

(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2021-79166

(P2021-79166A)

(43) 公開日 令和3年5月27日(2021.5.27)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F1
A63F 7/02 304Dテーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 189 頁)

(21) 出願番号 特願2021-26625 (P2021-26625)
 (22) 出願日 令和3年2月22日(2021.2.22)
 (62) 分割の表示 特願2018-181470 (P2018-181470)
 の分割
 原出願日 平成30年9月27日(2018.9.27)

(71) 出願人 000161806
 京楽産業、株式会社
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 (74) 代理人 110000383
 特許業務法人 エビス国際特許事務所
 (72) 発明者 新美 年弘
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 京楽産業、株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 BC58 DA07 DA23

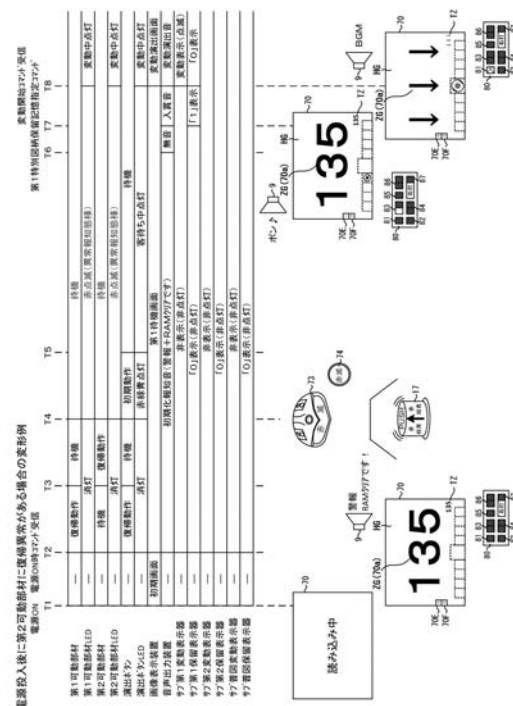
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】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な遊技機を提供することにある。

【解決手段】本発明の遊技機は、第1位置と第2位置との間で動作可能な可動演出手段を備え、電力供給の開始後に可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に可動演出手段の演出動作を行うことが可能であり、可動演出手段は、第1可動演出手段と、第2可動演出手段とを含み、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時に第1可動演出手段が第2位置にあって第2可動演出手段が第1位置にある場合、当該第1可動演出手段の第1位置への復帰動作を行い、第1可動演出手段が第1位置に復帰しない場合には、第2可動演出手段の初期動作を行わない。

【選択図】 図7 7



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機において、
第 1 位置と第 2 位置との間で動作可能な可動演出手段と、
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と、を備え、
前記可動演出手段は、
第 1 可動演出手段と、第 2 可動演出手段とを含み、
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ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機では、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。

【0003】

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、特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2016-187648 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記特許文献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。

【0006】

40

本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、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な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記課題を解決するため、本発明によれば、遊技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

50

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ことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、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

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図２】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図３】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図４】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図５】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

【図６】主制御基板における第１始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【図７】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。

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

20

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

【図１０】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図１１】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図１２】演出制御部における客待ち演出処理を示す図である。

【図１３】デモ待機時間決定テーブルの一例を示す図である。

【図１４】演出制御部における先読み系演出処理を示す図である。

【図１５】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。

【図１６】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図１７】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図１８】演出制御部におけるアイコン表示態様更新処理を示す図である。

30

【図１９】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

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

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

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

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

【図２４】演出制御部における連続予告演出決定処理を示す図である。

40

【図２５】予告シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図２６】演出制御部における連続予告演出実行処理を示す図である。

【図２７】代替予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図２８】演出制御部におけるランプ変化演出実行処理を示す図である。

【図２９】演出制御部における大当たり予告演出決定処理を示す図である。

【図３０】大当たり予告決定テーブルの一例を示す図である。

【図３１】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図３２】統括制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図である。

【図３３】統括制御部における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。

50

- 【図 3 5】入賞時変化演出のタイミングチャート 2 である。
- 【図 3 6】入賞時変化演出の演出例を示す図である。
- 【図 3 7】ノーマル変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 である。
- 【図 3 8】ノーマル変化パターン 0 1 のタイミングチャート 2 である。
- 【図 3 9】ノーマル変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。
- 【図 4 0】キャラ作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 である。
- 【図 4 1】キャラ作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 2 である。
- 【図 4 2】キャラ作用変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。
- 【図 4 3】図 4 2 の続きを示す図である。
- 【図 4 4】図柄作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 を示す図である。 10
- 【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。
- 【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。 20
- 【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。
- 【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。 30
- 【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。
- 【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。 40
- 【図 7 4】電源 ON 時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
- 【図 7 5】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例を示す図である。
- 【図 7 6】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例を示す図である。
- 【図 7 7】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 7 8】当該アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。
- 【図 7 9】図 7 8 の続きを示す図である。 50

【図 8 0】連続予告演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【図 8 1】図 8 0 の続きを示す図である。

【図 8 2】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 3】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 8 4】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 8 5】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 8 6】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 8 7】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。

10

【図 8 8】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 8 9】電源復旧後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 9 0】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 1】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 2】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 3】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 9 4】主制御基板への電源供給が停止した後に再開する場合の具体例を示す図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0010】

(第 1 実施形態)

以下、本発明の第 1 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0011】

(遊技機の構成)

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

【0012】

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

30

【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。

【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。

40

【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 5 a、及び、遊技盤取付枠 3 の前面部分を開閉することができる。

【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 8 a（ガラス板やアクリル板など）が取

50

り付けられており、この開口部 8、及び、透明部材 8 a を介して遊技領域 5 a を視認可能としている。

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

上受け皿 11 は、遊技球の貯留部 11 a 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 11 b が設けられている。上受け皿 11 の貯留部 11 a に貯留された遊技球が流下して球送りソレノイド 11 b に到達すると、球送りソレノイド 11 b の動作によって遊技球が 1 個ずつ遊技盤取付枠 3 側に向けて送り出される。

【0020】

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

【0021】

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

【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 17 b の一部であるボタン駆動モータの駆動力によって下方に位置する待機位置 (原点位置) と上方に位置する演出位置との間で上下方向に移動すること、及び／又は、ボタン駆動装置 17 b の一部であるボタン振動モータの駆動力によって所定の振動態様で振動することで演出動作を行うことが可能となっており、ボタン位置検出センサ (図示省略) 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 19 a (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、上受け皿 11 の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出返却操作部 20 が設けられている。貸出返却操作部 20 の貸出ボタン (図示省略) が操作されると遊技機 1 に併設される球貸機 (図示省略) が受け付けている記憶媒体に記憶された残金を減算して遊技球の貸し出しが行われ、貸出返却操作部 20 の返却ボタン (図示省略) が操作されると球貸機 (図示省略) から記憶媒体が返却されるようになっている。

10

20

30

40

50

【0025】

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

【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遊技球発射装置26と、遊技盤取付枠3、及び、ガラス枠4を閉鎖状態にロックするためのロック機構27と、ガラス枠4の開放（開閉）を検出するための開放検出スイッチ31aが設けられている。

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

ロック機構27は、遊技盤取付部25の右側方に設けられ、鍵穴が形成されるシリンダーの前端部がガラス枠4の前面側に露出するようになっている。そして、シリンダーの鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回動させると遊技盤取付枠3のロックが解除されて遊技盤取付枠3が開閉可能となり、他方向に回動させるとガラス枠4のロックが解除されてガラス枠4が開閉可能となる。

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

10

【0035】

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

【0036】

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

20

【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。

30

【0038】

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

【0039】

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

40

【0040】

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

【0041】

誘導部材37の上方であって右側の普図ゲート44の下流には、所定条件の成立（特別

50

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。

10

【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)が遊技球払出装装置100から賞球として上受け皿11に払い出される。

【0044】

遊技盤5の裏側には、一般入賞口43、第1始動口45、第2始動口47、及び、大入賞口50に入賞して一般入賞口検出スイッチ43a、第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a、及び、大入賞口検出スイッチ50aに検出された遊技球を受け入れて集合させながら流下させる入賞球流路52(図示省略)が設けられる。

【0045】

20

また、入賞球流路52の下流部分には、各種検出スイッチに検出された後に入賞球流路52を流下してきた遊技球を検出する入賞確認検出スイッチ52a(図2参照)が設けられる。この入賞確認検出スイッチ52aは、一般入賞口検出スイッチ43a、第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a、大入賞口検出スイッチ50aにより検出された後の遊技球を再度検出することで、適正な入賞(入球)であったか異常な入賞(入球)であったかを判定するために用いられる。

【0046】

遊技領域5aの外側には、第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、及び、普通図柄表示器62、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)からなるメイン情報表示装置59が設けられている。

30

【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。

40

【0048】

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

【0049】

第2特別図柄の大当たり抽選とは、第2始動口47に遊技球が入賞(入球)したときに大当たり判定用乱数値等(判定情報)を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当た

50

り判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第2特別図柄の大当たり抽選が行われると、第2特別図柄表示器61で第2特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第2特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第2特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

10

20

30

40

50

で記憶されるようになっているが、４個よりも少なくと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個よりも少なくと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個よりも少なくともよいし多くてもよい。

【００６０】

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

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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

【００６５】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

10

【0068】

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。

【0069】

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。

20

【0070】

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。

【0071】

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。

30

【0072】

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。

40

【0073】

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

【0074】

また、演出図柄70aの変動表示中には、大当たり抽選の結果に応じて、リーチ演出や

50

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。

【0075】

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

10

【0076】

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。

【0077】

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

【0078】

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

20

【0079】

「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。

【0080】

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

30

【0081】

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。

【0082】

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

40

【0083】

第1保留アイコン表示領域70Bは、当該アイコン表示領域70Cに近い側から第1表示部70B1、第2表示部70B2、第3表示部70B3、第4表示部70B4といった形で区画されており、各表示部70B1～70B4には、第1特別図柄保留数（U1）に対応した数の第1保留アイコンが表示される。つまり、第1特別図柄保留数（U1）の増減に対応して第1保留アイコンの個数も増減するようになっている。

【0084】

50

具体的には、第1表示部70B1には、最初に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンH11が表示され、第2表示部70B2には、2番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンH12が表示され、第3表示部70B3には、3番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンH13が表示され、第4表示部70B4には、4番目に第1特別図柄の変動表示が実行される第1保留記憶を示す第1保留アイコンH14が表示される。

【0085】

第2保留アイコン表示領域70Dは、当該アイコン表示領域70Cに近い側から第1表示部70D1、第2表示部70D2、第3表示部70D3、第4表示部70D4といった形で区画されており、各表示部70D1～70D4には、第2特別図柄保留数(U2)に対応した数の第2保留アイコンが表示される。つまり、第2特別図柄保留数(U2)の増減に対応して第2保留アイコンの個数も増減するようになっている。

【0086】

具体的には、第1表示部70D1には、最初に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH21が表示され、第2表示部70D2には、2番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH22が表示され、第3表示部70D3には、3番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH23が表示され、第4表示部70D4には、4番目に第2特別図柄の変動表示が実行される第2保留記憶を示す第2保留アイコンH24が表示される。なお、本実施の形態では、「第1特別図柄保留数」を「第1保留数」と「第2特別図柄保留数」を「第2保留数」と称する場合がある。

【0087】

当該アイコン表示領域70Cは、特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の開始に対応して第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1に表示されていた第1保留アイコン、又は、第2保留アイコン表示領域70Dの第1表示部70D1に表示されていた第2保留アイコンが移動(シフト)してくることで当該アイコンTHが表示され、特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の終了時に当該アイコンTHが消滅(消去)する。なお、特別図柄(演出図柄70a)の変動表示の途中で当該アイコンを消滅させてもよい。なお、本実施の形態では、「第1保留アイコン」と「第2保留アイコン」と「当該アイコン」とをまとめて「アイコン」と総称する場合がある。

【0088】

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。

【0089】

第2可動部材74は、盤用照明装置76(図2参照)の一部である第2可動部材LED(フルカラー)を所定の発光態様で点灯させることで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置75(図2参照)の一部である第2可動部材駆動モータの駆動力によって右上方に位置する待機位置(原点位置)と左下方に位置する演出位置との間で斜め上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第2位置検出センサ(図示省略)によって原点位置にあることが検出される。

【0090】

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

【0091】

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。

【0092】

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 1 0 1（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。

10

【0093】

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。

【0094】

20

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 1 0 1 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 1 0 2 を備えており、下ケース部材 1 0 1 と上ケース部材 1 0 2 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。

【0095】

上ケース部材 1 0 2 の上面には、遊技機 1 の型式名（機種名）が印字された型式名シールと、主制御基板 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。

【0096】

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。

30

【0097】

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。

【0098】

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。

40

【0099】

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。

【0100】

（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。

【0101】

主制御基板 1 1 0 は、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する。主制御基板 1 1 0

50

は、演算処理を行うメインCPU110a、遊技制御プログラム等が格納されたメインROM110b、及び、演算処理時のワークエリアとなるメインRAM110c（揮発性記憶手段に相当）を備えた主制御ワンチップマイコン110mと、主制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。メインCPU110aは、水晶発振器からの動作クロックを受けてメインROM110bに記憶されたプログラムを読み出し、メインRAM110cをワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置（各種ソレノイドや各種表示器）を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板120や演出制御基板130等へ送信したりする。

【0102】

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。

【0103】

主制御基板110の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ43a、ゲート検出スイッチ44a、第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a、大入賞口検出スイッチ50a、入賞確認検出スイッチ52a、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a、RAMクリアスイッチ55a、及び、払出制御基板120等が接続されている。入力ポートを介して、各種検出スイッチや各種検出センサからの検出信号等が主制御基板110に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。

【0104】

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。

【0105】

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

【0106】

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。

【0107】

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

【0108】

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

10

20

30

40

50

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。

【0109】

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。

【0110】

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

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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)。

【0114】

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。

【0115】

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

10

20

30

40

50

。

【0116】

表示／音声制御部140は、演算処理を行う統括CPU142、統括制御プログラムが格納された統括ROM143、演算処理時のワークエリアとなる統括RAM144を備えた統括制御部141と、画像プロセッサとしてのVDP（Video Display Processor）からなる画像制御部145と、画像データ等が格納されたCGROM146と、画像制御部145の内部に設けられ、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有するVRAM147と、音声プロセッサとしての音声制御部148と、音声データ等が格納された音声ROM149、及び、入出力ポート等を備えている。

10

【0117】

統括CPU142は、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括ROM143に記憶された表示制御プログラムを読み出し、統括RAM144をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部130mから受信した演出指示コマンド等に応じて、画像制御部145や音声制御部148に各種の演出を実行させるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。

【0118】

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。

20

【0119】

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ティ比等の各種情報が含まれている。

【0120】

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。

30

【0121】

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。

40

【0122】

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。

50

また、ムービーの圧縮方式としては、M P E G 4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

【0123】

V R A M 1 4 7は、画像データの書き込み、又は、読み出しが高速なS R A Mで構成されている。このV R A M 1 4 3は、統括制御部1 4 1（統括C P U 1 4 2）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7 0（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置7 1（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。

【0124】

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

【0125】

そのため、画像制御部1 4 5（V D P）は、統括制御部1 4 1（統括C P U 1 4 2）からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、C G R O M 1 4 6に記憶された描画データをV R A M 1 4 7のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号（R G B信号等）を生成して、第1画像表示装置7 0（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置7 1（サブ液晶）に出力して種々の画像を表示させる。

【0126】

なお、画像制御部1 4 5（V D P）には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、第1画像表示装置7 0（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置7 1（サブ液晶）と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、第1画像表示装置7 0（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置7 1（サブ液晶）に出力する。本実施の形態では、画像制御部1 4 5（V D P）のフレームレートは1秒間に30回の描画（画像の表示）が行われるように30 f p s（1 / 30秒＝約33 m s）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60 f p s（1 / 60秒＝約16.6 m s）としてもよい。

【0127】

また、画像制御部1 4 5と第1画像表示装置7 0（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置7 1（サブ液晶）との間には、画像データを所定の画像形式に変換して出力する汎用基板7 2が接続されている。汎用基板7 2は、画像データを表示する第1画像表示装置7 0（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置7 1（サブ液晶）の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有しており、例えば、S X G A（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、X G A（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。

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

ランプC P U 1 5 0 aは、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプR O M 1 5 0 bに記憶されたランプ・駆動制御プログラムを読み出し、ランプR A M 1 5 0 cをワーク

10

20

30

40

50

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）。

【0131】

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CPU 130a）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。

10

【0132】

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。

【0133】

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のように備えており、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。

20

【0134】

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。

30

【0135】

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。

【0136】

（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。

40

【0137】

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

50

【0138】

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、「低確率非時短遊技状態」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「低確率時短遊技状態」及び「高確率時短遊技状態」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。

【0139】

本実施の形態において「低確率遊技状態」というのは、第1始動口45、又は、第2始動口47に遊技球が入球したことを条件として行われる特別図柄の大当たり抽選において、大当たりの当選確率が、例えば1/299と低く設定された遊技状態を言う。これに対して「高確率遊技状態」というのは、低確率遊技状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、大当たりの当選確率が、例えば1/59.8と高く設定された遊技状態を言う。したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいことになる。なお、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

(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。

10

20

30

40

50

【0145】

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。

【0146】

「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。

10

【0147】

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。

【0148】

「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。

【0149】

「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。

20

【0150】

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。

【0151】

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

30

【0152】

（当たり遊技の種類）

次に、当たりの種類について説明する。

【0153】

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。

40

【0154】

「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。

【0155】

「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。

50

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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。

【0159】

10

（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。

【0160】

電源基板160から電源電圧が供給されると、メインCPU110aにシステムリセットが発生し、メインCPU110aは以下のメイン処理を行う。

【0161】

まず、メインCPU110aは、ステップS1において、メインRAM110cへのアクセスを許可し、ステップS2において、メインRAM110cに電源復旧であることを示すバックアップフラグがセットされているか否かを判定する。バックアップフラグがセ

20

ットされている場合には、ステップS3に処理を移し、バックアップフラグがセットされていない場合には、電源投入時の処理を行うものとしてステップS11に処理を移す。

【0162】

メインCPU110aは、ステップS3において、メインRAM110cのチェックサムを算出し、ステップS4において、前回の電源供給の停止時にメインRAM110cに記憶されたチェックサムと、新たに算出したチェックサムとを比較し、チェックサムが正常か否かの判定を行う。チェックサムが正常である場合には、ステップS5に処理を移し、チェックサムが正常でない場合には、RAM110cに記憶されているデータに異常がある（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S11に処理を移す。

30

【0163】

メインCPU110aは、ステップS5において、RAMクリアスイッチ55aがONしているか否かを判定する。RAMクリアスイッチ55aがONしていない場合には、電源復旧時の処理を行うものとしてステップS6に処理を移し、RAMクリアスイッチ55aがONしている場合には、電源投入時の処理を行うものとしてステップS11に処理を移す。

【0164】

メインCPU110aは、ステップS6において、メインRAM110cに記憶されるバックアップフラグ、及び、チェックサムをクリアし、電源復旧時のRAMの設定を行う。この処理を行うことで、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。

40

【0165】

メインCPU110aは、ステップS7において、CPU周辺のデバイスの初期設定を行う。具体的には、演出制御基板130への出力設定、使用するCTC（Counter Timer Circuit）の設定、使用するCTCの割込みタイマ（4ミリ秒）等を設定する。

【0166】

メインCPU110aは、ステップS8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メインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS20に処理を移す。これにより、電源復旧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では電源復旧であるこ

50

とを把握することが可能となる。

【0167】

メインCPU110aは、ステップS9において、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をメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130では特別図柄保留数を把握することが可能となる。

【0168】

メインCPU110aは、ステップS10において、普通図柄保留数(G)を示す普通図柄記憶指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、普通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で普通図柄記憶数を把握することが可能となる。

【0169】

メインCPU110aは、ステップS11において、メインRAM110cのクリア対象領域をクリアし、電源投入時のRAMの設定を行い、ステップS12において、CPU周辺のデバイスの初期設定を行う。具体的には、演出制御基板130への出力設定、使用するCTC(Counter Timer Circuit)の設定、使用するCTCの割込みタイマ(4ミリ秒)等を設定する。

【0170】

メインCPU110aは、ステップS13において、遊技の制御状態が初期化(RAMクリア)されたことを示す電源投入指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS20に処理を移す。これにより、電源投入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では電源投入であることを把握することが可能となる。

【0171】

メインCPU110aは、ステップS20において、特別図柄の変動態様(変動時間)を決定するためのリーチ判定用乱数値、及び、特別図柄決定用乱数値を更新する処理を行い、ステップS30において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値乱数値更新処理を行う。

【0172】

次に、メインCPU110aは、ステップS40において電源断(停電)が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板160の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合には、ステップS20に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップS41に移行する。

【0173】

メインCPU110aは、ステップS41において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップS42において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップS43において、メインRAM110cのチェックサムを算出して所定の記憶領域に記憶させる処理を行い、ステップS44において、電断からの復旧時に参照するバックアップフラグをONする処理を行い、ステップS45において、RAMアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。

【0174】

(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。

【0175】

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

10

20

30

40

50

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。

【0176】

メインCPU 110a 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。

10

【0177】

メインCPU 110a 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。

【0178】

メインCPU 110a は、ステップ S200 において、一般入賞口検出スイッチ 43a、大入賞口検出スイッチ 50a、第 1 始動口検出スイッチ 45a、第 2 始動口検出スイッチ 47a、ゲート検出スイッチ 44a、入賞確認検出スイッチ 52a 等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図 5 を用いて後述する。

20

【0179】

メインCPU 110a 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。

【0180】

メインCPU 110a 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。

30

【0181】

次に、メインCPU 110a は、ステップ S500 において、払出制御基板 120 の払出状態を確認するための払出状態確認指定コマンドを払出制御基板 120 に送信したり、後述する賞球カウンタ（3 個賞球カウンタ、10 個賞球カウンタ、15 個賞球カウンタ）を参照し、各種入賞口に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板 120 に送信したりするための払出制御処理を行う。これにより払出制御基板 120 が遊技球払出装置 100 から賞球を払い出すための制御を実行する。

【0182】

メインCPU 110a 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。

40

【0183】

メインCPU 110a 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

50

表示器 6 2 に出力する普通図柄表示データ、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、及び、第 2 特別図柄保留表示器 6 4 に出力する特別図柄保留表示データ、及び、普通図柄保留表示器 6 5 に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。

【0184】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 800 において、上記ステップ S 700 で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メイン RAM 110 c の払出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを払出制御基板 120 に送信する払出コマンド送信処理や、メイン RAM 110 c の演出用伝送データ格納領域にセット

10

【0185】

なお、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に送信されるコマンドの種類については、図 8、及び、図 9 を用いて後述する。

【0186】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 900 において、ステップ S 100 で退避した情報をメイン CPU 110 a 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。

【0187】

(主制御基板の入力制御処理)

20

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。

【0188】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 210 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 43 a 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 43 a から検出信号の入力がなければ、ステップ S 220 に処理を移す。

【0189】

一般入賞口検出スイッチ 43 a 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。

30

【0190】

メイン CPU 110 a は、ステップ S 220 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 50 a 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 50 a から検出信号の入力がなければ、ステップ S 230 に処理を移す。

【0191】

40

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

【0192】

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

50

(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。

【0193】

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

【0194】

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。

【0195】

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。

【0196】

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。

【0197】

メインCPU110aは、ステップS250において、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。このゲート検出スイッチ入力処理では、ゲート検出スイッチ44aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が普図ゲート44を通過したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ44aから検出信号を入力していない場合には、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0198】

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

【0199】

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、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0200】

メインCPU110aは、ステップS260において、入賞確認検出スイッチ入力処理を行う。この入賞確認検出スイッチ入力処理では、入賞確認検出スイッチ52aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が入賞球流路52を通過したか否かの判定を行う。入賞確認検出スイッチ52aから検出信号を入力していない場合には、入力制御処理を終了する。

【0201】

入賞確認検出スイッチ52aから検出信号を入力した場合には、入賞球カウンタ(D)を「1」減算して更新($D \leftarrow D - 1$)し、入賞球カウンタ(D)の値が上限値(例えば20)と下限値(例えば-10)との範囲に収まっているか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【0202】

