

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7076808号

(P7076808)

(45)発行日 令和4年5月30日(2022.5.30)

(24)登録日 令和4年5月20日(2022.5.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全476頁)

(21)出願番号	特願2019-167807(P2019-167807)	(73)特許権者	000161806
(22)出願日	令和1年9月14日(2019.9.14)		京楽産業．株式会社
(65)公開番号	特開2021-45183(P2021-45183A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号
(43)公開日	令和3年3月25日(2021.3.25)	(74)代理人	100181250
審査請求日	令和2年9月23日(2020.9.23)		弁理士 田中 信介
		(72)発明者	渡辺 直幸
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2番4号
			京楽産業．株式会社内
		審査官	鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動条件の成立に基づき図柄を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、

遊技の進行を制御することが可能な主制御手段と、

前記始動条件の成立によって取得された判定情報を記憶することが可能な記憶手段と、

前記判定情報に基づいて、前記特別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と、

前記判定手段による判定前に前記判定情報を事前判定することが可能な事前判定手段と、

電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させる初期化処理を実行可能な初期化処理手段と、

電力供給の開始後に前記初期化処理が行われない場合に電力供給の停止前の遊技の制御状態に復旧させる復旧処理を実行可能な復旧処理手段と、

前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段と、

遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段と、

前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第1態様により表示する第1保留表示手段と、

前記保留記憶を前記第1態様とは異なる第2態様により表示する第2保留表示手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記判定手段の判定結果に応じて、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄の変動演出を表示制御可能であり、

前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、

前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様を実行可能な第 2 時間と、

複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、

前記停止表示態様は、

第 1 表示態様と、第 2 表示態様と、があり、

前記演出制御手段は、

前記停止表示態様が前記第 2 表示態様の場合は、前記第 1 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出が実行され易く、

前記第 2 表示態様となる前記第 2 時間においては、前記演出図柄が仮停止表示される態様の第 1 演出と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出と、を実行可能であり、

前記音出力手段から所定の報知音を出力することが可能であり、

遊技が進行していない待機状態において客待ち演出を実行することが可能であり、

前記客待ち演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、

前記図柄の変動により前記保留記憶が 1 つ減少することで前記第 1 時間が開始された場合、前記第 2 保留表示手段が実行情報への変化表示を完了することになるタイミングよりも、前記第 1 保留表示手段が表示する前記保留記憶が第 1 記憶数から第 2 記憶数へ減少表示を完了することになるタイミングの方が早く、

前記判定が行われて前記図柄の変動が実行されたことを示す前記実行情報又は前記判定が未実行であって前記事前判定が行われた前記第 2 態様の前記保留記憶である識別情報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を実行することが可能であり、

前記識別情報の表示態様には、第 1 段階態様と、第 2 段階態様と、第 3 段階態様とを含み、前記特定演出によって前記第 3 段階態様まで変化することにな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 段階態様で表示可能であり、前記遊技の制御状態が復旧したことによって前記第 1 段階態様で表示された前記識別情報に対応する前記判定情報の前記判定が行われた後は、前記識別情報を前記第 1 段階態様から前記第 2 段階態様又は前記第 3 段階態様に变化可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて演出図柄の変動演出を画像表示装置で実行するものが一般的である。

【0003】

このような遊技機では、演出図柄の変動演出の変動パターンが複数種類あり、判定結果に基づいて複数種類ある変動パターンの中から選択して、選択した変動パターンでの演出図

10

20

30

40

50

柄の変動演出を画像表示装置で表示するものであった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2017 - 018225 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【0006】

本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

[適用例 1]

上記課題を解決するため、本願の適用例 1 の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記始動条件の成立によって取得された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、前記特別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事前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初期化処理を実行可能な初期化処理手段（主制御基板 110）と、電力供給の開始後に前記初期化処理が行われない場合に電力供給の停止前の遊技の制御状態に復旧させる復旧処理を実行可能な復旧処理手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 70E、第 2 保留数表示領域 70F）と、前記保留記憶を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示する第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、第 2 保留アイコン表示領域 70D）と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定手段の判定結果に応じて、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄 70a）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 44（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 51 - 1、図 51 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第 1 表示態様（変動パターン 1A～1C の非リーチハズレ）と、第 2 表示態様（変動パターン 4A～5C の大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第 2 表示態様の場合は、前記第 1 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）が実行され易く、前記第 2 表示態様となる前記第 2 時間においては、前記演出図柄が仮停止表示される態様の第 1 演出（変動終了示唆演出、図 51 - 1 の演出図柄 70a の振動等）と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出（変動終了示唆演出、図 51 - 2 の演出図柄 70a の煌き等）と、を

10

20

30

40

50

行可能であり、前記音出力手段から所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音）を出力することが可能であり、遊技が進行していない待機状態において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始された場合、前記第２保留表示手段が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）を完了することになるタイミングよりも、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早く、前記判定が行われて前記図柄の変動が実行されたことを示す前記実行情報又は前記判定が未実行であって前記事前判定が行われた前記第２態様の前記保留記憶である識別情報（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、前記識別情報の表示態様には、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（例えば、赤キャラアイコン）とを含み、前記特定演出によって前記第３段階態様まで変化することにな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段階態様で表示可能であり、前記遊技の制御状態が復旧したことによって前記第１段階態様で表示された前記識別情報に対応する前記判定情報の前記判定が行われた後は、前記識別情報を前記第１段階態様から前記第２段階態様又は前記第３段階態様に变化可能であることを要旨とする。

10

20

【発明の効果】

【０００８】

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

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図２】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図３】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

30

【図４】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図５】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

【図６】主制御基板における第１始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【図７】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。

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

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

【図１０】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図１１】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図１２】演出制御部におけるアイコン変化演出処理を示す図である。

【図１３】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。

40

【図１４】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図１５】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図１６】演出制御部におけるアイコン表示態様更新処理を示す図である。

【図１７】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図１８】当該アイコン用の１段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図１９】当該アイコン用の２段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図２０】（ａ）は保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性を示す図であり、（ｂ）は変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性１を示す図であり、（ｃ）は変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性２を示す図であり、（ｄ）はアイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音と

50

の関係性を示す図である。

【図 2 1】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図 2 2】統括制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図である。

【図 2 3】統括制御部における V ブランク割込処理を示す図である。

【図 2 4】入賞時変化演出のタイミングチャート 1 である。

【図 2 5】入賞時変化演出のタイミングチャート 2 である。

【図 2 6】入賞時変化演出の演出例を示す図である。

【図 2 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 2 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 2 9】ノーマル変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。

10

【図 3 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 3 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 3 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 3 3】図 3 2 の続きを示す図である。

【図 3 4】図柄作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 を示す図である。

【図 3 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 3 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 3 7】図 3 6 の続きを示す図である。

【図 3 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 3 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。

20

【図 4 0】図 3 9 の続きを示す図である。

【図 4 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 4 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 4 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 4 4】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。

【図 4 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 4 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 4 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 4 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 4 9】図 4 8 の続きを示す図である。

30

【図 5 0 - 1】第 1 表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の表示態様の変移を説明する図である。

【図 5 0 - 2】S P リーチ演出が実行される場合の表示態様の変移を説明する図である。

【図 5 0 - 3】第 1 表示態様において非リーチの態様で表示された場合の表示態様の変移を説明する図である。

【図 5 1 - 1】変動終了示唆演出の一例を説明する図である。

【図 5 1 - 2】変動終了示唆演出の別の一例を説明する図である。

【図 5 2 - 1】第 1 表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図である。

【図 5 2 - 2】第 1 表示態様において非リーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図である。

40

【図 5 3】S P リーチ演出が実行された場合の復活演出の一例を説明する図である。

【図 5 4 - 1】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。

【図 5 4 - 2】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。

【図 5 4 - 3】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。

【図 5 4 - 4】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。

【図 5 4 - 5】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。

【図 5 4 - 6】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。

【図 5 4 - 7】演出図柄 5 4 7 0 a における変動終了示唆演出の一例を説明する図である。

【図 5 4 - 8】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。

50

【図 5 5 - 1】低確率遊技状態における変動パターンテーブルである低確変動パターンテーブルを例示した図である。

【図 5 5 - 2】高確率遊技状態における変動パターンテーブルである高確変動パターンテーブルを例示した図である。

【図 5 6 - 1】保留数が少ない場合の変動パターンテーブルである少保留変動パターンテーブルを例示した図である。

【図 5 6 - 2】保留数が多い場合の変動パターンテーブルである多保留変動パターンテーブルを例示した図である。

【図 5 7】各変動演出のタイミングチャートを示す図である。

【図 5 8】外枠 1 0 Z、遊技盤ユニット 1 2 P、及び内枠 1 4 P が開いた状態の遊技機 1 P の斜視図である。

10

【図 5 9】遊技盤ユニット 1 2 P の背面図である。

【図 6 0】遊技盤ユニット 1 2 P の分解斜視図である。

【図 6 1】組立体 2 P の (a) 斜視図、(b) 背面図、(c) 右側面図である。

【図 6 2】組立体 2 P の分解斜視図である。

【図 6 3】台座 2 0 P に基板ケース 3 P を組み付ける様子を示した左側面図である。

【図 6 4】基板ケース 3 P の (a) 斜視図、(b) 背面図、(c) 右側面図である。

【図 6 5】基板ケース 3 P の分解斜視図である。

【図 6 6】外ケース 4 5 P と内ケース 4 0 P を組み合わせた封止体 4 P の (a) 背面図、(b) 正面図である。

20

【図 6 7】変形例に係る基板ケース 1 0 0 3 の外ケース 4 5 P における、図 6 3 の A - A 線に相当する位置の矢視方向断面図である。

【図 6 8】変形例に係る基板ケース 1 1 0 3 の外ケース 4 5 P における、図 6 3 の A - A 線に相当する位置の矢視方向断面図である。

【図 6 9】変形例に係る基板ケース 1 2 0 3 の外ケース 4 5 P における、図 6 3 の A - A 線に相当する位置の矢視方向断面図である。

【図 7 0】変形例に係る基板ケース 1 3 0 3 の背面図である。

【図 7 1】基板ケース 1 3 0 3 の外ケース 4 5 P における図 6 9 の B - B 線矢視方向断面図である。

【図 7 2】変形例に係る基板ケース 1 5 5 1 の背面図である。

30

【図 7 3】シール部 1 5 6 1 が R O M 5 0 2 の装着箇所と重なる角度から見た、シール部 1 5 6 1 及び R O M 5 0 2 を示す図である。

【図 7 4 - 1】第 5 実施形態に係る制御基板 1 7 0 5 が収納された基板ケース 1 7 0 0 の背面図である。

【図 7 4 - 2】(a) は、シール部 1 7 1 0 の構成を説明する概略図であり、(b) は、デットマーク部 1 7 2 0 の構成を説明する概略図である。

【図 7 4 - 3】(a) は、開封禁止シール部 1 7 3 0 の構成を説明する概略図であり、(b) は、開封禁止シール部 1 7 3 0 が基板ケース 1 7 0 0 に貼付された状態を説明する概略図である。

【図 7 4 - 4】情報表示器 1 7 5 0 の表示の構成を説明する概略図である。

40

【図 7 4 - 5】遊技機 1 P の性能表示に関して情報表示器 1 7 5 0 に表示される内容および表示形態を説明する表である。

【図 7 4 - 6】遊技機 1 P の設定表示に関して情報表示器 1 7 5 0 に表示される内容および表示形態を説明する表である。

【図 7 4 - 7】(a) は、変形例に係る基板ケース 1 7 9 0 の識別表示部 1 7 9 1 の断面図であり、(b) は、変形例に係る基板ケース 1 7 9 5 の識別表示部 1 7 9 6 の断面図である。

【図 7 5 - 1】第 6 実施形態に係る制御基板 5 0 1 が収納された基板ケース 1 8 0 3 の背面図である。

【図 7 5 - 2】シール部 1 5 6 0 及びシール部 1 5 6 1 を介して斜め上方から電子部品 5

50

95を見た状態を示す図である。

【図75-3】透明ソケット1801の(a)平面図、(b)側面図である。

【図75-4】基板ケース1805～1808における図74-1のC-C線に相当する位置の矢視方向断面図(a)～(d)である。

【図75-5】基板ケース1809、1810における、図74-1のC-C線に相当する位置の矢視方向断面図(a)、(b)である。

【図75-6】特殊な位置表示部541を示す説明図である。

【図75-7】シール部1560の光透過性を低下させる一方法の説明図である。

【図75-8】賞球基板1811を収納したケース部1813の模式的な背面図である。

【図75-9】演出基板1821を収納したケース部1823の模式的な背面図である。

10

【図76】組立体2Pの分解斜視図であり、制御基板501に第1領域1900aおよび第2領域1900bが設けられている。

【図77】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図78】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図79】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

【図80】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81】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82】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83】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84】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。

20

【図85】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図86】演出制御部における客待ち演出処理を示す図である。

【図87】デモ待機時間決定テーブルの一例を示す図である。

【図88】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89】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90】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91】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図92】演出制御部におけるアイコン変化演出実行処理を示す図である。

【図93】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94】(a)は当該アイコン用の1段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図であり、(b)は当該アイコン用の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。

30

【図95】異常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96】(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97】演出制御部における連続予告演出決定処理を示す図である。

【図98】先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図99】先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

40

【図100】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101】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102】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103】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104】大当たり予告決定テーブルの一例を示す図である。

【図105】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図106】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107】統括制御部におけるVblank割込処理を示す図である。

【図108】入賞時変化演出のタイミングチャート1である。

【図109】入賞時変化演出のタイミングチャート2である。

50

- 【図 1 1 0】入賞時変化演出の演出例を示す図である。
- 【図 1 1 1】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 1 1 2】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 1 1 3】ノーマル変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。
- 【図 1 1 4】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 1 1 5】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 1 1 6】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 1 1 7】図 4 2 の続きを示す図である。
- 【図 1 1 8】図柄作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート 1 を示す図である。
- 【図 1 1 9】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。 10
- 【図 1 2 0】図柄作用変化パターン 0 1 の演出例を示す図である。
- 【図 1 2 1】図 4 6 の続きを示す図である。
- 【図 1 2 2】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 1 2 3】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 1 2 4】図 4 9 の続きを示す図である。
- 【図 1 2 5】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 1 2 6】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 1 2 7】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 1 2 8】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。
- 【図 1 2 9】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。 20
- 【図 1 3 0】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 1 3 1】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 1 3 2】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 1 3 3】図 5 8 の続きを示す図である。
- 【図 1 3 4】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 1 3 5】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 1 3 6】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 1 3 7】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 1 3 8】枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 9】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。 30
- 【図 1 4 0】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 1 4 1】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 1 4 2】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 1 4 3】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 1 4 4】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 1 4 5】電源復旧後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
- 【図 1 4 6】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 1 4 7】電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。
- 【図 1 4 8】電源 ON 時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。 40
- 【図 1 4 9】電源 ON 時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
- 【図 1 5 0】電源 ON 時に電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
- 【図 1 5 1】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 1 を示す図である。
- 【図 1 5 2】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2 を示す図である。
- 【図 1 5 3】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 3 を示す 50

図である。

【図 1 5 4】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4 を示す図である。

【図 1 5 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変形例 1 を示す図である。

【図 1 5 6】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開場合の変形例 2 を示す図である。

【図 1 5 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 1 5 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。

10

【図 1 5 9】図 8 4 の続きを示す図である。

【図 1 6 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 1 6 1】図 8 6 の続きを示す図である。

【図 1 6 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 1 6 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 1 6 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 1 6 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 1 6 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。

20

【図 1 6 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。

【図 1 6 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 1 6 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 1 7 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 1 7 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 1 7 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 1 7 3】電源 ON 時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【図 1 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。

30

【図 1 7 5】電源 ON 時に電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【図 1 7 6】主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 1 を示す図である。

【図 1 7 7】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場合の具体例 2 を示す図である。

【図 1 7 8】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場合の具体例 3 を示す図である。

【図 1 7 9】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場合の具体例 4 を示す図である。

40

【図 1 8 0】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 である。

【図 1 8 1】タイミングチャート 1 の各種タイミングにおける演出例である。

【図 1 8 2】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 2 である。

【図 1 8 3】タイミングチャート 2 の各種タイミングにおける演出例 1 である。

【図 1 8 4】タイミングチャート 2 の各種タイミングにおける演出例 2 である。

【図 1 8 5】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 3 である。

【図 1 8 6】タイミングチャート 3 の各種タイミングにおける演出例 1 である。

【図 1 8 7】タイミングチャート 3 の各種タイミングにおける演出例 2 である。

【図 1 8 8】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 4 である。

50

【図 1 8 9】 タイミングチャート 4 の各種タイミングにおける演出例である。
【図 1 9 0】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 5 である。
【図 1 9 1】 タイミングチャート 5 の各種タイミングにおける演出例である。
【図 1 9 2】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 6 である。
【図 1 9 3】 タイミングチャート 6 の各種タイミングにおける演出例である。
【図 1 9 4】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 7 である。
【図 1 9 5】 タイミングチャート 7 の各種タイミングにおける演出例である。
【図 1 9 6】 コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 8 である。
【図 1 9 7】 タイミングチャート 8 の各種タイミングにおける演出例である。
【図 1 9 8】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 1 である。
【図 1 9 9】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 2 である。
【図 2 0 0】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 3 である。
【図 2 0 1】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 4 である。
【図 2 0 2】 コマンドを正常に受信できない場合の変形例 5 である。
【発明を実施するための形態】

10

【 0 0 1 0 】

(第 1 実施形態)

以下、本発明の第 1 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【 0 0 1 1 】

(遊技機の構成)

20

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。

【 0 0 1 2 】

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

【 0 0 1 3 】

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

30

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

40

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

ガラス枠 4 の開口部 8 の周囲には、スピーカからなる音声出力装置 9 と、複数の装飾ランプ（LED）を有する枠用照明装置 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

50

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 1 2 と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置 1 3 とが設けられている。

【 0 0 1 8 】

音声出力装置 9 は、ガラス枠 4 の上部 2 箇所に間隔を空けて設けられ、BGM (バックグラウンドミュージック)、SE (サウンドエフェクト) 等を出力することでサウンド (音楽、音声) による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置 1 0 は、開口部 8 の周囲に複数設けられ、各ランプ (LED) の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠用照明装置 1 0 は、ガラス枠 4 の開放や後述する払出異常が発生した場合に点灯 / 点滅するように制御される報知 LED 1 0 a (図示省略) を備えている。

10

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

また、上受け皿 1 1 の中央手前側の部分には、後述する種々の演出に係る決定操作や選択操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置 1 6 と選択ボタン装置 1 8 (図 1 参照) が左右に並べて設けられている。

20

【 0 0 2 1 】

演出ボタン装置 1 6 は、決定操作など (操作入力) を行うことが可能な演出ボタン 1 7 (図示省略) と、演出ボタン 1 7 に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ 1 7 a (図 2 参照) と、演出ボタン 1 7 を上下方向に移動させるためのボタン駆動モータを有するボタン駆動装置 1 7 b (図 2 参照) が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力可能となっている。

【 0 0 2 2 】

選択ボタン装置 1 8 は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー 1 9 (図示省略) と、十字キー 1 9 に接続されて、十字キー 1 9 に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ 1 9 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。

30

【 0 0 2 3 】

また、上受け皿 1 1 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 2 0 が設けられている。貸出返却操作部 2 0 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 2 0 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。

【 0 0 2 4 】

上受け皿 1 1 と下受け皿 1 2 との間には、上受け皿 1 1 に入りきらない遊技球を受け入れて下受け皿 1 2 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 1 2 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 3 2 a (図 2 参照) が設けられ、受け皿満杯検出スイッチ 3 2 a によって下受け皿 1 2 の満杯が検出されている間は後述する遊技球払出装置 1 0 0 による遊技球の払い出しが停止される。

40

【 0 0 2 5 】

発射操作装置 1 3 は、ガラス枠 4 に固定された基体 1 4 と、基体 1 4 に回動可能に設けられた発射ハンドル 1 5 と、発射ハンドル 1 5 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 1 5 a (図 2 参照) と、発射ハンドル 1 5 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 1 5 b (図 2 参照) と、発射ハンドル 1 5 を所定の

50

態様で発光させるためのハンドル発光装置 15 c が設けられている。タッチセンサ 15 a 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 11 b が作動して遊技球が 1 個ずつ送り出される。

【0026】

ハンドル発光装置 15 c は、発射ハンドル 15 の前側部分を構成すると共に前方に向けて膨出するドーム状に形成され、光を透過可能なレンズ部材によって画成される内部空間に複数の LED が配設されている。この LED が発光することで発射ハンドル 15 を所定の態様で発光させる発光演出を実行することが可能となっている。また、ハンドル発光装置 15 c の前端部には、後述する送風装置 21 から送り出される風（空気）の吹き出し口となる送風口 15 d が開設されている。

10

【0027】

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

【0028】

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

20

【0029】

遊技盤取付枠 3 には、遊技盤 5 を取り付けるための遊技盤取付部 25 と、遊技球を遊技領域 5 a 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 31 a が設けられている。

【0030】

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

30

【0031】

遊技球発射装置 26 は、遊技球を発射するための打出部材 28 と、打出部材 28 を駆動するための発射用ソレノイド 28 b（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 11 b 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 5 a に向けて打ち出す。

【0032】

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

40

【0033】

遊技盤 5 の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール 35 と、内側レール 35 の外側に位置する湾曲形状の外側レール 36 と、遊技球を遊技領域 5 a の中央に向けて誘導する誘導部材 37 が設けられている。そして、内側レール 35 と外側レール 36 との間に遊技球発射装置 26 により発射された遊技球を遊技領域 5 a の上流部に案内する発射球案内路 3

50

8 が形成されている。また、遊技領域 5 a の最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠 3 の回収部）に導くためのアウト口 3 9 が形成されている。

【 0 0 3 4 】

遊技領域 5 a の略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規制する枠状の飾り枠 4 0 が設けられ、飾り枠 4 0 の内部に演出空間 4 0 a が形成されている。また、飾り枠 4 0 の側部には、遊技領域 5 a を流下する遊技球を飾り枠 4 0 の内部に導入するワープ装置 4 1 が設けられ、飾り枠 4 0 の下部には、ワープ装置 4 1 により飾り枠 4 0 の内部に導入された遊技球を転動させて飾り枠 4 0 の下方に流下させるステージ部 4 2 が設けられている。

【 0 0 3 5 】

遊技領域 5 a の下部には、遊技球が常時入賞（入球）可能な複数（本実施の形態では 4 つ）の一般入賞口 4 3 が間隔を空けた状態で設けられており、この一般入賞口 4 3 に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ 4 3 a（図 2 参照）によって検出されると、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が遊技球払出装置 1 0 0（図示省略）から賞球として上受け皿 1 1 に払い出される。

【 0 0 3 6 】

遊技領域 5 a の両側方（左側領域、右側領域）には、遊技球が通過可能な普図ゲート 4 4（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 4 4 を通過した遊技球がゲート検出スイッチ 4 4 a（図 2 参照）で検出されると、普通図柄の当たり抽選（補助遊技判定）が行われる。なお、普通図柄の当たり抽選については後述する。

【 0 0 3 7 】

遊技領域 5 a の下部であってステージ部 4 2 の直下には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第 1 始動口 4 5（特図始動領域）が設けられており、この第 1 始動口 4 5 に入賞（入球）した遊技球が第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a（図 2 参照）で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 3 個）が遊技球払出装置 1 0 0 から賞球として上受け皿 1 1 に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 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。

【 0 0 3 8 】

第 1 始動口 4 5 の直下には、所定条件の成立（普通図柄の当たり抽選に当選したこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能もしくは困難な閉状態（基本態様）から遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易な開状態（特別態様）に変換される可変始動部 4 6 が設けられている。

【 0 0 3 9 】

可変始動部 4 6 には、遊技球が入賞（入球）可能な第 2 始動口 4 7（特図始動領域）と、第 2 始動口 4 7 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 4 7 a（図 2 参照）と、第 2 始動口 4 7 を閉状態と開状態とに変換（可変）する可動部材 4 8 と、可動部材 4 8 を開閉変換するための第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b（図 2 参照）とが設けられている。そして、第 2 始動口 4 7 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 4 7 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。

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

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

10

【 0 0 4 4 】

遊技盤 5 の裏側には、一般入賞口 4 3、第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7、及び、大入賞口 5 0 に入賞して一般入賞口検出スイッチ 4 3 a、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、及び、大入賞口検出スイッチ 5 0 a に検出された遊技球を受け入れて集合させながら流下させる入賞球流路 5 2（図示省略）が設けられる。

【 0 0 4 5 】

また、入賞球流路 5 2 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 5 2 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 5 2 a（図 2 参照）が設けられる。この入賞確認検出スイッチ 5 2 a は、一般入賞口検出スイッチ 4 3 a、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、大入賞口検出スイッチ 5 0 a 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。

20

【 0 0 4 6 】

遊技領域 5 a の外側には、第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、及び、普通図柄表示器 6 2 からなる図柄表示装置と、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、及び、普通図柄保留表示器 6 5 からなる保留表示装置と、後述する大当たり状態（特別遊技状態）が発生した場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器 6 6（図 2 参照）と、後述する大当たり遊技（特別遊技状態）中や時短遊技状態中に遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち表示器 6 7（図 2 参照）が設けられている。

30

【 0 0 4 7 】

第 1 特別図柄表示器 6 0 は、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第 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 6 1 は、第 2 始動口 4 7 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 6 2 は、普図ゲート 4 4 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。

【 0 0 4 8 】

第 1 特別図柄の大当たり抽選とは、第 1 始動口 4 5 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 6 0 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。

40

【 0 0 4 9 】

第 2 特別図柄の大当たり抽選とは、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（判定情報）を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第 2 特別図柄の大当たり抽選が行われると、第 2 特別図柄表示器 6 1 で第 2 特別図柄の変動表示

50

が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第2特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第2特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【0050】

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

【0051】

なお、本実施の形態において「大当たり」というのは、第1特別図柄の大当たり抽選（特別遊技判定）、又は、第2特別図柄の大当たり抽選（特別遊技判定）において、大当たり遊技（特別遊技状態）を実行する権利を獲得した状態のことを言う。「大当たり遊技（特別遊技状態）」というの、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。

10

【0052】

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

20

【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。

30

【0055】

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

【0056】

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

40

【0057】

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

50

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

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

10

【 0 0 6 0 】

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。

20

【 0 0 6 1 】

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

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

【 0 0 6 2 】

第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示が行われていない場合に実行される客待ちデモ演出や特別図柄の変動表示が行われている場合に実行される演出図柄70aの変動表示やキャラクタによる予告演出等がある。

30

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

具体的には、第1画像表示装置70（メイン液晶）の端部寄り（下方）に位置する待機位置（第1位置）と、第1画像表示装置70（メイン液晶）の中央寄り（上方）に位置する演出位置（第2位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、第2画像表示装置71（サブ液晶）の移動方向を左右方向や前後方向としてもよいし、演出ボタン17の操作によって移動演出を行うように構成してもよい。

40

【 0 0 6 5 】

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

50

【 0 0 6 6 】

なお、演出図柄 7 0 a 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 6 0 や第 2 特別図柄表示器 6 1 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 7 0 a 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 7 0 a の変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止に対応して演出図柄 7 0 a の変動表示を停止するようになっている。なお、演出図柄 7 0 a 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。

【 0 0 6 7 】

演出図柄 7 0 a の停止表示では、演出図柄 7 0 a が大当たり抽選の結果を示す所定の態様（ハズレ態様、大当たり態様等）で所定時間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、「 7 7 7 」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「 3 5 7 」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 7 0 a の変動表示の態様はこれに限られず、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場で回転（自転）するようなものであってもよい。

10

【 0 0 6 8 】

また、演出図柄 7 0 a の変動表示中には、大当たり抽選の結果に応じて、リーチ演出や背景画像、キャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）や第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）に表示されることで、遊技者の大当たり（特別遊技状態）発生への期待度（以下、「大当たり当選期待度」と言う）を高めるようになっている。

20

【 0 0 6 9 】

ここで、リーチ演出とは、大当たりを報知する演出図柄 7 0 a の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄 7 0 a が変動を行うような、遊技者に大当たり当選への期待感を付与する変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄 7 0 a の組合せ（大当たり結果態様）として「 7 7 7 」の 3 桁の演出図柄 7 0 a の組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に 2 つの演出図柄 7 0 a が「 7 」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄 7 0 a が変動を行っている態様を言う。

【 0 0 7 0 】

なお、「仮停止」とは、演出図柄 7 0 a が小さく揺れ動いたり、演出図柄 7 0 a が小さく変形したりして、遊技者に演出図柄 7 0 a 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。

30

【 0 0 7 1 】

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」、「S P リーチ演出」、「S P S P リーチ演出」及び「全回転リーチ演出」の 5 種類がある。

【 0 0 7 2 】

「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 7 0 a が仮停止し、中央領域で残り 1 つの演出図柄 7 0 a が変動するリーチ演出のことである。

【 0 0 7 3 】

「S P リーチ演出」とは、左側領域と右側領域に 2 つの演出図柄 7 0 a が仮停止し、中央領域で残り 1 つの演出図柄 7 0 a が変動したまま、ノーマルリーチ演出に係るムービーより長い時間のムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。

40

【 0 0 7 4 】

「S P S P リーチ演出」とは、左側領域と右側領域に 2 つの演出図柄 7 0 a が仮停止し、中央領域で残り 1 つの演出図柄 7 0 a が変動したまま、S P リーチ演出に係るムービーより長い時間（長編）のムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。

【 0 0 7 5 】

「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 7 0 a の組合せが全て揃

50

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。

【 0 0 7 6 】

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 < S P リーチ演出 < S P S P 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。

【 0 0 7 7 】

また、第 1 画像表示装置 7 0（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（U 1）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 7 0 B と、現在の第 2 保留記憶の個数である第 2 特別図柄保留数（U 2）に対応する数の第 2 保留アイコンを表示するための第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D と、実行中の特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示に対応する（関連した）当該アイコンを表示するための当該アイコン表示領域 7 0 C が形成されている。

10

【 0 0 7 8 】

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

【 0 0 7 9 】

20

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

【 0 0 8 0 】

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

30

【 0 0 8 1 】

具体的には、第 1 表示部 7 0 D 1 には、最初に第 2 特別図柄の変動表示が実行される第 2 保留記憶を示す第 2 保留アイコン H 2 1 が表示され、第 2 表示部 7 0 D 2 には、2 番目に第 2 特別図柄の変動表示が実行される第 2 保留記憶を示す第 2 保留アイコン H 2 2 が表示され、第 3 表示部 7 0 D 3 には、3 番目に第 2 特別図柄の変動表示が実行される第 2 保留記憶を示す第 2 保留アイコン H 2 3 が表示され、第 4 表示部 7 0 D 4 には、4 番目に第 2 特別図柄の変動表示が実行される第 2 保留記憶を示す第 2 保留アイコン H 2 4 が表示される。なお、本実施の形態では、「第 1 特別図柄保留数」を「第 1 保留数」と「第 2 特別図柄保留数」を「第 2 保留数」と称する場合がある。

40

【 0 0 8 2 】

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

50

とをまとめて「アイコン」と総称する場合がある。

【 0 0 8 3 】

可動演出部材 7 3 Z は、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) で実行される演出図柄 7 0 a の変動表示の実行中に、複数のランプ (LED 等) を有する盤用照明装置 7 6 によって発光することで発光演出を行うことが可能となっており、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置 7 5 (図 2 参照) によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

【 0 0 8 4 】

具体的には、演出図柄 7 0 a の変動表示の進行状態に合わせて複数のランプ (LED 等) を所定の発光色で発光することで発光演出を行うようになっている。また、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) の端部寄り (上方) に位置する待機位置 (第 1 位置) と、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) の中央寄り (下方) に位置する演出位置 (第 2 位置) との間で上下方向に移動 (上昇、下降) することで移動演出を行うようになっている。なお、演出ボタン 1 7 の操作によって発光演出や移動演出を行うように構成してもよい。

【 0 0 8 5 】

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。

【 0 0 8 6 】

(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。

【 0 0 8 7 】

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 は、演算処理を行うメイン CPU 1 1 0 a、遊技制御プログラム等が格納されたメイン ROM 1 1 0 b、及び、演算処理時のワークエリアとなるメイン RAM 1 1 0 c (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 1 1 0 m と、主制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。メイン CPU 1 1 0 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてメイン ROM 1 1 0 b に記憶されたプログラムを読み出し、メイン RAM 1 1 0 c をワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置 (各種ソレノイドや各種表示器) を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板 1 2 0 や演出制御基板 1 3 0 等に送信したりする。

【 0 0 8 8 】

ここで、主制御基板 1 1 0 と払出制御基板 1 2 0 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 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との通信は、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 への一方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。

【 0 0 8 9 】

主制御基板 1 1 0 の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ 4 3 a、ゲート検出スイッチ 4 4 a、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、大入賞口検出スイッチ 5 0 a、入賞確認検出スイッチ 5 2 a、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a、RAM クリアスイッチ 5 5 a、及び、払出制御基板 1 2 0 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

10

20

30

40

50

板 1 1 0 に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。

【 0 0 9 0 】

主制御基板 1 1 0 の出力ポートには、第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b、第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、普通図柄表示器 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、普通図柄保留表示器 6 5、ラウンド数表示器 6 6、右打ち表示器 6 7、遊技情報出力端子板 9 0、及び、演出制御基板 1 3 0 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。

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

発射用ソレノイド 2 8 b 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 2 8 が直結されており、回動軸が回転することで打出部材 2 8 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 2 8 b の動作は、発射制御部 1 2 2 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 9 9 . 9 (回 / 分) に設定されているた

10

20

30

40

50

め、1分間における遊技球の発射数は約99.9(個/分)となっている。すなわち、遊技球は約0.6秒毎に発射されることになる。

【0098】

演出制御基板130は、主制御基板110からの演出コマンドの受信に基づき遊技に関する(遊技機1で行われる)演出を制御する従制御基板(従制御手段)となっている。演出制御基板130は、演算処理を行うサブCPU130a、演出制御プログラムが格納されたサブROM130b、演算処理時のワークエリアとなるサブRAM130cを備えた演出制御部130mと、第1画像表示装置70(メイン液晶)や第2画像表示装置71(サブ液晶)や音声出力装置9(スピーカ)等を制御する表示/音声制御部140、枠用照明装置10やハンドル発光装置15cやボタン駆動装置17bや送風装置21や盤用照明装置76や盤用駆動装置75等を制御するランプ/駆動制御部150と、演出制御用の入力ポートや出力ポート等を備えている。

10

【0099】

サブCPU130aは、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブROM130bに記憶された遊技プログラムを読み出し、サブRAM130cをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、主制御基板110から受信したコマンドや演出ボタン検出スイッチ17aや十字キー検出スイッチ19aからの入力信号に応じて、各種制御部(表示/音声制御部140、ランプ/駆動制御部150)に各種の演出を実行させるため制御を行う(データやコマンドを出力する)。

【0100】

演出制御基板130の入力ポートには、演出ボタン検出スイッチ17aや十字キー検出スイッチ19aなどが接続されている。演出制御基板130では、演出ボタン検出スイッチ17aから演出ボタン17が操作されたことを示す演出ボタン検出信号が入力されたり、十字キー検出スイッチ19aから十字キー19が操作されたことを示す十字キー検出信号(上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、下ボタン検出信号、右ボタン検出信号)が入力されたりすると、検出信号に応じた演出を実行するための処理を行う。

20

【0101】

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

30

【0102】

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

【0103】

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

40

【0104】

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

50

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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。

【 0 1 0 7 】

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。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

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

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

10

20

30

40

50

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

【0113】

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

【0114】

音声制御部 148 は、音声出力装置 9 と接続しており、演出制御部 130 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 70 (メイン液晶)、及び、第 2 画像表示装置 71 (サブ液晶) の表示に合わせて音声データや楽曲データ (BGM、SE) 等を音声出力装置 9 から出力させる制御を行う。

【0115】

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

【0116】

ランプ CPU 150 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプ ROM 150 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 RAM 150 c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部 130 m から受信した演出指示コマンド等に応じて、各種照明装置や各種駆動装置などの被制御装置に所定の演出を行わせるための制御を行う (データやコマンドを出力する)。

【0117】

ランプ / 駆動制御部の入出力ポートには、枠用照明装置 10、ハンドル発光装置 15 c、ボタン駆動装置 17 b、送風装置 21、盤用照明装置 76 が接続されており、演出制御部 130 m (サブ CPU 130 a) から送信された各種の演出データ (コマンド含む) に基づいて、枠用照明装置 10、ハンドル発光装置 15 c、及び、盤用照明装置 76 の各種 LED の点灯制御を行うことで発光演出等を行ったり、ボタン駆動装置 17 b、送風装置 21、及び、盤用駆動装置 75 のモータやソレノイドといった駆動源の駆動制御を行うことで動作演出 (前述した移動演出) 等を行ったりする。

