の上ケース片 7 2 0 には、主基板ケース 2 0 0 z、払出基板ケース 4 0 0 に貼り付けされていた開封者、開封年月日を記入するためのシール部 1 5 6 0、1 5 6 6 は貼り付けされていない。

従って、演出基板ケース 7 0 0 には、主基板ケース 2 0 0 z や払出基板ケース 4 0 0 に備えられていたような演出基板ケース 7 0 0 を封止するためのカシメ部は設けられていない。

【3 1 2 0】

その一方で、演出基板ケース 7 0 0 の上ケース片 7 2 0 には、音量の設定に係る説明を記載した不透明のシール部 1 5 8 0 が音量切替スイッチ 3 6 z の近傍に貼付される。

それに対応して、演出基板ケース 7 0 0 の上ケース片 7 2 0 の後面には、位置表示部 5 4 1 が設けられる。

上記のように、画像制御基板 7 0 z は、両面実装基板であり、前側（遊技盤側）に実装されている電子部品を直接視認して検査をすることはできない。

また、画像制御基板 7 0 z は、単に演出画像や演出音を出力する機能を有するという性質上、主制御基板 5 0、払出制御基板 6 0 z とは異なり、R O M チップ等が不正に差し替えられたりすることのリスクが低い。

従って、基板面をシール越しに視認する必要が低いため、不透明のシール部 1 5 8 0 を、演出基板ケース 7 0 0 に対して貼付することができる。

また、同様の理由で、演出基板ケース 7 0 0 を封止するためのカシメ部（封止部）も設けられていない。

結果的に、演出基板ケース 7 0 0 を開封した開封者及び開封年月日を記入するための記入領域 1 5 6 7 を備えたシール部 1 5 6 6 も貼付されることはない。

【3 1 2 1】

位置表示部 5 4 1 は、上ケース片 7 2 0 の前面側に設けられてもよい。

なお、本実施形態において、シール部 1 5 8 0 を貼り付ける位置を示す貼付位置マークである位置表示部 5 4 1 は、以下のような形態を取り得る。

すなわち、位置表示部 5 4 1 は、シール部 1 5 8 0 を貼り付けする上ケース面と同一面あるいは裏面におけるシール部 1 5 8 0 の全周を囲むマーク、シール部 1 5 8 0 を貼り付けする上ケース面と同一面あるいは裏面における L 字側のマークである。

位置表示部 5 4 1 は、シール部 1 5 8 0 の周囲を囲むように設けられた線状の凸部である。

位置表示部 5 4 1 は、シール部 1 5 8 0 と同一面においてシール部 1 5 8 0 の周囲を囲むように設けられた線状の凹部である。

位置表示部 5 4 1 は、シール部 1 5 8 0 の裏面においてシール部 1 5 8 0 の周囲を囲むように設けられた線状の凸部である。

位置表示部 5 4 1 は、シール部 1 5 8 0 の裏面においてシール部 1 5 8 0 の周囲を囲むように設けられた線状の凹部である。

【3122】

位置表示部541は、シール部1580と同一面においてシール部1580の所定の角部を囲むように設けられたL字型で線状の凸である。

位置表示部541は、シール部1580と同一面においてシール部1580の所定の角部を囲むように設けられたL字型で線状の凹部である。

位置表示部541は、シール部1580の裏面において所定の角部を囲むように設けられたL字型で線状の凸部、凹部である。

位置表示部541は、シール部1580を囲むように設けられた凸部でも凹部でもない位置マークである。

【3123】

主基板ケース200zの上ケース片220面に設けられたシール部1561及び主基板管理番号シールとしてのシール部1560と、開封禁止シール250のQRコード（登録商標）と、は主制御基板50を延伸させた仮想面からの距離が異なる。仮想面（主制御基板50）から開封禁止シール250のQRコード（登録商標）の距離の方が短い（近い）。

図241等に応示するように、開封禁止シール250のQRコード（登録商標）253は、主基板ケース200zの上ケース片220の上面よりも低い位置にあるからである。

【3124】

主基板ケース200z、払出基板ケース400、演出基板ケース700を含む遊技機の基板ケースには、情報表示として、ケース部のシール、ROMシール、リード抵抗のカラーコード、ネットワーク抵抗の識別コード、ICの型番コード、コンデンサの型番コード、性能表示モニター、設定表示モニターの表示情報等がある。

これらの情報は、基板ケース（主基板ケース200z、払出基板ケース400、演出基板ケース700）に収納される各制御基板からの距離がそれぞれ異なる。また、基板ケースの天面からの距離も異なる。上記に説明してきたように、基板ケースの天面はシール部の貼り付け場所であり、また基板ケースにおける最も高い箇所である。

基板ケース部のシール部は、基板ケースの最も高いところに貼られ、ROMシールは、ケース内の基板に実装されたROM上に貼られ、性能表示モニター、設定表示モニターの表示情報などは基板上に設けられた性能表示モニター、設定表示モニターに表示される。制御基板を基準にしてこれらの情報の高さが異なるのは当然である。

【3125】

また、本実施形態において、基板ケースに収納する制御基板（主制御基板50、払出制御基板60z、画像制御基板70z）のROM足が見えるように、シールによって、ROM足が隠れることがないように、基板ケースの天面にシール部を貼り付ける。ROM足は、基板ケースを上方からみたときに、一部であってもシール部によって隠れることはない。

本実施形態において、ROMを含む電子部品は、上方からみたときに隠れることはあっても、角度を変えてみると覗き部から見る事が出来る。

ROM足に不正が行われていないことが一目でわかるように、制御基板（主制御基板50、払出制御基板60z、画像制御基板70z）に対するROMの接続部として、透明コネクタを設置する。

基板ケースのケース片に設けられた識別情報は、制御基板（主制御基板50、払出制御基板60z、画像制御基板70z）に対する距離が異なる表示を有する。例えば、上ケース片、下ケース片、（主基板ケースの場合）キャップに表示された識別情報は、制御基板（主制御基板50、払出制御基板60z、画像制御基板70z）を基準とする距離が異なり、また、位置関係も前後に異なっている。また、制御基板（主制御基板50、払出制御基板60z、画像制御基板70z）において、電子部品が設置されている領域の色は、メーカー名を表示した領域の色とは異なる。

【3126】

<主制御基板の基板構造>

10

20

30

40

50

本実施形態の主基板ケースに收容される主制御基板の構成（レイアウト）は、図 2 3 5 等、上記に説明したものにとどまらない。

図 2 5 5 は、本実施形態に係る主制御基板の他の構成を説明するための図であり、特に、主制御基板の部品面（表面）の構成を示した図である。

主制御基板の基本的な構成は、図 2 3 5、図 2 3 6 と同様であるが、図 2 5 5（a）に示す例では、主制御基板は、その部品面（表面）に、性能表示モニター（性能表示部）6 0 0 と、設定表示モニター（設定表示部）6 5 0 と、を備えている。また、主制御基板 5 0 は、設定キースイッチ 6 6 0 と、RWM クリアスイッチ 6 8 0 と、を備えている。

【3 1 2 7】

性能表示モニター 6 0 0 は、遊技機のベース値を表示するものである。

10

ベース値とは大当たり、確変遊技状態、時短遊技状態等の特別な状態を除いた通常の状態のとき（低確時短無時）にどれだけ払い出しが有るのか、という遊技機の性能を示す数値である。

例えば低確時短無時に、遊技者が遊技球を 1 0 0 個打ち出したときに 5 0 個の賞球があれば、ベース値は「5 0」である。

遊技者が打ち出した遊技球の個数をアウト個数と呼び、遊技機 1 では、大当たり、確変遊技状態、時短遊技状態を含む全ての遊技状態における総アウト個数（通常 6 0, 0 0 0 個）毎に、低確時短無時のベース値を演算して性能表示モニター 6 0 0 に表示する。

低確時短無時のベース値は、（低確時短無時の払出個数／低確時短無時のアウト個数）で表される。

20

【3 1 2 8】

性能表示モニター 6 0 0 について説明する。性能表示モニター 6 0 0 は、主制御基板 5 0 上に表示器及び回路部を備える。表示部と回路部をユニット化した表示器を主制御基板 5 0 上に搭載してもよい。

表示器は、4 桁の数字を横に並べて表示する。数字の下にはドットポイントを設ける。4 桁の数字のうち、左二桁が識別セグ、右二桁が比率セグである。

【3 1 2 9】

図 2 5 5（b）は性能表示モニターの表示を説明する図であり、性能表示モニター 6 0 0 は、以下の 4 種類の情報を順次繰り返して表示する。

（b－1）～（b－4）に示すように、識別セグには、「b L.」、「b 1.」、「b 2.」、「b 3.」の値を順次切り替えて表示し、比率セグには、それに対応するベース値を表示する。

30

「b L.」「b 1.」「b 2.」「b 3.」の表示切換え時間は、約 5. 0 秒である。

例えば、「b L. x x」を 5. 0 秒間表示し、「b 1. y y」を 5. 0 秒間表示し、「b 2. z z」を 5. 0 秒間表示し、「b 3. w w」を 5. 0 秒間表示し、再び「b L. x x」を 5. 0 秒間表示するなどする。

（b－1）に示す「b L.」は、総アウト個数 6 0, 0 0 0 個毎における、低確時短無時のベース値を示しており、これは計測中のリアルタイム値である。

（b－2）に示す「b 1.」は、1 回前の総アウト個数 6 0, 0 0 0 個における低確時短無時のベース値を示す。

40

（b－3）に示す「b 2.」は、2 回前の総アウト個数 6 0, 0 0 0 個における低確時短無時のベース値を示す。

（b－4）に示す「b 3.」は、3 回前の総アウト個数 6 0, 0 0 0 個における低確時短無時のベース値を示す。

【3 1 3 0】

ここで、主制御基板 5 0 による性能表示処理を説明する。

メイン CPU 5 0 a z は、初回電源投入（RWM オールクリア）から全遊技状態のアウト個数（総アウト個数）の計測を開始する。

メイン CPU 5 0 a z は、総アウト個数が 3 0 0 個未満の任意の個数に達するまでは、（b－1）では、識別セグに「b L.」を点滅させ、比率セグに「ー」を表示させる。

50

(b-2)では、識別セグに「b 1.」を点滅させ、比率セグに「—」を表示させる。

(b-3)では、識別セグに「b 2.」を点滅させ、比率セグに「—」を表示させる。

(b-4)では、識別セグに「b 3.」を点滅させ、比率セグに「—」を表示させる。

【3 1 3 1】

その後、メインCPU 50 a zは、総アウト個数、低確時短無時の払出個数（低確払出個数）及び低確時短無時のアウト個数（低確アウト個数）を初期化して1回目の計測を開始する。

総アウト個数が1回目に60, 000個に達するまではメインCPU 50 a zは以下の処理を行う。

すなわち、(b-1)において、識別セグに「b L.」を表示し、比率セグには低確時短無時のベース値をリアルタイムに計算して表示する。

なお、低確アウト個数が0~5, 999のときは「b L.」を点滅させ、低確アウト個数が6, 000以上のときは「b L.」を点灯させる。

(b-2)では、識別セグに「b 1.」を点滅させ、比率セグに「—」を表示させる。

(b-3)では、識別セグに「b 2.」を点滅させ、比率セグに「—」を表示させる。

(b-4)では、識別セグに「b 3.」を点滅させ、比率セグに「—」を表示させる。

そして、メインCPU 50 a zは、1回目計測の識別セグ「b L.」の比率セグ最終値をA Aとして保存する。

【3 1 3 2】

総アウト個数が1回目に60, 000個に達すると、メインCPU 50 a zは、総アウト個数、低確払出個数、低確アウト個数を初期化して2回目の計測を開始する。

メインCPU 50 aは、総アウト個数が2回目に60, 000個に達するまでは以下の処理を行う。

すなわち、(b-1)において、識別セグに「b L.」を表示し、比率セグには低確時短無時のベース値をリアルタイムに計算して表示する。

なお、低確アウト個数が0~5999の場合は「b L.」を点滅させ、低確アウト個数が6000以上の場合は「b L.」を点灯させる。

また(b-2)では、識別セグに「b 1.」を点灯させ、比率セグには保存した上記A Aを表示させる。

また(b-3)では、識別セグに「b 2.」を点滅させ、比率セグに「—」を表示させる。

また(b-4)では、識別セグに「b 3.」を点滅させ、比率セグに「—」を表示させる。

1回目計測の識別セグ「b L.」の比率セグ最終値をA Aとして保存する。

2回目計測の識別セグ「b L.」の比率セグ最終値をB Bとして保存する。

【3 1 3 3】

総アウト個数が2回目に60, 000個に達すると、メインCPU 50 a zは、総アウト個数、低確払出個数、低確アウト個数を初期化して3回目の計測を開始する。

メインCPU 50 a zは、総アウト個数が3回目に60, 000個に達するまでは以下の処理を行う。

すなわち、(b-1)において、識別セグに「b L.」を表示し、比率セグには低確時短無時のベース値をリアルタイムに計算して表示する。

なお、低確アウト個数が0~5999の場合は「b L.」を点滅させ、低確アウト個数が6000以上の場合は「b L.」を点灯させる。

また (b-2) で、識別セグに「b 1.」を点灯させ、比率セグには保存した上記 B B を表示させる。

また (b-3) で、識別セグに「b 2.」を点灯させ、比率セグには保存した上記 A A を表示させる。

また (b-4) で、識別セグに「b 3.」は点滅させ、比率セグに「—」を表示させる。

1 回目計測の識別セグ「b L.」の比率セグ最終値を A A として保存する。

2 回目計測の識別セグ「b L.」の比率セグ最終値を B B として保存する。

3 回目計測の識別セグ「b L.」の比率セグ最終値を C C として保存する。

【3 1 3 4】

総アウト個数が 3 回目に 6 0, 0 0 0 個に達すると、メイン C P U 5 0 a z は、総アウト個数、低確払出個数、低確アウト個数を初期化して 4 回目の計測を開始する。

メイン C P U 5 0 a z は、総アウト個数が 4 回目に 6 0, 0 0 0 個に達するまでは以下の処理を行う。

すなわち、(b-1) において、識別セグに「b L.」を表示し、比率セグには低確時短無時のベース値をリアルタイムに計算して表示する。

なお、低確アウト個数が 0 ~ 5 9 9 9 の場合は「b L.」を点滅させ、低確アウト個数が 6 0 0 0 以上の場合は「b L.」を点灯させる。

また (b-2) で、識別セグに「b 1.」を点灯させ、比率セグには保存した上記 C C を表示させる。

また (b-3) で、識別セグに「b 2.」を点灯させ、比率セグには保存した上記 B B を表示させる。

また (b-4) で、識別セグに「b 3.」は点滅させ、比率セグには保存した上記 A A を表示させる。

総アウト個数が次回に 6 0, 0 0 0 個に達すると、メイン C P U 5 0 a z は、5 回目以降の計測を、以上の説明と同様に繰り返し行う。

【3 1 3 5】

本実施形態の基板ケース 2 0 0 z は、回胴遊技機（パチスロ機）の主制御基板を収容するため用いられてもよく、その場合、主制御基板が備える遊技情報表示器は、回胴遊技機（パチスロ機）の役比等の情報を表示する。

上記に説明した性能表示モニター 6 0 0 は、遊技機の遊技情報を示す遊技情報表示器の一種であり、遊技機の遊技情報は、パチンコ遊技機のベース値の情報の他に、パチスロ機の役比等の情報をも含む。

パチスロ機の役比等の情報を表示する遊技情報表示器は、役比モニターと称される。

役比モニターは、

(1) 累計有利区間比率

(2) 6, 0 0 0 ゲーム毎の連役比

(3) 6, 0 0 0 ゲーム毎の役比

(4) 累計の連役比

(5) 累計の役比

を表示する。

ここで、有利区間比率は、総ゲーム数の中で、有利区間ゲーム数が占める割合である。また、有利区間とは、押し順ナビ等の指示をすることが可能な区間である。

役比、連役比は、総払出枚数における役物（所謂ボーナス）の払出枚数が占める割合のことである。

役比はすべての役物を対象として算出され、連役比は役物連続作動装置の作動中を対象として算出される。

遊技機の遊技情報を示す遊技情報表示器は、このような役比モニターをも含み得るが、本実施形態では特に、パチンコ遊技機のベース値を表示するためのモニターを詳細に説明し、役比モニターについては詳細な説明を省略している。

10

20

30

40

50

【3136】

次に、設定表示モニター650について説明する。設定表示モニター650は、遊技機1の設定値を表示するものである。

上記したように、本実施形態の遊技機1は、設定を変更することで大当たりに当選する確率を変更することが出来る(図199(a))。

設定表示モニター650は、主制御基板ケース200z内に搭載されており、図255(c)に示すような1桁の表示器を備え、図199(a)に示した設定値のうち何れか一つの値を表示することが出来る。

これらの設定値を性能表示モニター600に表示し、設定表示モニター650を設けないようにしてもよい。

10

【3137】

設定表示モニター650について説明する。設定表示モニター650は、設定変更装置の搭載を遊技者に分かり易く示すこと、遊技店スタッフに操作方法等を分かり易く示すこと、設定に係る不正を未然に防ぐ目的で設置するものである。

設定の表示には、数値か数値以外の記号を用いることができる。数値を用いる場合、設定の表示には、設定値に応じた数値「1」、「2」、「3」、「4」のいずれかを使用する。設定値が「1」から「6」までである場合には、設定値に応じた数値「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」のうちいずれかを使用する。

【3138】

設定操作には、例えば上記に説明した設定キースイッチ660と設定スイッチ670を用いる。

20

設定キースイッチ660は、「設定変更状態」、及び「設定確認状態」への移行契機となるスイッチである。キー(鍵)を用いて操作する。

設定キースイッチ660はOFF/ONの2つの状態を取り得、各状態を維持することができる。また、OFF状態でのみキーを挿抜可能である。

設定キースイッチ660は、主制御基板ケース200z内に搭載される。

設定スイッチ670は、設定変更状態時に設定を切り替えるスイッチであり、遊技者が操作することができない任意の位置に搭載する。

設定スイッチ670は、RWMクリアスイッチ680等と兼用することができる。

【3139】

30

設定キースイッチ660をONにし、かつRWMクリアスイッチ680をONにした状態で電源投入されると、遊技機1は設定を変更するための「設定変更状態」に移行する。

設定キースイッチ660をONにし、かつRWMクリアスイッチ680をOFFにした状態で電源投入されると、遊技機1は、設定を確認するための「設定確認状態」に移行する。

【3140】

主制御基板50による設定変更処理を説明する。

(1) 遊技機1の電源がOFFの状態では、設定表示モニター650は消灯状態である。

(2) 遊技店スタッフなど設定者の操作によって設定キースイッチ660がONにされる。設定表示モニター650は依然、消灯状態である。

40

(3) 設定者の操作によってRWMクリアスイッチ680がONにされ、その状態で遊技機の電源がONされると、メインCPU50azは、遊技機1を「設定変更状態」に移行させる。メインCPU50azは、設定表示モニター650に現在の設定状態が表示させる。(4) この状態で、設定スイッチ670(又はRWMクリアスイッチ680)が押下されると、メインCPU50azは、順次設定値を変更し、変更後の(設定中の)設定値を設定表示モニター650に表示させる。

(5) 設定者の操作によって設定キースイッチ660がOFFされると、メインCPU50azは設定値を確定し、設定表示モニター650を消灯する。

上記の性能表示モニター600が設定表示モニター650を兼ねている場合には、メインCPU50azは、「設定変更状態」中の設定値の表示を性能表示モニター600の何

50

れかのセグ（桁）に対して行う。

そしてメインCPU50a zは、設定者の操作によって設定キースイッチ660がOFFされることで設定値を確定すると、性能表示モニター600において、上記に説明した性能表示を開始する。

【3141】

主制御基板50による設定確認処理を説明する。

（1）遊技機1が電源OFF状態では、設定表示モニター650は消灯状態である。

（2）設定者の操作によって設定キースイッチ660がONにされる。設定表示モニター650は依然として消灯状態である。

（3）この状態で、RWMクリアスイッチ680がONにされることなく遊技機の電源がONされると、メインCPU50a zは、遊技機1を設定確認状態に移行させる。メインCPU50a zは、設定表示モニター650に現在の設定状態が表示させる。

設定者の操作によって設定キースイッチ660がOFFされると、メインCPU50a zは設定確認状態を終了し、設定表示モニター650を消灯する。

上記の性能表示モニター600が設定表示モニター650を兼ねている場合には、メインCPU50a zは、「設定確認状態」中の設定値の表示を性能表示モニター600の何れかのセグ（桁）を用いて行う。

そしてメインCPU50a zは、設定者の操作によって設定キースイッチ660がOFFされることで設定確認状態を終了すると、性能表示モニター600において上記に説明した性能表示を開始する。

【3142】

ところで、図255に示すように、主制御基板50はコネクタ771～776を部品面に備えている。

複数のコネクタ771～776は、主制御基板50の下端部において、左から右側に向けて順に並んでいる。

下記の図256では図示を省略しているが、複数のコネクタ771～776は、図233で示したものと同様の、主基板ケース200zの上ケース片220の下部に設けられた6個の開口部779の内側に配置されている。

主制御基板50の部品面に備えている性能表示モニター600、設定表示モニター650は、何れも、主制御基板50の上端側に設けられている。

すなわち、コネクタ771～776と、性能表示モニター600、設定表示モニター650は、主制御基板50における相反する位置に備えられている。

このような配置となっていることにより、複数のコネクタ771～776に接続されたケーブルやハーネスが、性能表示モニター600、設定表示モニター650を確認する検査者による視認を妨げることがない。

特に、性能表示モニター600、設定表示モニター650が、コネクタ771～776から十分に離間した上側の端部に設けられているので、コネクタから垂れ下がったケーブルやハーネスが性能表示モニター600、設定表示モニター650を視認しようとする検査者の視野に干渉することがない。

【3143】

図255の主制御基板50の半田面（裏面）の構成は、図235（b）と同様である。

また、図255の主制御基板50では、図236（a）（b）と同様に、プリント基板の両面に配線パターンが形成されたプリント配線基板701が用いられている。

プリント配線基板701では、電子部品を実装する実装方式として、プリント配線基板701の部品面701aにのみ各種電子部品やコネクタを実装する片面実装方式が採用されている。プリント配線基板701については、図236（a）（b）と同様であり、詳細な説明を省略する。

【3144】

図256は、図255で説明した主制御基板を収納した場合の本実施形態の主基板ケースを示す図であり、（a）は、組立体の斜視図を示し、（b）組立体の正面図を示してい

10

20

30

40

50

る。また、図 2 5 7 は、図 2 5 5 に示す主基板ケースの台座を含む分解斜視図である。

図 2 5 6、図 2 5 7 の説明において、上記実施形態（特に、図 1 9 9 乃至図 2 3 4、図 2 3 7、図 2 3 8）と同様の構成の部材は同じ符号で示し、詳細な説明は適宜省略する。

図 2 5 6、図 2 5 7 に示す主基板ケースには、シール部 1 5 6 0 及びシール部 1 5 6 1 が貼り付けられている。

また、図 1 9 9 乃至図 2 3 4、図 2 3 7 乃至図 2 3 8 と同様に、識別表示 5 2 0 が、主制御基板 5 0、統合メイン ROM 5 0 2、下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0、及びキャップ 2 4 0 に付されている。

【3 1 4 5】

シール部 1 5 6 0 は、主基板ケース 2 0 0 z の上ケース片 2 2 0 の左右方向左側の下部に設けられた位置表示部 5 6 1 に貼り付けられている。シール部 1 5 6 1 は、主基板ケース 2 0 0 z の上ケース片 2 2 0 の右上部に設けられた位置表示部 5 6 1 に貼り付けられている。

シール部 1 5 6 0、1 5 6 1 は、何れも光透過性を有する素材で形成されており、本実施形態では、一例として、透明である（透明素材からなる）とする。

シール部 1 5 6 0、1 5 6 1 は、夫々、複数の電子部品 5 9 5（図 2 2 3 参照）を跨いで配置されている。なお、図 2 5 6 においては、シール部 1 5 6 0、1 5 6 1 の前側に位置する複数の電子部品 5 9 5（図 2 2 3 参照）等、種々の電子部品の図示は省略している。

【3 1 4 6】

シール部 1 5 6 0 について説明する。

シール部 1 5 6 0 は、主基板管理用のシールである。

この例において、シール部 1 5 6 0 のシール部本体（ベース部）1 5 6 0 A には、偽造防止用の透かしが設けられている。すなわち、シール部 1 5 6 0（開封者表示シール）は、シール部本体 1 5 6 0 A に透かし加工が施された加工シールである。

「透かし」は、例えば、視認する角度によって見え方が異なるような表示であり、ホログラムを用いたもの、物理的な形状によって見え方が異なるもの、等様々なタイプのものを適用することが出来る。

ただし、シール部材本体 1 5 6 0 A は、所定加工（透かし加工）を施されながらも透明であり、少なくとも透光性が高く、一定の視認性が確保されている。

【3 1 4 7】

シール部 1 5 6 0 は、シール部本体 1 5 6 0 A 上において、黒色で「主基板管理番号」などを見出しが付された枠内に、白地の記入領域（記入欄）1 5 7 0、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3 を備えている。

記入領域 1 5 7 0、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3 と、これらの領域に付随する後述する文字表示は、夫々、シール部本体 1 5 6 0 A の透明素材が露出していないために透光性が低い非透光部である。

シール部 1 5 6 0 は、複数の非透光部を備えており、これらの非透光部を介しては、主基板ケース 2 0 0 z 内の主制御基板 5 0 の視認が困難である。

非透光部としてのコード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及び記入領域 1 5 7 0 は、統合メイン ROM 5 0 2、性能表示モニター 6 0 0、設定表示モニター 6 5 0 と重ならないシール部本体 1 5 6 0 A 上の位置に設けられている。

【3 1 4 8】

一方、シール部本体 1 5 6 0 A における記入領域 1 5 7 0、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及びこれらの領域に付随する後述する文字表示以外の領域は、シール部本体 1 5 6 0 A の透明素材が露出して透光性が高い透光部 1 5 7 4 である。

透光部 1 5 7 4 は、透明素材を通して、主基板ケース 2 0 0 z 内の主制御基板 5 0 上の電子部品 5 9 5 を覗いて確認することが出来る上記の覗き部である。

【3 1 4 9】

主基板ケース 2 0 0 z において、シール部材 1 5 6 0 及び主基板ケース 2 0 0 z を介し

て主制御基板 50 を視認可能である。

このため、検査者は主制御基板 50 を容易に確認することができる。このため、検査者は、シール部材 1560 を介して主制御基板 50 を確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興味が向上する。

【3150】

また、透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部 1560 は、主制御基板 50 上の統合メイン ROM 502 に貼付されたシール部 1562 を、あらゆる角度から視認可能な位置に貼り付けされている。

また、透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部 1560 は、記入領域 1570、コード部 1572、情報表示部 1573 を含め、シール部 1560 全体があらゆる角度から統合メイン ROM 502 と重ならない位置となるように設けられている。

従って、主基板ケース 200z を正面視したときに、主基板ケース 200z を介して統合メイン ROM 502 を必ず視認可能である。

このため、検査者は統合メイン ROM 502 を容易に確認することができる。このため、検査者は、統合メイン ROM 502 を確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興味が向上する。

透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部 1560 は、記入領域 1570、コード部 1572、情報表示部 1573 を含め、シール部 1560 全体があらゆる角度から性能表示モニター 600、設定表示モニター 650 と重ならない位置となるように設けられている。

従って、主基板ケース 200z を正面視したときに、主基板ケース 200z を介して性能表示モニター 600、設定表示モニター 650 を視認することが出来る。

【3151】

なお、図 256 では、シール部 1560 と性能表示モニター 600 とが、近傍の位置にあるとは言えないが、シール部 1560 が、統合メイン ROM 502、性能表示モニター 600 と重ならず、性能表示モニター 600 がコネクタ 771～776 と十分に離間した位置にあり、且つシール部 1561 が性能表示モニター 600 に重ならない、という条件を全て満たせば、シール部 1560 と性能表示モニター 600 とが、互いに近傍の位置にあってもよい。例えば、性能表示モニター 600 は、図 256 (b) において、シール部 1560 の上部における破線に示す位置にあってもよい。

この場合、検査者は、性能表示モニター 600 とシール部 1560 を同時に、一目で確認することが出来る。

【3152】

以下に、シール部 1560 の表示内容を詳しく説明する。

記入領域 1570 は、主基板ケース 200z を開封した開封者及び開封年月日を記入するための領域である。

記入領域 1570 は、透明素材上に形成されたペン等で書き込み可能な白色の下地である。

記入領域 1570 は、一例として、上下方向に 3 行、左右方向に 2 列の計 6 個設けられ、「開封者」及び「開封年月日」を 3 組記入することができる。

記入領域 1570 は、矩形状の有色（本実施形態では白色）の下地によって印刷されている。

記入領域 1570 の上方には、「開封者」「開封年月日」といった見出しが黒色で印字され、各記入領域の左側には、記入領域の番号を示す丸付きの数字が印字されている。

すなわち、左上の記入領域 1570 の上方には、「開封者」と黒色で印刷されている。右上の記入領域 1570 の上方には、「開封年月日」と黒色で印刷されている。左上の記入領域 1570 の左方には、丸 1 と印刷されている。左側の上下方向中央の記入領域 1570 の左方には、丸 2 と印刷されている。左下の記入領域 1570 の左方には、丸 3 と印刷されている。

例えば、検査者は、主基板ケース 200z を開封した場合に、検査者の名前を左側の記入領域 1570 に記入し、主基板ケース 200z を開封した年月日を、右側の記入領域 1570 に記入する。なお、検査者は、記入領域 1570 に、主制御基板 50 に不正が行われたか否かを確認した年月日等を記入してもよい。

【3153】

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

10

【3154】

コード部 1572 は、例えば、遊技機 1 とは異なる機器（以下、「他機器」という。）に記憶された、主制御基板 50 の納入先を示す情報と紐付けられている。

例えば、情報携帯端末等に備えられたカメラによってコード部 1572 に含まれる情報である URL（Uniform Resource Locator）が読み取られる。情報携帯端末は、該 URL を使用し、ネットワークを介して他機器にアクセスする。他機器にアクセスした結果、情報携帯端末に表示される情報には、主制御基板 50 の納入先（例えば、遊技機 1 が納入された店舗名）、及び、遊技機 1 が廃棄されたか否か等の情報が含まれている。これによって検査者は、主制御基板 50 の納入先を示す情報、及び遊技機 1 が廃棄されたか否か等の情報を容易に確認することができる。このため、検査者は、納入先の情報を確認し、納入先の異なる主制御基板 50 が装着される不正が行われたか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

20

【3155】

情報表示部 1573 には、種々の情報が含まれる。情報表示部 1573 は、例えば、識別表示 529 と同様の情報が含まれてもよい。本実施形態では、一例として、情報表示部 1573 には、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、「E F 0 0 1」の文字列が印刷されている。該文字列は、一例として、主制御基板 50 の管理番号である。該管理番号によって、検査者は、メーカーが保有している管理番号に紐づいた情報から、遊技機 1 の納入先、遊技機 1 が廃棄されたか否か等の情報を調べることができる。なお、情報表示部 1573 の文字列は、メーカー名、機種名、型式等に対応する情報を含んでもよい。また、情報表示部 1573 が有する矩形状の領域と、コード部 1572 が有する矩形状の領域とは、左右方向において繋がっている。

30

【3156】

シール部 1560 が備える透光部（覗き部）1574 を説明する。

透光部 1574 は、シール部本体 1560A における、記入領域 1570、コード部 1572、情報表示部 1573、「主基板管理番号」の表記、枠、開封者、開封年月日の表記、丸 1～丸 3 の表記以外の領域である。

透光部 1574 は、例えば、上下方向 3 行の記入領域 1570 の間に存在する左右方向に延びる領域である。

透光部 1574 はまた、左右に並んだコード部 1572 及び情報表示部 1573 と、上側の 2 つ記入領域 1570 との間に、存在する左右方向に延びる領域である。

40

透光部 1574 はまた、左右方向 2 列の記入領域 1570 の間に、上下方向に延びる領域である。

検査者は、透光部 1574 を介して、電子部品 595（図 255（a）参照）を確認することができる。よって、透光部 1574 が設けられていない場合に比べて、検査者は、電子部品 595 に対して不正が行われたか否かを容易に確認できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【3157】

シール部 1561 について説明する。

シール部 1561 は、主制御基板 50 上の統合メイン ROM 502 に貼付されたシール

50

部 1 5 6 2 を、あらゆる角度から視認可能な位置に貼り付けされる。

シール部 1 5 6 1 は、あらゆる角度から統合メイン ROM 5 0 2 と重ならない位置となるように設けられている。

従って、主基板ケース 2 0 0 z を正面視したときに、主基板ケース 2 0 0 z を介して統合メイン ROM 5 0 2 を必ず視認可能である。

シール部 1 5 6 1 は、あらゆる角度から性能表示モニター 6 0 0、設定表示モニター 6 5 0 と重ならない位置となるように設けられている。

従って、主基板ケース 2 0 0 z を正面視したときに、主基板ケース 2 0 0 z を介して性能表示モニター 6 0 0、設定表示モニター 6 5 0 を視認することが出来る。

シール部 1 5 6 1 の記載内容等については図 2 3 7 と同じであるので説明を省略する。

また、統合メイン ROM 5 0 2 には、シール部 1 5 6 2 が貼り付けられている。シール部 1 5 6 2 については、図 2 3 3、図 2 3 7 と同じであるため、詳細な説明を省略する。

【3 1 5 8】

図 2 5 6、図 2 5 7 に示す主制御基板 5 0 は、設定キースイッチ 6 6 0、RWM クリアスイッチ 6 8 0 が備えられている。

RWM クリアスイッチ 6 8 0 について説明する。

図 2 5 6、図 2 5 7 に示すように、主制御基板 5 0 上の RWM クリアスイッチ 6 8 0 は直接露出していない。基板ケース 2 0 0 z の上ケース片 2 2 0 には凹部 6 8 8 内が設けられており、凹部 6 8 8 内には開口 6 8 7 が設けられている。

また図 2 5 6 (b)、図 2 5 7 から分かるように、操作部材 6 8 5 は、RWM クリアスイッチ 6 8 0 の対応位置に設けられており、操作部材 6 8 5 をスタッフ等が押下操作すると、押下された操作部材 6 8 5 により RWM クリアスイッチ 6 8 0 が押圧される。これによって、RWM クリアスイッチ 6 8 0 の操作が行われる。

凹部 6 8 8 内にはカバー部材 6 8 6 が設けられている。カバー部材 6 8 6 は、凹部 6 8 8 内において、操作部材 6 8 5 を塞いで操作不能とする第 1 位置と、操作部材 6 8 5 を開放して操作可能とする第 2 位置と、の間で回転移動可能に軸支されている。

操作部材 6 8 5 を上記第 2 位置に移動させることで、RWM クリアスイッチ 6 8 0 を操作できる。

このようにすることで、基板ケース 2 0 0 z には、操作部材 6 8 5 を挿入可能な程度の大きさの開口 6 8 7 を設けるだけでよい。また、カバー部材 6 8 6 を開放しないと、操作部材 6 8 5 を操作できない。従って、基板ケース 2 0 0 z 内への不正なアクセスを防ぐことが出来る。

RWM クリアスイッチ 6 8 0 は、操作部材 6 8 5 を用いて操作されるのではなく直接操作可能なように、端部が開口 6 8 7 から露出している。

【3 1 5 9】

設定キースイッチ 6 6 0 は、主制御基板 5 0 から突出する筒状部材の端面にキーを挿入する鍵穴が設けられている。

そして、鍵穴を設けた設定キースイッチ 6 6 0 の端面が、基板ケース 2 0 0 z の上ケース片 2 2 0 に設けられた開口 6 6 1 から露出している。

スタッフ等は、設定キースイッチ 6 6 0 の鍵穴にキーを挿入して操作を行うことが出来る。

鍵穴を設けた設定キースイッチ 6 6 0 の端面は、基板ケース 2 0 0 z の表面よりもやや低くなっている。

【3 1 6 0】

図 2 5 8 は、本実施形態に係る主制御基板のさらに別の構成を説明するための図であり、特に、主制御基板の部品面（表面）の構成を示した図である。

主制御基板 5 0 の基本的な構成は、図 2 5 5 と同様であるが、図 2 5 5 (a) に示す例では、主制御基板 5 0 は、その部品面（表面）に、性能表示モニター 6 0 0 を備え、設定表示モニター 6 5 0 は備えていない。

設定表示モニター 6 5 0 の機能は性能表示モニター 6 0 0 で兼用され、独立した設定表

10

20

30

40

50

示モニター 650 は備えていない。

あるいは、図 258 に示す主制御基板 50 は設定変更機能を有さない遊技機の主制御基板である。

なお、図 255 に示すように、主制御基板 50 はコネクタ 771 ～ 776 を部品面に備えている。

複数のコネクタ 771 ～ 776 は、主制御基板 50 の下端部において、左から右側に向けて順に並んでいる。

【3161】

下記の図 256 では図示を省略しているが、複数のコネクタ 771 ～ 776 は、図 233 で示したものと同様の、主基板ケース 200 z の上ケース片 220 の下部に設けられた 6 個の開口部 779 の内側に配置されている。

主制御基板 50 の部品面に備えている、設定表示モニター 650 を兼用可能な性能表示モニター 600 は、主制御基板 50 の上端側に設けられている。

すなわち、コネクタ 771 ～ 776 と、性能表示モニター 600 は、主制御基板 50 における相反する位置に備えられている。

このような配置となっていることにより、複数のコネクタ 771 ～ 776 に接続されたケーブルやハーネスが、性能表示モニター 600 を確認する検査者による視認を妨げることがない。

特に、性能表示モニター 600 が、コネクタ 771 ～ 776 から十分に離間した上側の端部に設けられているので、コネクタから垂れ下がったケーブルやハーネスが性能表示モニター 600 を視認しようとする検査者の視野に干渉することがない。

【3162】

図 258 の主制御基板 50 の半田面（裏面）の構成は、図 235（b）と同様である。

また、図 258 の主制御基板 50 では、図 236（a）（b）と同様に、プリント基板の両面に配線パターンが形成されたプリント配線基板 701 が用いられている。

プリント配線基板 701 では、電子部品を実装する実装方式として、プリント配線基板 701 の部品面 701 a にのみ各種電子部品やコネクタを実装する片面実装方式が採用されている。プリント配線基板 701 については、図 236（a）（b）と同様であり、詳細な説明を省略する。

【3163】

図 259 は、図 258 で説明した主制御基板を収納した場合の本実施形態の主基板ケースを示す図であり、（a）は、組立体の斜視図を示し、（b）組立体の正面図を示している。また、図 260 は、図 259 に示す主基板ケースの台座を含む分解斜視図である。

図 258、図 259 の説明において、上記実施形態（特に、図 199 乃至図 234、図 237、図 238）と同様の構成の部材は同じ符号で示し、詳細な説明は適宜省略する。

図 258、図 259 に示す主基板ケースには、シール部 1560 及びシール部 1561 が貼り付けられている。

また、図 199 乃至図 234、図 237 乃至図 238 と同様に、識別表示 520 が、主制御基板 50、統合メイン ROM 502、下ケース片 210、上ケース片 220、及びキャップ 240 に付されている。

シール部 1560 は、主基板ケース 200 z の上ケース片 220 の左右方向左側の下部に設けられた位置表示部 561 に貼り付けられている。シール部 1561 は、主基板ケース 200 z の上ケース片 220 の右上部に設けられた位置表示部 561 に貼り付けられている。

【3164】

シール部 1560、1561 は、何れも光透過性を有する素材で形成されており、本実施形態では、一例として、透明であるとする。シール部 1560、1561 は、夫々、複数の電子部品 595（図 223 参照）を跨いで配置されている。なお、図 256 においては、シール部 1560、1561 の前側に位置する複数の電子部品 595（図 223 参照）等、種々の電子部品の図示は省略している。