入賞球カウンタ（D）の値が上限値と下限値との範囲に収まっていない場合には、異常入賞（入球）が発生したものとして異常入賞用エラー指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、遊技情報出力端子板90から異常入賞信号を出力するための外部情報データ（出力データ）をメインRAM110cの所定の領域にセットし、入賞球カウンタ（D）をクリアして入賞確認検出スイッチ入力処理を終了する。なお、異常入賞用エラー指定コマンドを受信した演出制御基板130のサブCPU130aは、異常入賞エラー報知を行って異常入賞が発生した旨を報知する。

【0203】

（主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理）

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

【0204】

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

【0205】

メインCPU110aは、ステップS230-2において、賞球のために用いる3個賞球カウンタに3個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップS230-3において、入賞口に入賞（入球）した遊技球の個数を示す入賞球カウンタ（D）に「1」を加算して更新（ $D \leftarrow D + 1$ ）する。

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

メインCPU110aは、ステップS230-7において、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値）を取得し、第1特別図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特図判定情報を記憶する。

【0209】

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。

【0210】

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

10

20

30

40

50

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。

【0211】

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。

【0212】

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。

10

【0213】

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ばよい。

20

【0214】

(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。

【0215】

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。

30

【0216】

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。

【0217】

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。

40

【0218】

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

50

【0219】

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。

【0220】

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。

10

【0221】

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、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。

20

【0222】

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。

【0223】

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、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。

30

【0224】

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。

40

【0225】

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

【0226】

50

次に、メインCPU110aは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための特図変動パターン決定処理を行う。具体的には、第2特別図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値に基づいて大当たり判定を行った場合には、この第0記憶部に記憶されているリーチ判定用乱数値、及び、特図変動用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定し、決定した変動パターンに対応する変動時間を特別図柄時間カウンタにセットし、決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、変動パターン指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130では特別図柄の変動パターンを把握することが可能となる。

【0227】

10

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。

【0228】

そして、メインCPU110aは、第1特別図柄表示器60、又は、第2特別図柄表示器61に特別図柄の変動表示（LEDの点滅）を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。

20

【0229】

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。

【0230】

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。

【0231】

30

メインCPU110aは、ステップS320において、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する特別図柄変動処理を行う。具体的には、上記ステップS310でセットされた特別図柄の変動時間が経過した（特別図柄時間カウンタ＝0）か否かを判定する。変動時間が経過していない場合には、特図特電処理データ＝1を維持したまま、今回の特別図柄変動処理を終了する。

【0232】

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となる。

40

【0233】

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。

【0234】

ステップS330において、メインCPU110aは、特別図柄の停止時間（0.5秒）が経過したか否かを判定する特別図柄停止処理を行う。具体的には、上記ステップS320でセットされた特別図柄の停止時間が経過した（特別図柄時間カウンタ＝0）か否かを判定する。停止時間が経過していない場合には、特図特電処理データ＝2を維持したまま、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【0235】

50

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。

【0236】

そして、メインCPU110aは、停止表示された特別図柄が大当たり特別図柄であるか否かを判定する。大当たり特別図柄である場合には、時短遊技フラグ、高確率遊技フラグ、時短回数カウンタ、及び、高確率回数カウンタをクリアすると共に、特図特電処理データ $=2$ から特図特電処理データ $=3$ にセットして、大当たり遊技処理のサブルーチンに移す準備を行い、今回の特別図柄停止処理を終了する。

10

【0237】

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。

【0238】

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

【0239】

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

20

【0240】

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

【0241】

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。

30

【0242】

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

【0243】

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

40

【0244】

（演出制御基板に関するコマンドの説明）

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

【0245】

「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

50

、第1特別図柄保留数（U1）が増減したときにメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【0246】

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

【0247】

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。

10

【0248】

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

【0249】

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。

【0250】

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

20

【0251】

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

【0252】

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。

30

【0253】

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

【0254】

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

40

【0255】

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

【0256】

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

50

【0257】

「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。

【0258】

「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。

【0259】

「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。

10

【0260】

「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。

【0261】

「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。

20

【0262】

「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。

【0263】

「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。

【0264】

「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。

30

【0265】

「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に電源が投入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

【0266】

「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。

【0267】

「エラー指定コマンド」は、遊技機1でエラーが発生したこと、及び、エラーの種類を示すものであり、上述した磁気・電波異常判定処理で磁気異常や電波異常の発生が判定されたとき、上述した入賞確認検出スイッチ入力処理で異常入賞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

50

格納領域にセットされ、演出制御基板 130 に送信される。

【0268】

また、払出制御基板 120 において遊技盤取付枠 3 やガラス枠 4 の開放、下受け皿 12 の満杯、払出異常が検出されたときにも払出 RAM 121c 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。

【0269】

「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 RAM 110c 又は払出 RAM 121c 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。

【0270】

(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。

【0271】

電源基板 160 から電源電圧が供給されると、サブ CPU 130a にシステムリセットが発生し、サブ CPU 130a は以下のメイン処理を行う。

【0272】

サブ CPU 130a 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 ROM 130b からメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブ RAM 130c 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。

【0273】

サブ CPU 130a 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 RAM 130c 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。

【0274】

(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。

【0275】

サブ CPU 130a は、ステップ E100 において、サブ CPU 130a 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 CPU 130a は、各種のタイマを更新する処理を行う。

【0276】

サブ CPU 130a 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。

【0277】

サブ CPU 130a は、ステップ E150 において、コマンド解析処理を行う。具体的には、主制御基板 110 から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブ RAM 130c の受信バッファに格納する処理を行う。

【0278】

サブ CPU 130a 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 RAM 130c の受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を行うための処理を行う。詳述すると、表示/音声制御部 140 に電源投入報知コマンドを送信して、第 1 画像表示装置 70 (メ

10

20

30

40

50

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。

【0279】

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

【0280】

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。

【0281】

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。

【0282】

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。

【0283】

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。

【0284】

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

【0285】

「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。

【0286】

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

10

20

30

40

50

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。

【0287】

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。

【0288】

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。

【0289】

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。

【0290】

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。

【0291】

(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。

【0292】

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。

【0293】

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

【0294】

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。

【0295】

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

10

20

30

40

50

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。

【0296】

(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。

【0297】

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

10

【0298】

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

20

【0299】

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。

【0300】

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

30

【0301】

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

40

【0302】

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。

【0303】

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

50

稼働を向上させることが可能となる。

【0304】

(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。

【0305】

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。

【0306】

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。

【0307】

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。

【0308】

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。

【0309】

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。

【0310】

(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。

【0311】

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。

【0312】

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。

【0313】

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。

【0314】

「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

10

20

30

40

50

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。

【0315】

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

10

【0316】

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。

【0317】

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

20

【0318】

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。

【0319】

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

30

【0320】

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。

【0321】

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

40

【0322】

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、

50

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。

【0323】

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。

【0324】

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。

【0325】

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变化が発生せずに、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变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。

【0326】

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。

【0327】

（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。

【0328】

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に対応付けられている。

【0329】

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

【0330】

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。

【0331】

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。

【0332】

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（C D 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。

【0333】

（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。

【0334】

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。

【0335】

「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。

【0336】

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。

【0337】

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

【0338】

（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 130 m 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 130 m 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。

【0339】

サブ CPU 130 a 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。

【0340】

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

【0341】

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

10

【0342】

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

【0343】

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

20

【0344】

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。

【0345】

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

30

【0346】

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

40

【0347】

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。

【0348】

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

50

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。

【０３４９】

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。

10

【０３５０】

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。

【０３５１】

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。

20

【０３５２】

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。

【０３５３】

30

（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。

【０３５４】

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

【０３５５】

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。

40

【０３５６】

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

50

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 70 a が仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。

【0357】

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

【0358】

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（SP SP）リーチの実行中等を設けてもよい。

【0359】

（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。

【0360】

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。

【0361】

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

【0362】

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 70 a が仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

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

10

20

30

40

50

示のことである。

【0366】

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。

【0367】

（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。

10

【0368】

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。

【0369】

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。

20

【0370】

（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。

【0371】

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。

【0372】

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。

30

【0373】

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。

【0374】

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。

40

【0375】

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。

【0376】

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

50

ンドや変動パターン指定コマンドのことである。

【0377】

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。

【0378】

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。

【0379】

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。

【0380】

（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。

【0381】

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。

【0382】

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。

【0383】

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

【0384】

（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。

【0385】

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。

【0386】

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

10

20

30

40

50

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。

【0387】

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ため、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。

【0388】

(アイコン表示態様とアイコン発生(変化)時の報知音との関係性)

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

10

【0389】

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。

20

【0390】

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。

【0391】

(演出制御部の連続予告演出決定処理)

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

30

【0392】

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。

【0393】

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。

40

【0394】

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。

【0395】

「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

50

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。

【0396】

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。

【0397】

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。

【0398】

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。

【0399】

（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。

【0400】

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。

【0401】

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。

【0402】

（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。

【0403】

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。

【0404】

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

10

20

30

40

50

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。

【0405】

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。

【0406】

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。

【0407】

「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。

【0408】

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

【0409】

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。

【0410】

（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。

【0411】

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。

【0412】

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

10

20

30

40

50

キャラDが表示されるパターン04が設定されている。

【0413】

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。

【0414】

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。

10

【0415】

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。

20

【0416】

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。

【0417】

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

30

【0418】

（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。

【0419】

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としてステップE550-6に処理を移す。

40

【0420】

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。

【0421】

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

50

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。

【0422】

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。

10

【0423】

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。

【0424】

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。

20

【0425】

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

【0426】

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

30

【0427】

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。

【0428】

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。

40

【0429】

（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。

【0430】

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

50

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。

【0431】

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。

【0432】

「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。

【0433】

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。

【0434】

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。

【0435】

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。

【0436】

「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。

【0437】

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

【0438】

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。

【0439】

(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。

10

【0440】

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。

【0441】

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。

【0442】

(統括制御部のメイン処理)

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

20

【0443】

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。

【0444】

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。

30

【0445】

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

【0446】

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

40

【0447】

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。

50

【0448】

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。

【0449】

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。

10

【0450】

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。

【0451】

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。

20

【0452】

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

30

【0453】

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

【0454】

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。

40

【0455】

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。

【0456】

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

50

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。

【0457】

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。

【0458】

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。

【0459】

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

【0460】

(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。

【0461】

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

【0462】

(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。

【0463】

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

【0464】

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

【0465】

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

【0466】

(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。

【0467】

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。

10

【0468】

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。

【0469】

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。

20

【0470】

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。

【0471】

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。

30

【0472】

T5のタイミングは、変動演出が開始されてから283フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データe(背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データdの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面d(青キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置9からの第2発生報知音の出力が継続される。

40

【0473】

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

50

の出力が継続される。

【0474】

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。

【0475】

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。

【0476】

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。

【0477】

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。

【0478】

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。

【0479】

（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。

【0480】

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。

【0481】

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。

【0482】

このとき、図 3 6 (b) に示すように、第 1 始動口 4 5 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 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン (青キャラアイコン) H 1 1 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。

【0 4 8 3】

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

【0 4 8 4】

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

【0 4 8 5】

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

【0 4 8 6】

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

【0 4 8 7】

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

【0 4 8 8】

(ノーマル変化パターン 0 1 のタイミングチャート)

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

【0 4 8 9】

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

【0 4 9 0】

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

【0 4 9 1】

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

【0 4 9 2】

また、T 3 のタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ c (背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され、第 1 フレ

10

20

30

40

50

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。

【0493】

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。

10

【0494】

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。

【0495】

20

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。

【0496】

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。

30

【0497】

T8のタイミングは、変動演出が開始されてから16フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約0.5秒間（15フレーム）に亘って出力していた第2発生報知音の出力が停止され、第2フレームバッファへの画像データi（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データhの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面h（青キャラアイコン表示）が表示された状態となる。

40

【0498】

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。

50

【0499】

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。

【0500】

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。

10

【0501】

（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。

【0502】

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。

20

【0503】

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。

【0504】

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

30

【0505】

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。

【0506】

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

【0507】

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。

40

【0508】

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。

【0509】

（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

50

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。

【0510】

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。

10

【0511】

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。

【0512】

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。

20

【0513】

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。

【0514】

30

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。

【0515】

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。

40

【0516】

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

50

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。

【0517】

T 7 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 T 7 のタイミングが変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングに相当する。

10

【0518】

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

20

【0519】

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

【0520】

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

30

【0521】

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。

40

【0522】

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。

【0523】

（キャラ作用変化パターン 01 の演出例）

図 42、及び、図 43 は、変動演出中に当該アイコン T H の表示態様を赤キャラアイコ

50

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。

【0524】

図42（a）に示すように、第1保留アイコン、及び、第2保留アイコンが表示されていない状態で、すなわち、保留記憶が1個も記憶されていない状態で、演出図柄70aを変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【0525】

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

【0526】

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

【0527】

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

【0528】

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

【0529】

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

【0530】

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

【0531】

（図柄作用変化パターン01のタイミングチャート）

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

【0532】

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。

【0533】

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

10

20

30

40

50

【0534】

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

【0535】

T3のタイミングは、変動演出が開始されてから300フレーム目となるタイミングであって演出図柄70aの仮停止表示が行われる図柄仮停止期間のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データe（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データdの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面d（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置9から第3発生報知音の出力は開始されない。

10

【0536】

T4のタイミングは、変動演出が開始されてから301フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データf（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データeの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面e（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

20

【0537】

T5のタイミングは、変動演出が開始されてから302フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データg（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データfの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面f（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

【0538】

T6のタイミングは、変動演出が開始されてから330フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データh（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データgの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面g（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

30

【0539】

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。

40

【0540】

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

50

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。

【0541】

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。

【0542】

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。

【0543】

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。

【0544】

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。

【0545】

(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。

【0546】

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。

【0547】

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。

【0548】

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

10

20

30

40

50

域 70C にシフト表示される。

【0549】

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。

【0550】

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。

10

【0551】

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。

【0552】

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。

【0553】

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。

20

【0554】

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。

30

【0555】

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

【0556】

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

40

50

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。

【0557】

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。

【0558】

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。

【0559】

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

【0560】

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。

【0561】

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。

【0562】

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。

【0563】

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。

【0564】

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。

10

【0565】

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。

【0566】

20

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。

30

【0567】

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「疑似連」など）を表示するようにしてもよい。

40

【0568】

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。

【0569】

このように、大当たりの当落を参照して変化シナリオを決定する場合、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「1」や「2」のときより

50

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、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、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。

【0570】

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。

【0571】

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

つまり、大当たりに当選して赤キャラアイコンに変化する場合、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、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。

【0572】

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。

【0573】

（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。

【0574】

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

【0575】

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

【0576】

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

10

20

30

40

50

【0577】

(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。

【0578】

まず、T0のタイミングは、客待ち状態が開始されてから0フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、客待ちデモ演出を開始するための待機時間(30秒)の減算が開始される。

10

【0579】

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

【0580】

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

20

【0581】

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

【0582】

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

30

【0583】

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

40

【0584】

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

【0585】

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

【0586】

T4のタイミングは、第1保留アイコンの変化表示(減少表示)が開始してから20フ

50

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

【0587】

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

【0588】

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

10

【0589】

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

【0590】

T6のタイミングは、変動演出が開始されてから50フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から55フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70aの変動表示が継続している。

【0591】

具体的には、図50（g）に示すように、第1画像表示装置70では、中央の変動表示領域での演出図柄70aのスクロール（下方向への移動）に続いて、右の変動表示領域での演出図柄70aのスクロール（下方向への移動）が開始され、全ての変動表示領域で演出図柄70aがスクロールしている状態となる。

20

【0592】

T7のタイミングは、変動演出が開始されてから225フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から230フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70aの変動表示が継続している。

【0593】

具体的には、図50（h）に示すように、第1画像表示装置70では、左側の変動表示領域で「3」の演出図柄70aが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央と右側の変動表示領域で演出図柄70aのスクロールが継続する。

30

【0594】

T8のタイミングは、変動演出が開始されてから255フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から260フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70aの変動表示が継続している。

【0595】

具体的には、図50（i）に示すように、第1画像表示装置70では、右側の変動表示領域で「5」の演出図柄70aが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央の変動表示領域で演出図柄70aのスクロールが継続する。

【0596】

40

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。

【0597】

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。

【0598】

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

50

70aの変動表示、及び、特殊図柄TZの変動表示が終了する。

【0599】

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。

【0600】

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

10

【0601】

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。

【0602】

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

20

【0603】

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

【0604】

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

30

【0605】

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

40

【0606】

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

【0607】

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

50

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。

【0608】

（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。

【0609】

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。

10

【0610】

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。

【0611】

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。

20

【0612】

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。

【0613】

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。

30

【0614】

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。

【0615】

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

【0616】

40

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。

【0617】

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。

【0618】

50

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。

【0619】

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

【0620】

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。

【0621】

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

【0622】

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

【0623】

（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。

【0624】

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。

【0625】

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

【0626】

T1のタイミングは、通常変動パターンによる変動演出（特別図柄の変動表示）が開始されるタイミング（演出図柄70aが停止表示されてから20フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZの変動表示、第1保留数字の非アニメーションによる減少表示、第1保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、及び、第1保留アイコンのアニメーションによる減少表示が開始される。

【0627】

具体的には、図54（b）に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が「2」から「1」に変化する。また、第1表示部70B1に表示されていた第1保留アイコン（CDアイコン）H11が当該アイコン表示領域70Cに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第2表示部70B2に表示さ

れていた第1保留アイコン（CDアイコン）H12が第1表示部70B1に向けて移動（シフト）を開始する。さらに、演出図柄70aがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄TZがスクロールを開始する。

【0628】

T2のタイミングは、第1特別図柄保留数（U1）が「1」から「2」に増加したタイミング（演出図柄70aが停止表示されてから30フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第1保留アイコンの変化表示、及び、減少表示の実行中であるため、第1保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は待機されることになる。

【0629】

具体的には、図54（c）に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が「1」から「2」に変化すると共に、演出図柄70aの縮小表示が継続する。

【0630】

T3のタイミングは、第1保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が開始してから20フレーム目となるタイミング（演出図柄70aが停止表示されてから40フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了する。また、待機していた第1保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始されると共に、アイコン発生時の報知音である第1発生報知音の出力が開始される。

【0631】

具体的には、図54（d）に示すように、第1画像表示装置70では、第1表示部70B1から移動してきた第1保留アイコンH11が当該アイコン表示領域70Cの中心に位置して当該アイコンTHになると共に、第2表示部70B2から移動してきた第1保留アイコンH12が第1表示部70B1の中心に位置し、演出図柄70aの縮小表示が停止する。また、第2表示部70B2に第1保留アイコン（CDアイコン）H13が極小サイズで表示されて拡大表示を開始すると共に、音声出力装置9からの第1発生報知音（ピコッ）の出力が開始される。

【0632】

T4のタイミングは、第1保留アイコンの増加表示が開始されてから5フレーム目となるタイミング（演出図柄70aが停止表示されてから45フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留アイコンの増加表示、及び、第1発生報知音の出力が継続している。

【0633】

具体的には、図54（e）に示すように、第1画像表示装置70では、第2表示部70B2に第1保留アイコン（CDアイコン）H13が小サイズで表示されて拡大表示を継続すると共に、音声出力装置9からの第1発生報知音（ピコッ）の出力が継続している。また、左側の変動表示領域での演出図柄70aのスクロール（下方向への移動）が開始される。

【0634】

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

【0635】

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

【0636】

このように、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示、及び、保留アイコンの減少表

10

20

30

40

50

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

【0637】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示、及び、保留アイコンの減少表示の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を待機（制限）しておき、保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始

10

【0638】

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。

【0639】

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

20

【0640】

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

【0641】

30

（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。

【0642】

まず、T1のタイミングは、SPリーチ変動パターンによる変動演出が開始されてから400フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、SPリーチ演出の前に実行されるノーマルリーチ演出、及び、特殊図柄TZの変動表示が継続している。

【0643】

40

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。

【0644】

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

【0645】

50

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。

【0646】

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

【0647】

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。

【0648】

T4のタイミングは、発展演出が開始されてから30フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから460フレーム目）である。このタイミングにおいて、発展演出が終了する一方、SPリーチ演出が開始される。

【0649】

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

【0650】

T5のタイミングは、第1特別図柄保留数（U1）が「1」から「2」に増加したタイミング（変動演出が開始されてから820フレーム目）である。このタイミングにおいて、第1保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、SPリーチ演出（対決演出）の実行中であるため、このタイミングでの第1保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。

【0651】

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。

【0652】

T6のタイミングは、SPリーチ演出（対決演出）が開始されてから420フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから880フレーム目）である。このタイミングにおいて、対決演出の最終演出（決め演出）の結果が導出される。

【0653】

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）。

【0654】

T7のタイミングは、SPリーチ演出（対決演出）が開始されてから450フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから910フレーム目）である。このタイミングにおいて、SPリーチ演出（対決演出）が終了し、第1保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、増加表示が行われる。

【0655】

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

10

20

30

40

50

表示されていた演出図柄 70 a が画面中央に拡大表示されて仮停止される（揺れ動いた状態になる）。また、第 1 表示部 70 B 1 に第 1 保留アイコン（CD アイコン）H 1 1 が再表示されると共に、第 2 表示部 70 B 2 に第 1 保留アイコン（CD アイコン）H 1 2 が通常サイズで表示される。

【0656】

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 70 a が停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 70 a と同じ組み合わせ「777」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 70 C に表示されていた当該アイコン T H が消去される。

【0657】

このように、特定演出（SPリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、この特定演出が終了することになる（フレーム更新）タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0658】

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

【0659】

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

【0660】

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

【0661】

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

【0662】

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。

【0663】

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。

【0664】

（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。

【0665】

まず、T 1 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

10

20

30

40

50

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。

【0666】

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。

10

【0667】

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くなる。

【0668】

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。

20

【0669】

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。

【0670】

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。

【0671】

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。

30

【0672】

具体的には、図58(d)に示すように、第1画像表示装置70では、背景画像HGが暗転すると共に、特定遊技状態の終了を示す「スペシャルタイム終了」、及び、所定の有利期間中に実行された大当たり遊技の回数「大当たり×1」の文字が表示される。また、仮停止している演出図柄70aが画面左上に縮小表示される。

【0673】

T5のタイミングは、リザルト表示が開始されてから15フレーム目となるタイミング(変動演出が開始されてから460フレーム目)である。このタイミングにおいて、リザルト表示が継続している。

40

【0674】

具体的には、図58(e)に示すように、第1画像表示装置70では、所定の有利期間中に獲得した(払い出された)遊技球の数を示す「TOTAL 1200pt」の文字が追加表示される。

【0675】

T6のタイミングは、リザルト表示が開始されてから30フレーム目となるタイミング(変動演出の開始から475フレーム目)である。このタイミングにおいて、演出図柄7

50

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。

【0676】

具体的には、図58(f)に示すように、第1画像表示装置70では、画面左上で仮停止していた演出図柄70aが画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄70aと同じ組み合わせ「285」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコン T H が消去される。

【0677】

T7のタイミングは、特定遊技状態における最後(100回目)の変動演出が終了して通常遊技状態における1回目の変動演出が開始されるタイミング(変動演出の開始から490フレーム目)である。このタイミングにおいて、演出図柄70a、及び、特殊図柄 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、第2保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、第2保留アイコンのアニメーションによる減少表示、第1保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、第1保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が開始される。

【0678】

具体的には、図59(g)に示すように、第1画像表示装置70では、第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数字が「4」から「3」に変化すると共に、第1表示部70D1に表示されていた第2保留アイコン(CDアイコン)H21が当該アイコン表示領域70Cに向けて移動(シフト)を開始すると共に、第2表示部70D2~第4表示部70D4に表示されていた第2保留アイコン(CDアイコン)H22~H24が1つ隣の表示部に向けて移動(シフト)を開始する。

【0679】

また、第1保留アイコン表示領域が復帰して第1表示部70B1に第1保留アイコン(CDアイコン)H11が復帰表示されると共に、第2表示部70B2に第1保留アイコン(CDアイコン)H12が通常サイズで表示される。さらに、演出図柄70aがスクロール(他の演出図柄に更新)されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄 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5aの左側領域に向けて遊技球を発射することを促す左打ち画像 H U が表示される。

【0680】

T8のタイミングは、第2保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が開始してから20フレーム目となるタイミング(前回の変動演出の開始から510フレーム目)である。このタイミングにおいて、第2保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了する。