【0118】

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

【0119】

また、電源基板 160 は、遊技機 1 (主制御基板 110、払出制御基板 120、演出制御基板 130 や各種電子部品) へのメイン電源の供給を行う ON 状態と停止する OFF 状態とに切り替えるための電源スイッチを遊技店の店員によって操作可能なように備えており

10

20

30

40

50

、電源スイッチをON状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機1の動作が開始する。なお、電源スイッチがOFF状態であっても主制御基板110へのバックアップ電源の供給は維持される。

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

（遊技状態の説明）

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

【0123】

本実施の形態では、以下の3つの遊技状態が設けられている。

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

本実施の形態では、高確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「確変大当たり」と言う。また、低確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「通常大当たり」と言う。

【0127】

本実施の形態において「非時短遊技状態」というのは、普図ゲート44を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口47の開放時間が短く設定されやすい遊技状態を言う。例えば、普図ゲ

10

20

30

40

50

ート44を遊技球が通過すると、普通図柄の当たり抽選が行われて、普通図柄表示器62において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば30秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第2始動口47が例えば0.2秒間、開放態様に制御される。

【0128】

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

10

【0129】

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

20

【0130】

(大当たりの種類)

次に、大当たりの種類について説明する。

【0131】

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

30

【0132】

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

【0133】

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

40

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

50

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

【0137】

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

【0138】

（当たりの種類）

次に、当たりの種類について説明する。

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

次に、遊技機1における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【0145】

（主制御基板のメイン処理）

図3を用いて、主制御基板110のメイン処理を説明する。図3は、主制御基板110のメイン処理を示すフローチャートである。

【0146】

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

【0147】

まず、メインCPU110aは、ステップS10において、初期化処理を行う。具体的には、電源投入に応じてメインROM110bから起動プログラムを読み込むと共に、メインRAM110cに記憶されるフラグなどを初期化する処理を行う。

【0148】

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

【0149】

10

20

30

40

50

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

【0150】

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

10

【0151】

（主制御基板のタイマ割込処理）

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

【0152】

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

20

【0153】

メインCPU110aは、ステップS120において、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、及び、普通図柄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。

30

【0154】

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

【0155】

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

40

【0156】

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

【0157】

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

50

【 0 1 5 8 】

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。

【 0 1 5 9 】

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。

10

【 0 1 6 0 】

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、普通図柄表示器62に出力する普通図柄表示データ、第1特別図柄保留表示器63及び第2特別図柄保留表示器64に出力する特別図柄保留表示データ、及び、普通図柄保留表示器65に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。

20

【 0 1 6 1 】

メインCPU 110aは、ステップS800において、上記ステップS700で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メインRAM 110c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 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板130に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。

30

【 0 1 6 2 】

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。

【 0 1 6 3 】

メインCPU 110aは、ステップS900において、ステップS100で退避した情報をメインCPU 110a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。

【 0 1 6 4 】

（主制御基板の入力制御処理）

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

40

【 0 1 6 5 】

メインCPU 110aは、ステップS210において、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口43に入賞したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号の入力がなければ、ステップS220に処理を移す。

【 0 1 6 6 】

一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口用の賞球カウンタ（10個賞球カウンタ）に10個賞球を示すデータを加算して

50

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。

【0167】

メインCPU 110aは、ステップS220において、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この大入賞口検出スイッチ入力処理では、大入賞口検出スイッチ50aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口50に入賞したか否かの判定を行う。大入賞口検出スイッチ50aから検出信号の入力がなければ、ステップS230に処理を移す。

【0168】

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

10

【0169】

現在の遊技状態が特別遊技状態中でない場合には、入賞可能期間外に特定入賞口 (第2始動口47、大入賞口50) に入賞 (入球) した遊技球の個数を示す不正入賞球カウンタ (E) に「1」を加算して更新 ($E \leftarrow E + 1$) 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。

20

【0170】

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

【0171】

そして、遊技情報出力端子板90から不正入賞信号を出力するための外部情報データ (出力データ) をメインRAM 110c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。

30

【0172】

メインCPU 110aは、ステップS230において、第1始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第1始動口検出スイッチ入力処理では、第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1始動口45に入賞したか否かの判定を行う。詳しくは、図6を用いて後述する。

【0173】

メインCPU 110a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。

40

【0174】

メインCPU 110aは、ステップS250において、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。このゲート検出スイッチ入力処理では、ゲート検出スイッチ44aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が普図ゲート44を通過したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ44aから検出信号を入力していない場合には、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0175】

ゲート検出スイッチ44aから検出信号を入力した場合には、普通図柄保留記憶領域に記

50

憶されている普図保留記憶の個数である普図保留数が4未満であるか否かを判定する。普図保留数が4未満でない場合には、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0176】

普図保留数が4未満である場合には、普図保留数に「1」を加算して更新し、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、普図変動パターン決定用乱数値を取得し、普通図柄保留記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した乱数値を記憶し、ゲート検出スイッチ入力処理を終了する。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

(主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理)

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

メインCPU110aは、ステップS230-5において、第1特別図柄保留数(U1)に「1」を加算して更新(U1 = U1 + 1)する処理を行い、ステップS230-6にお

10

20

30

40

50

いて、更新後の第 1 特別図柄保留数 (U1) に対応する第 1 特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0185】

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

【0186】

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

10

【0187】

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

【0188】

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

20

【0189】

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

30

【0190】

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

【0191】

(主制御基板の特図特電制御処理)

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

40

【0192】

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

50

【 0 1 9 3 】

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。

【 0 1 9 4 】

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。

【 0 1 9 5 】

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。

10

【 0 1 9 6 】

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

20

【 0 1 9 7 】

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。

【 0 1 9 8 】

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

30

【 0 1 9 9 】

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。

【 0 2 0 0 】

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

40

【 0 2 0 1 】

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

50

柄を決定し、決定した特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0202】

また、第1特別図柄保留記憶領域の第0記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値に基づいて大当たり判定を行った場合には、この第0記憶部に記憶されている大当たり図柄用乱数値に基づいて特別図柄（大当たり特別図柄、ハズレ特別図柄）を決定し、決定した特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0203】

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

10

【0204】

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

20

【0205】

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

【0206】

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

30

【0207】

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

【0208】

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

【0209】

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

40

【0210】

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

【0211】

ステップS330において、メインCPU110aは、特別図柄の停止時間（0.5秒）

50

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

【 0 2 1 2 】

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。

【 0 2 1 3 】

そして、メイン CPU 1 1 0 a は、停止表示された特別図柄が大当たり特別図柄であるか否かを判定する。大当たり特別図柄である場合には、時短遊技フラグ、高確率遊技フラグ、時短回数カウンタ、及び、高確率回数カウンタをクリアすると共に、特図特電処理データ = 2 から特図特電処理データ = 3 にセットして、大当たり遊技処理のサブルーチンに移す準備を行い、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【 0 2 1 4 】

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。

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

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

【 0 2 1 7 】

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）= 1 0、又は、特別遊技タイマカウンタ = 0 である）、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b の駆動データの出力を停止して開閉部材 5 1 を閉鎖させる。これにより、1 回のラウンド遊技が終了する。また、ラウンド入賞カウンタ（C）のカウント値をクリアする。

【 0 2 1 8 】

所定回数（本実施の形態では、4 回、又は、1 6 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。

【 0 2 1 9 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 において、高確率遊技状態、又は、低確率遊技状態の何れかの確率遊技状態を決定すると共に、時短遊技状態、又は、非時短遊技状態の何れかの遊技状態を決定する大当たり遊技終了処理を行う。

【 0 2 2 0 】

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

【 0 2 2 1 】

（演出制御基板に関与するコマンドの説明）

10

20

30

40

50

図 8、及び、図 9 を用いて、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 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 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に送信されるコマンドの種別を示す図である。

【 0 2 2 2 】

「第 1 特別図柄記憶指定コマンド」は、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「 M O D E 」が「 E 0 H 」で設定され、保留記憶数に合わせて D A T A の情報が設定されている。

【 0 2 2 3 】

この第 1 特別図柄記憶指定コマンドは、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップ S 2 3 0 - 1 1、又は、上記ステップ S 3 1 0 において増減後の保留記憶数に対応する第 1 特別図柄記憶指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

10

【 0 2 2 4 】

「第 2 特別図柄記憶指定コマンド」は、第 2 特別図柄保留数 (U 2) 記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「 M O D E 」が「 E 0 H 」で設定され、保留記憶数に合わせて D A T A の情報が設定されている。

【 0 2 2 5 】

この第 2 特別図柄記憶指定コマンドは、第 2 特別図柄保留数 (U 2) 記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップ S 2 4 0、又は、上記ステップ S 3 1 0 において増減後の保留記憶数に対応する第 2 特別図柄記憶指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

20

【 0 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別 (種類) を示すものであり、第 1 特別図柄ならば「 M O D E 」が「 E 1 H 」で設定され、第 2 特別図柄ならば「 M O D E 」が「 E 2 H 」で設定され、特別図柄の種別に合わせて D A T A の情報が設定されている。なお、特別図柄の種別が結果的に大当たりの種別や大当たり終了後の遊技状態を決定するものであるから、演出図柄指定コマンドは、大当たりの種別や、大当たり終了後の遊技状態を示すものともいえる。

30

【 0 2 2 8 】

この演出図柄指定コマンドは、各種の特別図柄が決定され、特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップ S 3 1 0 において特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、上記ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 2 2 9 】

「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 6 0 における特別図柄の変動時間 (変動態様) を示すものであり、「 M O D E 」が「 E 3 H 」で設定され、各種の変動パターンに合わせて D A T A の情報が設定されている。

40

【 0 2 3 0 】

この第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第 1 特別図柄表示器 6 0 の特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップ S 3 1 0 において特別図柄の変動パターンに対応する第 1 特別図柄用変動パターン指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 2 3 1 】

「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 6 1 における特別

50

図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「MODE」が「E4H」で設定され、各種の変動パターンに合わせてDATAの情報が設定されている。

【0232】

この第2特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第2特別図柄表示器61の特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップS310において特別図柄の変動パターンに対応する第2特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0233】

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

10

【0234】

「特別図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されていることを示すものであり、「MODE」が「E5H」で設定され、「DATA」が「00H」に設定されている。

【0235】

この特別図柄確定コマンドは、特別図柄を第1特別図柄表示器60、又は、第2特別図柄表示器61に停止表示させるときに、上記ステップS320において特別図柄確定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

20

【0236】

「普通図柄確定コマンド」は、普通図柄が停止表示されていることを示すものであり、「MODE」が「E5H」で設定され、「DATA」が「01H」に設定されている。

【0237】

この普通図柄確定コマンドは、普通図柄を普通図柄表示器62に停止表示させるときに、普通図柄が停止表示されるときに、上記ステップS400において普通図柄確定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0238】

「始動口入賞指定コマンド」は、大当たり判定（抽選）の結果を事前に演出制御基板130に通知するための情報であり、第1始動口45への遊技球の入賞に基づくものならば「MODE」が「E6H」で設定され、第2始動口47への遊技球の入賞に基づくものならば「MODE」が「E7H」で設定され、各種の入賞情報に合わせてDATAの情報が設定されている。

30

【0239】

この始動口入賞指定コマンドは、第1始動口45、又は、第2始動口47に遊技球が入賞したときに、上記ステップS230-10、又は、S240において始動入賞情報に対応する始動口入賞指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

40

【0240】

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

【0241】

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

【0242】

50

「ラウンド指定コマンド」は、大当たり遊技のラウンド数を示すものであり、「MODE」が「E9H」で設定され、大当たり遊技のラウンド数に合わせてDATAの情報が設定されている。

【0243】

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

【0244】

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

10

【0245】

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

【0246】

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

20

【0247】

この普通図柄記憶指定コマンドは、普通図柄保留数(G1)記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップS250、又は、上記ステップS400において増減後の保留記憶数に対応する普通図柄記憶指定コマンドがメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップS800の出力制御処理において演出制御基板130に送信されることになる。

【0248】

「普図指定コマンド」は、普通図柄表示器62に停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、「MODE」が「EDH」で設定され、普通図柄の種別に合わせてDATAの情報が設定されている。

30

【0249】

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

【0250】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器62における普通図柄の変動時間を示すものであり、「MODE」が「EEH」で設定され、各種の普通図柄の変動時間に合わせてDATAの情報が設定されている。

40

【0251】

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

【0252】

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

【0253】

50

この当たり用オープニング指定コマンドは、補助遊技が開始されるときに、上記ステップ S 4 0 0 において補助遊技の種類に対応する当たり用オープニング指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 2 5 4 】

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

【 0 2 5 5 】

この当たり用エンディング指定コマンドは、各種の補助遊技が終了するときに、上記ステップ S 4 0 0 において補助遊技の種別に対応する当たり用エンディング指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 2 5 6 】

「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか否か、高確率遊技状態であるか否かを示すものであり、「MODE」が「F0H」で設定され、各遊技状態に合わせて「DATA」が設定されている。

【 0 2 5 7 】

この遊技状態指定コマンドは、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時（大当たり遊技の開始時）、及び、大当たりの終了時に、上記ステップ S 3 1 0、上記ステップ S 3 3 0、上記ステップ S 3 5 0 において遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 2 5 8 】

「電源投入指定コマンド」及び「電源復旧指定コマンド」は、遊技機 1 への電源投入がメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴うものであるか否かを示すものであり、「MODE」が「F1H」で設定され、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う場合には「DATA」が「00H」に設定され、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない場合には「DATA」が「01H～03H」に設定される。

【 0 2 5 9 】

この電源投入指定コマンド、及び、電源復旧指定コマンドは、遊技機 1 に電源が投入されたときに、上記ステップ S 1 0 においてメイン R A M 1 1 0 c の初期化の有無、及び、遊技状態に対応する電源投入指定コマンド、又は、電源復旧指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 0 2 6 0 】

「客待ち状態指定コマンド」は、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったことを示すものであり、「MODE」が「F1H」で設定され、DATAが「04H」で設定されている。

【 0 2 6 1 】

この客待ち状態指定コマンドは、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったときに、上記ステップ S 3 1 0 においてメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 2 6 2 】

「エラー指定コマンド」は、遊技機 1 に発生したエラーを示すものであり、「MODE」が「F2H」で設定され、エラーの種別に合わせて「DATA」の情報が設定されている。

【 0 2 6 3 】

このエラー指定コマンドは、上記ステップ S 6 0 0 の磁気・電波異常判定処理において磁気異常や電波異常の発生が判定されたとき、上記ステップ S 2 6 0 の入賞確認検出スイッチ入力処理において異常入賞の発生が判定されたとき、上記ステップ S 2 2 0 の大入賞口

10

20

30

40

50

検出スイッチ入力処理、又は、上記ステップ S 2 4 0 の第 2 始動口検出スイッチ入力処理において不正入賞の発生が判定されたとき、エラーの種別に対応するエラー指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップ S 8 0 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 2 6 4 】

また、払出制御基板 1 2 0 において遊技盤取付枠 3 やガラス枠 4 の開放、下受け皿 1 2 の満杯、払出異常が検出されたときに、エラーの種別に対応するエラー指定コマンドが払出 R A M 1 2 1 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、払出制御基板 1 2 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 2 6 5 】

「エラー解除指定コマンド」は、遊技機 1 に発生したエラーが解消されたことを示すものであり、「MODE」が「F 2 H」で設定され、解消したエラーの種別に合わせて「DATA」の情報が設定されている。

【 0 2 6 6 】

このエラー解除指定コマンドは、払出制御基板 1 2 0 において遊技盤取付枠 3 やガラス枠 4 の閉鎖、下受け皿 1 2 の満杯の解消、払出異常の解消が検出されたときに、解消されたエラーの種別に対応するエラー解除指定コマンドがメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、払出制御基板 1 2 0 の出力制御処理において演出制御基板 1 3 0 に送信されることになる。

【 0 2 6 7 】

(演出制御部 1 3 0 m のメイン処理)

次に、図 1 0 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のメイン処理を説明する。図 1 0 は、演出制御部 1 3 0 m のメイン処理を示すフローチャートである。

【 0 2 6 8 】

電源基板 1 6 0 から電源電圧が供給されると、サブ C P U 1 3 0 a にシステムリセットが発生し、サブ C P U 1 3 0 a は以下のメイン処理を行う。

【 0 2 6 9 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 1 0 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 E 2 0 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 R O M 1 3 0 b からメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブ R A M 1 3 0 c 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。

【 0 2 7 0 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 3 0 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 E 4 0 において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブ R A M 1 3 0 c 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 E 4 0 の処理を繰り返し行う。

【 0 2 7 1 】

(演出制御部 1 3 0 m のタイマ割込処理)

図 1 1 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のタイマ割込処理を説明する。図 1 1 は、演出制御部 1 3 0 m において所定の周期 (4 ミリ秒) 毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 0 2 7 2 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 1 0 0 において、サブ C P U 1 3 0 a 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 E 1 2 0 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 C P U 1 3 0 a は、各種のタイマを更新する処理を行う。

【 0 2 7 3 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E 1 3 0 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 1 7 a や十字キー検出スイッチ 1 9 a 等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。

10

20

30

40

50

【0274】

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

【0275】

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

10

【0276】

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

【0277】

20

サブCPU130aは、ステップE300において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に所定時間経過後（例えば20秒）に客待ち演出を行うための処理を行う。詳述すると、表示/音声制御部140に客待ち演出コマンドを送信して、第1画像表示装置70（メイン液晶）や第2画像表示装置71（サブ液晶）に客待ちデモ画面を表示させたり、音声出力装置9から客待ちデモ音を出力させたりする。

【0278】

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

30

【0279】

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

【0280】

サブCPU130aは、ステップE500において、アイコン変化演出処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にはアイコン変化演出に関する処理を行う。

40

【0281】

アイコン変化演出とは、保留アイコン、及び、当該アイコンの表示態様を変化させる先読み予告演出の一種であり、詳細は後述するが、変化させるタイミングや変化態様（ノーマル変化、図柄作用変化、及び、キャラ作用変化）は複数種類設定されている。詳しくは、図12を用いて後述する。

【0282】

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

50

合がある。

【0283】

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

【0284】

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

10

【0285】

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

20

【0286】

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

【0287】

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

【0288】

(演出制御部130mのアイコン変化演出処理)

30

図12を用いて、演出制御部130mのアイコン変化演出決定処理を説明する。図12は、演出制御部130mにおけるアイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。

【0289】

サブCPU130aは、ステップE510において、アイコン変化演出を実行するか否か等を決定するアイコン変化演出決定処理を行う。詳しくは、図13を用いて後述する。

【0290】

サブCPU130aは、ステップE520において、既に表示されているアイコン(保留アイコン、及び、当該アイコン)の表示態様を更新(変化)させるためのアイコン表示態様更新処理を行い、今回のアイコン変化演出処理を終了する。詳しくは、図16を用いて後述する。

40

【0291】

(演出制御部130mのアイコン変化演出決定処理)

図13を用いて、演出制御部130mのアイコン変化演出決定処理を説明する。図13は、演出制御部130mにおけるアイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。

【0292】

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

【0293】

50

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

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

サブCPU130aは、ステップE510-5において、第1画像表示装置70（メイン液晶）に表示されるアイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン表示態様決定用乱数値を取得し、ステップE510-6において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル（図14参照）を選択する。なお、アイコン最終表示態様決定テーブルの詳細は後述する。

【0298】

サブCPU130aは、ステップE510-7において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、サブCPU130aは、図14に示すアイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、始動口入賞指定コマンド、及び、アイコン表示態様決定用乱数値に基づいて、複数のアイコン最終表示態様の中から1つのアイコン最終表示態様を決定する。

【0299】

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

【0300】

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

【0301】

サブCPU130aは、ステップE510-10において、アイコン変化演出の変化シナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図15参照）を選択する。なお、変化シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。この変化シナリオとは、保留アイコンが出現してから消滅するまでの表示態様の推移を示すものである。

【0302】

サブCPU130aは、ステップE510-11において、変化シナリオを決定してサブRAM130cの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、図15に示す変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、及び、選択率に基づいて、複数の変化シナリオの中から1つの変化シナリオを決定する。

【0303】

10

20

30

40

50

サブCPU130aは、ステップE510-12において、決定された変化シナリオから第1画像表示装置70（メイン液晶）に最初に表示されるアイコン表示態様である入賞時アイコンを特定し、当該入賞時アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、上記ステップE900の出力制御処理でアイコン表示コマンドが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、入賞時アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第1画像表示装置70（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【0304】

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

10

【0305】

サブCPU130aは、ステップE510-14において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、上記ステップE900の出力制御処理で表示データが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、通常アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第1画像表示装置70（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【0306】

20

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

【0307】

30

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

【0308】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

図14は、アイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。

【0309】

アイコン最終表示態様決定テーブルには、始動口入賞指定コマンドの種類、アイコン表示態様決定用乱数値、及び、選択されるアイコン最終表示態様が対応付けられており、図14に示す選択率（％）となるように、アイコン表示態様決定用乱数値が割り振られている。

40

【0310】

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

【0311】

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

50

【 0 3 1 2 】

ここで、図 1 4 に示すアイコン最終表示態様決定テーブルの主たる特徴として、演出内容に応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、本実施の形態では、演出内容が S P リーチや S P S P リーチであることを示す特定の始動入賞情報である場合、演出内容がリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチであることを示す通常の始動入賞情報である場合よりも、キャラアイコンが高い割合で選択されるようになっている。

【 0 3 1 3 】

なお、図 1 4 に示すアイコン最終表示態様決定テーブルでは、大当たりとなる場合は、アイコン最終表示態様として 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。

10

【 0 3 1 4 】

(変化シナリオ決定テーブル)

図 1 5 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。

【 0 3 1 5 】

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

20

【 0 3 1 6 】

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

【 0 3 1 7 】

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 0 1 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 0 2 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 1 5 等) が設定されている。

30

【 0 3 1 8 】

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発生が無く、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発生が無く、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発生が無くするように各種のシナリオを設定しておくもよい。

40

【 0 3 1 9 】

(演出制御部 1 3 0 m のアイコン表示態様更新処理)

50

図 1 6 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のアイコン表示態様更新処理を説明する。図 1 6 は、演出制御部 1 3 0 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。

【 0 3 2 0 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 2 0 - 1 において、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信した場合には、ステップ E 5 2 0 - 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。

【 0 3 2 1 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 2 0 - 2 において、サブ RAM 1 3 0 c 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 E 5 2 0 - 3 において、表示態様を変化（更新）させる保留アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる保留アイコンがある場合には、ステップ E 5 2 0 - 4 に処理を移し、表示態様を変化させる保留アイコンがない場合には、ステップ E 5 2 0 - 7 に処理を移す。

10

【 0 3 2 2 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 2 0 - 4 において、変化対象となる保留アイコンの表示態様の変化パターン（変化態様）を決定するための保留アイコン用の変化パターン決定テーブル（図 1 7 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。

【 0 3 2 3 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 2 0 - 5 において、保留アイコン変化パターンを決定する。具体的には、図 1 7 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

【 0 3 2 4 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 2 0 - 6 において、決定した保留アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、上記ステップ E 9 0 0 の出力制御処理で表示データが表示 / 音声制御部 1 4 0 やランプ / 駆動制御部 1 5 0 に送信され、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 7 0（メイン液晶）に表示されている保留アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

30

【 0 3 2 5 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 2 0 - 7 において、表示態様を変化（更新）させる当該アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる当該アイコンがある場合には、ステップ E 5 2 0 - 8 に処理を移し、表示態様を変化させる当該アイコンがない場合には、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。

【 0 3 2 6 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 2 0 - 8 において、変化対象となる当該アイコンの表示態様の変化パターン（変化態様）を決定するための複数の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルの中から、今回の変動演出で当該アイコンが変化する変化段階に応じた当該アイコン用の変化パターン決定テーブル（図 1 8、図 1 9 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

【 0 3 2 7 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 2 0 - 9 において、当該アイコン変化パターンを決定する。具体的には、図 1 8、又は、図 1 9 に示す当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における当該アイコン変化の態様と、選択率（％）に基づいて、複数の当該アイコン変化パターンの中から 1 つの当該アイコン変化パターンを決定する。

【 0 3 2 8 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 2 0 - 1 0 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

50

新処理を終了する。これにより、上記ステップ E 9 0 0 の出力制御処理で表示データが表示ノ音声制御部 1 4 0 やランプノ駆動制御部 1 5 0 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 7 0 (メイン液晶) に表示されている当該アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【 0 3 2 9 】

(保留アイコン用の変化パターン決定テーブル)

図 1 7 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。

【 0 3 3 0 】

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

【 0 3 3 1 】

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 0 1 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 0 2 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 0 1 や、変動演出の結果としてアイコンの表示態様が変化することを示す変化報知図柄 (特殊図柄) が仮停止表示されると共に変化報知図柄を起点として保留アイコンに作用する作用演出が行われて保留アイコンの表示態様が変化する図柄作用変化パターン 0 1 が設定されている。

【 0 3 3 2 】

保留アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出が開始されるとき (変動開始時) と、変動演出の実行中 (変動中) と、演出図柄 7 0 a が仮停止するとき ((仮) 停止中) とがある。

【 0 3 3 3 】

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

【 0 3 3 4 】

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 S P (S P S P) リーチの実行中等を設けてもよい。

【 0 3 3 5 】

(当該アイコン用の変化パターン決定テーブル)

図 1 8、及び、図 1 9 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 1 8 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 1 9 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。

【 0 3 3 6 】

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

【 0 3 3 7 】

当該アイコン変化パターンには、効果音の出力を伴って変動開始時に保留アイコンの表示態様が変化するノーマル変化パターン 0 1 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 0 2 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 0 1 が設定されている。

【 0 3 3 8 】

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 7 0 a が仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。

【 0 3 3 9 】

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 U P（例えば、C D 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 U P（例えば、C D 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。

【 0 3 4 0 】

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 0 1 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 7 0 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。

【 0 3 4 1 】

擬似連演出とは、1 回の始動口（第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7）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 4 5、第 2 始動口 4 7）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 7 0 a が仮停止した後に再度変動を開始する再変動表示を 1 回又は複数回実行する特殊な態様の演出図柄の変動表示のことである。

【 0 3 4 2 】

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 S P（S P S P）リーチの実行中等を設けてもよい。

【 0 3 4 3 】

（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 2 0（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。

【 0 3 4 4 】

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。

【 0 3 4 5 】

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。

【 0 3 4 6 】

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。

【 0 3 4 7 】

10

20

30

40

50

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

【0348】

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

【0349】

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

【0350】

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

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

【0351】

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

【0352】

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

【0353】

（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性1）

図20（b）は、変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性1を示す図である。

【0354】

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

【0355】

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

【0356】

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

10

20

30

40

50

興趣を向上させることが可能となる。なお、この所定のコマンドとは、始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンドのことである。

【 0 3 5 7 】

(変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性 2)

図 2 0 (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。

【 0 3 5 8 】

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

【 0 3 5 9 】

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

【 0 3 6 0 】

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

【 0 3 6 1 】

(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 2 0 (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。

【 0 3 6 2 】

保留アイコンとして C D 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。

【 0 3 6 3 】

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) 、 C D 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、C D アイコンが発生した時には報知音を出力させず、アイコンが何れかの態様に変化した時のみ報知音を出力するようにしてもよい。また、大当たりとなることが確定する虹キャラアイコンについては、専用の変化報知音を設けて 3 種類としてもよい。

【 0 3 6 4 】

(統括制御部 1 4 1 のメイン処理)

図 2 1 を用いて統括制御部 1 4 1 のメイン処理を説明する。図 2 1 は、統括制御部 1 4 1 のメイン処理を示すフローチャートである。

【 0 3 6 5 】

電源基板 1 6 0 から電源電圧が供給されると、統括 C P U 1 4 2 にシステムリセットが発生し、統括 C P U 1 4 2 は以下のメイン処理を行う。

【 0 3 6 6 】

まず、統括 C P U 1 4 2 は、ステップ T 1 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 T 2 において、初期化処理を行う。具体的には、統括 R O M 1 4 3 からメイン処理プログラムを読み込むと共に、統括 R A M 1 4 4 に記憶されるフラグ等を初期化

10

20

30

40

50

し、初期設定などの処理を行う。

【0367】

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

【0368】

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

10

【0369】

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

20

【0370】

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

【0371】

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

30

【0372】

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

【0373】

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

40

【0374】

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

50

【 0 3 7 5 】

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。

【 0 3 7 6 】

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。

10

【 0 3 7 7 】

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。

【 0 3 7 8 】

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

20

【 0 3 7 9 】

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。

【 0 3 8 0 】

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。

【 0 3 8 1 】

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

30

【 0 3 8 2 】

（統括制御部141のコマンド受信割込処理）

図22を用いて統括制御部141のコマンド受信割込処理を説明する。図22は、統括制御部141のコマンド受信割込処理を示すフローチャートであり、コマンド受信割込処理は、演出制御部130mから送信された演出指示コマンドを受信することで実行される。

【 0 3 8 3 】

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

40

【 0 3 8 4 】

（統括制御部141のVブランク割込処理）

図23を用いて、統括制御部141のVブランク割込処理を説明する。図23は、統括制御部141のVブランク割込処理を示すフローチャートであり、Vブランク割込処理は、画像制御部145（VDP）から1フレーム分の演出画像の表示が終了する（1/30秒＝約33ms）毎に送信されるVブランク信号を受信する（1/30秒＝約33ms）毎

50

に実行される。

【 0 3 8 5 】

統括CPU142は、ステップT30において、各種カウンタ（シーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ、フレームカウンタ等）を所定数更新（例えば「1」加算）するカウンタ更新処理を行い、ステップT31において、画像制御部145（VDP）に対してVRAM147の第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とを切り替える指示を行うフレームバッファ切替指令処理を行う。

【 0 3 8 6 】

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

10

【 0 3 8 7 】

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

【 0 3 8 8 】

（入賞時変化演出のタイミングチャート）

図24、及び、図25は、第1始動口45への遊技球の入賞時に第1保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示（に変化）する場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

20

【 0 3 8 9 】

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。

【 0 3 9 0 】

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。

30

【 0 3 9 1 】

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。

【 0 3 9 2 】

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。

40

【 0 3 9 3 】

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

50

キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置 9 から第 2 発生報知音の出力が開始される。この T 4 のタイミングが所定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングに相当する。

【0394】

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

10

【0395】

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

【0396】

20

T 7 のタイミングは、変動演出が開始されてから 296 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ h (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ g の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 g (青キャラアイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置 9 の第 2 発生報知音の出力が継続される。

【0397】

T 8 のタイミングは、変動演出が開始されてから 297 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約 0.5 秒間(15 フレーム)に亘って出力していた第 2 発生報知音の出力が停止される。また、第 2 フレームバッファへの画像データ i (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され、第 1 フレームバッファに描画されていた画像データ h の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 h (青キャラアイコン表示)が表示された状態となる。

30

【0398】

T 9 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。

40

【0399】

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

【0400】

また、青キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて(同期して)第

50

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

【０４０１】

（入賞時変化演出の演出例）

図２６は、第１始動口４５への遊技球の入賞時に第１保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示（に変化）する場合の演出例を示す図である。

【０４０２】

図２６（ａ）に示すように、第１保留アイコン、及び、第２保留アイコンが表示されていない状態、すなわち、保留記憶が１個も記憶されていない状態で、演出図柄７０aを変動表示させる通常変動演出が実行されている。

10

【０４０３】

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

【０４０４】

このとき、図２６（ｂ）に示すように、第１始動口４５に遊技球が入賞したことに応じて、第１保留アイコン表示領域７０Bの第１表示部７０B１に第１保留アイコン（青キャラアイコン）H１１が表示されると共に、音声出力装置９から第２発生報知音が０．５秒間出力される。

20

【０４０５】

そして、図２６（ｃ）に示すように、変動表示されていた演出図柄７０aがハズレであることを示す組合せ（ここでは、「２３４」）で停止表示が行われ、当該アイコン表示領域７０Cに表示されていた当該アイコン（CDアイコン）THが消去される。

【０４０６】

次に、図２６（ｄ）に示すように、演出図柄７０aの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０B１の第１保留アイコン（青キャラアイコン）H１１が当該アイコン表示領域７０Cにシフト表示される。

30

【０４０７】

その後、図２６（ｅ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０aの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄７０aを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０aを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【０４０８】

そして、図２６（ｆ）に示すように、中央の変動表示領域に「３」の演出図柄７０aが停止表示することで、リーチ演出が終了すると共に、変動表示が終了する。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域７０Cに表示されていた当該アイコン（青キャラアイコン）THが消去される。

【０４０９】

なお、図示は省略しているが、変動演出中は音声出力装置９からBGMや効果音等が出力されている。また、以降の図２９、図３２、図３３、図３６、及び、図３７についても同様である。

40

【０４１０】

（ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート）

図２７、及び、図２８は、アイコン表示態様更新処理において、保留アイコン変化パターンとしてノーマル変化パターン０１が決定され、第１保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

【０４１１】

T１のタイミングは、変動演出が開始されてから６００フレーム目となるタイミングであ

50

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 1 2 】

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 1 3 】

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 1 4 】

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

【 0 4 1 5 】

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

【 0 4 1 6 】

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

【 0 4 1 7 】

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

【 0 4 1 8 】

T 7 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 5 フレーム目となるタイミング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

10

20

30

40

50

アイコン表示)が表示された状態となり、音声出力装置9の第2発生報知音の出力が継続される。

【0419】

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

10

【0420】

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

【0421】

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

20

【0422】

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

【0423】

(ノーマル変化パターン01の演出例)

図29は、変動開始時(シフト時)に第1保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンに変化する場合(ノーマル変化パターン01)の演出例を示す図である。

30

【0424】

図29(a)に示すように、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1、及び、第2表示部70B2に第1保留アイコン(CDアイコン)H11、H12が表示されているときに、ハズレを示す演出図柄の停止表示が行われたとする。

【0425】

次に図29(b)に示すように、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、第1表示部70B1、及び、第2表示部70B2に表示されている第1保留アイコン(CDアイコン)H11、H12が当該アイコン表示領域70C、第1表示部70B1にそれぞれシフト表示される。

40

【0426】

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

【0427】

その後、図29(c)に示すように、変動表示されていた演出図柄70aがハズレであることを示す組合せ(ここでは、「164」)で停止表示が行われ、当該アイコン表示領域

50

70Cに表示されていた当該アイコン(CDアイコン)THが消去される。

【0428】

次に、図29(d)に示すように、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、第1表示部70B1の第1保留アイコン(青キャラアイコン)H11が当該アイコン表示領域70Cにシフト表示される。

【0429】

その後、図29(e)に示すように、変動表示していた演出図柄70aの左右の変動表示領域に「2」の演出図柄70aを停止表示(仮停止表示)しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄70aを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【0430】

そして、図29(f)に示すように、中央の変動表示領域に「3」の演出図柄70aが停止表示することで、リーチ演出が終了すると共に、変動表示が終了する。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコン(青キャラアイコン)THが消去される。

【0431】

(キャラ作用変化パターン01のタイミングチャート)

図30、及び、図31は、アイコン表示態様更新処理において、当該アイコン変化パターンとしてキャラ作用変化パターン01が決定され、当該アイコンTHの表示態様を赤キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

【0432】

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

【0433】

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

【0434】

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

【0435】

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

【0436】

T4のタイミングは、変動演出が開始されてから63フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第2フレームバッファへの画像データf(背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種

10

20

30

40

50

アイコン画像、キャラ画像等)の描画が開始され、第1フレームバッファに描画されていた画像データeの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面e(キャラ表示)が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

【0437】

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

10

【0438】

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

20

【0439】

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

【0440】

30

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

【0441】

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

40

【0442】

T10のタイミングは、変動演出が開始されてから108フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データl(背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等)の描画が開始され第2フレームバッファに描画されていた画像データkの画像

50

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。

【 0 4 4 3 】

このように、第 1 画像表示装置 7 0（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。

【 0 4 4 4 】

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。

【 0 4 4 5 】

（キャラ作用変化パターン 0 1 の演出例）

図 3 2、及び、図 3 3 は、変動演出中に当該アイコン T H の表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合（キャラ作用変化パターン 0 1）の演出例を示す図である。

【 0 4 4 6 】

図 3 2（a）に示すように、第 1 保留アイコン、及び、第 2 保留アイコンが表示されていない状態で、すなわち、保留記憶が 1 個も記憶されていない状態で、演出図柄 7 0 a を変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【 0 4 4 7 】