なお、この例において、シール部 1 5 6 0 のシール部本体（ベース部） 1 5 6 0 A には、偽造防止用の透かしが設けられている。

加工シールであるシール部 1 5 6 0 の構成については、図 2 3 7、図 2 5 6 と同じであるため詳しい説明を省略する。

【3 1 6 5】

コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及び記入領域 1 5 7 0（白色の下地）以外は、シール部本体 1 5 6 0 A の透明素材が露出しており、透明素材を通して、主制御基板 5 0 上の電子部品を確認することが出来る。

主基板ケース 2 0 0 z において、シール部材 1 5 6 0 及び主基板ケース 2 0 0 z を介して主制御基板 5 0 を視認可能である。

このため、検査者は主制御基板 5 0 を容易に確認することができる。このため、検査者は、シール部材 1 5 6 0 を介して主制御基板 5 0 を確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興味が向上する。

【3 1 6 6】

また、透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部 1 5 6 0 は、主制御基板 5 0 上の統合メイン ROM 5 0 2 に貼付されたシール部 1 5 6 2 を、あらゆる角度から視認可能な位置に貼り付けされている。

また、透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部 1 5 6 0 は、記入領域 1 5 7 0、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3 を含め、シール部 1 5 6 0 全体があらゆる角度から統合メイン ROM 5 0 2 と重ならない位置となるように設けられている。

従って、主基板ケース 2 0 0 z を正面視したときに、主基板ケース 2 0 0 z を介して統合メイン ROM 5 0 2 を必ず視認可能である。

このため、検査者は統合メイン ROM 5 0 2 を容易に確認することができる。このため、検査者は、統合メイン ROM 5 0 2 を確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興味が向上する。

シール部 1 5 6 0 は、透光部、非透光部の有無に関わらず、記入領域 1 5 7 0、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3 を含め、シール部 1 5 6 0 全体があらゆる角度から性能表示モニター 6 0 0 と重ならない位置となるように設けられている。

従って、主基板ケース 2 0 0 z を正面視したときに、主基板ケース 2 0 0 z を介して性能表示モニター 6 0 0 を視認することが出来る。

【3 1 6 7】

なお、図 2 5 9 では、シール部 1 5 6 0 と性能表示モニター 6 0 0 とが、近傍の位置にあるとは言えないが、シール部 1 5 6 0 が、統合メイン ROM 5 0 2、性能表示モニター 6 0 0 と重ならず、性能表示モニター 6 0 0 がコネクタ 7 7 1～7 7 6 と十分に離間した位置にある、シール部 1 5 6 1 が重ならない性能表示モニター 6 0 0 という条件を全て満たせば、シール部 1 5 6 0 と性能表示モニター 6 0 0 とが、互いに近傍の位置にあってもよい。例えば、性能表示モニター 6 0 0 は、図 2 5 9 において、シール部 1 5 6 0 の上部における破線に示す位置にあってもよい。

このとき検査者は、性能表示モニター 6 0 0 とシール部 1 5 6 0 を同時に、一目で確認することが出来る。

【3 1 6 8】

シール部 1 5 6 1 の記載内容等については、図 2 3 7 と同じであるので説明を省略する。

また、統合メイン ROM 5 0 2 には、シール部 1 5 6 2 が貼り付けられている。

シール部 1 5 6 2 については、図 2 3 3、図 2 3 7 と同じであり詳細な説明を省略する。

【3 1 6 9】

以上説明したように、主制御基板 5 0 には、遊技を制御する統合メイン ROM 5 0 2 と、遊技機の性能を表示する性能表示モニター 6 0 0 と、これらとは異なる他の基板部品 5

10

20

30

40

50

95と、が実装されている。そして、主制御基板50には、透明性を有するシール部材1560が貼付されている。

これにより、透明性を有するシール部1560及び主基板ケース200zを介して他の基板部品595を視認可能である。また、主基板ケース200zを介して統合メインROM502、性能表示モニター600を直接視認可能である。

主基板ケース200zに貼る必要がある、透明部と複数の非透明部を有する所定シール部1560の透明部をすかし加工することで、シール部1560の複製を防止することができる。

またシール部1560を統合メインROM502、性能表示モニター600と被らない位置に貼付することで、すかし加工や複数ある非透明部の影響をも受けずに重要な基板部品である統合メインROM502、正確に読み取る必要がある性能表示モニター600の視認性を確実に確保することができる。

統合メインROM502や性能表示モニター600よりも重要度が低い基板部品595については、複数の非透明部の隙間や周囲の透明部（覗き部1574）からすかし加工を介して状態を確認することができる。非透明部が複数あっても透明部によって基板部品の視認性を確保できる。

また非透明部には、所定の情報、例えば統合メインROM502を特定するなどの必要な情報を表示することが出来る。複数の非透明部には、それぞれ異なる情報を表示し、あるいは記入することが出来る。

【3170】

また、主制御基板50が、設定表示モニター650を別途備える場合、シール部1560を統合メインROM502、性能表示モニター600、設定表示モニター650と被らない位置に貼付することで、すかし加工や複数ある非透明部の影響をも受けずに重要な基板部品である統合メインROM502、正確に読み取る必要がある性能表示モニター600、さらには設定表示モニター650の視認性を確実に確保することができる。

統合メインROM502、性能表示モニター600、設定表示モニター650よりも重要度が低い基板部品595については、複数の非透明部の隙間や周囲の透明部（覗き部1574）からすかし加工を介して状態を確認することができる。非透明部が複数あっても透明部によって基板部品の視認性を確保できる。

【3171】

性能表示モニター600は、主制御基板50の上端側ではなく、下端側に配置されてもよい。その場合、コネクタ771～776は、性能表示モニター600とは反対側の（相反する）上端側に配置されることが望ましい。

性能表示モニター600は、主制御基板50の左端側又は右端側に配置されてもよい。その場合、コネクタ771～776は、性能表示モニター600とは反対側の（相反する）端部に配置されることが望ましい。

また上記したが、性能表示モニター600は、主制御基板50の端部ではなく、内側に配置されてもよい。その場合でも、コネクタ771～776から伸びるケーブルやハーネス、シール部1560などと重ならない位置に必ず配置する。

本実施形態においては、RWMクリアスイッチ680は、主制御基板50に配置するものとして説明しているが、それに限らず、払出制御基板60zに対して設けられてもよい。

また、本実施形態においては、設定キースイッチ660は、主制御基板50に配置するものとして説明しているが、それに限らない。

設定キースイッチ660は、主制御基板50と電氣的に接続されていれば、主制御基板50と離間した別の位置に配置することが出来る。

RWMクリアスイッチ680と設定キースイッチ660は互いに兼用されてもよい。

【3172】

図261は、RWMクリア時における画像表示装置と性能表示部の表示遷移を示す図である。

10

20

30

40

50

下記の説明において、性能表示部、設定表示部の構成は、図 2 5 5 (b)、図 2 5 5 (c) に示した構成に準じるものとする。

開放検出スイッチ 1 0 5 z が ON であることを前提とする。

RWM クリアを行う場合、(1) において、設定キースイッチ 6 6 0 を OFF とし、RWM クリアスイッチ 6 8 0 を ON とした状態で、遊技機 1 の電源を ON する。

電源を ON した後、(2) において、画像表示装置 3 1 z には電源投入中であることを示す、例えば「POWER ON」などの表示が行われる。性能表示モニター 6 0 0 は、消灯したままである。

RWM クリア処理が終了すると、(3) において、画像表示装置 3 1 z に、RWM クリアが終了したことを報知する「RWM クリアが終了しました」などの表示が行われる。

そして、性能表示モニター 6 0 0 は、初期動作を行う。初期動作は、全てのセグを点灯させたあとで全消灯することを 5 秒間繰り返す動作である。

5 秒間の初期動作が終了すると、(4) において、性能表示モニター 6 0 0 が、図 2 5 5 (b) で説明したような性能値の順次表示を開始する。画像表示装置 3 1 z では、RWM クリア報知が継続している。

【3 1 7 3】

図 2 6 2 は、遊技機が設定表示部を兼ねる性能表示部を備える場合において、設定変更時の画像表示装置、性能表示部の表示遷移を示す図である。

開放検出スイッチ 1 0 5 z が ON であることを前提とする。

設定変更を行う場合、(1) において、設定キースイッチ 6 6 0 を ON とし、RWM クリアスイッチ 6 8 0 を ON とした状態で、遊技機 1 の電源を ON する。

電源を ON した後、(2) において、画像表示装置 3 1 z には電源投入中であることを示す、例えば「POWER ON」などの表示が行われる。性能表示モニター 6 0 0 は消灯したままである。

【3 1 7 4】

(3) において、性能表示モニター 6 0 0 が現在の設定値を表示する。1 段階しか設定が用意されていない場合には、「P」や「1」の表示が行われる。

設定値は、性能表示モニター 6 0 0 の 4 ケタのセグのうち例えば最も左のセグに表示されるが、他のセグであってもよい。どのケタに表示されるにしても、設定値は、ドットとともに表示される。

画像表示装置 3 1 z では、設定変更中であることを報知する「設定変更中です」などの表示が行われる。画像表示装置 3 1 z に設定値が表示されることはない。また音声出力装置 3 4 からは、「設定変更中です」などといった設定変更中であることを報知する音声が出力される。枠ランプ 1 0 1 z や盤ランプ 1 0 0 z を設定変更中であることを報知する所定の発光色 (例えば白) で発光させてもよい。

【3 1 7 5】

設定者が、設定スイッチ 6 7 0 または、設定スイッチ 6 7 0 を兼ねる RWM クリアスイッチ 6 8 0 が操作すると、(4) において、性能表示モニター 6 0 0 は変更操作毎の設定値を表示する。変更操作は設定変更を終了するまで何度もでも操作でき、操作の度に設定値は 1 段階ずつ変更される。

上記したように設定スイッチ 6 7 0 または、設定スイッチ 6 7 0 を兼ねる RWM クリアスイッチ 6 8 0 の操作に伴って、「1」→「2」などと 1 段階ずつ増加し、設定「6」に達すると「1」まで戻る。変更操作中は、設定値とともにドットは表示されない。

その間、画像表示装置 3 1 z では、設定変更中であることを報知する「設定変更中です」などの表示が継続される。画像表示装置 3 1 z に設定値が表示されることはない。設定変更中であることを報知する音声も音声出力装置 3 4 から継続して出力される。枠ランプ 1 0 1 z や盤ランプ 1 0 0 z の発光も継続する。

設定変更中において、十字キー 4 0 z、演出ボタン 8 z 等を用いた操作が行われることに応じて、画像表示装置 3 1 z に設定変更の履歴表示を行ってもよい。

【3 1 7 6】

設定者が設定キースイッチ 6 6 0 を O F F すると、(5) において、性能表示モニター 6 0 0 が現在表示している値で設定値を確定する。性能表示モニター 6 0 0 は、いずれかの設定値をドット付きで表示する。

このとき、設定変更中であることを報知する表示、音声を継続してもよいし、終了してもよい。設定変更中であることを報知する表示、音声に替えて、設定変更が終了したことを報知する「設定変更が終了しました」などの表示や音声出力を画像表示装置 3 1 z、音声出力装置 3 4 で行ってもよい。

【 3 1 7 7 】

その後 (6) において、画像表示装置 3 1 z には、R W M クリアが終了したことを報知する「R W M クリアが終了しました」などの表示が行われる。

10

このような表示とともに、R W M クリアが終了したことを報知する「R W M クリアが終了しました」など音声を音声出力装置 3 4 から出力してもよい。

そして、性能表示モニター 6 0 0 は、初期動作を行う。初期動作は、全てのセグを点灯させたあとで全消灯することを 5 秒間繰り返す動作である。

5 秒間の初期動作が終了すると、(7) において、性能表示モニター 6 0 0 が性能値の順次表示を開始する。画像表示装置 3 1 z では、R W M クリア報知が継続している。

【 3 1 7 8 】

図 2 6 3 は、遊技機が性能表示部と設定表示部を別途備える場合において、設定変更時の画像表示装置、性能表示部、設定表示部の表示遷移を示す図である。

開放検出スイッチ 1 0 5 z が O N であるが大前提である。

20

設定変更を行う場合、(1) において、設定キースイッチ 6 6 0 を O N とし、R M W クリアスイッチ 6 8 0 を O N とした状態で、遊技機 1 の電源を O N する。

電源を O N した後、(2) において、画像表示装置 3 1 z には電源投入中であることを示す、例えば「POWER ON」などの表示が行われる。性能表示モニター 6 0 0、設定表示モニター 6 5 0 は消灯したままである。

【 3 1 7 9 】

(3) において、設定表示モニター 6 5 0 が現在の設定値を表示する。1 段階しか設定が用意されていない場合には、「P」や「1」の表示が行われる。設定値は、ドットとともに表示される。

画像表示装置 3 1 z では、設定変更中であることを報知する「設定変更中です」などの表示が行われる。枠ランプ 1 0 1 z や盤ランプ 1 0 0 z を設定変更中であることを報知する所定の発光色 (例えば白) で発光させてもよい。

30

画像表示装置 3 1 z に設定値が表示されることはない。性能表示モニター 6 0 0 は消灯したままである。

【 3 1 8 0 】

設定者が、設定スイッチ 6 7 0 または、設定スイッチ 6 7 0 を兼ねる R W M クリアスイッチ 6 8 0 が操作されると、(4) において、設定表示モニター 6 5 0 は変更操作毎の設定値を表示する。変更操作は設定変更を終了するまで何度でも操作でき、操作の度に設定値は 1 段階ずつ変更される。

上記したように設定スイッチ 6 7 0 または、設定スイッチ 6 7 0 を兼ねる R W M クリアスイッチ 6 8 0 の操作に伴って、「1」→「2」などと 1 段階ずつ増加し、設定「6」に達すると「1」まで戻る。変更操作中は、設定値とともにドットは表示されない。

40

その間、画像表示装置 3 1 z では、設定変更中であることを報知する「設定変更中です」などの表示が継続される。画像表示装置 3 1 z に設定値が表示されることはない。性能表示モニター 6 0 0 は消灯したままである。

設定変更中において、十字キー 4 0 z、演出ボタン 8 z 等を用いた操作が行われることに応じて、画像表示装置 3 1 z に設定変更の履歴表示を行ってもよい。

【 3 1 8 1 】

設定者が設定キースイッチ 6 6 0 を O F F すると設定変更は終了し、(5) において、設定表示モニター 6 5 0 が現在表示している値で設定値を確定する。その後、設定表示モ

50

ニター 6 5 0 は消灯する。

このとき、設定変更中であることを報知する表示、音声を継続してもよいし、終了してもよい。設定変更中であることを報知する表示、音声に替えて、設定変更が終了したことを報知する「設定変更が終了しました」などの表示や音声出力を画像表示装置 3 1 z、音声出力装置 3 4 で行ってもよい。

その後、(6)において、画像表示装置 3 1 z には、RWM クリアが終了したことを報知する「RWM クリアが終了しました」などの表示が行われる。

このような表示とともに、RWM クリアが終了したことを報知する「RWM クリアが終了しました」などの音声を音声出力装置 3 4 から出力してもよい。

そして、性能表示モニター 6 0 0 は、初期動作を行う。初期動作は、全てのセグを点灯させたあとで全消灯することを 5 秒間繰り返す動作である。

5 秒間の初期動作が終了すると、(7)において、性能表示モニター 6 0 0 が性能値の順次表示を開始する。画像表示装置 3 1 z では、RWM クリア報知が継続している。

【3 1 8 2】

図 2 6 4 は、遊技機が設定表示部を兼ねる性能表示部を備える場合において、設定確認時の画像表示装置、性能表示部の表示遷移を示す図である。

開放検出スイッチ 1 0 5 z が ON であることを前提とする。

設定変更を行う場合、(1)において、設定キースイッチ 6 6 0 を ON とし、RMW クリアスイッチ 6 8 0 を OFF とした状態で、遊技機 1 の電源を ON する。

電源を ON した後、(2)において、画像表示装置 3 1 z には電源投入中であることを示す、例えば「POWER ON」などの表示が行われる。性能表示モニター 6 0 0 は消灯したままである。

【3 1 8 3】

(3)において、性能表示モニター 6 0 0 が現在の設定値を表示する。1 段階しか設定が用意されていない場合には、「P」や「1」の表示が行われる。

設定値は、性能表示モニター 6 0 0 の 4 ケタのセグのうち例えば最も左のセグに表示されるが、他のセグであってもよい。どのケタに表示されるにしても、設定値は、ドットとともに表示される。

画像表示装置 3 1 z では、設定確認中であることを報知する「設定確認中です」などの表示が行われる。また「設定確認中です」などといった設定確認中であることを報知する音声が出力される。画像表示装置 3 1 z に設定値が表示されることはない。枠ランプ 1 0 1 z や盤ランプ 1 0 0 z を設定確認中であることを報知する所定の発光色（例えば白）で発光させてもよい。

設定確認中において、十字キー 4 0 z、演出ボタン 8 z 等を用いた操作が行われることに応じて、画像表示装置 3 1 z に設定変更の履歴表示を行ってもよい。

【3 1 8 4】

設定者が設定キースイッチ 6 6 0 を OFF すると、設定確認は終了し、上記の音声や表示を用いた設定確認報知は終了する。

このとき、設定確認中であることを報知する表示、音声を継続してもよいし、終了してもよい。設定確認中であることを報知する表示、音声に替えて、設定確認が終了したことを報知する「設定確認が終了しました」などの表示や音声出力を画像表示装置 3 1 z、音声出力装置 3 4 で行ってもよい。

その後、(4)において、画像表示装置 3 1 z には、電源が復旧したことを報知する「電源を復旧しました」などの表示が行われる。

このような表示とともに、電源を復旧したことを報知する「電源を復旧しました」などの音声を音声出力装置 3 4 から出力してもよい。

そして、性能表示モニター 6 0 0 は、初期動作を行う。初期動作は、全てのセグを点灯させたあとで全消灯することを 5 秒間繰り返す動作である。

5 秒間の初期動作が終了すると、(5)において、性能表示モニター 6 0 0 が性能値の順次表示を開始する。画像表示装置 3 1 z では、RWM クリア報知が継続している。

【3185】

図265は、遊技機が性能表示部と設定表示部を別途備える場合において、設定確認時の画像表示装置、性能表示部、設定表示部の表示遷移を示す図である。

開放検出スイッチ105zがONであることを前提とする。

設定変更を行う場合、(1)において、設定キースイッチ660をONとし、RMWクリアスイッチ680をOFFとした状態で、遊技機1の電源をONする。

電源をONした後、(2)において、画像表示装置31zには電源投入中であることを示す、例えば「POWER ON」などの表示が行われる。性能表示モニター600、設定表示モニター650は消灯したままである。

【3186】

(3)において、設定表示モニター650が現在の設定値を表示する。1段階しか設定が用意されていない場合には、「P」や「1」の表示が行われる。設定値は、ドットとともに表示される。

画像表示装置31zでは、設定確認中であることを報知する「設定確認中です」などの表示が行われる。また、「設定変更中です」などといった設定変更中であることを報知する音声は音声出力装置34から出力される。

枠ランプ101zや盤ランプ100zを設定確認中であることを報知する所定の発光色(例えば白)で発光させてもよい。画像表示装置31zに設定値が表示されることはない。性能表示モニター600は消灯したままである。

設定確認中において、十字キー40z、演出ボタン8z等を用いた操作が行われることに応じて、画像表示装置31zに設定変更の履歴表示を行ってもよい。

【3187】

設定者が設定キースイッチ660をOFFすると、設定確認は終了し、上記の音声や表示を用いた設定確認報知は終了する。設定表示モニター650は消灯する。

このとき、設定確認中であることを報知する表示、音声を継続してもよいし、終了してもよい。設定確認中であることを報知する表示、音声に替えて、設定確認が終了したことを報知する「設定確認が終了しました」などの表示や音声出力を画像表示装置31z、音声出力装置34で行ってもよい。

その後、(4)において、画像表示装置31zには、電源が復旧したことを報知する「電源を復旧しました」などの表示が行われる。

このような表示とともに、電源を復旧したことを報知する「電源を復旧しました」などの音声を音声出力装置34から出力してもよい。

そして、性能表示モニター600は、初期動作を行う。初期動作は、全てのセグを点灯させたあとで全消灯することを5秒間繰り返す動作である。

5秒間の初期動作が終了すると、(5)において、性能表示モニター600が性能値の順次表示を開始する。画像表示装置31zでは、RWMクリア報知が継続している。

【3188】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い複数の非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記複数の非透光部間の前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3189】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、

10

20

30

40

50

前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い複数の非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記複数の非透光部間の前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3190】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い複数の非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

10

【3191】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い複数の非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

20

【3192】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3193】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

30

【3194】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

40

【3195】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重な

50

らない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3196】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な複数の記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記複数の記入欄間の前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

10

【3197】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な複数の記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記複数の記入欄間の前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

20

【3198】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な複数の記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3199】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な複数の記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

30

【3200】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

40

【3201】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3202】

50

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3203】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

10

【3204】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、所定の情報が記されている情報記載部と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

20

【3205】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、所定の情報が記されている情報記載部と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3206】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、所定の情報が記されている情報記載部と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

30

【3207】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、所定の情報が記されている情報記載部と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

40

【3208】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い複数の非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記複数の非透光部間の前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能

50

であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3209】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い複数の非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記複数の非透光部間の前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

10

【3210】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い複数の非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3211】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い複数の非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

20

【3212】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

30

【3213】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

40

【3214】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透かし加工を施した加工シールと、を備え、前記加工シールは、透光性が高い透光部と、透光性が低い非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴

50

とする。

【3215】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、透光性が低い非透光部と、を有し、前記加工シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3216】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な複数の記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記複数の記入欄間の前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

10

【3217】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な複数の記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記複数の記入欄間の前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

20

【3218】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な複数の記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

30

【3219】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な複数の記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3220】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

40

【3221】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された

50

基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3222】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

10

【3223】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、管理者が記入可能な記入欄と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3224】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、所定の情報が記されている情報記載部と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

20

【3225】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、前記主制御部及び前記情報表示部とは異なる他の基板部品と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、所定の情報が記されている情報記載部と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記透光部及び前記基板ケースを介して前記他の基板部品を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

30

【3226】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、所定の情報が記されている情報記載部と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記主制御部と、前記情報表示部と、に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記主制御部を視認可能であり、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

40

【3227】

■本明細書には、以下の開示がある。遊技を制御する主制御部と、遊技情報を表示する情報表示部と、が実装された基板と、前記基板を収容する基板ケースと、透光性が高い透光部と、所定の情報が記されている透情報記載部と、を有するシールと、を備え、前記シールは、前記基板ケース上において、前記情報表示部に重ならない位置に貼付され、前記基板ケースを介して前記情報表示部を視認可能である、遊技機を特徴とする。

【3228】

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

50

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。

【3229】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

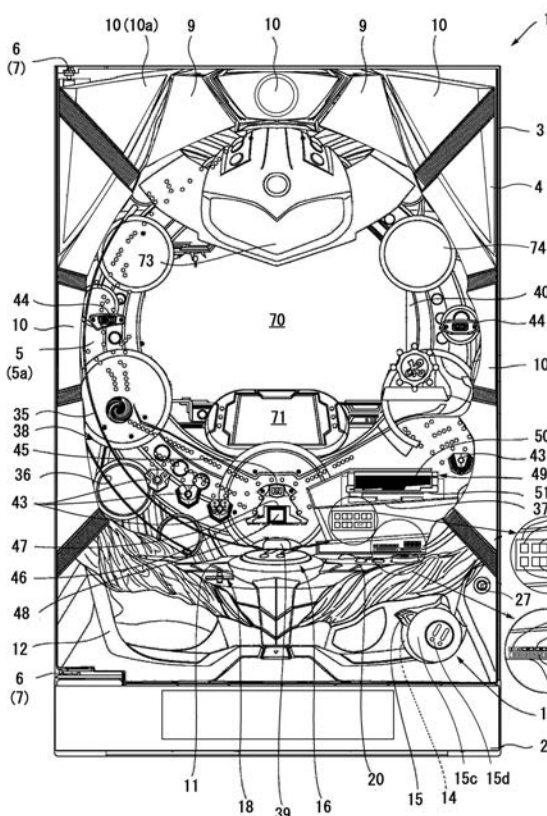
【符号の説明】

【3230】

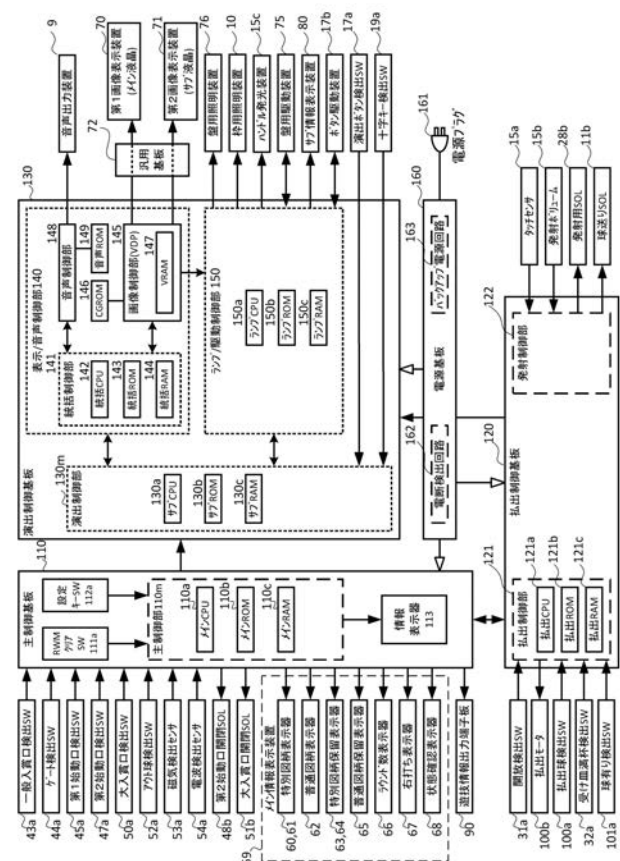
- 1 遊技機
- 45 第1始動口
- 47 第2始動口
- 70 第1画像表示装置(表示手段)
- 70a 演出図柄(図柄)
- 110 主制御基板(主制御手段)
- 110m 主制御部(主制御手段)
- 130 演出制御基板(演出制御手段)
- 130m 演出制御部(演出制御手段)

10

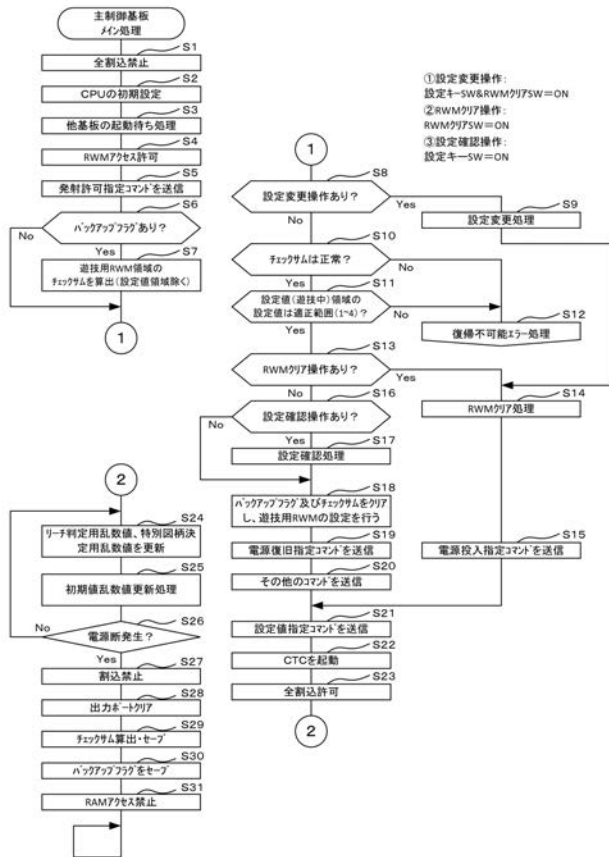
【図1】



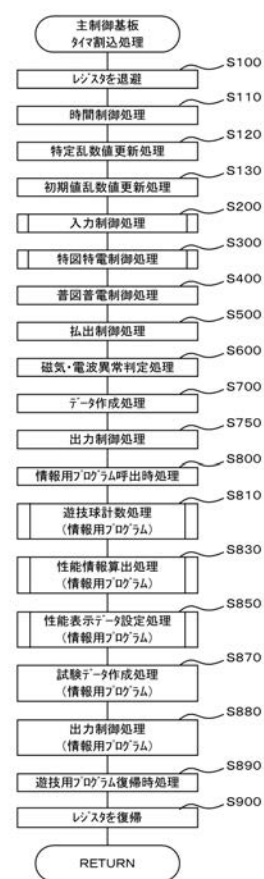
【図2】



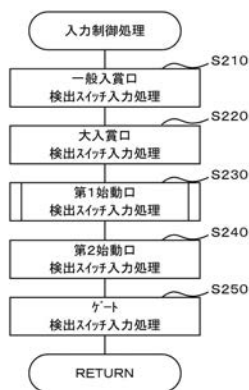
【図 3】



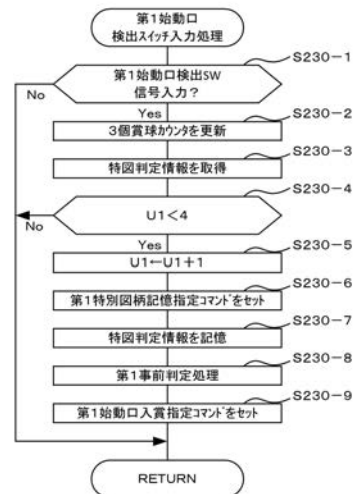
【図 4】



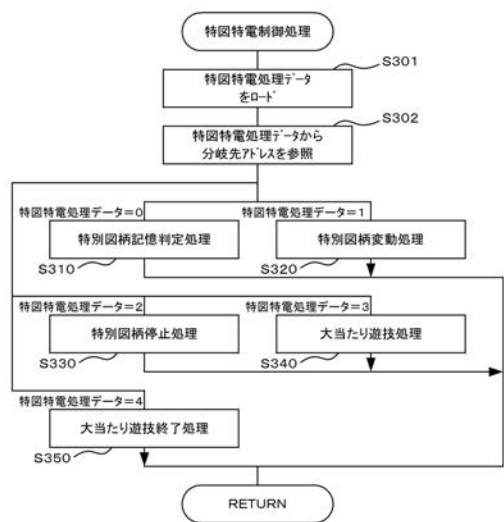
【図 5】



【図 6】



【図 7】



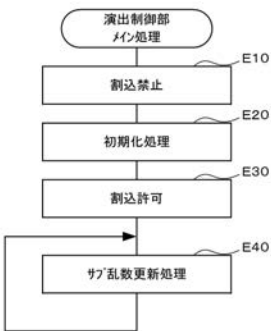
【図 8】

コマンド		名称	送信タイミング
MODE	DATA		
EOH	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	特別図柄を決定後の変動開始時
E2H	11H	特別図柄B 演出図柄指定コマンド	
	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	
	02H	第1特別図柄用変動パターン2指定コマンド	
E4H	01H	第2特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各変動パターンを決定後の 第2特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第2特別図柄用変動パターン2指定コマンド	
	00H	特別図柄確定コマンド	特別図柄の変動停止時
E5H	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	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第1始動口入賞2指定コマンド	
E6H	01H	第2始動口入賞1指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第2始動口入賞2指定コマンド	
	10H	大当たりA用 オープニング指定コマンド	各種大当たりの開始時
E7H	11H	大当たりB用 オープニング指定コマンド	
	01H	開放第1回目用 ラウンド指定コマンド	大当たりラウンドの 1回目の作動時
E8H	02H	開放第2回目用 ラウンド指定コマンド	大当たりラウンドの 2回目の作動時
	...	...	大当たりラウンドの...回目の作動時

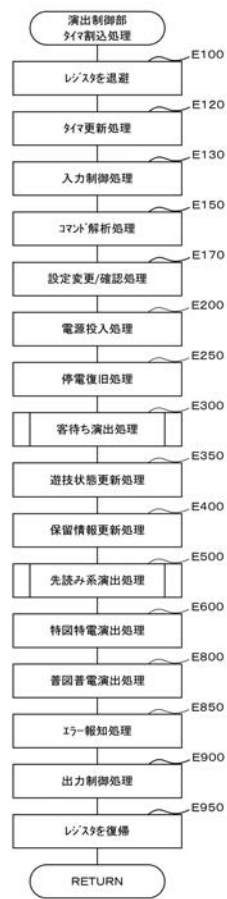
【図 9】

コマンド		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
	01H	普通図柄1 普通指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 普通指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普通指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄変動時間1 普通変動指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
EEH	02H	普通図柄変動時間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	各種補助遊技の終了時
	11H	当たり2用 エンディング指定コマンド	
FOH	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	01H	低確時短作動用 遊技状態指定コマンド	大当たり遊技の開始時および終了時
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	03H	高確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
	...	...	
F1H	00H	電源投入指定コマンド	RAMクリアを伴う電源ON時
	01H	客待ち中用 電源復帰旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	02H	特図変動中用 電源復帰旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	03H	大当たり中用 電源復帰旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	04H	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用 エラー指定コマンド	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 エラー指定コマンド	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時
	03H	電圧異常用 エラー指定コマンド	異常電圧検出時
	10H	枠開放用 エラー指定コマンド	枠開放時
	11H	満杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 エラー指定コマンド	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 エラー解除指定コマンド	枠閉鎖時
	21H	満杯異常用 エラー解除指定コマンド	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 エラー解除指定コマンド	払出待機球充足時
F3H	00H	設定1用設定値指定コマンド	電源ON時
	01H	設定2用設定値指定コマンド	電源ON時
	02H	設定3用設定値指定コマンド	電源ON時
	03H	設定4用設定値指定コマンド	電源ON時

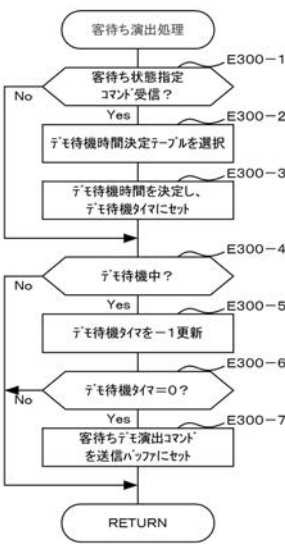
【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

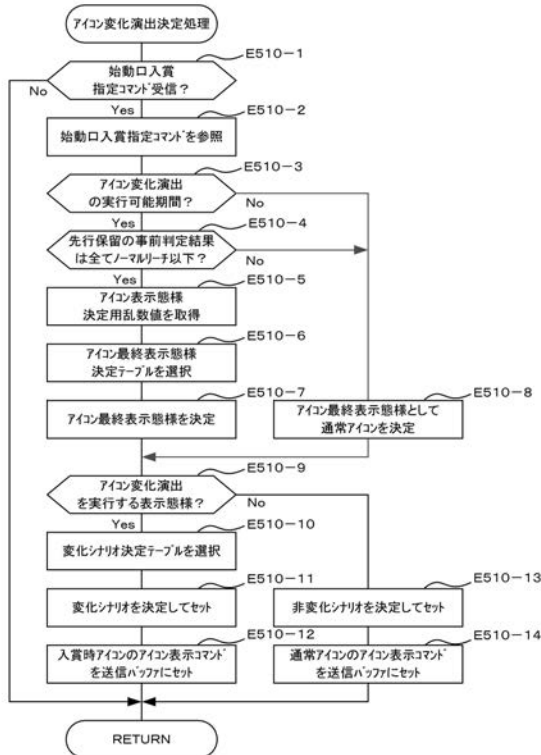
デモ待機時間決定テーブル

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】



【図 15】



【図 16】

アイコン最終表示態様決定テーブル

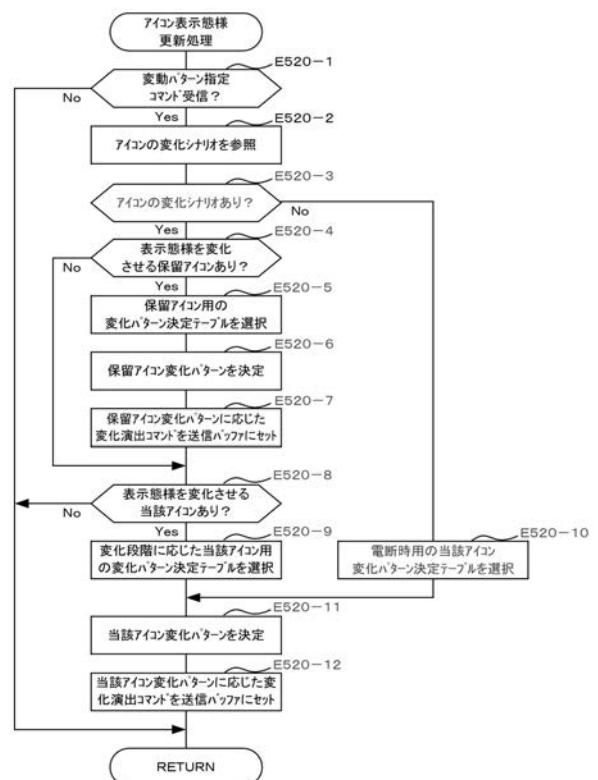
始動口入賞指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	アイコン最終表示態様
通常変動or短縮変動	100%	CDアイコン
ノーマルリーチ(ハズレ)	70%	CDアイコン
	30%	青キラーアイコン
	30%	CDアイコン
SPリーチ(ハズレ)	50%	青キラーアイコン
	20%	赤キラーアイコン
	20%	CDアイコン
SPSPリーチ(ハズレ)	60%	青キラーアイコン
	20%	赤キラーアイコン
	20%	CDアイコン
SPリーチ(大当たり)	50%	青キラーアイコン
	50%	赤キラーアイコン
SPSPリーチ(大当たり)	20%	青キラーアイコン
	80%	赤キラーアイコン
全回転リーチ(大当たり)	100%	虹キラーアイコン

【図 17】

変化シナリオ決定テーブル

アイコン最終表示態様	保留記憶数	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	
青キラーアイコン	1	30%	シナリオ01	CD				CD	CD→青
		70%	シナリオ02	青				青	青
		15%	シナリオ03	CD				CD	CD→青
	2	15%	シナリオ04	CD				CD	CD→青
		70%	シナリオ05	青			青	青	青
		15%	シナリオ06	CD			CD	CD	CD→青
	3	15%	シナリオ07	CD			CD	CD→青	青
		70%	シナリオ08	青		青	青	青	青
		15%	シナリオ09	CD	CD	CD	CD	CD	CD→青
	4	15%	シナリオ10	CD	CD	CD→青	青	青	青
		70%	シナリオ11	青	青	青	青	青	青
赤キラーアイコン	1	90%	シナリオ12	CD				CD	CD→赤
		10%	シナリオ13	赤				赤	赤
		45%	シナリオ14	CD				CD	CD→赤
	2	45%	シナリオ15	CD				CD	CD→青
		10%	シナリオ16	赤			赤	赤	赤
		45%	シナリオ17	CD			CD	CD→青	青
	3	45%	シナリオ18	CD			CD	CD→青	青→赤
		10%	シナリオ19	赤		赤	赤	赤	赤
		45%	シナリオ20	CD	CD	CD	CD→青	青	青→赤
	4	45%	シナリオ21	CD	CD	CD→青	青	青→赤	赤
		10%	シナリオ22	赤	赤	赤	赤	赤	赤
虹キラーアイコン	1	100%	シナリオ23	青				青	青→虹
	2	100%	シナリオ24	青			青	青	青→虹
	3	100%	シナリオ25	青		青	青	青	青→虹
	4	100%	シナリオ26	青	青	青	青	青	青→虹

【図 18】



【図 19】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブル

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

【図 20】

当該アイコン用の1段階変化パターン決定テーブル

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

【図 21】

当該アイコン用の2段階変化パターン決定テーブル

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

【図 22】

電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル

変動パターン指定コマンド (変動パターン)	選択率	アイコン 最終表示態様	当該アイコン 変化パターン	変化演出発生タイミング	
				変動開始時	変動中
通常変動or短縮変動	100%	CDアイコン	—	—	—
	70%	CDアイコン	—	—	—
	25%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	5%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
SPリーチ(ハズレ)	40%	CDアイコン	—	—	—
	30%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	20%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	10%	赤キャラアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
	20%	CDアイコン	—	—	—
	35%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
SPSPリーチ(ハズレ)	25%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	20%	赤キャラアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
	20%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	30%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
SPリーチ(大当たり)	50%	赤キャラアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
	10%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン01	1UP	—
	20%	青キャラアイコン	ノーマル変化パターン02	—	1UP
	70%	赤キャラアイコン	ノーマル変化パターン03	1UP	1UP
SPSPリーチ(大当たり)	100%	虹キャラアイコン	ノーマル変化パターン04	1UP	2UP