【0681】

具体的には、図59(h)に示すように、第1画像表示装置70では、第1表示部70D1から移動してきた第2保留アイコンH21が当該アイコン表示領域70Cの中心に位置して当該アイコン T H になると共に、第2表示部70D2~第4表示部70D4から移動してきた第2保留アイコンH22~H24が隣の表示部の中心に位置し、演出図柄70aの縮小表示が停止する。

【0682】

T9のタイミングは、第2保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了してから10フレーム目となるタイミング(前回の変動演出の開始から520フレーム目)である。このタイミングにおいて、演出図柄70aのスクロール(下方向への移動)が継続する。

【0683】

具体的には、図59(i)に示すように、第1画像表示装置70では、左側の変動表示領域での演出図柄70aのスクロールに続いて、中央の変動表示領域での演出図柄70aのスクロール(下方向への移動)が開始される。

【0684】

このように、特定遊技状態中に第1特別図柄保留数(U1)が増加した場合には、第1保留アイコンの増加表示を待機(制限)する一方、第1保留数字の増加表示を開始するため、特定演出の実行中であっても特別図柄保留数が増加したことを遊技者に認識させるこ

10

20

30

40

50

とができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0685】

また、特定遊技状態中に第1特別図柄保留数（U1）が増加した場合には、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了した（フレーム更新）タイミングで、第1保留アイコンの増加表示を開始するため、それ以前に実行された第1保留数字の増加表示を見逃した場合であっても、第1特別図柄保留数が増加したことを認識することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0686】

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

10

【0687】

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。

【0688】

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

20

【0689】

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。

【0690】

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。

30

【0691】

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。

【0692】

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。

40

【0693】

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。

【0694】

50

(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。

【0695】

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。

10

【0696】

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。

【0697】

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。

20

【0698】

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。

【0699】

このように、図60に示した役物初期処理によれば、各種役物の原点位置への復帰動作を行うための原点復帰処理と、各種役物の初期動作及び初期発光を行うための初期動作処理とが同時に実行しないようになっている。このようにしたことで、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。

30

【0700】

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。

【0701】

40

(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。

【0702】

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。

【0703】

50

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。

【0704】

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。

10

【0705】

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。

【0706】

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。

20

【0707】

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。

【0708】

ランプCPU150aは、ステップR105-11において、盤役物処理番号を+1更新する。具体的には、盤役物処理番号が「0」であったならば、第2可動部材74を駆動対象とすべく盤役物処理番号を「1」に更新し、盤役物処理番号が「1」であったならば、盤役物（第1可動部材、第2可動部材）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「2」に更新する。

30

【0709】

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。

【0710】

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。

40

【0711】

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。

【0712】

50

ランプCPU150aは、ステップR105-16において、更新後の枠役物異常判定タイマが上限値（例えば5秒）であるか否かを判定する。枠役物異常判定タイマが上限値である場合には、演出ボタン17に復帰異常が発生したものとしてステップR105-17に処理を移し、枠役物異常判定タイマが上限値でない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。

【0713】

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。

【0714】

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。

【0715】

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。

【0716】

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。

【0717】

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。

【0718】

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、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。

【0719】

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、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行っていて演出動作が行われなかった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。

【0720】

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、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

10

20

30

40

50

することが可能となる。

【0721】

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。

【0722】

（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。

10

【0723】

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。

【0724】

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。

20

【0725】

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。

【0726】

ランプCPU150aは、ステップR107-5において、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作パターンを決定し、ランプRAM150cにセットする。具体的には、図63に示す盤役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ON時コマンドの種類、及び、復帰異常情報の有無に基づいて、複数の初期動作パターンの中から1つの初期動作パターンを決定する。

30

【0727】

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。

【0728】

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R107-1に処理を移し、盤役物処理番号が「1」である場合には、ステップ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。

40

【0729】

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。

50

【0730】

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。

【0731】

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。

10

【0732】

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。

【0733】

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。

20

【0734】

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。

【0735】

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。

30

【0736】

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。

【0737】

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。

40

【0738】

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。

【0739】

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

50

可動部材 7 4) の初期動作と、枠役物 (演出ボタン 1 7) の初期動作とを同時 (同時期) に実行可能となっている。このようにしたことで、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。

【0740】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、盤役物を構成する第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合には、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の初期動作を実行しないようになっている。このようにしたことで、復帰異常が発生している可動部材を無理やり初期動作させることで可動部材が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。

10

【0741】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合には、演出ボタン 1 7 の初期動作を実行しないようになっている。このようにしたことで、復帰異常が発生している演出ボタン 1 7 を無理やり初期動作させることで演出ボタン 1 7 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。

【0742】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。このようにしたことで、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。

20

【0743】

また、図 6 2 に示した初期動作処理によれば、盤役物 (第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4) の初期動作と、枠役物 (演出ボタン 1 7) 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。

【0744】

(盤役物初期動作パターン決定テーブル)

30

図 6 3 は、盤役物 (第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4) の初期動作パターンを決定する場合に参照される盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【0745】

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。

【0746】

初期動作パターンには、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン 0 1 ~ 0 3 や、客待ち状態中であることを示す第 1 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン 0 4 ~ 0 6 や、特別図柄の変動表示中であることを示す第 2 電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第 3 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン 0 7 ~ 0 9 が設定されている。

40

【0747】

「初期動作パターン 0 1」は、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がないときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が小下降→原点復帰→大下降→原点復帰の順で動作した後に第 2 可動部材 7 4 が移動→原点復帰の順で動作し、その期間において第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED が青と白で点灯 (発光) する。

「初期動作パターン 0 2」は、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常があるときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が動作せずに、第 2 可動部材 7 4 が移動→原点復帰の順で動作し、その期間において第 2 可動部材 LED が青と白で点灯 (発光) する。

50

「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。

【０７４８】

「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。

10

「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。

【０７４９】

「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。

20

【０７５０】

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。

【０７５１】

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。

30

【０７５２】

図６３に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、盤役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【０７５３】

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。

40

【０７５４】

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。

【０７５５】

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７

50

4の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【0756】

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。

10

【0757】

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。

20

【0758】

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。

【0759】

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。

30

【0760】

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。

【0761】

40

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。

【0762】

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

50

じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【0763】

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。

【0764】

(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。

【0765】

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。

【0766】

「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。

【0767】

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。

【0768】

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。

【0769】

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。

【0770】

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

10

20

30

40

50

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。

【0771】

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。

【0772】

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。

10

【0773】

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。

【0774】

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。

20

【0775】

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。

【0776】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第6の特徴としては、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

30

【0777】

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。

【0778】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第7の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン17が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン17が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン17が振動する時間とは異なる点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン17の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

40

【0779】

図64に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第8の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン17の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン17の動作確認とボタン振動モータ

50

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。

【0780】

(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。

【0781】

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。

10

【0782】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第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。

【0783】

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。

20

【0784】

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。

【0785】

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

【0786】

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。

【0787】

T4のタイミングにおいて、第2可動部材74の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

40

【0788】

T5のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了すると、演出ボタンLEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯(白点灯)となり、T6のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【0789】

T7のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯(白点灯)となり、T8のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間(例えば60秒)が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

50

【0790】

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

【0791】

T10のタイミングにおいて、主制御基板110から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第1保留数表示領域70Eに表示されている保留数字が「0」となって変動演出（演出図柄70a、及び、特殊図柄TZの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、BGMの出力）が開始される。

10

【0792】

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。

【0793】

（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66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。

20

【0794】

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。

【0795】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第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。

【0796】

このとき、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「135」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示（静止表示）された状態の第1待機画面が表示され、音声出力装置9からは、警報と「RAMクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

30

【0797】

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。

【0798】

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。

40

【0799】

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。

【0800】

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

50

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。

【0801】

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。

【0802】

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。

【0803】

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。

【0804】

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。

【0805】

（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。

【0806】

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。

【0807】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第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。

【0808】

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。

【0809】

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。

【0810】

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、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。

【0811】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常が発生した状態で第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 1 可動部材 L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、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。

【0812】

T 4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第 2 可動部材 7 4、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、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。

【0813】

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 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第 2 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。

【0814】

T 7 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特別図柄記憶指定コマンド（第 1 保留数 = 1）を受信すると、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 保留アイコンが表示されると共に、サブ第 1 保留表示器 8 3 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。

【0815】

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。

【0816】

このとき、第 1 可動部材 L E D による異常報知期間が終了し、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「0」を示す表示態様となる。

【0817】

（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 6 8 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【0818】

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。

【0819】

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 O N 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。

【0820】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「1 3 5」の演出図柄 7 0 a

10

20

30

40

50

、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 1 待機画面が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「RAM クリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【0821】

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。

【0822】

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。

10

【0823】

T 3 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 に復帰異常が発生した状態で第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、演出ボタン L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、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、及び、第 2 可動部材 L E D は消灯した状態を維持する。

【0824】

T 4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3 の初期動作が開始されるが、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始されない状態となる。このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青と白で交互に点灯する。

20

【0825】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 7 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 60 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【0826】

T 8 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特別図柄記憶指定コマンド（第 1 保留数 = 1）を受信すると、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている保留数字が「1」になり、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に第 1 保留アイコンが表示されると共に、サブ第 1 保留表示器 8 3 が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ポン♪」が出力される。

30

【0827】

T 9 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 保留数表示領域 70 E に表示されている保留数字が「0」となって変動演出（演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、BGM の出力）が開始される。

40

【0828】

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。

【0829】

（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 6 9 は、メイン RAM 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。

50

【0830】

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。

【0831】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第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。

【0832】

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。

10

【0833】

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。

【0834】

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。

20

【0835】

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。

【0836】

T4のタイミングにおいて、第2可動部材74の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第1可動部材LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第2可動部材LEDは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として青に点灯する。

30

【0837】

T5のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了すると、演出ボタンLEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T6のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【0838】

T7のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

40

【0839】

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。

【0840】

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

50

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。

【0841】

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。

【0842】

(電源復旧後に第2可動部材に復帰異常がある場合の具体例)

図70は、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧後に第2可動部材74に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【0843】

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。

【0844】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第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。

【0845】

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。

【0846】

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。

【0847】

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。

【0848】

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。

【0849】

T4のタイミングにおいて、第2可動部材74に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第2可動部材LEDが復帰異常の発生を報知するために赤点滅(異常報知態様)となり、初期動作処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第1可動部材LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として青に点灯する。

【0850】

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。

【0851】

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

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。

【0852】

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。

【0853】

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。

【0854】

（電源復旧後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図71は、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧後に第1可動部材73に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【0855】

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。

【0856】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第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。

【0857】

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。

【0858】

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。

【0859】

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。

【0860】

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。

【0861】

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。

【0862】

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 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、第1可動部材7 3の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第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。

【0863】

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。

10

【0864】

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、BGMの出力）が開始される。

【0865】

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8 1で変動表示が開始されると共に、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDが変動中点灯となり、サブ第1保留表示器8 3は、「0」を示す表示態様となる。

20

【0866】

（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7 2は、メインRAM1 1 0 cの初期化を伴わない電源投入後に演出ボタン1 7に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【0867】

T 1のタイミングにおいて、遊技機1の電源スイッチがONされて電源供給が開始されると、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。

【0868】

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ON時コマンドとしての第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板1 3 0が受信すると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材7 3、及び、演出ボタン1 7の原点位置への復帰動作が開始される。

30

【0869】

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「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。

【0870】

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。

40

【0871】

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。

【0872】

T 3のタイミングにおいて、演出ボタン1 7に復帰異常が発生した状態で第1可動部材7 3、及び、演出ボタン1 7の復帰動作が終了すると、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7 4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

50

持する。

【0873】

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。

【0874】

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。

10

【0875】

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。

【0876】

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。

20

【0877】

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。

【0878】

（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）

30

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。

【0879】

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。

【0880】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第2電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第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

【0881】

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。

【0882】

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。

【0883】

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 は、「3」を示す表示態様となり、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「0」を示す表示態様となる。

【0884】

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。

【0885】

T 4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態を維持する。

【0886】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始され、T 7 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態を維持する。

【0887】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から特別図柄確定コマンドを受信すると、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第 2 待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置 9 から停止音「ドン♪」が出力される。

【0888】

このとき、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B には、3 つの第 1 保留アイコンが表示されるが、当該アイコン表示領域 7 0 C は、その表示領域が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保（台座画像が表示）されているが当該アイコンが表示されない状態となる。

【0889】

T 9 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「2」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

【0890】

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。

【0891】

なお、電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶なしの場合については、T 2 のタイミングにおいてサブ第 1 保留表示器 8 3 に「0」が表示され、T 9 のタイミングにおいて客待ち状態指定コマンドを受信して変動演出が開始されない以外は、上述した T 1 のタイミングから T 8 のタイミングまでの基本的な動作の流れは同じとなる。

【0892】

（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 4 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。

【0893】

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

10

20

30

40

50

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。

【0894】

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。

【0895】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信しないまま、特別図柄記憶指定コマンド（第1保留数、及び、第2保留数＝0）を受信すると、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。

10

【0896】

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。

【0897】

T3のタイミングにおいて、第1始動口45への遊技球の入賞に基づく第1特別図柄記憶指定コマンド（第1保留数＝1）を受信すると、画像表示装置には初期画面が表示された状態を維持するが、サブ第1保留表示器83が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ポン♪」が出力される。

20

【0898】

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。

【0899】

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。

30

【0900】

なお、電源ON時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例についても、上述した電源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と同様となる。

【0901】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例）

図75は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板110、及び、演出制御基板130への電源供給中）において主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例を示す図である。

40

【0902】

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。

【0903】

T1のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示（静止表示）され

50

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。

【0904】

なお、T1のタイミングが各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレ演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

【0905】

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

【0906】

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。

【0907】

なお、主制御基板110への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

20

【0908】

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

【0909】

T4のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

30

【0910】

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、第2待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「135」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示（静止表示）された状態の第1待機画面が表示され、音声出力装置9からは、警報と「RAMクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【0911】

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。

40

【0912】

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。

【0913】

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、

50

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。

【0914】

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。

【0915】

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

【0916】

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。

【0917】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板110への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T4のタイミングで電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となる。

20

【0918】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図66、図67、又は、図68に示した具体例と同じように各種役物の初期動作が行われることになる。

30

【0919】

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

【0920】

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。

【0921】

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。

40

【0922】

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。

【0923】

50

その後、主制御基板 110 への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、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。

【0924】

そして、主制御基板 110 への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、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。

10

【0925】

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。

【0926】

その後、主制御基板 110 から送信される電源 ON 時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板 130 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 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

【0927】

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、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄 70a、及び、特殊図柄 TZ が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となる。

【0928】

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。

【0929】

30

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。

【0930】

その後、第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 74 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯した状態を維持する。

【0931】

そして、第 2 可動部材 74 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 LED は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 LED は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン LED は、初期発光として青に点灯する。

40

【0932】

その後、演出ボタン 17 の初期動作が終了すると、演出ボタン LED において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、第 1 可動部材 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。

【0933】

そして、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。

50

【0934】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中、つまり、画像表示装置に変動演出画面が表示されているときに電源復旧指定コマンドを受信した場合、図73に示した具体例のT2のタイミング以降と同様となる。

【0935】

また、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中、つまり、画像表示装置にオープニング演出画面、ラウンド演出画面、及び、エンディング演出画面の何れかが表示されているときに電源復旧指定コマンドを受信した場合、画像表示装置の表示内容を除いて図73に示した具体例のT2のタイミング以降と同様となる。

10

【0936】

具体的には、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面に代えて特殊な大当たり演出画面が表示され、次にラウンド指定コマンドやエンディング指定コマンドを受信するまでは、特殊な大当たり演出画面の表示を維持する。なお、大当たり遊技が終了するまで特殊な大当たり演出画面の表示を維持するようにしてもよい。

【0937】

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が行われることになる。

【0938】

このように、図65～図75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。

20

【0939】

また、図65～図75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、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【0940】

また、図65～図75に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70D）、及び、サブ保留表示器（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【0941】

また、図65～図75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

50

）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。

【0942】

また、図65～図75に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82）については、遊技の制御状態が復旧した後に特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にある変動表示（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。

10

【0943】

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。

【0944】

また、図65～図75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、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

【0945】

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）を保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

30

【0946】

また、図65～図75に示した具体例によれば、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入が行われた場合には、メインRAM110cの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われた場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄70aが表示されたタイミング（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。

【0947】

また、図65～図75に示した具体例によれば、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。

40

【0948】

また、図65～図75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。

【0949】

50

また、図 6 5～図 7 5 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減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。

【0950】

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減することで異常報知を行った場合において、演出ボタン 1 7 が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。

【0951】

また、図 6 5～図 7 5 に示した具体例によれば、客待ち状態中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄 7 0 a が表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄 7 0 a が表示されるタイミング）から、各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の初期動作を行うが、特別図柄の変動表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄 7 0 a が表示される前のタイミング（復帰中画面の表示中）から各種役物の初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、電源供給が発生したときの状態に応じて適切なタイミングで各種役物の初期動作を行うことが可能となる。

【0952】

また、図 6 5～図 7 5 に示した具体例によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄 7 0 a の表示前）にサブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）が保留数を示す表示態様になった後に初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に盤役物の初期動作を行うことができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【0953】

また、図 6 5～図 7 5 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、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。

【0954】

また、図 6 5～図 7 5 に示した具体例によれば、メイン RAM 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 RAM 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。

【0955】

また、図 6 5～図 7 5 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。

【0956】

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

10

20

30

40

50

出力しないようにしてもよい。

【0957】

また、図65～図75に示した具体例によれば、電源ON時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない場合には、初期画面を表示するだけで各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行しないようになっている。このようにしたことで、電源ON時コマンドを受信できない異常が発生していることを把握することが可能となる。

【0958】

また、図65～図75に示した具体例によれば、電源ON時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、主制御基板110から始動口への遊技球の入賞に基づく特別図柄記憶指定コマンドを受信すると、入賞音を出力するようになっている。このようにしたことで、初期画面を表示しているときであっても始動口への遊技球の入賞があったことを的確に報知することが可能となる。

【0959】

また、図65～図75に示した具体例によれば、電源ON時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、主制御基板110から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。このようにしたことで、変動演出の開始が遅れずに実行されることになり、特別図柄の変動時間の範囲内で変動演出を最初から最後まで実行することが可能となる。

【0960】

また、図65～図75に示した具体例によれば、電源ON時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、主制御基板110から変動開始コマンドを受信すると、各種役物の復帰動作や初期動作を実行せずに変動演出を実行するようになっている。このようにしたことで、変動演出の実行中において復帰動作や初期動作によって阻害されずに各種役物を用いた演出を実行することが可能となる。

【0961】

また、図65～図75に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【0962】

また、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【0963】

また、図65～図75に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化

10

20

30

40

50

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。

【0964】

また、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

10

【0965】

なお、主制御基板 1 1 0 から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するのではなく、音声出力装置 9 から初期化報知音を出力するだけにしてもよい。

【0966】

また、図 6 5～図 7 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）が終了した後であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第 1 待機画面を表示し、主制御基板 1 1 0 から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第 2 待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

20

【0967】

また、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第 1 待機画面を表示し、主制御基板 1 1 0 から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第 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 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

【0968】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例）

図 7 6 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例を示す図である。

【0969】

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 1 6 0 から主制御基板 1 1 0 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 1 6 0 から主制御基板 1 1 0 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。

40

【0970】

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

50

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。

【0971】

なお、T 1 のタイミングが各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が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 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。

【0972】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「0」を示す表示態様となる。

10

【0973】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止すると、画像表示装置では、第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

【0974】

なお、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。

20

【0975】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われる。このとき、画像表示装置には、第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯する。

【0976】

このとき、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）は非表示となる。

30

【0977】

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 O N 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。

【0978】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「1 3 5」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 1 待機画面が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「R A M クリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

40

【0979】

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。

【0980】

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。

【0981】

50

T 5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。

【0982】

T 6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。

【0983】

T 7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、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。

【0984】

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）となり、T 10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。

【0985】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板110への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T 3のタイミングで主制御基板110への電源供給が停止するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となる。

【0986】

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

【0987】

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。

【0988】

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。

【0989】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、及び、サブ普図保留表示器86は、「0」を示す表示態様となる。

【0990】

その後、主制御基板110への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、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

10

20

30

40

50

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。

【0991】

そして、主制御基板 110 への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、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。

【0992】

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。

【0993】

その後、主制御基板 110 から送信される電源 ON 時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板 130 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 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。

【0994】

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。

【0995】

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。

【0996】

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。

【0997】

その後、第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 74 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯した状態を維持する。

【0998】

そして、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。

【0999】

その後、演出ボタン 17 の初期動作が終了すると、演出ボタン LED において初期発光が終了して客待ち中点灯 (白点灯) となり、T6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 73 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 74 の初期動作が開始される。

【1000】

そして、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。

【1001】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出 (ハズレ変動演出、大当たり変動演出) の実行中、つまり、画像表示装置に変動演出画面が表示されているときに主制御基板 110 への電源供給 (バックアップ電源除く

10

20

30

40

50

）だけが停止し、その後に主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開した場合についても、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、その後に主制御基板 1 1 0 から送信される電源 ON 時コマンドとしての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、各種役物の復帰動作、及び、初期動作が実行される。このとき、画像表示装置では、初期画面に代えて「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、次に特別図柄確定コマンドを受信するまでは、復帰中画面の表示を維持する。

【1 0 0 2】

また、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中、つまり、画像表示装置にオープニング演出画面、ラウンド演出画面、及び、エンディング演出画面の何れかが表示されているときに主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止し、その後に主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開した場合についても、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、その後に主制御基板 1 1 0 から送信される電源 ON 時コマンドとしての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、各種役物の復帰動作、及び、初期動作が実行される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面に代えて特殊な大当たり演出画面が表示され、次にラウンド指定コマンドやエンディング指定コマンドを受信するまでは、特殊な大当たり演出画面の表示を維持する。なお、大当たり遊技が終了するまで特殊な大当たり演出画面の表示を維持するようにしてもよい。

【1 0 0 3】

このように、図 7 6 に示した変形例によれば、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した場合、演出図柄 7 0 a 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 1 1 0 への電源供給が停止していた（主制御基板 1 1 0 に異常があった）ことを把握することが可能となる。

【1 0 0 4】

また、図 7 6 に示した変形例によれば、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した場合、初期画面の表示中から第 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 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 1 1 0 への電源供給が停止していた（主制御基板 1 1 0 に異常があった）ことを把握し易くなる。

【1 0 0 5】

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。

【1 0 0 6】

また、主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開した場合に待機画面から初期画面に切り替えるのではなく、電源投入指定コマンドを受信した段階で待機画面から初期画面に切り替えるようにしてもよい。この場合、待機画面から初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよいし、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングで各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。

【1 0 0 7】

また、主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開（電源投入指定コマンドを受信）した場合に待機画面から初期画面に切り替えるのではなく、待機画面から非表示状態に切り替えた後に初期画面を表示するようにしてもよい。この場合、非表示状態から初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよいし、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングで各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。

【1 0 0 8】

（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77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。

【1009】

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。

【1010】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

10

【1011】

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。

【1012】

また、電源ON時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第1保留数、及び、第2保留数＝0）を受信すると、画像表示装置の第1保留数表示領域70E、及び、第2保留数表示領域70Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

20

【1013】

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。

【1014】

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。

【1015】

30

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。

【1016】

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。

【1017】

40

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「ポン♪」が出力される。

【1018】

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

50

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。

【1019】

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。

【1020】

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。

10

【1021】

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。

【1022】

このように、図77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。

20

【1023】

また、図77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。

30

【1024】

また、図77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。

【1025】

また、図77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。

40

【1026】

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。

【1027】

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L

50

E Dが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【1028】

(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)

図78、及び、図79は、当該アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機1への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【1029】

図78(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。

10

【1030】

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78(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。

【1031】

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。

20

【1032】

その後、図78(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。

【1033】

そして、SPリーチに発展すると、図78(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。

【1034】

その後、SPSPリーチに発展すると、図78(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。

30

【1035】

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78(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。

【1036】

その後、遊技機1への電源供給が再開すると、図79(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。

40

【1037】

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79(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。

【1038】

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79(i)に示すように、演出図柄

50

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。

【1039】

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。

【1040】

その後、次の変動演出が開始されると、図79（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。

10

【1041】

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79（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

【1042】

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

【1043】

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。

【1044】

その後、大当たり遊技のオープニングが開始されると、図79（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。

40

【1045】

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。

【1046】

このように、図78～図79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

50

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 70 a の仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）が行われずに演出図柄 70 a 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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【1047】