その後、図 3 2（c）に示すように、キャラ C 1 が表示された後（図 3 2（b）参照）、キャラ C 1 が投げキス動作を行なって、ハート H を当該アイコン（C D アイコン）T H に向けて飛ばす演出が行われる。

【 0 4 4 8 】

そして、当該アイコン T H にハート H が命中すると、図 3 2（d）に示すように、当該アイコン T H の表示態様が C D 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。

【 0 4 4 9 】

その後、図 3 3（a）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 5 0 】

そして、S P リーチに発展すると、図 3 3（b）に示すように、味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する演出が開始される。なお、S P リーチに発展すると、演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が消去される。

【 0 4 5 1 】

その後、図 3 3（c）に示すように、味方キャラ C 2 が敵キャラ C 3 に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄 7 0 a が大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「2 2 2」）で停止表示される。

【 0 4 5 2 】

そして、図 3 3（d）に示すように、演出図柄 7 0 a が縮小表示から元の大きさに戻って第 1 画像表示装置 7 0（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 7 0 C に表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）T H が消去される。

【 0 4 5 3 】

（図柄作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート）

10

20

30

40

50

図 3 4、及び、図 3 5 は、アイコン表示態様更新処理において、保留アイコン変化パターンとして図柄作用変化パターン 0 1 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。

【 0 4 5 4 】

T 1 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）であって演出図柄 7 0 a 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

【 0 4 5 5 】

T 2 のタイミングは、変動演出が開始されてから 2 9 9 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 0 1 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。

【 0 4 5 6 】

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

20

【 0 4 5 7 】

T 3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 0 0 フレーム目となるタイミングであって演出図柄 7 0 a 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。

30

【 0 4 5 8 】

T 4 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 0 1 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。

【 0 4 5 9 】

T 5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 0 2 フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ g（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ f の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面 f（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置 9 の第 3 発生報知音の非出力は継続される。

40

【 0 4 6 0 】

T 6 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 3 0 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、

50

各種アイコン画像、変化図柄画像等)の描画が開始され、第2フレームバッファに描画されていた画像データgの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面g(変化図柄表示)が表示された状態となるが、音声出力装置9の第3発生報知音の非出力は継続される。

【0461】

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

10

【0462】

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

20

【0463】

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

【0464】

30

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

【0465】

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

40

【0466】

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

【0467】

(図柄作用変化パターン01の演出例)

50

図 3 6、及び、図 3 7 は、演出図柄 7 0 a の停止中（仮停止中）に保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合（図柄作用変化パターン 0 1）の演出例を示す図である。

【 0 4 6 8 】

図 3 6（a）に示すように、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン（C D アイコン）H 1 1 が表示されている状態で、演出図柄 7 0 a を変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【 0 4 6 9 】

その後、図 3 5（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 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 7 0 B 1 の第 1 保留アイコン（C D アイコン）H 1 1 に向けて出現し、命中すると、第 1 保留アイコン H 1 1 の表示態様が C D 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。

【 0 4 7 0 】

次に、図 3 6（c）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（赤キャラアイコン）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 7 1 】

その後、図 3 7（a）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 7 2 】

そして、S P リーチに発展すると、図 3 7（b）に示すように、味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する演出が開始される。なお、S P リーチに発展すると、演出図柄 7 0 a 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 7 0 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が消去される。

【 0 4 7 3 】

その後、図 3 7（c）に示すように、味方キャラ C 2 が敵キャラ C 3 に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄 7 0 a が大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「2 2 2」）で停止表示される。

【 0 4 7 4 】

そして、図 3 7（d）に示すように、演出図柄 7 0 a が縮小表示から元の大きさに戻って第 1 画像表示装置 7 0（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 7 0 C に表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）T H が消去される。

【 0 4 7 5 】

以上のように、本実施の形態では、演出制御部 1 3 0 m 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 1 3 0 m 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。

【 0 4 7 6 】

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 1 3 0 m 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 1 3 0 m 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

10

20

30

40

50

い。

【0477】

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

【0478】

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

【0479】

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

【0480】

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

【0481】

また、本実施の形態では、アイコン変化演出は、1回の変動演出中に複数回実行されることはなかったが、複数回実行するようにしてもよい。このようにする場合、入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン01（所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）は変動演出中にタイミングが1度しかないので、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。

【0482】

また、本実施の形態では、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出（入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン01）の実行タイミ

10

20

30

40

50

ングは、所定のコマンド（始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンド）を受信したフレーム数から2フレーム後となるフレーム更新タイミングとしていたが、2フレーム後に限られず、所定のコマンドを受信してから極端に遅くなければ、1フレーム後でも数フレーム後でもよい。

【0483】

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

【0484】

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

【0485】

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

【0486】

また、本実施の形態では、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）が変化する際に、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）が変化したことを報知する演出として、アイコン発生（変化）報知音を出力していたが、このような演出に限られず、アイコン発生（変化）報知音の出力に加えて、盤用照明装置76及びノ又は枠用照明装置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及びノ又は枠用照明装置10のランプの発光を開始するようにすればよく、ランプの発光を終了するタイミングは、所定時間経過で終了するようにしてもよいし、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）を消去させるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）終了させるようにしてもよい。

【0487】

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

【0488】

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

【0489】

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

【０４９０】

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

10

【０４９１】

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

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

20

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

【０４９２】

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

30

【０４９３】

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

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

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

40

【０４９４】

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

【０４９５】

（第２実施形態）

以下、本発明の第２実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。ここでは第

50

1 実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分を説明する。

【0496】

第2実施形態では、例えば、図39(a)に示すように、第1画像表示装置70の表示部の右下隅部に、特別図柄の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄TZを表示するための特殊図柄表示領域が設けられている点において第1実施形態と相違する。

【0497】

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

10

【0498】

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

【0499】

(客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例)

図38~40を用いて、客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例について説明する。図38は、客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートであり、図39(a)~(f)及び図40(g)~(k)は、図38の(a)~(k)に対応する演出例を示す図である。

20

【0500】

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

【0501】

具体的には、図39(a)に示すように、第1画像表示装置70では、演出図柄70a及び特殊図柄TZが停止表示した状態となっている。また、第1保留数表示領域70E及び第2保留数表示領域70Fには「0」が表示され、保留アイコン及び当該アイコンTHが表示されていない状態となっている。

30

【0502】

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

【0503】

具体的には、図39(b)に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が「0」から「1」に変化すると共に、第1表示部70B1に第1保留アイコン(CDアイコン)H11が通常サイズで表示される。また、音声出力装置9から第1発生報知音(ピコッ)が出力される。

40

【0504】

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

【0505】

具体的には、図39(c)に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領

50

域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「 1 」から「 0 」に変化すると共に、第 1 表示部 7 0 B 1 に表示されていた第 1 保留アイコン（ C D アイコン） H 1 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄 7 0 a がスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。

【 0 5 0 6 】

T 3 のタイミングは、第 1 発生報知音の出力が開始されてから 1 0 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 1 4 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。

【 0 5 0 7 】

具体的には、図 3 9（ d ）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留アイコン（ C D アイコン） H 1 1 の当該アイコン表示領域 7 0 C への移動（シフト）が継続すると共に、演出図柄 7 0 a の縮小表示が継続する。

【 0 5 0 8 】

T 4 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 2 0 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 2 5 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの変化表示が終了する。

【 0 5 0 9 】

具体的には、図 3 9（ e ）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 B 1 から移動してきた第 1 保留アイコン H 1 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C の中心に位置して当該アイコン T H になると共に、演出図柄 7 0 a の縮小表示が停止する。

【 0 5 1 0 】

T 5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 4 0 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 4 5 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。

【 0 5 1 1 】

具体的には、図 3 9（ f ）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）に続いて、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【 0 5 1 2 】

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

【 0 5 1 3 】

具体的には、図 4 0（ g ）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）に続いて、右の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始され、全ての変動表示領域で演出図柄 7 0 a がスクロールしている状態となる。

【 0 5 1 4 】

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

【 0 5 1 5 】

具体的には、図 4 0（ h ）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左側の変動表示領域で「 3 」の演出図柄 7 0 a が仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央と右側の変動表示領域で演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

【 0 5 1 6 】

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

10

20

30

40

50

【 0 5 1 7 】

具体的には、図 4 0 (i) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、右側の変動表示領域で「 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央の変動表示領域で演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

【 0 5 1 8 】

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

【 0 5 1 9 】

具体的には、図 4 0 (j) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、中央の変動表示領域に「 6 」の演出図柄 7 0 a が仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄 7 0 a の組み合わせが表示された状態となる。

10

【 0 5 2 0 】

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

【 0 5 2 1 】

具体的には、図 4 0 (k) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「 3 6 5 」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T H が消去される。

20

【 0 5 2 2 】

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。

【 0 5 2 3 】

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

30

【 0 5 2 4 】

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。

【 0 5 2 5 】

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

40

【 0 5 2 6 】

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。

【 0 5 2 7 】

50

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

【0528】

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

10

【0529】

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

【0530】

（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）

図41～42を用いて、変動演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図41は、変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図42（a）～（c）は、図41の（a）～（c）に対応する演出例を示す図である。

20

【0531】

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

【0532】

具体的には、図42（a）に示すように、第1画像表示装置70では、演出図柄70a及び特殊図柄T2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。

30

【0533】

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

【0534】

具体的には、図42（b）に示すように、第1画像表示装置70では、第1保留数表示領域70Eに表示されている第1保留数字が「0」から「1」に変化すると共に、第1表示部70B1に第1保留アイコン（CDアイコン）H11が極小サイズで表示されて拡大表示を開始する。また、音声出力装置9から第1発生報知音（ピコッ）が出力される。

40

【0535】

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

【0536】

具体的には、図42（c）に示すように、第1画像表示装置70では、第1表示部70B1に表示された第1保留アイコン（CDアイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。

【0537】

50

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

【0538】

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

【0539】

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

【0540】

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

【0541】

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

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

（保留数が減少直後に増加する際の具体例）

図43～44を用いて、保留数が減少直後に増加する際の具体例について説明する。図43は、保留数が減少直後に増加するタイミングチャートであり、図44（a）～（f）は、図43の（a）～（f）に対応する演出例を示す図である。

【0546】

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

【0547】

具体的には、図44（a）に示すように、第1画像表示装置70では、ハズレを示す「4」「6」「8」の演出図柄70a及び特殊図柄TZが停止表示した状態となっている。また、第1保留数表示領域70Eに「2」が表示されると共に、第2保留数表示領域70Fに「0」が表示されている。さらに、第1表示部70B1に第1保留アイコン（CDアイ

10

20

30

40

50

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

【 0 5 4 8 】

T 1 のタイミングは、通常変動パターンによる変動演出 (特別図柄の変動表示) が開始されるタイミング (演出図柄 7 0 a が停止表示されてから 2 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示、第 1 保留数字の非アニメーションによる減少表示、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。

【 0 5 4 9 】

具体的には、図 4 4 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「 2 」から「 1 」に変化する。また、第 1 表示部 7 0 B 1 に表示されていた第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動 (シフト) を開始すると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に表示されていた第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 2 が第 1 表示部 7 0 B 1 に向けて移動 (シフト) を開始する。さらに、演出図柄 7 0 a がスクロール (他の演出図柄に更新) されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。

10

【 0 5 5 0 】

T 2 のタイミングは、第 1 特別図柄保留数 (U 1) が「 1 」から「 2 」に増加したタイミング (演出図柄 7 0 a が停止表示されてから 3 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、第 1 保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第 1 保留アイコンの変化表示及び減少表示の実行中であるため、第 1 保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は待機されることになる。

20

【 0 5 5 1 】

具体的には、図 4 4 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「 1 」から「 2 」に変化すると共に、演出図柄 7 0 a の縮小表示が継続する。

【 0 5 5 2 】

T 3 のタイミングは、第 1 保留アイコンの変化表示及び減少表示が開始してから 2 0 フレーム目となるタイミング (演出図柄 7 0 a が停止表示されてから 4 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの変化表示及び減少表示が終了する。また、待機していた第 1 保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始されると共に、アイコン発生時の報知音である第 1 発生報知音の出力が開始される。

30

【 0 5 5 3 】

具体的には、図 4 4 (d) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 B 1 から移動してきた第 1 保留アイコン H 1 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C の中心に位置して当該アイコン T H になると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 から移動してきた第 1 保留アイコン H 1 2 が第 1 表示部 7 0 B 1 の中心に位置し、演出図柄 7 0 a の縮小表示が停止する。また、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 3 が極小サイズで表示されて拡大表示を開始すると共に、音声出力装置 9 からの第 1 発生報知音 (ピコッ) の出力が開始される。

40

【 0 5 5 4 】

T 4 のタイミングは、第 1 保留アイコンの増加表示が開始されてから 5 フレーム目となるタイミング (演出図柄 7 0 a が停止表示されてから 4 5 フレーム目) である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの増加表示、及び、第 1 発生報知音の出力が継続している。

【 0 5 5 5 】

具体的には、図 4 4 (e) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 3 が小サイズで表示されて拡大表示を継続すると共に、音声出力装置 9 からの第 1 発生報知音 (ピコッ) の出力が継続している。また、左側の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール (下方向への移動) が開始される。

50

【 0 5 5 6 】

T 5 のタイミングは、第 1 保留アイコンの増加表示が開始されてから 1 0 フレーム目となるタイミング（演出図柄 7 0 a が停止表示されてから 5 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第 1 発生報知音の出力が終了する。

【 0 5 5 7 】

具体的には、図 4 4（f）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 B 1 に表示された第 1 保留アイコン（C D アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。また、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

10

【 0 5 5 8 】

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

【 0 5 5 9 】

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

20

【 0 5 6 0 】

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

【 0 5 6 1 】

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。

30

【 0 5 6 2 】

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。

40

【 0 5 6 3 】

（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）

図 4 5 ～ 4 6 を用いて、特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図 4 5 は、特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図 4 6（a）～（f）は、図 4 5 の（a）～（f）に対応する演出例を示す図である。

【 0 5 6 4 】

まず、T 1 のタイミングは、S P リーチ変動パターンによる変動演出が開始されてから 4 0 0 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、S P リーチ演出の前に実行されるノーマルリーチ演出、及び、特殊図柄 T Z の変動表示が継続している。

【 0 5 6 5 】

50

具体的には、図 4 6 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域に「 7 」の演出図柄 7 0 a がそれぞれ仮停止され、中央の変動表示領域では演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。また、第 1 保留数表示領域 7 0 E に「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に「 0 」が表示されている。さらに、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が表示されると共に、当該アイコン (C D アイコン) T H が表示されている。

【 0 5 6 6 】

T 2 のタイミングは、ノーマルリーチ演出の開始から 9 0 フレーム目となるタイミング (変動演出が開始されてから 4 3 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、S P リーチ演出に発展するための発展演出が開始される。

10

【 0 5 6 7 】

具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域で仮停止している「 7 」の演出図柄 7 0 a 及び中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄 7 0 a が、画面左上への移動及び縮小表示を開始する。

【 0 5 6 8 】

T 3 のタイミングは、発展演出が開始されてから 1 5 フレーム目となるタイミング (変動演出が開始されてから 4 4 5 フレーム目) である。このタイミングにおいて、S P リーチ演出に発展するための発展演出が継続している。

【 0 5 6 9 】

具体的には、図 4 6 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域で仮停止している「 7 」の演出図柄 7 0 a 及び中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄 7 0 a が画面左上に近い位置に表示される共に、通常サイズよりも小さいサイズで表示される。

20

【 0 5 7 0 】

T 4 のタイミングは、発展演出が開始されてから 3 0 フレーム目となるタイミング (変動演出が開始されてから 4 6 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、発展演出が終了する一方、S P リーチ演出が開始される。

【 0 5 7 1 】

具体的には、図 4 6 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域の演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小サイズで表示されると共に、画面中央には味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する対決演出が開始される。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T H を残して、保留アイコン表示領域 (第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D) に表示されている保留アイコン (ここでは第 1 保留アイコンのみ) が保留アイコン表示領域と一緒に非表示となる。さらに、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「 7 」図柄でリーチ状態となる。

30

【 0 5 7 2 】

T 5 のタイミングは、第 1 特別図柄保留数 (U 1) が「 1 」から「 2 」に増加したタイミング (変動演出が開始されてから 8 2 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、第 1 保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、S P リーチ演出 (対決演出) の実行中であるため、このタイミングでの第 1 保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。

40

【 0 5 7 3 】

具体的には、図 4 6 (d) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「 1 」から「 2 」に変化すると共に、対決演出の最終演出 (大当たりか否かを報知するための決め演出) が実行されている。

【 0 5 7 4 】

T 6 のタイミングは、S P リーチ演出 (対決演出) が開始されてから 4 2 0 フレーム目となるタイミング (変動演出が開始されてから 8 8 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、対決演出の最終演出 (決め演出) の結果が導出される。

【 0 5 7 5 】

50

具体的には、図 4 6 (e) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、味方キャラ C 2 が敵キャラ C 3 に勝利する演出が行われると共に、画面左上で縮小表示されている演出図柄 7 0 a が大当たりであることを示す組み合わせ (「 7 7 7 」) で仮停止する (揺れ動いた状態になる) 。

【 0 5 7 6 】

T 7 のタイミングは、S P リーチ演出 (対決演出) が開始されてから 4 5 0 フレーム目となるタイミング (変動演出が開始されてから 9 1 0 フレーム目) である。このタイミングにおいて、S P リーチ演出 (対決演出) が終了し、第 1 保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示及び増加表示が行われる。

【 0 5 7 7 】

具体的には、図 4 6 (f) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄 7 0 a が画面中央に拡大表示されて仮停止される (揺れ動いた状態になる) 。また、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が再表示されると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 2 が通常サイズで表示される。

【 0 5 7 8 】

そして、最終的には、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「 7 7 7 」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T H が消去される。

【 0 5 7 9 】

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

【 0 5 8 0 】

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

【 0 5 8 1 】

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

【 0 5 8 2 】

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

【 0 5 8 3 】

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

【 0 5 8 4 】

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

【 0 5 8 5 】

10

20

30

40

50

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

【 0 5 8 6 】

(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 4 7 ~ 4 9 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 4 7 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 4 8 (a) ~ (f) 及び図 4 9 (g) ~ (i) は、図 4 7 の (a) ~ (i) に対応する演出例を示す図である。

【 0 5 8 7 】

まず、T 1 のタイミングは、特定遊技状態における最後 (1 0 0 回目) の変動演出が開始されてから 4 0 0 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が継続している。

10

【 0 5 8 8 】

具体的には、図 4 8 (a) に示すように、第 1 保留数表示領域 7 0 E に「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に「 4 」が表示されている。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が消去されていると共に、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D の第 1 表示部 7 0 D 1 ~ 第 4 表示部 7 0 D 4 にそれぞれ第 2 保留アイコン (C D アイコン) H 2 1 ~ H 2 4 が表示され、当該アイコン T H 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 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像 M U が表示されている。

20

【 0 5 8 9 】

T 2 のタイミングは、第 1 特別図柄保留数 (U 1) が「 1 」から「 2 」に増加したタイミング (変動演出が開始されてから 4 1 5 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 7 0 B 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。

【 0 5 9 0 】

具体的には、図 4 8 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 保留数字が「 1 」から「 2 」に変化すると共に、演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

30

【 0 5 9 1 】

T 3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 4 3 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、左中右の変動表示領域で変動表示していた演出図柄 7 0 a が同時に仮停止する。

【 0 5 9 2 】

具体的には、図 4 8 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域に「 2 8 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止され (揺れ動いた状態になり)、ハズレであることを示す演出図柄 7 0 a の組み合わせが表示された状態となる。

【 0 5 9 3 】

T 4 のタイミングは、演出図柄 7 0 a が仮停止してから 1 5 フレーム目となるタイミング (変動演出が開始されてから 4 4 5 フレーム目) である。このタイミングにおいて、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。

40

【 0 5 9 4 】

具体的には、図 4 8 (d) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、背景画像 H G が暗転すると共に、特定遊技状態の終了を示す「スペシャルタイム終了」及び所定の有利期間中に実行された大当たり遊技の回数「大当たり × 1」の文字が表示される。また、仮停止している演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示される。

【 0 5 9 5 】

50

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

【0596】

具体的には、図48(e)に示すように、第1画像表示装置70では、所定の有利期間中に獲得した(払い出された)遊技球の数を示す「TOTAL 1200pt」の文字が追加表示される。

【0597】

T6のタイミングは、リザルト表示が開始されてから30フレーム目となるタイミング(変動演出の開始から475フレーム目)である。このタイミングにおいて、演出図柄70aの変動表示及び特殊図柄TZの変動表示が終了する。

10

【0598】

具体的には、図48(f)に示すように、第1画像表示装置70では、画面左上で仮停止していた演出図柄70aが画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ組み合わせ「285」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTHが消去される。

【0599】

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

20

【0600】

具体的には、図49(g)に示すように、第1画像表示装置70では、第2保留数表示領域70Fに表示されている第2保留数字が「4」から「3」に変化すると共に、第1表示部70D1に表示されていた第2保留アイコン(CDアイコン)H21が当該アイコン表示領域70Cに向けて移動(シフト)を開始すると共に、第2表示部70D2~第4表示部70D4に表示されていた第2保留アイコン(CDアイコン)H22~H24が1つ隣りの表示部に向けて移動(シフト)を開始する。

30

【0601】

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

【0602】

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

40

【0603】

具体的には、図49(h)に示すように、第1画像表示装置70では、第1表示部70D1から移動してきた第2保留アイコンH21が当該アイコン表示領域70Cの中心に位置して当該アイコンTHになると共に、第2表示部70D2~第4表示部70D4から移動してきた第2保留アイコンH22~H24が隣の表示部の中心に位置し、演出図柄70aの縮小表示が停止する。

【0604】

T9のタイミングは、第2保留アイコンの変化表示及び減少表示が終了してから10フレ

50

ーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から520フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄70aのスクロール（下方向への移動）が継続する。

【0605】

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

【0606】

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

10

【0607】

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

【0608】

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

20

【0609】

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

【0610】

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

30

【0611】

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

【0612】

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

40

【0613】

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

【0614】

また、本実施の形態では、変動演出中に特定演出（SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、全回転リーチ演出）が実行されているか否かに拘らず当該アイコン表示領域70Cが設定（表示）されていたが、特定演出の実行中において当該アイコン表示領域70Cを設定

50

(表示)せずに当該アイコンを非表示としてもよいし、特定演出の実行途中から当該アイコン表示領域70Cを設定(表示)せずに当該アイコンを非表示としてもよい。

【0615】

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

【0616】

(第3実施形態)

以下、本発明の第3実施形態について図50-1~図56-2を参照しながら具体的に説明する。ここでは第2実施形態と同一の部分については説明を省略し、相違する部分を説明する。

【0617】

[第1表示態様から第2表示態様への変移の説明]

図50-1~図50-3を用いて、まずは、第3実施形態において、第1画像表示装置70で表示される演出図柄70a及び特殊図柄TZの表示態様の変移を説明する。図50-1は、第1表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の表示態様の変移を説明する図である。図50-2は、SPリーチ演出が実行される場合の表示態様の変移を説明する図である。図50-3は、第1表示態様において非リーチの態様で表示された場合の表示態様の変移を説明する図である。

【0618】

これら図50-1~図50-3に示すように、第3実施形態における演出図柄70a及び特殊図柄TZの表示態様は、第1表示態様から第2表示態様に変移する。第1表示態様とは、3つの演出図柄列で構成された演出図柄70aのうち少なくとも2つの演出図柄列が停止して、停止していない1つの演出図柄列が変動表示しているとともに、3つの図柄列で構成された特殊図柄TZのうち少なくとも2つの図柄列が停止して、停止していない1つの図柄列が変動表示しているような表示の態様である。したがって、第1表示態様では、演出図柄70aにおいて、3つの演出図柄列のうち少なくとも1つにおいて演出図柄が視認不可能、つまり、認識不可能な表示の態様である。また、特殊図柄TZにおいて、3つの図柄列のうち少なくとも1つにおいて図柄列が認識不可能な表示の態様である。一方、第2表示態様とは、演出図柄70aの3つの演出図柄列の全てが停止するとともに、特殊図柄TZの3つの図柄列の全ても停止し、全ての演出図柄列及び図柄列が視認可能、つまり、認識可能な表示の態様である。

【0619】

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

10

20

30

40

50

Zにおいても停止表示している演出図柄70aに対応した図柄からなる大当たり示唆態様で停止表示するものがある。

【0620】

図50-2(a)に示すように、SPリーチ演出が実行されるとき第1表示態様では、例えば、演出図柄70aの2つの演出図柄列が「7」といった同じ演出図柄で停止表示し、1つの演出図柄列が変動表示するとともに、特殊図柄TZの2つの図柄列も停止表示している演出図柄「7」に対応した図柄「7」で停止表示し、1つの図柄列が変動表示している。次に、図50-2(b)に示すように、味方キャラC2と敵キャラC3とが対決するSPリーチ演出であるバトル演出が開始されるとともに、演出図柄70aが画面左上に縮小表示される。そして、図50-2(c)に示すように、バトル演出で味方キャラC2が敗退した場合には、第2表示態様の一つの態様として、図50-2(d)に示すように、例えば、演出図柄70aにおいては元の大きさに戻ったうえでのリーチハズレ示唆態様で停止表示するとともに、特殊図柄TZにおいてもリーチハズレ示唆態様で停止表示するものがある。また、図50-2(e)に示すように、バトル演出で味方キャラC2が勝利した場合には、第2表示態様の別の態様として、例えば、図50-2(f)に示すように、演出図柄70aにおいては元の大きさに戻ったうえでの大当たり示唆態様で停止表示するとともに、特殊図柄TZにおいても大当たり示唆態様で停止表示するものがある。なお、図50-2(c)、図50-2(e)では、演出図柄70aにおける3つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄TZの少なくとも1つの図柄列が変動表示された表示態様である。また、本実施形態において、図50-2(c)の表示時間は2秒であり、図50-2(e)の表示時間は3秒であるものとする。

【0621】

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

【0622】

[変動終了示唆演出の説明]

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

【0623】

図51-1に示すように、変動終了示唆演出の一つの具体例としては、例えば、停止表示している演出図柄70aの演出図柄の各々自体が振動するような所定の挙動を実行するような態様のものがある。図51-1(a)に示す変動表示示唆演出は、第1表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合やSPリーチ演出が実行された場合であって、第2表示態様でリーチハズレ示唆態様となるとときに実行されるものであり、例えば、図

図 5 0 - 1 (a) 図 5 1 - 1 (a) 図 5 0 - 1 (b) のように変移したり、図 5 0 - 2 (c) 図 5 1 - 1 (a) 図 5 0 - 2 (d) のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。また、図 5 1 - 1 (b) に示す変動表示演出は、第 1 表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合や S P リーチ演出が実行された場合であって、第 2 表示態様で大当たり示唆態様となるとときに実行されるものであり、例えば、図 5 0 - 1 (a) 図 5 1 - 1 (b) 図 5 0 - 1 (c) のように変移したり、図 5 0 - 2 (e) 図 5 1 - 1 (b) 図 5 0 - 2 (f) のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。さらに、図 5 1 - 1 (c) に示す変動表示演出は、第 1 表示態様において非リーチの態様であって第 2 表示態様で非リーチハズレ示唆態様となるとときに表示される場合に実行されるものであり、例えば、図 5 0 - 3 (a) 図 5 1 - 1 (c) 図 5 0 - 3 (b) のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。

10

【 0 6 2 4 】

図 5 1 - 2 に示すように、変動終了演出の別の具体例としては、例えば、停止表示している演出図柄 7 0 a の周囲近傍に、背景画像 H G として演出図柄の各々が煌めくような変動終了演出が表示されるような態様のものがある。図 5 1 - 2 (a) に示す変動表示演出は、第 1 表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合や S P リーチ演出が実行された場合であって、第 2 表示態様でリーチハズレ示唆態様となるとときに実行されるものであり、例えば、図 5 0 - 1 (a) 図 5 1 - 2 (a) 図 5 0 - 1 (b) のように変移したり、図 5 0 - 2 (c) 図 5 1 - 2 (a) 図 5 0 - 2 (d) のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。また、図 5 1 - 2 (b) に示す変動表示演出は、第 1 表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合や S P リーチ演出が実行された場合であって、第 2 表示態様で大当たり示唆態様となるとときに実行されるものであり、例えば、図 5 0 - 1 (a) 図 5 1 - 2 (b) 図 5 0 - 1 (c) のように変移したり、図 5 0 - 2 (e) 図 5 1 - 2 (b) 図 5 0 - 2 (f) のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。さらに、図 5 1 - 2 (c) に示す変動表示演出態様は、第 1 表示態様において非リーチの態様であって第 2 表示態様で非リーチハズレ示唆態様となるとときに実行されるものであり、例えば、図 5 0 - 3 (a) 図 5 1 - 2 (c) 図 5 0 - 3 (b) のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。

20

30

【 0 6 2 5 】

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

40

【 0 6 2 6 】

[擬似連演出の説明]

図 5 2 - 1、図 5 2 - 2 を用いて、次に、擬似連演出について説明する。図 5 2 - 1 は、第 1 表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図であり、図 5 2 - 2 は、第 1 表示態様において非リーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図である。ここで擬似連演出とは、第 1 表示態様と第 2 表示態様との間の所定のタイミングで実行される演出であって、特に、変動終了演出が実行される場合には、第 1 表示態様と変動終了演出との間で実行される演出である。例えば、第 1 表示態様においてノーマルリーチ又は非リーチの態様で表示された後に、擬似連演出が実行されることを示唆して擬似連演出として実行される態様のものである。

50

【 0 6 2 7 】

図 5 2 - 1 (a) に示すように、第 1 表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の擬似連演出では、まず、第 1 表示態様におけるノーマルリーチの態様の演出図柄 7 0 a の 1 つの演出図柄列が変動表示していた領域に、「チャンス」といった擬似連表示が表示される。次に、図 5 2 - 1 (b) に示すように、演出図柄 7 0 a の全ての図柄列が再度変動表示される。次に、再度の変動表示の後に、図 5 2 - 1 (c) に示すように、再び演出図柄 7 0 a の 2 つの図柄列が「7」といった同じ図柄で停止表示され、1 つの図柄列が変動表示される。そして、図 5 2 - 1 (d) に示すように、演出図柄 7 0 a における 3 つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄 T Z の少なくとも 1 つの図柄列が変動表示された表示態様となる。

10

【 0 6 2 8 】

図 5 2 - 2 (a) に示すように、第 1 表示態様において非リーチの態様で表示された場合の擬似連演出では、まず、第 1 表示態様における非リーチの態様の演出図柄 7 0 a の 1 つの図柄列が変動表示していた領域に、「チャンス」といった擬似連表示が表示される。次に、図 5 2 - 2 (b) に示すように、演出図柄 7 0 a の全ての図柄列が再度変動表示される。そして、再度の変動表示の後に、図 5 2 - 2 (c) に示すように、演出図柄 7 0 a の 2 つの図柄列が「7」といった同じ図柄で停止表示され、1 つの図柄列が変動表示される。そして、図 5 2 - 2 (d) に示すように、演出図柄 7 0 a における 3 つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄 T Z の少なくとも 1 つの図柄列が変動表示された表示態様となる。

20

【 0 6 2 9 】

なお、上述の擬似連演出では、単に第 1 表示態様においてノーマルリーチ又は非リーチの態様で表示された場合のものを説明したが、演出態様の変化を示唆する、所謂、複数の変動に亘ったチャンス目で演出図柄 7 0 a が停止表示される演出と組合わせた態様のものとしてもよい。例えば、演出図柄 7 0 a がチャンス目で仮停止した後に、擬似連演出を実行するようにしてもよい。また、演出図柄 7 0 a がチャンス目で仮停止した後に、S P リーチ演出を実行するようにしてもよい。また、上述の擬似連演出において、図 5 2 - 1 (d) の表示時間は 2 秒であるものとする。さらに、第 2 表示態様においてリーチハズレ示唆態様となる場合に、特殊図柄 T Z が変動表示されているものの演出図柄 7 0 a でリーチハズレの態様で認識可能となっている表示をしてもよく、この表示時間を 1 秒としてもよい。

30

【 0 6 3 0 】

また、上述の擬似連演出では、図 5 2 - 1 (a) および図 5 2 - 2 (a) の仮停止の状態の表示から図 5 2 - 1 (d) および図 5 2 - 2 (d) を表示するまでの 1 回の擬似連演出が実行されている態様であるが、2 ~ 3 回の擬似連演出を実行する態様としてもよい。具体的には、図 5 2 - 1 又は図 5 2 - 2 において、(a) (b) (c) (a) ... といった態様であったり、(a) (b) (a) ... といった態様であったりする擬似連演出を複数回実行してもよく、図 5 2 - 1 と図 5 2 - 2 とを組合わせた態様のものとしてもよい。さらに、図 5 2 - 1 又は図 5 2 - 2 における (a) (b) (c) (a) ... といった態様を含めた擬似連演出を実行するときの大当たりに対する期待度が、(a) (b) (a) ... といった態様を含めた擬似連演出を実行するときの大当たりに対する期待度に比べて高いものとなるように設定されていてもよい。そして、上述の擬似連演出においては、図 5 2 - 1 (a) の表示時間が 2 秒であるのに対して、図 5 2 - 2 (a) の表示時間は 1 秒とする。なお、図 5 2 - 1 (d) の表示時間が図 5 2 - 1 (a) の仮停止の表示時間よりも長いものとしたり、図 5 2 - 2 (d) の表示時間が図 5 2 - 2 (a) の仮停止の表示時間よりも長いものとしたりしてもよい。

40

【 0 6 3 1 】

[復活演出の説明]

図 5 3 を用いて、次に、復活演出について説明する。図 5 3 は、S P リーチ演出が実行された場合の復活演出の一例を説明する図である。ここで、復活演出とは、第 1 表示態様と第 2 表示態様との間の所定のタイミングで実行される演出であって、特に、変動終了示唆

50

演出が実行される場合には、第 1 表示態様と変動終了示唆演出との間で実行される演出である。例えば、図 5 0 - 2 で説明した第 1 表示態様の後の S P リーチ演出の味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決するバトル演出において、味方キャラ C 2 が敗北して、一旦は、バトル演出が終了した後、再度バトル演出を実行する態様のものである。具体的には、図 5 3 (a) に示すように、バトル演出において味方キャラ C 2 が敗北したことを示す表示であって、バトル演出を終了させることを示唆する表示態様が表示される。このとき、演出図柄 7 0 a は画面左上に縮小表示されるとともに、特殊図柄 T Z は全てが変動表示されており、このような演出図柄 7 0 a および特殊図柄 T Z の表示態様は復活演出の実行中には維持された状態となる。次に、図 5 3 (b) に示すように、味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する演出が表示されていた領域に、「復活」といった復活示唆表示が表示される。そして、図 5 3 (c) に示すように、味方キャラ C 2 を敗北前に比べて大きくするとともに敵キャラ C 3 を勝利前に比べて小さくしたような態様で、再び味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する演出が表示される。そして、図 5 3 (d) に示すように、味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する演出が表示されていた領域に、「勝利」といった文字が表示される。そして、図 5 3 (e) に示すように、バトル演出において味方キャラ C 2 が勝利してバトル演出を終了させることを示唆する表示であって、演出図柄 7 0 a における 3 つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄 T Z の少なくとも 1 つの図柄列が変動表示された表示態様となる。なお、上述の復活演出において、図 5 3 (e) の表示時間は 1 秒であるものとする。

10

【 0 6 3 2 】

20

上述の復活演出において、味方キャラ C 2 の勝利を示したバトル演出を終了させることを示唆する表示態様を表示する前に、「勝利」といった文字が表示されるものとしたが、このような表示態様のものでもなくともよい。例えば、図 5 3 (f) に示すように、特殊図柄 T Z は変動表示されているものの、背景画像 H G の全体が黒く暗転するような暗転演出を実行してもよい。つまり、図 5 3 (c) 図 5 3 (f) 図 5 3 (e) といったような態様の復活演出を実行してもよい。また、上述の復活演出においては、復活後のバトル演出で勝利して、第 2 表示態様の大当たり示唆態様に変移する態様について説明したが、復活後のバトル演出で敗退して、第 2 表示態様のリーチハズレ示唆態様に変移するような態様であってもよい。このような敗退する場合の復活演出においては、例えば、図 5 3 (c) 図 5 3 (f) 図 5 0 - 2 (c) というように変移する態様であってもよい。