【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	

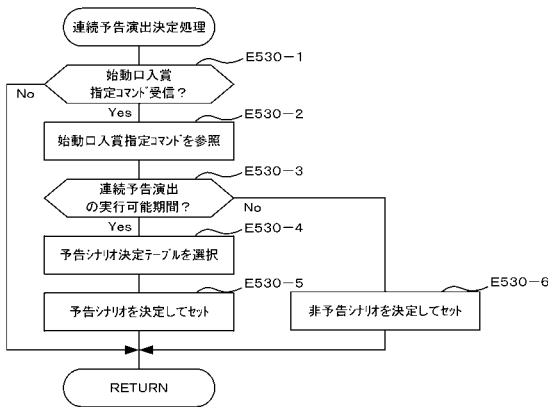
(c) 変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性 2

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】

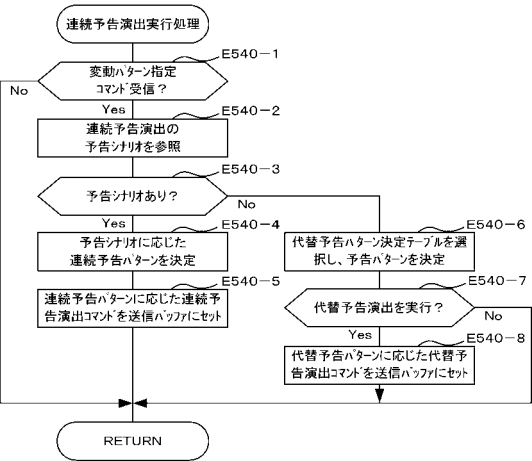


【図 2 5】

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

※シナリオ00は非予告シナリオ

【図 2 6】



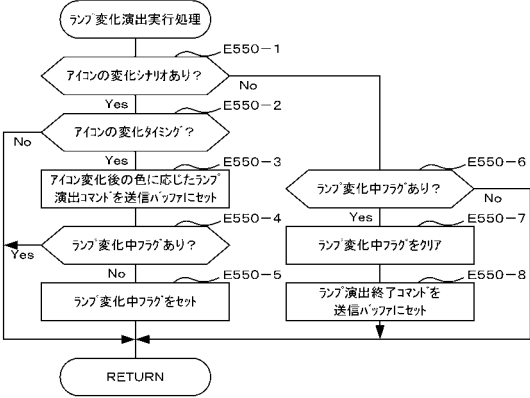
【図 27】

代替予告パターン決定テーブル

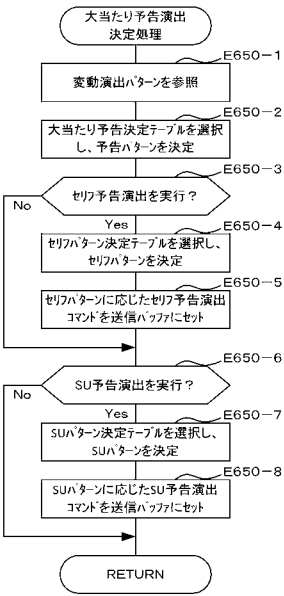
変動パターン指定コマンド (変動パターン)	選択率	代替予告パターン	演出態様(※参考)
通常変動or短縮変動	100%	パターン00	予告なし
	70%	パターン00	
	25%	パターン01	ミニキャラA出現
ノーマルリーチ(ハズレ)	5%	パターン02	ミニキャラB出現
	40%	パターン00	予告なし
	30%	パターン01	ミニキャラA出現
SPリーチ(ハズレ)	20%	パターン02	ミニキャラB出現
	10%	パターン03	ミニキャラC出現
SPSPリーチ(ハズレ)	20%	パターン00	予告なし
	35%	パターン01	ミニキャラA出現
	25%	パターン02	ミニキャラB出現
SP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

※パターン00は非予告パターン

【図 28】



【図 29】

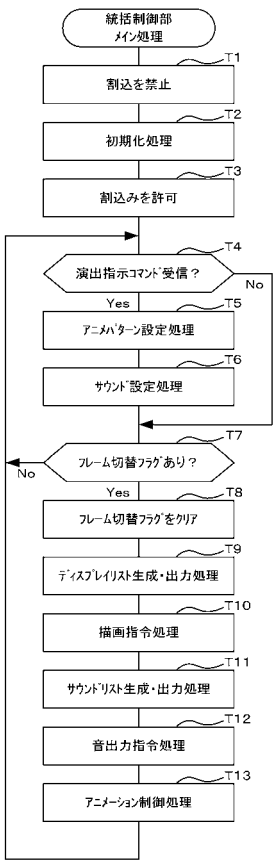


【図 30】

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
		80	予告なし
		20	セリフ予告演出
	通常変動演出パターン	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
	ノーマルリーチ演出パターン	30	予告なし
		40	セリフ予告演出
	SPリーチ演出パターン	30	ステップアップ 予告演出
		50	セリフ予告演出
大当たり	SPSPリーチ演出パターン	50	ステップアップ 予告演出
		50	セリフ予告演出
	SPリーチ演出パターン	50	ステップアップ 予告演出
		30	セリフ予告演出
	SPSPリーチ演出パターン	70	ステップアップ 予告演出
		20	セリフ予告演出
	全回転リーチ演出パターン	80	ステップアップ 予告演出
		80	ステップアップ 予告演出