また、図 78～図 79 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 70 a が停止表示（静止表示）される場合、通常ハズレ演出図柄ではなく、電源復旧時の初期図柄である演出図柄の組み合わせが停止表示（静止表示）されるようになっている。このようにしたことで、停止表示（静止表示）する演出図柄を抽選で決定するような煩雑な処理を行わずに済み、遊技の制御状態が復旧する電源復旧であること、及び、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを把握することが可能となる。

10

【1048】

また、図 78～図 79 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

【1049】

また、図 78～図 79 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。

【1050】

また、図 78～図 79 に示した演出例によれば、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出に上述した昇格演出の実行期間が含まれる場合に、電源供給が再開して制御状態が復旧した後において昇格演出を実行せずに大当たり演出図柄が停止表示（静止表示）されるようになっている。このようにしたことで、演出図柄が停止表示（静止表示）されるまでに無駄な演出が行われなため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が大当たり変動演出であったことを遊技者に即座に把握することが可能となる。

30

【1051】

また、図 78～図 79 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

【1052】

また、図 78～図 79 に示した演出例によれば、特殊図柄 T Z については、電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において、電源供給が停止する前と同じ表示態様であつて、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。

50

【1053】

また、図78～図79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70a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70C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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【1054】

また、図78～図79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、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【1055】

また、図78～図79に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった当該アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプNRを大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプNRを大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となる。

【1056】

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70a、及び、特殊図柄TZ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待機画面を表示してもよい。

【1057】

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70a、及び、特殊図柄TZ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70a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TZ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TZを表示してもよい。

【1058】

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70a、及び、特殊図柄TZ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70a、及び、特殊図柄TZ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。

【1059】

また、変動演出においてリーチ状態の演出図柄70aが表示されずに大当たり遊技が実行されるか否かを煽る（大当たり遊技が実行されることを期待させる）特定演出を実行可能とした場合、その特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して制御状態が復旧した後においては、ハズレであれば電源復旧時の初期図柄である演出図柄70a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70aを停止表示（静止表示）するようにしてもよい。

【1060】

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。

【1061】

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。

10

【1062】

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。

【1063】

20

また、特殊図柄TZについては、電源供給が再開して制御状態が復旧した後において演出図柄70aと同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）するのではなく、演出図柄70aと異なる組合せとなる数字で停止表示（静止表示）するようにしてもよい。

【1064】

また、電源供給が再開して制御状態が復旧した後が通常遊技状態且つ客待ち状態である場合には、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZを停止表示（静止表示）する一方、電源供給が再開して制御状態が復旧した後が特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）且つ客待ち状態である場合には、演出図柄70aを停止表示（静止表示）せずに、特殊図柄TZを停止表示（静止表示）するようにしてもよい。

【1065】

30

（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80、及び、図81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。

【1066】

図80（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。

【1067】

40

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図80（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。

【1068】

ここで、変動表示を開始する演出図柄70aの周囲にエフェクト画像EFが表示されることで連続予告演出の1回目の演出が開始され、第2表示部70B2にシフト表示された第1保留アイコン（アイコン最終表示態様＝赤キャラアイコン）の表示態様が青キャラアイコンに変化表示することで保留アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプNRが消灯した状態から青点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される

50

。

【1069】

その後、図80(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80(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。

【1070】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図80(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。

10

【1071】

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。

【1072】

そして、図80(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80(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

【1073】

その後、遊技機1への電源供給が再開すると、図80(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。

【1074】

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81(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

【1075】

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81(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。

【1076】

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

【1077】

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81(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。

【1078】

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

50

ャラアイコンに変化表示することで当該アイコン変化演出が開始される。一方、ランプ変化演出に関する抽選については新たに実行されないため、入賞口ランプ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。

【1079】

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。

【1080】

その後、図81(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。

10

【1081】

そして、図81(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。

【1082】

その後、SPリーチに発展すると、図81(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。

【1083】

20

そして、SPSPリーチに発展すると、図81(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。

【1084】

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81(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。

【1085】

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。

30

【1086】

このように、図80～図81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。

【1087】

40

また、図80～図81に示した演出例によれば、特別アイコンとして表示されている(最終表示態様までは変化していない場合、及び、最終表示態様まで変化している場合を含む)保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、特別アイコンとして表示されていた保留アイコンを通常アイコンとして表示するようになっている。このようにしたことで、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【1088】

また、図80～図81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

50

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。

【1089】

また、図80～図81に示した演出例によれば、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出の実行中において、当該アイコン変化演出を再び実行する場合であっても、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行しないようになっている。このようにしたことで、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1090】

また、図80～図81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

【1091】

（各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例）

図82（a）、及び、図82（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。

【1092】

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。

【1093】

まず、図82（a）について説明する。

図82（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。

30

【1094】

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。

【1095】

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。

40

【1096】

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EG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。

【1097】

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45a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

50

続エラー報知が継続した状態となる。

【1098】

次に、図82(b)について説明する。

図82(b)は、客待ち状態中において第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の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【1099】

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。

【1100】

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、磁気検出センサ53a、及び、電波検出センサ54a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。

【1101】

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EG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。

【1102】

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が解除されて磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a、及び、第1始動口検出スイッチ45a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。

【1103】

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。

【1104】

このように、図82に示した具体例によれば、主制御基板110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53a、電波検出センサ54a）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。

【1105】

また、図82に示した具体例によれば、特定の検出手段（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）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になるまでは磁気エラーや電波エラーのエラー報知を継続するようになっている。このようにしたこと、磁気検出センサ53aや電波検出センサ54aに対する不正行為の発生を抑制することが可能となる。

【1106】

また、図82に示した具体例によれば、払出制御基板120が接続状態から未接続状態になってもエラー報知が行われなくなっている。このようにしたこと、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

10

20

30

40

50

【1107】

なお、主制御基板110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53a、電波検出センサ54a）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、各種のエラー報知（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。

【1108】

また、磁気検出センサ53aや電波検出センサ54a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45aが未接続状態から接続状態になると接続エラー報知が解除されるようにしてもよい。このようにすると、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

10

【1109】

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。

【1110】

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EG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EG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。

20

【1111】

（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。

【1112】

（ランプ／駆動制御部の役物初期処理）

図83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83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。

【1113】

30

ランプCPU150aは、ステップR101Aにおいて、電源供給の開始時にランプRAM150c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R102Aに処理を移し、電源ONフラグがある場合には、ステップR101Bにおいて、電源ONフラグをクリアする。

【1114】

ランプCPU150aは、ステップR102A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R102B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R104に処理を移す。

【1115】

40

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。

【1116】

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。

【1117】

50

このように、図 8 3 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で、遊技の制御状態が初期化されるのか、遊技の制御状態が復旧されるのかを意識しなくて済み、電源供給の開始後における各種役物の復帰動作、及び、初期動作に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【1118】

また、図 8 3 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で、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。

10

【1119】

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。

20

【1120】

（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 8 4 は、メイン RAM 110c 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。

【1121】

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。

【1122】

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。

30

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。

【1123】

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。

【1124】

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。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。

40

【1125】

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。

【1126】

さらに、主制御基板 110 から送信される電源 ON 時コマンドとしての電源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 L

50

E Dの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯する。

【1127】

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。

【1128】

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

【1129】

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。

【1130】

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。

20

【1131】

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。

【1132】

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。

30

【1133】

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。

【1134】

（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85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。

【1135】

40

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。

【1136】

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。

【1137】

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

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。

【1138】

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。

【1139】

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、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、演出ボタンLEDは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

10

【1140】

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。

【1141】

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するところ、今回は初期動作処理が終了しているため、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。

【1142】

20

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。

【1143】

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。

【1144】

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

【1145】

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。

【1146】

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。

40

【1147】

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。

【1148】

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

50

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。

【1149】

(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86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。

【1150】

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。

【1151】

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。

【1152】

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。

【1153】

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。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。

【1154】

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。

【1155】

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するところ、今回は初期動作処理が終了しているため、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。

【1156】

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。

【1157】

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。

【1158】

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。

【1159】

10

20

30

40

50

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。

【1160】

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。

10

【1161】

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。

【1162】

（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87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。

【1163】

20

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。

【1164】

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。

【1165】

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。

30

【1166】

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。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する。

【1167】

40

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。

【1168】

さらに、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯する。

【1169】

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

50

力される。

【1170】

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。

【1171】

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

【1172】

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。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。

【1173】

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。

20

【1174】

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。

【1175】

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。

30

【1176】

（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88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。

【1177】

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

【1178】

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。

【1179】

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。

【1180】

50

T 3のタイミングにおいて、第2可動部材74の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【1181】

T 4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、T 5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。

【1182】

さらに、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、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すると共に、第2可動部材LEDの発光態様に変化して白で点灯する。

【1183】

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。

【1184】

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。

【1185】

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。

【1186】

T 6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。

【1187】

T 7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。

【1188】

T 8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。

【1189】

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。

【1190】

（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89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。

10

20

30

40

50

【1191】

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。

【1192】

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。

【1193】

10

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。

【1194】

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。

【1195】

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、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、演出ボタンLEDは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

20

【1196】

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。

【1197】

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第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、第1可動部材LEDの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯するところ、今回は初期動作処理が終了しているため、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。

30

【1198】

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。

【1199】

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。

【1200】

40

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。

【1201】

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。

【1202】

50

T 7のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「0」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、BGM の出力）が開始される。

【1 2 0 3】

このとき、第 2 可動部材 L E D による異常報知期間が終了し、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「0」を示す表示態様となる。

【1 2 0 4】

（電源復旧後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図 9 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 1 可動部材 7 3 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【1 2 0 5】

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 2 0 6】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。

また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

【1 2 0 7】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常が発生した状態で第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となり、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【1 2 0 8】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第 2 可動部材 7 4、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、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、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【1 2 0 9】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。

【1 2 1 0】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 O N 時のコマンドとしての第 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 2 可動部材 L E D の発光態様が変化して白で点灯するところ、今回は初期動作処理が終了しているため、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 2 1 1】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示される。

【1 2 1 2】

さらに、電源 O N 時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第 1 保留数、及び、第 2 保留数 = 0）を受信すると、画像表示装置の第 1 保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

10

20

30

40

50

【1213】

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。

【1214】

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

【1215】

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。

【1216】

このとき、第1可動部材LEDによる異常報知期間が終了し、サブ第1変動表示器81で変動表示が開始されると共に、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDが変動中点灯となり、サブ第1保留表示器83は、「0」を示す表示態様となる。

20

【1217】

（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91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。

【1218】

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。

【1219】

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。

30

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。

【1220】

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。

40

【1221】

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。このとき、第1可動部材LED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。

【1222】

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。

【1223】

さらに、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第1電源復旧指

50

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赤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白で点灯する。

【1224】

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。

【1225】

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

【1226】

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。

【1227】

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。

【1228】

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

【1229】

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。

30

【1230】

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。

【1231】

（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 92 は、メイン RAM 110c 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。

【1232】

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

【1233】

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。

【1234】

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

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。

【1235】

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。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、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【1236】

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。

10

【1237】

さらに、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第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、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDの発光態様に変化して消灯する。

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。

【1238】

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。

20

【1239】

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。

【1240】

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が消灯した状態を維持する。

30

【1241】

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から停止音出力される。

【1242】

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。

40

【1243】

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「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。

【1244】

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。

【1245】

50

（電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図９３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。

【１２４６】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、主制御基板１１０に電源が供給されていないケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線しているケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっているケース等が挙げられる。

【１２４７】

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。

【１２４８】

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。

【１２４９】

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。

【１２５０】

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。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白で交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【１２５１】

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。

【１２５２】

T５のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信しないまま、特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置では初期画面が表示された状態を維持する。

【１２５３】

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。

【１２５４】

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の表示態様に変化して消灯した状態となる。

【１２５５】

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。

【１２５６】

10

20

30

40

50

T 8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。

【1257】

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。

10

【1258】

なお、電源ON時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例についても、上述した電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例と同様となる。

【1259】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例）

図94は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板110、及び、演出制御基板130への電源供給中）において主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例を示す図である。

【1260】

20

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。

【1261】

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。

30

【1262】

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。

【1263】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110への電源供給だけが停止すると、画像表示装置では、第2待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置80（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、サブ普図変動表示器85、サブ普図保留表示器86）も表示内容を維持する。

40

【1264】

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

【1265】

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

50

ての電源投入指定コマンドを演出制御基板 130 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の原点位置への復帰動作が開始される。

【1266】

このとき、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED は、初期発光として赤と白に交互に点灯し、演出ボタン LED は、初期発光を行わずに客待ち中点灯を維持し、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。

【1267】

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

【1268】

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。

【1269】

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。

20

【1270】

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。

【1271】

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。

30

【1272】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板 110 への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T4 のタイミングで電源 ON 時コマンドとしての電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板 110 への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となる。

40

【1273】

また、各種役物に異常がある場合については、図 85、図 86、又は、図 87 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作が行われることになる。

【1274】

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

【1275】

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、

50

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。

【1276】

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。

【1277】

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

【1278】

その後、主制御基板110への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、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。

【1279】

そして、主制御基板110への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置80（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、サブ普図変動表示器85、サブ普図保留表示器86）も表示内容を維持する。

20

【1280】

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。

【1281】

その後、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第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

【1282】

このとき、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDは、初期発光として赤と白に交互に点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光を行わずに客待ち中発光を維持し、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。

【1283】

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。

40

【1284】

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。

【1285】

その後、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74の復帰動作が開始され、第2可動部材74の復帰動作が終了すると原点復帰処理

50

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。

【1286】

そして、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。

【1287】

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

【1288】

また、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板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、主制御基板110から送信される電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、各種役物の復帰動作、及び、初期動作が実行される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面に代えて特殊な大当たり演出画面が表示され、次にラウンド指定コマンドやエンディング指定コマンドを受信するまでは、特殊な大当たり演出画面の表示を維持する。なお、大当たり遊技が終了するまで特殊な大当たり演出画面の表示を維持するようにしてもよい。

【1289】

このように、図84～図94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。

【1290】

また、図84～図94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、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1291】

また、図84～図94に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70D）、及び、サブ保留表示器（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状

10

20

30

40

50

態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1292】

また、図84～図94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。

10

【1293】

また、図84～図94に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82）については、遊技の制御状態が復旧した後に特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にあるのは変動表示（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。

【1294】

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。

20

【1295】

また、図84～図94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、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【1296】

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）を保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

【1297】

また、図84～図94に示した具体例によれば、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入が行われた場合には、メインRAM110cの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われた場合と同じタイミング、つまり、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。

40

【1298】

また、図84～図94に示した具体例によれば、各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の復帰動作中にあるのは、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。

50

【1299】

また、図84～図94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。

【1300】

また、図84～図94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。

10

【1301】

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。

【1302】

また、図84～図94に示した具体例によれば、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入が行われた場合には、メインRAM110cの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われた場合と同じタイミング、つまり、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。

20

【1303】

また、図84～図94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、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。

【1304】

また、図84～図94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、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することが可能となる。

30

【1305】

また、図84～図94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。

40

【1306】

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。

【1307】

また、図84～図94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。

50

【1308】

また、図84～図94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、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

【1309】

また、図84～図94に示した具体例によれば、電源ON時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、主制御基板110から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。このようにしたこと

10

【1310】

また、図84～図94に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。このようにしたこと

20

【1311】

また、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたこと

30

【1312】

また、図84～図94に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたこと

【1313】

また、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたこと

40

【1314】

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、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

50

報知音を出力するだけにしてもよい。

【1315】

また、図84～図94に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第1待機画面を表示し、主制御基板110から再び電源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2待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

10

【1316】

なお、客待ち状態中（演出図柄70aが表示される待機画面の表示中、客待ちデモ演出画面の表示中）に主制御基板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受信した場合だけでなく、変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中に主制御基板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受信した場合であっても、初期画面を表示せずに待機画面を表示するとよい。

【1317】

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

20

【1318】

なお、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。

30

【1319】

また、通常遊技状態における演出モードをA～Cの3種類設け、演出モード毎に演出図柄70aの数字のデザイン及びキャラクタのデザインの少なくとも一方を異ならせるようにしてもよい。また、高確時短遊技状態における演出モードをD～Eの2種類設け、演出モード毎に演出図柄70aの数字のデザイン及びキャラクタのデザインの少なくとも一方を異ならせるようにしてもよい。さらに、低確時短遊技状態における演出モードをF～Gの2種類設け、演出モード毎に演出図柄70aの数字のデザイン及びキャラクタのデザインの少なくとも一方を異ならせるようにしてもよい。

40

【1320】

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。

50

【1321】

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。

【1322】

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。

【1323】

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70aを縮小表示させる場合に、演出図柄70a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70aが仮停止表示（揺動表示）されるときに、演出図柄70aを数字＋キャラクタに復帰させるようにしてもよい。

【1324】

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70a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、初期画面の表示終了後に数字＋キャラクタの演出図柄70aが揺動表示せずに静止表示されることになる。

【1325】

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70a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、初期画面の表示終了後に数字＋キャラクタの演出図柄70aが揺動表示せずに静止表示されることになる。

【1326】

＜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。

【1327】

◆上記課題を解決するための第1の構成として、本実施の形態の遊技機1によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機にお

いて、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインCPU110a）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインRAM110c）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第1画像表示装置70）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部140）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部140）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記主制御手段から送信された前記権利が発生したことを示すコマンド（始動口入賞指定コマンド）の受信に応じたフレーム更新タイミングで実行する第1変化演出（入賞時変化演出）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の所定のフレーム更新タイミングで実行する第2変化演出（ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01）とを含み、前記演出実行手段は、前記第1変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第1変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了するようにしている。このようにしたこと、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1328】

20

◆上記課題を解決するための第2の構成として、本実施の形態の遊技機1によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインCPU110a）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインRAM110c）と、前記判定の結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該図柄を停止表示させる変動制御手段と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第1画像表示装置70）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部140）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部140）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記主制御手段から送信された前記図柄の変動表示が開始することを示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信に応じたフレーム更新タイミングで実行する第1変化演出（ノーマル変化パターン01）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の所定のフレーム更新タイミングで実行する第2変化演出（ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01）とを含み、前記演出実行手段は、前記第1変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第1変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了するようにしている。このようにしたこと、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

【1329】

◆上記課題を解決するための第3の構成として、本実施の形態の遊技機1によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインCPU110a）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインRAM110c）と、前記判定の結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該図

50

柄を停止表示させる変動制御手段（メインCPU110a）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する判定前保留画像（保留アイコン）と、前記権利に対して前記判定が行われてからの当該権利に対応する判定後保留画像（当該アイコン）とを表示手段（第1画像表示装置70）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部140）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部140）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記判定前保留画像又は前記判定後保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す判定前特別保留画像又は判定後特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記図柄の変動表示が開始するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（変動パターン指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第1変化演出（ノーマル変化パターン01）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第2変化演出（ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01）とを含み、前記演出実行手段は、前記第1変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第1変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記判定前特別保留画像に変化させる場合よりも前記判定後特別保留画像に変化させる場合の方が、前記第2変化演出が実行される割合が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1330】

◆上記課題を解決するための第4の構成として、本実施の形態の遊技機1によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部130m）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインCPU110a）と、前記判定の権利を所定数保留可能な保留手段（メインRAM110c）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第1画像表示装置70）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部140）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部140）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、保留している前記権利の数が変化するとき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。

【1331】

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「疑似連」など）を表示するもの等を含む。

【1332】

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「疑似連」など）を表示するもの等を含む。

10

【1333】

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。

【1334】

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。

20

【1335】

＜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。

30

【1336】

◆上記課題を解決するための第1の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第1保留情報の減少表示と、前記第2保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記第2保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第1保留情報の減少表示（1減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

40

【1337】

◆上記課題を解決するための第2の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御

50

手段（演出制御基板 130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第 1 保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第 2 保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第 1 保留情報の減少表示と、前記変動演出が開始された前記第 2 保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記第 2 保留情報の前記実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第 1 保留情報の減少表示（1 減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

10

【1338】

◆上記課題を解決するための第 3 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板 130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第 1 保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第 2 保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第 1 保留情報の減少表示と、前記第 2 保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第 1 保留情報の増加表示と、前記第 2 保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第 2 保留情報の減少表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第 2 保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第 1 保留情報の増加表示（1 加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

20

30

【1339】

◆上記課題を解決するための第 4 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板 130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第 1 保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第 2 保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第 1 保留情報の減少表示と、前記変動表示が開始された前記第 2 保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第 1 保留情報の増加表示と、前記第 2 保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第 2 保留情報の変化表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第

40

50

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。

【1340】

◆上記課題を解決するための第5の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（1/30ms）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第2保留情報の増加表示（保留アイコン表示領域に追加表示された保留アイコンの通常サイズへの拡大）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第1保留情報の増加表示（1加算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

10

20

【1341】

◆上記課題を解決するための第6の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記変動演出実行手段は、前記変動演出の実行中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、全回転リーチ演出）を実行可能であり、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記特定演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第1保留情報の増加表示（1加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第2保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定演出が終了、縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

30

40

【1342】

◆上記課題を解決するための第7の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（

50

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。

【1343】

(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どうかを判定し、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2017-189604号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかが把握し難いという問題があった。

【1344】

◆上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光)可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)と、電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作動(初期動作、初期発光)を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出作動(演出動作、演出発光)を行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期作動の作動態様(動作態様、発光態様等)を異ならせるようになっている。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。

【1345】

◆上記課題を解決するための第2の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段(演出ボタン17)と、電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操作手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記操作手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期発光の発光態様(発光態様等)を異ならせるようになっている。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。

【1346】

◆上記課題を解決するための第3の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74)と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段(主制御基板110)と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合

と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様（工程数や各工程の動作等の動作態様等）を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【1347】

◆上記課題を解決するための第4の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記可動演出手段は、第1可動演出手段（第1可動部材73）と、第2可動演出手段（第2可動部材74）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記第1可動演出手段における前記初期発光の発光態様の少なくとも一部を同じとするが、前記第2可動演出手段における前記初期発光の発光態様を異ならせるようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

10

【1348】

◆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。

20

30

【1349】

（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。

40

【1350】

◆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

50

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。

【1351】

◆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。

10

【1352】

◆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。

20

30

【1353】

◆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。

40

【1354】

◇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

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、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。

10

【１３５５】

◆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。

20

【１３５６】

（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。

30

【１３５７】

◆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

40

50

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。

【1358】

◆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

10

【1359】

（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。

20

【1360】

◆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

30

40

【1361】

（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

50

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。

【1362】

◆上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 110）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能である。このようにしたことで、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

10

20

【1363】

（本実施形態に記載された発明の内容 8）

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出を実行中の判定情報に対応する実行情報を表示手段に表示するような遊技機があった（例えば、特開 2018-064835 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【1364】

◆上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 110）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記表示手段の所定の表示領域（当該アイコン表示領域 70C）に前記変動演出を実行中の前記判定情報に対応する実行情報（当該アイコン）を表示することが可能であり、前記実行情報の表示中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の終了から次の前記変動表示が開始されるまでの間、前記所定の表示領域を予め定められた状態（背景画像等の演出画像を表示可能な状態）で確保するが、当該所定の表示領域に前記実行情報を表示しないようになっている。このようにしたことで、電源供給が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

40

【1365】

（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

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、判定情報の事前判定結果に基づいて、複数回の変動演出に亘る先読み予告演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開 2017-143904 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、先読み予告演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【1366】

◆上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 110）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板 110）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出（連続予告演出）を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記先読み予告演出を再開させず、電力供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出（例えば、代替予告演出）を実行可能となっている。このようにしたことで、電源供給の停止によって連続予告演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1367】

（本実施形態に記載された発明の内容 10）

従来遊の遊技機では、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。

【1368】

◆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。

【1369】

(本実施形態に記載された発明の内容11)

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出の実行が終了していない判定情報の各々に対応して表示される識別情報の表示態様を段階的に変化させる特定演出を実行するような遊技機があった(例えば、特開2018-061728号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変化演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷が高くなる虞があった。

10

【1370】

◆上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を記憶することが可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定することが可能な判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段(主制御基板110)と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行が終了していない前記判定情報及び前記変動演出が開始されていない前記判定情報の各々に対応する識別情報(当該アイコン、保留アイコン)を表示することが可能であり、前記識別情報の表示態様を段階的に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する特定演出(例えば、アイコン変化演出)を実行することが可能であり、前記表示態様には、第1段階態様(例えば、CDアイコン)と、第2段階態様(例えば、青キャラアイコン)と、第3段階態様(赤キャラアイコン)とを含み、前記第3段階態様まで変化する前記識別情報の前記第2段階態様での表示中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記第2段階態様で表示されていた前記識別情報を前記第1段階態様で表示するようになっている。このようにしたことで、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