30

【 0 6 3 3 】

上述のバトル演出、復活演出、擬似連演出は、所謂、第 2 表示態様の前に大当たり示唆態様となる期待度を向上させる演出であるものといえる。また、当該演出は、演出の実行時間の経過とともに段々と期待度を向上させるような態様で実行するものであるため、段階的に期待度を向上させる演出であるものともいえる。また、当該演出は、特殊図柄 T Z の一変動中に演出図柄の認識可能な状態が複数回実行されるようにすることもできる。

【 0 6 3 4 】

[その他の実施形態の説明]

図 5 4 - 1 ~ 図 5 4 - 8 を用いて、次に、変動終了示唆演出のその他の例について説明する。図 5 4 - 1 ~ 図 5 4 - 6、図 5 4 - 8 の各々は、変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図であり、図 5 4 - 7 は、演出図柄 5 4 7 0 a における変動終了示唆演出の一例を説明する図である。

40

【 0 6 3 5 】

図 5 4 - 1 に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄 7 0 a の演出図柄の各々自体が移動して位置が変化するような所定の挙動を実行するような態様のものである。具体的には、図 5 4 - 1 (a) に示すように、停止表示していた「7」の演出図柄が上方に移動するものの、変動表示している演出図柄 7 0 a の一つの演出図柄列の位置は変化しないように表示される。次に、図 5 4 - 1 (b) に示すように、移動した演出図柄は位置をそのまま維持した状態で、変動表示していた演出図柄列が停止表示される。そして、図 5 4 - 1 (c) に示すように、上方に移動していた演出図柄の位置が変化して、元の演

50

出図柄 7 0 a が表示されていた位置に戻り、全ての演出図柄 7 0 a が停止表示される。

【 0 6 3 6 】

図 5 4 - 2 に示した変動終了示唆演出は、一つの演出図柄列が変動表示している演出図柄 7 0 a の周囲近傍に、背景画像 H G としてシャッター扉のような形態の変動終了示唆表示が表示される態様のものである。具体的には、図 5 4 - 2 (a) に示すように、一つの演出図柄列が変動表示している演出図柄 7 0 a が認識可能な状態で、演出図柄 7 0 a の両側に開いているシャッター扉のような変動終了示唆表示が表示される。次に、図 5 4 - 2 (b) に示すように、シャッター扉が閉まるように変動終了示唆表示が変化して、全ての演出図柄 7 0 a が視認不可能となる。そして、図 5 4 - 2 (c) に示すように、閉まっていたシャッター扉が開くように変動終了示唆表示が変化して、全ての演出図柄 7 0 a が認識可能となる。

10

【 0 6 3 7 】

図 5 4 - 3 (a) に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄 7 0 a の演出図柄の各々自体が振動するような所定の挙動を実行するような態様のものである。この図 5 4 - 3 (a) に示した振動の態様は、図 5 1 - 1 に示したような態様とは異なるものである。具体的には、図 5 1 - 1 に示した演出図柄 7 0 a の振動は上下左右の方向に小刻みに振動する態様であるのに対して、図 5 4 - 3 (a) に示した演出図柄 7 0 a の振動は左右の方向に大きく振動する態様である。次に、図 5 4 - 3 (b) に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄 7 0 a の演出図柄の各々が輝くような所定の挙動を実行するような態様のものである。この図 5 4 - 3 (b) に示した輝く態様は、図 5 1 - 2 に示したような態様とは異なるものである。具体的には、図 5 1 - 2 に示した演出図柄 7 0 a では、背景画像 H G が演出図柄の各々の周囲近傍が煌めくような態様であるのに対して、図 5 4 - 3 (a) に示した演出図柄 7 0 a の輝く態様は停止表示している演出図柄 7 0 a の演出図柄の各々自体が輝くような態様のものである。これら図 5 4 - 3 に示した変動終了示唆演出は、例えば、第 2 表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいて実行されるものとして、第 2 表示態様において非リーチハズレ示唆態様およびリーチハズレ示唆態様となる変動パターンにおいては図 5 1 - 1 又は図 5 1 - 2 に示した変動終了示唆演出が実行されるようにしてもよい。つまり、第 2 表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいては、振動や輝き等といった非リーチハズレ示唆態様およびリーチハズレ示唆態様における変動終了示唆演出と類似した態様の変動終了示唆演出であるものの、特有の態様のものとすることができる。

20

30

【 0 6 3 8 】

図 5 4 - 4 に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄 7 0 a の演出図柄の各々自体が大きく拡大するような所定の挙動を実行するような態様のものである。具体的には、図 5 4 - 4 (a) に示した通常の大きさの演出図柄 7 0 a の演出図柄が、図 5 4 - 4 (b) に示した通常の大きさの演出図柄に比べて拡大して大きくなった演出図柄となるように、演出図柄 7 0 a の演出図柄の各々自体が拡大変化して強調される態様である。この図 5 4 - 4 に示した変動終了示唆演出は、例えば、第 2 表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいて実行されるものとしてもよい。つまり、第 2 表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいては、非リーチハズレ示唆態様およびリーチハズレ示唆態様における変動終了示唆演出として実行されない特有の態様の変動終了示唆演出が実行されるものとすることができる。

40

【 0 6 3 9 】

図 5 4 - 5 に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄 7 0 a の演出図柄の各々自体が小さく縮小するような所定の挙動を実行するような態様のものである。具体的には、図 5 4 - 5 (a) に示した通常よりも大きい演出図柄 7 0 a で演出図柄列のうちの少なくとも 1 つが変動しており、図 5 4 - 5 (b) に示した通常よりも大きい演出図柄 7 0 a で演出図柄列の全てが停止表示し、図 5 4 - 5 (c) に示した通常の大きさの演出図柄に比べて縮小して小さくなった演出図柄となるように、演出図柄 7 0 a の演出図柄の各々自体が縮小変化する態様である。この図 5 4 - 5 に示した変動終了示唆演出は、例えば

50

、第2表示態様において非リーチハズレ示唆態様又はリーチハズレ示唆態様となる変動パターンにおいて実行されるものとしてもよい。つまり、第2表示態様において非リーチハズレ示唆態様又はリーチハズレ示唆態様となる変動パターンにおいては、大当たり示唆態様における変動終了示唆演出として実行されない特有の態様の変動終了示唆演出が実行されるものとすることができる。

【0640】

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

10

【0641】

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

20

【0642】

図54-8に示した変動終了示唆演出は、例えば、SPリーチ演出の実行中において、一つの演出図柄列が変動表示している状態の演出図柄に対して、全ての演出図柄を一時的に隠すようにシャッター扉のような形態の扉画像TGである変動終了示唆表示が表示される態様のものである。具体的には、まず、図54-8(a)に示すように、二つの演出図柄5470aと一つの演出図柄70aとで構成されており、全ての演出図柄列が認識可能な状態で表示される。次に、図54-8(b)に示すように、三つの演出図柄の態様が変化して、二つの演出図柄70aが縮小すると共に第1画像表示装置70の上隅に移動した状態となり、残り一つの演出図柄列が変動する。次に、図54-8(c)に示すように、変動していた演出図柄列が停止表示(例えば、リーチハズレを示唆するような停止表示)する。次に、図54-8(d)に示すように、認識可能な状態で停止表示していた全ての演出図柄70a及び第1保留アイコン表示領域70Bや当該アイコン表示領域70Cや第2保留アイコン表示領域70Dの全てを覆うように扉画像TGを第1画像表示装置70の全面に亘るように表示する。つまり、扉画像TGが表示される態様の演出は、全ての演出図柄70aが認識可能であり、演出図柄が変動表示中であることを認識可能な状態で実行される演出である。そして、図54-8(e)に示すように、扉画像TGが開いて消えることによって覆われていた全ての演出図柄70aを停止表示された第2表示態様(例えば、演出図柄5470aを利用した大当たり示唆態様)として表示する。

30

40

【0643】

ここで、上述した図54-8に示した変動終了示唆演出は、第1表示態様でSPリーチ(ハズレ/大当たり)のときに実行されるものであり、非リーチ(ハズレ)やノーマルリーチ(ハズレ/大当たり)のときには実行されないものであつてもよく、また、第1表示態様において、SPリーチ(ハズレ)の場合と、SPリーチ(大当たり)の場合とでは、実

50

行される割合が異なり、具体的には、S Pリーチ（大当たり）の場合の方が、実行される割合が高いものとしてもよい。さらに、図54-8に示した変動終了示唆演出においては、（a）、（c）～（e）の状態が、全ての演出図柄列が認識可能であり、特殊図柄T Zが変動中であることより演出図柄70aが変動表示中であることを認識可能な状態であり、一方で、（b）の状態が、全ての演出図柄が認識可能でないものの、演出図柄70aが変動表示中であることは認識可能な状態である、といえる。つまり、図54-8に示した変動終了示唆演出においては、全ての演出図柄列が認識可能であり、演出図柄70aが変動表示中であることを認識可能な状態の期間は、不連続であるものの、（a）、（c）、（e）の状態の全てを合算したものである、ともいえる。さらに、図54-8に示した変動終了示唆演出の（a）～（c）、（e）においては、第1保留アイコン表示領域70Bや当該アイコン表示領域70Cや第2保留アイコン表示領域70Dが表示されていたが、全ての状態において表示されていなくてもよい。そして、図54-8に示した変動終了示唆演出の（d）においては、全ての演出図柄列を覆うように表示される画像の形態をシャッター扉のような扉画像TGとしたが、全ての演出図柄列を覆って隠すような形態であればよい。例えば、キャラクタの大きな画像であってもよい。

【0644】

なお、上述した変動終了示唆演出は、各々が単独で実行されるだけでなく、複数の変動終了示唆演出が組合さった態様で実行されてもよい。具体的には、例えば、図51-1に示した変動終了示唆演出に対して、図51-2に示した変動終了示唆演出を組合わせて、振動している演出図柄70aが煌めくような態様の変動終了示唆演出を実行することができる。また、例えば、図54-1に示した変動終了示唆演出であれば、全ての演出図柄70aが認識可能な（b）、（c）の状態のときに、図51-1、図51-2、図54-3に示した変動終了示唆演出を組合わせて、演出図柄70aが煌めいたり振動したりするようにしてもよい。さらに、図54-2に示した変動終了示唆演出であれば、（c）の状態のときに、図51-1、図51-2、図54-3に示した変動終了示唆演出を組合わせるようにしてもよい。そして、図54-3に示した変動終了示唆演出であれば、（a）の状態のときに、図51-2に示した変動終了示唆演出を組合わせるようにしたり、（b）の状態のときに、図51-1に示した変動終了示唆演出を組合わせたりしてもよい。またさらに、図54-4に示した変動終了示唆演出であれば、（a）、（b）の状態のときに、図51-1、図51-2、図54-3に示した変動終了示唆演出を組合わせるようにしてもよい。またそして、図54-5に示した変動終了示唆演出であれば、（b）、（c）の状態のときに、図51-1、図51-2、図54-3に示した変動終了示唆演出を組合わせるようにしてもよい。さらにまた、図54-6に示した変動終了示唆演出であれば、（a）又は（b）の状態のときに、図51-1、図51-2、図54-3に示した変動終了示唆演出を組合わせるようにしてもよい。さらにそして、図54-8に示した変動終了示唆演出であれば、（c）の状態のときに、図51-1、図51-2、図54-3に示した変動終了示唆演出を組合わせるようにしてもよい。そしてまた、図54-1～図54-6に示した各変動終了示唆演出において、全ての演出図柄列が認識可能であり、演出図柄70aが変動表示中であることを認識可能な状態で、図54-8（d）に示した扉画像TZが表示されるように組合された態様で実行してもよい。このように異なる態様の変動終了示唆演出が組合さって実行されることで、一つの態様の変動終了示唆演出が実行される場合に比べて、遊技者における大当たりに対する期待度を高めるような様々な態様の演出を実行でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0645】

また、上述したように、変動終了示唆演出は、図51-1等で例示した複数種類の態様の変動終了示唆演出のうちで複数が組合さった態様でなく、一つの態様の変動終了示唆演出とその他の演出が組合さった態様であってもよい。例えば、演出図柄が所定の挙動をするとともに、周囲近傍に背景画像HGによる変動終了示唆表示が表示されるような態様のものであってもよい。具体的には、図51-1等に示した停止表示している演出図柄70aにおいて、演出図柄の各々自体が振動するような所定の挙動と、周囲近傍に背景画像HG

10

20

30

40

50

としての演出図柄の各々が煌めくような表示と、が組合さった態様のものであってもよい。また、図 5 0 - 1 ~ 図 5 4 - 6 においては、数字を主要な構成要素とした演出図柄 7 0 a にて説明されているが、演出図柄 7 0 a の代わりに演出図柄 5 4 7 0 a を利用した種々の演出を実行するものとしてもよいし、所定のタイミングで演出図柄 7 0 a の代わりに演出図柄 5 4 7 0 a に変更するような態様の種々の演出を実行してもよい。

【 0 6 4 6 】

また、上述した実施形態において、第 1 表示態様から第 2 表示態様に至る間の特殊図柄 T Z の表示は、少なくとも 1 つの図柄列が変動表示される態様であったが、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。例えば、図 5 0 - 1 ~ 図 5 0 - 3 における第 1 表示態様における特殊図柄 T Z は、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。また、図 5 2 - 1、および図 5 2 - 2 に示した擬似連演出の演出表示における特殊図柄 T Z は、一連の演出表示の実行中又は一部の演出表示の実行中に、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。さらに、図 5 3 に示した復活演出の演出表示における特殊図柄 T Z は、一連の演出表示の実行中又は一部の演出表示の実行中に、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。

【 0 6 4 7 】

さらに、上述の実施形態においては、S P リーチ演出が実行される場合の表示態様の推移を説明したが、S P リーチ演出とは異なる態様の S P S P リーチ演出が実行される場合にも同様の表示態様の推移が実行されるようにしてもよい。そして、上述の実施形態においては、第 2 表示態様の直前に演出図柄自体が所定の挙動を実行するような態様の変動終了示唆演出を実行するものとしたが、第 2 表示態様の後に演出図柄における所定の演出を実行するようにしてもよい。例えば、リーチハズレ示唆態様又は非リーチハズレ示唆態様の第 2 表示態様後に演出図柄が、変動終了示唆演出とは異なる所定の挙動を実行するような態様の演出を実行し、演出図柄 7 0 a の全ての演出図柄列が変動表示するような態様の演出を実行するようにしてもよい。

【 0 6 4 8 】

[低確 / 高確の変動パターンの説明]

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

【 0 6 4 9 】

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

【 0 6 5 0 】

変動パターン 2 は、第 1 表示態様としてノーマルリーチの態様で表示され、第 2 表示態様

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

【0651】

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

【0652】

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

【0653】

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

【0654】

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

【0655】

さらに、上述した各変動終了示唆演出は、低確遊技状態の場合と、高確遊技状態の場合とで、実行される割合が異なってもよい。例えば、第 1 表示態様で S P リーチ（大当た

10

20

30

40

50

り)となる変動パターン5Aにおいて、図51-1等にした変動終了示唆演出を実行する割合が、低確遊技状態の場合に比べて、高確遊技状態の場合には低くなるように設定されていてもよい。つまり、上述した図51-1、図51-2、図54-1～図54-8にした変動終了示唆演出を実行する割合が、低確遊技状態の場合に比べて、高確遊技状態の場合には低くなるように設定されていてもよい。また、上述したように、異なる態様の変動終了示唆演出が組合された態様で実行される場合についても、低確遊技状態の場合と、高確遊技状態の場合とで、実行する割合が異なってもよい。例えば、第1表示態様でSPリーチ(大当たり)となる変動パターン5Aにおいて、低確遊技状態では、図54-8にした変動終了示唆演出のみが実行される割合よりも、図54-8にした変動終了示唆演出に図51-1等にした変動終了示唆演出を組合させた態様の演出が実行される割合が高いものの、高確遊技状態では、図54-8にした変動終了示唆演出に図51-1等にした変動終了示唆演出を組合させた態様の演出が実行される割合よりも、図54-8にした変動終了示唆演出のみが実行される割合の方を高くするように設定されていてもよい。つまり、上述した図51-1、図51-2、図54-1～図54-8にした変動終了示唆演出のうち複数種類が組合された態様の演出が実行される割合が、低確遊技状態の場合に比べて、高確遊技状態の場合には低くなるように設定されていてもよい。特に、図54-8(d)にした扉画像TZが表示される態様については、低確遊技状態の場合と、高確遊技状態の場合とで、実行する割合が異なってもよい。

【0656】

[保留数の多寡に応じた変動パターンの説明]

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

【0657】

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

【0658】

[停電復旧処理における変動演出の説明]

ここで、遊技機1における電断から復旧するときの停電復旧処理であって、図11のE250においては、上述したように、表示/音声制御部140に電源復旧報知コマンドを送信して、第1画像表示装置70や第2画像表示装置71に電源復旧画面を表示させたり、音声出力装置9から電源復旧音を出力させたりするものとしたが、さらに、電源復旧画面を表示させた後の変動演出を所定の態様にするものとしてもよい。具体的には、例えば、

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

【0659】

10

[各変動演出のタイミングの説明]

図57を用いて、上述の変動演出のタイミングについて説明する。図57は、各変動演出のタイミングチャートであり、(a)は、変動演出パターン1A, 1Bのタイミングチャートであり、(b)は、変動演出パターン2Aのタイミングチャートであり、(c)は、変動演出パターン3Aのタイミングチャートであり、(d)は、変動演出パターン5B, 5Cのタイミングチャートである。ここで、図57において、「通常変動」とは、複数の演出図柄70aがバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味しており、変動時間が12秒に設定されているものとする。また、図柄仮停止の実行時間（複数回の図柄仮停止がある場合には最後の図柄仮停止の実行時間）は、上述の変動終了示唆演出が実行される期間であり、図柄本停止の実行時間は、上述の第2表示態様が表示される期間であるものとする。

20

【0660】

図57(a)に示すように、まず、変動演出パターン1A等では、T00のタイミングにおいて演出図柄70aの変動表示を開始する。そして、t1秒間変動表示した後のタイミングT01で全ての演出図柄70aを仮停止表示し、仮停止表示してからt2秒経過後のタイミングT02で演出図柄70aを本停止表示し(t3秒間)、変動演出が終了する。

【0661】

図57(b)に示すように、次に、変動演出パターン2Aでは、T10のタイミングにおいて演出図柄70aの変動表示を開始する。そして、t4秒間変動表示した後のタイミングT11でノーマルリーチを開始し、ノーマルリーチが開始してからt5秒経過後のタイミングT12で全ての演出図柄70aを仮停止表示し、仮停止表示してからt6秒経過後のタイミングT13で演出図柄70aを本停止表示し(t7秒間)、変動演出が終了する。

30

【0662】

図57(c)に示すように、次に、変動演出パターン3Aでは、T20のタイミングにおいて演出図柄70aの変動表示を開始する。そして、t8秒間変動表示した後のタイミングT21でノーマルリーチを開始し、ノーマルリーチが開始してからt9秒経過後のタイミングT22でノーマルリーチからSPリーチに発展し、SPリーチを開始する。その後、タイミングT23で全ての演出図柄70aを仮停止表示し、仮停止表示してからt11秒経過後のタイミングT24で演出図柄70aを本停止表示し(t12秒間)、変動演出が終了する。

40

【0663】

図57(d)に示すように、そして、変動演出パターン5B等では、T30のタイミングにおいて演出図柄70aの変動表示を開始する。そして、t13秒間変動表示した後のタイミングT31でノーマルリーチを開始し、ノーマルリーチが開始してからt14秒経過後のタイミングT32でノーマルリーチからSPリーチに発展し、SPリーチを開始する。その後、タイミングT33で全ての演出図柄70aを仮停止表示するが、仮停止表示してからt16秒経過後のタイミングT34で復活演出を開始する。なお、復活演出が開始されると、中央の演出図柄70aが再び、変動表示を開始する。そして、タイミングT35で再度、全ての演出図柄70aを仮停止表示し、仮停止表示してからt18秒経過後のタイミングT36で演出図柄70aを本停止表示し(t19秒間)、変動演出が終了する。

50

【 0 6 6 4 】

なお、図 5 7 に示す各変動演出のタイミングチャートにおいて、演出図柄 7 0 a の本停止表示前の仮停止表示の実行時間 (t 2、t 6、t 1 1、t 1 8) と演出図柄 7 0 a の本停止表示の実行時間 (t 3、t 7、t 1 2、t 1 9) について具体的な数値は示していないが、演出図柄 7 0 a の本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、t 2 (変動演出パターン 1 A 等の仮停止表示) < t 6 (変動演出パターン 2 A の仮停止表示) < t 1 1 (変動演出パターン 3 A の仮停止表示)、t 1 8 (変動演出パターン 5 B 等の仮停止表示) の順で実行時間が長くなっており、演出図柄 7 0 a の本停止表示の実行時間は、t 3 (変動演出パターン 1 A 等の本停止表示) = t 7 (変動演出パターン 2 A の本停止表示) = t 1 2 (変動演出パターン 3 A の本停止表示) = t 1 9 (変動演出パターン 5 B 等の本停止表示) となっているものとする。また、t 1 1 と t 1 6 と t 1 8 とは同じ実行時間としても良いし、それぞれ異なる実行時間としても良いが、少なくとも、t 2 や t 6 よりも t 1 1 や t 1 6、t 1 8 の方が、実行時間が長くなっていれば良い。

10

【 0 6 6 5 】

また、上述の実施形態において、保留数の多い場合 (図 5 6 - 2 の多保留変動パターンテーブル) の各変動パターンと保留数の少ない場合 (図 5 6 - 1 の少保留変動パターンテーブル) の各変動パターンとの両方については、略同様のタイミングチャートであるものとするができるが、異なるタイミングチャートの変動パターンとするようにしてもよい。例えば、保留数の少ない場合に比べて、保留数の多い場合には特別図柄の平均変動時間が短くなるようにしてもよい。具体的には、少保留変動パターンテーブルの変動パターン 1 A、1 B における演出図柄 7 0 a の変動表示は通常変動であることに對して、多保留変動パターンテーブルの変動パターン 1 A、1 B における演出図柄 7 0 a の変動表示は短縮変動であるようにしてもよい。ここで、「短縮変動」とは、複数の演出図柄 7 0 a がバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味しており、変動時間が通常変動に比べて短い 3 秒に設定されているものとする。なお、特別図柄の保留数としては最大球数の「4」が記憶されることはあるものの、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の保留数から 1 を減算した後に決定されるものであることから、保留数として「4」は参照されないことになる。

20

【 0 6 6 6 】

また、短縮変動演出、SPSPリーチ演出、復活煽り演出、及び、再抽選演出等が実行される変動演出パターンのタイミングチャートは説明していないが、短縮変動演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄 7 0 a の本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、通常変動演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄 7 0 a の本停止表示前の仮停止表示の実行時間よりも短い時間となっており、SPSPリーチ演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄 7 0 a の本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、SPリーチ演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄 7 0 a の本停止表示前の仮停止表示の実行時間と同一の時間となっており、復活煽り演出、再抽選演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄 7 0 a の本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、復活演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄 7 0 a の本停止表示前の仮停止表示の実行時間と同一の時間となっているものとする。

30

40

【 0 6 6 7 】

つまり、本実施の形態における変動演出パターンの種別による演出図柄 7 0 a の本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、変動演出パターン 2 (短縮変動演出) < 変動演出パターン 1 (通常変動演出) < 変動演出パターン 3 (ノーマルリーチ演出) < 変動演出パターン 4 ~ 1 3 (SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、復活演出、復活煽り演出、再抽選演出) の順で長くなっている。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 6 8 】

つまり、上述の実施形態における変動演出パターンの種別による演出図柄 7 0 a の本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、変動演出パターン 1 A 等 (短縮変動演出) < 変動演出

50

パターン１Ａ等（通常変動演出）＜変動演出パターン２Ａ（ノーマルリーチ演出）＜変動演出パターン３Ａ，５Ｂ，５Ｃ等（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、復活演出、復活煽り演出、再抽選演出）の順で長くなっている。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６６９】

また、上述の実施形態における演出図柄７０ａの本停止表示の実行時間は、何れの変動演出パターンであっても同一の時間となっている。また、演出図柄７０ａが本停止表示となると共に、特殊図柄ＴＺも停止表示となるため、特殊図柄ＴＺの停止表示の実行時間も、何れの変動演出パターンであっても同一の時間となっている。このようにすることで、変動演出パターンによって、演出図柄７０ａの本停止表示の仮停止表示の実行時間が異なっているとしても、少なくとも、一定の時間以上において演出図柄７０ａを停止表示できるので、大当たり判定の結果である演出図柄７０ａの停止表示が視認し難くなることを防止することが可能となる。また、何れの変動演出パターンであっても特殊図柄ＴＺの停止表示の実行時間が同一であるので、遊技者は特殊図柄ＴＺを確認することで、変動演出の実行状況を把握し易く、遊技者が混乱してしまうことを防止することができる。

10

【０６７０】

また、上述の実施形態では、リーチとならない場合であって保留数が１又は２のときは通常変動の変動パターンを実行し、保留数が３又は４のときは短縮変動の変動パターンを実行するようにしていたが、保留数に係らず、通常変動の変動パターン、及び、短縮変動の変動パターンを実行可能としても良い。このようにする場合でも、保留数が１又は２のときは短縮変動の変動パターンよりも通常変動の変動パターンを実行し易いようにし、保留数が３又は４のときは通常変動の変動パターンよりも短縮変動の変動パターンを実行し易いようにすれば良い。つまり、保留数が１又は２のときは、演出図柄７０ａは仮停止表示を行い、仮停止表示の実行時間が経過すると、演出図柄７０ａが光ったようなアクション（動作、表示）を行った後、本停止表示を実行するが、保留数が３又は４のときは、演出図柄７０ａは仮停止表示、及び、演出図柄７０ａが光ったようなアクション（動作、表示）を行わずに、本停止表示を実行するとも言える。

20

【０６７１】

また、保留数によって短縮変動の変動パターンを実行するか否かを決定するのではなく、遊技状態によって短縮変動の変動パターンを実行するか否かを決定するようにしても良い。例えば、時短遊技状態であれば、保留数が１又は２のときは短縮変動の変動パターンを実行し、保留数が３又は４のときは短縮変動よりも変動時間が短い超短縮変動の変動パターンを実行するようにしても良いし、時短遊技状態であれば、保留数に係らず、リーチとならない場合であれば、短縮変動の変動パターンを実行するようにしても良い。

30

【０６７２】

また、上述の実施形態の種々の変動パターンでは、演出図柄における所定の態様の演出が実行されるものとしたが、種々のタイミングで第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７等の各種役物が所定の態様の演出を実行するように制御してもよい。このように各種役物が所定の態様の演出を実行するタイミングとしては、例えば、複数回の変動に亘って実行する連続演出における各変動の期間の前半としてもよい。より具体的には、３回の変動に亘った連続演出において、各変動の開始直後に可動役物が同じ態様又は異なる態様で作動するようにしてもよい。なお、この連続演出における各種役物が作動するときの各タイミングにおいて、同色又は同じモチーフ等の演出図柄７０ａを停止表示（所謂、チャンス目）するようにしたり、第１画像表示装置７０等で同色、関連性のあるものの異なる色、同じモチーフ等の背景を表示したり、盤用照明装置７６等で同じ態様の発光演出を実行したりしてもよい。また、擬似連演出の複数回の仮停止時に各種役物が作動してもよく、この擬似連演出のときも上述と同様に、第１画像表示装置７０等による演出を組合わせてもよい。

40

【０６７３】

また、各種役物が所定の態様の演出を実行するタイミングとしては、その他に、発展演出

50

を実行するときであってもよく、発展演出の実行中に各種役物が所定の態様の演出を実行し、その後にＳＰリーチ演出を実行するような態様であってもよい。また、例えば、種々の態様の発展演出が設定されている場合には、実行する発展演出の態様に応じて各種役物による所定の態様の演出の実行割合が異なるようにしてもよい。特に、発展演出の態様の一つとして、第１画像表示装置７０等に演出ボタン１７の操作を促す画像が出力されるような態様である場合は、当該画像を出力しない態様の発展演出を実行する場合に比べて、各種役物による所定の態様の実行割合が高くなるようにしてもよい。さらに、その他のタイミングとしては、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を実行するときであってもよく、昇格演出を開始するときや昇格演出を終了するときに各種役物が所定の態様の演出を実行し、その後に全ての演出図柄７０ａが停止表示されるような態様であってもよい。そして、その他のタイミングとしては、図柄の変動中に大当たりとなることが非常に高いことを示唆する演出（所謂、確定演出）を実行するときであってもよく、当該演出の実行中に各種役物が所定の態様の演出を実行し、その後に全ての演出図柄７０ａが停止表示されるような態様であってもよい。またさらに、その他のタイミングとしては、全ての演出図柄７０ａが第２表示態様にて大当たり示唆態様で表示されるときに演出を実行するときであってもよく、当該演出の実行中に各種役物が所定の態様の演出を実行し、その後に全ての演出図柄７０ａが大当たり示唆態様で停止表示されるような態様であってもよい。

【０６７４】

また、上述のように、第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７等の各種役物が種々のタイミングで所定の態様の演出を実行するように制御してもよいとしたが、音声出力装置９による演出音や盤用照明装置７６等による発光演出が、上述と同様の種々のタイミングで所定の態様で実行するようにしてもよい。特に、音声出力装置９については、遊技が進行していない待機状態（所謂、客待ち状態）に所定の演出音を出力してもよく、例えば、待機状態中において発射ハンドル１５に遊技者の手が所定時間触れていたり、遊技球が発射されたりしたときに、音出力装置９が所定の演出音を出力するようにしてもよい。さらに、例えば、図４４等に示すように、特殊図柄ＴＺの変動開始により全ての演出図柄が認識可能であり、且つ、演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様の実行中に各種役物や音声出力装置９が所定の態様の演出を実行するようにしてもよい。これらのような遊技機であれば、種々のタイミングで各種役物等による所定の態様の演出が実行されるため、当該演出が実行されたときには、第２表示態様で大当たり示唆態様となることに対する遊技者の期待感を高めることができる。なお、上述の実施形態においては、認識可能表示態様において、演出図柄７０ａが変動表示中か否かを判別するときに、第１特別図柄表示器６０及び第２特別図柄表示器６１の特別図柄の変動表示に対応する特殊図柄ＴＺの状態を判別したが、第１特別図柄表示器６０及び第２特別図柄表示器６１の特別図柄が変動表示中か否かで判別するものとしてもよい。

【０６７５】

さらに、上述の実施形態において、通常遊技状態のときに第１始動口４５に遊技球が入球した場合は、先読み予告演出（画像表示装置、音声出力装置９、枠用照明装置１０、可動演出部材７３Ｚ、及び、盤用照明装置７６のうちの１つ、又は、複数をを用いて行われる所定の態様の演出）が実行されていたが、時短遊技状態（第２始動口４７が開状態となっている状態）のときに第１始動口４５に入球した場合は、先読み予告演出を実行しないように制御されていてもよい。但し、時短遊技状態のときに第１始動口４５に入球した場合は、第１特別図柄保留表示器６３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて、保留数が増加したことを示唆する増加表示を実行するように制御されている。このように制御されている遊技機であれば、時短遊技状態のときの大当たりか否かの判定に直接的な関係のない第１始動口４５への入球に対して、先読み予告演出が実行されないため、時短遊技状態における遊技の興趣を低下させることがないだけでなく、第１特別図柄保留表示器６３等では増加表示されるため、遊技者が第１始動口４５への入球を容易且つ確実に認識することができる。

10

20

30

40

50

【 0 6 7 6 】

そして、上述の実施形態において、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B は、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入球したときに保留アイコンを表示する領域であり、通常遊技状態のときには表示されるものの、時短遊技状態のとき（図 4 8 を参照。）や特定演出（S P リーチ演出）の実行中（図 4 6 を参照。）には表示されないものである。ここで、図 4 8 および図 4 9 に示すように、時短遊技状態から通常遊技状態に移行した場合には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が表示されるとともに、時短遊技状態中の第 1 始動口 4 5 への入球に基づく保留アイコンが表示される。このとき、時短遊技状態から通常遊技状態に移行したときの第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B における保留アイコンの表示が完了する時間が、通常遊技状態のときの第 1 始動口 4 5 への入球に基づく保留アイコンの表示が完了する（図 4 4 を参照。）時間に比べて短くなるように制御してもよい。また、図 4 6 に示すように、特定演出（S P リーチ演出）の終了とともに画像が切替った場合には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が表示されるとともに、特定演出（S P リーチ演出）実行中の第 1 始動口 4 5 への入球に基づく保留アイコンが表示される（特に、図 4 6（f）を参照。）。このとき、特定演出（S P リーチ演出）が終了したときの第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B における保留アイコンの表示が完了する時間が、通常遊技状態のときの第 1 始動口 4 5 への入球に基づく保留アイコンの表示が完了する（図 4 4 を参照。）時間に比べて短くなるように制御してもよい。このように制御されている遊技機であれば、時短遊技状態中や特定演出（S P リーチ演出）中の第 1 始動口 4 5 への入球について、遊技者は時短遊技状態や特定演出（S P リーチ演出）の終了後に即時且つ確実に認識することができる。

10

20

【 0 6 7 7 】

またさらに、上述の実施形態では、音声出力装置 9 は、第 1 始動口 4 5 への入球に基づく第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B での保留アイコンの増加表示が実行される場合に、発生報知音を出力するように制御されている。このように制御されている遊技機においては、図 3 8 に示すように、客待ち状態中において、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B での保留アイコンの増加表示が実行される場合に、保留アイコンの増加表示の実行期間（1 又は 5 フレーム）よりも、音声出力装置 9 における発生報知音の出力期間（10 フレーム）の方が長くなるようにすることができる。このように制御されている遊技機であれば、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B における保留アイコンの増加表示の実行期間が短いとしても、音声出力装置 9 による発生報知音によって、保留記憶の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る。

30

【 0 6 7 8 】

[第 3 実施形態の特徴]

本実施形態によれば、第 2 表示態様において演出図柄 7 0 a の全ての演出図柄列の演出図柄がそれぞれ異なるとともに大当たり示唆態様とは異なる非リーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン 1 A ~ 1 C と、第 2 表示態様において演出図柄 7 0 a の 3 つの演出図柄列の演出図柄のうち少なくとも 2 つの演出図柄が共通するとともに大当たり示唆態様とは異なるリーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン 2 A ~ 3 C と、では、特殊図柄 T Z が変動表示中であるものの演出図柄 7 0 a の全ての演出図柄が認識可能な時間が異なるようにすることができる。具体的には、変動パターン 1 A ~ 1 C の全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図 5 2 - 2（d）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、0 ~ 1 秒である。一方、変動パターン 2 A ~ 3 C の全ての演出図柄の認識可能な時間は、バトル演出又は復活演出における図 5 0 - 2（c）の表示時間、擬似連演出における図 5 2 - 2（d）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、1 . 5 ~ 5 . 5 秒である。また、変動パターン 1 A ~ 1 C と変動パターン 2 A ~ 3 C とでは、上述のように、変動終了示唆演出の態様を異なるようにして、特殊図柄 T Z が変動表示中であるものの演出図柄 7 0 a の全ての演出図柄が認識可能な時間中の演出図柄における演出の態様が異なるようにすることもできる。このような本実施形態であれば、第 1 表示態様において非リーチである場合とリーチである場合とでは、演出図柄 7 0 a の全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともに当該時

40

50

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

【0679】

本実施形態によれば、演出図柄70aの少なくとも1つの演出図柄列が変動表示中で演出図柄が視認不可能な状態で第1表示態様としてノーマルリーチである変動パターン2A～2Cと、演出図柄70aの少なくとも1つの演出図柄列が変動表示中で演出図柄が視認不可能な状態で第1表示態様としてSPリーチ演出を実行する変動パターン3A～3Cと、では、特殊図柄TZが変動表示中であるものの演出図柄70aの全ての演出図柄が認識可能な時間が異なるようにすることができる。具体的には、変動パターン2A～2Cの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図52-2(d)の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、1.5～2.5秒である。一方、変動パターン3A～3Cの全ての演出図柄の認識可能な時間は、バトル演出又は復活演出における図50-2(c)の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、3～5.5秒である。また、変動パターン2A～2Cと変動パターン3A～3Cとでは、上述のように、変動終了示唆演出の態様を異なるようにして、特殊図柄TZが変動表示中であるものの演出図柄70aの全ての演出図柄が認識可能な時間中の演出図柄における演出の態様が異なるようにすることもできる。このような本実施形態であれば、第1表示態様においてノーマルリーチである場合とSPリーチ演出を実行する場合とでは、演出図柄70aの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともに当該時間中の演出の態様が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第2表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【0680】