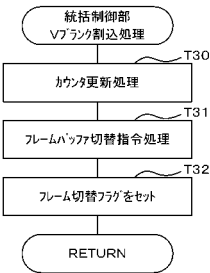
【図 3 1】



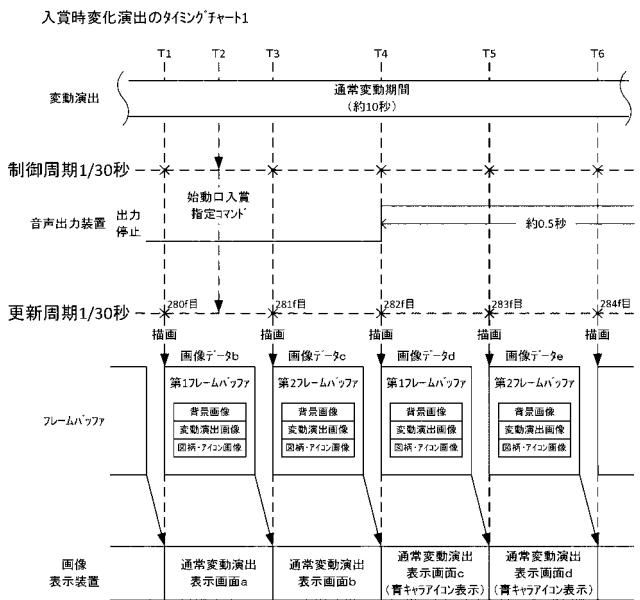
【図 3 2】



【図 3 3】

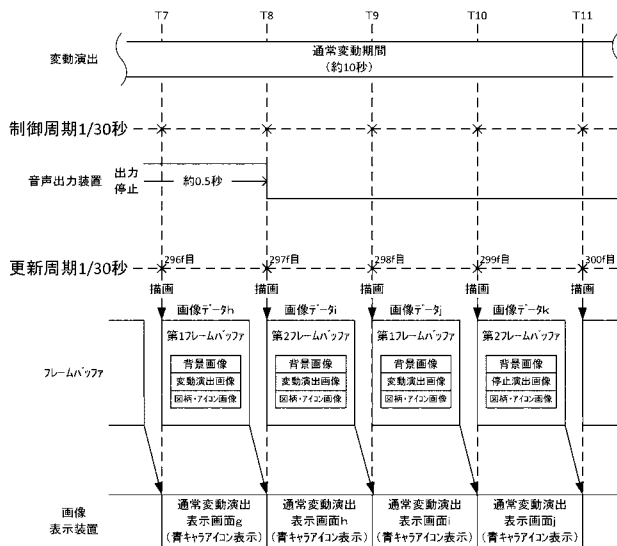


【図 3 4】

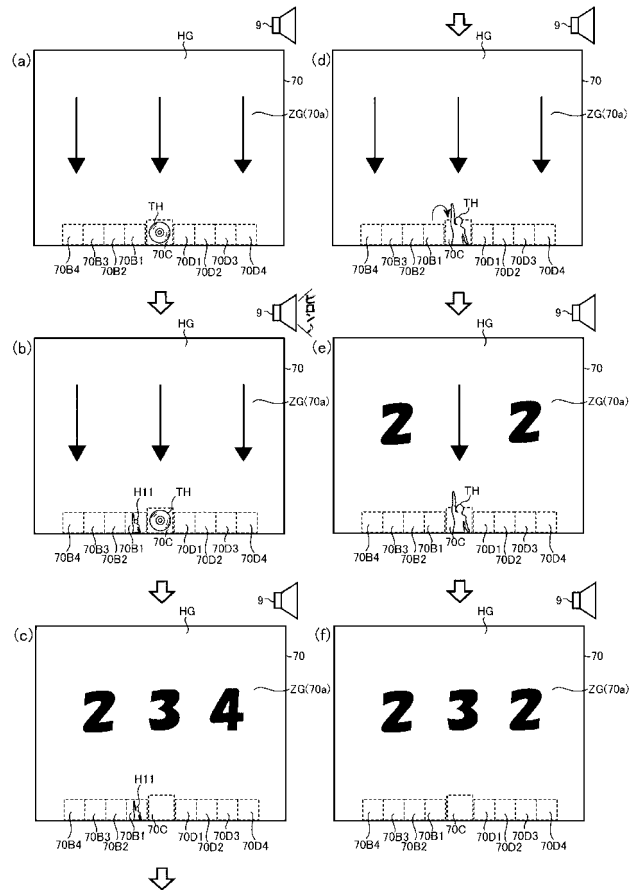


【図 35】

入賞時変化演出時のタイミングチャート2

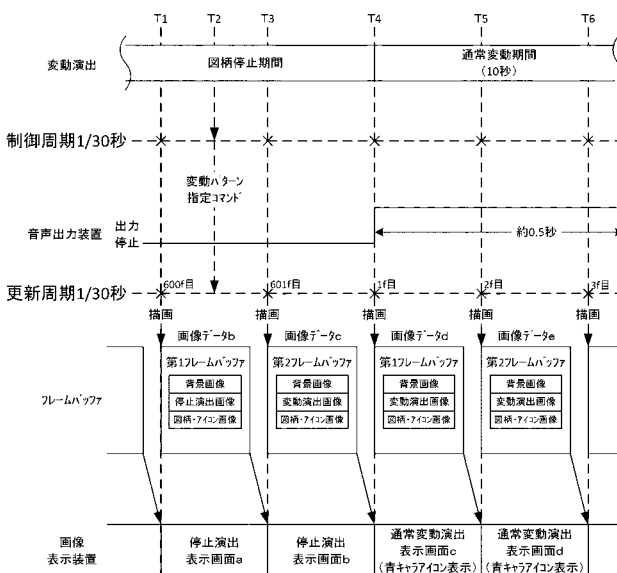


【図 36】



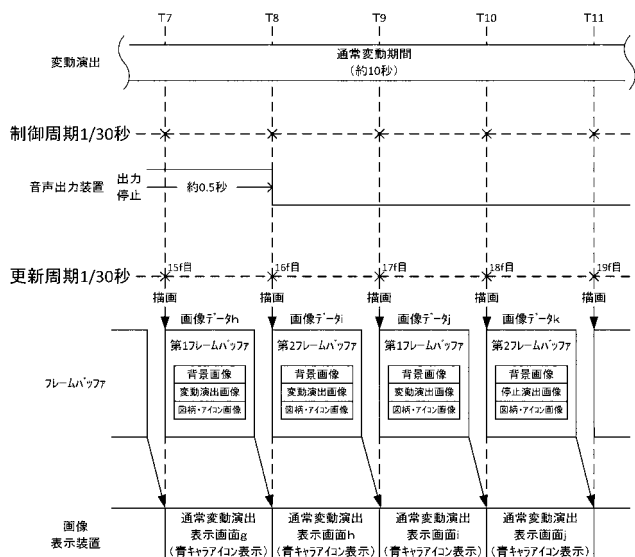
【図 37】

ノーマル変化パターン01のタイミングチャート1

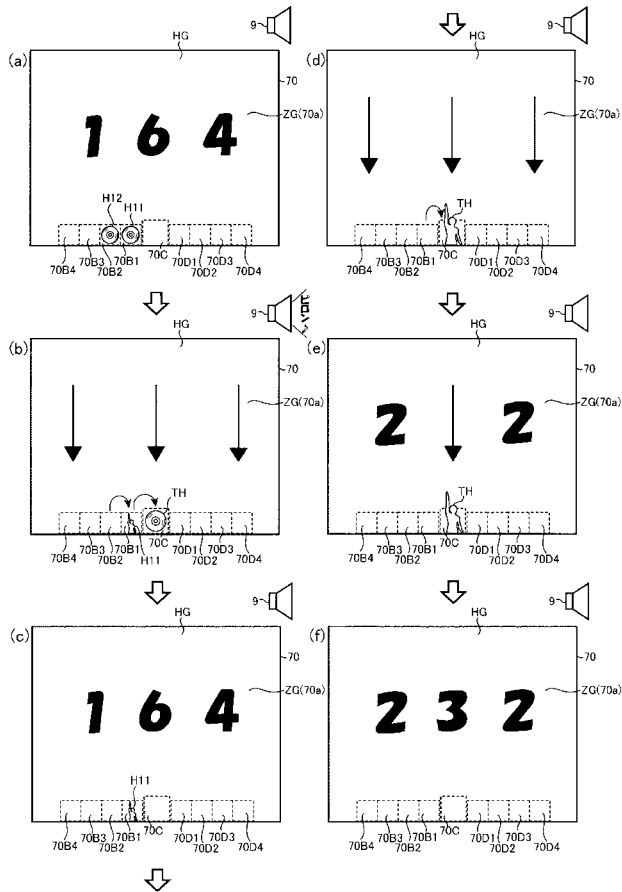


【図 38】

ノーマル変化パターン01のタイミングチャート2

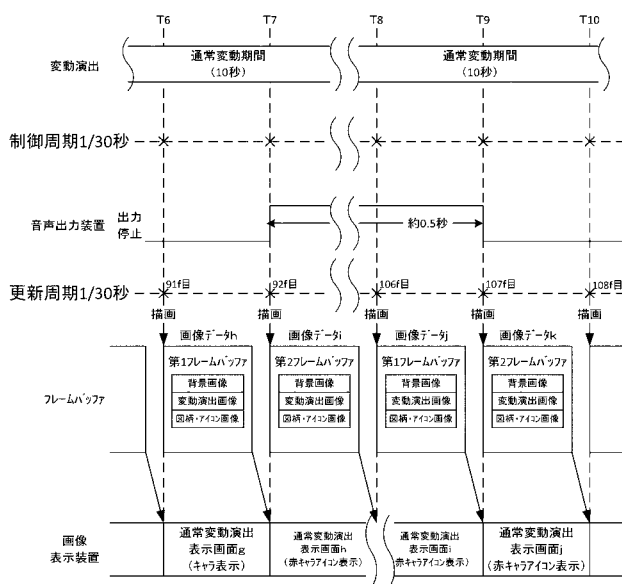


【図 39】



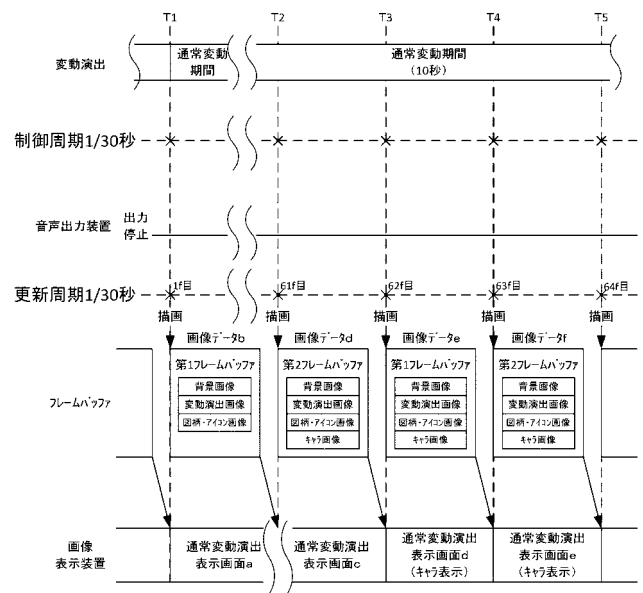
【図 41】

キャラ作用変化パターン01のタイミングチャート2

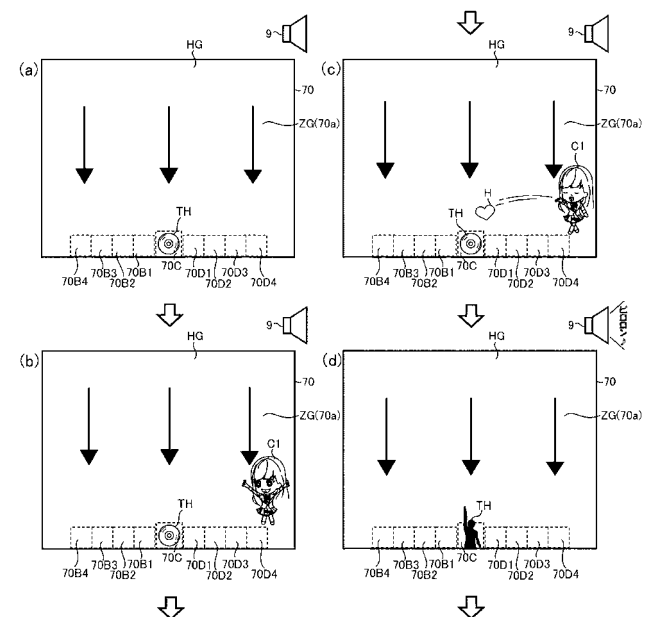


【図 40】

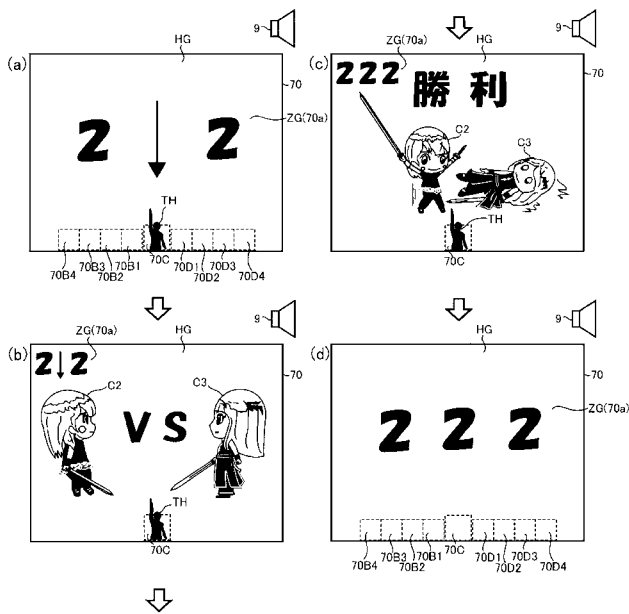
キャラ作用変化パターン01のタイミングチャート1



【図 42】

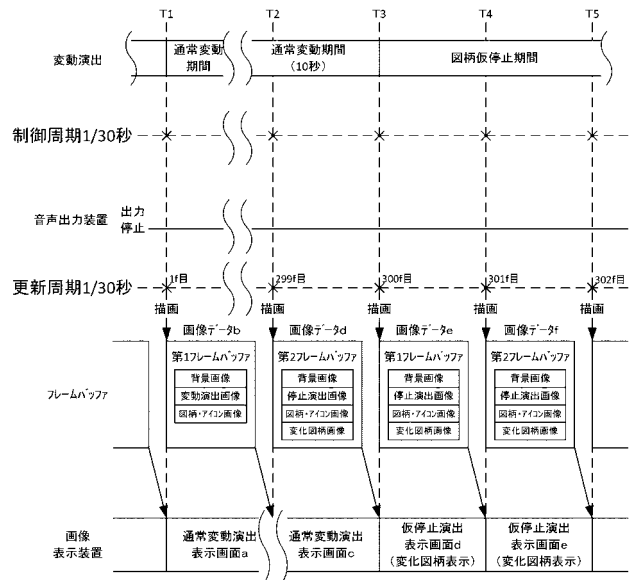


【図 4 3】



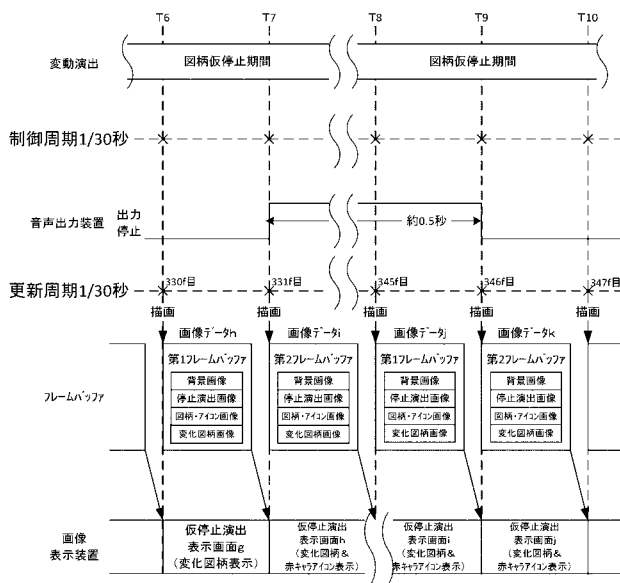
【図 4 4】

図柄作用変化パターン01のタイミングチャート1

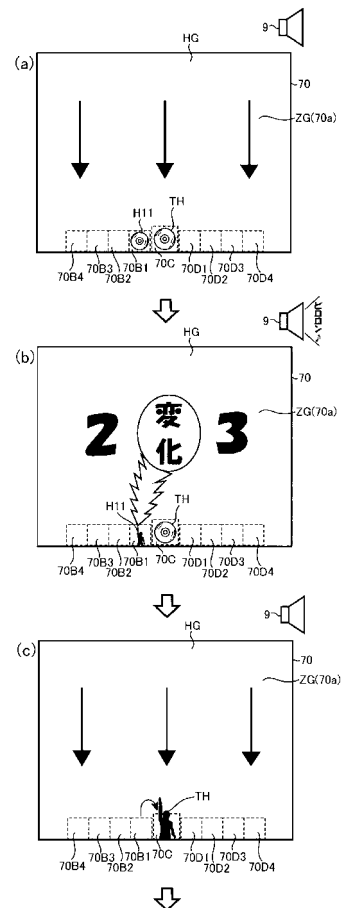


【図 4 5】

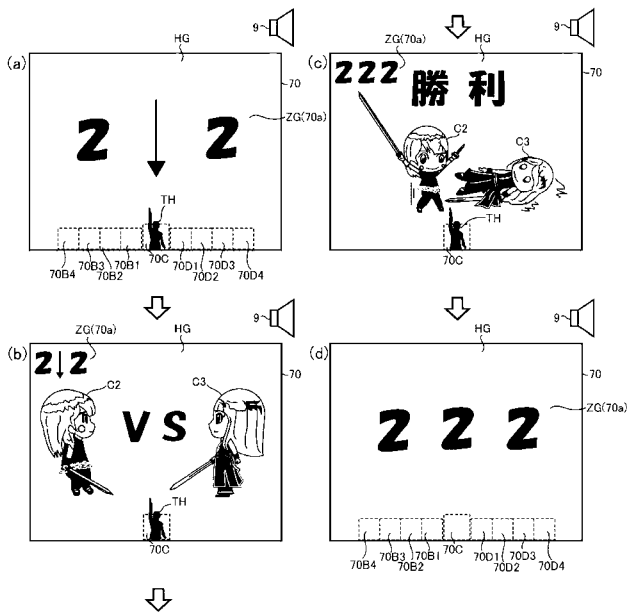
図柄作用変化パターン01のタイミングチャート2



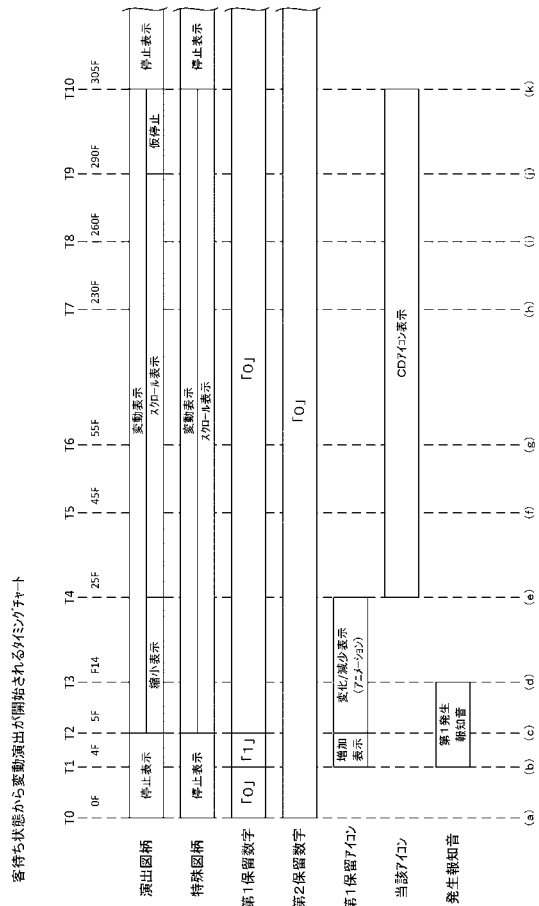
【図 4 6】



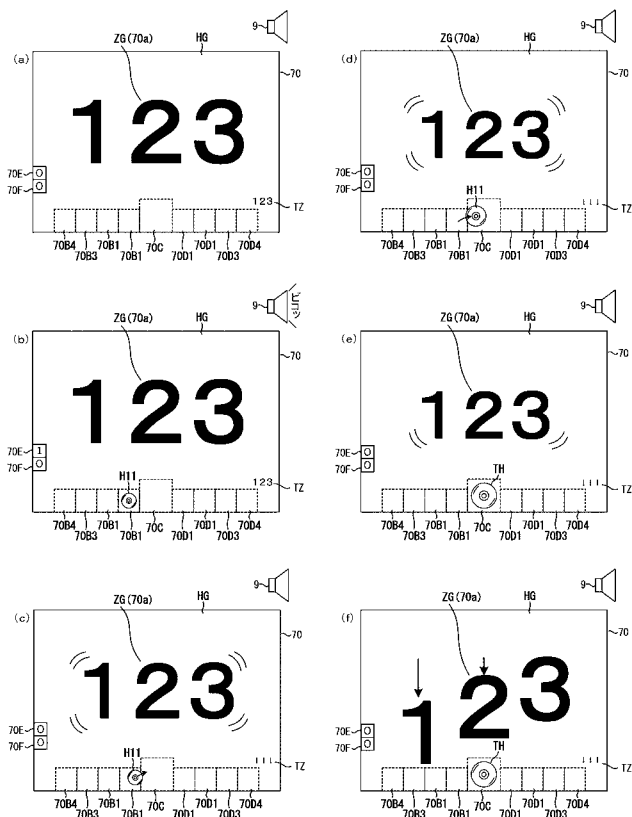
【図 47】



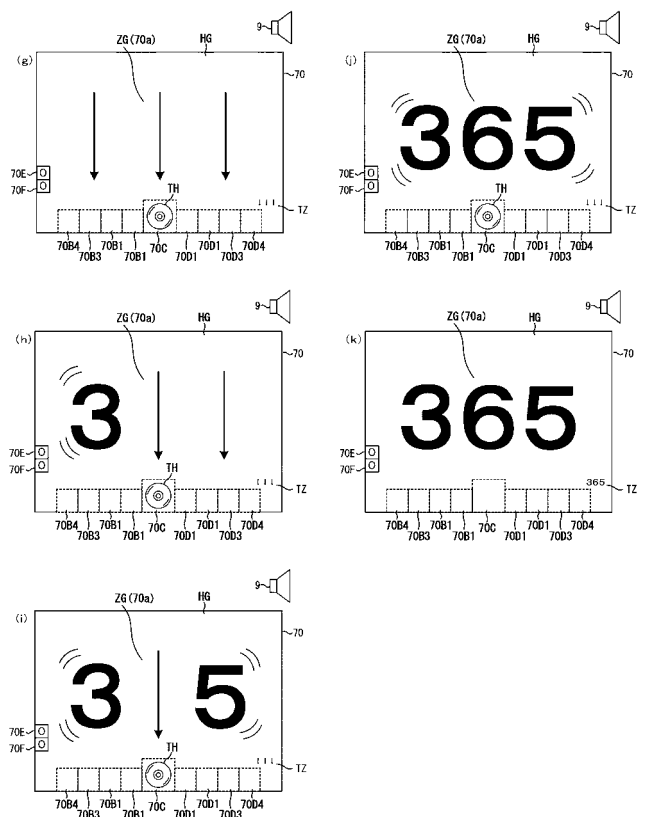
【図 48】



【図 49】

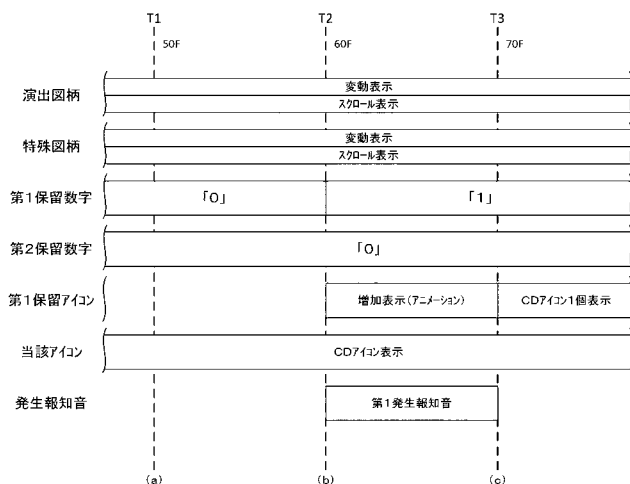


【図 50】

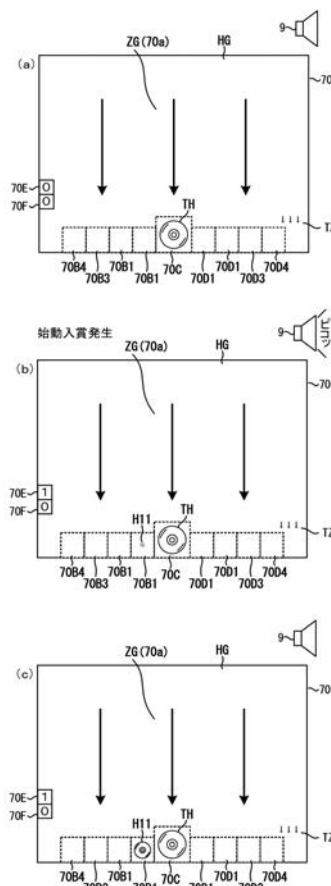


【图 5 1】

変動演出中に保留数が増加するタイミングチャート

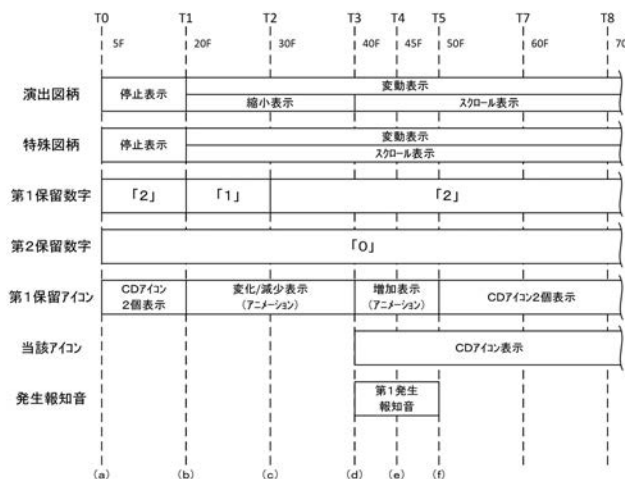


【图 5 2】

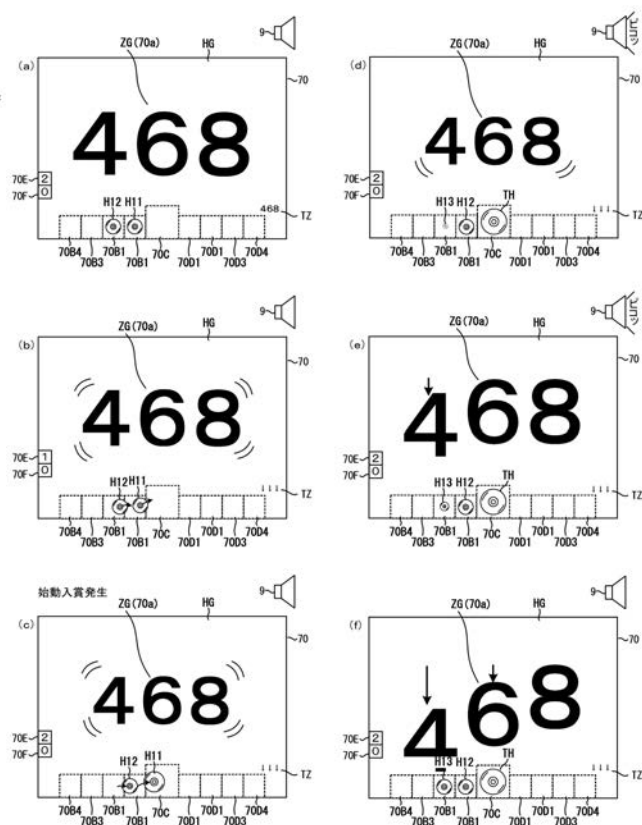


【图 5 3】

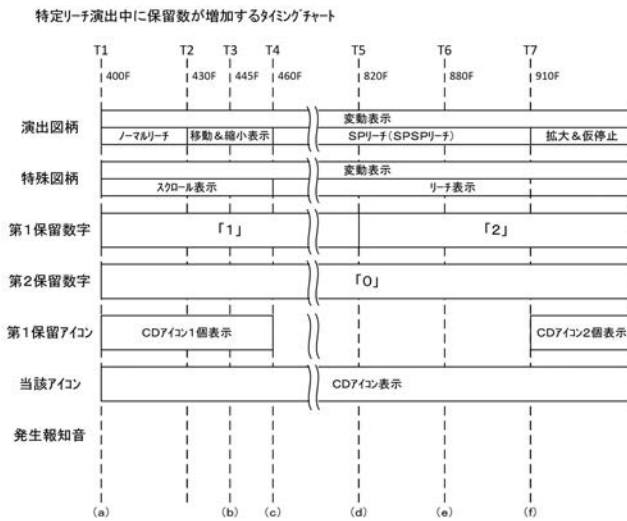
保留数が減少直後に増加するタイミングチャート



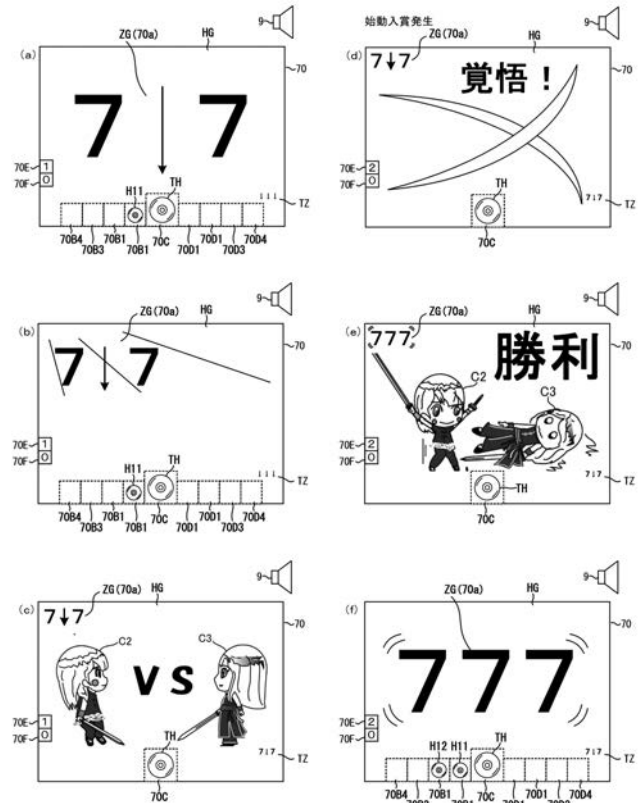
【図 5 4】



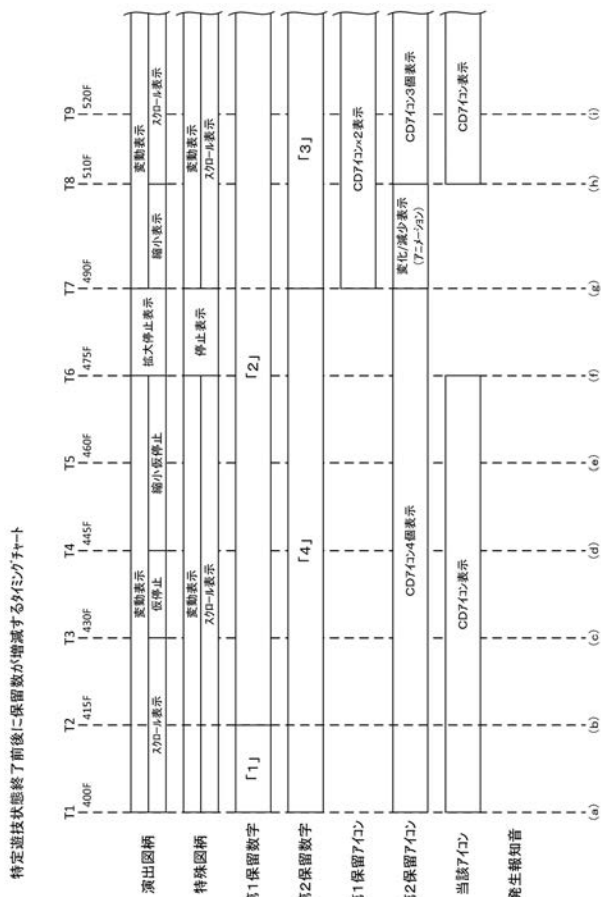
【図 55】



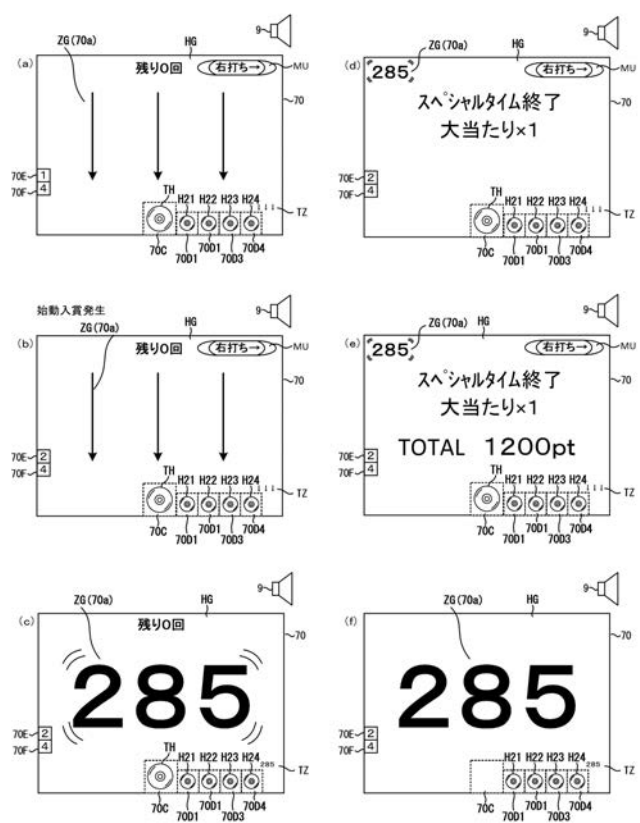
【図 56】



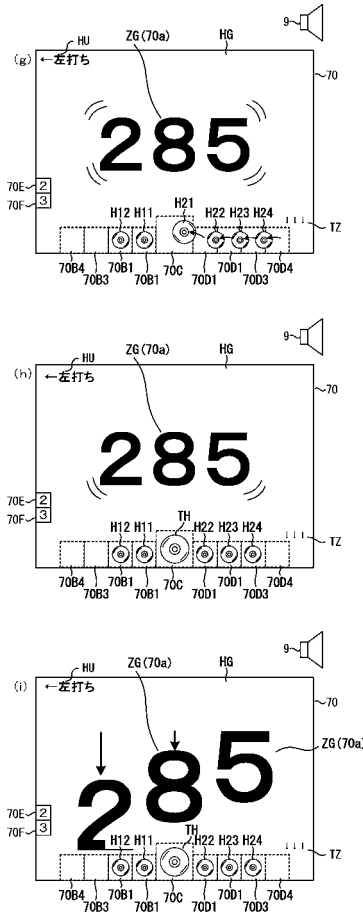
【図 57】



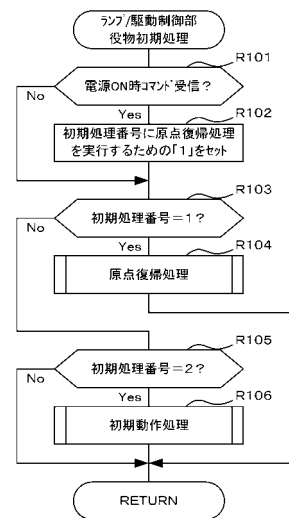
【図 58】



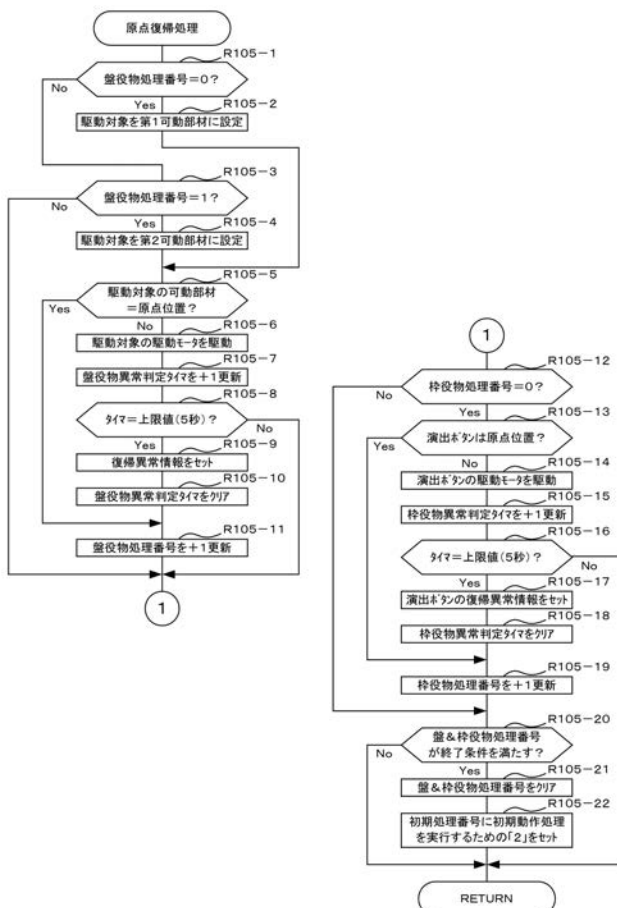
【図 59】



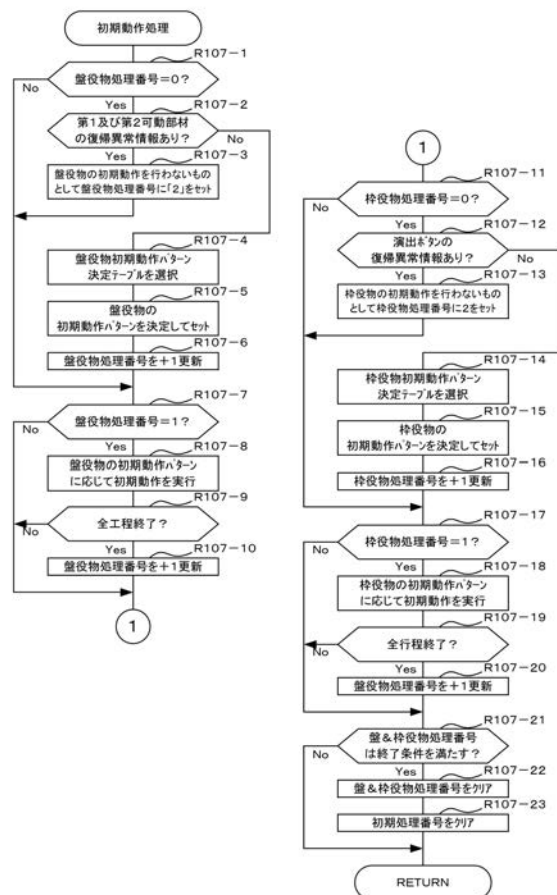
【図 60】



【図 61】



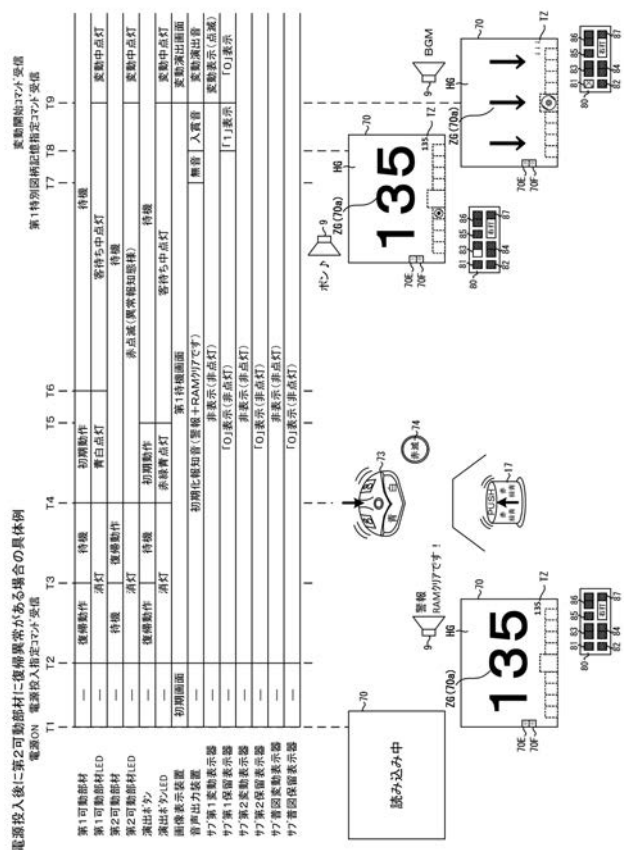
【図 62】



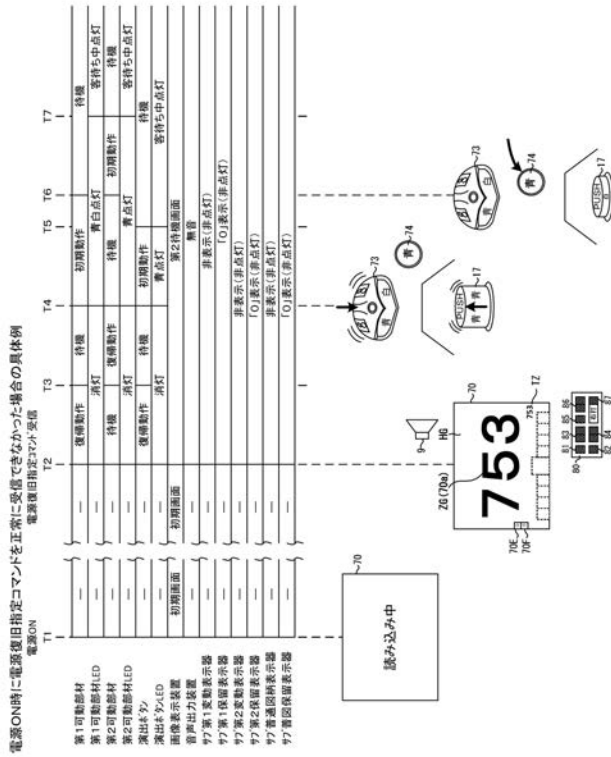
【図 6 4】

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 の工数数
電源投入	パターン01	演出キーン 大上昇と連続振動(2秒間)	演出キーン 原点復帰	演出キーン 開次振動(2秒間)	3
		演出キーンLED:赤緑青点灯			1
第1電源復旧 (客待ち状態)	パターン02	演出キーン 大上昇と連続振動(2秒間)	演出キーン 原点復帰		2
		演出キーンLED:青点灯			1
第2電源復旧 (特回変動中)	パターン03	演出キーン 大上昇と連続振動(2秒間)	演出キーン 原点復帰		3
第3電源復旧 (特別遊技中)		演出キーンLED:消灯			1

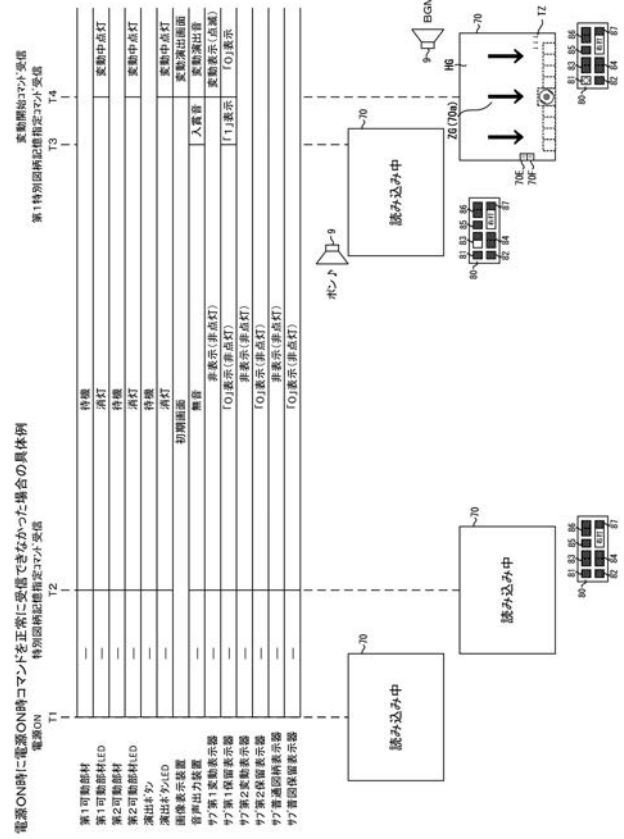
【 図 6 6 】



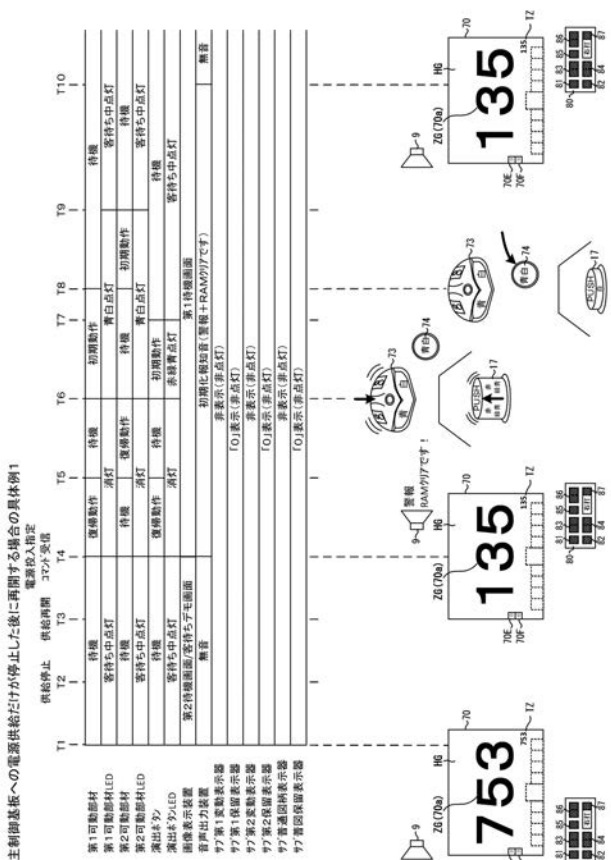
【图 7 5】



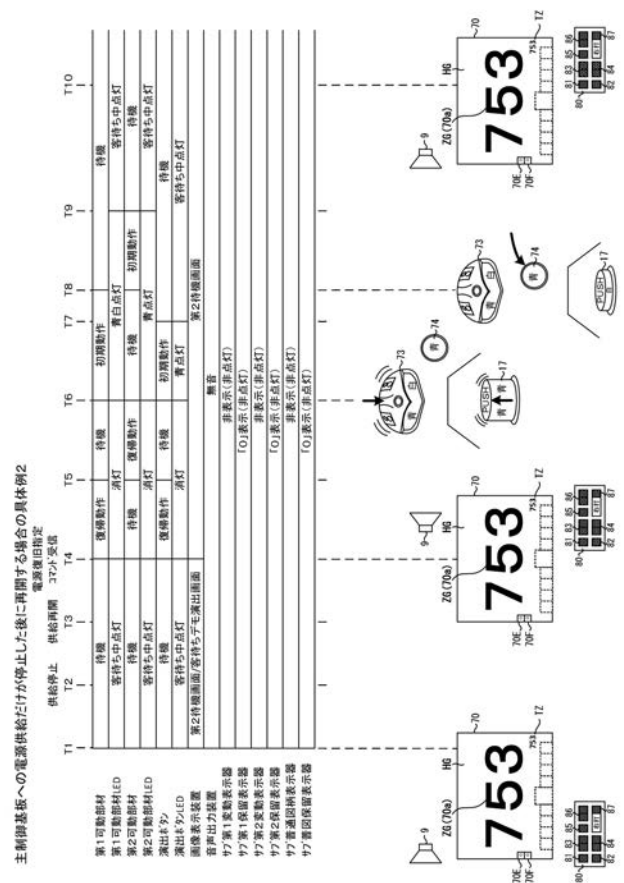
【図 7 6】



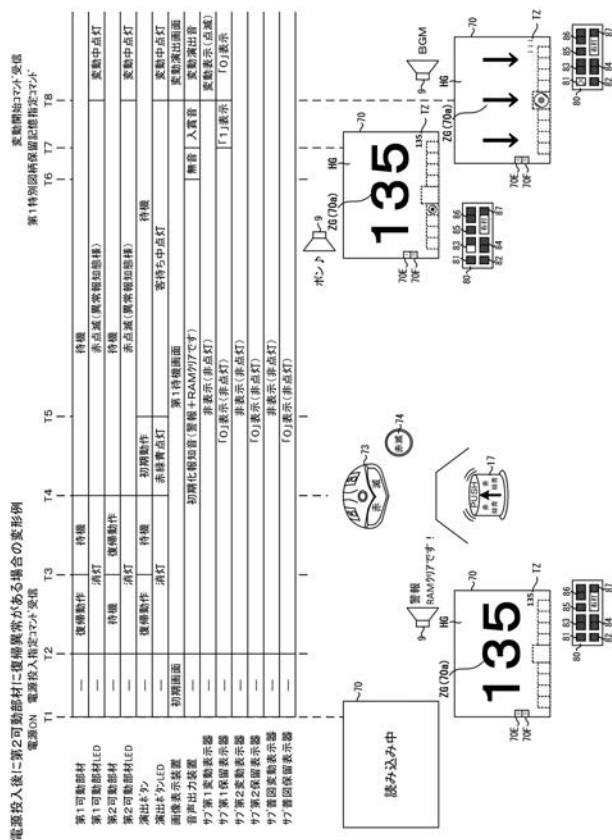
【图 7-7】



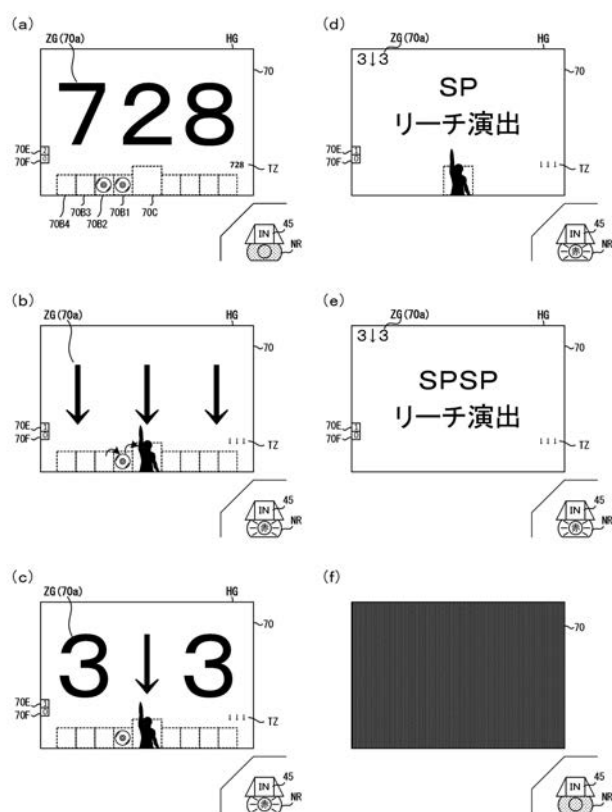
【图 7 8】



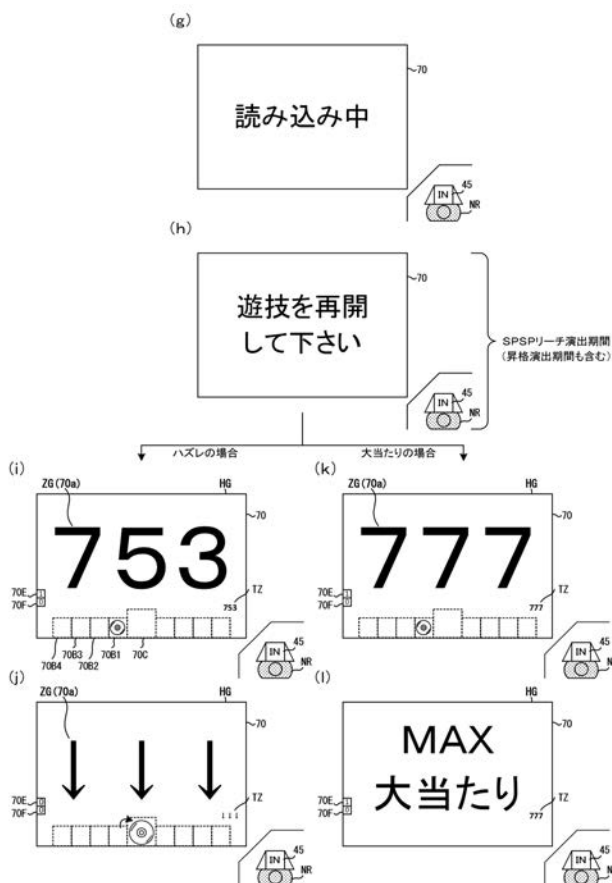
【图 8-3】



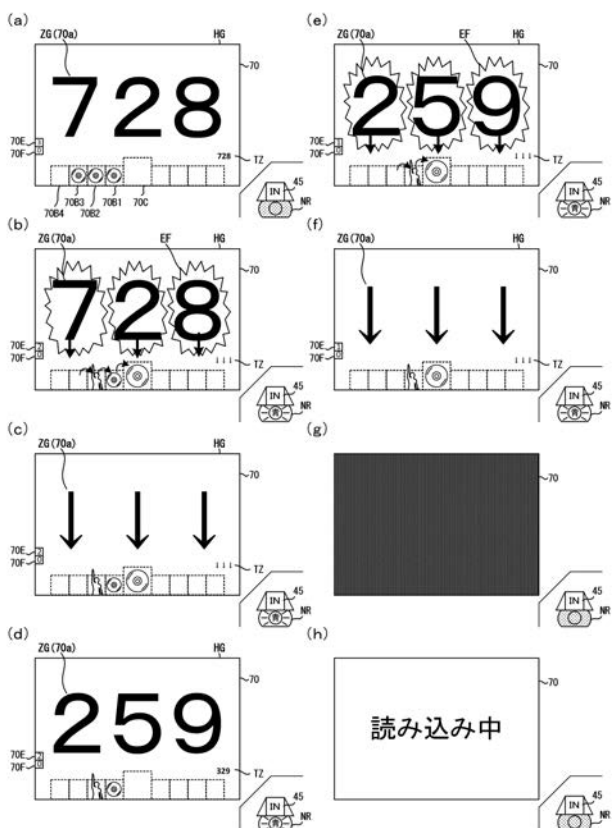
【图 8 4】



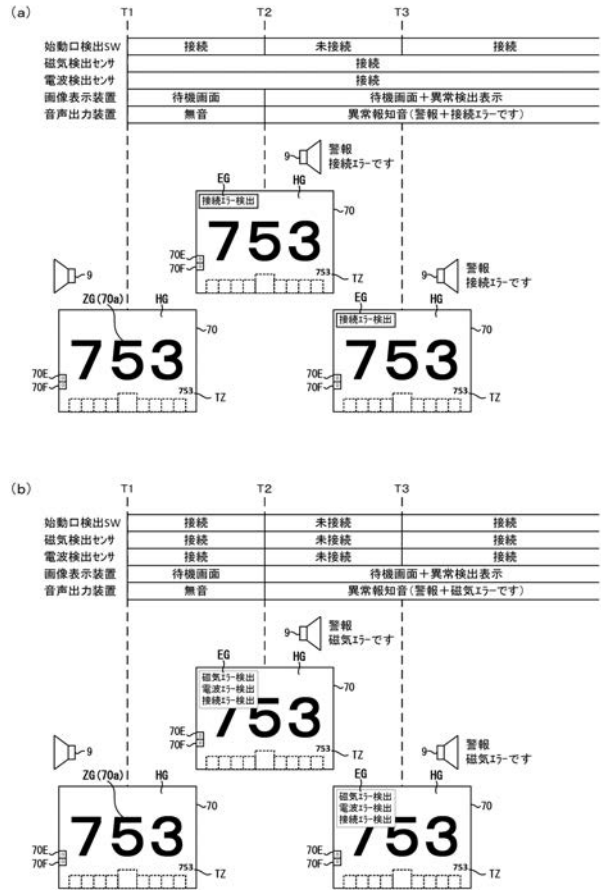
【图 8 5】



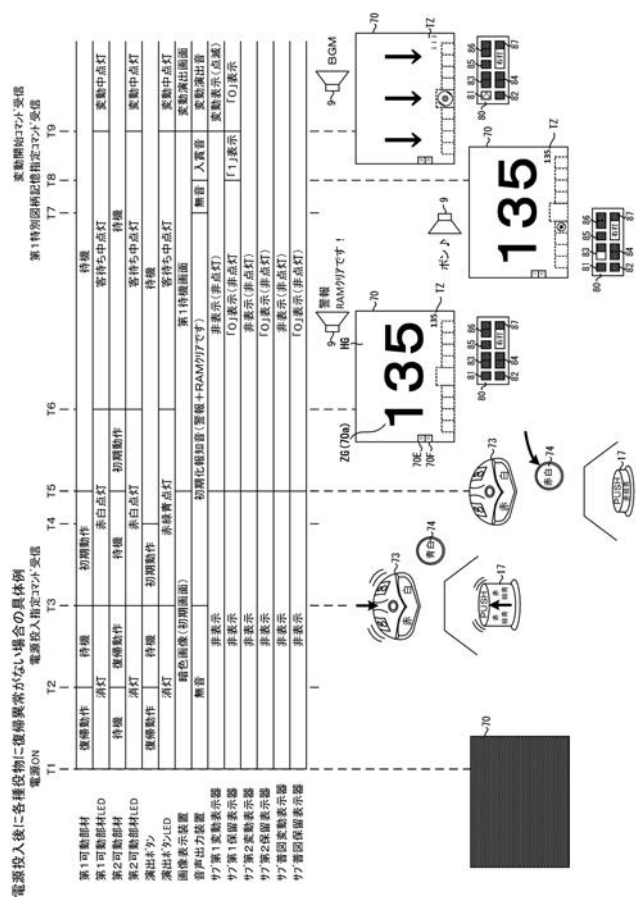
【图 8 6】



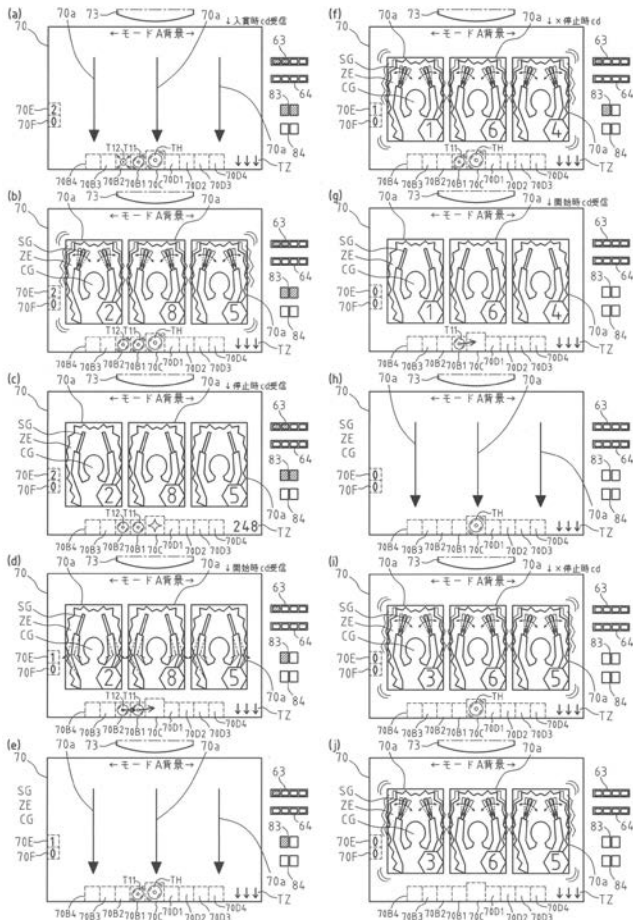
【 図 8 8 】



【図 9 0】



【図107】

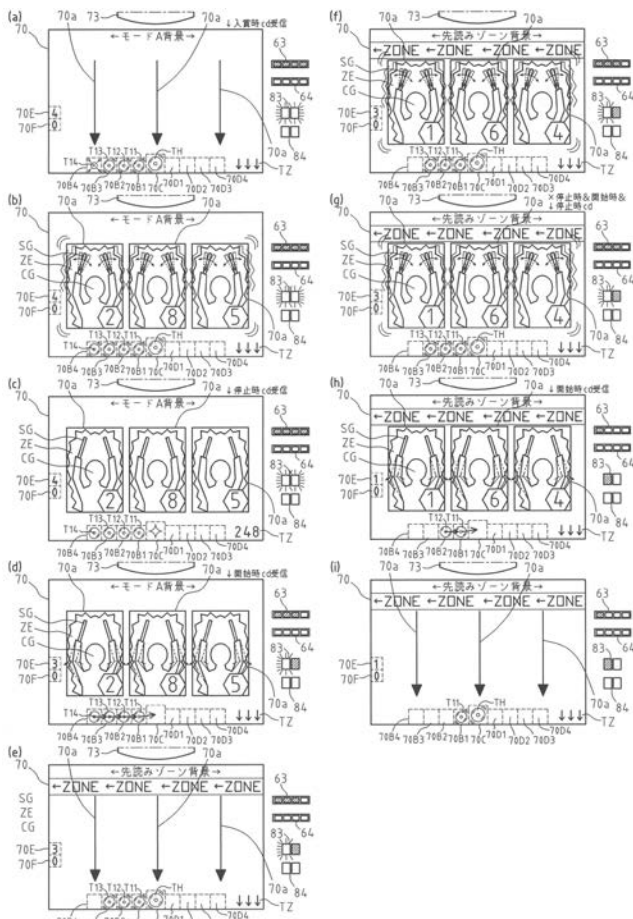


【図108】

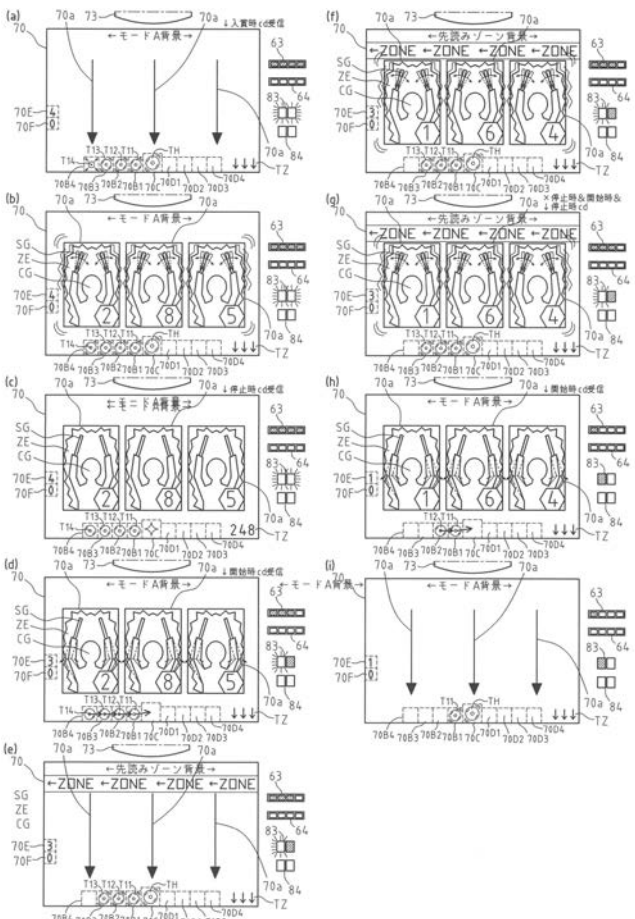
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例2-4

	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	3	4				3				2		1
特別図柄	変動中	停止				変動中	停止			変動中	停止	変動中
特別図柄												
開始時												
入賞時												
停止時												
演出制御部												
第1保留数	3	4				3				3		1
第1保留数	3	4				3				3		1
第1保留数	3	4				3				3		1
演出図柄	変動中	停止				変動中	停止			変動中	停止	変動中
特殊図柄	変動中	停止				変動中	停止			変動中	停止	変動中
第1フリップ図柄	変動中	停止				変動中	停止			変動中	停止	変動中

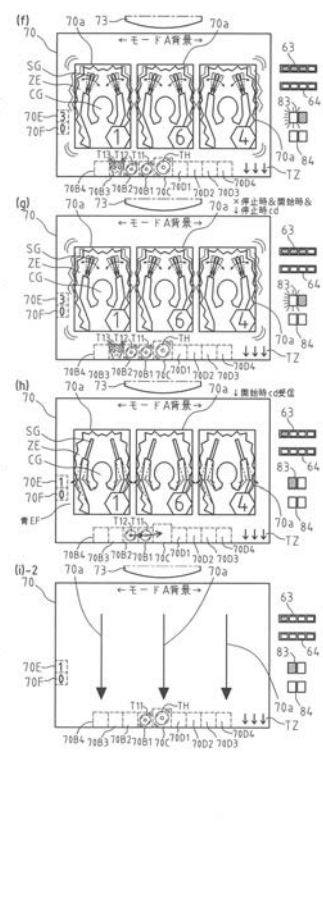
【図109】



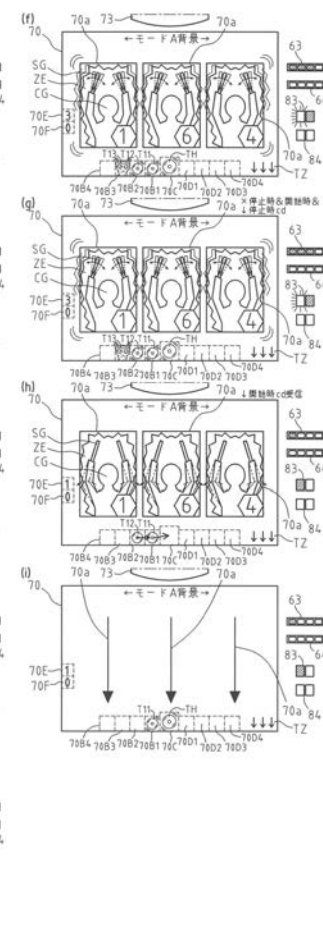
【図109-1】



【✕ 1 1 0 - 1】



【 $\boxtimes$ 1 1 1 - 1】



【図 1 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	3	4				3				2			1	0
(63)														
特別図柄	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止
(60)														
開始時														
cd														
入賞時														
cd														
停止時														
cd														
演出制御部														
第1保留数	3	4				3				3			3	0
(70B)														
第1保留数	3	4				3				3			3	0
(70E)														
第1保留数	3	4				3				3			3	0
(83)														
演出図柄	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止
(70a)														
特殊図柄	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止
(TZ)														
第1ランプ図柄	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	停止
(81)														

(a)

(b)

(c)

(d)

(e)

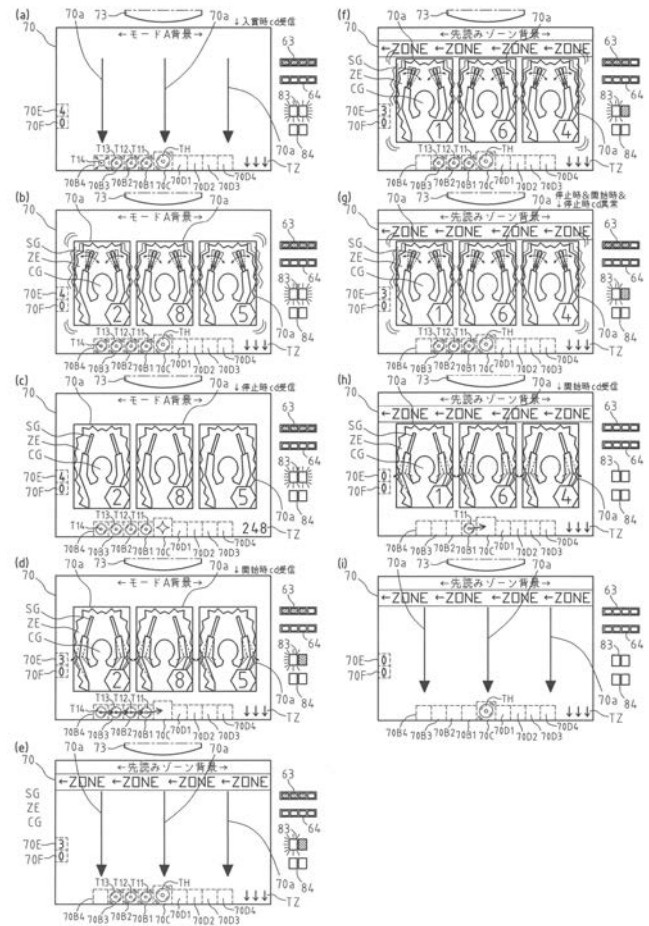
(f)

(g)

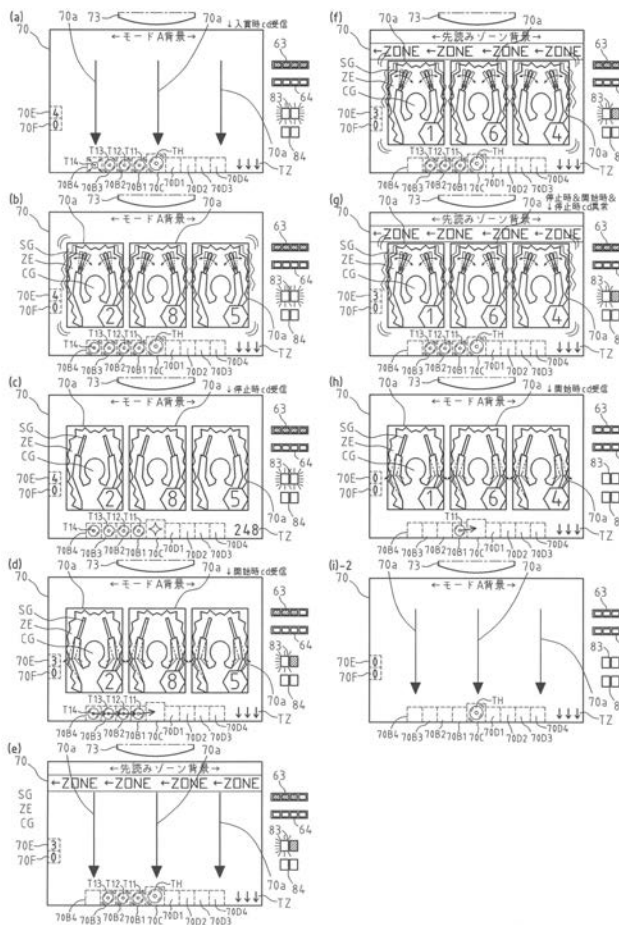
(h)

(i)