20

30

【1371】

(本実施形態に記載された発明の内容12)

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定が未実行の判定情報である保留記憶の数を表示領域に表示するような遊技機があった(例えば、特開2018-061728号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、保留記憶の数が把握できるまでに時間がかかってしまい、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

40

【1372】

◆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

50

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、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【１３７３】

（本実施形態に記載された発明の内容１３）

従来遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出中に停止した電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

【１３７４】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電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、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプＮＲ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を特定の報知態様に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電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。

30

【産業上の利用可能性】

【１３７５】

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。

【１３７６】

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。

50

【1377】

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。

【1378】

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の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。

【1379】

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。

【1380】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味、及び、範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【1381】

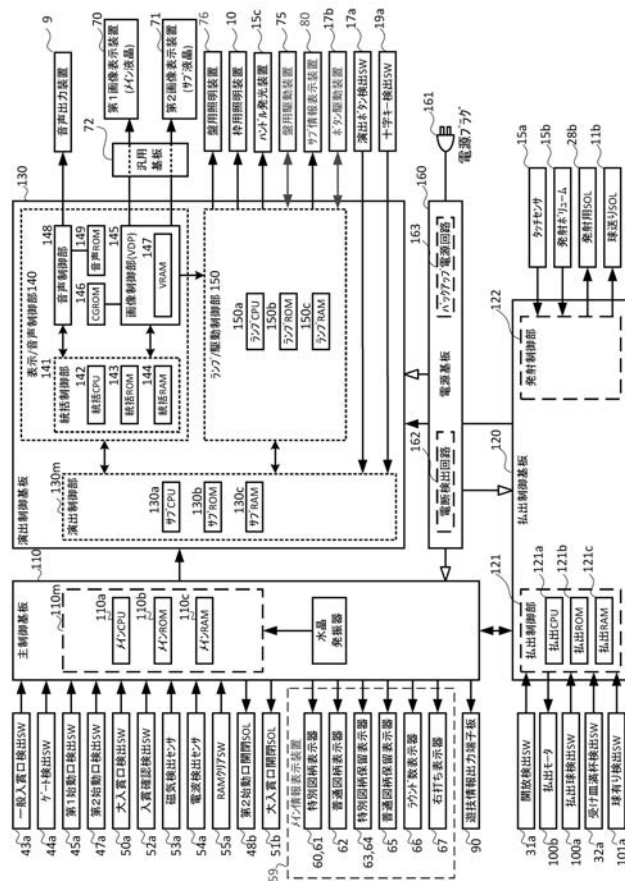
- 1 遊技機
- 5 遊技盤
- 44 普図ゲート
- 45 第1始動口
- 47 第2始動口
- 50 大入賞口
- 70 第1画像表示装置
- 71 第2画像表示装置
- 110 主制御基板
- 110a メインCPU
- 120 払出制御基板
- 130 演出制御基板
- 130a サブCPU

10

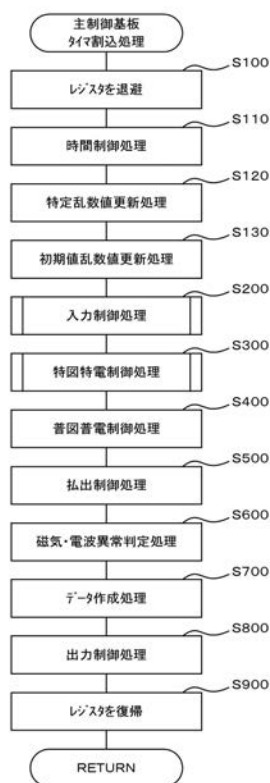
20

30

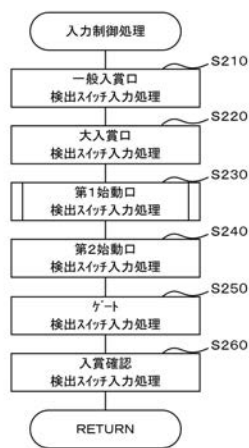
【图 2】



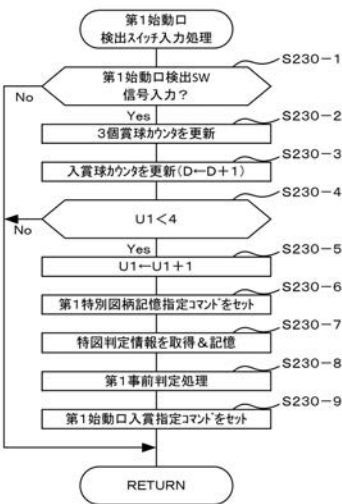
【图 4】



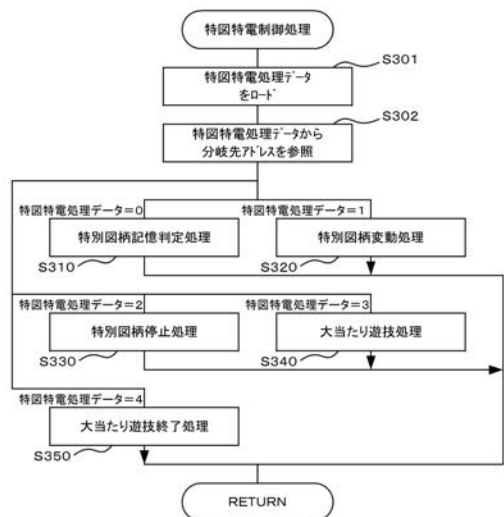
【図 5】



【図 6】



【図 7】



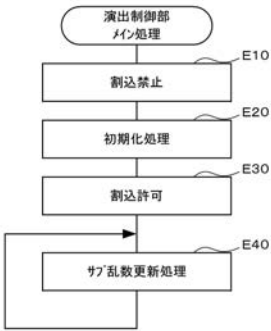
【図 8】

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	特別図柄を決定後の変動開始時
	21H	特別図柄b 演出図柄指定コマンド	
E3H	01H	第1特別図柄用変動パターン1指定コマンド	各変動パターンを決定後の 第1特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第1特別図柄用変動パターン2指定コマンド	
	03H	第1特別図柄用変動パターン3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	
	03H	第2特別図柄用変動パターン3指定コマンド	
E5H	00H	特別図柄確定コマンド	特別図柄の変動停止時
	01H	普通図柄確定コマンド	普通図柄の変動停止時
E6H	01H	第1始動口入賞1指定コマンド	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第1始動口入賞2指定コマンド	
	03H	第1始動口入賞3指定コマンド	
E7H	01H	第2始動口入賞1指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第2始動口入賞2指定コマンド	
	03H	第2始動口入賞3指定コマンド	
E8H	10H	大当たりA用 オープニング 指定コマンド	各種大当たりの開始時
	11H	大当たりB用 オープニング 指定コマンド	
	12H	大当たりC用 オープニング 指定コマンド	
E9H	01H	開放第1回目用 ラウンド 指定コマンド	大当たりラウンドの 1回目の作動時
	02H	開放第2回目用 ラウンド 指定コマンド	大当たりラウンドの 2回目の作動時
	03H	開放第3回目用 ラウンド 指定コマンド	大当たりラウンドの 3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 普図指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 普図指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 普図指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普図指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普図変動時間1 普図変動指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普図変動時間2 普図変動指定コマンド	
	...		
EFH	00H	当たり1用 オープニング指定コマンド	各種補助遊技の開始時
	01H	当たり2用 オープニング指定コマンド	
	...		
	10H	当たり1用 エンディング指定コマンド	各種補助遊技の終了時
	11H	当たり2用 エンディング指定コマンド	
	...		
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 大当たり遊技の開始時および終了時
	01H	低確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	03H	高確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
F1H	00H	電源投入指定コマンド	RAMクリアを伴う電源投入時
	01H	客待ち中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時
	02H	特図変動中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時
	03H	大当たり中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時
	04H	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用 エラー指定コマンド	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 エラー指定コマンド	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時
	03H	電波異常用 エラー指定コマンド	異常電波検出時
	10H	枠開放用 エラー指定コマンド	扉開放時
	11H	満杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 エラー指定コマンド	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 エラー解除指定コマンド	扉閉鎖時
	21H	満杯異常用 エラー解除指定コマンド	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 エラー解除指定コマンド	払出待機球充足時

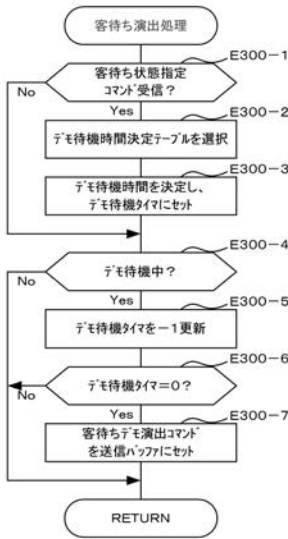
【図 10】



【図 11】



【図 12】

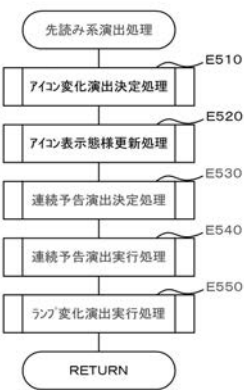


【図 1 3】

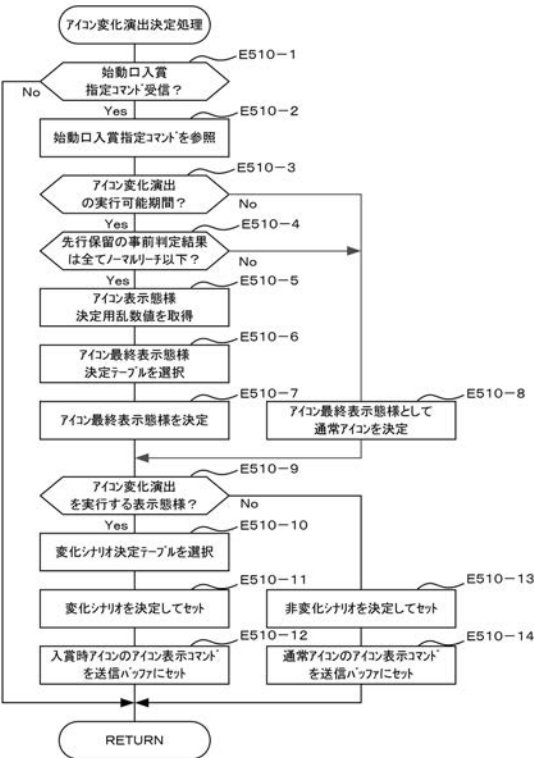
デモ待機時間決定テーブル

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 1 5】



【図 1 6】

アイコン最終表示態様決定テーブル

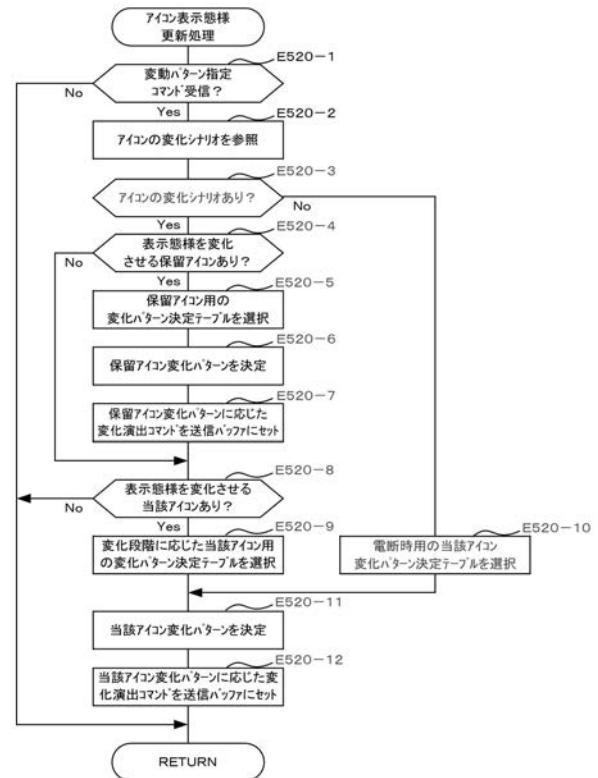
始動口入賞指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	アイコン最終表示態様
通常変動or短縮変動	100%	CDアイコン
ノーマルリーチ(ハズレ)	70%	CDアイコン
	30%	青キラーアイコン
	30%	CDアイコン
	50%	青キラーアイコン
SPリーチ(ハズレ)	20%	赤キラーアイコン
	20%	CDアイコン
	60%	青キラーアイコン
	20%	赤キラーアイコン
SPSPリーチ(ハズレ)	50%	青キラーアイコン
	50%	赤キラーアイコン
	20%	青キラーアイコン
	80%	赤キラーアイコン
SPSPリーチ(大当たり)	100%	虹キラーアイコン

【図 17】

変化シフト決定テーブル

アイコン最終表示態様	保留記憶数	選択率 (%)	変化シフト	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	
青キャラアイコン	1	30%	シフト01	CD				CD	CD→青
		70%	シフト02	青				青	青
		15%	シフト03	CD				CD	CD→青
	2	15%	シフト04	CD				CD	CD→青
		70%	シフト05	青				青	青
		15%	シフト06	CD				CD	CD→青
	3	15%	シフト07	CD				CD→青	青
		70%	シフト08	青				青	青
		15%	シフト09	CD				CD	CD→青
	4	15%	シフト10	CD				CD→青	青
		70%	シフト11	青				青	青
		15%	シフト12	CD				CD	CD→赤
赤キャラアイコン	1	10%	シフト13	赤				赤	赤
		45%	シフト14	CD				CD	CD→赤
		45%	シフト15	CD				CD→青	青→赤
	2	10%	シフト16	赤				赤	赤
		45%	シフト17	CD				CD→青	青→赤
		45%	シフト18	CD				CD→青	青→赤
	3	10%	シフト19	赤				赤	赤
		45%	シフト20	CD				CD→青	青→赤
		45%	シフト21	CD				CD→青	青→赤
	4	10%	シフト22	赤				赤	赤
		45%	シフト23	青				青	青→紅
		100%	シフト24	青				青	青→紅
虹キャラアイコン	1	100%	シフト25	青				青	青→紅
	2	100%	シフト26	青				青	青→紅

【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	—
青→赤	15%	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	5%	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	80%	キャラ変化作用パターン01	—	1UP	—

【図 2 1】

当該アイコン用の2段階変化パターン決定テーブル

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	—
青→虹	15%	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—
	5%	ノーマル変化パターン02	—	2UP	—
	80%	キャラ作用変化パターン01	—	2UP	—

【図 2 2】

電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル

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
ノーマルリーチ(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

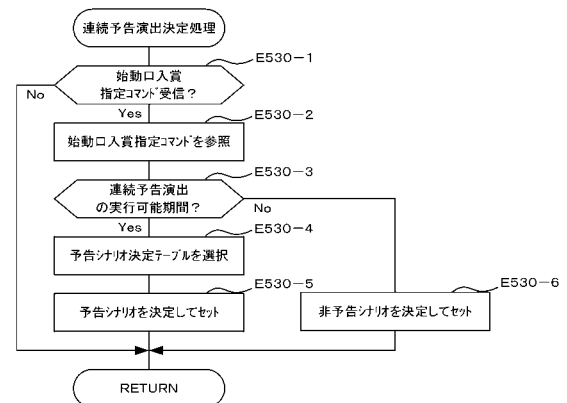
(c) 変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性2

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】

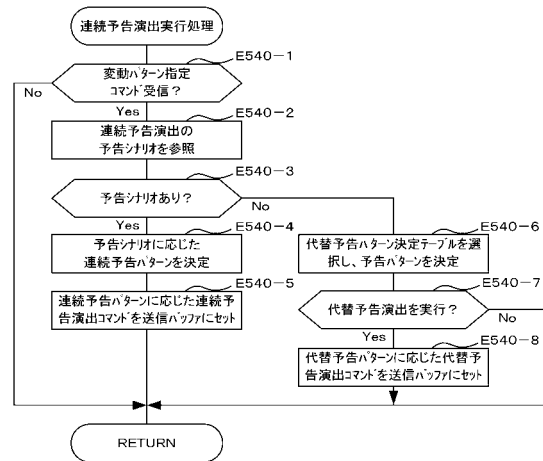


【図 25】

予告シナリオ決定テーブル			選択率	予告シナリオ	演出態様(※参考)				
保留 記憶数	始動口入賞指定コマンド (予定変動パターン)	4変動前			3変動前	2変動前	1変動前	当該変動	
1	ノーマルリーチ以上	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		
3	通常変動or短縮変動	100%	シナリオ00						
		65%	シナリオ00						
		20%	シナリオ01					青エフェクト	
	ノーマルリーチ (ハズレ)	15%	シナリオ02				青エフェクト	青エフェクト	
		50%	シナリオ00						
		SPリーチ以上 (ハズレ/大当たり)	25%	シナリオ01				青エフェクト	青エフェクト
	15%		シナリオ02				青エフェクト	青エフェクト	
4	通常変動or短縮変動	100%	シナリオ00					青エフェクト	
		65%	シナリオ00						
		20%	シナリオ01					青エフェクト	
	ノーマルリーチ (ハズレ)	15%	シナリオ02				青エフェクト	青エフェクト	
		40%	シナリオ00						
		SPリーチ以上 (ハズレ/大当たり)	30%	シナリオ03			青エフェクト	青エフェクト	青エフェクト
20%	シナリオ04			青エフェクト	青エフェクト	青エフェクト	赤エフェクト		
10%	シナリオ05			青エフェクト	青エフェクト	赤エフェクト	赤エフェクト		

※シナリオ00は非予告シナリオ

【図 26】

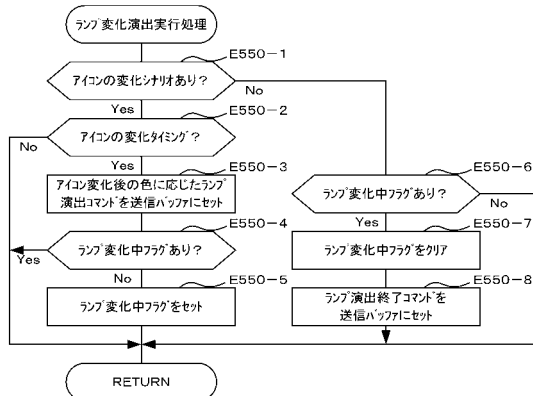


【図 27】

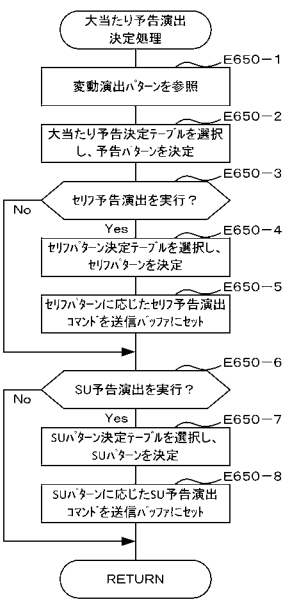
代替予告パターン決定テーブル			
変動パターン指定コマンド (変動パターン)	選択率	代替予告パターン	演出態様(※参考)
通常変動or短縮変動	100%	パターン00	予告なし
	70%	パターン00	
	25%	パターン01	
ノーマルリーチ(ハズレ)	5%	パターン02	ミニキャラB出現
	40%	パターン00	予告なし
	30%	パターン01	ミニキャラA出現
SPリーチ(ハズレ)	20%	パターン02	ミニキャラB出現
	10%	パターン03	ミニキャラC出現
	20%	パターン00	予告なし
	SPSPリーチ(ハズレ)	35%	パターン01
25%		パターン02	ミニキャラB出現
20%		パターン03	ミニキャラC出現
SPリーチ(大当たり)		20%	パターン01
	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
	10%	パターン01	ミニキャラA出現
SPSPリーチ(大当たり)	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
	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】

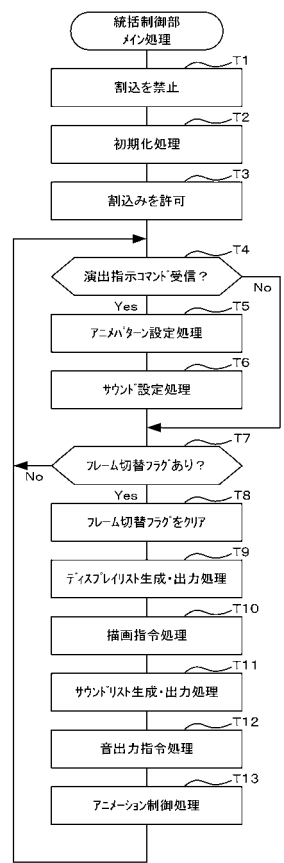


【図 30】

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
	通常変動演出パターン	20	セリフ予告演出
		50	予告なし
	ノーマルリーチ演出パターン	30	セリフ予告演出
		20	ストップアップ 予告演出
		30	予告なし
		40	セリフ予告演出
	SPリーチ演出パターン	30	ストップアップ 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	ストップアップ 予告演出
		50	セリフ予告演出
	SPリーチ演出パターン	50	ストップアップ 予告演出
		50	セリフ予告演出
	SPSPリーチ演出パターン	70	ストップアップ 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	ストップアップ 予告演出