本実施形態によれば、特殊図柄TZが変動表示中に段階的に期待度を向上させる演出であるバトル演出、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかが実行される変動パターン2B, 2C, 3A～3C, 4B, 4C, 5A～5Cと、特殊図柄TZが変動表示中にSPリーチ演出、復活演出、擬似連演出のいずれも実行されない変動パターン2A, 4Aと、では、特殊図柄TZが変動表示中であるものの演出図柄70aの全ての演出図柄が認識可能な時間が異なるようにすることができる。具体的には、変動パターン2B, 2C, 3A～3C, 4B, 4C, 5A～5Cの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図52-1(d)又は図52-2(d)の表示時間、バトル演出における図50-2(c), (e)の表示時間、復活演出における図53(e)の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、3.5～7秒である。一方、変動パターン2A, 4Aの全ての演出図柄の認識可能な時間は、変動終了示唆演出の実行時間を含むか否かであるものとなり、1.5～3秒である。また、変動パターン2B, 2C, 3A～3C, 4B, 4C, 5A～5Cと変動パターン2A, 4Aとでは、上述のように、上述のように、変動終了示唆演出の態様を異なるようにして、特殊図柄TZが変動表示中であるものの演出図柄70aの全ての演出図柄が認識可能な時間中の演出図柄における演出の態様が異なるようにすることもできる。このような本実施形態であれば、特殊図柄TZが変動表示中にSPリーチ演出、復活演出、擬似連演出を実行するか否かでは、演出図柄70aの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともに当該時間中の演出の態様が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第2表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【0681】

本実施形態によれば、特殊図柄TZが変動表示中に、特殊図柄TZの一変動中に演出図柄の認識可能な態様が複数回実行される復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかが実行される変動パターンの方が、特殊図柄TZが変動表示中に復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれもが実行されない変動パターンに比べて、図55-1、図55-2に示したように、特殊図柄TZが変動表示中であるものの演出図柄70aの全ての演出図柄

が認識可能な時間が長いとともに、第2表示態様で大当たり示唆態様となる確率が高くなるようにすることができる。具体的には、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかと変動終了示唆演出とが実行される変動パターンにおける全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図52-1(d)の表示時間又は復活演出における図53(e)の表示時間に変動終了示唆演出の実行時間を合わせたものとなるため、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかと変動終了示唆演出とが実行されない変動パターンに比べて変動終了示唆演出の実行時間分長いものとなる。このような本実施形態であれば、特殊図柄T2が変動表示中に復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかと変動終了示唆演出とを実行するか否かでは、演出図柄70aの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともに大当たりとなる確率が異なるため、復活演出、擬似連演出のうち少なくとも

10

【0682】

本実施形態によれば、第2表示態様において演出図柄70aの全ての演出図柄列の演出図柄がそれぞれ異なるとともに大当たり示唆態様とは異なる非リーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン1A~1Cに比べて、第2表示態様において演出図柄70aの3つの演出図柄列の演出図柄のうち少なくとも2つの演出図柄が共通するとともに大当たり示唆態様とは異なるリーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン2A~3Cの方が、図55-1、図55-2に示したように、特殊図柄T2が変動表示中であるものの演出図柄70aの全ての演出図柄が認識可能な時間が長いとともに、第2表示態様となる前の期待度を向上させるバトル演出、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかを実行する確率が高くなるようにすることができる。具体的には、変動パターン1A~1Cの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図52-2(d)の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、0~1秒である。一方、変動パターン2A~3Cの全ての演出図柄の認識可能な時間は、バトル演出又は復活演出における図50-2(c)の表示時間、擬似連演出における図52-2(d)の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、1.5~5.5秒である。このような本実施形態であれば、第1表示態様において非リーチである場合とリーチである場合とでは、演出図柄70aの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともにバトル演出、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかを実行する確率が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第2表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

20

30

【0683】

本実施形態によれば、第2表示態様において演出図柄70aの全ての演出図柄列の演出図柄がそれぞれ異なるとともに大当たり示唆態様とは異なる非リーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン1A~1Cに比べて、第2表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターン4A~5Cの方が、図55-1、図55-2に示したように、特殊図柄T2が変動表示中であるものの演出図柄70aの全ての演出図柄が認識可能な時間が長いとともに、第2表示態様となる前の期待度を向上させるバトル演出、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかを実行する確率が高くなるようにすることができる。具体的には、変動パターン1A~1Cの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図52-1(d)の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、0~1秒である。一方、変動パターン4A~5Cの全ての演出図柄の認識可能な時間は、バトル演出における図50-2(e)の表示時間、擬似連演出における図52-1(d)の表示時間、復活演出における図53(e)の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、3~7秒である。このような本実施形態であれば、第2表示態様において非リーチハズレとなる場合と大当たりとなる場合とでは、演出図柄70aの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともにバトル演出、復活演出、擬似連演出のうち少なくともいずれかを実行する確率が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第2表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐ

40

50

ことができ、興趣を向上させることができる。

【0684】

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

10

【0685】

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

20

【0686】

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

30

【0687】

本実施形態によれば、図55-1、図55-2に示したように、高確率遊技状態のときと低確率遊技状態のときとでは、異なる態様の変動終了示唆演出が実行されるようにすることができる。つまり、高確率遊技状態のときと低確率遊技状態のときとでは、変動終了示唆演出の態様を異なるようにして、特殊図柄T2が変動表示中であるものの演出図柄70aの全ての演出図柄が認識可能な時間中の演出図柄における演出の態様が異なるようにすることもできる。このような本実施形態であれば、高確率遊技状態のときと低確率遊技状態のときとでは変動終了示唆演出の態様が異なるため、遊技者は現時点の遊技状態が高確又は低確のいずれかであるかを判別し易く、遊技の興趣を損なうことなく遊技をすることができる。

40

【0688】

なお、本実施形態において、保留アイコンにおけるアイコン変化演出もさらに組合わせてもよい。例えば、ノーマルリーチ演出、バトル演出、復活演出、および擬似連演出の第1表示態様が表示されているときに、アイコン変化演出が実行される、といった態様であってもよい。また、このようにアイコン変化演出が実行されるか否かによって、第2表示態

50

様にて大当たり示唆態様となる可能性が変化するように設定されていてもよく、例えば、アイコン変化演出が実行される場合は、実行されない場合に比べて、大当たり示唆態様となる可能性が高い、といったように設定されていてもよい。さらに、このようなアイコン変化演出は、第2表示態様の前に大当たり示唆態様となる期待度を向上させる演出であるものといえる。そして、アイコン変化演出は、複数の態様で段階的に変化させるように実行可能であるため、段階的に期待度を向上させる演出であるものともいえ、特殊図柄TZの一変動中に段階的に変化させる場合には、特殊図柄TZの一変動中に演出図柄の認識可能な状態が複数回実行される演出であるものともいえる。

【0689】

(第4実施形態)

以下に本発明の実施形態の一例である第4実施形態について、図58～図73を参照して説明する。まず、図58～図66を参照し、遊技機1P(パチンコ機)について説明する。

【0690】

以下の説明において、図58に示す遊技盤ユニット12Pの一方側であって、遊技場内に設置された島の内側に向かう方向を、遊技機1Pの後方向とする。また、遊技盤ユニット12Pの他方側であって遊技者に向かう方向を、遊技機1Pの前方向とする。また、図59に示す遊技盤ユニット12Pの背面図における紙面右方向、左方向、上方向、下方向を、夫々、遊技機1Pの右方向、左方向、上方向、下方向とする。

【0691】

図58に示すように、本実施形態の遊技機1Pは、外枠10Zと、遊技盤ユニット12Pと、内枠14Pとを備えている。外枠10Zは、遊技場内に設置された島に直接取り付けられる。外枠10Zは上下方向が左右方向より長い略長形状に形成されている。遊技盤ユニット12Pと内枠14Pは、外枠10Zの一方の縦辺の近傍で外枠10Zに対して回動可能に支持されている。

【0692】

図58～図60に示すように、遊技盤ユニット12Pは、主に、ベース枠体221と、遊技盤222と、画像表示装置123と、図示しないランプ中継基板と、背面カバー124とを備えている。

【0693】

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

【0694】

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

【0695】

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

【0696】

遊技盤222には、遊技球が流下する遊技領域が形成されている。遊技盤222は、遊技領域が表面側を向くようにベース枠体221に取り付けられる。

【0697】

図59及び図60に示すように、画像表示装置123は、ベース枠体221の後側に取り付けられる。画像表示装置123は、ベース枠体221の開口部を塞ぐように配置される。また、ランプ中継基板は、ベース枠体221の後側に取り付けられる。背面カバー124は、画像表示装置123やランプ中継基板を含む画像表示ユニットの背面の一部を覆っている。

10

20

30

40

50

【 0 6 9 8 】

遊技盤ユニット 1 2 P の後側には、後述する組立体 2 P が組み付けられる。組立体 2 P は、画像表示ユニットが背面カバー 1 2 4 で覆われる部分の下方で、ベース枠体 2 2 1 に対し組み付けられる。

【 0 6 9 9 】

図 5 8 に示すように、内枠 1 4 P には、ガラス板を嵌め込む嵌込空間 2 4 1 が形成されている。このため、遊技機 1 P を組み立てると、嵌込空間 2 4 1 に嵌め込まれたガラス板を介して、遊技盤ユニット 1 2 P の遊技盤上に設定された遊技領域を前側から見る事ができる。また、内枠 1 4 P の前側には、操作ハンドル 1 4 2 や電飾ランプ 1 4 3 等が設けられている。

10

【 0 7 0 0 】

組立体 2 P について説明する。図 6 0 ~ 図 6 2 に示すように、組立体 2 P は、台座 2 0 P と、基板ケース 3 P と、保護カバー 2 3 とを備えている。台座 2 0 P は、遊技盤ユニット 1 2 P (図 6 0 参照) の後側に基板ケース 3 P を取り付けのために用いられる部品である。図 6 2 に示すように、台座 2 0 P は、左右方向に沿った 2 辺が上下方向に沿った 2 辺より長尺な略長形状に形成されており、下辺の左右両端近傍に一对の軸部 2 1 P を備え、上辺の左右方向中央に板状フック 2 2 を備えている。軸部 2 1 P は、軸方向が左右方向に一致するものである。

【 0 7 0 1 】

基板ケース 3 P には、各軸部 2 1 P に係合させる一对のフック部 4 9 P が設けられている。一对のフック部 4 9 P は、後述する外ケース 4 5 P の下辺に設けられている。フック部 4 9 P は、前側に向かって凸な U 字状に形成されている。

20

【 0 7 0 2 】

図 6 3 に示すように、基板ケース 3 P を台座 2 0 P に取り付けるときは、フック部 4 9 P が背面側に向かって凸となる状態に、基板ケース 3 P を配置する。するとフック部 4 9 P が軸部 2 1 P に係合可能な状態となるので、基板ケース 3 P を台座 2 0 P に近づけて、各フック部 4 9 P を各軸部 2 1 P に係合させる。

【 0 7 0 3 】

そして、フック部 4 9 P が軸部 2 1 P に係合したら、基板ケース 3 P を、軸部 2 1 P を中心に左側面視反時計回り (図 6 3 中の符号ハの矢印の方向) に回転させ、基板ケース 3 P を台座 2 0 P に重ね合わせる。図 6 1 に示すように、このとき、台座 2 0 P の上辺に備えられている板状フック 2 2 が基板ケース 3 P の上辺に設けられた窪み 3 a に引っ掛かる。そのため、基板ケース 3 P は、フック部 4 9 P と軸部 2 1 P との係合と、板状フック 2 2 と基板ケース 3 P との係合とにより、台座 2 0 P に固定される。

30

【 0 7 0 4 】

図 6 1 及び図 6 2 に示すように、その後、保護カバー 2 3 を基板ケース 3 P に取り付け。保護カバー 2 3 は、フック部 4 9 P を含む基板ケース 3 P の下部部分を覆う。このようにして組立体 2 P は組み立てられるとともに遊技盤ユニット 1 2 P の後側に添設される。

【 0 7 0 5 】

制御基板 5 0 1 及び基板ケース 3 P について説明する。図 6 2 に示すように、遊技を制御する制御基板 5 0 1 は、基板ケース 3 P 内に収納される。制御基板 5 0 1 には、ROM 5 0 2 が装着されている。また、制御基板 5 0 1 には、ROM 5 0 2 とは異なる複数の電子部品 5 9 5 が実装されている。複数の電子部品 5 9 5 は、IC、抵抗、コネクタ、コンデンサ、及びコイル等の種々の電子部品を含む。また、図 6 4 (b) に示すように、制御基板 5 0 1 には、複数のコネクタ 7 7 1 , 7 7 2 , 7 7 3 , 7 7 4 , 7 7 5 , 7 7 6 が実装されている。なお、複数のコネクタ 7 7 1 ~ 7 7 6 は、図 6 4 (b) に記載しており、その他の図においては図示を省略している場合がある。

40

【 0 7 0 6 】

ROM 5 0 2 は、遊技の制御に使用される記憶内容 (データ) を格納している。また、ROM 5 0 2 は、遊技の結果に影響を与える記憶内容 (データ) を格納している。複数のコ

50

ネクタ 771 ~ 776 は、制御基板 501 の下部において、左から右側に向けて順に並んでいる。複数のコネクタ 771 ~ 776 は、基板ケース 3P の外ケース 45P の下部に設けられた 6 個の開口部 779 の内側に配置されている。

【0707】

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

10

【0708】

ROM 502 は、上下左右に延びる板状の本体部 580 と複数の第一信号ピン 582 とを備えている。第一信号ピン 582 は、ROM 502 と制御基板 501 との間の信号を伝達する信号ピンである。第一信号ピン 582 は、基板ケース 3P を介して視認可能に配置されている。詳細には、第一信号ピン 582 は、ROM 502 の本体部 580 の上方及び下方に延び、制御基板 501 と電気的に接続されている。このため、第一信号ピン 582 は、基板ケース 3P を介して前方から視認可能である。

20

【0709】

複数の電子部品 595 の夫々に設けられた信号ピンを第二信号ピン 583 (図 62 参照) という。第二信号ピン 583 は、複数の電子部品 595 の夫々と、制御基板 501 との間の信号を伝達する。なお、信号は、デジタル信号に限らず、アナログ信号も含む。基板ケース 3P を介して視認可能に配置されている。詳細には、第二信号ピン 583 は、各電子部品から上方、下方、左方、右方、又は前方に延び、制御基板 501 と電気的に接続されている。このため、第二信号ピン 583 は、基板ケース 3P を介して視認可能である。

【0710】

図 62 に示すように、基板ケース 3P は、制御基板 501 及び ROM 502 を視認可能で且つ接触困難に収納する箱形のケースである。また、基板ケース 3P は、制御基板 501 に実装された複数のコネクタ 771 ~ 776 (図 64 (b) 参照) を視認可能に制御基板 501 を内包する。基板ケース 3P は、例えば、透明なプラスチック等の光透過性を有する部材で形成されている。

30

【0711】

基板ケース 3P は、制御基板 501 を内包する複数の部材 511、及び封印シール 7P を切断する切断部材 6P を備えている。複数の部材 511 は、内ケース 40P、外ケース 45P、及びキャップ 8P を含む。内ケース 40P は、外ケース 45P と組み合わせられることで、制御基板 501 を内包する内包部 581 を形成する。外ケース 45P は、基板ケース 3P において、ROM 502 側である後側に設けられている。内ケース 40P は、基板ケース 3P において、ROM 502 側とは反対側である前側に設けられている。尚、図 61 (c) においては、透明な基板ケース 3P に内包された制御基板 501 に設けられた電気部品のうち、ROM 502 のみを図示しており、他の電気部品は図示を省略している (図 66 (a) 等も同様) 。

40

【0712】

図 65 に示すように、各ケース 40P , 45P は、制御基板 501 (図 62 参照) を収納する制御基板収納部 41P , 46P と、後述する封止基礎部 5P (図 66 参照) を構成する封止部 51P , 56 とを備えている。制御基板収納部 41P , 46P は、略長形状に形成された板部 42P , 47P と、これら板部 42P , 47P の周囲縁部から突設され、各板部 42P , 47P の一方側の面を囲うフランジ部 43P , 48P とを有する形状に形

50

成されている。

【 0 7 1 3 】

また、図 6 2 に示すように、内ケース 4 0 P の板部 4 2 P の左部には、制御基板 5 0 1 側である後方に向かって延びる円筒部 5 6 5 が設けられている。円筒部 5 6 5 には、前後方向に延びる孔部 5 6 6 が形成されている。孔部 5 6 6 の内側には、ねじ山が形成されている。制御基板 5 0 1 において、円筒部 5 6 5 に対向する位置には、孔部 5 6 7 が設けられている。

【 0 7 1 4 】

制御基板 5 0 1 は、内ケース 4 0 P に固定される。より詳細には、内ケース 4 0 P の円筒部 5 6 5 の後方に、制御基板 5 0 1 の孔部 5 6 7 が配置される。ビス 7 6 9 (図 6 4 参照) の軸部が、制御基板 5 0 1 の後側から、孔部 5 6 7 を介して、円筒部 5 6 5 の孔部 5 6 6 に挿入される。円筒部 5 6 5 の孔部 5 6 7 に形成されたねじ山に、ビス 7 6 9 (図 6 4 (b) 参照) の軸部に設けられたねじ山が、組み合わせられる。これによって、ビス 7 6 9 の頭部と円筒部 5 6 5 の後面との間に制御基板 5 0 1 が挟まれ、制御基板 5 0 1 が内ケース 4 0 P に固定された状態となる。すなわち、制御基板 5 0 1 は、内ケース 4 0 P 側にビス止めされる。

【 0 7 1 5 】

図 6 5 に示すように、制御基板収納部 4 1 P のフランジ部 4 3 P のうち、板部 4 2 P の長尺な 2 辺に沿って板部 4 2 P から突設されている部分 (以下「雄部」という) には、L 字状に形成された引掛溝 4 3 0 がそれぞれ 3 つずつ形成されている。

【 0 7 1 6 】

一方、制御基板収納部 4 6 P のフランジ部 4 8 P のうち、板部 4 7 P の長尺な 2 辺に沿って板部 4 7 P から突設されている部分は (以下「雌部」という) 、二重壁状に形成されており、二重壁を形成する壁と壁との間に、制御基板収納部 4 1 P の雄部を挿入可能な挿入溝部 4 8 0 が設けられている。また、各挿入溝部 4 8 0 には、引掛片 4 8 1 が形成されている。

【 0 7 1 7 】

制御基板 5 0 1 がビス 7 6 9 によってビス止めされた内ケース 4 0 P と、外ケース 4 5 P とが組み合わせられる場合、フランジ部 4 3 P の雄部がフランジ部 4 8 P の雌部に挿入される。そして、制御基板収納部 4 1 P , 4 6 P が、左右方向に沿った図 6 5 中の矢印 の方向に互いにスライドされる。すると、雄部に設けられた引掛溝 4 3 0 が引掛片 4 8 1 に係合するので、内ケース 4 0 P と外ケース 4 5 P とは、矢印 とは逆方向に互いに移動しない限り、外れないように組み合わせられる。

【 0 7 1 8 】

このように組み合わせられると、制御基板収納部 4 1 P , 4 6 P は、内部に外部から遮蔽された箱形の内包部 5 8 1 を形成する。内包部 5 8 1 には、制御基板 5 0 1 (図 6 2 参照) が収納された状態となる。このため、制御基板 5 0 1 及び R O M 5 0 2 等が不正に交換等される可能性を抑制できる。

【 0 7 1 9 】

制御基板 5 0 1 は、制御基板収納部 4 1 P , 4 6 P が組み合わせられる前に、制御基板収納部 4 6 P の内側に取り付けられる。このとき制御基板 5 0 1 上に実装されている I C などが、制御基板収納部 4 6 P の板部 4 7 P に対向するように取り付けられる。これは、板部 4 7 P も透明なプラスチックで形成されているので、制御基板 5 0 1 が基板ケース 3 P 内に収納されても、制御基板 5 0 1 上に実装された R O M 5 0 2 等の電子部品が不正に交換されていないか、板部 4 7 P を介して外部から確認できるようにするためである。図 5 9 に示すように、本実施形態では、基板ケース 3 P を備える組立体 2 P を遊技盤ユニット 1 2 P に取り付けると、遊技機 1 P の背面側から外ケース 4 5 P を通して、基板ケース 3 P 内の制御基板 5 0 1 に実装された電子部品を視認することができる。

【 0 7 2 0 】

図 6 5 に示すように、各ケース 4 0 P , 4 5 P の右端部には、封止部 5 1 P , 5 6 が設け

10

20

30

40

50

られている。図 6 6 に示すように、ケース 4 0 P , 4 5 P には、封止部 5 1 P , 5 6 の上方に、第一ネジ止片 9 1、第二ネジ止片 9 6 が設けられている。

【 0 7 2 1 】

制御基板収納部 4 1 P , 4 6 P をスライドさせて組み合わせると、これらを組み合わせた封止体 4 P の長手方向の端部に封止部 5 1 P , 5 6 によって封止基礎部 5 P が形成される。

【 0 7 2 2 】

図 6 4 に示すように、封止基礎部 5 P にかぶせて封止体 4 P にキャップ 8 P を取り付けると、封止体 4 P の長手方向の端部には、第一ネジ止片 9 1、第二ネジ止片 9 6 に加えて、キャップ 8 P が備える第三ネジ止片 9 8 が重なり、ネジ止め用のネジ止部 9 P を構成する。

【 0 7 2 3 】

図 6 5 に示すように、封止部 5 1 P , 5 6 は、制御基板収納部 4 1 P , 4 6 P の右端部から右方に突設されている。封止部 5 1 P , 5 6 は、左右方向に沿った高さが同じ高さであり、上下方向の幅が同じ幅に形成されている。

【 0 7 2 4 】

各封止部 5 1 P , 5 6 には、左右方向に沿って長尺な溝部 5 1 2 , 5 6 2 が形成されている。封止部 5 6 には、左右方向に沿って平行な 2 つの溝部 5 6 2 が、所定間隔離して形成され、封止部 5 1 P には、左右方向に沿って、1 つの溝部 5 1 2 が形成されている。

【 0 7 2 5 】

図 6 6 に示すように、上記のようにケース 4 0 P , 4 5 P が組み合わせられると、封止部 5 1 P , 5 6 は、組み合わされた制御基板収納部 4 1 P , 4 6 P の右部に、封止基礎部 5 P を形成する。

【 0 7 2 6 】

封止基礎部 5 P においては、封止部 5 1 P , 5 6 が一定間隔を開けて平行に配置され、封止部 5 1 P , 5 6 が互いに対向する面の間に挿抜空間 5 a p (図 6 6 参照)が形成される。

【 0 7 2 7 】

図 6 5 に示すように、封印シール 7 P は、基板ケース 3 P を封印する手段として用いられるものであり、認証資格を有した組織等によって発行された真正品であることを証明するものである。

【 0 7 2 8 】

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

【 0 7 2 9 】

切断部材 6 P は、基礎部 6 0 P と、一对の摘部 6 1 P と、切断部 6 4 P とを有する形状に形成されている。切断部材 6 P の基礎となる基礎部 6 0 P は、略長形状に形成されている。基礎部 6 0 P の長尺な 2 辺のうち、一方には、切断部 6 4 P が形成されている。切断部 6 4 P は、基礎部 6 0 P の先端が刃状に形成された部位である。摘部 6 1 P は、基礎部 6 0 P の長手方向両端に設けられ、全体に「く」の字に折り曲げられた形状に形成されている。摘部 6 1 P の左端部を、遊端部 6 1 a という。

【 0 7 3 0 】

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

【 0 7 3 1 】

キャップ 8 P は、封止基礎部 5 P を覆う椀状に形成された箱部 8 0 と、箱部 8 0 の長手方向の一端側に形成された第三ネジ止片 9 8 とを備えている。箱部 8 0 の内側面には、キャップ 8 P を封止基礎部 5 P に取り付けたときに、挿抜空間 5 a p に挿入された切断部材 6 P の摘部 6 1 P の遊端部 6 1 a が引っ掛かる位置に、突起 8 2 が設けられている。また、箱部 8 0 の内側面には、溝部 8 6 が形成されている。

【 0 7 3 2 】

10

20

30

40

50

切断部材 6 P は、封止基礎部 5 P の挿抜空間 5 a p (図 6 6 参照) に挿入される。その後、封印シール 7 P が貼り付けられる。さらに、キャップ 8 P を封止基礎部 5 P にかぶせると、溝部 8 6 が、挿抜空間 5 a p に挿入された切断部材 6 P の一部に嵌る。また、突起 8 2 が切断部材 6 P の摘部 6 1 P の遊端部 6 1 a と係合する。

【 0 7 3 3 】

図 6 4 に示すように、上述したように、キャップ 8 P を封止基礎部 5 P にかぶせると、第三ネジ止片 9 8 が、内ケース 4 0 P の第一ネジ止片 9 1 と、外ケース 4 5 P の第二ネジ止片 9 6 とが組み合わされたものに重なり、ネジ止め用のネジ止部 9 P を構成する。ネジ止部 9 P にカシメ部材 3 0 P を打ち込まれると、内ケース 4 0 P、外ケース 4 5 P、キャップ 8 P が互いに固定される。

10

【 0 7 3 4 】

基板ケース 3 P の封印を解くときは、カシメ部材 3 0 P が取り外されるとともに、キャップ 8 P が封止基礎部 5 P から取り外される。基板ケース 3 P の封印が不正に解かれる時も同様である。

【 0 7 3 5 】

切断部材 6 P とキャップ 8 P とは一体化している。このため、キャップ 8 P を封止基礎部 5 P から取り外されると、同時に切断部材 6 P も封止基礎部 5 P から取り外される。すると、切断部 6 4 P 等により、封印シール 7 P には回復不能な傷が付けられる。

【 0 7 3 6 】

識別表示 5 2 0 について説明する。図 6 2 に示すように、識別表示 5 2 0 は、制御基板 5 0 1、ROM 5 0 2、内ケース 4 0 P、外ケース 4 5 P、及びキャップ 8 P に付されている。識別表示 5 2 0 は、遊技機 1 P に関する情報が含まれる表示である。以下の説明においては、制御基板 5 0 1 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 1 といい、ROM 5 0 2 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 2 という。外ケース 4 5 P に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 3 といい、内ケース 4 0 P に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 4 という。キャップ 8 P に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 5 という。

20

【 0 7 3 7 】

図 6 2 に示すように、識別表示 5 2 1 は、制御基板 5 0 1 の背面の上部に、シルク印刷によって表示されている。識別表示 5 2 1 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。識別表示 5 2 2 は、ROM 5 0 2 に、刻印によって添付されている。識別表示 5 2 2 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。基板ケース 3 P に付された識別表示 5 2 3、5 2 4、5 2 5 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。識別表示 5 2 4 は、内ケース 4 0 P の前面の右上部に、内ケース 4 0 P を製造する金型による刻印によって形成されている (図 6 6 参照)。識別表示 5 2 5 は、キャップ 8 P の背面に、キャップ 8 P を製造する金型による刻印によって形成されている。識別表示 5 2 3 の表示態様及び情報識別部との関係については後述する。

30

【 0 7 3 8 】

識別表示 5 2 1 ~ 5 2 5 は互いに関連しており、少なくとも同じ内容を示唆する識別表示 5 2 9 を含む。本実施形態では、一例として、識別表示 5 2 1 は、「 A B C D 0 1 」の文字列であり、識別表示 5 2 2 は、「 A B C D 0 2 」の文字列である。識別表示 5 2 3 は、「 A B C D 0 3 」の文字列であり、識別表示 5 2 4 は、「 A B C D 0 4 」の文字列である。識別表示 5 2 5 は、「 A B C D 0 5 」の文字列である。識別表示 5 2 1 ~ 5 2 5 において同じ内容を示唆する識別表示 5 2 9 は、「 A B C D 」である。識別表示 5 2 9 は、例えば、メーカー名及び機種名等に対応した表示である。本実施形態では、一例として、「 A B C D 」のうち、「 A B 」はメーカー名を表し、「 C D 」は機種名を表すとする。

40

【 0 7 3 9 】

なお、識別表示 5 2 1 ~ 5 2 5 において、メーカー名を「 A B C D 」に含まれる「 A B 」で表示するのではなく、図 7 2 の識別表示 1 5 9 5、1 5 9 6 における「 A A 社」のように、メーカー名そのものを表示してもよい。また、機種名を「 A B C D 」に含まれる「 C D 」

50

で表示するではなく、図 7 2 の識別表示 1 5 9 5 , 1 5 9 6 における「C R あいう」のように、機種名そのものを表示してもよい。また、識別表示 5 2 1 ~ 5 2 5 に、図 7 2 の識別表示 1 5 9 5 , 1 5 9 6 における型式「G H 1 0 1」のように、型式が表示されてもよい。この場合、識別表示 5 2 1 ~ 5 2 5 において同じ内容を示唆する識別表示は、機種名「C R あいう」、型式「G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」となる。

【 0 7 4 0 】

以下の説明では、外ケース 4 5 P において、基板ケース 3 P の内側を形成する面を内面 5 3 2 という。外ケース 4 5 P において、基板ケース 3 P の外側を形成する面を外面 5 3 1 という。図 6 1 (c)、図 6 4 (c)、及び図 6 6 に示すように、外面 5 3 1 には、位置表示部 5 4 1 が設けられている。位置表示部 5 4 1 は、識別表示 5 2 3 を付与する位置を表示する部位である。位置表示部 5 4 1 は、基板ケース 3 P において、R O M 5 0 2 に重なる部位とは異なる部位に設けられている。より詳細には、位置表示部 5 4 1 は、後側から見た場合に矩形状であり、外ケース 4 5 P の右下部に設けられている。R O M 5 0 2 は、後側から見た場合に、位置表示部 5 4 1 より左側に設けられている。位置表示部 5 4 1 は、前側に向かって凹んだ凹部である。

【 0 7 4 1 】

図 6 4 (b) に示すように、位置表示部 5 4 1 には、光透過性を有する素材で形成されたシール部 5 4 2 が貼り付けられている。本実施形態ではシール部 5 4 2 は、一例として透明であるとする。シール部 5 4 2 には、印刷部 7 9 7 が印刷されている。本実施形態では、一例として、印刷部 7 9 7 は、識別表示 5 2 3 である。シール部 5 4 2 に、識別表示 5 2 3 が印刷されていることによって、位置表示部 5 4 1 に識別表示 5 2 3 が付された状態となる。シール部 5 4 2 は、基板ケース 3 P において複数の電子部品 5 9 5 の少なくとも一部を跨いで配置されている。言い換えると、シール部 5 4 2 は、後方から見た場合に、基板ケース 3 P において複数の電子部品 5 9 5 に重なる状態で配置されている。なお、図 6 4 (b) には、複数の電子部品 5 9 5 のうちの一部を図示しており、実際には、他の電子部品 (図 6 2 参照) も存在する。外ケース 4 5 P の識別表示 5 2 3 は、R O M 5 0 2 の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されている。本実施形態では、外ケース 4 5 P に付された識別表示 5 2 3 により R O M 5 0 2 の装着箇所が視認性を阻害されない。なお、後述する変形例におけるシール部 1 5 6 1 (図 7 3 参照) の場合と同様に、基板ケース 3 P が所定の角度にある場合に、識別表示 5 2 3 が、R O M 5 0 2 の装着箇所と重なってもよい。

【 0 7 4 2 】

このように、印刷等によって識別表示が付されたシール部等が貼り付けられて、対象物に識別表示が付された状態となる場合、識別表示を含んだシール部等を情報識別部と呼ぶこととする。本実施形態では識別表示 5 2 3 を含んだシール部 5 4 2 は、情報識別部である。なお、識別表示 5 2 0 は、制御基板 5 0 1、R O M 5 0 2、内ケース 4 0 P、外ケース 4 5 P、及びキャップ 8 P に付されているが、それぞれに一つ付されているわけではなく、二つ以上付されていることもある。例えば、R O M 5 0 2 に二つの識別表示が付されることもあり、同様に情報識別部が二つある場合もある。

【 0 7 4 3 】

以上のように、本実施形態における遊技機 1 P が形成される。本実施形態では、制御基板 5 0 1 を内包する基板ケース 3 P が設けられている。図 6 1、図 6 2、図 6 4、及び図 6 6 に示すように、基板ケース 3 P には、識別表示 5 2 3 を付与する位置を表示する部位である位置表示部 5 4 1 が設けられている。このため、位置表示部 5 4 1 が設けられていない場合に比べ、検査者は、基板ケース 3 P に付された識別表示 5 2 3 を容易に確認することができる。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【 0 7 4 4 】

また、遊技機 1 P の製造時においては、位置表示部 5 4 1 が設けられていない場合に比べて、製造者が、識別表示 5 2 0 を付与する位置を把握し易い。このため、例えばシール部

10

20

30

40

50

５４２が使用され、製造者によって識別表示５２３が付与される場合に、複数の遊技機１Ｐの間で、異なる位置に識別表示５２３が付与される可能性を低減できる。このため、位置表示部５４１が設けられていない場合に比べて、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４５】

また、位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐの外面５３１に形成され、識別表示５２０を位置決めするため凹部である。凹部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、基板ケース３Ｐの平面に印刷等によって位置表示部５４１が表示される場合に比べて、検査者が位置表示部５４１の位置を、把握し易い。よって、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

10

【０７４６】

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

20

【０７４７】

また、位置表示部５４１は、基板ケース３ＰにおいてＲＯＭ５０２に重なる部位とは異なる部位に設けられている。この場合、位置表示部５４１に付される識別表示５２３とＲＯＭ５０２が重なる可能性を低減できる。このため、検査者が、識別表示５２３とＲＯＭ５０２との両方を同時に確認することができる。よって、例えば、不正行為によってＲＯＭ５０２が入れ替えられたことを容易に発見することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４８】

また、位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐの外面５３１に形成され、識別表示５２０（５２３）を位置決めするための凹部である。凹部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、手が触れた場合などに、基板ケース３Ｐの平面にシール部５４２が貼り付けられる場合に比べて、シールの剥がれを防止することができる。シールの一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部５４１であれば、シール部が保護されるため、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

30

【０７４９】

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

40

50

。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【 0 7 5 0 】

また、基板ケース 3 P に添付された情報識別部である、識別表示 5 2 3 を含んだシール部 5 4 2 と、ROM 5 0 2 に添付された情報識別部である識別表示 5 2 2 と、制御基板 5 0 1 に表示された情報識別部である識別表示 5 2 1 とは、少なくとも同じ内容を示唆する識別表示 5 2 9 (本実施形態では「A B C D」の文字列)を含む。このため、検査者は、同じ内容を示唆する識別表示 5 2 9 が付された制御基板 5 0 1、ROM 5 0 2、及び基板ケース 3 Pを確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、不正行為によって、制御基板 5 0 1 及び ROM 5 0 2 の少なくとも一方が、他の制御基板 5 0 1 及び ROM 5 0 2 に入れ替えられた場合でも、制御基板 5 0 1、ROM 5 0 2、及び基板ケース 3 P に付された識別表示 5 2 9 が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

10

【 0 7 5 1 】

基板ケース 3 P は、複数のコネクタ 7 7 1 ~ 7 7 6 を視認可能に、制御基板 5 0 1 を内包する。複数のコネクタ 7 7 1 ~ 7 7 6 が視認可能であるので、例えば、制御基板 5 0 1 とは異なる機器がコネクタ 7 7 1 ~ 7 7 6 に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

20

【 0 7 5 2 】

また、検出信号コネクタ 7 7 4 , 7 7 5 が蛍光色であるので、蛍光色でない場合に比べて、検査者が視認しやすくなる。このため、例えば、制御基板 5 0 1 とは異なる機器が検出信号コネクタ 7 7 4 , 7 7 5 に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【 0 7 5 3 】

また、検出信号コネクタ 7 7 4 , 7 7 5 は、複数設けられている。このため、検出信号コネクタが 1 つである場合に比べて、検出信号コネクタ 7 7 4 , 7 7 5 を検査者が確認しやすい。このため、例えば、制御基板 5 0 1 とは異なる機器が検出信号コネクタ 7 7 4 , 7 7 5 に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

30

【 0 7 5 4 】

また、ROM 5 0 2 が備える第一信号ピン 5 8 2 は基板ケース 3 P を介して視認可能に配置されている。第一信号ピン 5 8 2 が視認可能であるので、例えば、制御基板 5 0 1 とは異なる機器が第一信号ピン 5 8 2 に対して接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【 0 7 5 5 】

また、複数の電子部品 5 9 5 が備える第二信号ピン 5 8 3 は、基板ケース 3 P を介して視認可能に配置されている。第二信号ピン 5 8 3 が視認可能であるので、例えば、制御基板 5 0 1 とは異なる機器が第二信号ピン 5 8 3 に対して接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