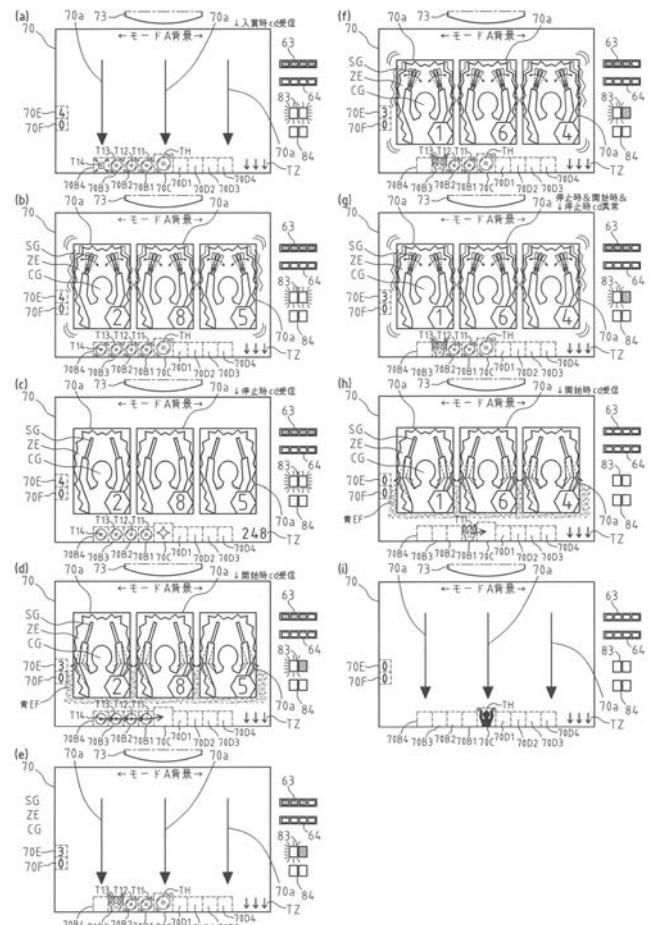
【図 1 1 3】



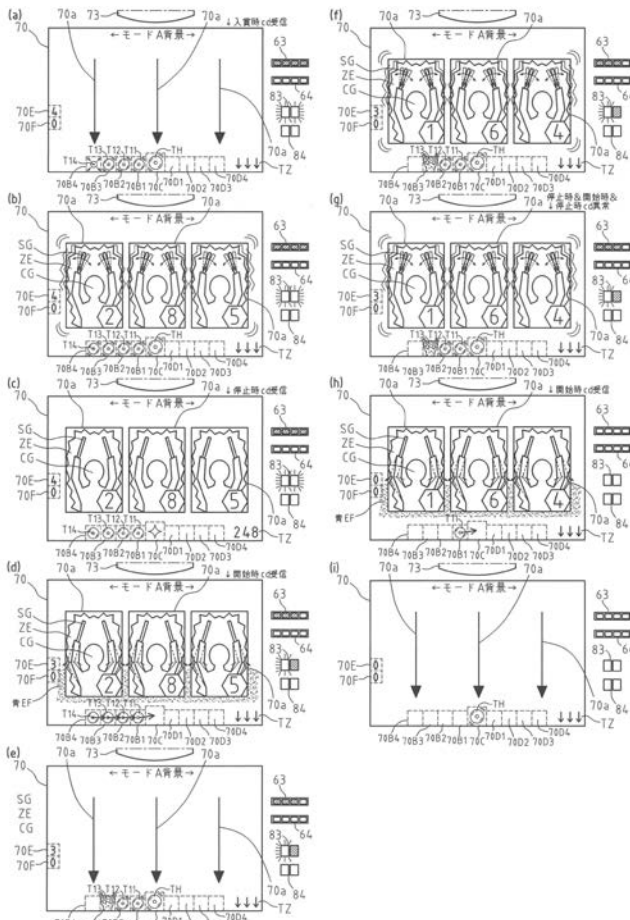
【図 1 1 3-1】



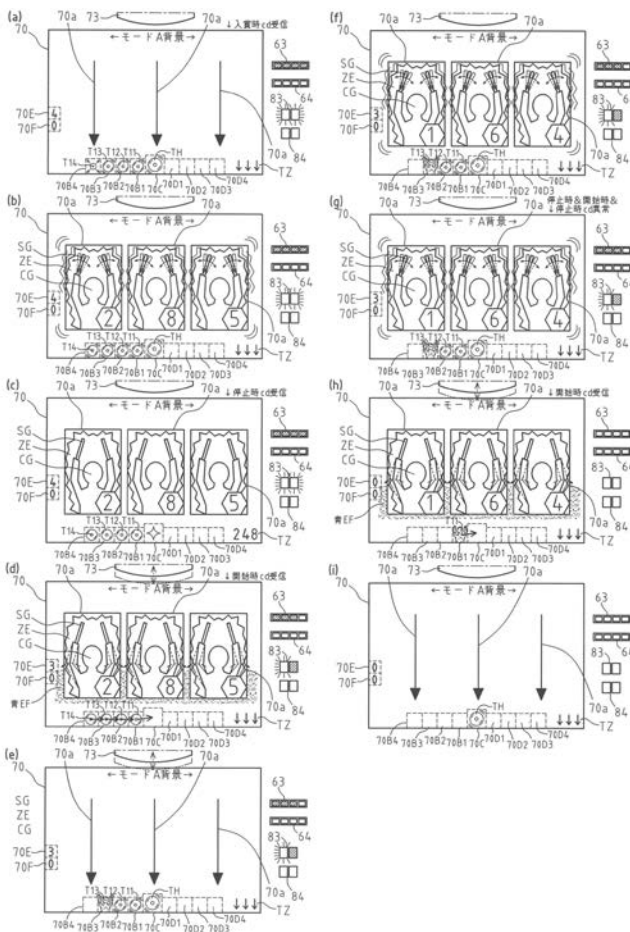
【図 1 1 4】



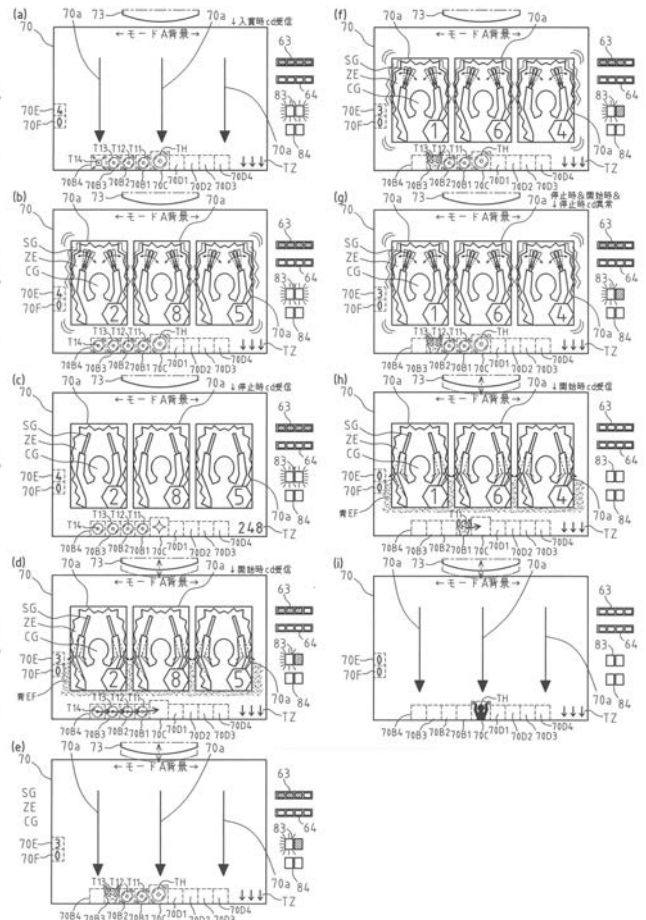
【図 114-1】



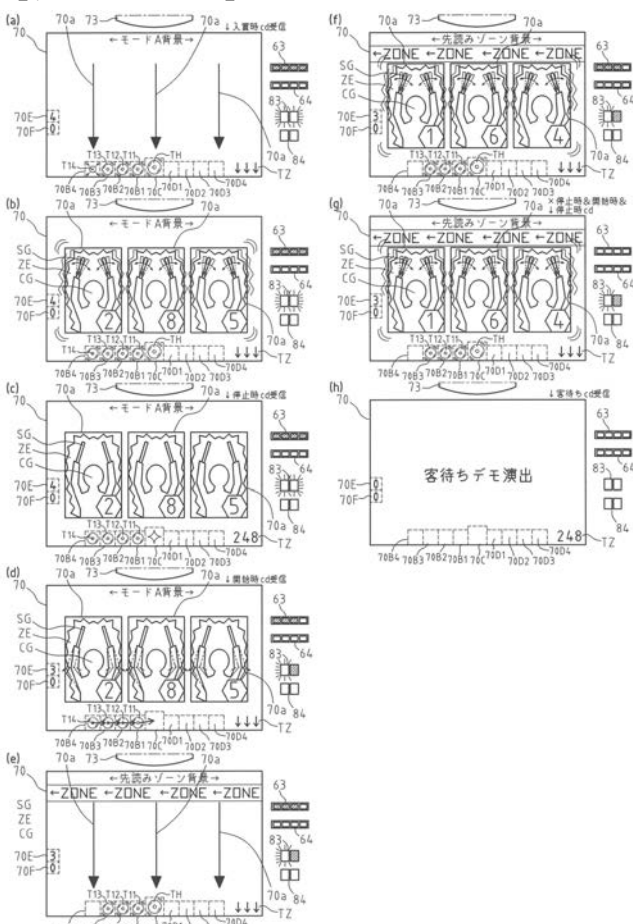
【図 115-1】



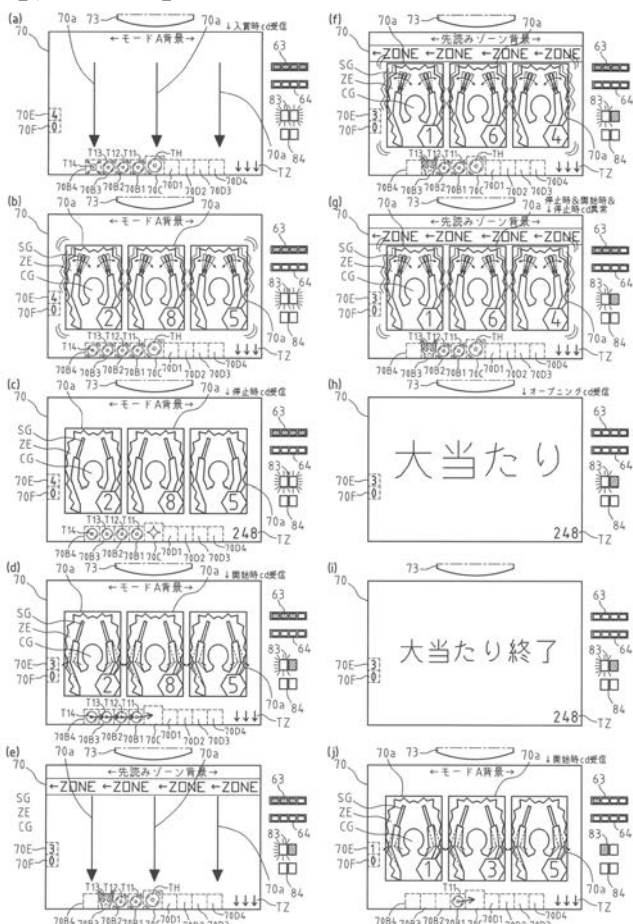
【図 115】



【図 1 1 7 - 1】



【图 1 1 9】



【図 120】

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

	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	停止	変動中			停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	
開始時												
入賞時	cd	停止時	cd			停止時	cd			停止時	cd	
演出制御部												
第1保留放 (70B)	3	4				3				3		1
第1保留放 (70E)	3	4				3				3		1
第1保留放 (83)	3	4				3				3		1
演出図柄 (70a)	変動中	停止	変動中			停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	
特別図柄 (72)	変動中	停止	変動中			停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	
第1ワンパ図柄 (81)	変動中	停止	変動中			停止	変動中	停止	変動中	停止	変動中	

(a)

(b)

(c)

(d)

(e)

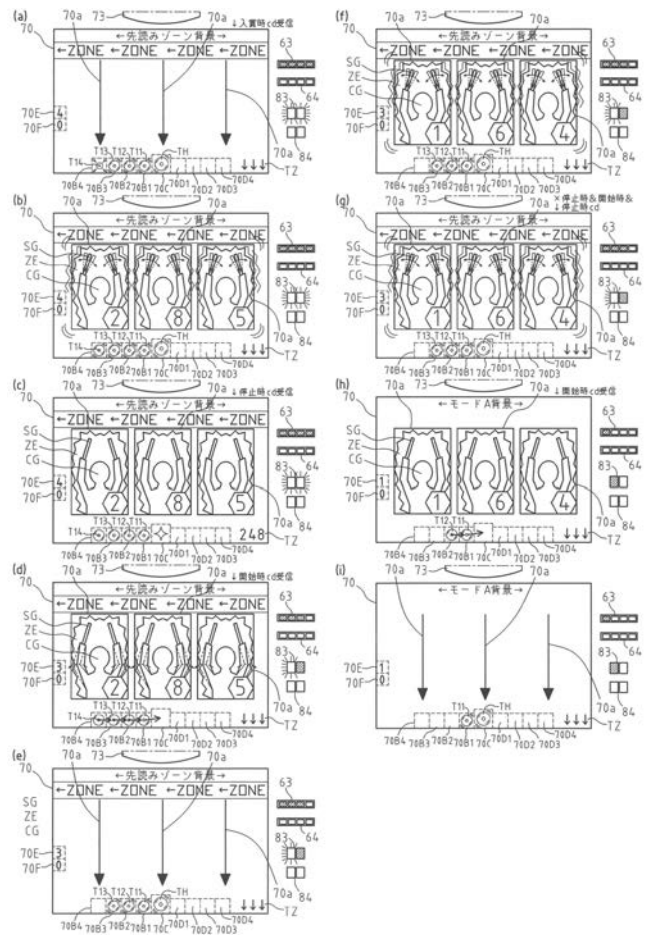
(f)

(g)

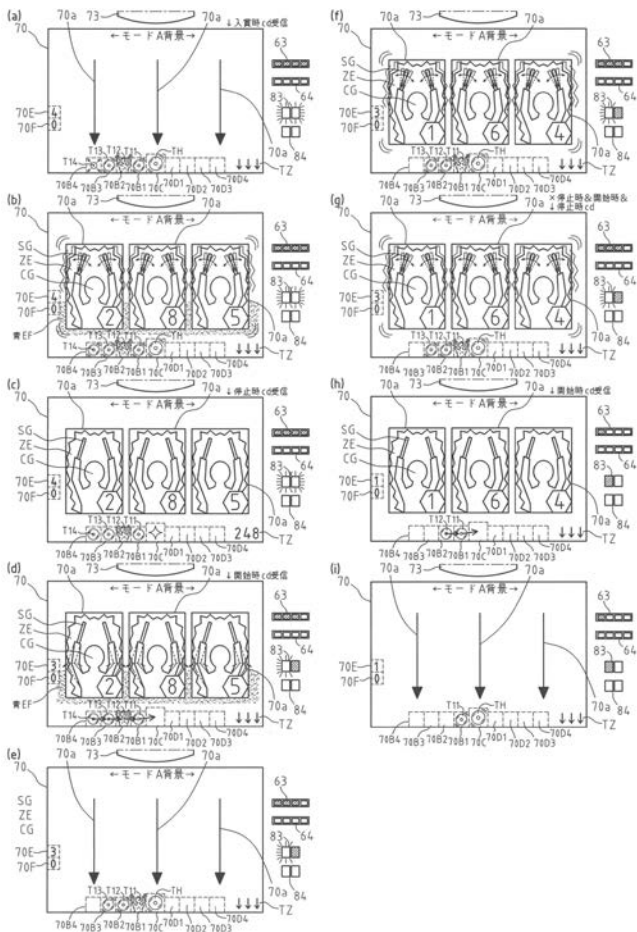
(h)

(i)

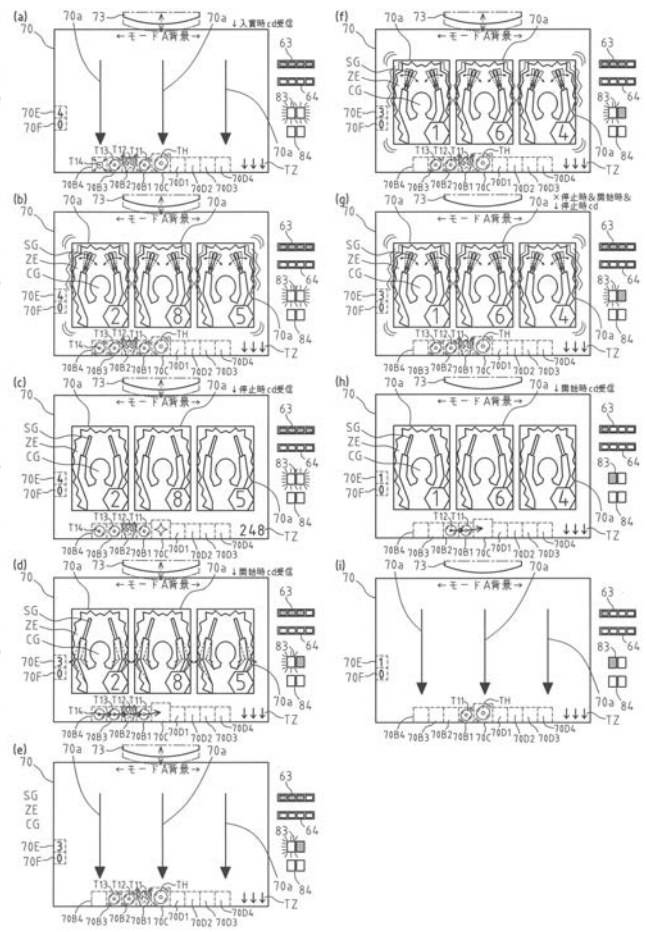
【図 121】



【図 122】

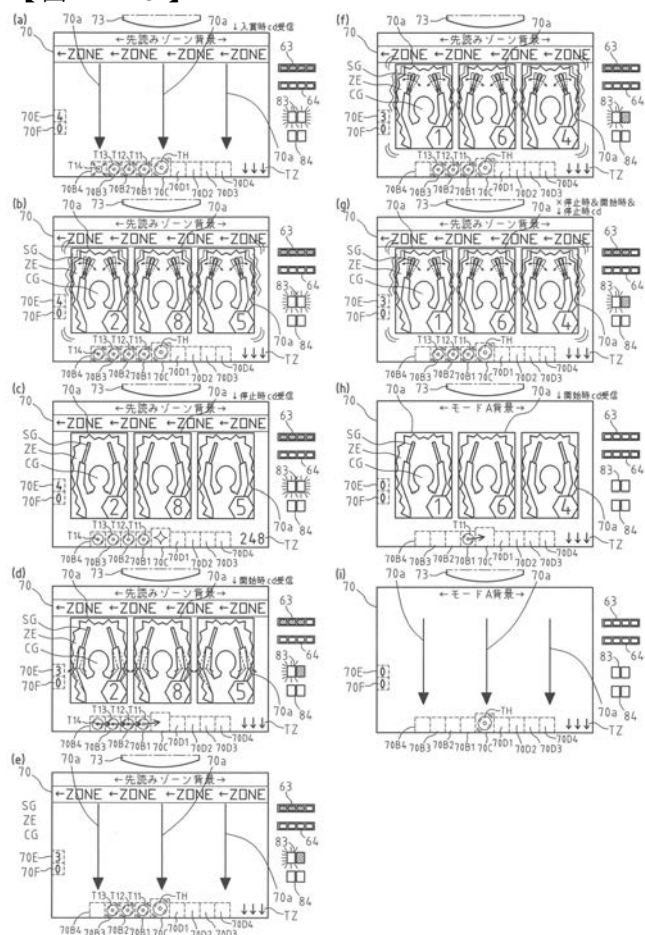


【図 123】

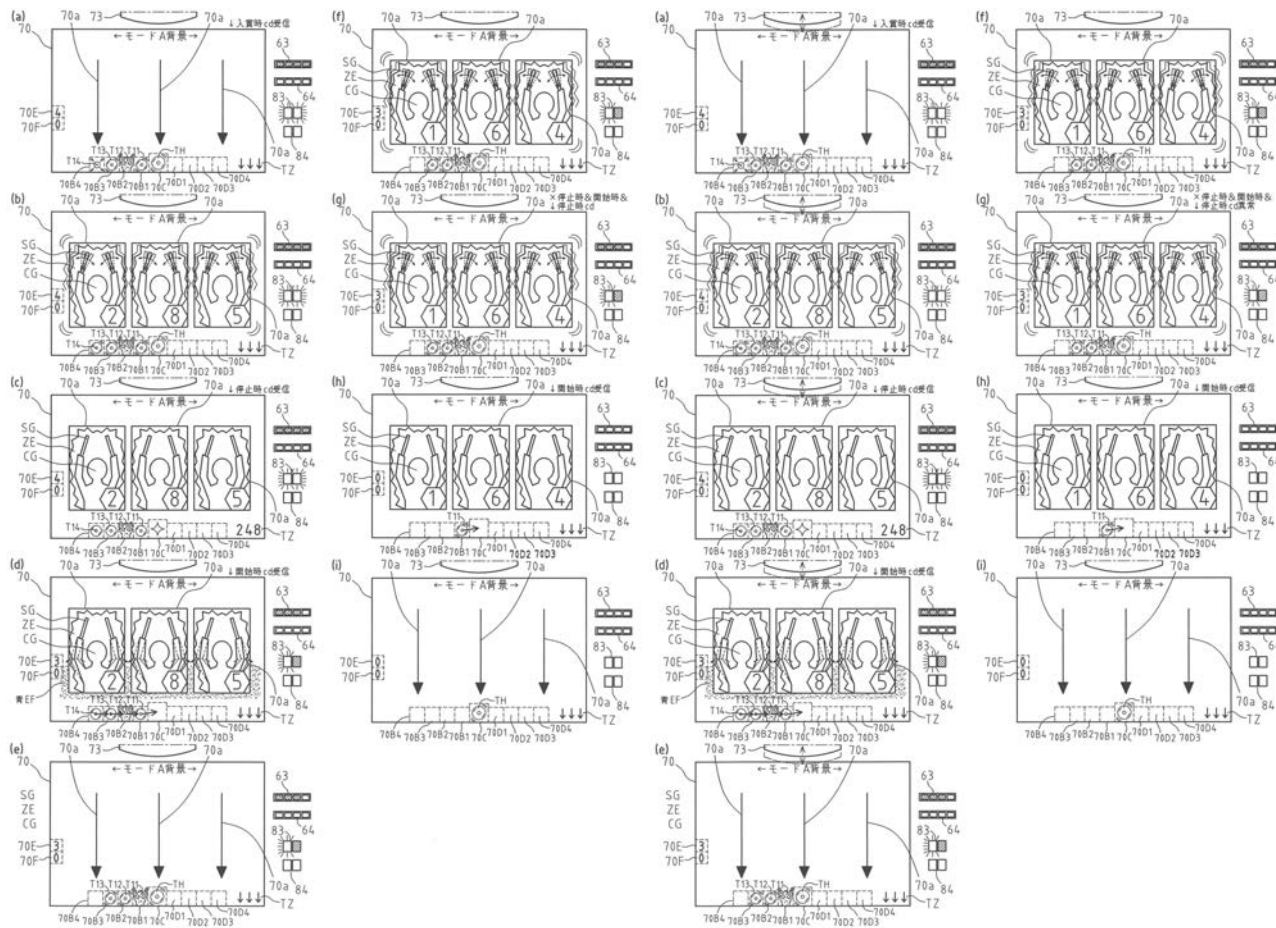


【図 1 2 5】

(a) 



【図 1 2 7】

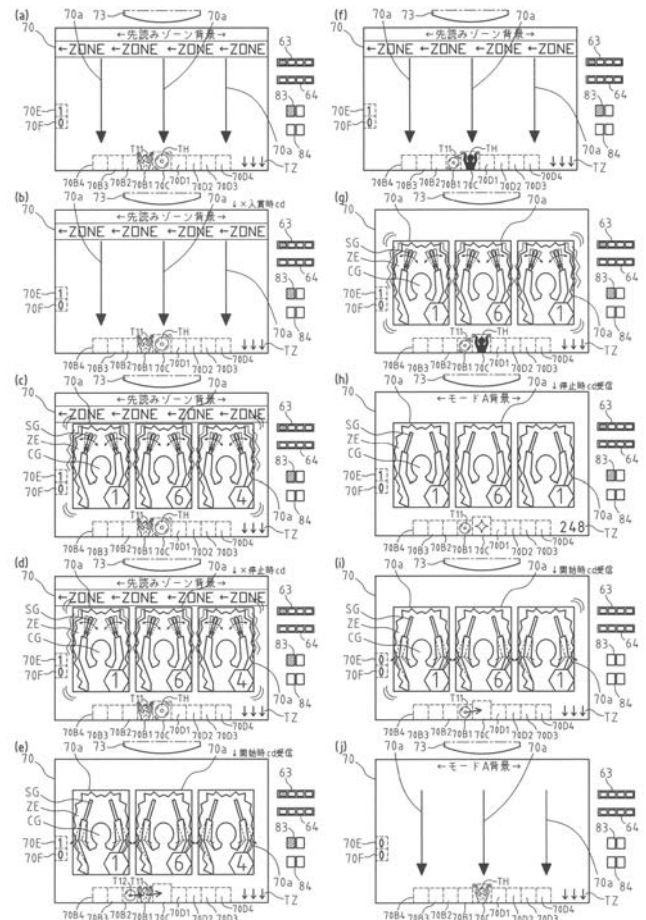


【図 1 2 8】

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											
入賞時 cd		×									
停止時 cd			×								
演出制御部											
第1保留数 (70B)	1		1					1			0
第1保留数 (70E)	1		1					1			0
第1保留数 (83)	1		1					1			0
演出図柄 (70a)	変動中		本停止		変動中			本停止			変動中
特別図柄 (TZ)	変動中		本停止		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			本停止			変動中
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)	

【図 1 2 9】

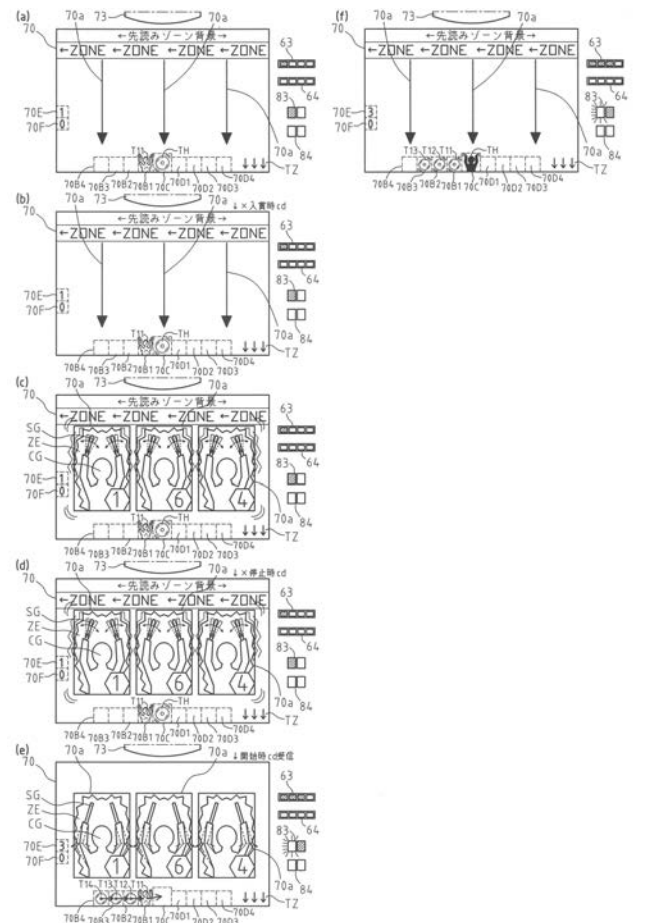


【図 1 3 0】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例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									
入賞時 cd		×	×	×					
停止時 cd							×		
演出制御部									
第1保留数 (70B)	1	1	1				1		3
第1保留数 (70E)	1	1	1				1		3
第1保留数 (83)	1	1	1				1		3
演出図柄 (70a)	変動中						本停止		変動中
特別図柄 (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)			

【図 1 3 1】



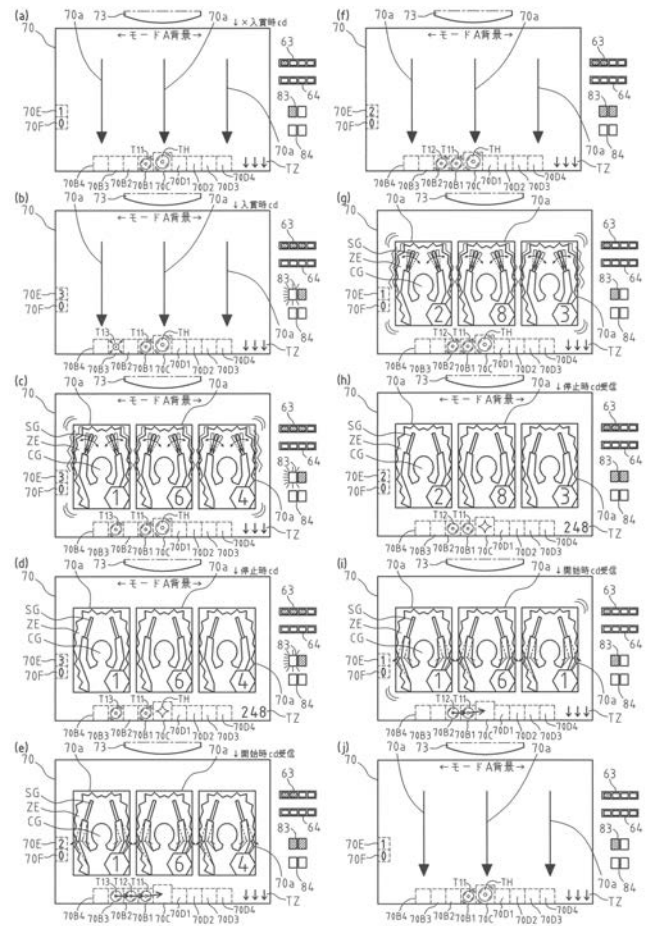
【図 1 3 2】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例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	1	2	3					2				1
特別図柄												
(63)												
特別図柄												
(60)												
開始時												
cd												
入賞時												
cd												
入賞時												
cd												
停止時												
cd												
開始時												
cd												
演出制御部												
第1保留数	1	1	3					2				1
(70B)												
第1保留数	1	1	3					2				1
(70E)												
第1保留数	1	1	3					2				1
(83)												
演出図柄												
(70a)												
特別図柄												
(7Z)												
第1ワンズ図柄												
(81)												

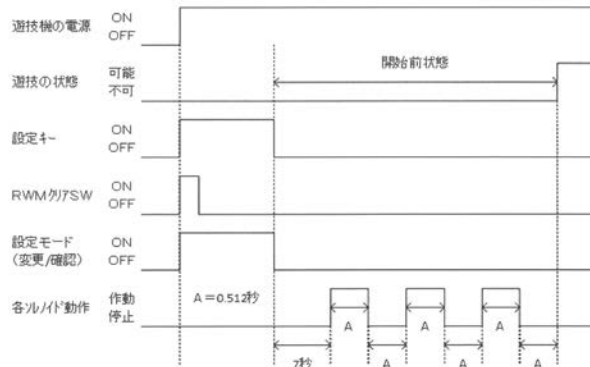
(a) (b) (c) (d) (e) (f) (g) (h) (i) (j)