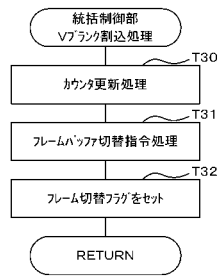
【図 31】



【図 32】

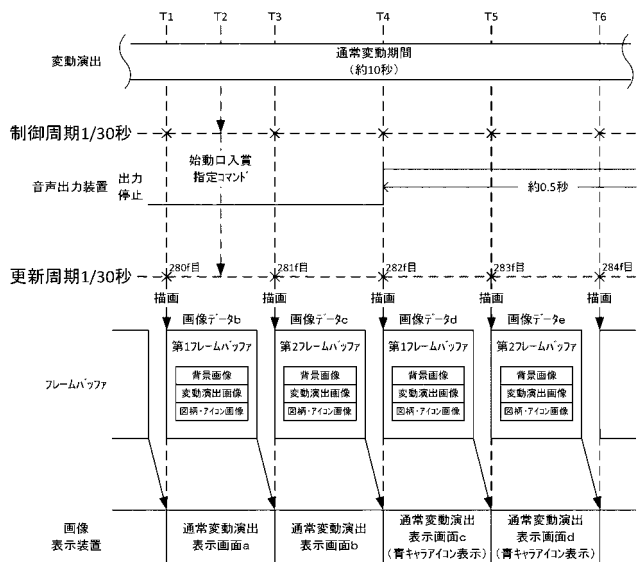


【図 3 3】



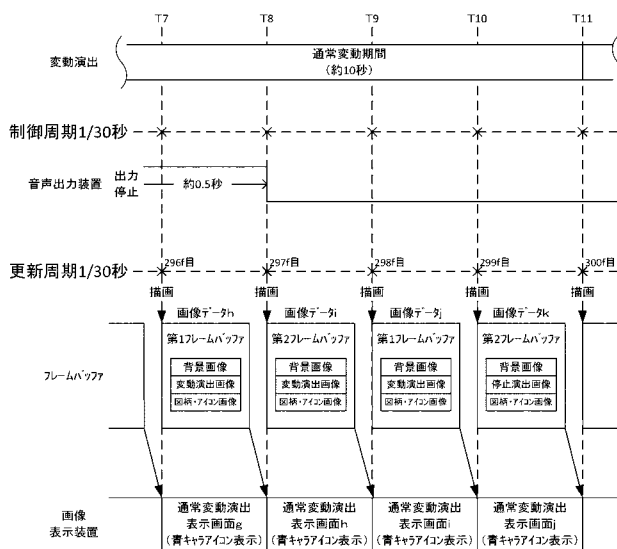
【図 3 4】

入賞時変化演出のタイミングチャート1

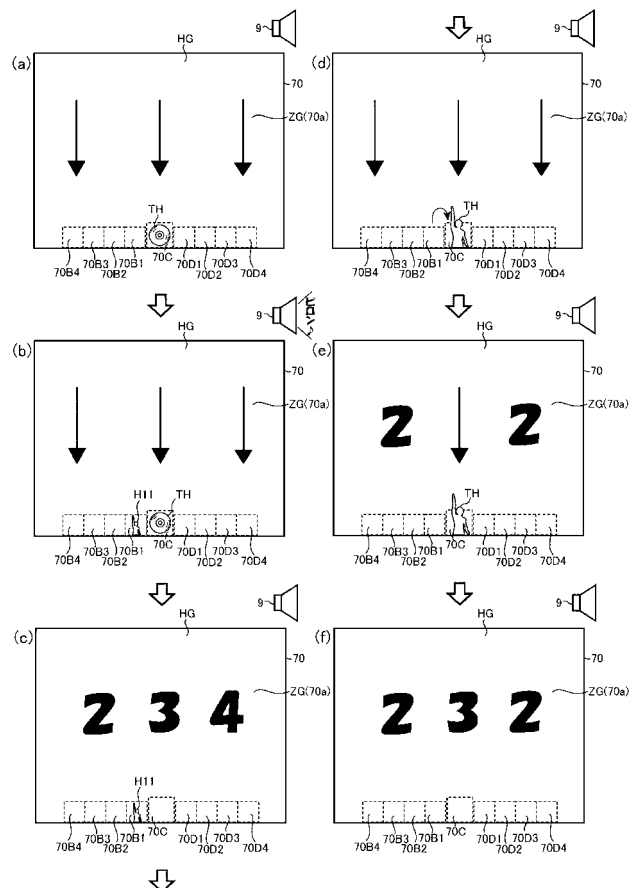


【図 3 5】

入賞時変化演出時のタイミングチャート2

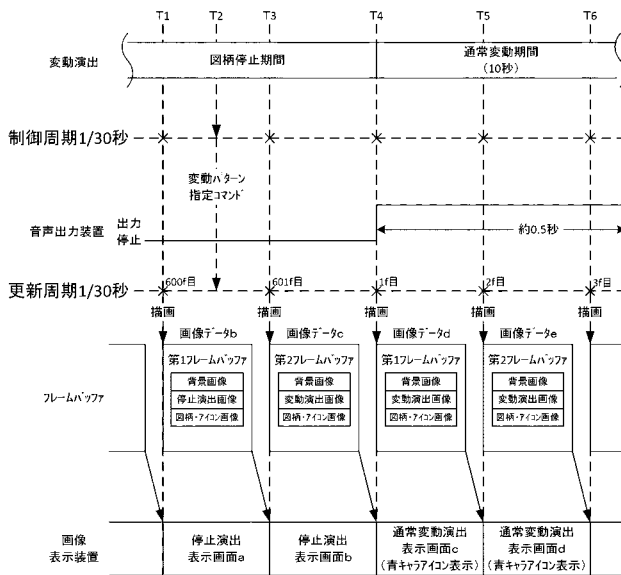


【図 3 6】



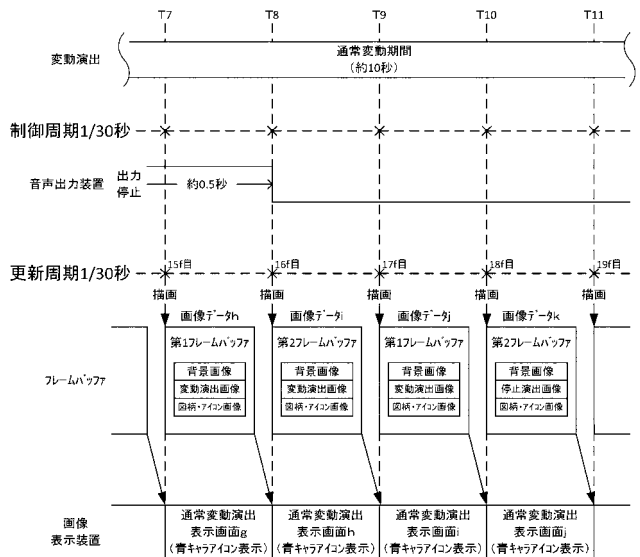
【図 37】

ノーマル変化パターン01のタイミングチャート1

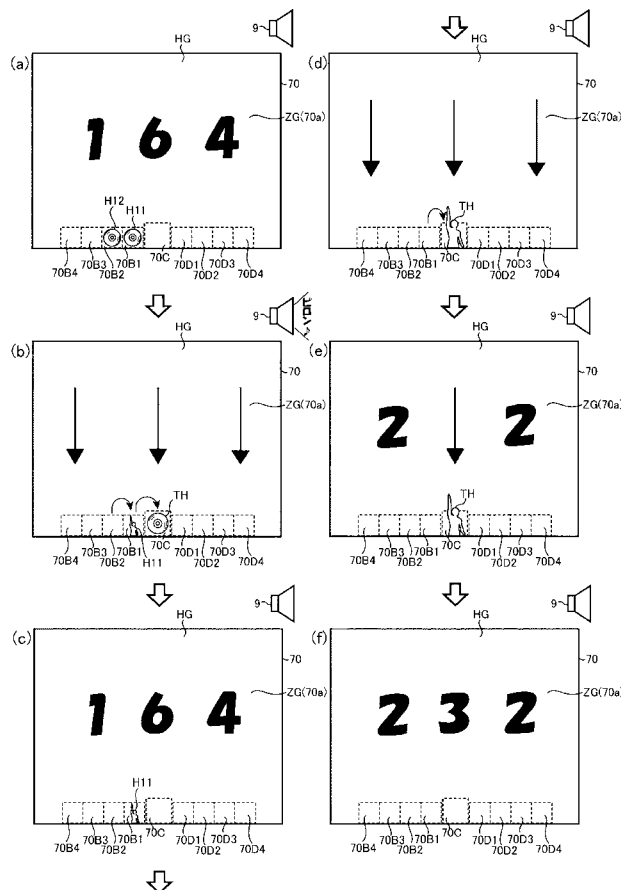


【図 38】

ノーマル変化パターン01のタイミングチャート2

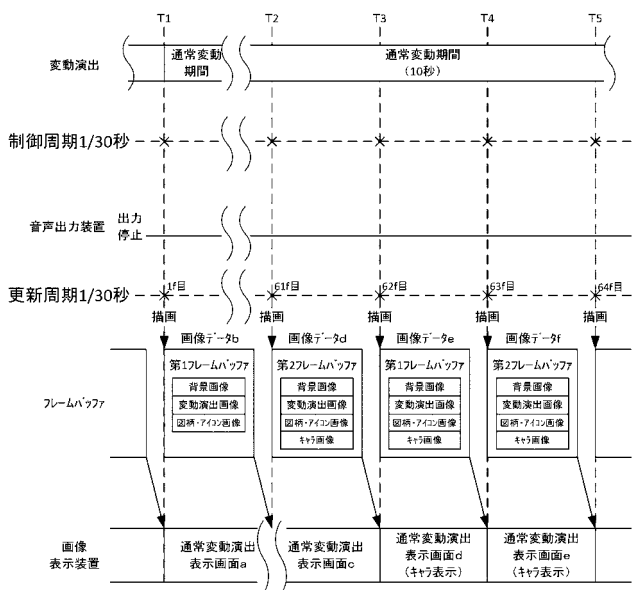


【図 39】



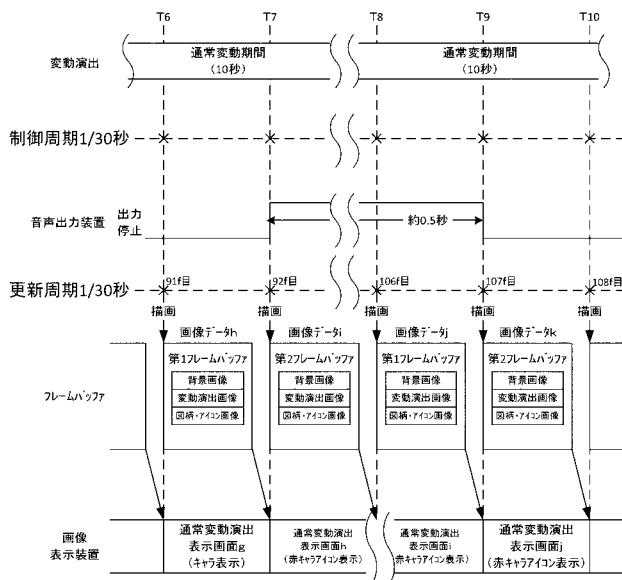
【図 40】

キャラ作用変化パターン01のタイミングチャート1

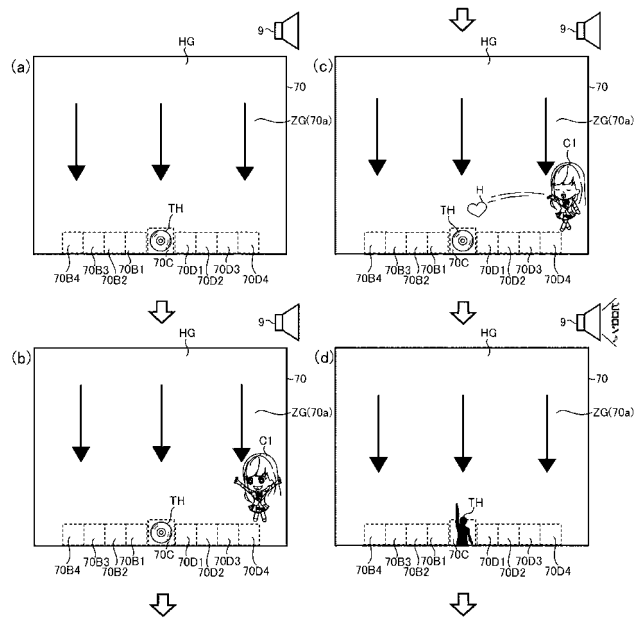


【図 4 1】

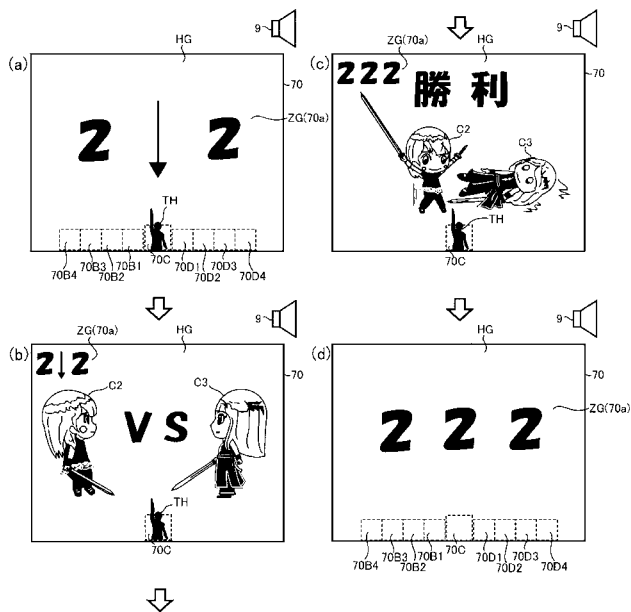
キャラ作用変化パターン01のタイミングチャート2



【図 4 2】

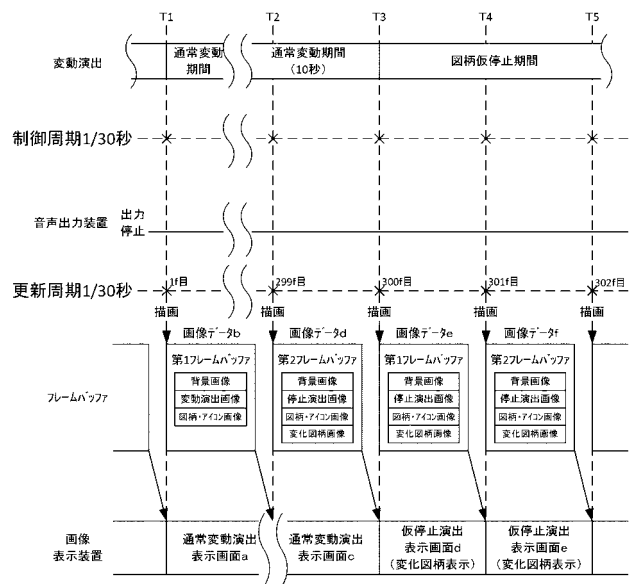


【図 4 3】

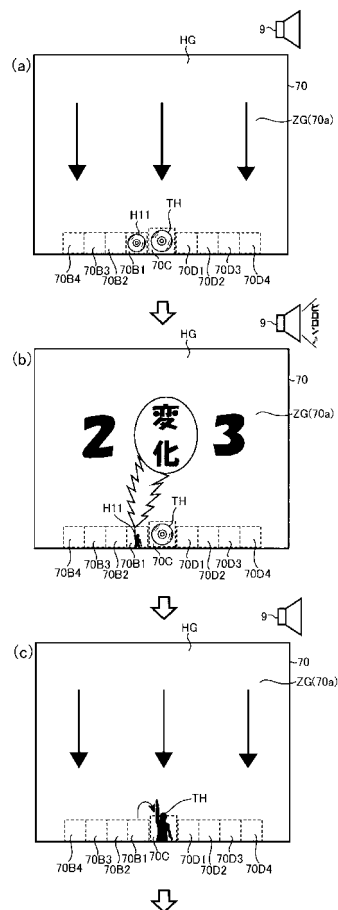


【図 4 4】

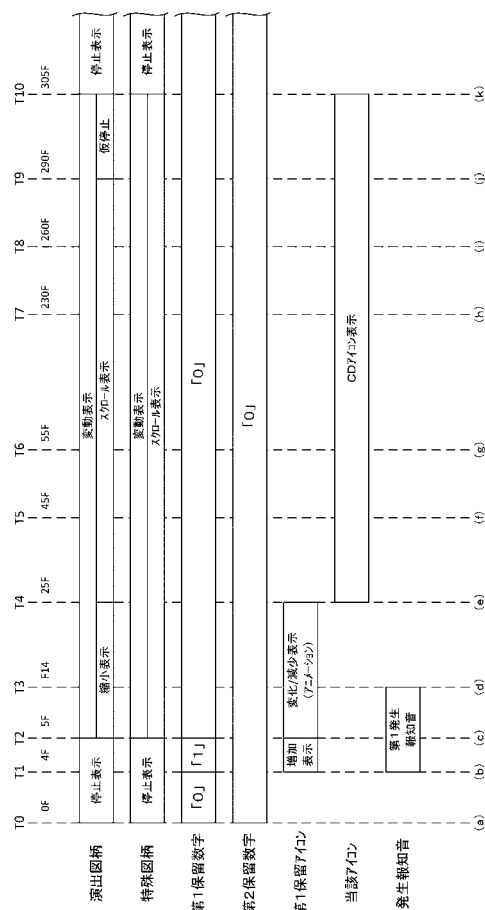
図柄作用変化パターン01のタイミングチャート1



【图 4 6】

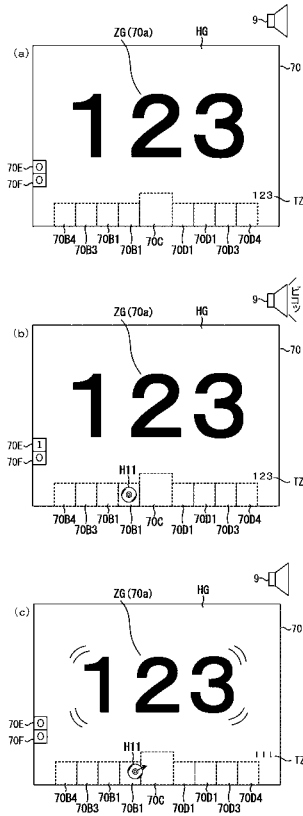


【图 48】

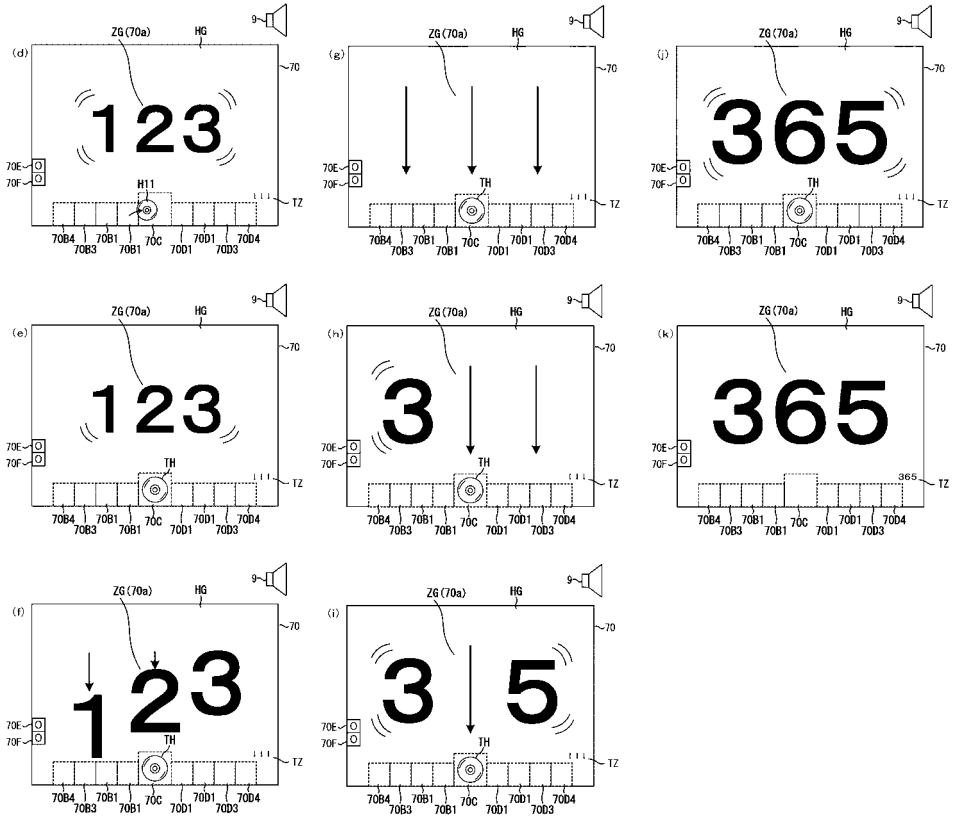


客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャート

【図 49】

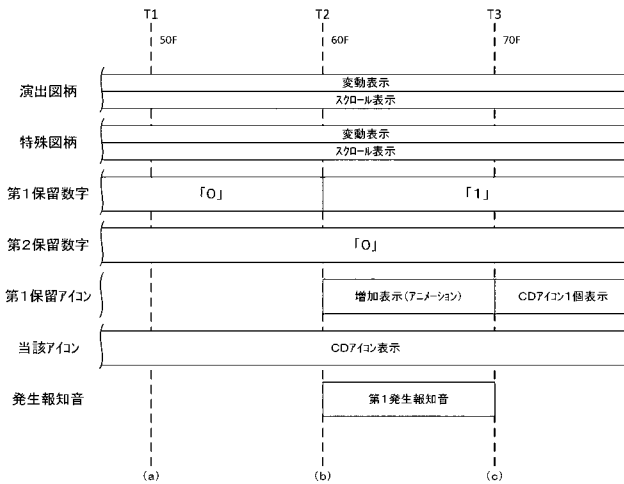


【図 50】

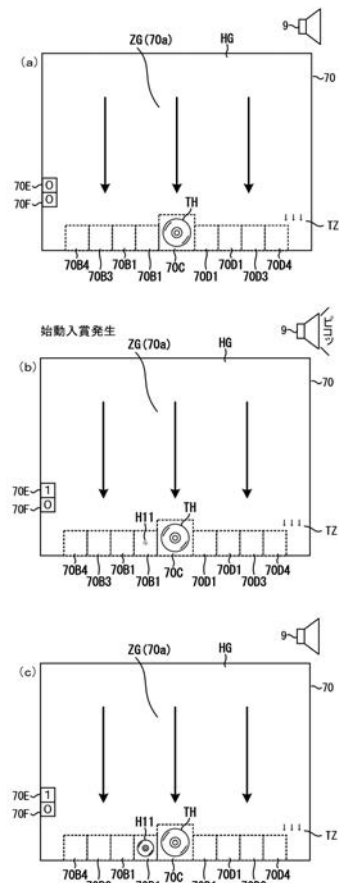


【図 51】

変動演出中に保留数が増加するタイミングチャート

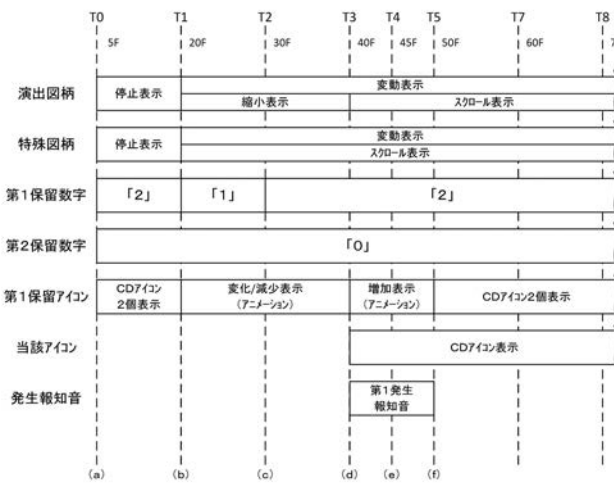


【図 52】

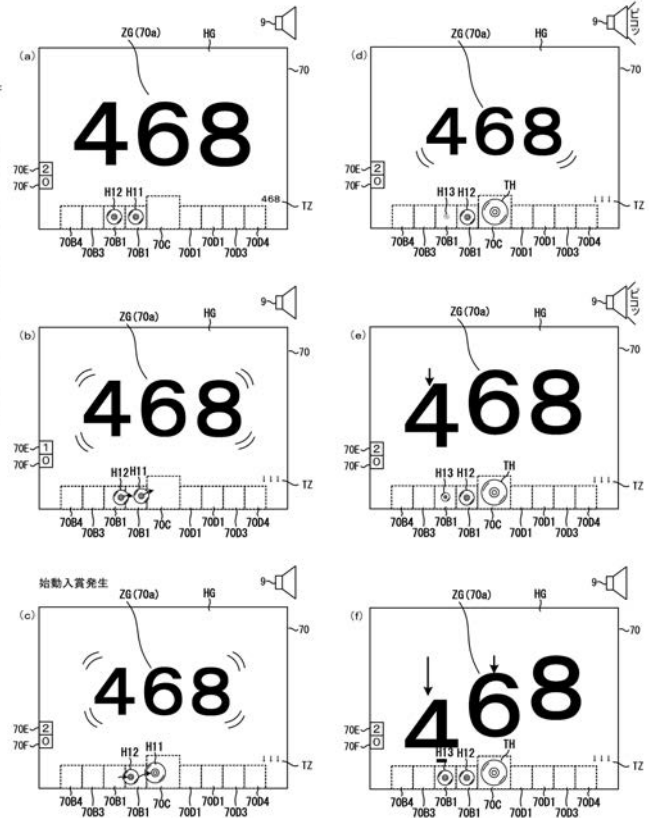


【図 5 3】

保留数が減少直後に増加するタイミングチャート

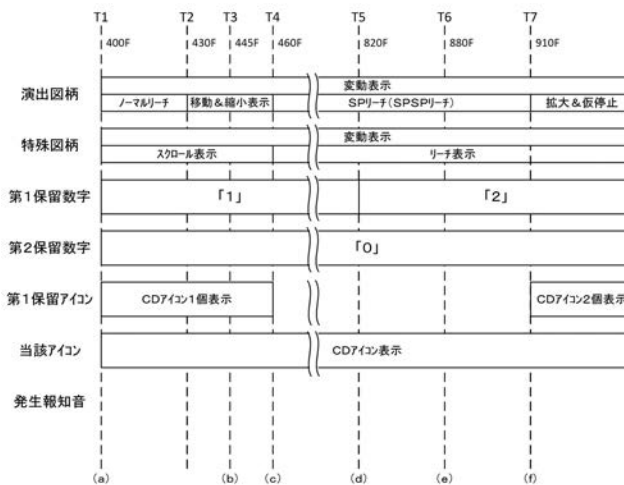


【図 5 4】

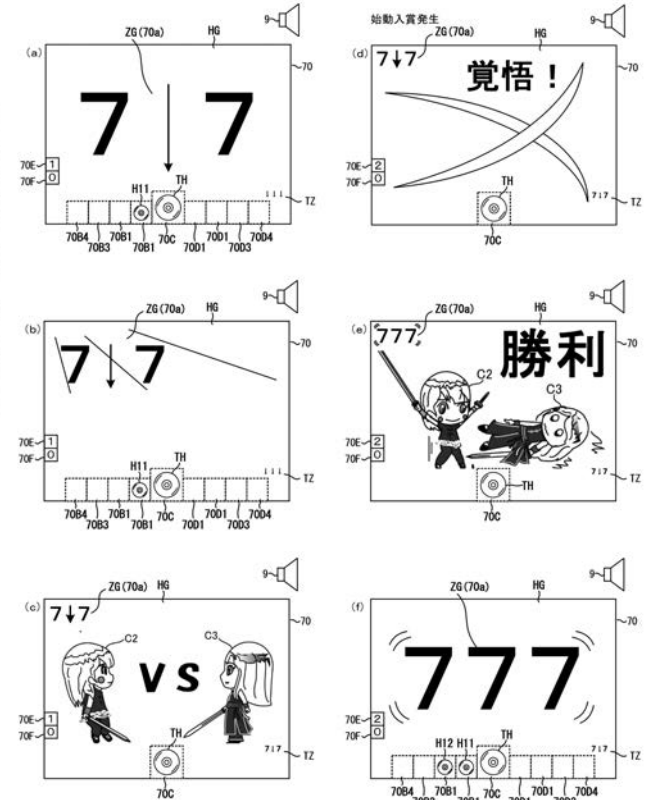


【図 5 5】

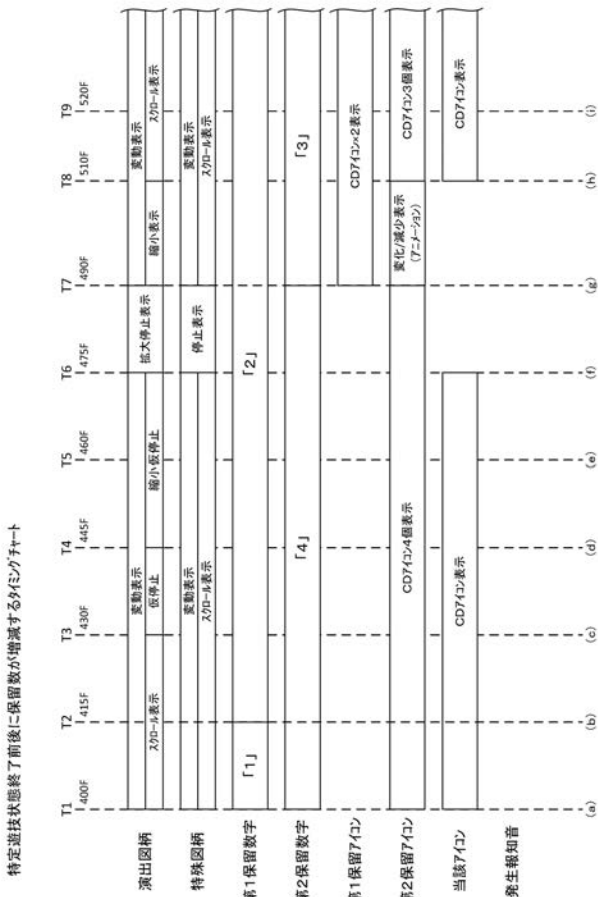
特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャート



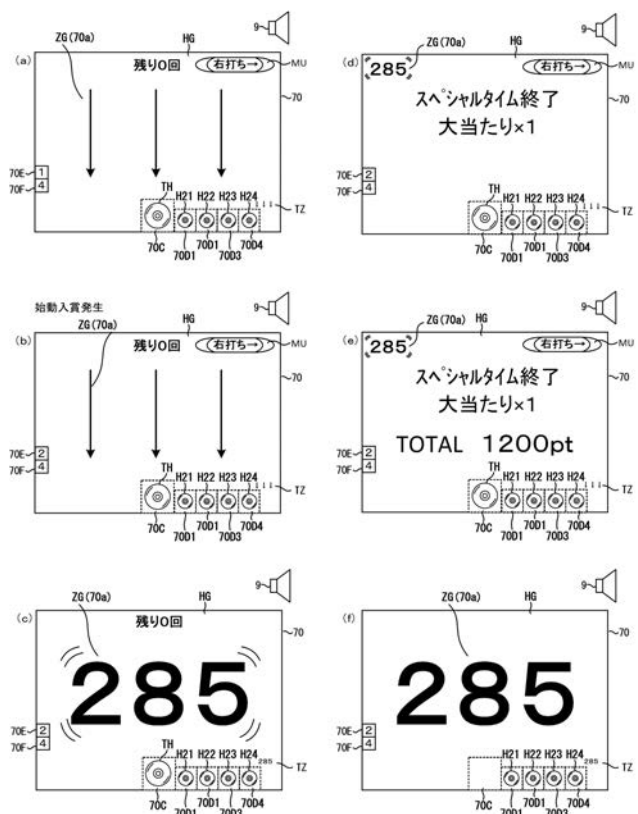
【図 5 6】



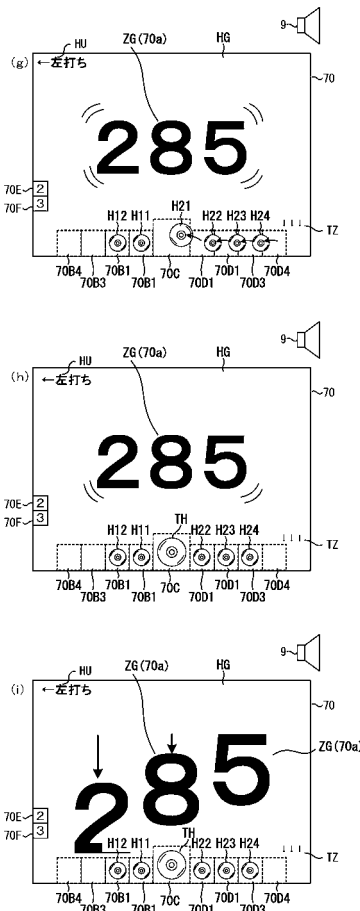
【図 57】



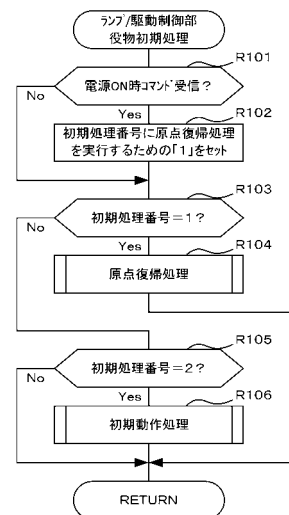
【図 58】



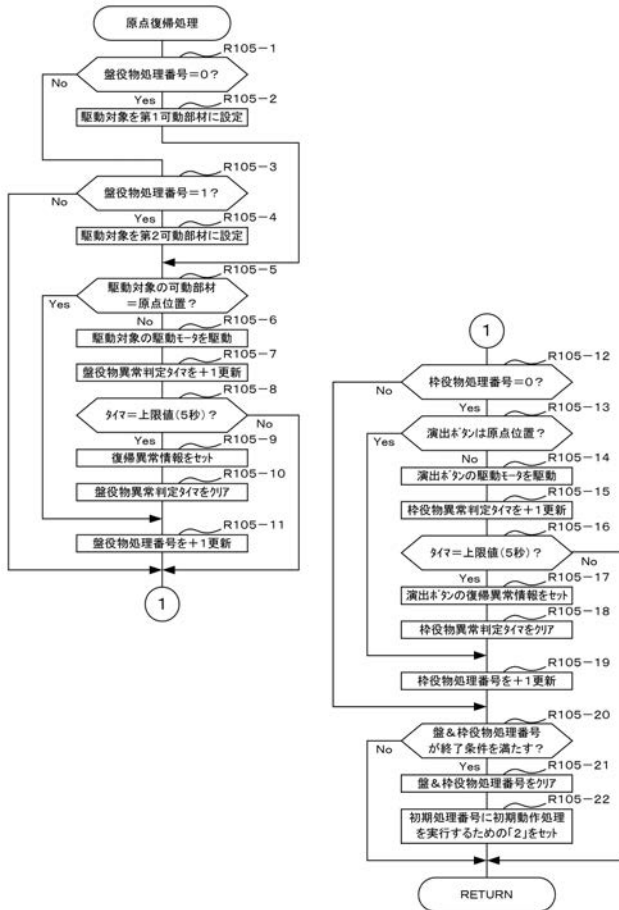
【図 59】



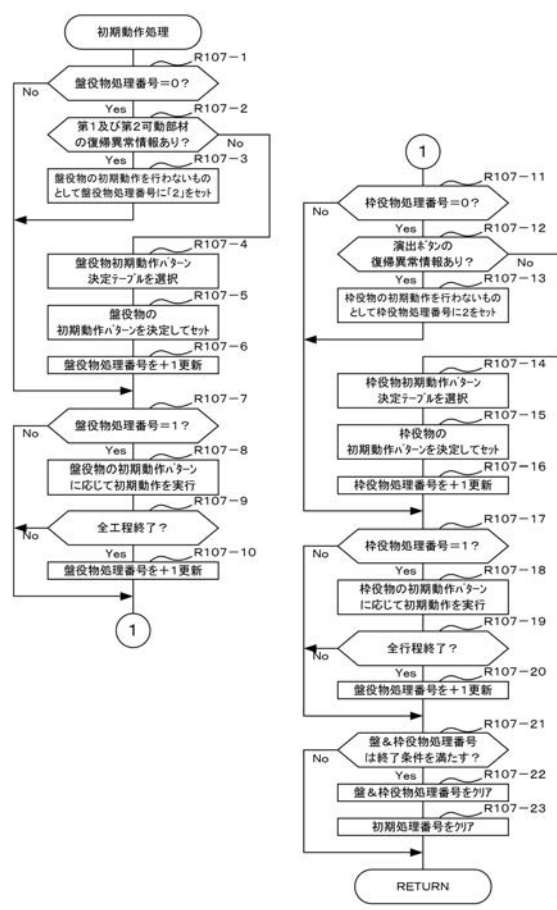
【図 60】



【図 6 1】



【図 6 2】



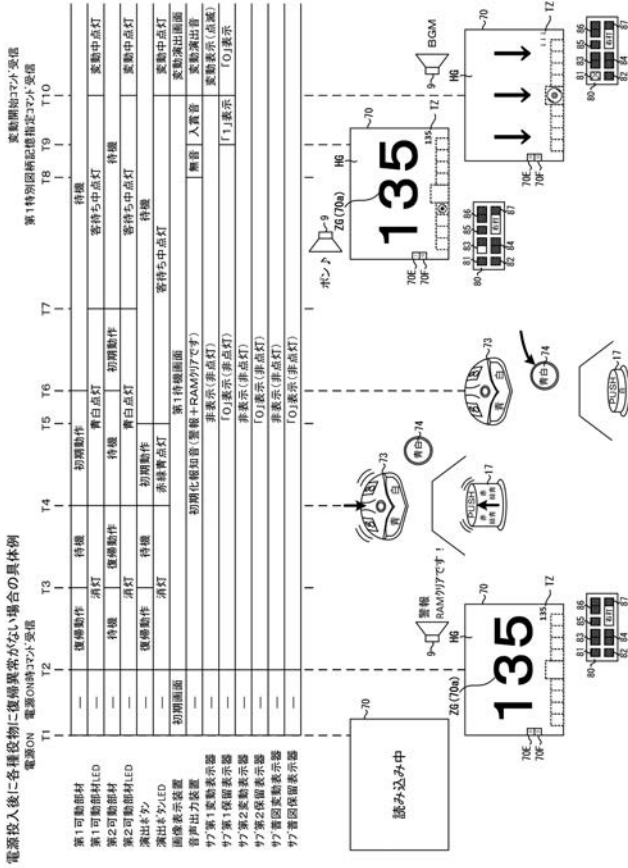
【図 6 3】

電源ON時 コマンドの種類		初期動作 パターン	作動態様(左から時系列順)						初期動作 の工程数
電源投入	なし	パターン01	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED: 青白点灯	第2可動部材LED: 青白点灯					1
	第1可動部材	パターン02	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
			第1可動部材LED: ---	第2可動部材LED: 青白点灯					1
	第2可動部材	パターン03	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	4
			第1可動部材LED: 青白点灯	第2可動部材LED: ---					1
第1電源復旧 (待ち状態)	なし	パターン04	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED: 青白点灯	第2可動部材LED: 青点灯					1
	第1可動部材	パターン05	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
			第1可動部材LED: ---	第2可動部材LED: 青点灯					1
	第2可動部材	パターン06	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	4
			第1可動部材LED: 青白点灯	第2可動部材LED: ---					1
第2電源復旧 (特設変動中) 第3電源復旧 (大当たり遊技中)	なし	パターン07	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED: 青点灯	第2可動部材LED: 消灯					1
	第1可動部材	パターン08	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
			第1可動部材LED: ---	第2可動部材LED: 消灯					1
	第2可動部材	パターン09	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	4
			第1可動部材LED: 消灯	第2可動部材LED: ---					1

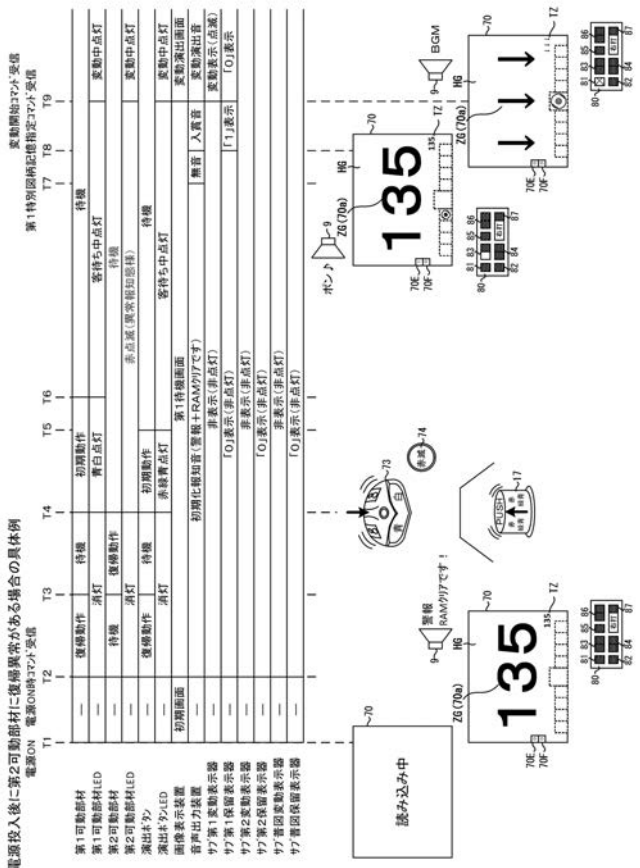
【図 6 4】

電源ON時 コマンドの種類		初期動作 パターン	作動態様(左から時系列順)			初期動作 の工程数
電源投入	パターン01		演出キーン 大上昇 & 連続振動(2秒間)	演出キーン 原点復帰	演出キーン 間欠振動(2秒間)	3
			演出キーンLED: 赤緑青点灯			1
	パターン02		演出キーン 大上昇 & 連続振動(2秒間)	演出キーン 原点復帰		2
第1電源復旧 (待ち状態)	パターン02		演出キーン 大上昇 & 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
	パターン03		演出キーン 大上昇 & 連続振動(2秒間)	演出キーン 原点復帰		3
第2電源復旧 (特設変動中) 第3電源復旧 (大当たり遊技中)	パターン03		演出キーン 大上昇 & 連続振動(2秒間)	演出キーン 原点復帰		3
			演出キーンLED: 消灯			1
	パターン04		演出キーン 大上昇 & 連続振動(2秒間)	演出キーン 原点復帰		3