40

【 0 7 5 6 】

また、制御基板 5 0 1 は、内ケース 4 0 P 側に、ビス 7 6 9 (図 6 4 (b) 参照)によってビス止めされている。このため、ビス止めされていない場合に比べて、制御基板 5 0 1 を不正に交換し難い。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【 0 7 5 7 】

50

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

【０７５８】

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

【０７５９】

位置表示部５４１が凹部であったが、これに限定されない。例えば、位置表示部５４１が凸部であってもよい。図６７は、基板ケース３Ｐの変形例に係る基板ケース１００３の外ケース４５Ｐにおいて、図６４に示すＡ－Ａ線の位置における矢方向断面を示している。図６７に示すように、基板ケース１００３の位置表示部５４１は、外ケース４５Ｐの外面５３１に形成された凸部であり、後側に突出している。位置表示部５４１には、シール部５４２によって識別表示５２３が付されている。

【０７６０】

また、位置表示部５４１は、外面５３１に設けられていたが、これに限定されない。例えば、位置表示部５４１が、内面５３２に設けられてもよい。図６８は、基板ケース３Ｐの変形例に係る基板ケース１１０３の外ケース４５Ｐにおいて、図６４に示すＡ－Ａ線の位置における矢方向断面を示している。図６８に示すように、基板ケース１１０３の位置表示部５４１は、基板ケース１１０３の内面５３２に形成された凹部であり、後側に凹んでいる。位置表示部５４１には、シール部５４２によって識別表示５２３が付されている。尚、識別表示５２３は、シール部５４２の後側に印刷されている。このため、検査者は、基板ケース１１０３の後側から、透明な外ケース４５Ｐを介して、識別表示５２３を確認することができる。

【０７６１】

図６９は、基板ケース３Ｐの変形例に係る基板ケース１２０３の外ケース４５Ｐにおいて、図６４に示すＡ－Ａ線の位置における矢方向断面を示している。図６９に示すように、基板ケース１２０３の位置表示部５４１は、基板ケース１２０３の内面５３２に形成された凸部であり、前側に突出している。位置表示部５４１には、シール部５４２によって識別表示５２３が付されている。尚、識別表示５２３は、シール部５４２の後側に印刷されている。このため、検査者は、基板ケース１２０３の後側から、透明な外ケース４５Ｐを介して、識別表示５２３を確認することができる。

【０７６２】

以上のように、位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐの内面５３２又は外面５３１に形成され、識別表示５２０を位置決めするための凸部又は凹部である。凸部又は凹部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、基板ケース３Ｐの平面に印刷等によって位置表示部５４１が表示される場合に比べて、検査者が識別表示５２０の位置を、把握し易い。よって、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２０を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７６３】

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

10

20

30

40

50

【 0 7 6 4 】

また、制御基板 5 0 1 を内包する複数の部材 5 1 1 は、外ケース 4 5 P、内ケース 4 0 P、及びキャップ 8 P のうち、一部を含まなくてもよい。また、複数の部材 5 1 1 は、外ケース 4 5 P、内ケース 4 0 P、及びキャップ 8 P とは異なる部材をさらに含んでいてもよい。

【 0 7 6 5 】

また、制御基板 5 0 1、ROM 5 0 2、及び複数の部材 5 1 1 に識別表示 5 2 0 が付されていたが、これに限定されない。例えば、制御基板 5 0 1 と複数の部材 5 1 1 とのうち、少なくとも 2 つに、関連した識別表示 5 2 0 が付されてもよい。例えば、複数の部材 5 1 1 に含まれるキャップ 8 P に識別表示 5 2 5 が付されなくてもよい。また、複数の部材 5 1 1 に含まれる内ケース 4 0 P に識別表示 5 2 4 が付されなくてもよい。また、複数の部材 5 1 1 に含まれる外ケース 4 5 P に識別表示 5 2 3 が付されなくてもよい。検査者は、制御基板 5 0 1 と複数の部材 5 1 1 とのうち、少なくとも 2 つに付された識別表示 5 2 0 を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、制御基板 5 0 1 が、他の制御基板に入れ替えられた場合でも、制御基板 5 0 1 と複数の部材 5 1 1 とのうち、少なくとも 2 つに付された識別表示 5 2 0 が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興味が向上する。

【 0 7 6 6 】

また、識別表示 5 2 0 は、制御基板 5 0 1、外ケース 4 5 P、及び内ケース 4 0 P のうち、少なくとも 2 つに付されてもよい。この場合、検査者は、制御基板 5 0 1、外ケース 4 5 P、及び内ケース 4 0 P のうち、少なくとも 2 つに付された識別表示 5 2 0 を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、制御基板 5 0 1 が他の制御基板に入れ替えられた場合でも、制御基板 5 0 1、外ケース 4 5 P、及び内ケース 4 0 P のうちのうち、少なくとも 2 つに付された識別表示 5 2 0 が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興味が向上する。

【 0 7 6 7 】

また、識別表示 5 2 0 は、少なくとも外ケース 4 5 P と ROM 5 0 2 とに付されてもよい。この場合、検査者は、少なくとも外ケース 4 5 P と ROM 5 0 2 に付された識別表示 5 2 0 を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、ROM 5 0 2 が他の ROM に入れ替えられた場合でも、少なくとも外ケース 4 5 P と ROM 5 0 2 に付された識別表示 5 2 0 が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興味が向上する。

【 0 7 6 8 】

また、識別表示 5 2 0 は、互いに関連していればよい。例えば、識別表示 5 2 0 は、全て同じ識別表示（例えば、全て「A B C D 0 1」等）でもよい。また、識別表示 5 2 0 が夫々異なる表示でもよく、同じ識別表示 5 2 9 が含まれなくてもよい。検査者が確認できる態様であれば、識別表示 5 2 0 の記載内容は限定されない。また、識別表示 5 2 0 は文字列でなくてもよい。例えば、識別表示 5 2 0 は、種々のマークであってもよい。また、識別表示 5 2 0 が付される態様は限定されない。例えば、識別表示 5 2 1 だけでなく、識別表示 5 2 1 ~ 5 2 5 が全てシール部に印刷されて付与されてもよい。また、該シール部は透明でなくてもよい。また、識別表示 5 2 3 ~ 5 2 5 が全て基板ケース 3 P を製造する金型によって刻印されてもよい。

【 0 7 6 9 】

また、識別表示 5 2 0 は、基板ケース 3 P の素材の内部に形成されていてもよい。以下、

図 7 0 及び図 7 1 を参照し、該変形例について説明する。図 7 0 及び図 7 1 に示す基板ケース 1 3 0 3 は、基板ケース 3 P の変形例である。基板ケース 1 3 0 3 において、識別表示 5 2 3 が表示された部位を識別表示部 1 3 9 0 という。また、識別表示部 1 3 9 0 より外側の部位を、外側部位 1 3 9 1 という。図 7 1 に示すように、識別表示部 1 3 9 0 は、外側部位 1 3 9 1 より後側に突出している。このため、識別表示部 1 3 9 0 の厚み L 1 は、外側部位 1 3 9 1 の厚み L 2 よりも大きい。

【 0 7 7 0 】

識別表示 5 2 3 は、識別表示部 1 3 9 0 を形成する部材（本実施形態では、外ケース 4 5 P の素材）の内部に形成されている。識別表示 5 2 3 は、識別表示部 1 3 9 0 において厚み方向（前後方向）の複数（本実施形態では 4 つ）の階層 1 3 8 1 , 1 3 8 2 , 1 3 8 3 , 1 3 8 4 に分割されて設けられている。

10

【 0 7 7 1 】

識別表示 5 2 3 の「 A 」の文字 1 3 7 1 は、階層 1 3 8 1 に形成されている。「 B 」の文字 1 3 7 2 は、階層 1 3 8 2 に形成されている。「 C 」の文字 1 3 7 3 は、階層 1 3 8 3 に形成されている。「 D 」の文字 1 3 7 4 は、階層 1 3 8 4 に形成されている。「 0 」の文字 1 3 7 5 は、階層 1 3 8 2 に形成されている。「 3 」の文字 1 3 7 6 は、階層 1 3 8 3 に形成されている。

【 0 7 7 2 】

尚、識別表示 5 2 3 を、識別表示部 1 3 9 0 を形成する部材の内部に形成する方法は限定されない。例えば、3 D レーザ彫刻によって、識別表示 5 2 3 が形成されてもよい。3 D レーザ彫刻とは、レーザを集光させ、基板ケース 3 P の素材の内部に、例えば 1 0 0 ミクロンの微細なクラックを、例えば 0 . 0 8 mm ~ 0 . 0 1 6 mm の間隔で形成する技術である。該クラックを複数形成することで、基板ケース 3 P の内部に識別表示 5 2 3 が形成される。

20

【 0 7 7 3 】

本実施形態では、識別表示 5 2 3 は、識別表示部 1 3 9 0 を形成する部材の内部に形成されている。このため、例えば、識別表示 5 2 3 の全体が基板ケース 3 P の外面 5 3 1 又は内面 5 3 2 に形成されている場合に比べて、識別表示 5 2 3 が除去され難い。よって、不正行為の発生が抑制できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。また、不正によって識別表示 5 2 3 が除去された場合には、基板ケース 1 3 0 3 に傷が形成される。このため、検査者が容易に不正行為を発見できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

30

【 0 7 7 4 】

また、識別表示 5 2 3 は、識別表示部 1 3 9 0 において厚み方向の複数の階層 1 3 8 1 ~ 1 3 8 4 に分割されて設けられている。このため、一層のみに識別表示 5 2 3 が形成されている場合に比べて、識別表示 5 2 3 が除去され難い。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【 0 7 7 5 】

また、基板ケース 1 3 0 3 において、識別表示部 1 3 9 0 の厚み L 1 は、外側部位 1 3 9 1 の厚み L 2 より大きい。この場合、L 1 が L 2 以下の場合に比べて、不正者が識別表示 5 2 0 を除去しようとした場合に、基板ケース 3 P をより深く削る必要がある。このため、基板ケース 1 3 0 3 に傷が生じやすい。このため、検査者が容易に不正行為を発見できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

40

【 0 7 7 6 】

尚、識別表示 5 2 3 が、識別表示部 1 3 9 0 において厚み方向の複数の階層 1 3 8 1 ~ 1 3 8 4 に分割されていなくてもよい。例えば、一層のみに識別表示 5 2 3 が形成されてもよい。また、識別表示部 1 3 9 0 の厚み L 1 は、外側部位 1 3 9 1 の厚み L 2 以下でもよい。また、識別表示 5 2 3 について説明したが、識別表示 5 2 4 , 5 2 5 等、基板ケース 1 3 0 3 に設けられる識別表示 5 2 0 についても同様に、基板ケース 1 3 0 3 の内部に形成されてもよい。

50

【 0 7 7 7 】

上記実施形態において、基板ケース 1 3 0 3 は、本発明の「ケース部」の一例である。

【 0 7 7 8 】

また、基板ケース 3 P には、シール部 5 4 2 等以外にも種々のシールが添付されてもよい。また、シール部 5 4 2 等の種々のシールに設けられる印刷部（例えば、印刷部 7 9 7 ）に表示される内容は限定されない。例えば、図 7 2 に示す変形例に係る基板ケース 1 5 5 1 には、シール部 5 4 2 に加え、シール部 1 5 6 0 及びシール部 1 5 6 1 が貼り付けられている。なお、図 7 2 において、上記実施形態と同様の構成の部材は、同じ符号で示し、詳細な説明は省略する。

【 0 7 7 9 】

シール部 1 5 6 0 は、基板ケース 1 5 5 1 の外ケース 4 5 P の左右方向中央部の上部に貼り付けられている。シール部 1 5 6 1 は、基板ケース 3 P の外ケース 4 5 P の左上部に貼り付けられている。シール部 1 5 6 0 , 1 5 6 1 は、光透過性を有する素材で形成されている。シール部 1 5 6 0 , 1 5 6 1 は、夫々、複数の電子部品 5 9 5（図 6 2 参照）を跨いで配置されている。なお、図 7 2 においては、シール部 1 5 6 0 , 1 5 6 1 の前側に位置する複数の電子部品 5 9 5（図 6 2 参照）等、種々の電子部品の図示は省略している。

【 0 7 8 0 】

シール部 1 5 6 0 には、印刷部 1 5 7 1 が印刷されている。印刷部 1 5 7 1 は、複数の領域 1 5 7 5 を備えている。印刷部 1 5 7 1 は、有色であり、本実施形態では、一例として白色の下地を有する。複数の領域 1 5 7 5 は、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及び記載領域 1 5 7 0 を含む。シール部 1 5 6 0 は、印刷部 1 5 7 1、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及び記載領域 1 5 7 0 が、ROM 5 0 2 と重ならない位置となるように、設けられている。

【 0 7 8 1 】

コード部 1 5 7 2 は、シール部 1 5 6 0 の左上部に設けられている。コード部 1 5 7 2 は、所定の情報を含む。コード部 1 5 7 2 は、他の機器によって情報が読み取られる部位であり、例えば、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、QRコード（登録商標）、バーコード等が黒色で印刷されている。本実施形態では、一例として、コード部 1 5 7 2 は、QRコード（登録商標）を含む。

【 0 7 8 2 】

コード部 1 5 7 2 は、例えば、遊技機 1 P とは異なる機器（以下、「他機器」という。）に記憶された、制御基板 5 0 1 の納入先を示す情報と紐付けられている。例えば、情報携帯端末等に備えられたカメラによってコード部 1 5 7 2 に含まれる情報である URL（Uniform Resource Locator）が読み取られる。情報携帯端末は、該 URL を使用し、ネットワークを介して他機器にアクセスする。他機器にアクセスした結果、情報携帯端末に表示される情報には、制御基板 5 0 1 の納入先（例えば、遊技機 1 P が納入された店舗名）、及び、遊技機 1 P が廃棄されたか否か等の情報が含まれている。これによって検査者は、制御基板 5 0 1 の納入先を示す情報、及び遊技機 1 P が廃棄されたか否か等の情報を容易に確認することができる。

【 0 7 8 3 】

情報表示部 1 5 7 3 には、種々の情報が含まれる。情報表示部 1 5 7 3 は、例えば、識別表示 5 2 9 と同様の情報が含まれてもよい。本実施形態では、一例として、情報表示部 1 5 7 3 には、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、「EF001」の文字列が印刷されている。該文字列は、一例として、制御基板 5 0 1 の管理番号である。該管理番号によって、検査者は、メーカーが保有している管理番号に紐づいた情報から、遊技機 1 P の納入先、遊技機 1 P が廃棄されたか否か等の情報を調べることができる。なお、情報表示部 1 5 7 3 の文字列は、メーカー名、機種名、型式等に対応する情報を含んでもよい。また、情報表示部 1 5 7 3 が有する矩形状の領域と、コード部 1 5 7 2 が有する矩形状の領域とは、左右方向において繋がっている。

【 0 7 8 4 】

記載領域 1 5 7 0 は、一例として、上下方向に 3 行、左右方向に 2 列の計 6 個設けられている。記載領域 1 5 7 0 は、矩形状の有色（本実施形態では白色）の下地によって印刷されている。左上の記載領域 1 5 7 0 の上方には、「開封者」と黒色で印刷されている。右上の記載領域 1 5 7 0 の上方には、「開封年月日」と黒色で印刷されている。左上の記載領域 1 5 7 0 の左方には、丸 1 と印刷されている。左側の上下方向中央の記載領域 1 5 7 0 の左方には、丸 2 と印刷されている。左下の記載領域 1 5 7 0 の左方には、丸 3 と印刷されている。

【 0 7 8 5 】

例えば、検査者は、基板ケース 3 P を開封した場合に、検査者の名前を左側の記載領域 1 5 7 0 に記載し、基板ケース 3 P を開封した年月日を、右側の記載領域 1 5 7 0 に記載する。なお、検査者は、記載領域 1 5 7 0 に、制御基板 5 0 1 に不正が行われたか否かを確認した年月日等を記載してもよい。

10

【 0 7 8 6 】

シール部 1 5 6 0 は、電子部品 7 9 8 を覗くための覗き部 1 5 7 4 を備えている。覗き部 1 5 7 4 は、複数の領域 1 5 7 5 同士の間設けられている。覗き部 1 5 7 4 は、光透過性を有する。本実施形態では、覗き部 1 5 7 4 は、シール部 1 5 6 0 における印刷されていない部分によって形成されており、透明である。本実施形態においては、上下方向 3 行の記載領域 1 5 7 0 の間に、左右方向に延びる覗き部 1 5 7 4 が設けられている。また、左右に並んだコード部 1 5 7 2 及び情報表示部 1 5 7 3 と、上側の 2 つ記載領域 1 5 7 0 との間に、左右方向に延びる覗き部 1 5 7 4 が設けられている。左右方向 2 列の記載領域 1 5 7 0 の間に、上下方向に延びる覗き部 1 5 7 4 が設けられている。

20

【 0 7 8 7 】

また、シール部 1 5 6 1 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報としてとして、機種名、型式、メーカー名のうちの少なくとも 1 つが印刷される。本実施形態では、一例として、機種名「C R あいう」、型式「G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」が印刷されている。本実施形態では、これらの情報が印刷された部位を印刷部 1 5 6 3 ともいう。また、シール部 1 5 6 1 に表示される特定の情報を識別表示 1 5 9 5 という。本実施形態では、識別表示 1 5 9 5 は、機種名「C R あいう」、型式「G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」である。

【 0 7 8 8 】

30

また、ROM 5 0 2 には、シール部 1 5 6 2 が貼り付けられている。シール部 1 5 6 2 は、ROM 5 0 2 の識別表示 5 2 2 「A B C D 0 2」の左側に貼り付けられている。シール部 1 5 6 2 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報としてとして、機種名、型式、メーカー名のうちの少なくとも 1 つが印刷される。本実施形態では、一例として、シール部 1 5 6 2 には、所定の情報として、機種名「C R あいう」、型式「G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」が印刷されている。また、シール部 1 5 6 2 に表示される特定の情報を識別表示 1 5 9 6 という。本実施形態では、識別表示 1 5 9 6 は、機種名「C R あいう」、型式「G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」である。なお、ROM 5 0 2 の識別表示 5 2 2 も情報識別部であり、すなわち、本実施形態では、ROM 5 0 2 には、情報識別部が二つ設けられている。

40

【 0 7 8 9 】

また、シール部 1 5 6 1 とシール部 1 5 6 2 は、少なくとも同じ内容を示唆する識別表示 1 5 9 5 , 1 5 9 6 を含んで表示される。本実施形態においては、識別表示 1 5 9 5 , 1 5 9 6 における種名「C R あいう」、型式「G H 1 0 1」、及びメーカー名「A A 社」が全て同じであるが、一部が同じであればよい。

【 0 7 9 0 】

なお、識別表示 1 5 9 5 , 1 5 9 6 は、基板ケース 3 P と ROM 5 0 2 に付されているが、他の部材に付されてもよい。例えば、制御基板 5 0 1 に、識別表示 1 5 9 5 , 1 5 9 6 と同じ識別表示を含んで表示されてもよい。

【 0 7 9 1 】

50

以上のように、本変形例に係る基板ケース 1 5 5 1 及び制御基板 5 0 1 等が形成される。本実施形態では、シール部 5 4 2 , 1 5 6 0 , 1 5 6 1 が複数の電子部品 5 9 5 (図 6 1 参照)の少なくとも一部を跨いで配置されるので、例えば、シール部 5 4 2 , 1 5 6 0 , 1 5 6 1 と電子部品 5 9 5 との位置関係を確認することで、検査者は、制御基板 5 0 1 に不正が行われたか否かを判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【 0 7 9 2 】

また、領域 1 5 7 5 が設けられているので、検査者は、領域 1 5 7 5 (より詳細には、記載領域 1 5 7 0) に、検査者の名前、及び、基板ケース 3 P を開封した年月日を記載することができる。また、検査者は、制御基板 5 0 1 に不正が行われたか否かを確認した日付等を、領域 1 5 7 5 に記載することもできる。また、領域 1 5 7 5 の間に覗き部 1 5 7 4 が設けられているので、領域 1 5 7 5 のみが設けられている場合に比べて、領域 1 5 7 5 が目立ちやすい。このため、領域 1 5 7 5 に記載された文字等を検査者が確認し易くなる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

10

【 0 7 9 3 】

また、覗き部 1 5 7 4 が設けられているので、検査者は、覗き部 1 5 7 4 を介して、電子部品 7 9 8 を確認することができる。よって、覗き部 1 5 7 4 が設けられていない場合に比べて、検査者は、電子部品 7 9 8 に対して不正が行われたか否かを容易に確認できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

20

【 0 7 9 4 】

また、コード部 1 5 7 2 が R O M 5 0 2 と重ならない位置に設けられている。このため、検査者は R O M 5 0 2 を容易に確認することができる。このため、検査者は、R O M 5 0 2 を確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【 0 7 9 5 】

また、コード部 1 5 7 2 は、遊技機 1 P とは異なる機器に記憶された、制御基板 5 0 1 の納入先を示す情報と紐付けられている。これによって、検査者は、コード部 1 5 7 2 を使用して、制御基板 5 0 1 の納入先を示す情報を容易に確認することができる。このため、検査者は、納入先の情報を確認し、納入先の異なる制御基板 5 0 1 が装着される不正が行われたか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

30

【 0 7 9 6 】

また、R O M 5 0 2 にシール部 1 5 6 2 が貼り付けられ、シール部 1 5 6 2 に所定の情報が表示されている。このため、検査者は、シール部 1 5 6 2 を確認することで、R O M 5 0 2 が入れ替えられる不正を容易に確認することができる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【 0 7 9 7 】

また、シール部 1 5 6 1 に、機種名、型式、メーカー名のうちの少なくとも 1 つが印刷されているので、検査者は、容易に、機種名、型式、メーカー名のうちの少なくとも 1 つを把握することができる。よって、検査者は、機種名、型式、メーカー名のうちの少なくとも 1 つを確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。故に、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

40

【 0 7 9 8 】

なお、R O M 5 0 2 の形状は限定されない。上記実施形態における R O M 5 0 2 は、図 6 4 に示すように、上下左右に延びる板状の本体部 5 8 0 を有している。しかし、本体部 5 8 0 が、前後左右に延びてもよい。この場合、第一信号ピンは、前方に延び、制御基板 5 0 1 と電氣的に接続されてもよい。また、本体部 5 8 0 が前後左右に延びる場合、シール部 1 5 9 1 に表示された所定の情報は、本体部 5 8 0 の上面又は下面に表示されてもよい。

50

【 0 7 9 9 】

また、シール部 5 4 2 , 1 5 6 0 , 1 5 6 1 に表示される各種の情報は、ROM 5 0 2 の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されればよい。例えば、図 7 3 は、シール部 1 5 6 1 及び ROM 5 0 2 を、後斜め上方から見た図である。図 7 3 においては、シール部 1 5 6 1 及び ROM 5 0 2 以外の部材の図示は省略している。この場合、シール部 1 5 6 1 に表示される情報が、ROM 5 0 2 の装着箇所に重なっている。すなわち、図 7 3 は、シール部 1 5 6 1 に表示される情報が、ROM 5 0 2 の装着箇所を視認し難くなる角度から見た図である。しかし、図 7 2 に示すように、後側から見た場合には、ROM 5 0 2 の装着箇所を視認できる。すなわち、図 7 2 は、シール部 1 5 6 1 に表示される情報が、ROM 5 0 2 の装着箇所を視認できる角度から見た図である。このように、シール部 1 5 6 1 に表示される情報は、ROM 5 0 2 の装着箇所が視認できる角度を有するように表示される。なお、シール部 1 5 6 1 を例にして説明したが、他のシール部 5 4 2 , 1 5 6 0 に表示される各種情報（例えば、識別表示 5 2 3 の情報）が、ROM 5 0 2 の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されればよい。

10

【 0 8 0 0 】

(第 5 実施形態)

次に、図 7 4 - 1 ~ 図 7 4 - 6 を参照して、本発明の実施形態の一例である第 5 実施形態について説明する。なお、以下に説明する第 5 実施形態において、第 4 実施形態と同じ構成のものは、第 4 実施形態と同じ符号を使用して詳細な説明を省略する。

【 0 8 0 1 】

まず、図 7 4 - 1 ~ 図 7 4 - 4 を参照して、第 5 実施形態に係る基板ケース 1 7 0 0 及び制御基板 1 7 0 5 の構成の概要について説明する。図 7 4 - 1 は、第 5 実施形態に係る制御基板 1 7 0 5 が収納された基板ケース 1 7 0 0 の背面図である。図 7 4 - 2 (a) は、シール部 1 7 1 0 の構成を説明する概略図であり、図 7 4 - 2 (b) は、デートマーク部 1 7 2 0 の構成を説明する概略図である。図 7 4 - 3 (a) は、開封禁止シール部 1 7 3 0 の構成を説明する概略図であり、図 7 4 - 3 (b) は、開封禁止シール部 1 7 3 0 が基板ケース 1 7 0 0 に貼付された状態を説明する概略図である。図 7 4 - 4 は、情報表示器 1 7 5 0 の表示の構成を説明する概略図である。

20

【 0 8 0 2 】

図 7 4 - 1 に示すように、第 5 実施形態の遊技機 1 P においては、制御基板 1 7 0 5 と、制御基板 1 7 0 5 を収納する基板ケース 1 7 0 0 と、を備える。基板ケース 1 7 0 0 は、第 4 実施形態の変形例である基板ケース 1 5 5 1 と略同様の構成であるが、後述するシール部 1 7 1 0、デートマーク部 1 7 2 0、開封禁止シール 1 7 3 0、RAM クリア操作部 1 7 8 5、を備えている。制御基板 1 7 0 5 は、第 4 実施形態の変形例である制御基板 5 0 1 と略同様の構成であるが、後述する情報表示器 1 7 5 0、操作キー部 1 7 8 0、RAM クリアボタン、を備えている。

30

【 0 8 0 3 】

シール部 1 7 1 0 は、光透過性を有する素材で形成されており、基板ケース 1 7 0 0 の外ケース 4 5 P の左右方向中央部の上部に貼り付けられている。なお、シール部 1 7 1 0 は、夫々、複数の電子部品 5 9 5 (図示を省略) 等を跨いで配置されている。デートマーク部 1 7 2 0 は、基板ケース 1 7 0 0 の外ケース 4 5 P の左右方向中央部の下部に、外ケース 4 5 P の正面側において外ケース 4 5 P から凸形状となるように形成されている。開封禁止シール部 1 7 3 0 は、基板ケース 1 7 0 0 における左右方向右端部に形成されたシール貼付部 1 7 0 1 に貼付されている。なお、シール貼付部 1 7 0 1 は、キャップ 8 P によって覆われる部分である。RAM クリア操作部 1 7 8 5 は、基板ケース 1 7 0 0 の外ケース 4 5 P の左右方向右部の下部に形成されており、制御基板 1 7 0 5 の RAM クリアボタンを操作可能に構成されている。操作キー部 1 7 8 0 は、特定の鍵を差込み回転操作が可能な構造のものであり、特定の鍵を差込み口が基板ケース 1 7 0 0 の外ケース 4 5 P から露出していることで、制御基板 1 7 0 5 が基板ケース 1 7 0 0 に収納された状態で操作可能に設けられている。なお、操作キー部 1 7 8 0 は、遊技機 1 P の遊技を制御するメイン

40

50

CPUに対して、操作キー部1780が操作されたか否かの信号が送信可能に接続されている。

【0804】

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

10

【0805】

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

20

【0806】

図74-2(a)に示すように、シール部1710は、シール部1560と略同様の構成であり、印刷部1711、コード部1712、情報表示部1713、記載領域1570、および覗き部1574を備えている。また、コード部1712のQRコード（登録商標）を所定の端末機にて読み取ることによって、所定の端末機に表示される情報には、情報表示部1713に記載された文字列が含まれている。つまり、特定の情報を含む所定の情報が、コード部1712のQRコード（登録商標）と情報表示部1713の文字列といったように、異なる態様にて表示されていることとなる。ここで、コード部1712と情報表示部1713の構成が、シール部1560のコード部1572と情報表示部1573の構成と異なる。具体的には、コード部1712の有色領域と情報表示部1713の有色領域とに跨って「EF001」の文字列が印刷された構成となっている。このような構成のシール部1710であれば、コード部1712の有色領域と情報表示部1713の有色領域とのうちのいずれかを削り取って不正に情報を変更したりすると、シール部1560に比べて変更した痕跡が明確になり易く、不正な情報の変更を抑止することができる。さらに、前述した通り、シール部1560によって覆われた位置に設けられた電子部品798は覗き部1574から視認可能となっているが、これは電子部品798の少なくとも一部又は全体が制御基板に対して垂直をなす方向から覗き部1574を介して視認可能であるだけでなく、制御基板に対して垂直ではなく所定の角度をなす方向から覗き部1574を介して視認可能であることも意味するものである。具体的には、シール部1560によって覆われた位置に設けられた電子部品であって、制御基板1705に対して垂直をなす方向からは有色領域1575によって視認困難となっているものは、シール部1560に対して垂直ではなく所定の角度をなす方向から覗き部1574を介して視認可能となっていることである。

30

40

【0807】

図74-2(b)に示すように、デイトマーク部1720は、基板ケース1700を製造した年月日を表示する部分であり、日付表示部1721と年月表示部1726とから構成されている。日付表示部1721は、円形状の外縁に1~31までの目盛りが形成されており、円中心から延びる矢印によって製造された日付が示される形態となっている。年月

50

表示部 1726 は、円形状の外縁に 1 ~ 12 までの目盛りが形成されており、円中心から延びる矢印によって製造された月が示されるとともに、円中心に形成された数字によって製造された年が示される形態となっている。つまり、図 74 - 2 (b) に示されたデートマーク部 1720 においては、「2014 年 12 月 1 日」に基板ケース 1700 が製造されたことが示されることとなる。なお、図 74 - 2 (b) に示されたデートマーク部 1720 は、外ケース 45P を遊技機 1P の正面側から視認した場合のものであり、基板ケース 1700 を遊技機 1P の背面側から視認した場合には反転して示される（例えば、図 74 - 1 を参照。）こととなる。

【0808】

図 74 - 3 (a) に示すように、開封禁止シール部 1730 は、所定の文字列が印字される情報表示部 1731、QR コード（登録商標）等が印刷されるコード部 1732、偽造困難なホログラムが形成されているホログラム表示部 1735、を備えている。なお、コード部 1732 の QR コード（登録商標）を所定の端末機にて読み取ることによって、所定の端末機に表示される情報には、情報表示部 1731 に記載された文字列が含まれていてもよい。つまり、特定の情報を含む所定の情報が、コード部 1732 の QR コード（登録商標）と情報表示部 1731 の文字列といったように、異なる態様にて表示されている。

10

【0809】

図 74 - 3 (b) に示すように、また、開封禁止シール部 1730 がシール貼付部 1701 に貼付されると、基板ケース 1700 の内ケース 40P と外ケース 45P に跨って貼付されるように、内ケース 40P と外ケース 45P とが組合さったときの境界部 1738 の一部を覆うように貼付されることとなる。つまり、基板ケース 1700 に収納されている制御基板 1705 に接触するため、内ケース 40P と外ケース 45P とを分解すると、開封禁止シール部 1730 が破断されることとなる。つまり、開封禁止シール部 1730 は、シール部 1705 等といった種々の識別情報が付された識別表示部とは異なり、基板ケース 1700 を分解すると形状が変化する識別表示部である。また、開封禁止シール部 1730 の情報表示部 1731 およびコード部 1732 は、シール貼付部 1701 における遊技機 1P の背面側に全体が視認可能となるように開封禁止シール部 1730 が貼付されている。さらに、開封禁止シール部 1730 の情報表示部 1731 およびコード部 1732 は、基板ケース 1700 における基板ケース 1700 の厚み方向の天面に対して、基板ケース 1700 の厚み方向に一段低くなるような位置に設けられる。つまり、基板ケース 1700 におけるシール部 1710 と開封禁止シール部 1730 とでは、制御基板 1705 を制御基板 1705 の厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が異なるように構成されている。

20

30

【0810】

図 74 - 4 に示すように、情報表示器 1750 は、図示しない制御部と、横一列になるように構成された 4 つの 7 セグ表示部 1770a ~ 1770d と、各 7 セグ表示部の右下に形成された 4 つのドット表示部 1775a ~ 1775d から構成されている。また、情報表示器 1750 は、アウト球検出スイッチ 302a によって検知された結果を受信した主制御基板 300 にて、その検知結果に基づき計測されたデータが出力されるように主制御基板 300 からのデータ出力を可能に接続されている。さらに、情報表示器 1750 は、遊技機 1P の電源が ON 状態のときには、常時点灯している。そして、情報表示器 1750 においては、正面から視認した場合に左側に位置する 2 つの 7 セグ表示部 1770a、1770b および 2 つのドット表示部 1775a、1775b を識別表示部 1780a とし、右側に位置する 2 つの 7 セグ表示部 1770c、1770d および 2 つのドット表示部 1775c、1775d を比率表示部 1780b とする。なお、4 つの 7 セグ表示部 1770a ~ 1770d と、4 つのドット表示部 1775a ~ 1775d とは回路が結線されているものとする。

40

【0811】

[情報表示器 1750 における表示態様の説明]

50

次に、図 7 4 - 5 および図 7 4 - 6 を参照して、情報表示器 1 7 5 0 における具体的な表示態様について説明する。図 7 4 - 5 は、遊技機 1 P の性能表示に関して情報表示器 1 7 5 0 に表示される内容および表示形態を説明する表であり、図 7 4 - 6 は、遊技機 1 P の設定表示に関して情報表示器 1 7 5 0 に表示される内容および表示形態を説明する表である。

【 0 8 1 2 】

図 7 4 - 5 に示すように、情報表示器 1 7 5 0 において遊技機 1 P の性能を表示する場合には、比率表示部 1 7 8 0 b で、主制御基板 3 0 0 にて計算された数値が表示される。具体的には、初回電源投入時から所定区間（初回電源投入から総アウト球数が 3 0 0 個となつてから総アウト球数が 6 0 0 0 0 個となる毎）における遊技状態が低確状態のときの遊技球の払出球数と低確状態のとき（例えば、低確状態で時短遊技でないとき）の遊技球のアウト球数との比率が出力され、計算式としては、「（低確状態時の払出球数）÷（低確状態時のアウト球数）× 1 0 0」であつて、小数点以下第一位を四捨五入した値が出力される。なお、出力する数値が 1 0 0 以上である場合は、比率表示部に「99.」が表示される。また、RAM クリアおよび電源再投入をした場合であっても、RAM 異常時でない限り、今までの計測が引き継がれるように設定されている。

10

【 0 8 1 3 】

識別表示部 1 7 8 0 a においては、比率表示部 1 7 8 0 b において表示されている数値の種類について識別可能な情報が表示される。具体的には、現時点での現区間の計測値を表示している場合には「b L .」と表示され、前区間～前々々区間における計算値を表示している場合には「b 1 .」～「b 3 .」と表示される。なお、図 7 4 - 5 における点滅周期は、点灯 0 . 3 秒、消灯 0 . 3 秒とし、「b L .」～「b 3 .」の表示切替のタイミングは、各表示において 5 . 0 秒表示を繰り返すものとする。

20

【 0 8 1 4 】

ここで、本実施形態の遊技機 1 P における計測の流れについて説明する。まず、遊技機 1 P において初回電源投入されて遊技が開始されると、アウト球検出スイッチによって、低確状態のときにアウト球排出口から排出される遊技球の検出が開始される。ここで、アウト球排出口から排出される遊技球は、遊技領域における全てのアウト口からのものであるため、アウト球検出スイッチでの検出結果に基づく遊技球数が総アウト球数となる。そして、総アウト球数が 3 0 0 個となつてからは、低確状態における所定区間毎の払出球計測スイッチ（賞球として払出された遊技球数を検出するスイッチであつて、図示しない。）およびアウト球検出スイッチでの検出結果に基づき、メイン CPU にて計算された計算値が情報表示器 1 7 5 0 において出力される。

30

【 0 8 1 5 】

また、遊技機 1 P は、大当たり確率の設定を変更できるようなものであつて、設定キー 1 7 8 0 および RAM クリア操作部 1 7 8 5 の RAM クリアボタンの操作により大当たり確率の設定を変更可能である。具体的には、遊技機 1 P の電源が ON であつて、設定キー部 1 7 8 0 「ON」で RAM クリアボタン「ON」とすると、RAM クリアボタンの押圧回数に応じて、大当たり確率の設定を変更することができ、変更したい設定としたときに設定キー部 1 7 8 0 「OFF」にすると設定を確定することができる。また、遊技機 1 P の電源が ON であつて、設定キー 1 7 8 0 「ON」で RAM クリアボタンを操作しないと、後述するように情報表示器 1 7 5 0 に現在の遊技機 1 P の大当たり確率の設定が表示され、設定の確認をすることができる。なお、遊技機 1 P の出荷時、復旧情報の破損時、設定の変更中の電源の入り切り等で復旧エラー状態のときには、上述と同様に電源が ON であつて設定キー部 1 7 8 0 「ON」で RAM クリアボタン「ON」とすると、設定変更が可能であるが、電源が ON であつて設定キー 1 7 8 0 「ON」で RAM クリアボタンを操作しないと、遊技停止の状態となる。