【図 1 3 3】



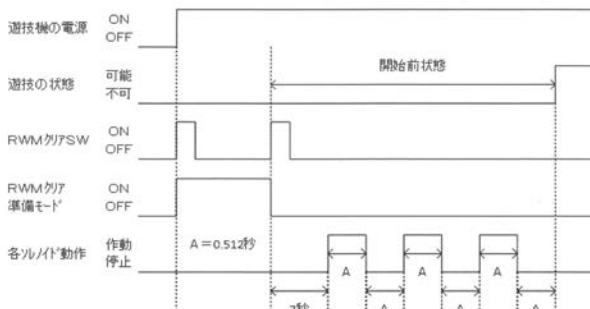
【図 1 3 4】

①のタイムチャート



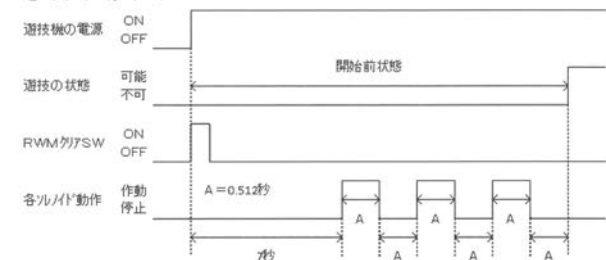
【図 1 3 5】

②のタイムチャート



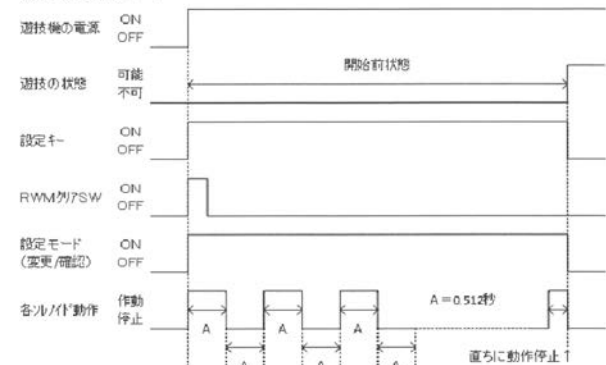
【図 1 3 6】

③のタイムチャート



【図 1 3 7】

④のタイムチャート



【 図 1 4 3 】



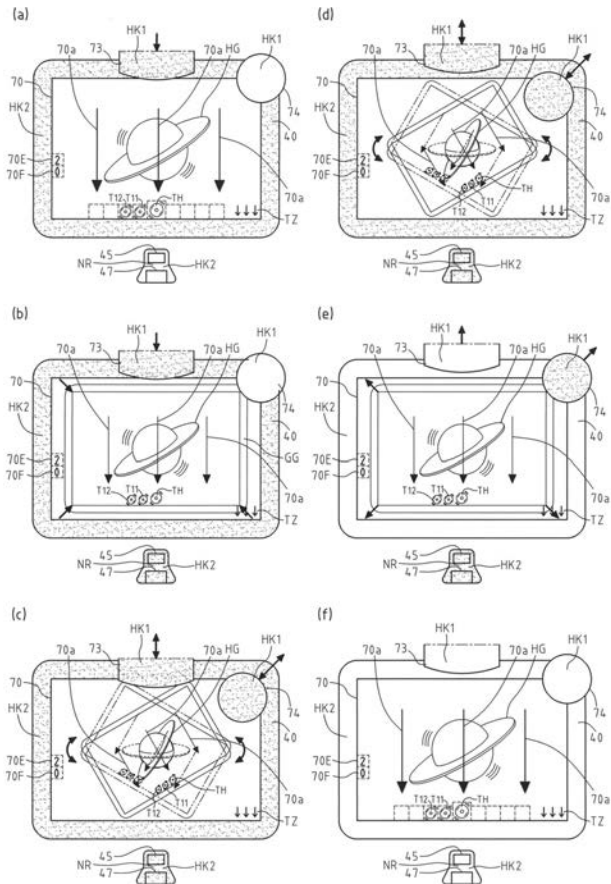
第2状態
9

【図 1 4 5】

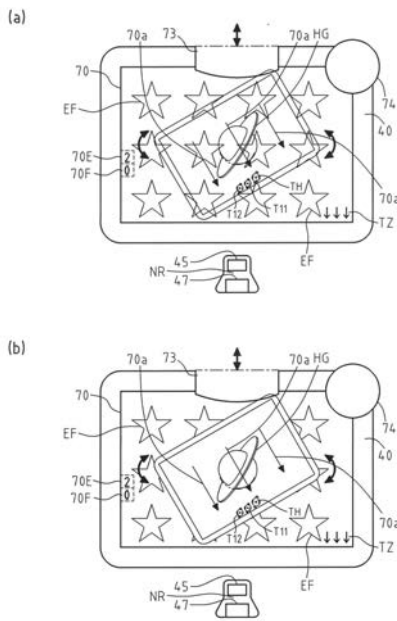


9  ビキーン

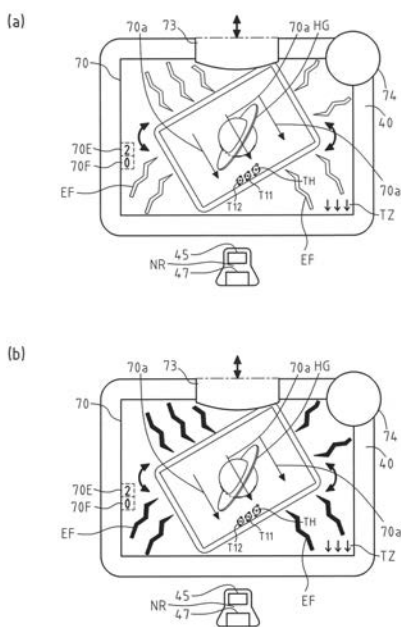
【図 1 4 6】



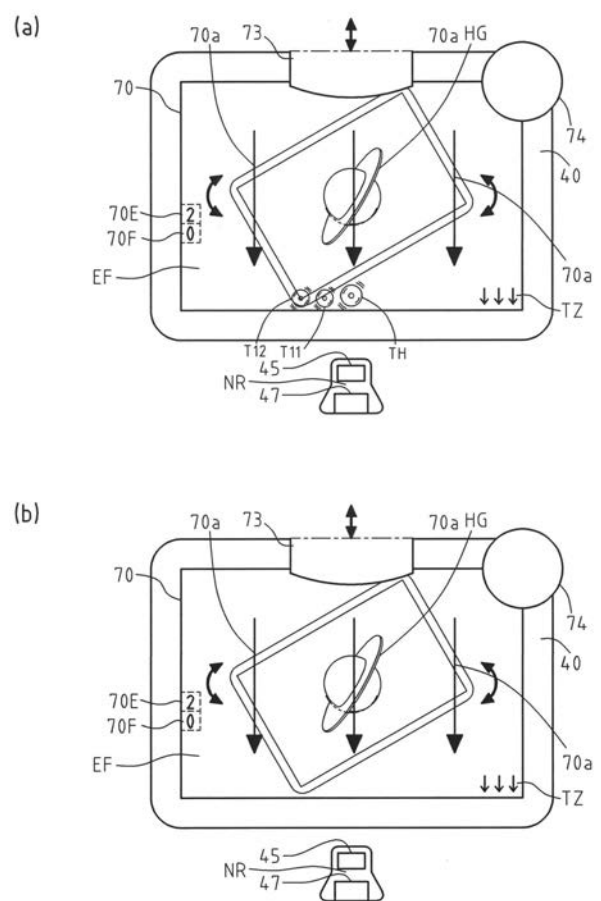
【図 1 4 7】



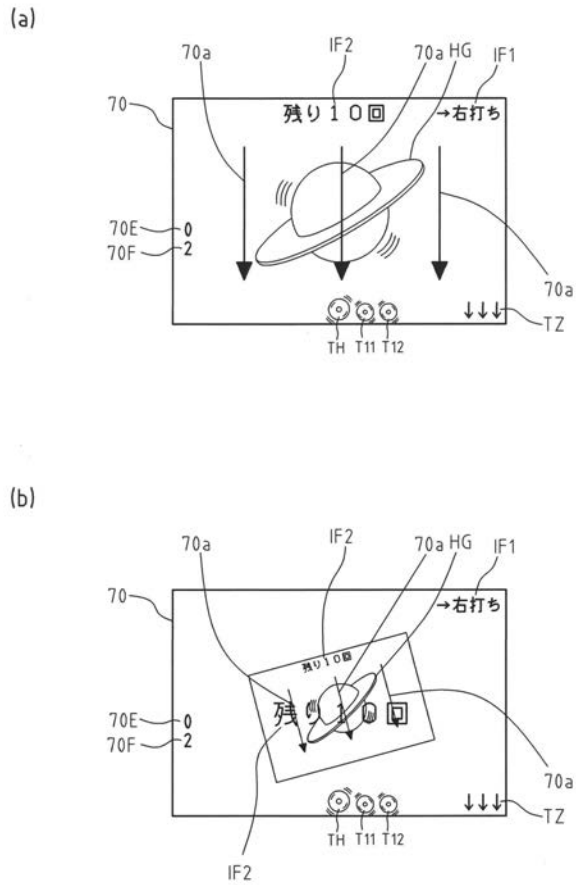
【図 1 4 8】



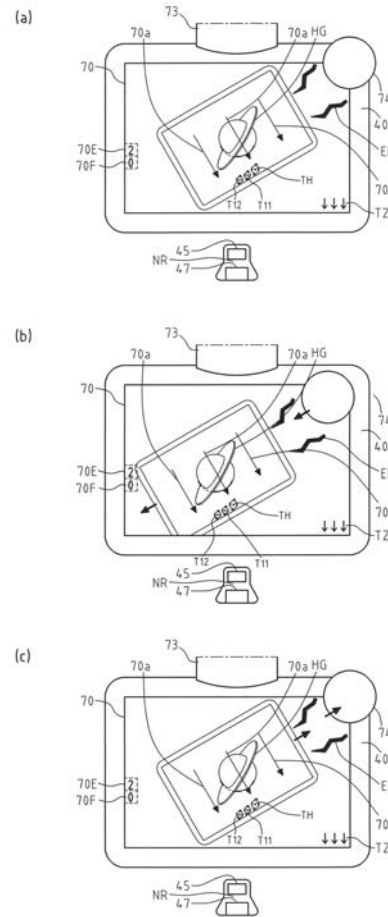
【図 1 4 9】



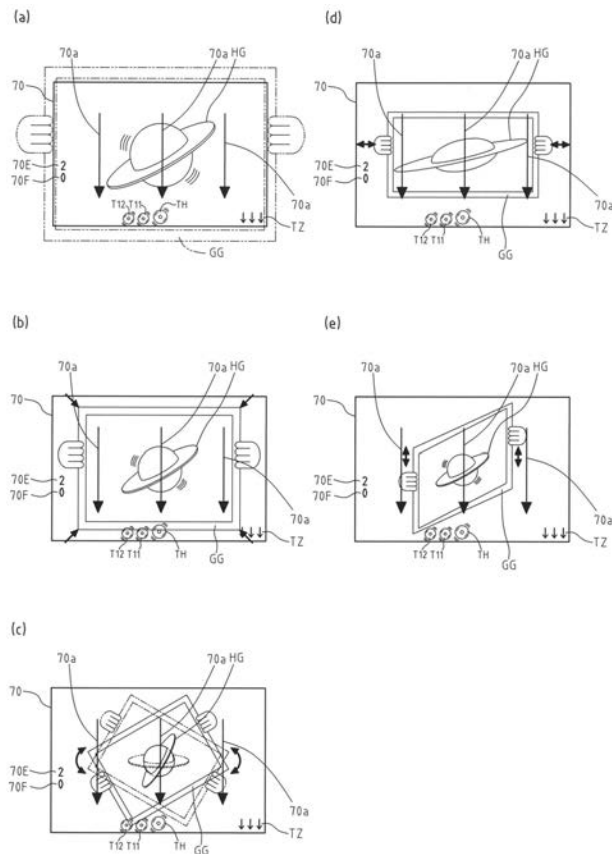
【図 150】



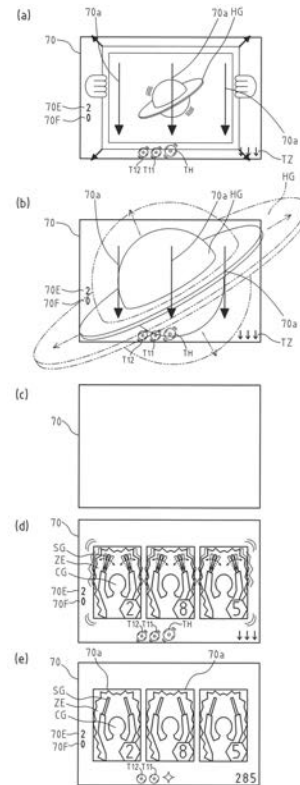
【図 151】



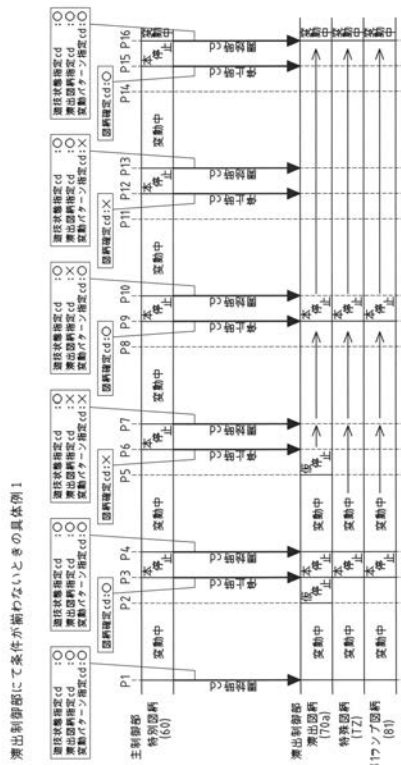
【図 152】



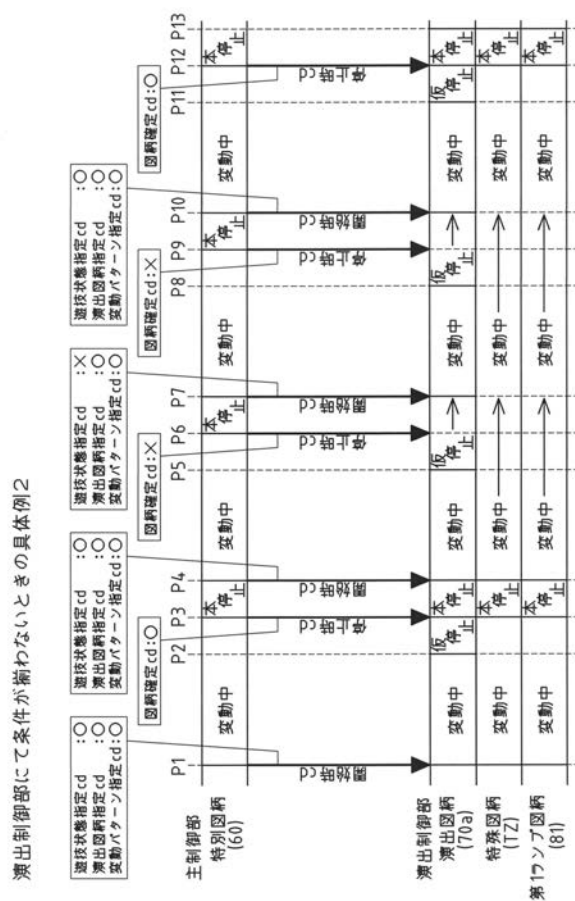
【図 153】



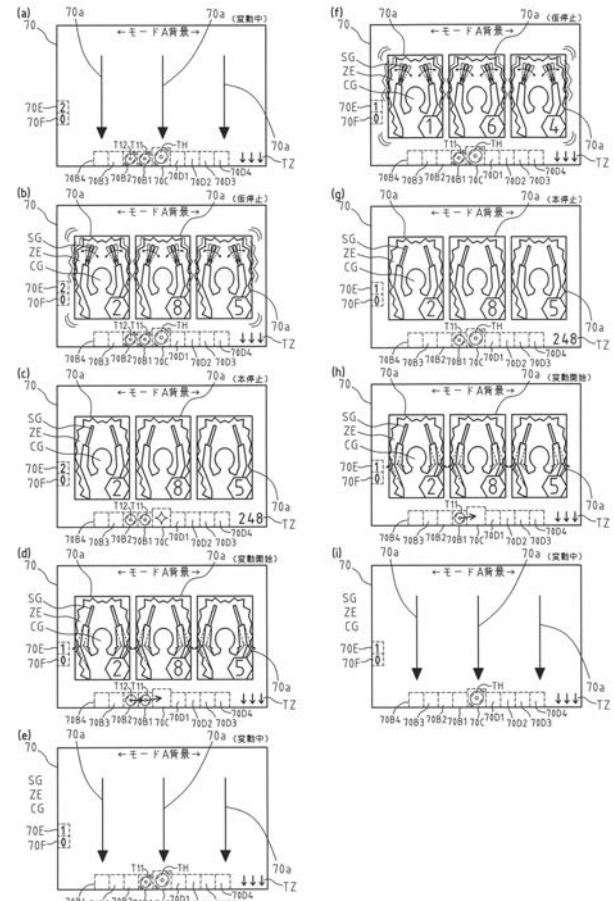
【図 1 5 4】



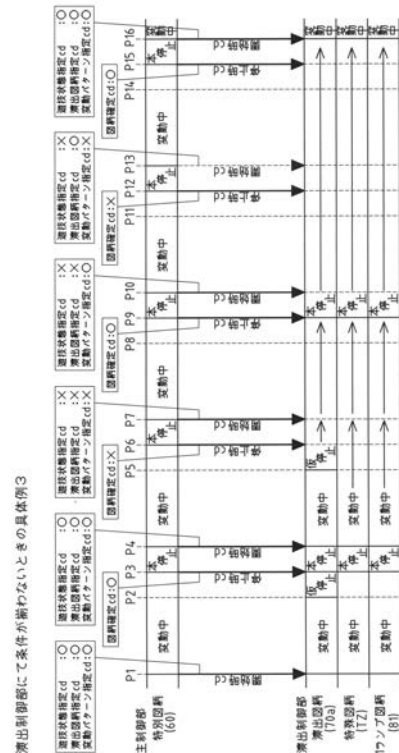
【図 1 5 6】



【図 1 5 5】

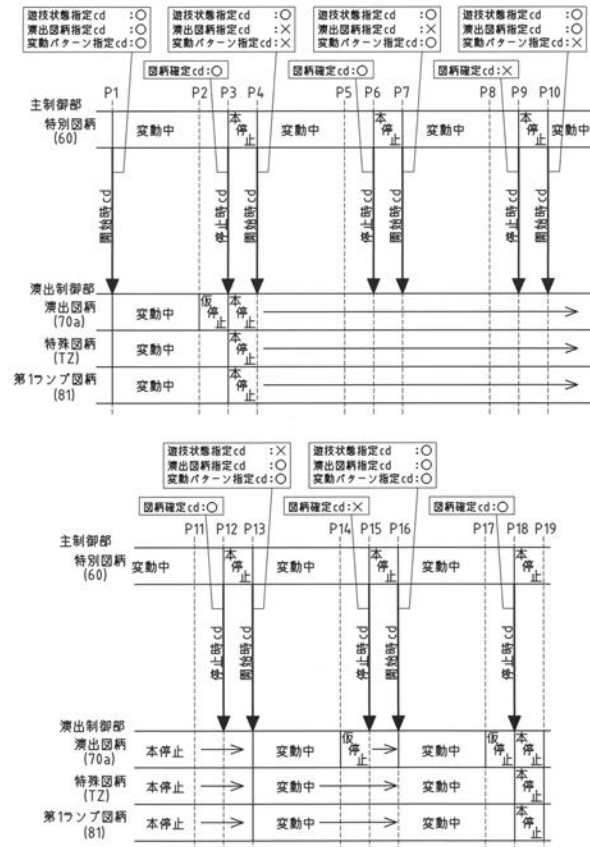


【図 1 5 7】



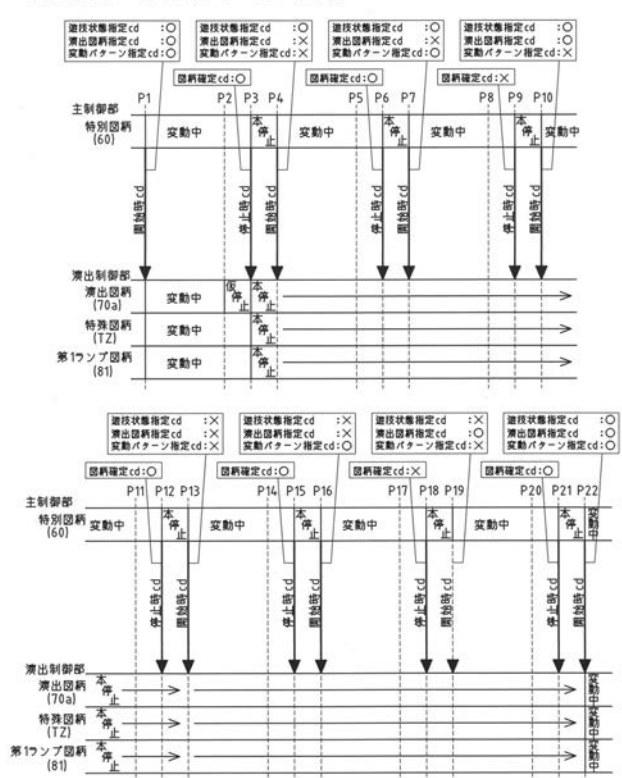
【図 1 5 8】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 4

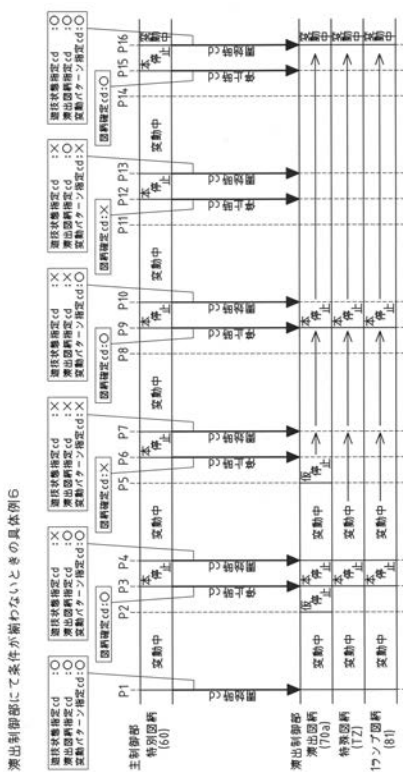


【図 1 5 9】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 5



【図 1 6 0】

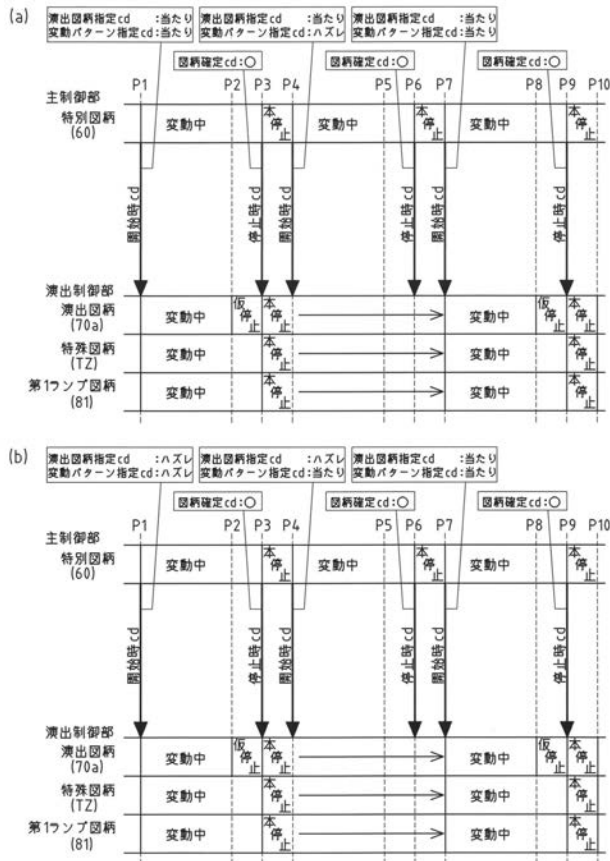


【図 1 6 1】



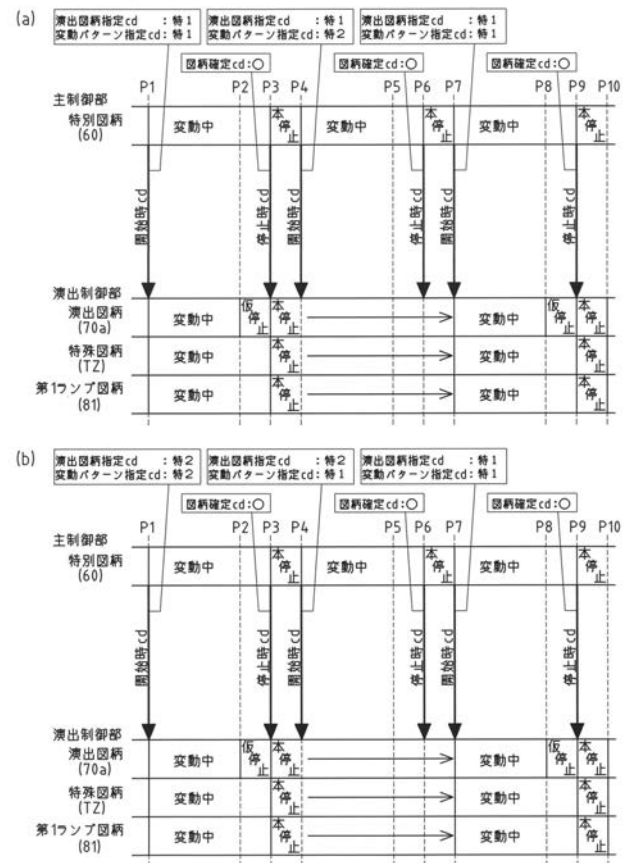
【図 1 6 2】

演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 8

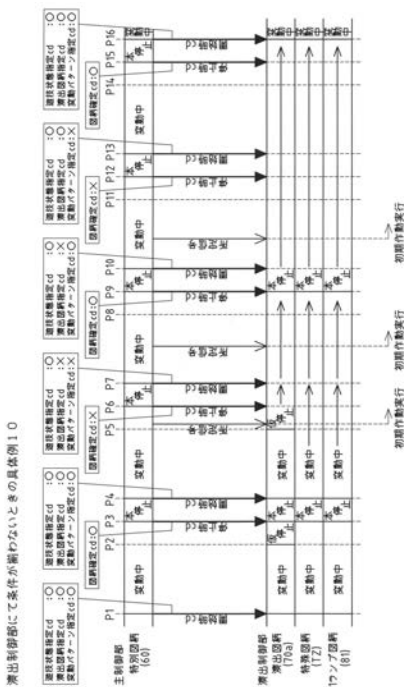


【図 1 6 3】

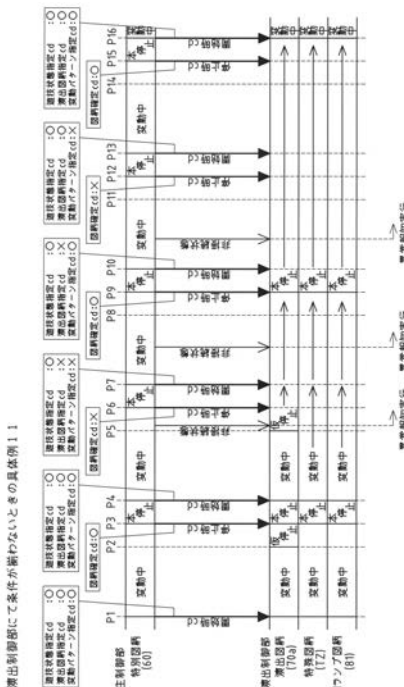
演出制御部にて条件が揃わないときの具体例 9



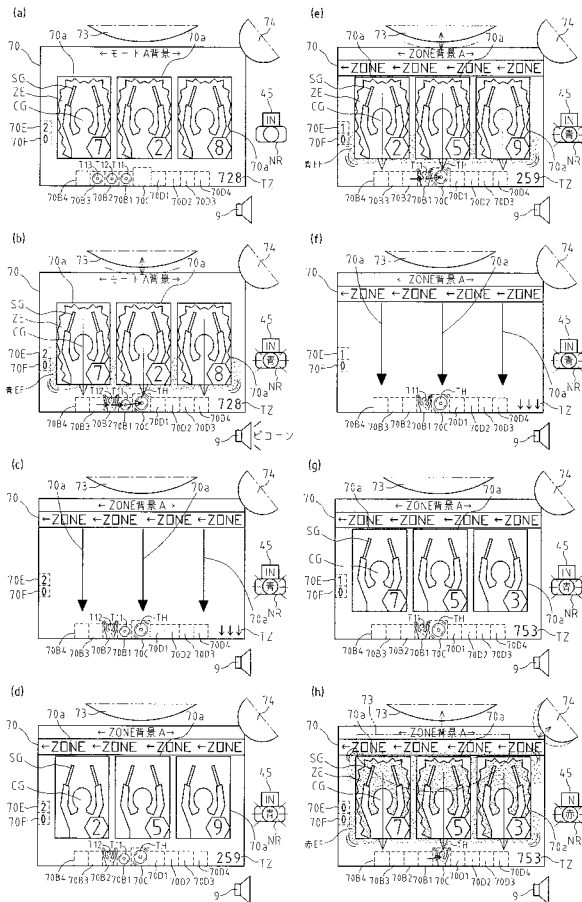
【図 1 6 4】



【図 1 6 5】



【図 166】



【図 168】

「色エフェクト」による演出の実行割合

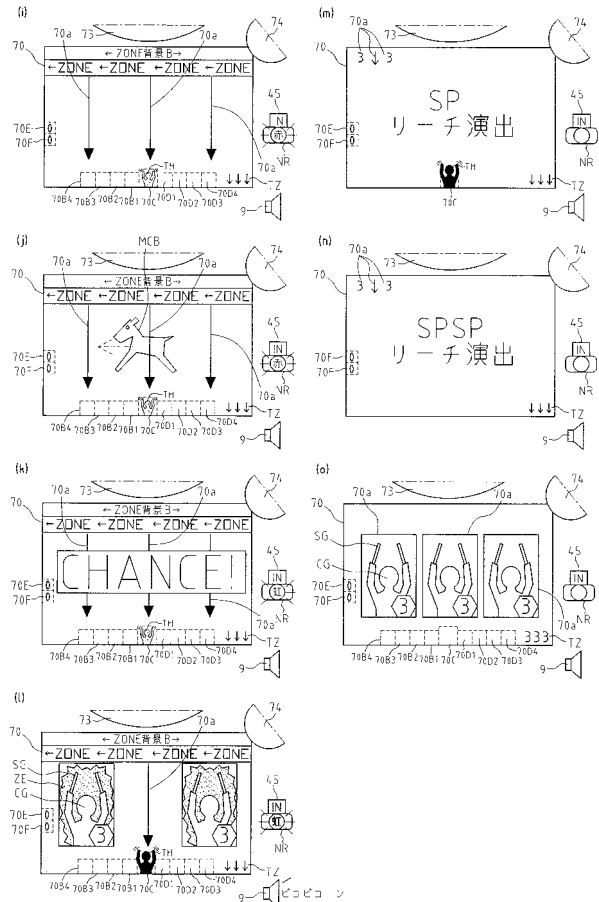
始動条件	第1始動口	第2始動口
通常遊技状態	演出パターンA11	演出パターンA21
	演出パターンA12	演出パターンA22
	...	...
特定遊技状態	演出パターンA31	演出パターンA41
	演出パターンA32 (a3 < a1)	演出パターンA42
	...	...
	種類	実行率

【図 169】

「ゾーン演出」の実行割合

始動条件	第1始動口	第2始動口
通常遊技状態	演出パターンB11	演出パターンB21
	演出パターンB12	演出パターンB22
	...	...
特定遊技状態	演出パターンB31	演出パターンB41
	演出パターンB32 (b3 < b1)	演出パターンB42
	...	...
	種類	実行率

【図 167】



【図 170】

「変化報知音演出」の実行割合

始動条件	第1始動口	第2始動口
通常遊技状態	第1変化報知音	第1変化報知音
	第2変化報知音	第2変化報知音
	第3変化報知音	第3変化報知音
特定遊技状態	第1変化報知音	第1変化報知音
	第2変化報知音 (b3 < c1)	第2変化報知音
	第3変化報知音 (c3 < c4)	第3変化報知音
	種類	実行率

【図 171】

「保留アイコン変化演出」の実行割合

始動条件	第1始動口	第2始動口
通常遊技状態	演出パターンD11	演出パターンD21
	演出パターンD12	演出パターンD22
	...	...
特定遊技状態	演出パターンD31	演出パターンD41
	演出パターンD32 (d3 < d1)	演出パターンD42
	...	...
	種類	実行率

【図 172】

「ランプ変化演出」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	演出パターンE11	e1	演出パターンE21	e2
	演出パターンE12		演出パターンE22	
	...		...	
特定遊技状態	演出パターンE31	e3 (e3 < e1) (e3 < e4)	演出パターンE41	e4
	演出パターンE32		演出パターンE42	
	...		...	
	種類	実行率	種類	実行率

【図 173】

「第1可動部材の作動演出」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	弱作動態様	f11	弱作動態様	f21
	強作動態様	f12	強作動態様	f22
	...	f13	...	f23
特定遊技状態	弱作動態様	f31 (f31 < f11) (f31 < f41)	弱作動態様	f41
	強作動態様	f32	強作動態様	f42
	...	f33	...	f43
	種類	実行率	種類	実行率

【図 174-1】

「導光板表示演出」の実行割合

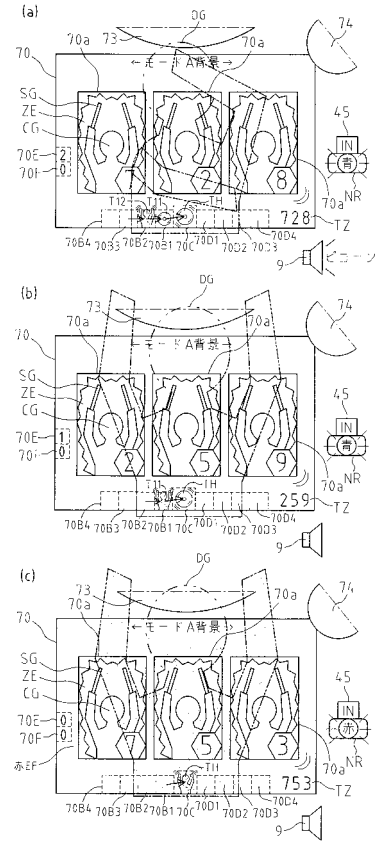
始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	演出パターンG11	g1	演出パターンG21	g2
	演出パターンG12		演出パターンG22	
	...		...	
特定遊技状態	演出パターンG31	g3 (g3 < g1) (g3 < g4)	演出パターンG41	g4
	演出パターンG32		演出パターンG42	
	...		...	
	種類	実行率	種類	実行率

【図 175】

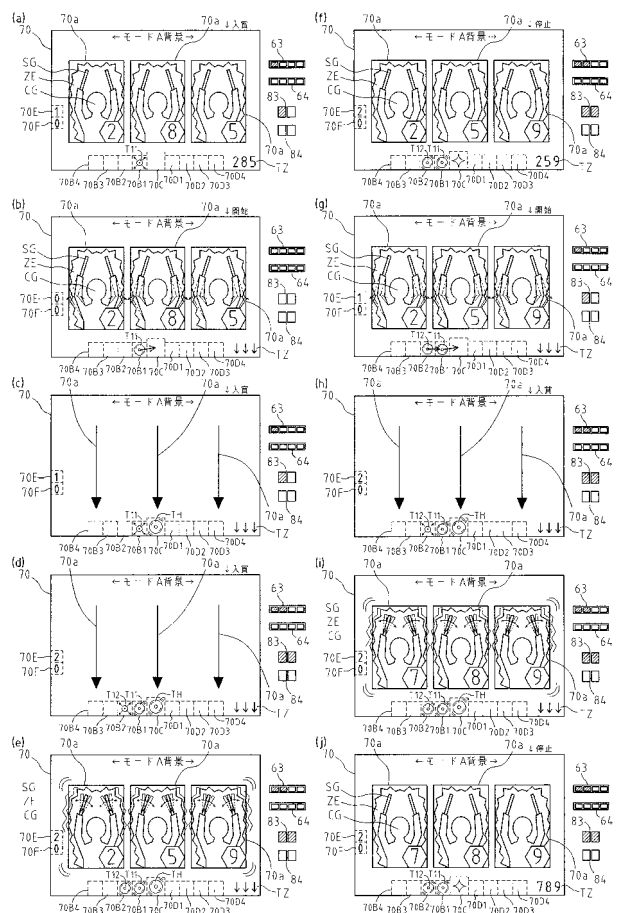
	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
主制御部														
第1保留記憶	1	0	1		2		1		2			0		0
第1保留数 (63)	1	0	1		2		1		2			0		0
特別図柄 (60)	変動中			停止		変動中		停止		変動中		停止		変動中
	開始					開始				開始				開始
入賞	入賞	入賞		停止		入賞		停止		入賞		停止		入賞
演出制御部														
第1保留数 (70B)	1	0	1		2		1		2			1		0
第1保留数 (70E)	1	0	1		2		1		2			1		0
第1保留数 (83)	1	0	1		2		1		2			1		0
演出図柄 (70a)	停止	変動中	停止	停止	変動中	停止	停止	変動中	停止	停止	変動中	停止	停止	変動中
特殊図柄 (72)	停止	変動中	停止	停止	変動中	停止	停止	変動中	停止	停止	変動中	停止	停止	変動中
第1ワンプ図柄 (81)	停止	変動中	停止	停止	変動中	停止	停止	変動中	停止	停止	変動中	停止	停止	変動中

(a) (b) (c) (d) (e) (f) (g) (h) (i) (j)

【図 174】

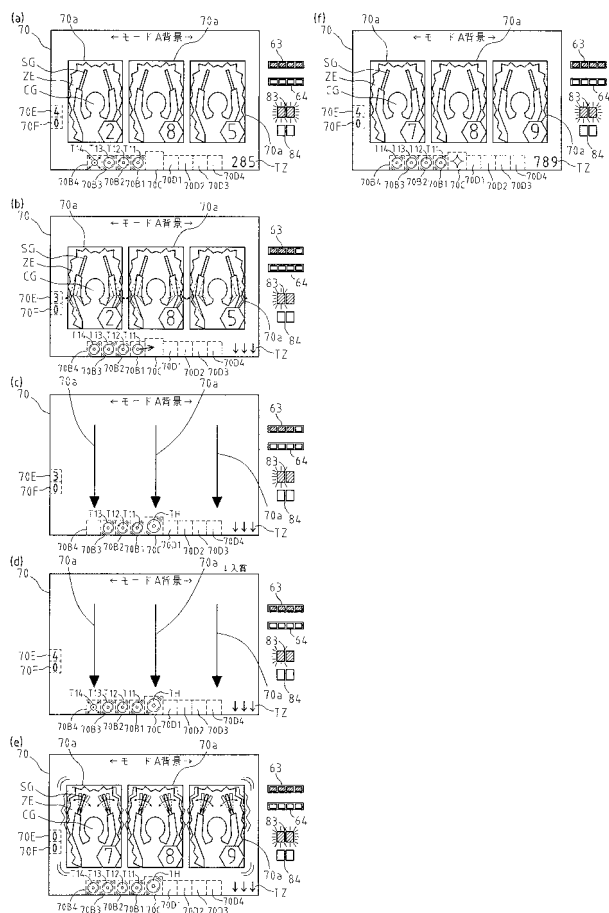


【図 176】



【图 178】

【図 1 8 0】



【図 181】

「変動時間」の関係

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	保留数「4」	T11	保留数「4」	T21
	保留数「3」	T12	保留数「3」	T22
	保留数「2」	T13	保留数「2」	T23
	保留数「1」	T14	保留数「1」	T24
特定遊技状態	保留数「4」	T31	保留数「4」	T41
	保留数「3」	T32	保留数「3」	T42
	保留数「2」	T33	保留数「2」	T43
	保留数「1」	T34	保留数「1」	T44
	保留数	平均変動時間	保留数	平均変動時間

【図 182】

「準備動作」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	変動パターンH11	h1	変動パターンH21	h2
	変動パターンH12		変動パターンH22	
	変動パターンH13		変動パターンH23	
特定遊技状態	変動パターンh31	h3 (h3 < h1) (h3 < h4)	変動パターンh41	h4
	変動パターンh32		変動パターンh42	
	-		変動パターンH43	
	種類	実行率	種類	実行率

【図 184】

「変動パターン」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	3つの演出図柄 揃って停止	I111	3つの演出図柄 揃って開始	I121
特定遊技状態	3つの演出図柄 揃って停止	I131 (I131 < I111) (I131 < I141)	3つの演出図柄 揃って停止	I141
	保留数「4」の 変動停止パターン	実行率	保留数「4」の 変動停止パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	3つの演出図柄 揃って停止	I151	3つの演出図柄 揃って停止	I161
特定遊技状態	3つの演出図柄 揃って停止	I171 (I171=I151) (I171=I181)	3つの演出図柄 揃って停止	I181
	保留数「1」の 変動停止パターン	実行率	保留数「1」の 変動停止パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	3つの演出図柄 順に停止	I211	3つの演出図柄 揃って停止	I221
特定遊技状態	3つの演出図柄 順に停止	I231 (I231 > I211) (I231 > I241)	3つの演出図柄 揃って停止	I241
	保留数「4」の 変動停止パターン	実行率	保留数「4」の 変動停止パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	3つの演出図柄 順に停止	I251	3つの演出図柄 揃って停止	I261
特定遊技状態	3つの演出図柄 順に停止	I271 (I271 > I251) (I271 > I281)	3つの演出図柄 揃って停止	I281
	保留数「1」の 変動停止パターン	実行率	保留数「1」の 変動停止パターン	実行率

【図 183】

「停止動作」の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	変動パターンI11	i1	変動パターンI21	i2
	変動パターンI12		変動パターンI22	
	変動パターンI13		変動パターンI23	
特定遊技状態	変動パターンI31	i3 (i3 < i1) (i3 < i4)	変動パターンI41	i4
	変動パターンI32		変動パターンI42	
	-		変動パターンI43	
	種類	実行率	種類	実行率

【図 184-1】

「変動パターン」の実行割合

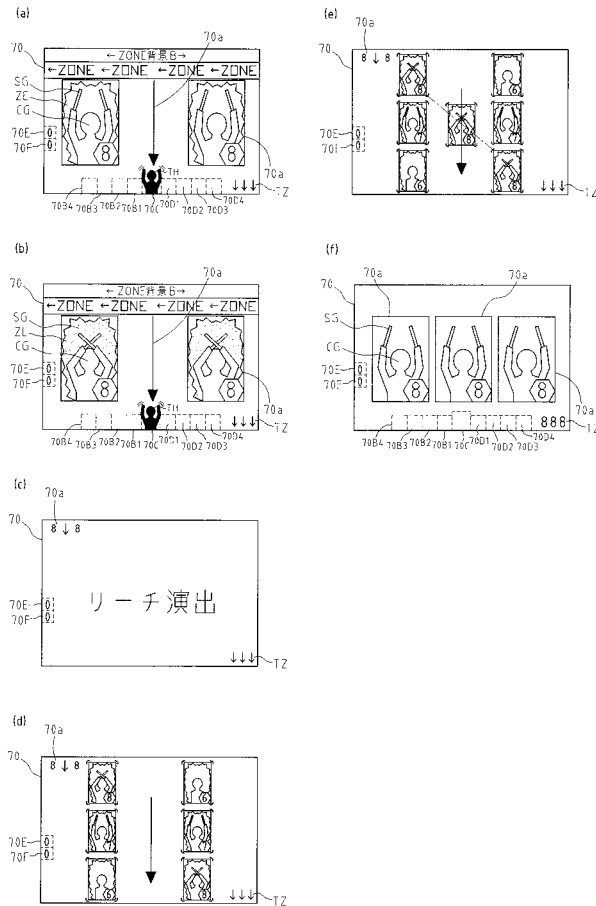
始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	3つの演出図柄 揃って開始	I311	3つの演出図柄 揃って開始	I321
特定遊技状態	3つの演出図柄 揃って開始	I331 (I331 < I311) (I331 < I341)	3つの演出図柄 揃って開始	I341
	保留数「4」の 変動停止パターン	実行率	保留数「4」の 変動停止パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	3つの演出図柄 揃って開始	I351	3つの演出図柄 揃って開始	I361
特定遊技状態	3つの演出図柄 揃って開始	I371 (I371=I351) (I371=I381)	3つの演出図柄 揃って開始	I381
	保留数「1」の 変動開始パターン	実行率	保留数「1」の 変動開始パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	3つの演出図柄 順に開始	I411	3つの演出図柄 揃って開始	I421
特定遊技状態	3つの演出図柄 順に開始	I431 (I431 > I411) (I431 > I441)	3つの演出図柄 揃って開始	I441
	保留数「4」の 変動開始パターン	実行率	保留数「4」の 変動開始パターン	実行率

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	3つの演出図柄 順に開始	I451	3つの演出図柄 揃って開始	I461
特定遊技状態	3つの演出図柄 順に開始	I471 (I471 = I451) (I471 > I481)	3つの演出図柄 揃って開始	I481
	保留数「1」の 変動開始パターン	実行率	保留数「1」の 変動開始パターン	実行率

【図 185】



【図 189】

主制御部	P0	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
第1保留記憶 (63)	0	1					2						
第1保留数 (63)	0	1					2						
第1特別図柄 (60)	本	止					入						
第2保留記憶 (64)	4	3				2			1				0
第2保留数 (64)	4	3				2			1				0
第2特別図柄 (61)	本	止	変	動	中	本	止	変	動	中	本	止	変
	開始		開始			開始		開始			開始		
	入賞	入賞	停止			入賞	停止				停止		
演出制御部													
第1保留数 (70B)	0		0				0						
第1保留数 (70E)	0		1				2						
第2保留数 (70C)	4		3				2			1			0
第2保留数 (70F)	4		3				2			1			0
第2保留数 (84)	4		3				2			1			0
演出図柄 (70a)	本	止	変	動	中	本	止	変	動	中	本	止	変
特殊図柄 (TZ)	本	止	変	動	中	本	止	変	動	中	本	止	変
第1ラフ図柄 (81)	本	止	変	動	中	本	止	変	動	中	本	止	変
第2ラフ図柄 (82)	本	止	変	動	中	本	止	変	動	中	本	止	変

【図 186】

「演出図柄」の態様変化演出の実行割合

始動条件	第1始動口		第2始動口	
通常遊技状態	通常態様	m11	通常態様	m21
	特殊態様	m12	特殊態様	m22
特定遊技状態	通常態様	m31	通常態様	m41
	特殊態様	m32 (m32<m12) (m32<m42)	特殊態様	m42
演出図柄の態様	実行率	演出図柄の態様	実行率	

【図 187】

「演出図柄の表示サイズ変化演出」の実行割合

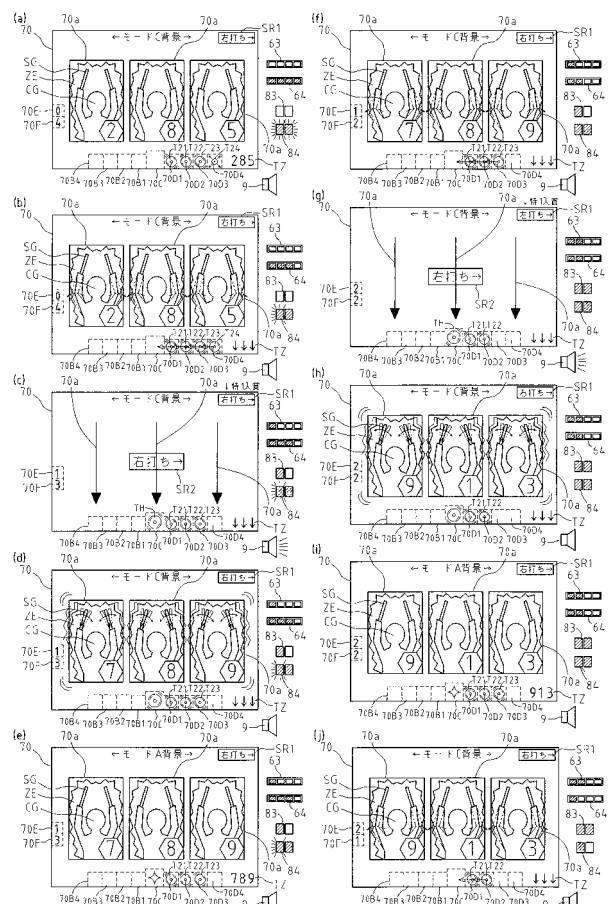
始動条件	第1始動口	第2始動口
通常遊技状態	n1	n2
特定遊技状態	n3 (n3<n1) (n3<n4)	n4