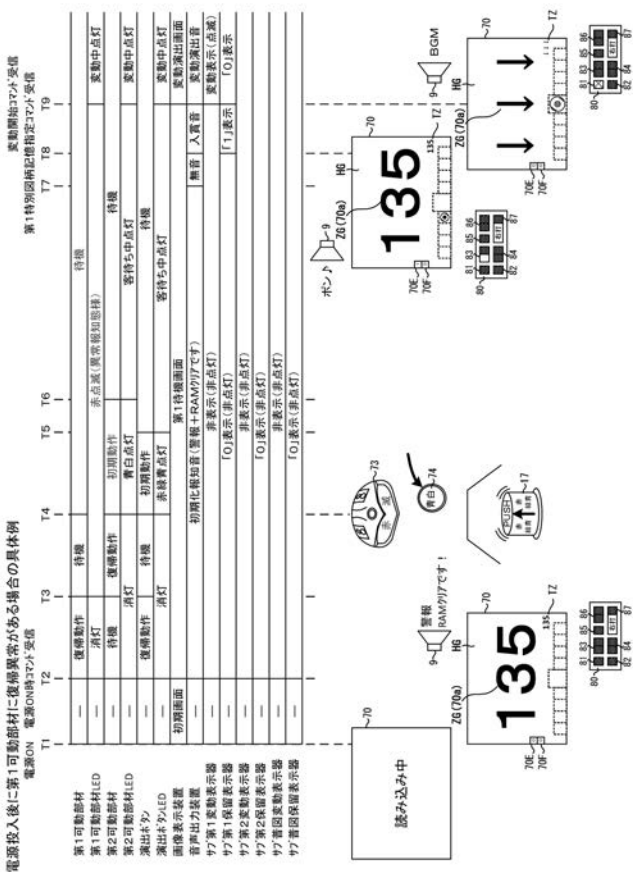
【図 6 5】



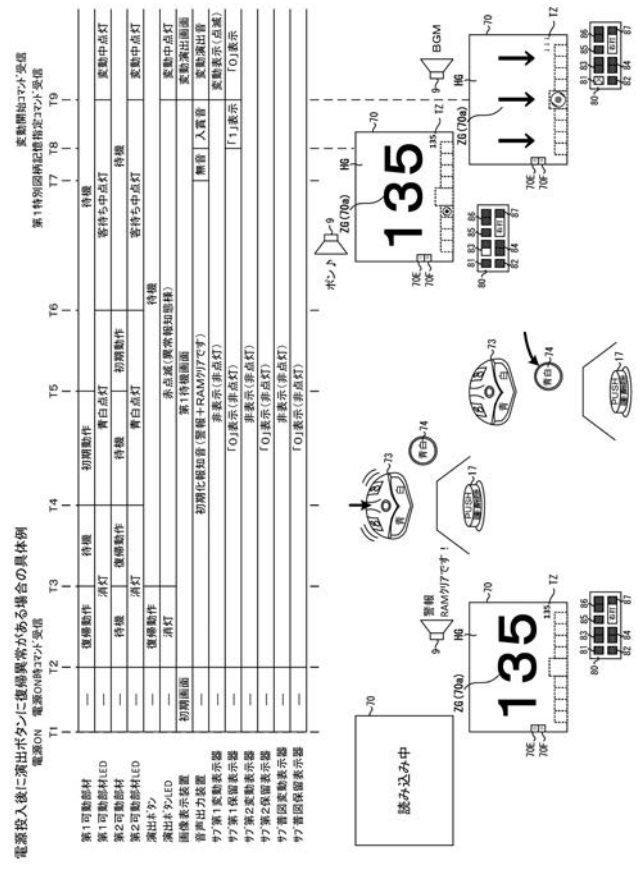
【 図 6 6 】



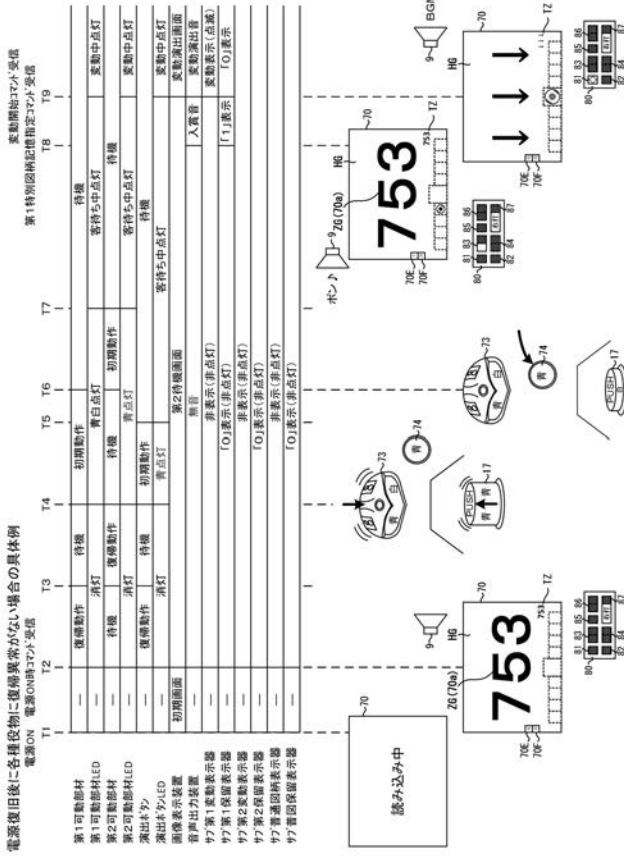
【图 6 7】



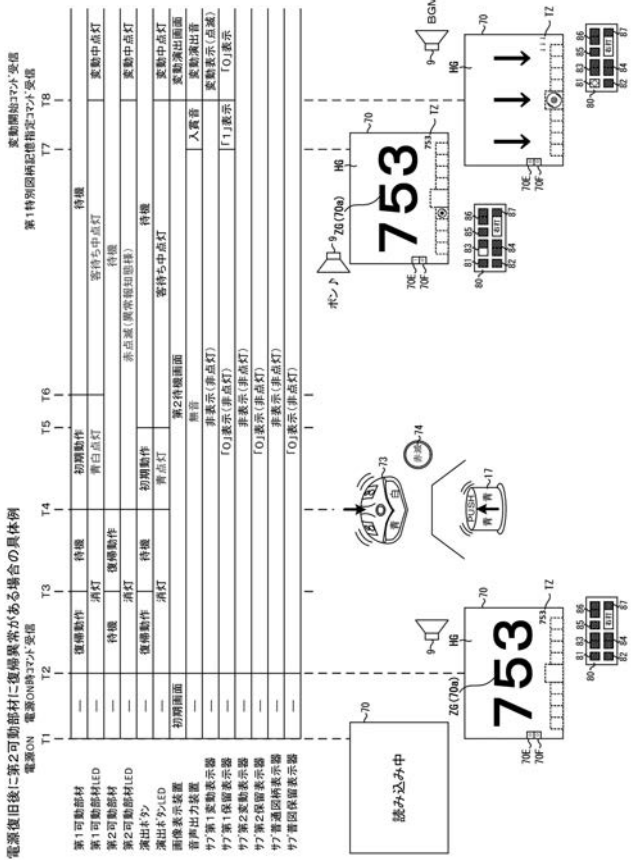
【 図 6 8 】



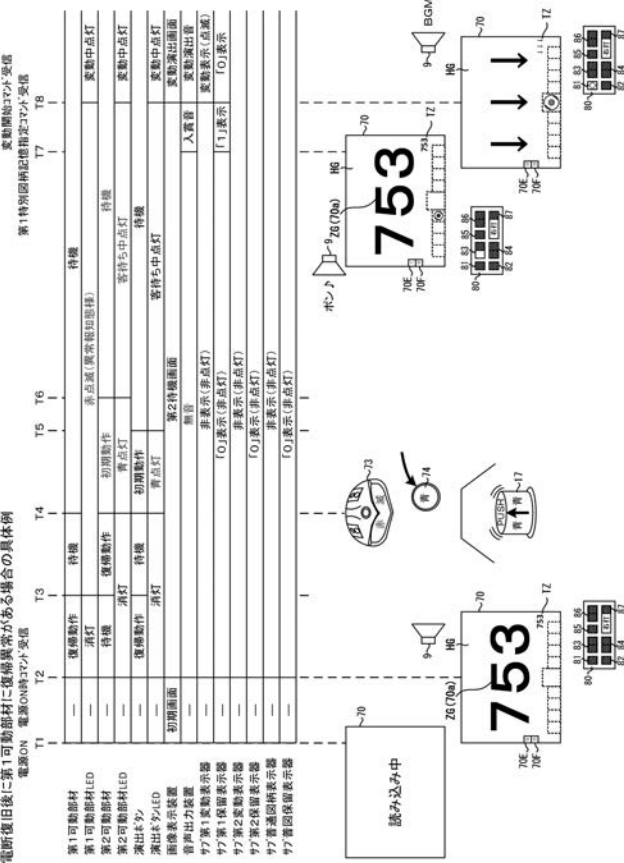
【 図 6 9 】



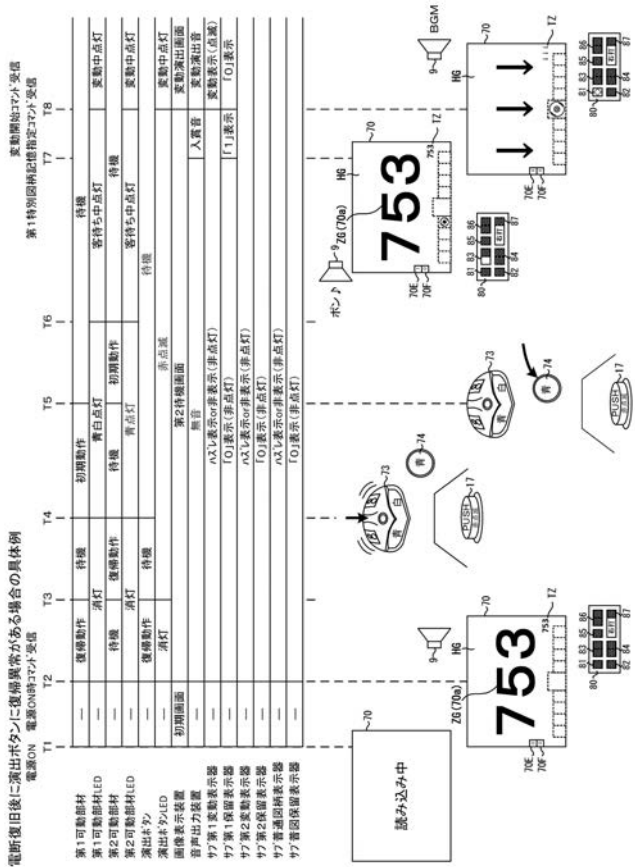
【 図 7 0 】



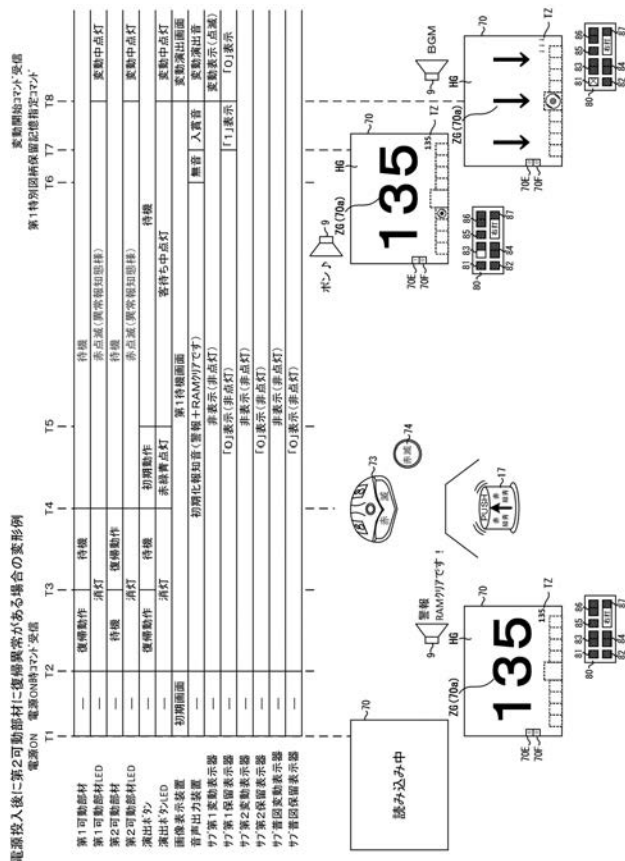
【图 7-1】



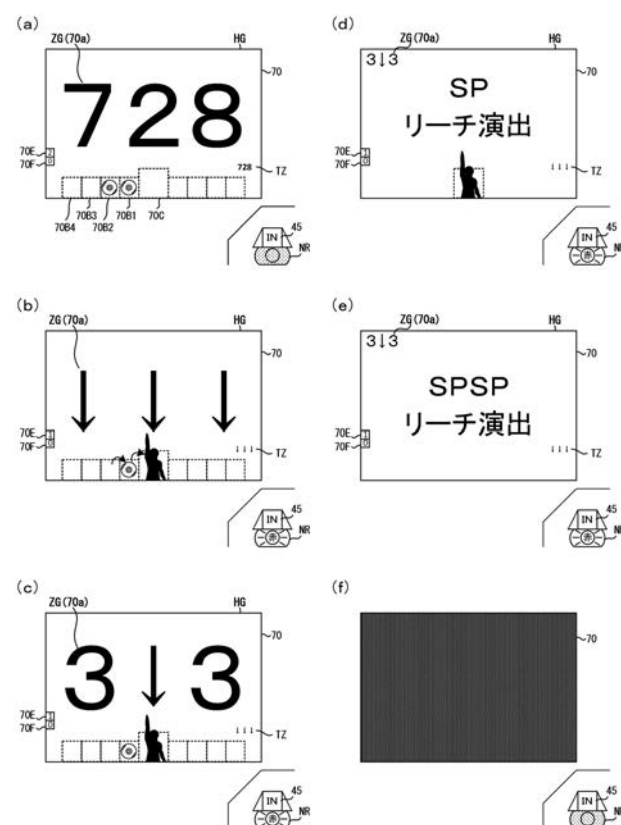
【图 7 2】



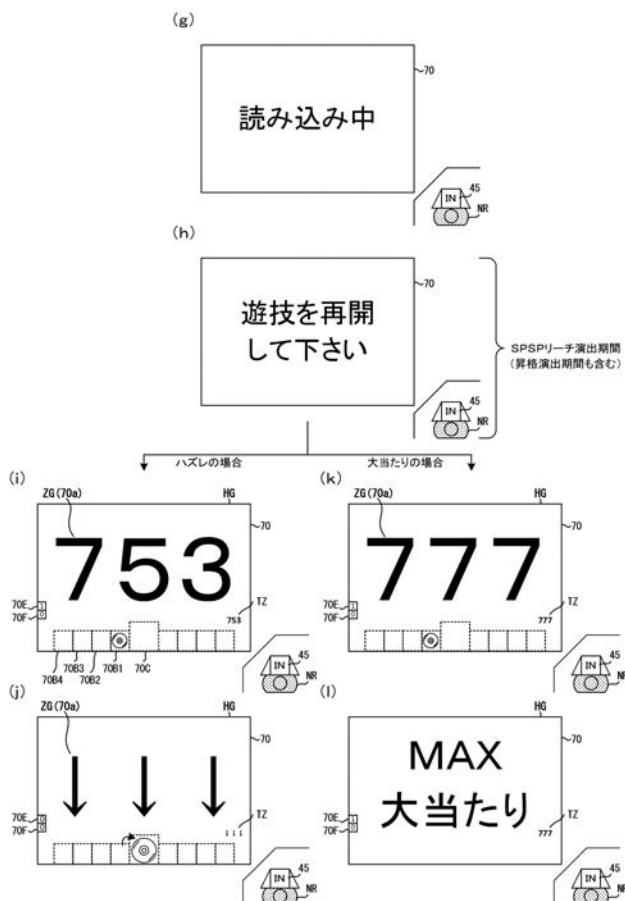
【图 7-7】



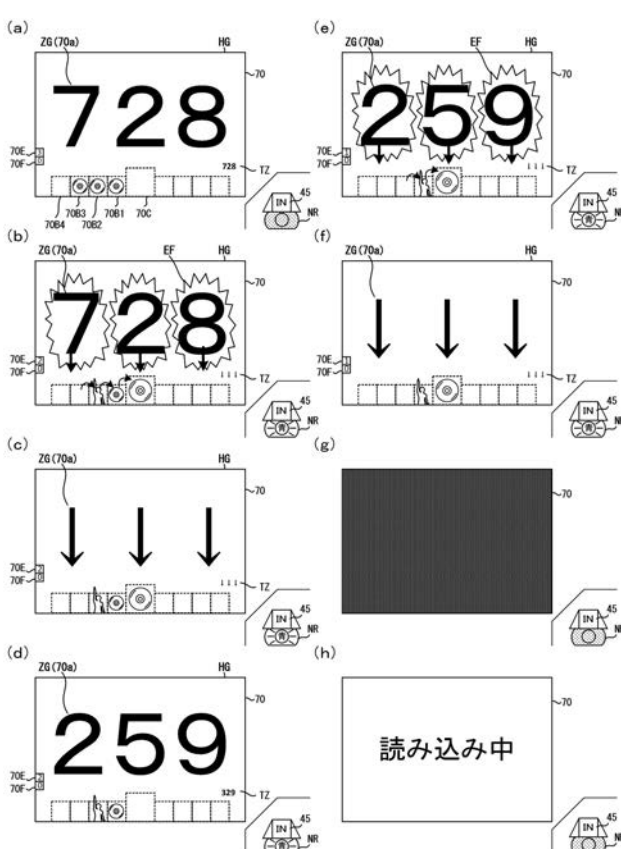
【图 7 8】



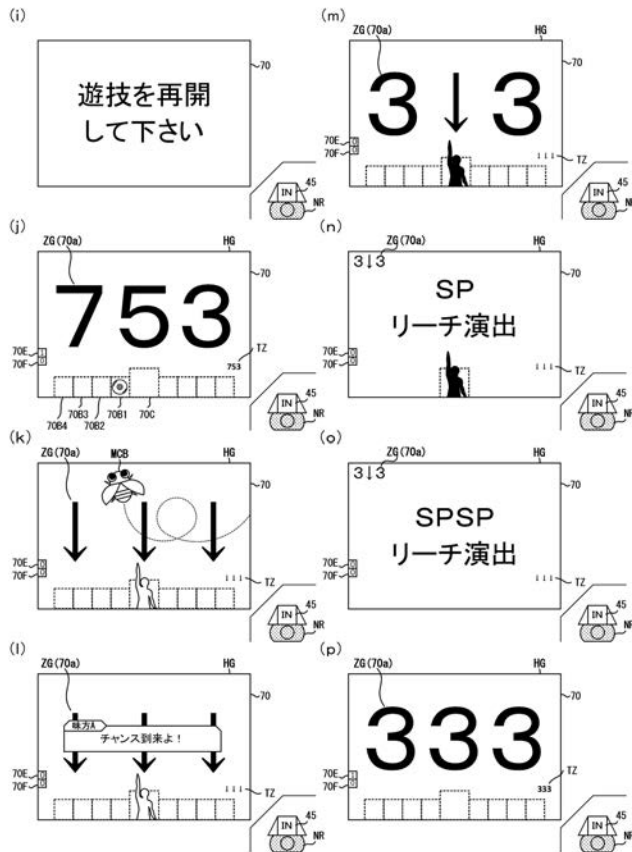
【图 7 9】



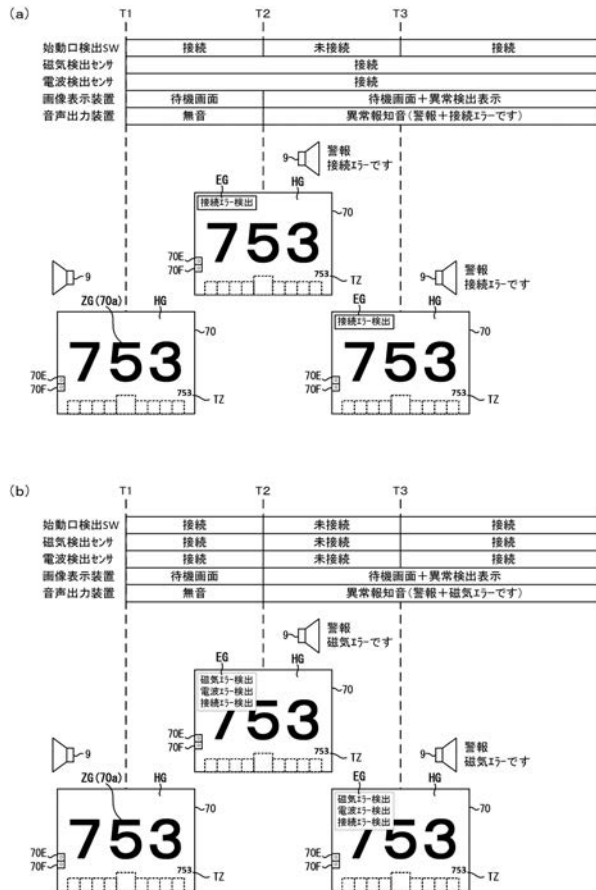
【図 80】



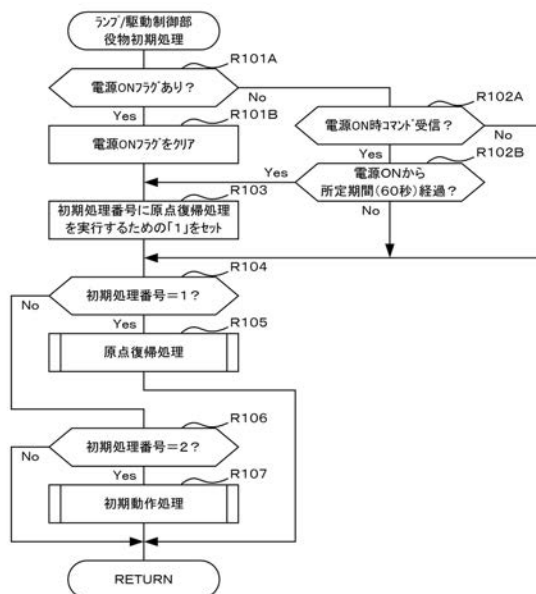
【図 8 1】



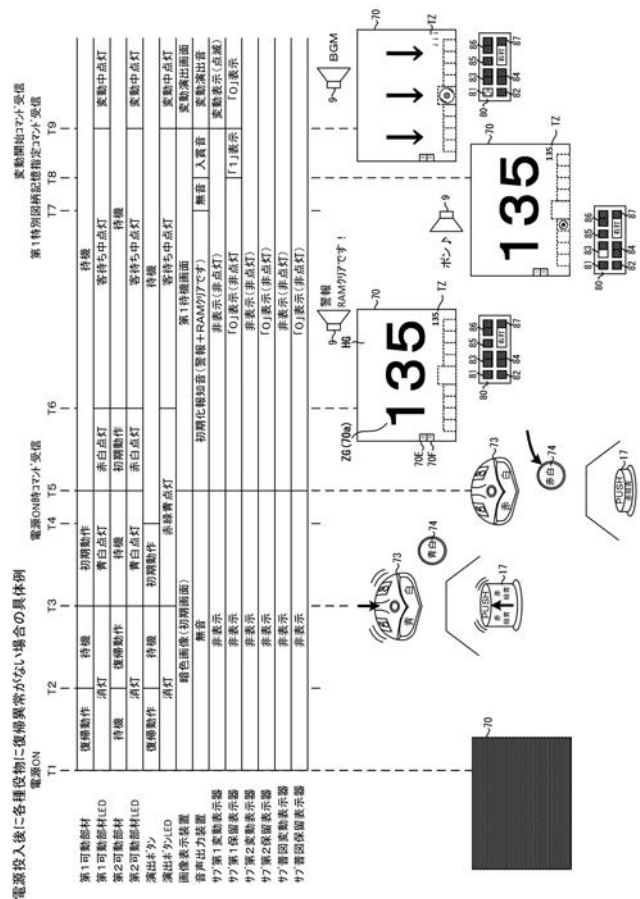
【図 8 2】



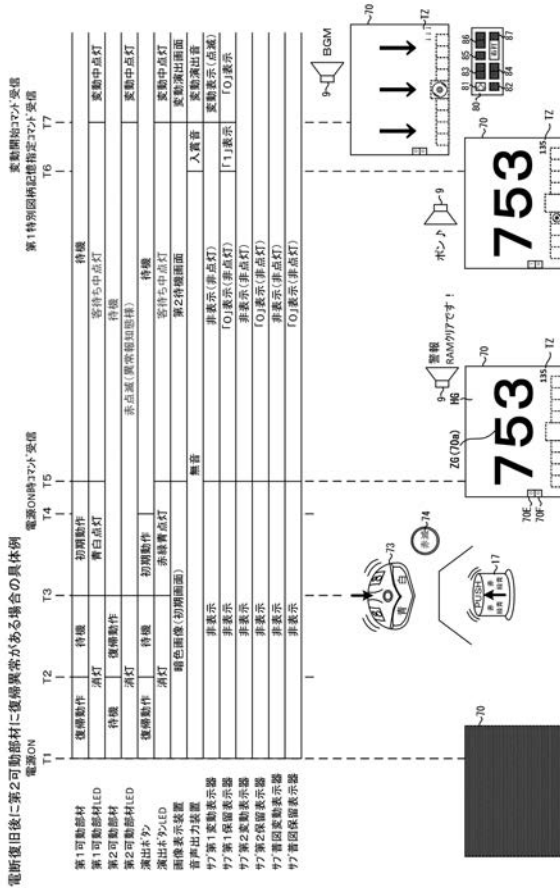
【図 8 3】



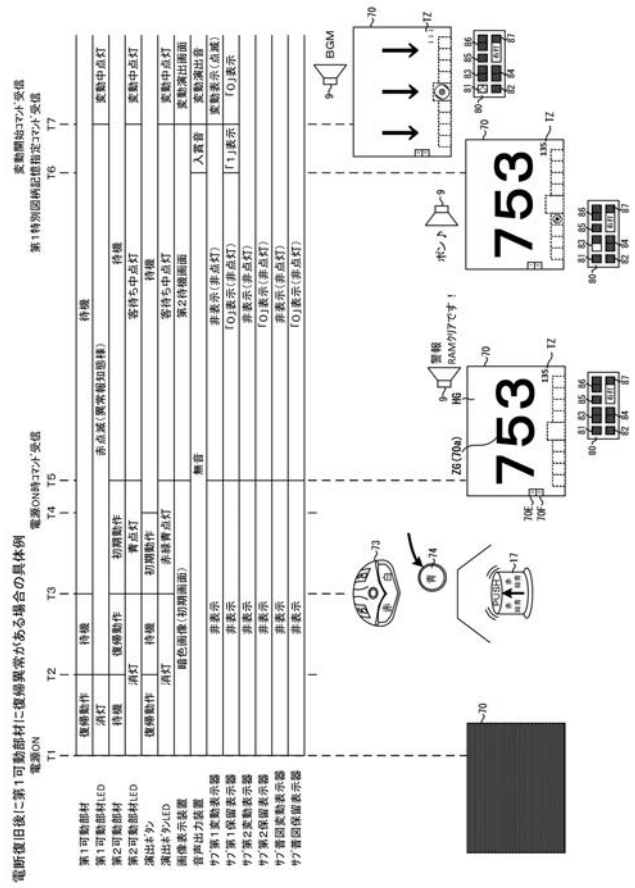
【図 8 4】



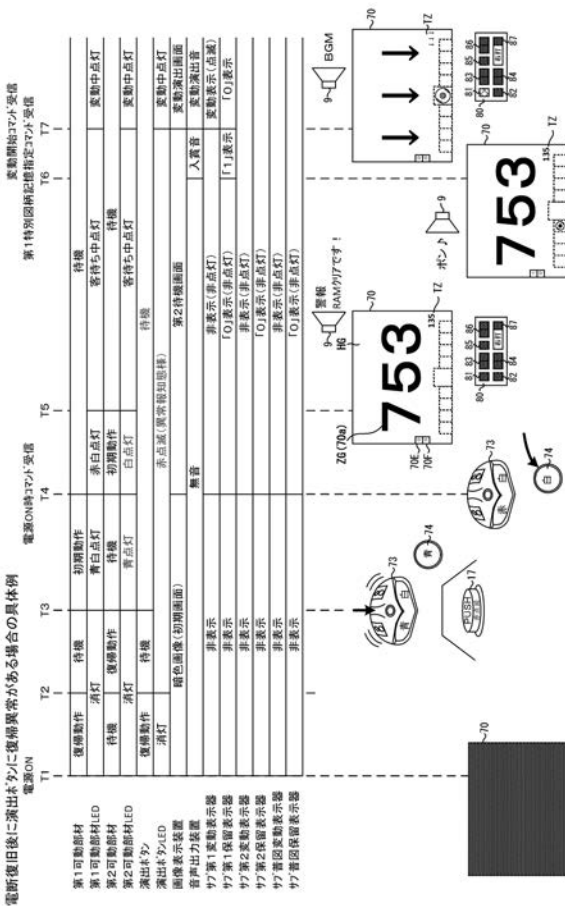
【 8 9 】



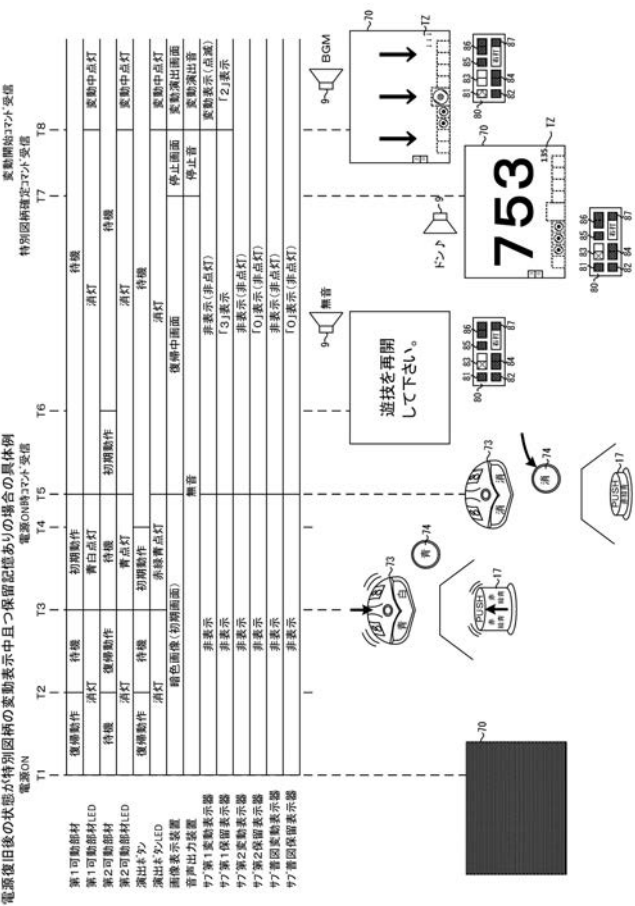
【 図 9 0 】



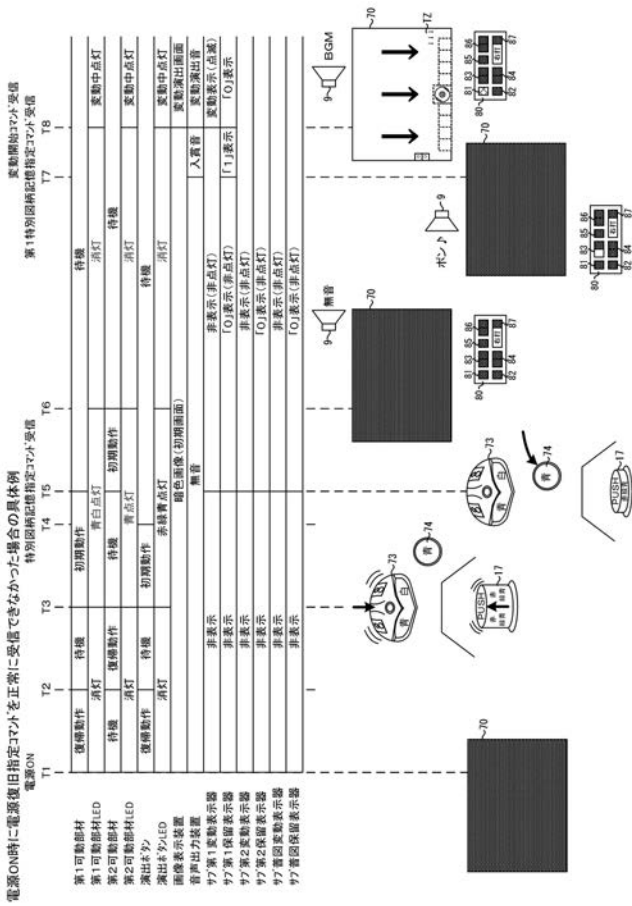
【图 9-1】



【図 9 2】



【图 9 3】



【図 9 4】