40

【 0 8 1 6 】

図 7 4 - 6 に示すように、具体的には、本実施形態の遊技機 1 P では、大当たり確率を第 1 設定（低確率：3 0 0 分の 1）～第 6 設定（高確率：2 5 0 分の 1）の 6 段階に設定可

50

能である。この設定変更および設定確認において、情報表示部 1750 の右側に位置する 7 セグ表示部 1770 d では、変更しようとする設定値または現在設定されている設定値に応じて、「1」～「6」が点灯される。さらに、設定変更をした場合に、設定変更の終了から 5 秒間は全ての 7 セグ表示部 1770 a ～ 1770 d とドット表示部 1775 a ～ 1775 d とが点滅する。そして、5 秒間の点滅の後に識別表示部 1780 a、比率表示部 1780 b にて前述した遊技機 1 P の性能の表示が開始される。また、設定変更および設定確認において、設定変更中 / 設定確認中には「設定変更中です。」、「設定確認中です。」といった現在の状態を示す音声と警告サイレンとが出力されるとともにメイン液晶にて「設定変更中 / 設定確認中」といった表示がされる。なお、このような遊技機においては、大当たり確率の設定の種類によらず、大当たりのときの特定の演出（図 74 - 6 では、「第 1 演出」とする。）の選択率、およびハズレのときの特定の演出の選択率は一定のものとする。

【0817】

ここで、図 74 - 6 の表中に使用している語句について説明する。「（大当たりのとき / ハズレのとき）第 1 演出選択率」とは、「大当たり」又は「ハズレ」と判定されたときに実行される演出において、「第 1 演出」が選択（実行）される確率のことである。この「第 1 演出選択率」が、上述の通り、第 1 設定～第 6 設定の各設定の大当たり確率に依らず一定である。「（大当たりのとき / ハズレのとき）第 1 演出出現率」とは、第 1 始動装置又は第 2 始動装置への入球に基づき実行される演出において、「第 1 演出」が実行される確率のことである。「大当たり」のときの「第 1 演出出現率」は、各設定における「大当たり確率」に「第 1 演出選択率」を乗じることで算出できる数値である。また、「ハズレ」のときの「第 1 演出出現率」は、各設定における「ハズレ確率」に「第 1 演出選択率」を乗じることで算出できる数値である。「ハズレ確率」とは、非確変遊技状態の場合に第 1 始動装置又は第 2 始動装置への入球に基づく判定において、「ハズレ」と判定される確率のことであり、「1」から「大当たり確率」を減じることで算出できる数値である。「総合第 1 演出出現率」とは、非確変遊技状態の場合の第 1 始動装置又は第 2 始動装置への入球に基づく判定と共に選択（実行）される演出において、「第 1 演出」が実行される確率のことである。この「総合第 1 演出出現率」は、各設定における「大当たりのときの第 1 演出出現率」と「ハズレのときの第 1 演出出現率」との和となる数値である。また、「第 1 演出信頼度」とは、非確変遊技状態の場合の第 1 始動装置又は第 2 始動装置への入球に基づく判定に伴い「第 1 演出」が実行されたときに、実行された「第 1 演出」が「大当たり」との判定と共に実行された「第 1 演出」であることの確率である。この「第 1 演出信頼度」は、「第 1 演出出現率」を「総合第 1 演出出現率」で割ることで算出できる数値である。

【0818】

[第 5 実施形態の作用効果]

本実施形態のようなシール部 1720 を有する組立体 2 P を備える遊技機 1 P であれば、シール部 1720 に覗き部 1574 が設けられているので、検査者は、覗き部 1574 を介して、基板ケース 1700 に収納されている制御基板 1705 を視認して、制御基板 1705 に対する不正が行われたか否かを確認することができる。したがって、覗き部 1574 のようなものが設けられていないような基板ケースを備えた遊技機に比べて、検査者は、制御基板 1705 に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。また、このようなシール部 1720 においては、複数の有色領域である記載領域 1570 に所定の文字を記載することができるため、光透過性を低下させたような有色領域がなく透明な部分に所定の文字が記載されるようなシールに比べて、検査者が文字による情報の内容を確認し易いものでもある。さらに、このようなシール部においては、透明な覗き部 1574 が複数の有色領域である記載領域 1570、コード部 1712、情報表示部 1713 の間に設けられているため、複数の有色領域のみが並べて設けられているようなものに比べて、有色領域が目立つこととなり、記載領域 1570、コード部 1712、情報表示部 1713 に記載された文字等を検査者が

10

20

30

40

50

確認し易い。

【 0 8 1 9 】

また、本実施形態のようなシール部 1 7 2 0 とデートマーク部 1 7 2 0 とを有する組立体 2 P を備える遊技機 1 P によれば、シール部 1 7 2 0 の記載領域 1 5 7 0 に記載される開封年月日と、デートマーク部 1 7 2 0 に表示された製造年月日と、は、異なる情報であるものの、所定の時系列の関係を有している。具体的には、シール部 1 7 2 0 の記載領域 1 5 7 0 に記載される開封年月日は、デートマーク部 1 7 2 0 に表示された製造年月日に比べて、必ず新しい年月日となっている。したがって、検査者は、シール部 1 7 2 0 の記載領域 1 5 7 0 の開封年月日と、デートマーク部 1 7 2 0 の製造年月日と、の整合性を確認することによって、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

10

【 0 8 2 0 】

さらに、本実施形態のようなシール部 1 7 2 0 と開封禁止シール部 1 7 3 0 とを有する組立体 2 P を備える遊技機 1 P によれば、シール部 1 7 2 0 のコード部 1 7 1 2 と情報表示部 1 7 1 3 に表示されている情報は、開封禁止シール部 1 7 3 0 に表示されている情報と紐付けされている。したがって、検査者は、シール部 1 7 2 0 の情報と開封禁止シール部 1 7 3 0 の情報との整合性を確認することで、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。また、開封禁止シール部 1 7 3 0 のコード部 1 7 3 2 は、基板ケース 1 7 0 0 の厚み方向において、制御基板 1 7 0 5 を当該厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が、当該仮想面からシール部 1 7 2 0 のコード部 1 7 1 2 及び情報表示部 1 7 1 3 までの距離とは異なるように設けられている。したがって、検査者は、開封禁止シール部 1 7 3 0 のコード部 1 7 3 2 とシール部 1 7 2 0 のコード部 1 7 1 2 及び情報表示部 1 7 1 3 とが同じ高さで同一の平面上に設けられているようなものに比べて、開封禁止シール部 1 7 3 0 のコード部 1 7 3 2 とシール部 1 7 2 0 のコード部 1 7 1 2 及び情報表示部 1 7 1 3 との情報を視認し易く、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

20

【 0 8 2 1 】

そして、本実施形態のような識別表示 5 2 3 における文字 1 3 7 1 と文字 1 3 7 2 とを有する組立体 2 P を備える遊技機 1 P によれば、文字 1 3 7 1 と文字 1 3 7 2 とは、識別表示部 1 3 9 0 の厚さ方向における異なる階層となるように形成されているため、階層 1 3 8 1 の文字 1 3 7 1 と階層 1 3 8 2 の文字 1 3 7 2 とは、基板ケース 1 7 0 0 の天面からの距離が異なるように形成されている。このような識別表示 5 2 3 は、ケース部 1 7 0 0 を形成する部材の内部に形成されているため、例えば、識別表示 5 2 3 の全体がケース部の外面又は内面に形成されている場合に比べて、除去され難いものである。また、識別表示 5 2 3 は、基板ケース 1 7 0 0 の厚さ方向における天面からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることとなるため、一層のみに形成されている場合に比べて除去され難いものとなっている。このような識別表示 5 2 3 であれば、もし、不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることで基板ケース 1 7 0 0 に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できるものであるといえる。さらに、識別表示 5 2 3 における文字 1 3 7 1 と文字 1 3 7 2 とは、平面視において、重複する部分がないとともに離間しているため、組立体 2 P に対して遊技機の背面側から視認したときに、文字 1 3 7 1 と文字 1 3 7 2 とを共に俯瞰可能であり、制御基板 1 7 0 5 等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。

30

40

【 0 8 2 2 】

またさらに、本実施形態のような識別表示 5 2 3 における文字 1 3 7 1 と文字 1 3 7 2 とを有する組立体 2 P を備える遊技機 1 P によれば、文字 1 3 7 1 と文字 1 3 7 2 とは、識別表示部 1 3 9 0 の厚さ方向における異なる階層となるように形成されているため、階層 1 3 8 1 の文字 1 3 7 1 と階層 1 3 8 2 の文字 1 3 7 2 とは、制御基板 1 7 0 5 の所定の面（例えば、制御基板 1 7 0 5 を厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面）

50

からの距離が異なるように形成されている。このような識別表示 5 2 3 は、ケース部 1 7 0 0 を形成する部材の内部に形成されているため、例えば、識別表示 5 2 3 の全体がケース部の外面又は内面に形成されている場合に比べて、除去され難いものである。また、識別表示 5 2 3 は、制御基板 1 7 0 5 の所定の面からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることとなるため、一層のみに形成されている場合に比べて除去され難いものとなっている。このような識別表示 5 2 3 であれば、もし、不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることで基板ケース 1 7 0 0 に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できるものであるといえる。さらに、識別表示 5 2 3 における文字 1 3 7 1 と文字 1 3 7 2 とは、平面視において、重複する部分がないとともに離間しているため、組立体 2 P に対して遊技機の背面側から視認したときに、文字 1 3 7 1 と文字 1 3 7 2 とを共に俯瞰可能であり、制御基板 1 7 0 5 等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。

10

【 0 8 2 3 】

またそして、本実施形態のようなシール部 1 7 2 0 を有する組立体 2 P を備える遊技機 1 P であれば、コード部 1 7 1 2 の Q R コード（登録商標）と情報表示部 1 7 1 3 の文字列と、いったように互いに紐付けされるとともに同じ特定の情報を含む情報が異なる態様で表示されている。したがって、コード部 1 7 1 2 に対する不正は難しく、情報表示部 1 7 1 3 の情報が不正に改竄されていたとしても、検査者が、コード部 1 7 1 2 との整合性を確認することで、不正行為等の有無を容易に確認することができるとともに、不正行為を抑止することができる。また、シール部 1 7 2 0 においては、コード部 1 7 1 2 及び情報表示部 1 7 1 3 と、記載領域 1 5 7 0 との間に、覗き部 1 5 7 4 が形成されているため、上述と同様に、制御基板 1 7 0 5 に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。

20

【 0 8 2 4 】

さらにまた、本実施形態のようなシール部 1 7 1 0 と情報表示器 1 7 5 0 とを有する組立体 2 P を備える遊技機 1 P によれば、例えば、情報表示器 1 7 5 0 等といった一部の電子部品は覗き部 1 5 7 4 を介さずとも視認可能である。したがって、即座且つ容易に視認が必要な一部の電子部品は、視認が容易であるため、不正行為の確認が容易である。また、覗き部 1 5 7 4 を介さずとも視認可能な一部の電子部品は、覗き部 1 5 7 4 を介して視認可能な電子部品に比べて、制御基板 1 7 0 5 上で目立つため、覗き部 1 5 7 4 を介さずとも視認可能な一部の電子部品に対する不正行為を抑止することができる。特に、情報表示器 1 7 5 0 は、遊技機 1 P の遊技盤ユニット 1 2 を開放して容易な視認を必要とする部材であるため、上述のような効果を奏することが必要とされる。

30

【 0 8 2 5 】

[第 5 実施形態のその他の形態]

上述の実施形態においては、詳細な説明を省略したが、シール部 5 4 2 , 1 5 6 1 , 1 5 6 2、識別表示 5 2 1 , 5 2 2 , 5 2 3、コネクタ 7 7 1 ~ 7 7 6 も有する。これらのうちシール部 5 4 2 , 1 5 6 1 , 1 5 6 2 および識別表示 5 2 1 , 5 2 2 , 5 2 3 は、識別可能な所定の情報が表示されているため、所謂、識別表示であるとしてもよい。また、識別可能な所定の情報が表示されているものとしては、シール部 1 7 1 0、デタマーク部 1 7 2 0、開封禁止シール部 1 7 3 0、遊技機の性能表示や設定表示を表示する情報表示器 1 7 5 0 も識別表示に含まれるとしてもよい。さらに、図示していないが、制御基板 1 7 0 5 において設けられた種々の電子部品のうち、リード抵抗に表示されたカラーコード、ネットワーク抵抗に表示された識別コード、IC やコンデンサやトランジスタに表示された型番コード等も、識別可能な所定の情報が表示されているため、識別表示であるとしてもよい。そして、上述の実施形態におけるコネクタ 7 7 1 ~ 7 7 6 については、各々で開口部の形状やピン数が異なるため、コネクタ 7 7 1 ~ 7 7 6 の各々の開口部の形状やピン数は識別可能な情報であり、識別表示に含まれるものとしてもよい。なお、図示していないが、コネクタ 7 7 1 ~ 7 7 6 の各々の近傍には、制御基板 1 7 0 5 上にコネクタ番号

40

50

が表示されており、このコネクタ番号も識別可能な情報であり、識別表示に含まれるものとしてもよい。

【 0 8 2 6 】

また、上述の実施形態においては、シール部 1 7 1 0 の覗き部 1 5 7 4 において、覗き部 1 5 7 4 から制御基板 1 7 0 5 の電子部品が視認可能であるものとしたが、当該電子部品が視認可能な領域はこれに限定されず、制御基板 1 7 0 5 の電子部品が基板ケース 1 7 0 5 を介しても視認可能な領域であれば、種々の態様のものであってもよく、同様の効果を奏する。例えば、複数の有色領域で視認困難な領域が設けられ、複数の視認困難な領域の間で当該有色領域に比べて光透過性の高い領域から制御基板を視認可能であれば、当該領域も同様の効果を奏する。また、これらの視認可能な領域は、制御基板の電子部品が視認可能であるだけでなく、制御基板自体、制御基板の配線パターン、電子部品の足等も視認可能であり、同様の効果を奏する。また、これらの視認可能な領域においては、後述する R O M の透明ソケット（コネクタ）も視認でき、R O M だけでなく I C 、トランジスタ、種々の抵抗等の様々な電子部品に対しても透明ソケット（コネクタ）が設けられている場合には、それらの透明ソケット（コネクタ）を視認できる。このような視認可能な領域が設けられていると、電子部品に対する不正行為を抑止できる、といった同様の効果を奏する。

10

【 0 8 2 7 】

さらに、上述の実施形態においては、識別表示 5 2 3 はシール部 5 4 2 に印字されているものとしたが、図 7 0 及び図 7 1 において説明したように、基板ケース 1 7 0 0 を形成する部材の内部に形成された識別表示 5 2 3 を備えていてもよい。このような識別表示 5 2 3 としては、上述のように文字 1 3 7 1 ~ 1 3 7 6 から構成されていてもよいが、これに限定されず種々の構成のものであってもよい。例えば、複数の識別可能な所定の情報で構成、所謂、複数の識別表示で構成されているものであってもよい。つまり、複数の識別表示が複数の階層に分かれて形成されているものであってもよい。例えば、図 7 4 - 7 に示すような構成のものであってもよい。図 7 4 - 7 は、基板ケースを形成する部材の内部に形成された識別表示の変形例を説明する図であり、(a) は、変形例に係る基板ケース 1 7 9 0 の識別表示部 1 7 9 1 の断面図であり、(b) は、変形例に係る基板ケース 1 7 9 5 の識別表示部 1 7 9 6 の断面図である。なお、図 7 4 - 7 の識別表示 1 7 9 4 , 1 7 9 9 は、図 7 0 及び図 7 1 の識別表示 5 2 3 と同様に、例えば、識別表示部 1 7 9 1 , 1 7 9 6 の内部において、3 D レーザ彫刻によって形成されているものとする。また、識別表示 1 7 9 4 , 1 7 9 9 及び識別表示 5 2 3 (図 7 0 及び図 7 1 を参照。) は、基板ケースが金型によって成型されることによって形成されたものであってもよい。

20

30

【 0 8 2 8 】

図 7 4 - 7 (a) に示すように、変形例に係る基板ケース 1 7 9 0 における識別表示 1 7 9 4 は、「 A 」、「 B 」、「 C 」、「 0 」、「 3 」の 5 つの識別表示で構成されており、識別表示部 1 7 9 1 を形成する部材（外ケースの素材）の内部に形成されている。また、識別表示 1 7 9 4 は、識別表示部 1 7 9 1 において厚み方向の 3 つの階層 1 7 9 3 a ~ 1 7 9 3 c に分かれて設けられている。識別表示 1 7 9 4 において、「 A 」の識別表示 1 7 9 2 b は、階層 1 7 9 3 a に形成されており、「 B 」の識別表示 1 7 9 2 c は、階層 1 7 9 3 b に形成されており、「 C 」の識別表示 1 7 9 2 a と「 0 」の識別表示 1 7 9 2 d と「 3 」の識別表示 1 7 9 2 e は、階層 1 7 9 3 c にて上下方向（図 7 4 - 1 の上下方向）に重ならないように形成されている。そして、このような構成の識別表示部 1 7 9 1 を左側（図 7 4 - 1 の左右方向の左から右に向かう方向）から視認した場合に、「 A 」、「 B 」、「 C 0 3 」の各々が異なる階層となるように視認できるとともに、「 C 」、「 0 」、「 3 」が重ならないような構成の識別表示 1 7 9 4 を視認できる。

40

【 0 8 2 9 】

図 7 4 - 7 (b) に示すように、変形例に係る基板ケース 1 7 9 5 における識別表示 1 7 9 9 は、識別表示 1 7 9 4 と同様に、「 A 」、「 B 」、「 C 」、「 0 」、「 3 」の 5 つの識別表示で構成されており、識別表示部 1 7 9 6 を形成する部材（外ケースの素材）の内

50

部に形成されている。また、識別表示 1794 は、識別表示部 1791 において厚み方向の 4 つの階層 1793a ~ 1793d に分けられて設けられている。識別表示 1799 において、「A」の識別表示 1797b は、階層 1798a に形成されており、「B」の識別表示 1797d と「0」の識別表示 1797c は、階層 1798b に形成されており、「3」の識別表示 1797a は、階層 1798c に形成されており、「C」の識別表示 1797e は、階層 1798d に形成されている。そして、識別表示部 1796 を遊技機 1P の背面側から視認した場合に、「A」、「B」、「C」が左右方向（図 74 - 1 の左右方向）に重ならないように視認でき、識別表示部 1796 を左側（図 74 - 1 の左右方向の左から右に向かう方向）から視認した場合に、「0」、「3」の各々が異なる階層で重ならないような構成の識別表示 1799 を視認することができる。

10

【0830】

このような構成の識別表示 1794、1799 及び識別表示 523（図 70 及び図 71 を参照。）によれば、基板ケースの天面から特定の識別表示までの距離が異なったり、基板ケースに収納されている制御基板 1705 から特定の識別表示までの距離が異なったりするように構成することができる。具体的には、例えば、識別表示 1794 において、識別表示 1792b は、識別表示 1792a に比べて、基板ケース 1790 の天面からの距離が小さいものの、制御基板 1705 からの距離が大きいものとなるように形成されている。また、識別表示 1792c は、基板ケース 1790 の天面からの距離について、識別表示 1792a に比べて小さいものの、識別表示 1792b に比べて大きいものとなるように形成されている。一方で、識別表示 1792c は、制御基板 1705 からの距離について、識別表示 1792a に比べて大きいものの、識別表示 1792b に比べて小さいものとなるように形成されている。

20

【0831】

また、このような構成の識別表示 1794、1799 及び識別表示 523（図 70 及び図 71 を参照。）によれば、識別表示部の厚みを構成する面（図 74 - 1 の左右方向の側面を形成する面）から特定の識別表示までの距離も異なるように構成することができる。また、このような構成の識別表示 1794、1799 及び識別表示 523（図 70 及び図 71 を参照。）によれば、基板ケースの天面、制御基板 1705、および識別表示部の厚みを構成する面のいずれかから特定の識別表示の距離が略同じとなるように構成することもできる。以上のように識別表示部を形成する部材の内部に複数の階層に分かれて形成された識別表示であれば、上述と同様に、各識別表示を除去され難いとともに、削られて除去された場合には除去の痕跡が残るため、不正行為の発生が抑制できる。なお、上記において、制御基板 1705 から各識別表示までの距離とは、制御基板 1705 における配線パターンが形成されている面から各識別表示までの距離のことをいうものとする。

30

【0832】

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

40

【0833】

さらに、上述の識別表示 1794、1799 においては、個々に独立した識別表示 1792a ~ 1792e、1797a ~ 1797e で構成されているものとしたが、複数の識別表示のうちの一部の識別表示で一つの識別表示を構成するようなものであってもよい。

具体的には、識別表示 1794 においては、2 つの識別表示 1792b、1792c で識

50

別可能な所定の情報を構成するとともに、3つの識別表示1792a, 1792d, 1792eで識別可能な所定の情報を構成するものとしてもよい。識別表示1799においては、2つの識別表示1797a, 1797cで識別可能な所定の情報を構成するとともに、3つの識別表示1797b, 1797d, 1797eで識別可能な所定の情報を構成する、といったように視認可能な方向や角度に応じて異なる識別表示を構成するものとしてもよい。そして、識別表示1794, 1799においては、図70及び図71で説明した識別表示523と同様に、各々の5つの識別表示で一つの識別可能な所定の情報を構成するものとしてもよい。このように5つの識別表示で一つの識別可能な所定の情報を構成するものとして、具体的には、「製」「造」「番」「号」「N . . .」といった組合せのものがある。より具体的には、例えば、識別表示部1791において、階層1793aに識別表示として「製」、「造」が表示され、階層1793bに識別表示として「番」、「号」が表示され、階層1793cに識別表示として「N . . .」、「1234」が表示される、といったものであってもよい。また、識別表示部1390（図70及び図71を参照。）において、階層1381の識別表示1371の位置に識別表示として「製」が表示され、階層1382の識別表示1372の位置に識別表示として「造」が表示され、階層1383の識別番号1373の位置に識別表示として「番」が表示され、階層1384の識別番号1374の位置に識別表示として「号」が表示され、階層1382の識別表示1375の位置に識別表示として「N . . .」が表示され、階層1383の識別番号1376の位置に識別表示として「1234」が表示される、といったものであってもよい。

【0834】

そして、上述の識別表示1794, 1799及び識別表示523（図70及び図71を参照。）によれば、識別表示を「A」、「B」、「C」、「0」、「3」の5つの識別表示で構成されているものとしたが、これに限定されず、種々の態様の識別表示が表示されているものであってもよい。具体的には、識別表示部1791において、階層1793aに識別表示として「メーカー名称」が表示され、階層1793bに識別表示として「機種名称」が表示され、階層1793cに識別表示として「製造場所」、「製造年月日」、「制御基板の素材名称」が表示されるものであってもよい。また、識別表示部1791におけるその他の具体例としては、階層1793aに識別表示として「QRコード（登録商標）」が表示され、階層1793bに識別表示として「機種名称」が表示され、階層1793cに識別表示として「メーカー名称」が表示される、といったものであってもよい。さらに、識別表示部1791において、階層1793aに識別表示として「製」、「造」が表示され、階層1793bに識別表示として「番」、「号」が表示され、階層1793cに識別表示として「N . . .」、「1234」が表示される、といったものであってもよい。

【0835】

またそして、識別表示部1390（図70及び図71を参照。）において、階層1381に識別表示として「メーカー名称」が表示され、階層1382に識別表示として「機種名称」が表示され、階層1383に識別表示として「製造場所」、「製造年月日」が表示され、階層1384に識別表示として「制御基板の素材名称」が表示される、といったものであってもよい。また、識別表示部1390におけるその他の具体例としては、階層1381に識別表示として「QRコード（登録商標）」が表示され、階層1382に識別表示として「機種名称」が表示され、階層1383に識別表示として「メーカー名称」が表示され、階層1384に識別表示として「制御基板の素材名称」が表示される、といったものであってもよい。さらに、識別表示部1390において、階層1381に識別表示として「製」、「造」が表示され、階層1382に識別表示として「番」、「号」が表示され、階層1383に識別表示として「N . . .」が表示され、階層1384に識別表示として「1234」が表示され、各々の識別表示が遊技機1Pの背面側から視認可能なように重ならないように表示される、といったものであってもよい。

【0836】

さらにそして、上述の実施形態では、基板ケースの識別表示部に形成された識別表示について詳細に説明したが、識別可能な所定の情報は制御基板に表示されていてもよい。例え

ば、制御基板と基板ケースを有する制御手段における基板ケースの厚み方向における異なる位置に種々の識別表示が表示されているものがある。具体的には、基板ケースの天面に最も近い位置に識別表示として「QRコード（登録商標）」が表示され、識別表示としての「QRコード（登録商標）」に比べて制御基板に近い位置に識別表示として「機種名称」が表示され、制御基板に最も近い位置又は制御基板自体に「メーカー名称」が表示されているものがある。

【0837】

（第6実施形態）

次に、図75-1～図75-9を参照して、上述した本発明の第4実施形態の変形例の一つである第6実施形態について説明する。図75-1は第6実施形態に係る制御基板501が収納された基板ケース1803の背面図である。図75-2はシール部1560及びシール部1561を介して斜め上方から電子部品595を見た状態を示す図である。図75-3は透明ソケット1801の（a）平面図、（b）側面図である。図75-4は基板ケース1805～1808における図75-1のC-C線に相当する位置の矢視方向断面図（a）～（d）である。図75-5は基板ケース1809、1810における、図75-1のC-C線に相当する位置の矢視方向断面図（a）、（b）である。図75-6は特殊な位置表示部541を示す説明図である。図75-7はシール部1560の光透過性を低下させる一方法の説明図である。図75-8は賞球基板1811を収納したケース部1813の模式的な背面図である。図75-9は演出基板1821を収納したケース部1823の模式的な背面図である。なお、以下に説明する第6実施形態において、第4実施形態と同じ構成のものは、第4実施形態と同じ符号を使用して詳細な説明を省略する。

【0838】

図75-1に示すように、第6実施形態の遊技機1Pは、主に制御基板501、制御基板501に搭載されたROM502、制御基板501に実装された複数の電子基板595、これらを収納するケース部1803、ケース部1803に貼り付けられたシール部1560及びシール部1561、ROM502に貼り付けられたシール部1562、ケース部1803に設けられた識別表示部1390で構成される。ケース部1803以外は、既に説明済みのものである。ケース部1803についても、位置表示部541がシール部1560に設けられていること以外は、ケース部1551とほぼ同様の内容である。

【0839】

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

【0840】

[ROM502の装着部分]

本実施形態では、図75-3に示すように、ROM502は、透明ソケット（コネクタ）1801を介し、取り外し可能に制御基板501に装着されている。図75-3（a）は、透明ソケットにROMが装着された状態の平面図であり、図75-3（b）は、透明ソケットにROMが装着された状態の側面図である。なお、両図とも制御基板501は、省略してある。透明ソケット1801は、通常のソケットと機能は同じであるが、高さがありソケットの樹脂部分が透明体で形成されている。すなわち、ソケットの内部においても、ROM502の第一信号ピン582に不正な配線等が接続されていないか、目視できるようになっている。これにより、いわゆるぶら下がり基板等の不正行為の発生を抑制することができる。さらにいえば、透明ソケット1801が制御基板501に実装された状態

で、透明ソケット 1801 のピン 1802 a が目視できるようになっている。これにより、ピン 1802 a に不正な配線等が接続されるのを抑止できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【0841】

[位置表示部 541]

本実施形態では、図 75 - 4 (d) に示すように、位置表示部 541 は線状の凹部となっている。図 75 - 4 (d) は、ケース部 1803 において、図 75 - 1 の C - C 線に相当する位置の矢方向断面を示している。図 75 - 4 (d) に示すように、ケース部 1803 の位置表示部 541 は、シール部 1560 の外縁よりも一回り大きく、ケース部 1803 の内面 532 に形成された線状の凹部であり、後側に向かって凹んだ凹部である。ケース部 1803 の外面 531 には、印刷部 1571 が印刷されたシール部 1560 が貼り付けられている。

10

【0842】

また、本実施形態の変形例として、図 68 及び図 69 に示すように、位置表示部 541 がケース部 1103, 1203 の内面 532 に形成されており、それを目印としてシール部 1560 を外面 531 に貼り付けるようにしてもよい(図示せず)。また、別の変形例として、図 75 - 4 (c) に示すように、位置表示部 541 を線状の凸部としてもよい。図 75 - 4 (c) は、ケース部 1803 の変形であるケース部 1807 において、図 75 - 1 の C - C 線に相当する位置の矢方向断面を示している。図 75 - 4 (c) に示すように、ケース部 1807 の位置表示部 541 は、シール部 1560 の外縁よりも一回り大きく、ケース部 1807 の内面 532 に形成された線状の凸部であり、前側に突出している。ケース部 1807 の外面 531 には、印刷部 1571 が印刷されたシール部 1560 が貼り付けられている。すなわち、本段落と前段落に記載された位置表示部 541 は、内面 532 に凹、又は / 及び、凸により形成されている。

20

【0843】

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

30

【0844】

また、外面 531 にシール部を貼付し、内面 532 に位置表示部 541 を設ける場合、位置表示部 541 は、外面 531 に貼付されたシール部 1560 の外縁、又は / 及び、シール部 1560 の内縁、又は / 及び、シール部 1560 の内外を交差するように形成することができる。これについて簡単に説明する。図 75 - 6 における、ケース部 1820 に設けられた位置表示部 541 a は、シール部 1560 の内縁に形成されたものであり、位置表示部 541 b の図中左右方向に延びる部分は、シール部 1560 の内外を交差するように形成されたものである。位置表示部 541 の図中上下方向に延びる部分は、シール部 1560 の外縁上であるが、これも内外を交差するように形成されたといえる。

40

【0845】

また、本実施形態の変形例として、図 75 - 2 (a) に示すように、シール部 1560 をケース部 1805 の外面 531 に貼付し、位置表示部 541 を線状の凸部として外面 531 に設けてもよい。図 75 - 2 (a) は、ケース部 1803 の変形であるケース部 1805 において、図 75 - 1 に示す C - C 線に相当する位置の矢方向断面を示している。図 75 - 2 (a) に示すように、ケース部 1805 の位置表示部 541 は、シール部 1560 の外縁よりも一回り大きく、外面 531 に形成された線状の凸部であり、後側に突出している。位置表示部 541 の内側には、印刷部 1571 が印刷されたシール部 1560 が貼り付けられている。

50

【 0 8 4 6 】

線状の凸部である位置表示部 5 4 1 が設けられているので、例えば、手が触れた場合などに、平面状のケース部にシール部 1 5 6 0 が貼り付けられる場合に比べて、シール部 1 5 6 0 の剥がれを防止することができる。すなわち、シール部 1 5 6 0 を貼付する目印とすると共に、貼付後はシール部 1 5 6 0 の剥がれを防止することが出来る。シール部 1 5 6 0 の一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部 5 4 1 であれば、シール部 1 5 6 0 が保護されるため、検査者は、シール部 1 5 6 0 に印刷された印刷部 1 5 7 1 を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

10

【 0 8 4 7 】

また、別の変形例として、図 7 5 - 2 (b) に示すように、シール部 1 5 6 0 をケース部 1 8 0 6 の外面 5 3 1 に貼付し、位置表示部 5 4 1 を外面 5 3 1 に設けるものとして、位置表示部 5 4 1 を線状の凹部としてもよい。図 7 5 - 2 (b) は、ケース部 1 8 0 3 の変形であるケース部 1 8 0 6 おいて、図 7 5 - 1 に示す C - C 線に相当する位置の矢方向断面を示している。図 7 5 - 2 (b) に示すように、ケース部 1 8 0 6 の位置表示部 5 4 1 は、シール部 1 5 6 0 の外縁よりも一回り大きく、外面 5 3 1 に形成された線状の凹部であり、前側に向かって凹んだ凹部である。位置表示部 5 4 1 の内側には、印刷部 1 5 7 1 が印刷されたシール部 1 5 6 0 が貼り付けられている。

【 0 8 4 8 】

また、別の変形例として、図 7 5 - 5 (a) に示すように、シール部 1 5 6 0 をケース部 1 8 0 9 の外面 5 3 1 に貼付し、位置表示部 5 4 1 を外面 5 3 1 に設けるものとして、位置表示部 5 4 1 を内面 5 3 2 にも設けてもよい。図 7 5 - 5 (a) は、ケース部 1 8 0 3 の変形であるケース部 1 8 0 9 おいて、図 7 5 - 1 に示す C - C 線に相当する位置の矢方向断面を示している。外面 5 3 1 の位置表示部 5 4 1 によって、シール部 1 5 6 0 が保護されると共に、内面 5 3 2 の位置表示部 5 4 1 により、より正確な位置にシール部 1 5 6 0 を張り付けることができる。

20

【 0 8 4 9 】

また、別の変形例として、図 7 5 - 5 (b) に示すように、シール部 1 5 6 0 をケース部 1 8 1 0 の外面 5 3 1 に貼付し、位置表示部 5 4 1 を外面 5 3 1 に設けるものとして、位置表示部 5 4 1 を凸部と凹部としてもよい。図 7 5 - 5 (b) は、ケース部 1 8 3 の変形であるケース部 1 8 1 0 おいて、図 7 5 - 1 に示す C - C 線に相当する位置の矢方向断面を示している。シール部 1 5 6 0 をより保護することができる。

30

【 0 8 5 0 】

上記の位置表示部 5 4 1 は、凸部又は / 及び凹部であるが、シール部 1 5 6 0 を貼付する位置を表示することができれば、凸部又は / 及び凹部でなくてもよい。位置表示部 5 4 1 は、後述の覗き部 1 5 7 4 を避けた位置に形成されている。なお、「形成され」とは、一体的に形成されているものに限らず、シール等により取付けられるものも含む意である。また、位置表示部 5 4 1 は、シール部 1 5 6 0 の一部 (角部) の位置を表示する L 字状のものでよい。また、ケース部 1 8 0 3 の第 1 面 5 3 1 の裏の所定位置とは、ケース部 1 8 0 3 の内面 5 3 2 を指すだけではない。基板 5 0 1 が無い状態でシール部 1 5 6 0 を貼付することを想定していれば、内ケース 4 0 P 上に位置表示部 5 4 1 を設けてもよく、基板 5 0 1 を内包した状態でシール部 1 5 6 0 を貼付することを想定していれば、基板上に位置表示部 5 4 1 を設けてもよい。

40

【 0 8 5 1 】

[シール部 1 5 6 0]

本実施形態では、図 7 5 - 1 に示すように、印刷部 1 5 7 1 が印刷されたシール部 1 5 6 0 は、ケース部 1 8 0 3 やシール部 1 5 6 1 の光透過性よりも低く、且つ、電子部品 5 9 5 を透視可能な所定の光透過性を有している。シール部 1 5 6 0 の光透過性は、一様である必要はない。例えば、模様のようなものを印刷することで光透過性を低下させてもよい

50

。この場合、部分で光透過性が異なっていたとしても、全体としてケース部 1 8 0 3 やシール部 1 5 6 1 よりも光透過性が低くなっていればよい。本実施形態でも、図中斜線部分に薄い線の模様が印刷されており光透過性を低下させている。模様によって光透過性が異なることを図 7 5 - 7 を用いて簡単に説明する。図 7 5 - 7 (a) は、シール部 1 5 6 0 の背景が波のような模様になっており、図 7 5 - 7 (b) は、シール部 1 5 6 0 a の背景が格子状になっている。両社とも電子部品 5 9 5 を透視することはできるが、図 7 5 - 7 (a) のほうが光透過性が低いことがわかる。

【 0 8 5 2 】

なお、ケース部 1 8 0 3 は、最も高い所定の光透過性を有し、シール部 1 5 6 1 は、ケース部 1 8 0 3 の光透過性よりも若干低い所定の光透過性を有している。これにより、ROM 5 0 2 は、ケース部 1 8 0 3 の光透過性で視認可能、電子部品 5 9 5 は、シール部 1 5 6 1 又はシール部 1 5 6 0 の光透過性で視認可能となっている。シール部 1 5 6 1 の光透過性をケース部 1 8 0 3 やシール部 1 5 6 1 の光透過性よりも低くする方法としては、シール部 1 5 6 1 の素材の光透過性を低下させてもいいし、印刷部 1 5 7 1 によって、光透過性を低下させてもいい。