【図 188】

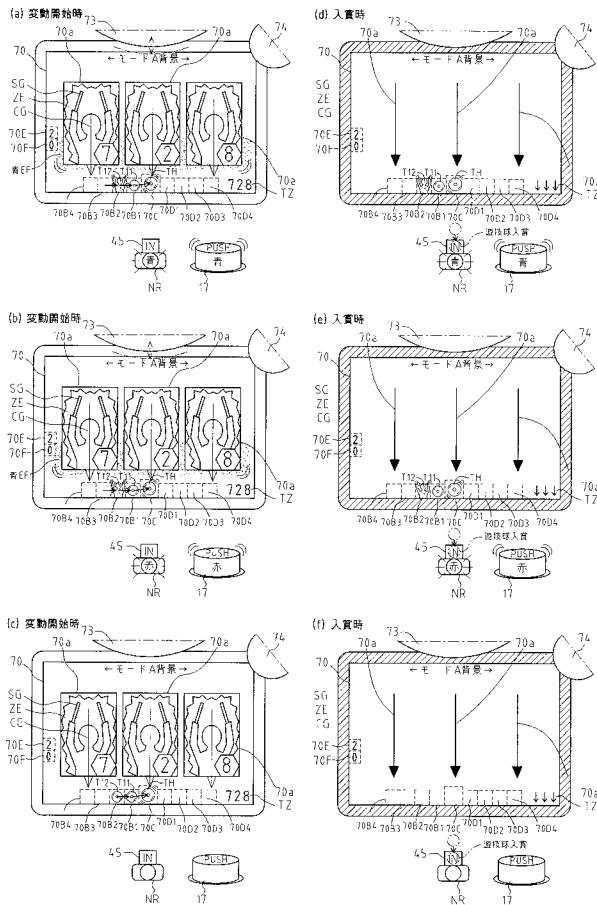
「リーチ演出」の実行割合

始動条件	第1始動口	第2始動口
通常遊技状態	o1	o2
特定遊技状態	o3 (o3<o1) (o3<o4)	o4

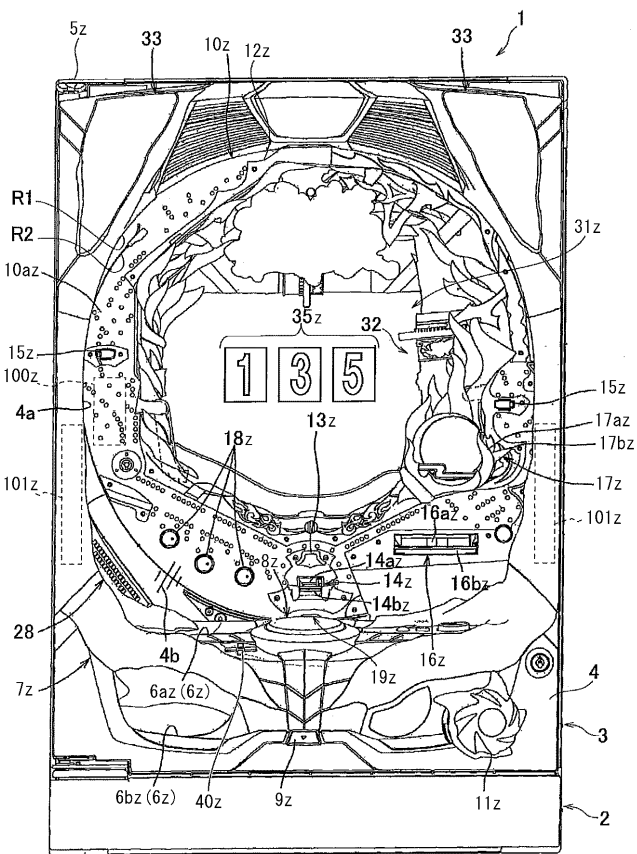
【図 190】



【図 191】



【図 194】



【図 192】

「報知演出」の実行割合

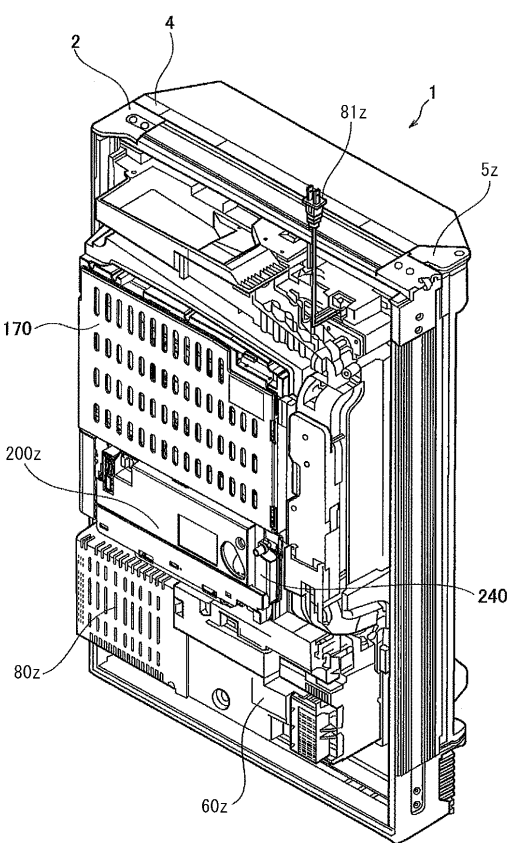
始動条件		第1始動口
通常遊技状態	第1発光態様	p11
	第2発光態様	
	第3発光態様	
	第4発光態様	p12
特定遊技状態	第1発光態様	p31 (p31<p11)
	第2発光態様	
	第3発光態様	
	第4発光態様	p32 (p32>p12)
種類		実行率

【図 193】

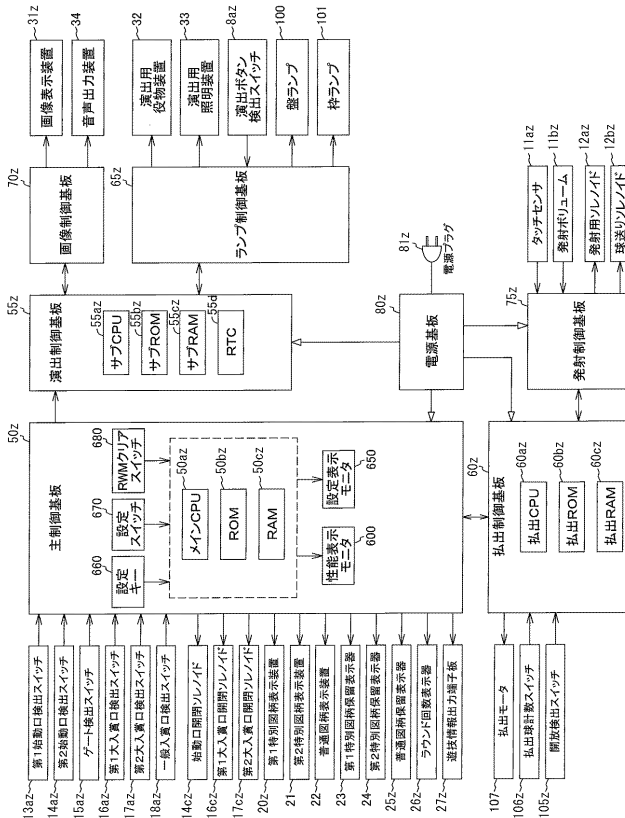
「振動演出」の実行割合

		第1始動口	第2始動口
通常遊技状態	報知演出	第1発光態様	q11
		第2発光態様	
		第3発光態様	q12 (q12>q11)
	振動演出		r1
特定遊技状態	報知演出	第1発光態様	q31
		第2発光態様	
		第3発光態様	q32
	振動演出		r3 (r3<r1)
種類		振動演出 の実行率	振動演出 の実行率

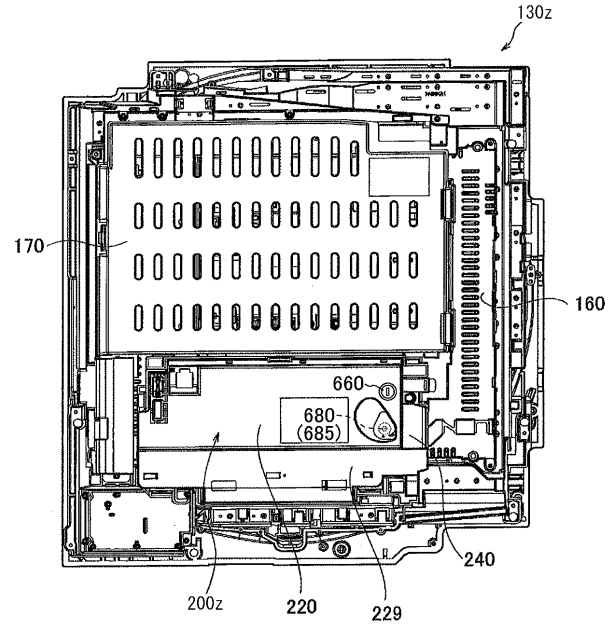
【図 195】



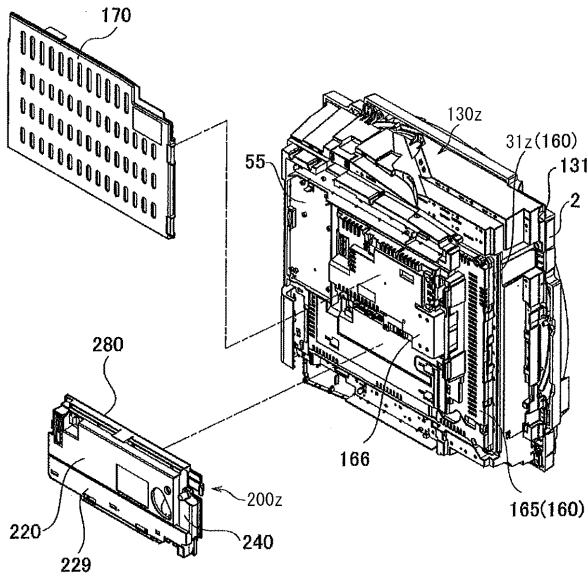
【図 196】



【図 197】



【図 198】



【図 199】

(a) 特別図柄判定用乱数

設定値	確率遊技状態	範囲(0~60000)	判定結果	※参考(確率)
1	低確率遊技状態	100~299	大当たり	1/300
		2000~2199	小当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	—
	高確率遊技状態	100~1099	大当たり	1/60
		2000~2199	小当たり	1/300
2	低確率遊技状態	100~302	大当たり	1/295
		2000~2199	小当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	—
	高確率遊技状態	100~1114	大当たり	1/59
		2000~2199	小当たり	1/300
3	低確率遊技状態	100~306	大当たり	1/290
		2000~2199	小当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	—
	高確率遊技状態	100~1134	大当たり	1/58
		2000~2199	小当たり	1/300
4	低確率遊技状態	100~309	大当たり	1/285
		2000~2199	小当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	—
	高確率遊技状態	100~1149	大当たり	1/57
		2000~2199	小当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	—

(b) 大当たり図柄判定用乱数

設定値	通常時短付き	第1始動口	第2始動口	範囲	割合	乱数値
A	通常時短付き	第1始動口	第2始動口	0~249	35/250	0~34
B	通常時短付き	第1始動口	第2始動口		15/250	35~49
C	高確率時短付き	第1始動口	第2始動口		25/250	50~74
D	高確率時短付き	第1始動口	第2始動口		175/250	75~149
E	高確率時短付き	第1始動口	第2始動口		25/250	150~249
E	高確率時短無し	第1始動口	第2始動口	—	—	—



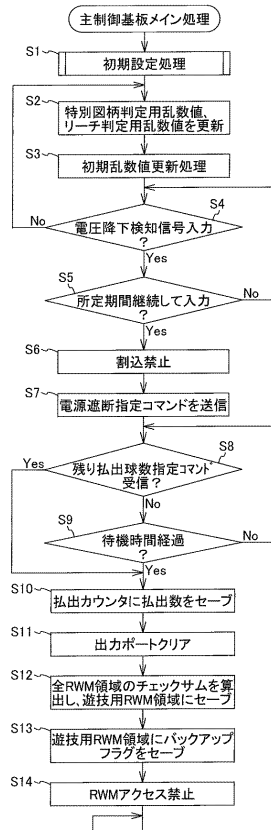
(c) リーチ判定用乱数

設定値	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21
リーチ無		228/250	22~249

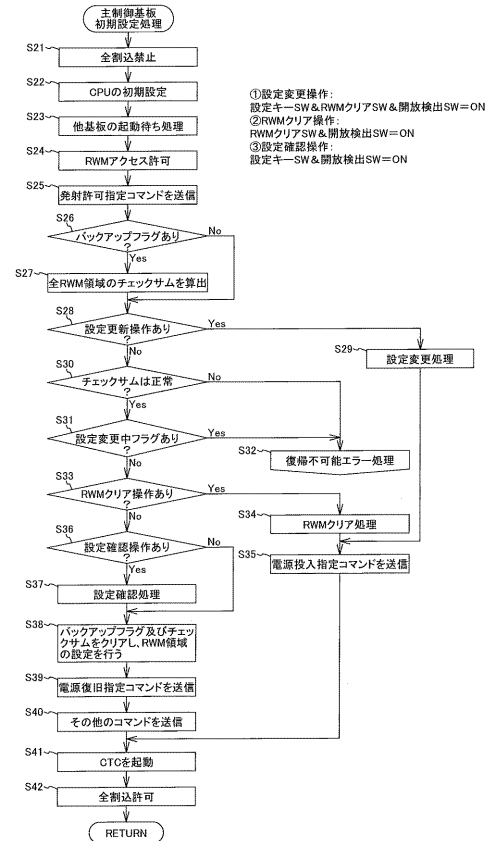
(d) 補助図柄判定用乱数

設定値	範囲	割合	乱数値
当たり	0~9	1/10	7
			—
		10/10	0~9
			—

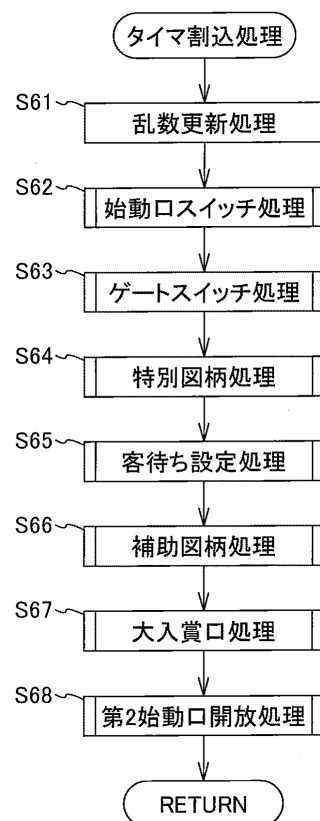
【図 200】



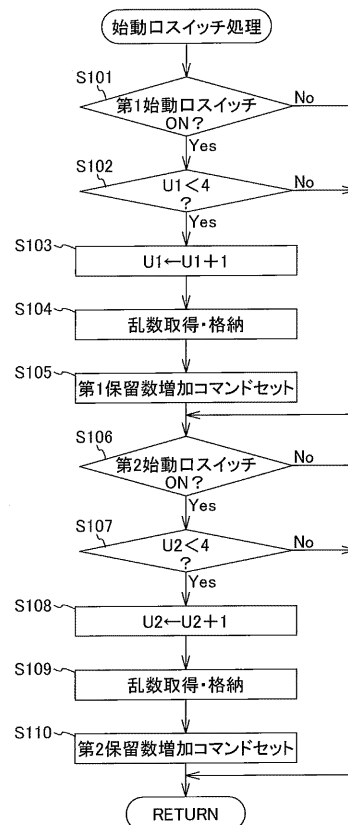
【図 201】



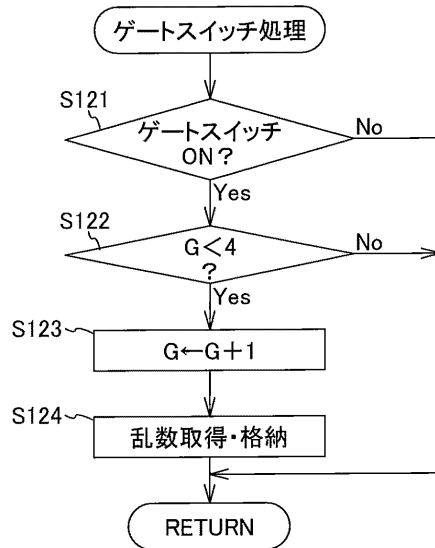
【図 202】



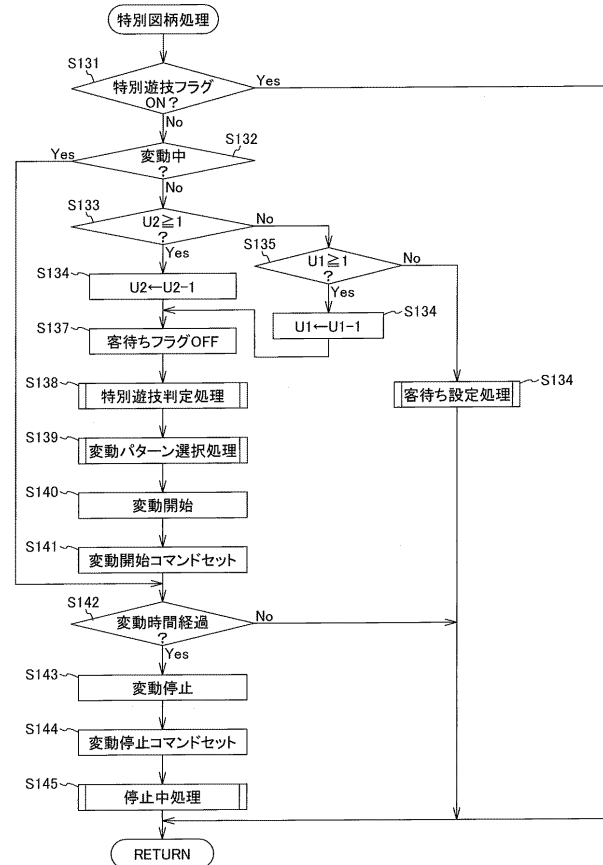
【図 203】



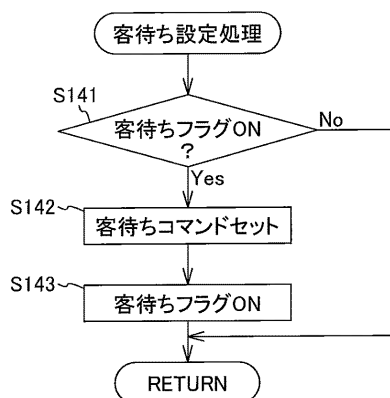
【図 204】



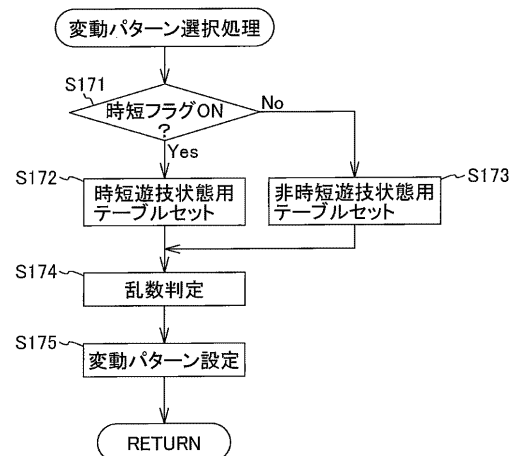
【図 205】



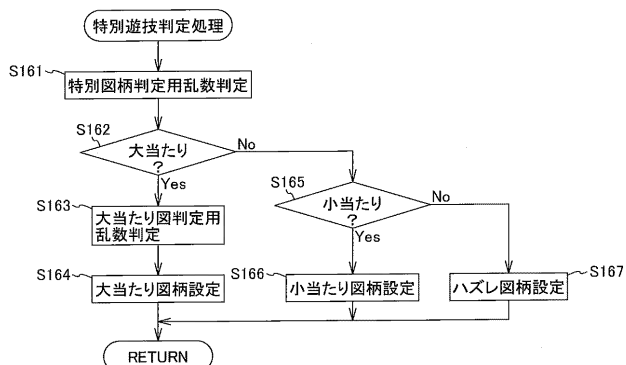
【図 206】



【図 208】



【図 207】

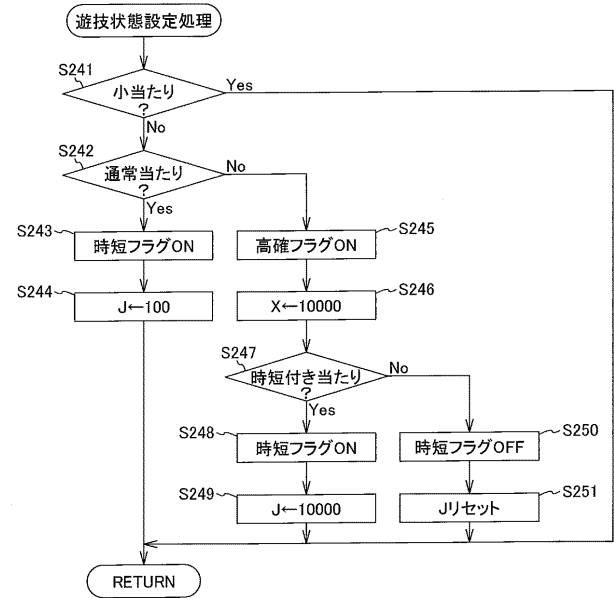


【図 2 1 3】

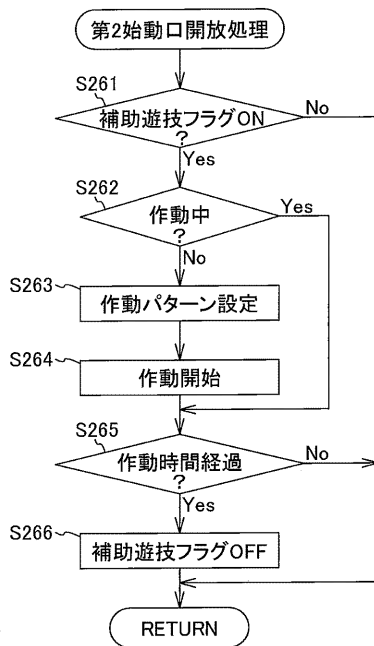
〈R数／開放パターン設定例〉

		1R中の作動パターン
通常時短付き長当たり	4R	29.5秒開放×1回
通常時短付き短当たり	2R	0.1秒開放×1回
高確率時短付き長当たり	16R	29.5秒開放×1回
高確率時短付き短当たり	2R	0.1秒開放×1回
高確率時短無し短当たり	2R	0.1秒開放×1回
小当たり	1R	0.1秒開放×2回

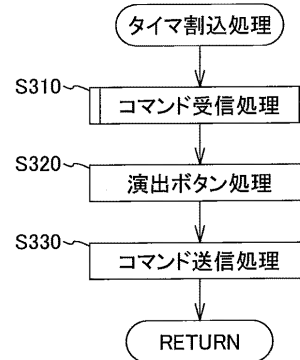
【図 2 1 4】



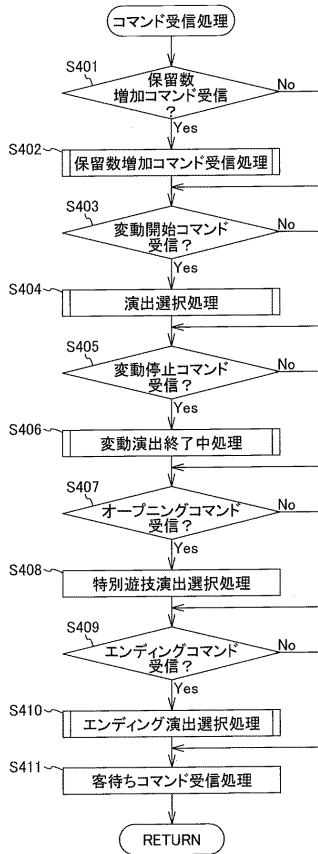
【図 2 1 5】



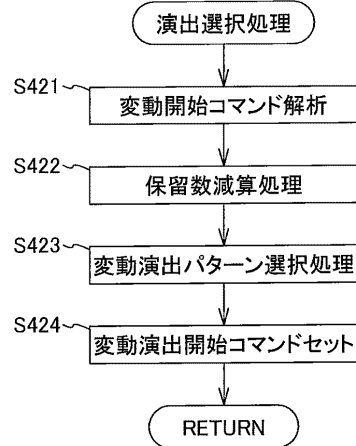
【図 2 1 6】



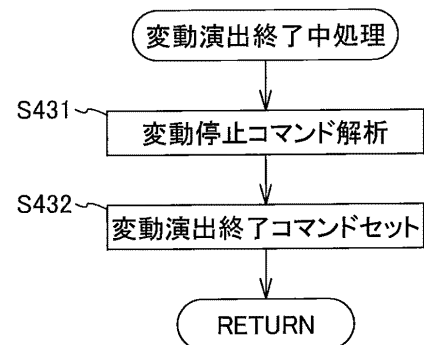
【図 2 1 7】



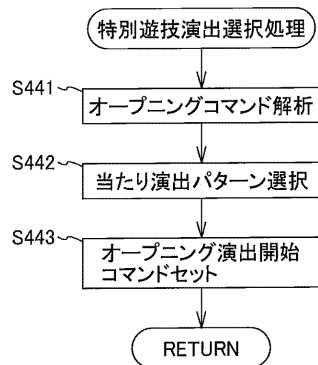
【図 2 1 8】



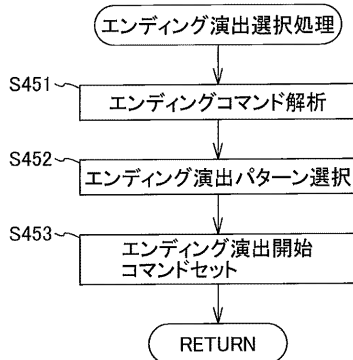
【図 2 1 9】



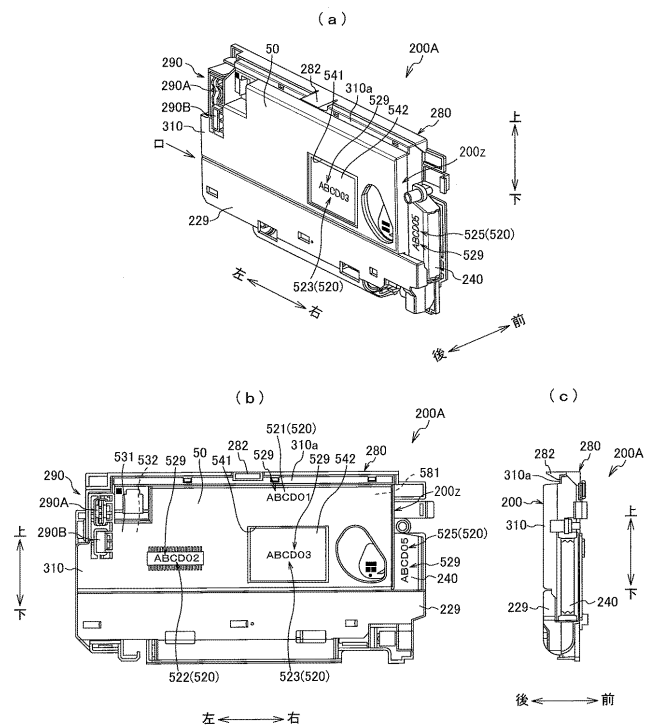
【図 2 2 0】



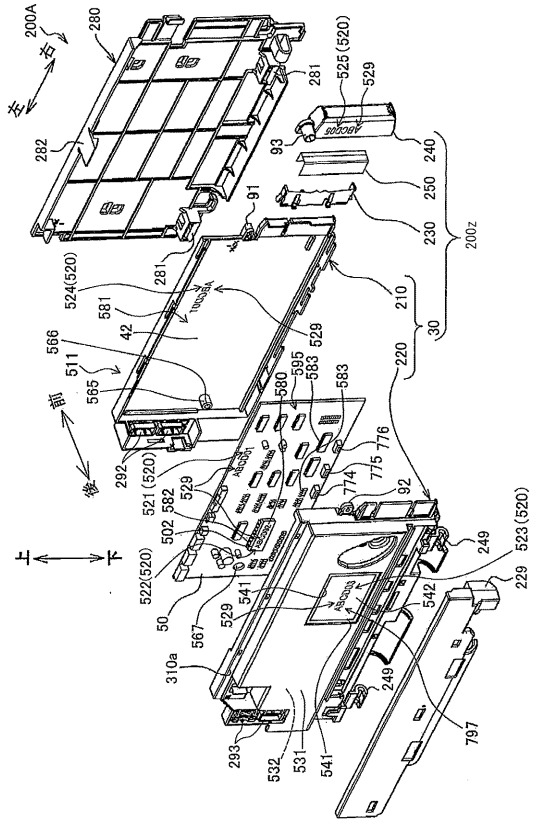
【図 2 2 1】



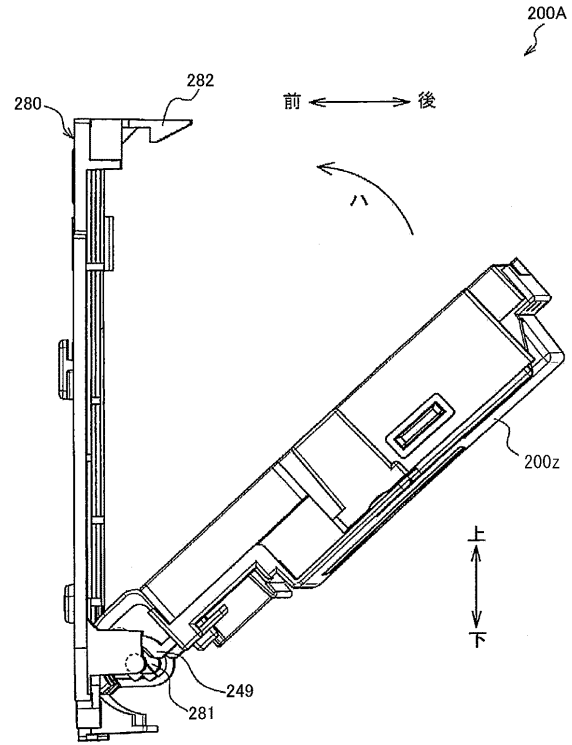
【図 2 2 2】



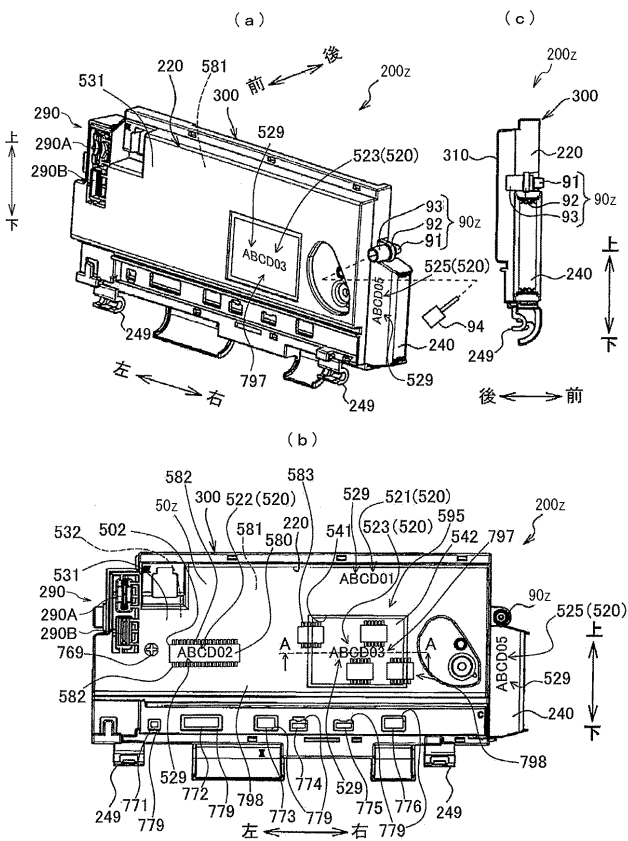
【図 2 2 3】



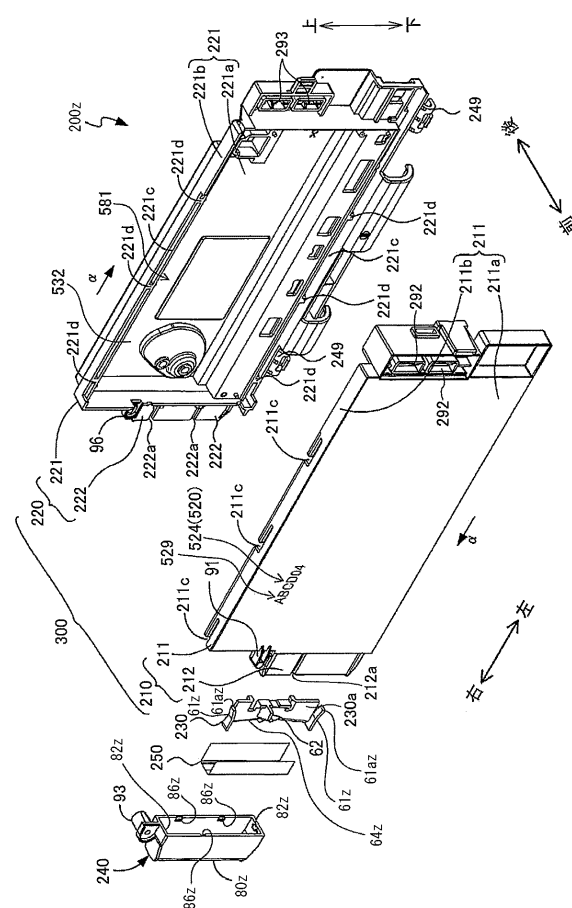
【図 2 2 4】



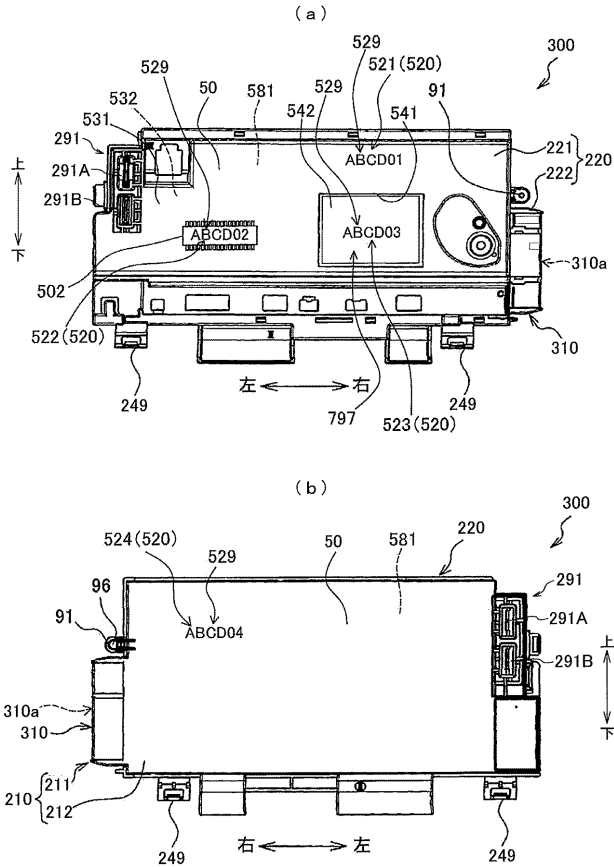
【図 2 2 5】



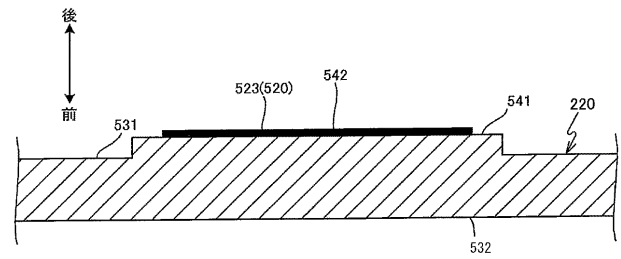
【図 2 2 6】



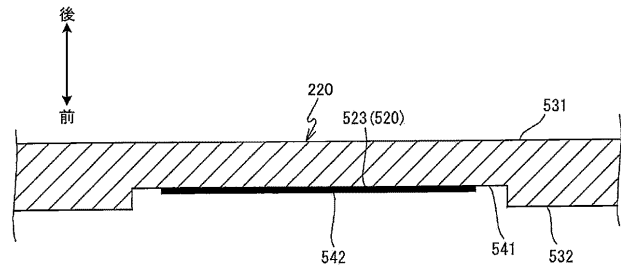
【図 2 2 7】



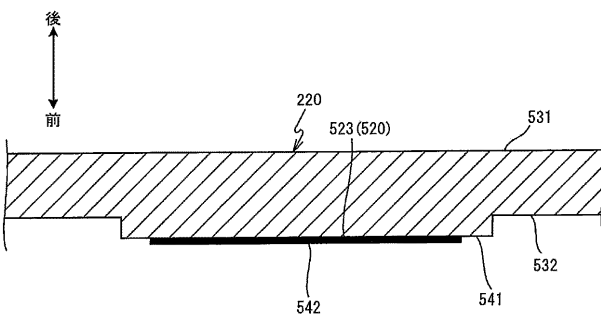
【図 2 2 8】



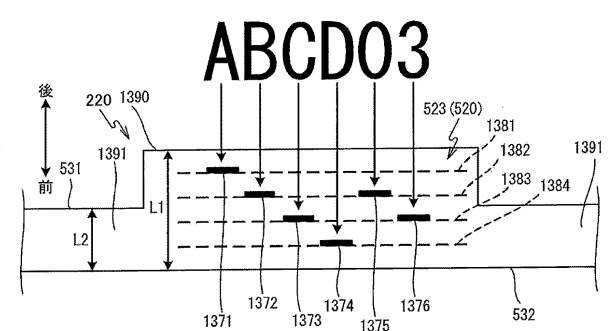
【図 2 2 9】



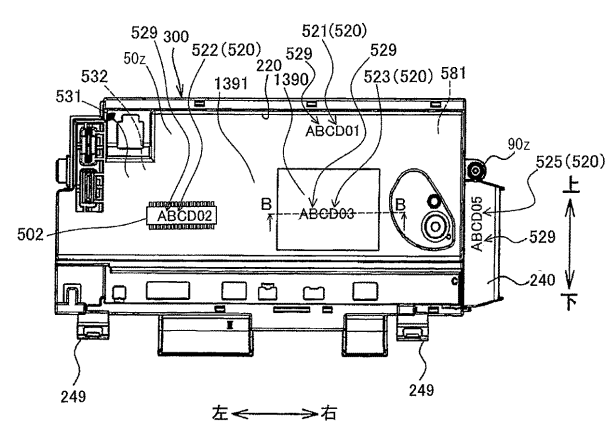
【図 2 3 0】



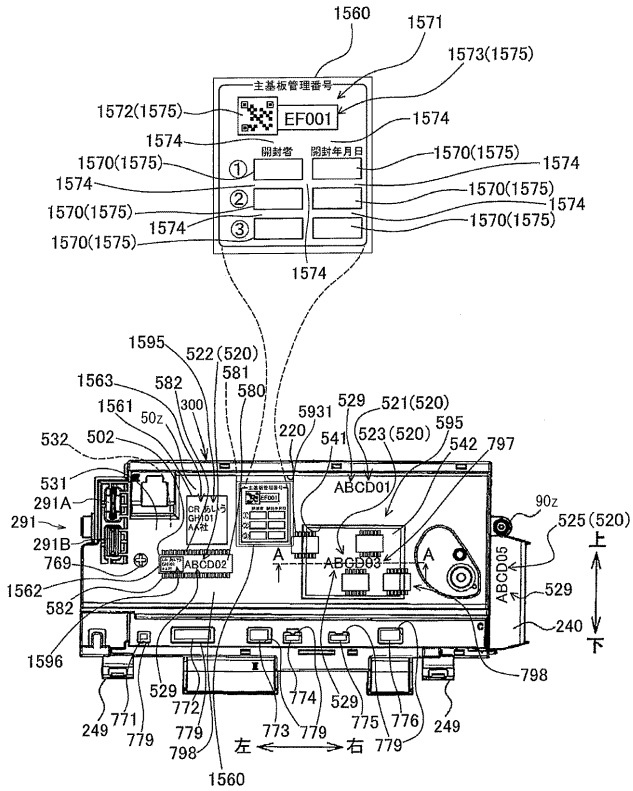
【図 2 3 2】



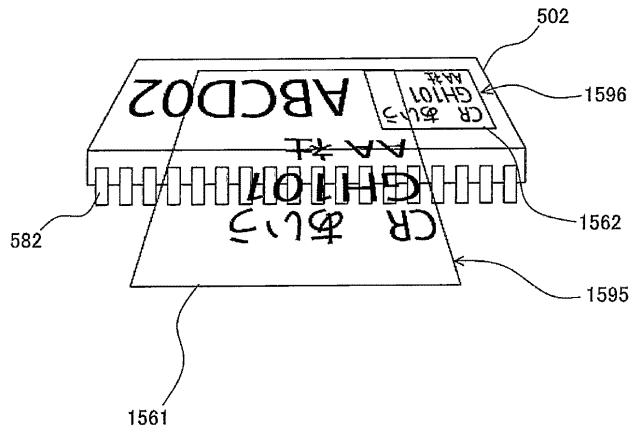
【図 2 3 1】



【図 2 3 3】

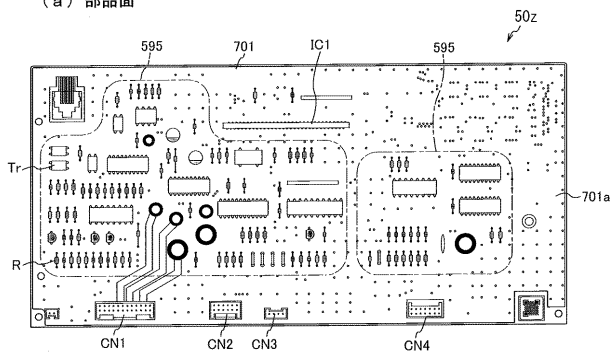


【図 2 3 4】

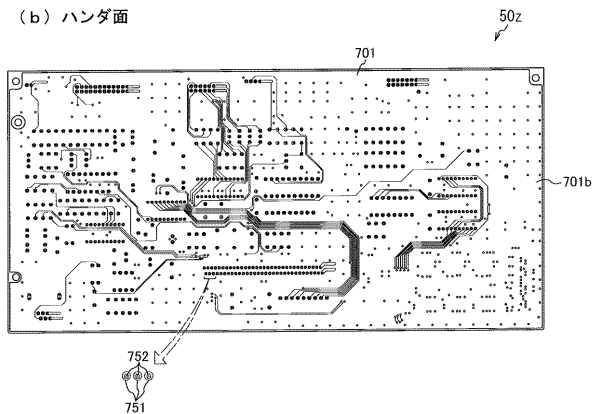


【図 2 3 5】

(a) 部品面

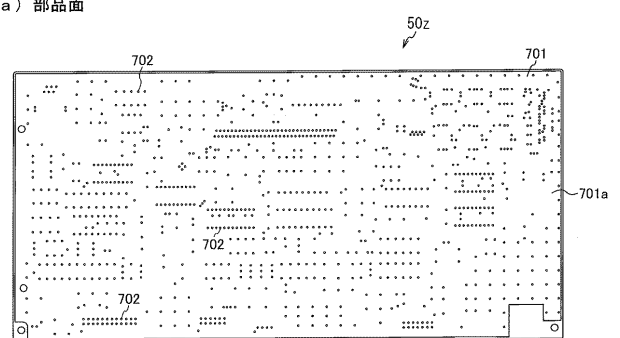


(b) ハンダ面

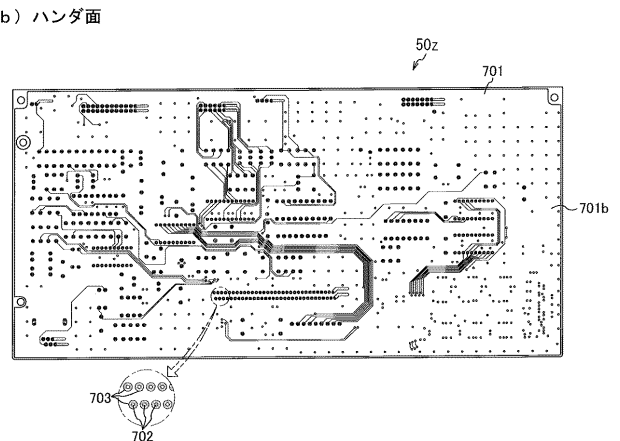


【図 2 3 6】

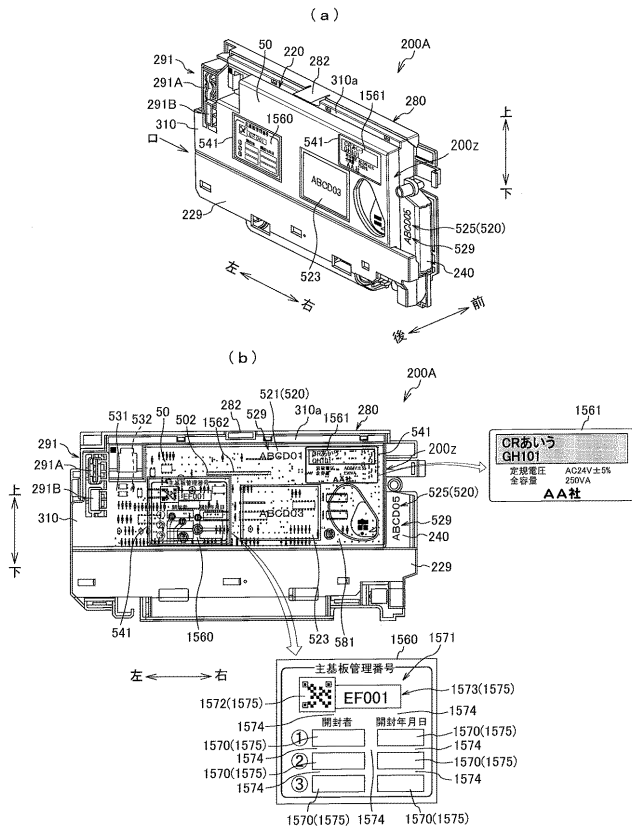
(a) 部品面



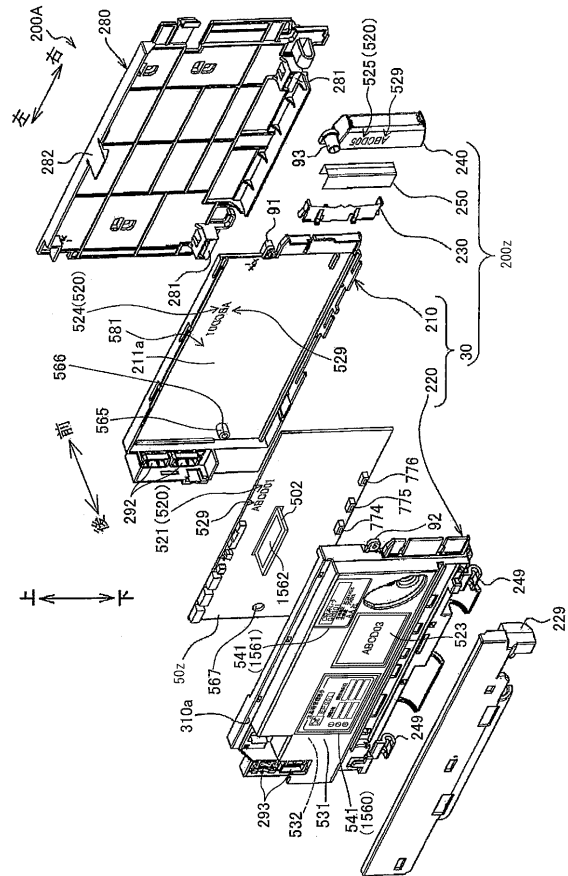
(b) ハンダ面



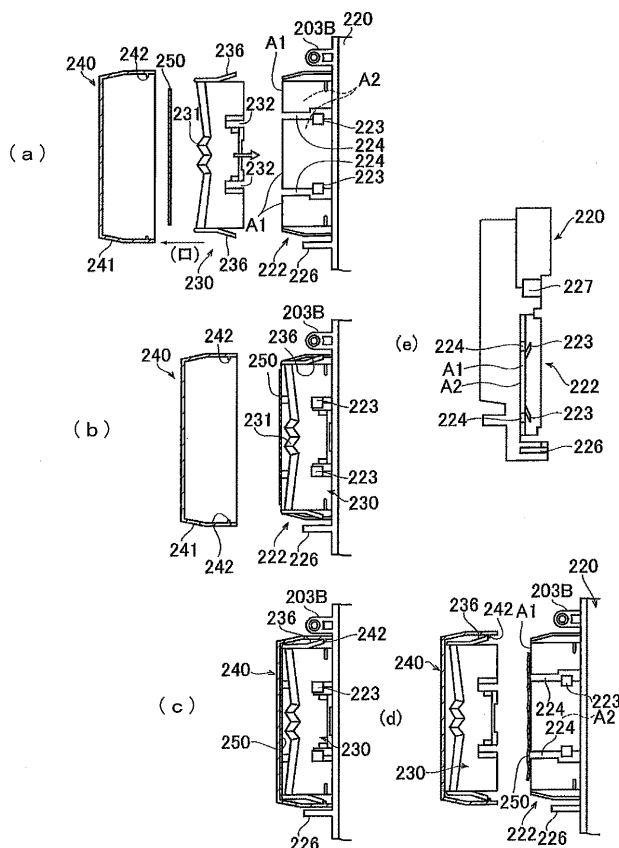
【図 237】



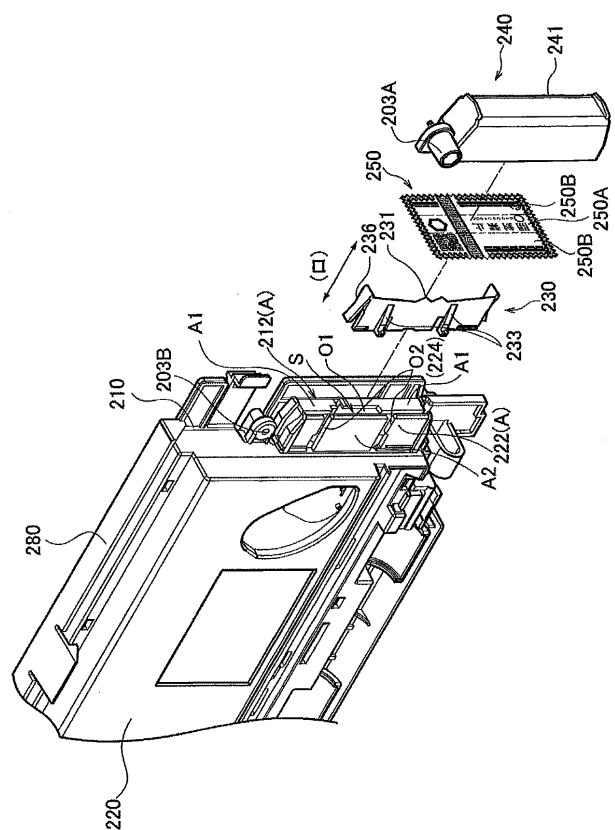
【図 238】



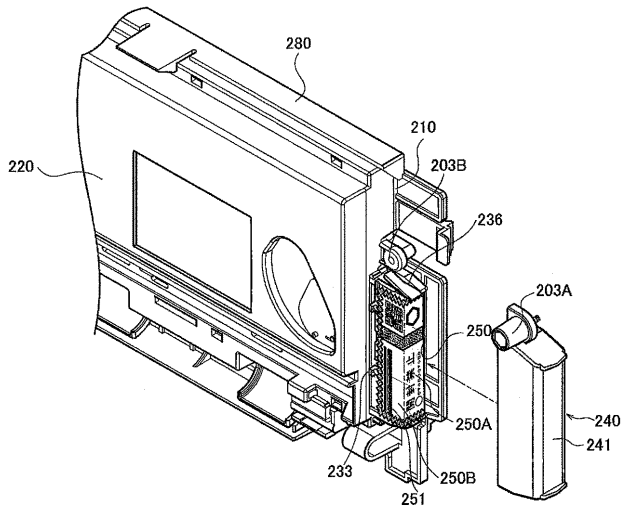
【図 239】



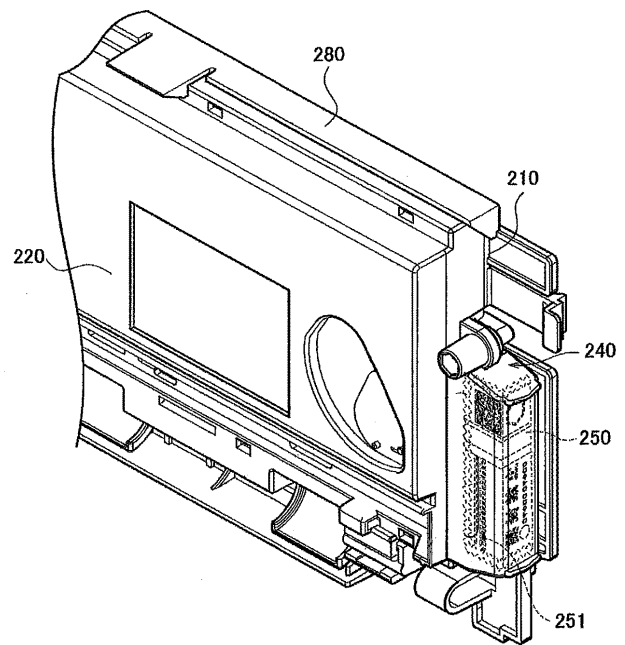
【図 240】



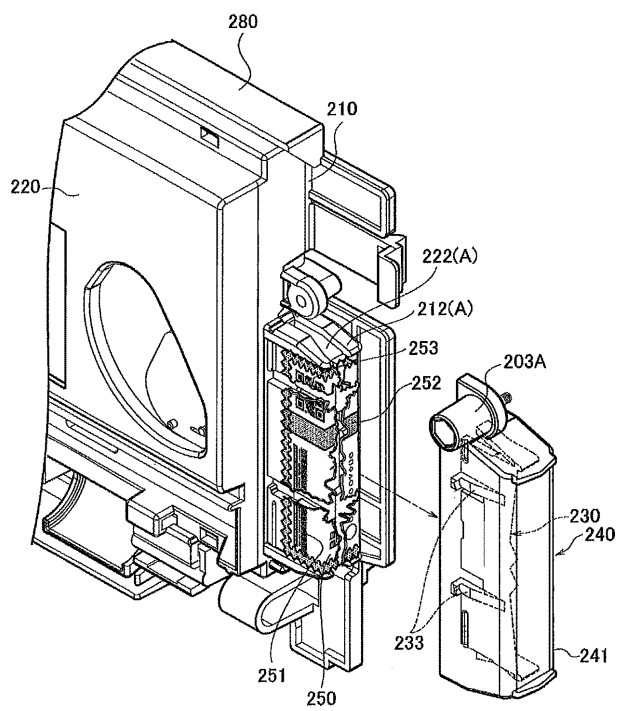
【図 2 4 1】



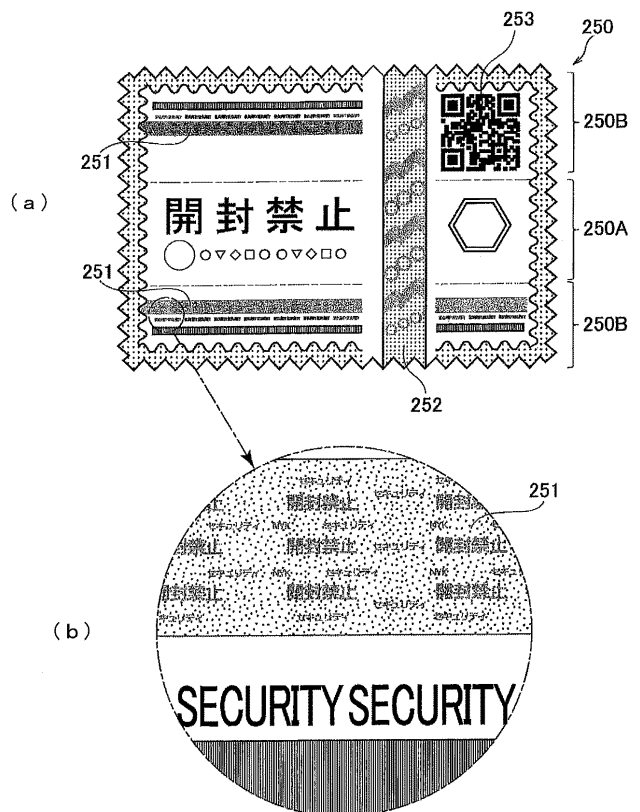
【図 2 4 2】



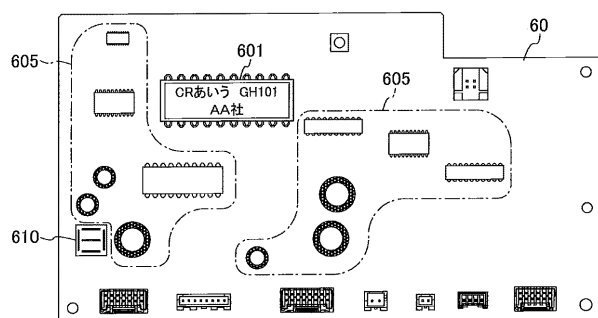
【図 2 4 3】



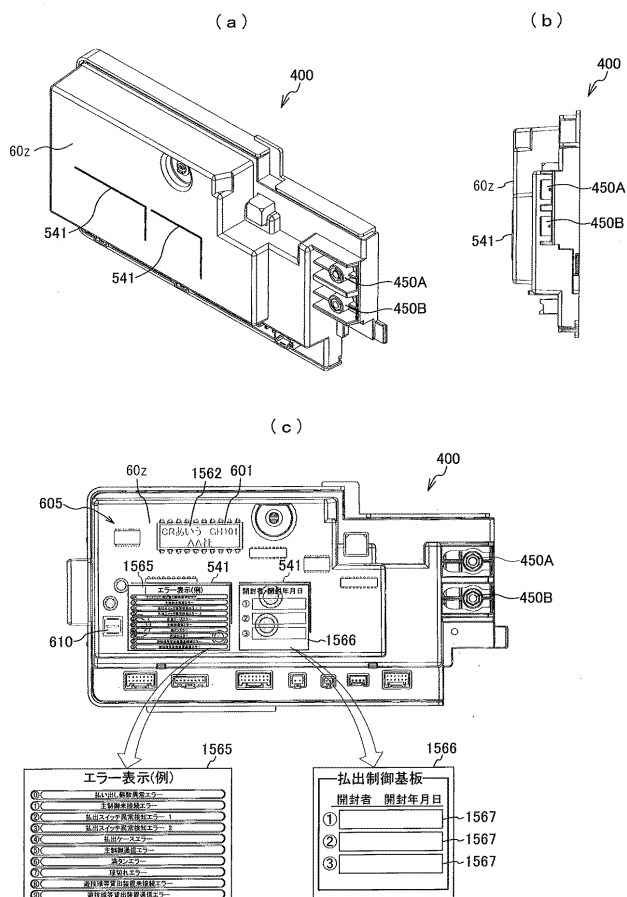
【図 2 4 4】



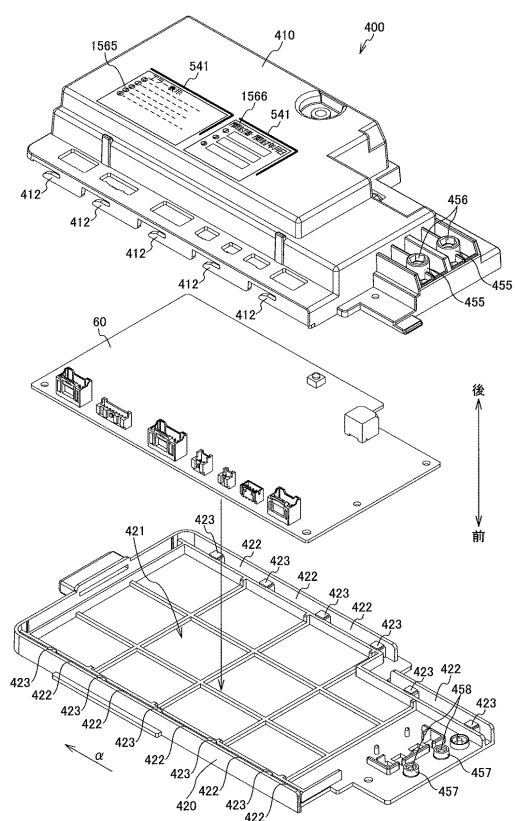
【図 2 4 5】



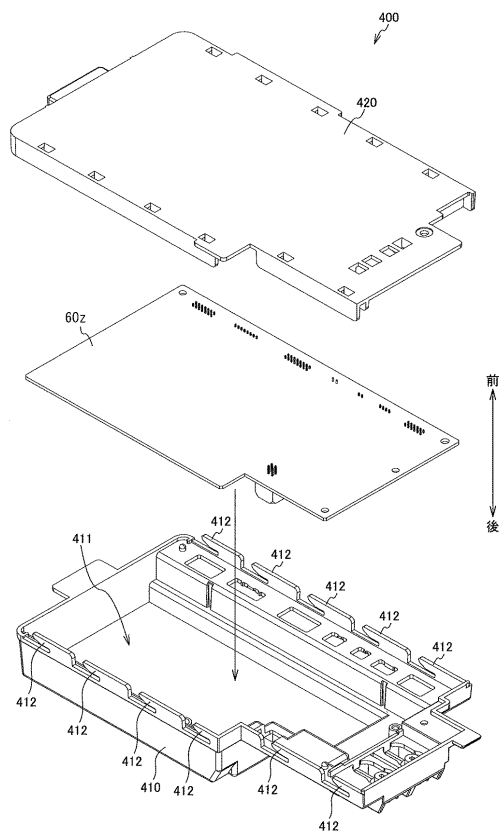
【図 2 4 6】



【図 2 4 7】

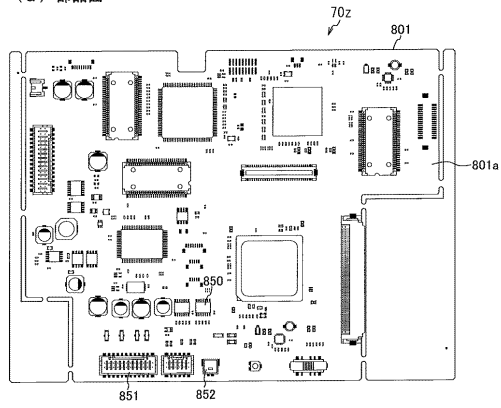


【図 2 4 8】

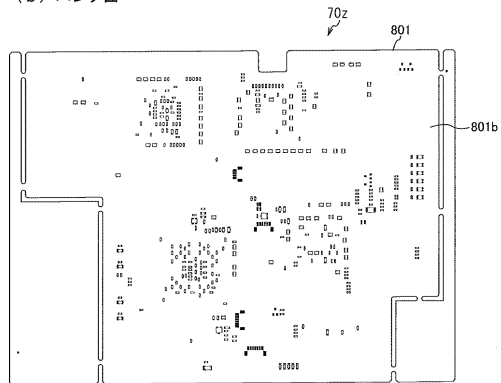


【図 249】

(a) 部品面

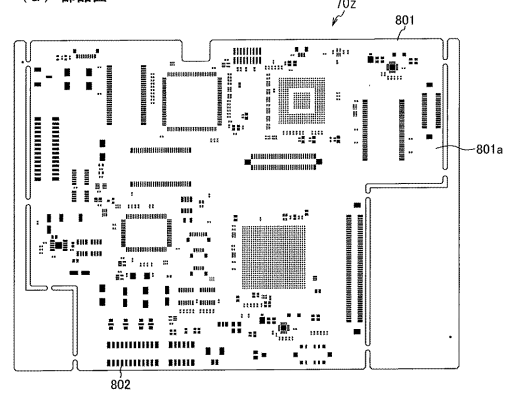


(b) ハンダ面

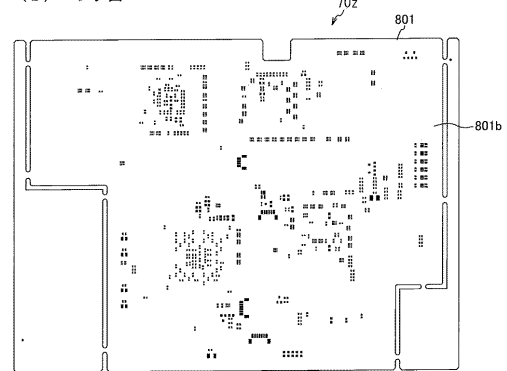


【図 250】

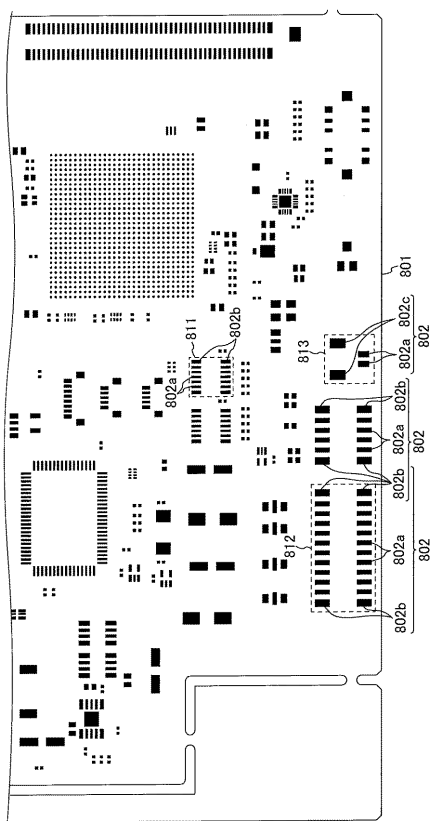
(a) 部品面



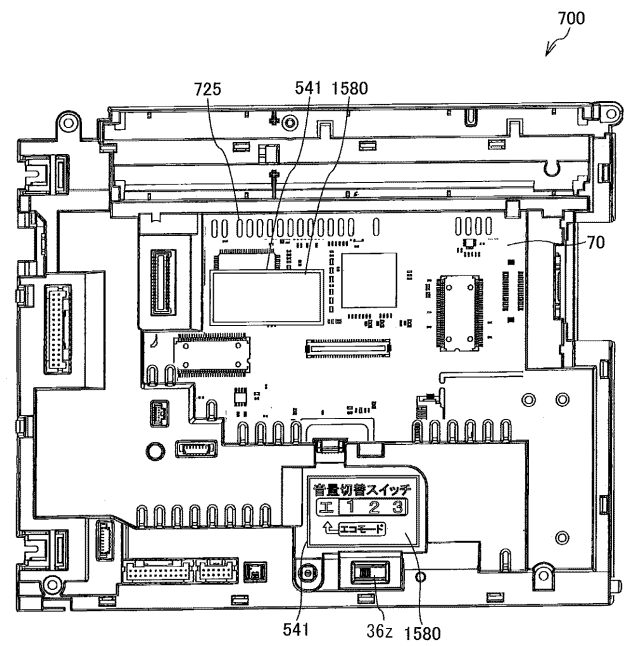
(b) ハンダ面



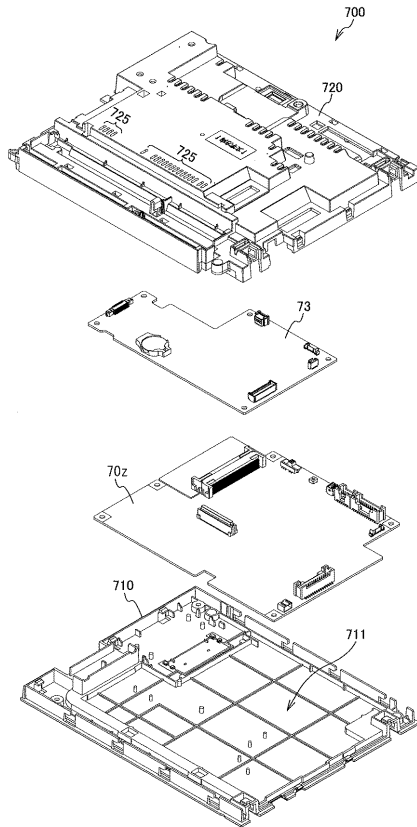
【図 251】



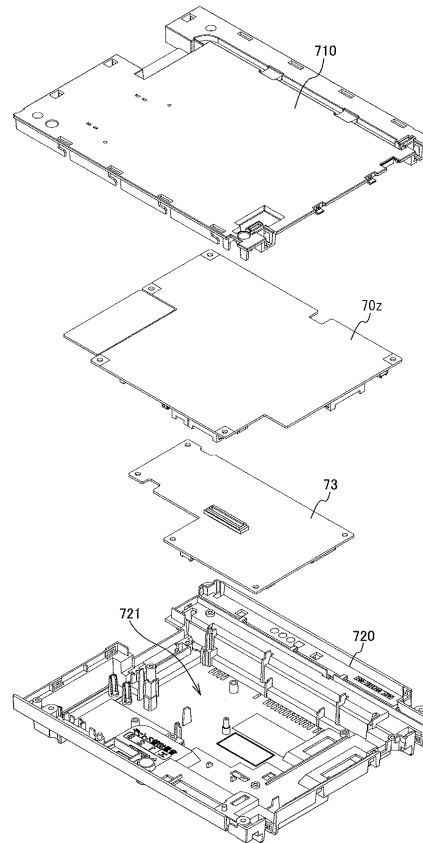
【図 252】



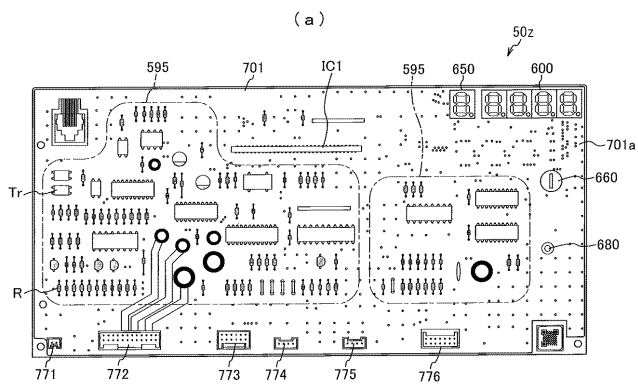
【 図 2 5 3 】



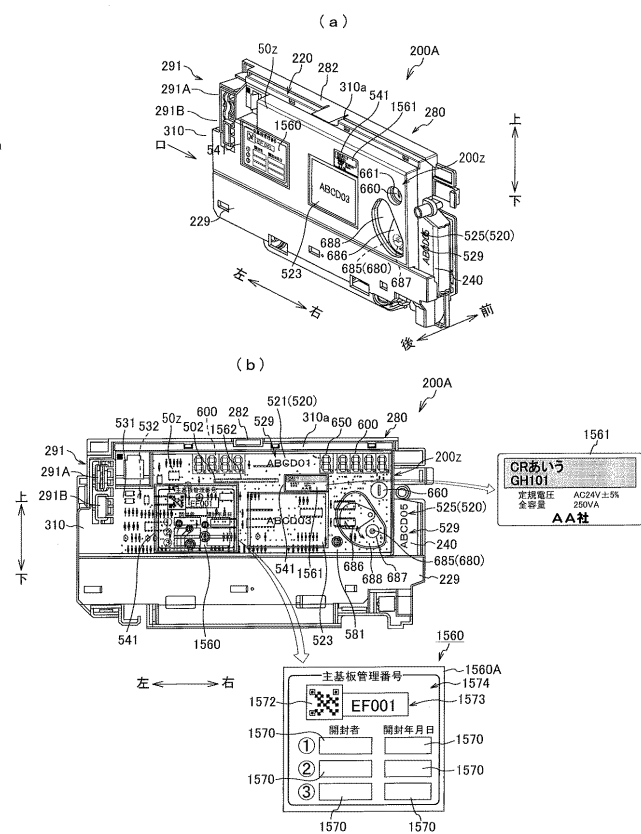
【図 2 5 4】



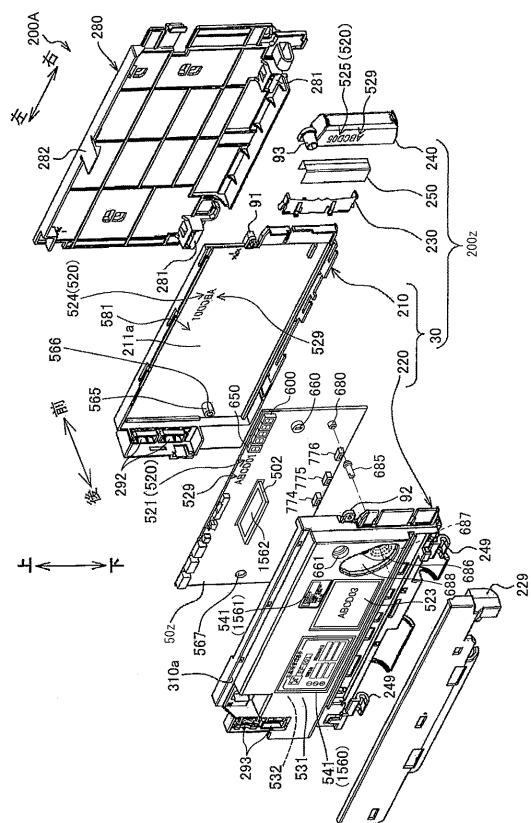
【図 2 5 5】



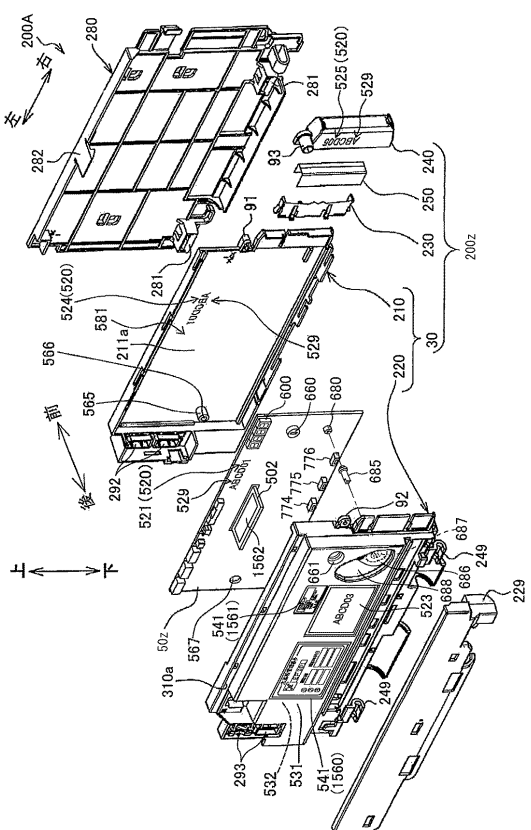
【图 2 5 6】



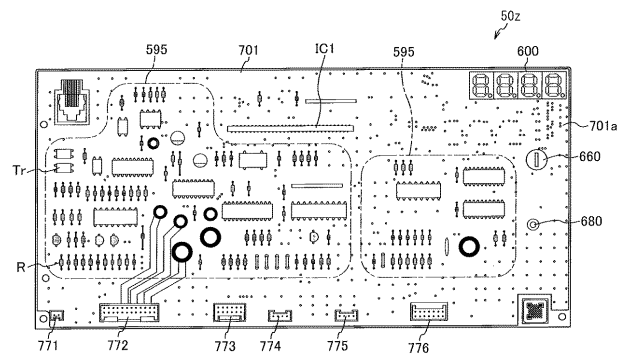
【图 2 5 7】



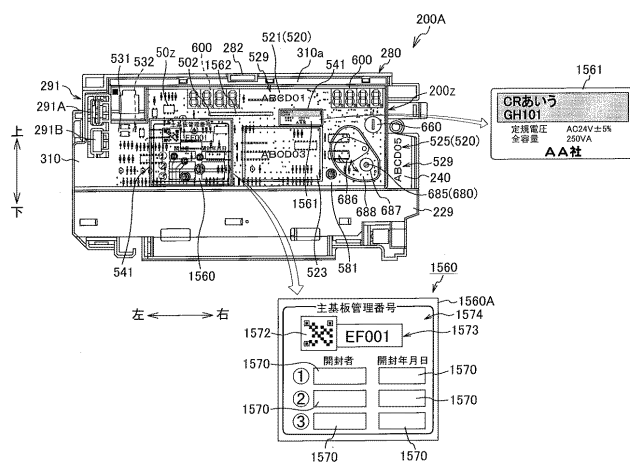
【图 2 6 0】



【図 2 5 8】



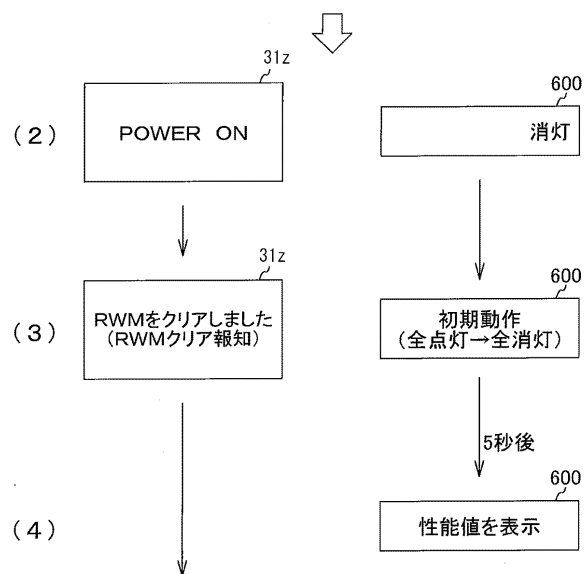
【图 2 5 9】



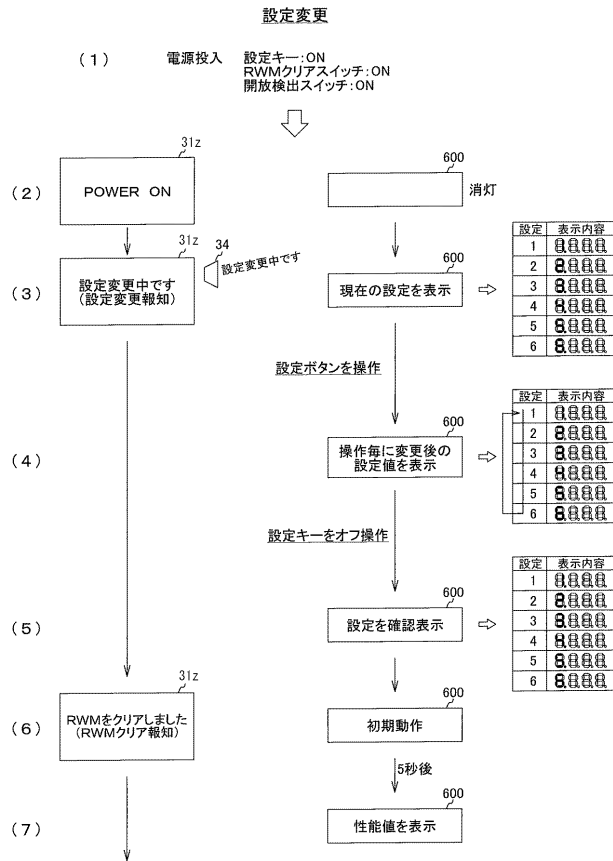
【图 2 6 1】

RWMクリア

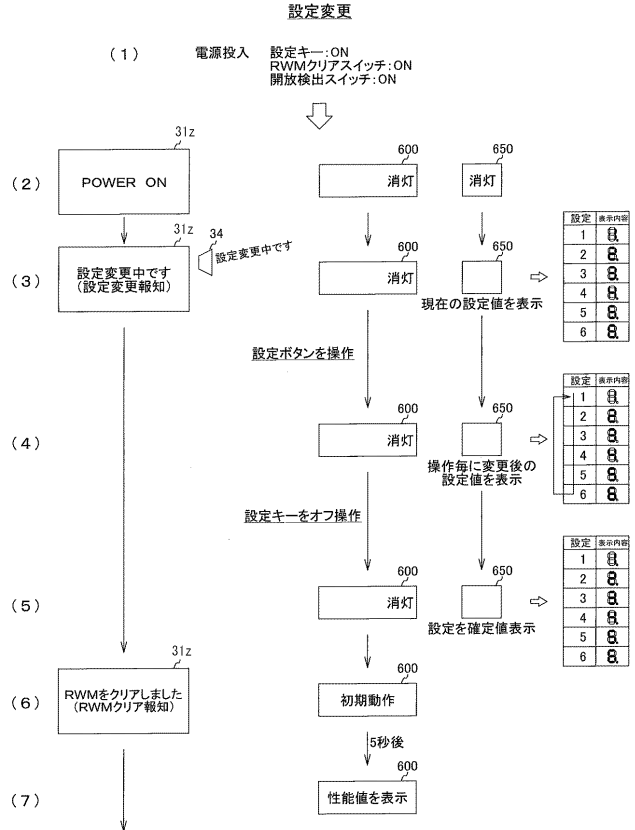
- (1) 電源投入 設定キー:OFF
RWMクリアスイッチ:ON



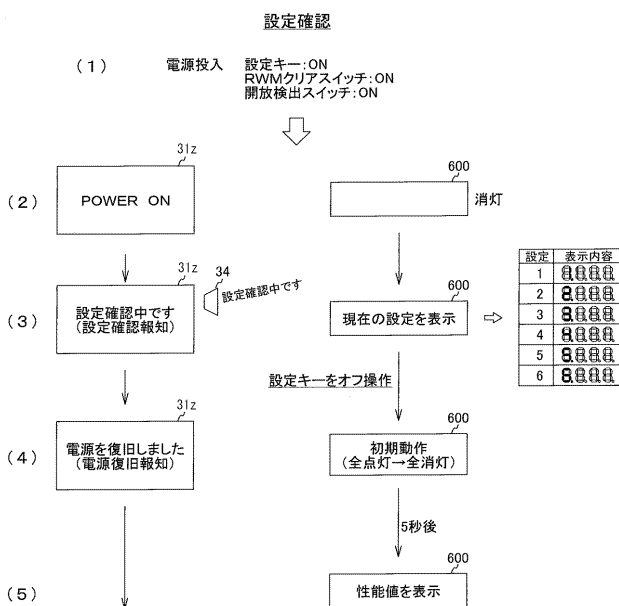
【図 262】



【図 263】



【図 264】



【図 265】