【 0 8 5 3 】

シール部 1 5 6 0 の光透過性と、ケース部 1 5 5 1 やシール部 1 5 6 1 の光透過性とが同等の場合より、シール部 1 5 6 0 の偽造が困難になり、不正行為の発生を抑制できる。また、模様によって光透過性を低くしている場合は、一見すると模様によって光透過性を下げていることがわからないため、よりシール部 1 5 6 0 の偽造が困難になり、不正行為の発生を抑制できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【 0 8 5 4 】

また、本実施形態では、図 7 5 - 1 に示すように、シール部 1 5 6 0 の有色領域 1 5 7 5 でなく所定の文字が付されていない部分に、所定の角度から見たときにのみ識別可能となる固有情報 1 8 0 4 (本実施形態では K) が表示されている。なお、本実施形態では、文字であるが、記号でも図でもよい。また、模様により固有情報が形成される第 1 の領域 1 8 1 4 と、文字等と模様により固有情報が形成される第 2 の領域 1 8 1 5 の境界で、模様の連続性が変化するようにになっている。これによれば、シール部 1 5 6 0 の偽造が一層困難になるため、不正行為の発生をより抑制できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。なお、シール部 1 5 6 0 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。

【 0 8 5 5 】

また、図 7 5 - 2 に示すように、シール部 1 5 6 1 を通して視認できる範囲とシール部 1 5 6 0 を通して視認できる範囲には、異なる電子部品 5 9 5 が少なくとも 1 つ以上取付けられている。電子部品 5 9 5 の種類に応じた光透過性を有するシール部を貼り付けることで不正を発見しやすく、且つ、不正を行い難くすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【 0 8 5 6 】

なお、シール部 1 5 6 1 に記載される情報としては、機種名、型式記号、外部端子情報、メーカー名、QRコード(登録商標)、定格電圧、消費電力、注意事項等が想定される。また、シール部 1 5 6 1 とシール部 1 5 6 0 は、ROM 5 0 2 の装着箇所が視認できる角度を有する位置に貼付けられる。

【 0 8 5 7 】

[第 1 表示、第 2 表示]

また、本実施形態では、制御基板 5 0 1 と、ROM 5 0 2 と、電子部品 5 9 5 とを含むケース部 1 8 0 3 を制御手段と呼び、制御手段のうち異なる所定箇所に第 1 表示 1 3 7 1 と第 2 表示 1 3 7 2 とを設けている。第 1 表示 1 3 7 1 と第 2 表示 1 3 7 2 とは、制御基板 5 0 1 の ROM 5 0 2 が搭載される側の面 5 0 1 a から第 1 表示 1 3 7 1 , 第 2 表示 1 3 7 2 が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっている。なお、第 1 表示 1 3 7 1 及び第 2

10

20

30

40

50

表示 1 3 7 2 は、識別表示部 1 3 9 0 だけを指すのではなく、図 7 5 - 6 に示すように、制御手段に設けられ、制御基板 5 0 1 の R O M が搭載される側の面 5 0 1 a からの距離が異なるものであればこれも含まれる。制御基板 5 0 1 の外ケース 4 5 P 側の面 5 0 1 a、その反対面、内ケース 4 0 P の刻印、外ケース 4 5 P の刻印、シール各種等が想定される。

【 0 8 5 8 】

ただし、情報識別部と表示とが同一の情報を表すことはないものとする。なお、シール部と情報識別部は同義ではなく、一つのシール部の中に複数の情報識別部が存在する場合があるものとする。例えば、シール部 1 5 6 1 に、メーカ名、機種名、型番が表示されていた場合、情報識別部は 3 つ存在するということである。情報識別部と表示の関係について、事例を挙げて説明する。例えば、第 1 情報識別部をメーカ名とすると、第 1 表示はメーカ名ではないため、例えば、シール部に表示された機種名となる。また、第 2 表示は、例えば、基板 5 0 1 の内ケース 4 0 P 側の面に表示された機種名となる。なお、第 2 情報識別部は、例えば、シール部 1 5 6 0 の開封者情報であり、第 3 情報識別部は、例えば、シール部 1 5 6 2 のメーカ名である。制御基板からの距離が異なるという複雑な第 1 表示と第 2 表示が制御手段に設けられているため、基板 5 0 1 やケース部 1 8 0 3 の偽造を防止することができる。

10

【 0 8 5 9 】

[賞球基板 1 8 1 1]

また、本実施形態では、賞球基板 1 8 1 1 とそのケース部 1 8 1 3 が発明の構成に含まれる。図 7 5 - 8 に示すように、制御基板 5 0 1 と双方向通信可能な賞球基板 1 8 1 1 は、光透過性を有するケース部 1 8 1 3 内に収納される。賞球基板 1 8 1 1 には、R O M 1 8 1 2 が装着されている。また、賞球基板 1 8 1 1 には、R O M 1 8 1 2 とは異なる複数の電子部品 5 9 5 (図示せず) が実装されている。R O M 1 8 1 2 は、賞球の制御に使用されるデータを格納している。

20

【 0 8 6 0 】

ケース部 1 8 1 3 には、光透過性を有する素材で形成されたシール部 1 8 1 6 が貼付されている。シール部 1 8 1 6 は、光透過性を低下させた領域である複数の有色領域 1 8 1 7 が印刷されている。また、シール部 1 8 1 6 は、有色領域 1 8 1 7 同士の間で、所定の文字が付されていない部分に、電子部品 5 9 5 を覗くことが可能な覗き部 1 8 1 9 を有している。シール部 1 5 6 0 とシール部 1 8 1 6 は、電子部品 5 9 5 が透視可能な光透過性であると共に、シール部 1 5 6 0 とシール部 1 8 1 6 とは光透過性が異なっている。本実施形態では、シール部 1 5 6 0 のほうがシール部 1 8 1 6 よりも光透過性が低くなっている。例えば、シール部 1 5 6 0 を図 7 5 - 7 (a) に示すような波のような模様とし、シール部 1 8 1 6 を図 7 5 - 7 (b) に示すような格子模様としてもよい。

30

【 0 8 6 1 】

シール部 1 5 6 0 とシール部 1 8 1 6 との光透過性が異なっているため、シール部 1 5 6 0 , 1 8 1 6 の偽造が困難となり、ケース部 1 5 5 1 , 1 8 1 3 ごと不正な基板 5 0 1 , 1 8 1 1 と入れ替えるという不正行為困難にすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【 0 8 6 2 】

なお、本実施形態では設けられていないが、賞球基板 1 8 1 1 と、R O M 1 8 1 2 と、電子部品 5 9 5 とを含むケース部 1 8 1 3 を賞球手段とし、賞球手段のうち異なる所定箇所に第 1 , 2 表示 (1 3 7 1 , 1 3 7 2) のように第 3 表示と第 4 表示とを設けてもよい。

40

【 0 8 6 3 】

[演出基板 1 8 2 1]

また、本実施形態では、演出基板 1 8 2 1 とそのケース部 1 8 2 3 が発明の構成に含まれる。図 7 5 - 9 に示すように、制御基板 5 0 1 又は賞球基板 1 8 1 1 からの一方向通信により演出制御可能な演出基板 1 8 2 1 は、光透過性を有するケース部 1 8 2 3 内に収納される。演出基板 1 8 2 1 には、R O M 1 8 2 2 が装着されている。また、演出基板 1 8 2 1 には、R O M 1 8 2 2 とは異なる複数の電子部品 5 9 5 (図示せず) が実装されている

50

。ROM 1822は、演出の制御に使用される記憶内容を格納している。なお、制御基板501及び賞球基板1811は、図75-6に示すように足差しタイプの基板であり、演出基板1821は表面実装タイプの基板である。表面実装の例として、両面が表面実装、片面が表面実装、全面が表面実装、一部表面実装がある。

【0864】

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

10

【0865】

図76に示すように、制御基板501には、第1領域1900aと、該第1領域1900aと異なる態様の第2領域1900bがあってもよい。ここで、異なる態様とは、視覚的に区別を認識できる違いをいい、例えば、第1領域1900aと第2領域1900bとの間で色が異なったり、色の濃淡が異なったりなどの色による態様や、第1領域1900aおよび第2領域1900bが線や模様などで囲まれているなど枠による態様や、第1領域1900aおよび第2領域1900bとが段差になっているなど形状による態様等、これらの1つまたは組み合わせを用いることができる。例えば、制御基板501の表面に塗布されるレジストを、第2領域1900bが第1領域1900aよりも濃いまたは薄い緑色にすることが挙げられる。また、第1領域1900aは、制御基板501においてROM502およびROM502以外の電子部品595が配置される範囲に対応して設定することが好ましい。これに対して、第2領域1900bは、制御基板501においてROM502、ROM502以外の電子部品595およびコネクタ771~776などの基板実装部品が配置されていない範囲に対応して設定することが好ましく、例えば、制御基板501の縁部に設定するとよい。なお、第1領域1900aおよび第2領域1900b自体の中で、前述した色等の態様を異ならしてもよく、例えば、制御基板501においてROM502の配置範囲とROM502以外の電子部品595の配置範囲とで異なる態様としてもよい。第1領域1900aおよび第2領域1900bは、制御基板501の実装面（後面）または遊技盤ユニット12Pの背面に面する前面の何れかまたは両方に設けることができる。また、制御基板501の後面または前面の一方に第1領域1900aを設け、制御基板501の後面または前面の他方に第2領域1900bを設けてもよい。

20

30

【0866】

図76に示すように、制御基板501には、第2領域1900bに、特定の情報を表示するための情報識別部1902を設けてもよい。そして、情報識別部1902には、前述した識別表示529と同様の情報が含まれている識別表示521を含んでいてもよい。このように、第1領域1900aと態様が異なる第2領域1900bに情報識別部1902を設けることで、情報識別部1902で表示される情報を、見易くすることができる。従って、検査者は、制御基板501に不正が行われたか否かを判断し易くなり、管理を容易にすることができる。そして、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

40

【0867】

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

【0868】

前述した識別表示523が、識別表示部1390において厚み方向（前後方向）の複数の階層1381、1382、1383、1384に分割されて設けられている構成を、外ケ

50

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

【０８６９】

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

【０８７０】

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

【０８７１】

なお、本件における「第１表示」、「第２表示」、「第３表示」、「第４表示」、「第１情報表示」、「第２情報表示」、「第１情報識別部」、「第２情報識別部」、「第３情報識別部」、「第４情報識別部」は、上記実施形態に記載のものに限られず、シール、シールに印字されたコード情報や文字、ケース上の刻印や、機種名、製造者名、基板の管理情報、ケースの管理情報など、基板上や基板ケース上の遊技機に関する情報の表示方法や表示内容全般を採用することが可能である。

【０８７２】

(第７実施形態)

以下、本発明の第７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。

【０８７３】

(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は本実施形態における遊技機１の正面図の一例である。

【０８７４】

遊技機１は、外枠２と、外枠２に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠３と、遊技盤取付枠３に対して回動可能に支持されるガラス枠４と、遊技球が流下する遊技領域５ａが

10

20

30

40

50

形成された遊技盤 5 が設けられている。

【0875】

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。

【0876】

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

10

【0877】

ナス枠 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、ナス枠 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。

【0878】

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

20

【0879】

ナス枠 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、後述する払出装置 100 から払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上皿 11 と、上皿 11 に入りきらずに後述する溢れ球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下皿 12 と、遊技球の発射操作を行うための発射操作装置 13 とが設けられている。

【0880】

音声出力装置 9 は、ナス枠 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、ナス枠 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。

30

【0881】

上皿 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。

40

【0882】

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

【0883】

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。

【0884】

50

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

【０８８５】

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

10

【０８８６】

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

【０８８７】

20

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

【０８８８】

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。

30

【０８８９】

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。

【０８９０】

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

40

【０８９１】

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

【０８９２】

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

50

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。

【0893】

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

10

【0894】

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

【0895】

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回転させて飾り枠 40 の下方に流下させるステージ部 42 が設けられている。

20

【0896】

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) の遊技球が払出装置 100 (図示省略) から賞球として上皿 11

30

【0897】

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。

【0898】

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) が払出装置 100 から賞球として上皿 11 に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 1 特別図柄 (識別情報) の大当たり判定 (特別遊技判定) が行われる。

40

【0899】

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。

【0900】

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、

50

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。

【0901】

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）が払出装置100から賞球として上皿11に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第2特別図柄（識別情報）の大当たり判定（特別遊技判定）が行われる。

10

【0902】

第1始動口45と可変始動部46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。

【0903】

誘導部材37の上方であって右側の普図ゲート44の下流には、所定条件の成立（特別図柄の大当たり判定に当選したこと）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。

20

【0904】

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。

【0905】

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）が払出装置100から賞球として上皿11に払い出される。

30

【0906】

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

40

【0907】

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

【0908】

また、メイン情報表示装置59の近傍には、当選確率表示シールが貼付されている（図示

50

省略)。この当選確率表示シールには、本実施形態の遊技機 1 の大当たりの当選確率 (1 / 2 8 5 ~ 1 / 3 0 0) や設定値 (4 ~ 1) が印字されている。なお、この当選確率表示シール 2 0 0 の貼付位置は一例であり、メイン情報表示装置 5 9 の近傍に限られず、遊技機 1 の正面 (表面) であれば良い。

【 0 9 0 9 】

第 1 特別図柄表示器 6 0 は、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞 (入球) することを条件に行われる第 1 特別図柄の大当たり判定の結果を表示 (報知) するための可変表示器であり、第 2 特別図柄表示器 6 1 は、第 2 始動口 4 7 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判定の結果を表示 (報知) するための可変表示器であり、普通図柄表示器 6 2 は、普図ゲート 4 4 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。

10

【 0 9 1 0 】

第 1 特別図柄の大当たり判定とは、第 1 始動口 4 5 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 (第 1 特図判定情報) 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判定が行われると、第 1 特別図柄表示器 6 0 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。

【 0 9 1 1 】

第 2 特別図柄の大当たり判定とは、第 2 始動口 4 7 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 (第 2 特図判定情報) を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第 2 特別図柄の大当たり判定が行われると、第 2 特別図柄表示器 6 1 で第 2 特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第 2 特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第 2 特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

20

【 0 9 1 2 】

なお、第 1 特別図柄表示器 6 0、及び、第 2 特別図柄表示器 6 1 は、それぞれ複数の L E D 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 L E D 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、各大当たり判定の結果を示す態様 (大当たり態様、ハズレ態様) で L E D が点灯する。

30

【 0 9 1 3 】

なお、本実施形態において「大当たり」というのは、第 1 特別図柄の大当たり判定 (特別遊技判定)、又は、第 2 特別図柄の大当たり判定 (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 5 0 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 1 5 回) 行う遊技状態のことを言う。

【 0 9 1 4 】

なお、各ラウンド遊技における大入賞口 5 0 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 5 0 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。

40

【 0 9 1 5 】

普通図柄の当たり抽選とは、普図ゲート 4 4 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 6 2 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。

【 0 9 1 6 】

50

なお、普通図柄表示器 6 2 は、1、又は、複数の L E D によって構成され、普通図柄の変動表示において L E D 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 L E D が点灯する。

【 0 9 1 7 】

なお、本実施形態において「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 4 7 が所定態様で開放される遊技状態のことを言う。

【 0 9 1 8 】

なお、当たり遊技（補助遊技）における第 2 始動口 4 7 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 4 7 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。

【 0 9 1 9 】

第 1 特別図柄保留表示器 6 3 は、複数の L E D によって構成され、第 1 始動口 4 5 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判定（第 1 特別図柄の変動表示）を行うための権利（第 1 保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第 1 保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第 1 保留記憶は最大で 4 個まで記憶されるようになっているが、4 個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【 0 9 2 0 】

第 2 特別図柄保留表示器 6 4 は、複数の L E D によって構成され、第 2 始動口 4 7 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判定（第 2 特別図柄の変動表示）を行うための権利（第 2 保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第 2 保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第 2 保留記憶は最大で 4 個まで記憶されるようになっているが、4 個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【 0 9 2 1 】

普通図柄保留表示器 6 5 は、複数の L E D によって構成され、普図ゲート 4 4 に遊技球が入賞（通過）した場合に記憶される普通図柄の当たり抽選（普通図柄の変動表示）を行うための権利（普図保留記憶）の個数を表示するためのものであり、普図保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、普図保留記憶は最大で 4 個まで記憶されるようになっているが、4 個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【 0 9 2 2 】

なお、第 1 特別図柄表示器 6 0 及び / 又は第 2 特別図柄表示器 6 1 は、7 セグメントの L E D 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判定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 L E D 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 L E D 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。

【 0 9 2 3 】

ラウンド数表示器 6 6 は、複数の L E D によって構成され、大当たり状態（特別遊技状態）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様で L E D の点灯を開始し、大当たり遊技中は L E D の点灯を継続し、大当たり遊技の終了時に L E D を消灯する。例えば、ラウンド数が 2 回の大当たり遊技であれば、左から 4 番目の L E D のみが点灯し、ラウンド数が 1 6 回の大当たり遊技であれば、全ての L E D が点灯する。

【 0 9 2 4 】

10

20

30

40

50

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

【0925】

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

10

【0926】

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

【0927】

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

20

【0928】

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

30

【0929】

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 82Z、サブ第 1 保留表示器 83、サブ第 2 保留表示器 84Z、サブ普図変動表示器 85、サブ普図保留表示器 86Z、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 80Z が設けられている。なお、サブ情報表示装置 80Z には、上述した状態確認表示器 68 のような後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す表示器は設けられていない。

【0930】

サブ第 1 変動表示器 81 は、第 1 特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するためのものであり、サブ第 2 変動表示器 82Z は、第 2 特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するためのものであり、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（第 1 ランプ図柄 LZ 又は第 2 ランプ図柄 LZ が変動表示）し、対応する特別図柄が停止表示されると大当たり判定の結果（大当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。

40

【0931】

なお、サブ第 1 変動表示器 81、及び、サブ第 2 変動表示器 82Z 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。

【0932】

50

サブ第 1 保留表示器 8 3 は、第 1 保留記憶の個数（保留数）を表示するためのものであり、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z は、第 2 保留記憶の個数（保留数）を表示するためのものであり、それぞれ左右 2 つの L E D によって構成されている。そして、保留数が「 0 」のときに左右の L E D が消灯し、保留数が「 1 」のときに左側の L E D が点灯すると共に右側の L E D が消灯し、保留数が「 2 」のときに左右の L E D が点灯し、保留数が「 3 」のときに左側の L E D が点滅すると共に右側の L E D が点灯し、保留数が「 4 」のときに左右の L E D が点滅する。

【 0 9 3 3 】

サブ普図変動表示器 8 5 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 L E D 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 L E D 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。

【 0 9 3 4 】

なお、サブ普図変動表示器 8 5 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。

【 0 9 3 5 】

サブ普図保留表示器 8 6 Z は、普図保留記憶の個数（保留数）を表示するためのものであり、左右に並ぶ 2 つの L E D によって構成されている。そして、普図保留数が「 0 」のときに左右の L E D が消灯し、普図保留数が「 1 」のときに左側の L E D が点灯すると共に右側の L E D が消灯し、普図保留数が「 2 」のときに左側の L E D が点滅すると共に右側の L E D が点灯し、普図保留数が「 4 」のときに左右の L E D が点滅する。

【 0 9 3 6 】

演出空間 4 0 a 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 7 0（メイン液晶）が設けられ、演出空間 4 0 a の下部であって第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）の前方には、第 1 画像表示装置 7 0（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 7 1（サブ液晶）が設けられ、演出空間 4 0 a の上部には、キャラクタの顔を模した第 1 可動部材 7 3 が設けられ、演出空間 4 0 a の右部には、円形の第 2 可動部材 7 4 が設けられている。

【 0 9 3 7 】

第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）、及び、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）からなる画像表示装置では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示が行われていない客待ち状態（遊技が進行していない待機状態）中に実行される客待ちデモ演出、特別図柄の変動表示中に実行される演出図柄 7 0 a の変動表示を伴う変動演出等がある。

【 0 9 3 8 】

第 1 画像表示装置 7 0（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 7 0 a を縦方向（本実施形態では上から下）にスクロールさせることで演出図柄 7 0 a の変動表示が行われる。

【 0 9 3 9 】

なお、演出図柄 7 0 a 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 6 0 や第 2 特別図柄表示器 6 1 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 7 0 a 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 7 0 a 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 7 0 a 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 7 0 a 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 7 0 a 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。

【 0 9 4 0 】

なお、「仮停止表示」とは、演出図柄 7 0 a が小さく揺れ動いたり、演出図柄 7 0 a が小さく変形したりして、遊技者に演出図柄 7 0 a 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。

【 0 9 4 1 】

演出図柄 7 0 a の停止表示では、演出図柄 7 0 a が大当たり判定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、「 7 7 7 」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「 3 5 7 」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 7 0 a の変動表示の態様はこれに限られず、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場で回転（自転）するようなものであってもよい。

10

【 0 9 4 2 】

また、演出図柄 7 0 a の変動表示中には、大当たり判定の結果に応じて、リーチ演出や背景画像、キャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）や第 2 画像表示装置 7 1（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。

【 0 9 4 3 】

ここで、「リーチ演出」とは、大当たりを報知する演出図柄 7 0 a の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄 7 0 a が変動を行うような、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄 7 0 a の組合せ（大当たり結果態様）として「 7 7 7 」の 3 桁の演出図柄 7 0 a の組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に 2 つの演出図柄 7 0 a が「 7 」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄 7 0 a が変動を行っている態様を言う。

20

【 0 9 4 4 】

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

【 0 9 4 5 】

「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 7 0 a が仮停止し、中央領域で残り 1 つの演出図柄 7 0 a が変動するリーチ状態を形成した状態で実行されるリーチ演出のことである。

30

【 0 9 4 6 】

「S P 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 7 0 a が画面隅部に縮小表示され、ノーマルリーチ演出よりも演出効果が高い（大当たりとなる期待感が高い）ムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。

【 0 9 4 7 】

「S P S P リーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出又は S P リーチ演出の後に実行され、ノーマルリーチ演出又は S P 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。

40

【 0 9 4 8 】

「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 7 0 a の組合せが全て揃った状態で低速に変動するリーチ演出である。本実施形態においては、大当たり判定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。

【 0 9 4 9 】

本実施形態では、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 < S P リーチ演出 < S P S P 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。

【 0 9 5 0 】

50

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特図保留数（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特図保留数（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。

【0951】

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特図保留数（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特図保留数（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。

10

【0952】

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。

20

【0953】

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特図保留数（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特図保留数（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。

【0954】

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、本実施形態では、「第1特図保留数」を「第1特図保留数」と「第2特図保留数」を「第2保留数」と称する場合がある。

30

【0955】

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。

40

【0956】

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

50

よって原点位置にあることが検出される。

【0957】

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。

【0958】

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。

10

【0959】

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

【0960】

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

20

【0961】

主制御装置110Aは、各種の電子部品が表面に実装される主制御基板110と、主制御基板110を内部に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104と、封印シール104を覆うように基板ケースに取り付けられる透明樹脂性のシールカバー部材105を備えている。

30

【0962】

主制御基板110の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなる主制御部110m、主制御部110mのメインRAM110cの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（遊技の有利度を異ならせる）設定値を更新するための信号を入力するRWMクリアスイッチ111a、設定キーを用いた操作によって設定値を変更可能な状態又は設定値を確認可能な状態に移行させるための信号を入力する設定キースwitch112a、遊技機1の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報表示器113等が実装されている。

40

【0963】

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

【0964】

基板ケースは、主制御基板110の裏面側と対向する部分が開放する凹室状の下ケース部材と、主制御基板110の表面側と対向する部分が開放する凹室状の上ケース部材を備え

50

ており、下ケース部材と上ケース部材とを閉止状態となることで主制御基板 1 1 0 を収容するための収容空間を形成するようになっている。

【 0 9 6 5 】

上ケース部材の上面には、情報表示器 1 1 3 と前後に重ならないように遊技機 1 の型式名（機種名）が印字された型式名シールと、主制御基板 1 1 0 の管理番号が印字された管理番号シールとが左右に並んだ状態で貼付される。また、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a に対応する位置には、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a のアクチュエーターを押圧（ON）するための操作部材 1 0 8 が遊嵌されている。そして、操作部材 1 0 8 を押圧操作すると RWMクリアスイッチ 1 1 1 a が ON することになる。

【 0 9 6 6 】

また、設定キースイッチ 1 1 2 a に対応する位置には、設定キーを設定キースイッチ 1 1 2 a の鍵穴に挿入するための挿入部（図示省略）が形成されている。この挿入部は、設定キースイッチ 1 1 2 a の鍵穴を外部に露出させるための開口部と、設定キースイッチ 1 1 2 a の周囲を覆うように開口部の開口縁から後方に延設される筒状部とを有している。そして、開口部を介して設定キーを設定キースイッチ 1 1 2 a の鍵穴に挿入し、初期位置から右側に回すと設定キースイッチ 1 1 2 a が ON して設定キーが鍵穴から抜けられない状態になり、左側に回して初期位置に戻すと設定キースイッチ 1 1 2 a が OFF して設定キーが鍵穴から抜ける状態になる。

【 0 9 6 7 】

管理番号シールは、無色透明なベースシールの表面に、主制御基板 1 1 0 の開封者名を記入するための開封者記入部と、主制御基板 1 1 0 の開封日を記入するための開封日記入部とが左右に並んで設けられている。

【 0 9 6 8 】

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。

【 0 9 6 9 】

開封日記入部は、縦方向に間隔を空けて並ぶ 4 つの有色（白色）の記入領域（第 1 ～ 第 4 記入領域）が設けられると共に、各記入領域の間に主制御基板 1 1 0 の表面に実装された電子部品を視認（目視確認）させるための透明な窓部領域が設けられている。

【 0 9 7 0 】

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。

【 0 9 7 1 】

なお、情報表示器 1 1 3 として 4 つの 7 セグメント表示器と基板からなる回路部をユニット化した性能表示ユニットを主制御基板上に搭載してもよい。その場合であっても、型式名シール及び管理番号シールによって視認が規制（遮蔽）されないように前後に重ならないようにずらして配置するのが望ましい。

【 0 9 7 2 】

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

【 0 9 7 3 】

また、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a については、主制御基板 1 1 0 や主制御基板 1 1 0 の基板ケースに内包される専用基板に実装するのではなく、遊技者が操作できない位置であれば電源基板 1 6 0 に設けたり、遊技盤取付枠 3 の裏面側に設けたり、ガラス枠 4 の裏面側に設けたりしてもよい。この場合であっても RWMクリアスイッチ 1 1 1 a からの信

10

20

30

40

50

号が主制御部 1 1 0 m に入力されるようにするとよい。

【 0 9 7 4 】

また、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a の操作によってメイン R A M 1 1 0 c の記憶内容をクリア又は設定値を更新するための信号が入力されるようにするのではなく、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a とは別個に設定値を更新するための信号を入力する専用の設定スイッチを設けてもよい。この場合には、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a 及び設定スイッチを主制御基板 1 1 0 や主制御基板 1 1 0 の基板ケースに内包される専用基板に実装するようにしてもよいし、遊技者が操作できない位置として電源基板 1 6 0 に設けたり、遊技盤取付枠 3 の裏面側に設けたり、ガラス枠 4 の裏面側に設けたりしてもよい。

【 0 9 7 5 】

また、情報表示器 1 1 3 に性能情報と設定値の両方を表示するのではなく、もう 1 つの表示器を主制御基板 1 1 0 又は主制御基板 1 1 0 の基板ケースに内包される専用基板に実行し、何れか一方の表示器に性能情報を表示し、何れか他方の表示器に設定値を表示するようにしてもよい。

【 0 9 7 6 】

(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、本実施形態における遊技機 1 の全体のブロック図である。

【 0 9 7 7 】

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 は、演算処理を行うメイン C P U 1 1 0 a、遊技制御プログラム等が格納されたメイン R O M 1 1 0 b、及び、演算処理時のワークエリアとなるメイン R A M 1 1 0 c (揮発性記憶手段に相当) を備えたワンチップマイコンとしての主制御部 1 1 0 m と、主制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。メイン C P U 1 1 0 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてメイン R O M 1 1 0 b に記憶されたプログラムを読み出し、メイン R A M 1 1 0 c をワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置 (各種ソレノイドや各種表示器) を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板 1 2 0 や演出制御基板 1 3 0 等に送信したりする。

【 0 9 7 8 】

ここで、主制御基板 1 1 0 と払出制御基板 1 2 0 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 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との通信は、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 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。

【 0 9 7 9 】

主制御基板 1 1 0 の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ 4 3 a、ゲート検出スイッチ 4 4 a、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、大入賞口検出スイッチ 5 0 a、アウト球検出スイッチ 5 2 a、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a、RWMクリアスイッチ 1 1 1 a、設定キースwitch 1 1 2 a、情報表示器 1 1 3、及び、払出制御基板 1 2 0 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 1 1 0 に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。

【 0 9 8 0 】

主制御基板 1 1 0 の出力ポートには、第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b、大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b、第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、メイン情報表示装置 5 9、遊技情報出力端子板 9 0、払出制御基板 1 2 0、及び、演出制御基板 1 3 0 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。

【 0 9 8 1 】

主制御部 1 1 0 m のメモリ領域は、メイン R O M 1 1 0 b に割り当てられたメモリ領域と

10

20

30

40

50

、メインRAM 110cに割り当てられたメモリ領域とを備えている。

【0982】

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

【0983】

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

【0984】

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

【0985】

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

【0986】

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

【0987】

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

【0988】

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

【0989】

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

【0990】

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

【0991】

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

【0992】

ただし、遊技用プログラムに基づく処理では、情報用RWM領域の内容を更新することは

10

20

30

40

50

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

【 0 9 9 3 】

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

【 0 9 9 4 】

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

【 0 9 9 5 】

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

【 0 9 9 6 】

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

【 0 9 9 7 】

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

【 0 9 9 8 】

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

【 0 9 9 9 】

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

【 1 0 0 0 】

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

【 1 0 0 1 】

発射制御部 1 2 2 では、タッチセンサ 1 5 a から入力されるタッチ信号によって遊技者の手が発射ハンドル 1 5 に触れていることを検出すると、球送りソレノイド 1 1 b、及び、

10

20

30

40

50

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。

【1002】

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。

10

【1003】

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。

20

【1004】

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)。

【1005】

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

30

【1006】

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。

40

【1007】

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

【1008】

50

統括CPU142Zは、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括ROM143Zに記憶された表示制御プログラムを読み出し、統括RAM144Z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）。

【1009】

統括ROM143Z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。

10

【1010】

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

【1011】

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CPU142Z）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。

20

【1012】

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。

30

【1013】

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

40

【1014】

VRAM147は、画像データの書き込み、又は、読み出しが高速なSRAMで構成されている。このVRAM143は、統括制御部141（統括CPU142Z）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第1画像表示装置70（メイン液晶）、及び、第2画像表示装置71（サブ液晶）に対応するフレームバッファ領域等を有している。

【1015】

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

50

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。

【1016】

そのため、画像制御部145(VDP)は、統括制御部141(統括CPU142Z)からの指示(ディスプレイリスト)に基づいて、CGROM146に記憶された描画データをVRAM147のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号(RGB信号等)を生成して、第1画像表示装置70(メイン液晶)、及び、第2画像表示装置71(サブ液晶)に出力して種々の画像を表示させる。

10

【1017】

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

【1018】

20

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

【1019】

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

30

【1020】

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

【1021】

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

40

【1022】

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80Zが接続されており、演出制御部130m(サブCPU130a)から送信された各種の演出データ(コマンド含む)に基づいて、枠用照明装置10、ハンドル発光装置15c、盤用照明装置76、及び、サブ情報表示装置80Z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。

50

【 1 0 2 3 】

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

【 1 0 2 4 】

また、電源基板 1 6 0 は、遊技機 1（主制御基板 1 1 0、払出制御基板 1 2 0、演出制御基板 1 3 0 や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行う ON 状態と停止する OFF 状態とに切り替えるための電源スイッチを遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチを ON 状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機 1 の動作が開始する。なお、電源スイッチが OFF 状態であっても主制御基板 1 1 0 へのバックアップ電源の供給は維持される。

10

【 1 0 2 5 】

電断検出回路 1 6 2 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 1 1 0 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 1 1 0 a 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 1 1 0 a は動作停止状態になる。

【 1 0 2 6 】

バックアップ電源回路 1 6 3 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 1 1 0 のメイン RAM 1 1 0 c 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 1 1 0 c や払出 RAM 1 2 1 c 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 1 2 0 や演出制御基板 1 3 0 にバックアップ電源を供給するようにしてもよい。

20

【 1 0 2 7 】

（遊技状態の説明）

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、特別図柄の大当たり判定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 4 7 が有する可動部材 4 8 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。

30

【 1 0 2 8 】

本実施形態では、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

【 1 0 2 9 】

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

40

【 1 0 3 0 】

本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、例えば、遊技の有利度合いの段階である（大当たり判定における大当たり確率の）設定値が「 1 」の場合において、第 1 始動口 4 5、又は、第 2 始動口 4 7 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判定において、大当たりの当選確率が約 1 / 3 0 0 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

50

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

【1031】

具体的には、設定値は「1」～「4」の4種類となっており、設定値が「1」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約1/300となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約1/60となり、設定値が「2」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約1/295となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約1/59となり、設定値が「3」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約1/290となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約1/58となり、設定値が「4」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約1/285となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約1/57となっている。

10

【1032】

したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいことになる。また、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。そのため、本実施形態では、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。

【1033】

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

20

【1034】

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

30

【1035】

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

40

【1036】

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

50

【 1 0 3 7 】

また、本実施形態では、大当たり判定において大当たりよりも有利者に有利な度合いが低い小当たりに当選しないようになっているが、例えば、約 1 / 1 0 0 の確率で小当たりに当選するようにしてもよい。この場合には、設定値が「 1 」～「 4 」の何れであるかに拘らず小当たり確率が同一となるようにするとよい。

【 1 0 3 8 】

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

【 1 0 3 9 】

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

【 1 0 4 0 】

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

【 1 0 4 1 】

（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。

【 1 0 4 2 】

本実施形態においては、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく大当たり判定の結果として実行され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 4 7 への遊技球の入賞に基づく大当たり判定の結果として実行され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。

【 1 0 4 3 】

「第 1 大当たり遊技」では、大入賞口 5 0 を最大 2 9 . 5 秒まで開放させた後に大入賞口 5 0 を 2 秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を 1 0 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、 1 0 個）の遊技球が大入賞口 5 0 に入賞すると 1 つのラウンド遊技が終了する。

【 1 0 4 4 】

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 1 0 0 0 0 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。

【 1 0 4 5 】

「第 2 大当たり遊技」とは、ラウンド遊技を 1 0 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 1 0 0 回行われるまで低確時短遊技状態に設定される。

【 1 0 4 6 】

「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 1 0 0 0 0 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。

【 1 0 4 7 】

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（本実施形態では、上述の 1 0 0 回や 1 0 0 0 0 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。

【 1 0 4 8 】

なお、本実施形態では、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、

10

20

30

40

50

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。

【1049】

（当たり遊技の種類）

次に、当たりの種類について説明する。

【1050】

本実施形態においては、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。

【1051】

「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。

【1052】

「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。

【1053】

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。

【1054】

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。

【1055】

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。

【1056】

（主制御基板のメイン処理）

図77を用いて、主制御基板110のメイン処理を説明する。図77は、主制御基板110のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板160から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがメインCPU110aに入力されることで行われる。

【1057】

まず、メインCPU110aは、ステップSZ1において、全割込を禁止し、ステップSZ2において、内蔵レジスタの設定などのCPUの初期設定を行い、ステップSZ3において、他の基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板110からのコマンドの取りこぼしが無いように、払出制御基板120や演出制御基板130が起動するのを1秒間に亘って待機する。

【1058】

メインCPU110aは、ステップSZ4において、メインRAM110cのRWM領域へのアクセスを許可し、ステップSZ5において、発射許可指定コマンドを払出制御基板120に送信する。これにより、払出制御部121によって発射装置26による遊技球の発射を許可するための処理が行われることになる。

【1059】

メインCPU110aは、ステップSZ6において、メインRAM110cの遊技用RWM領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとしてステップSZ7に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電

10

20

30

40

50

源投入であるものとしてステップS Z 8 に処理を移す。

【1060】

メインCPU 110 a は、ステップS Z 7 において、メインRAM 110 c の遊技用RWM領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出する。

【1061】

メインCPU 110 a は、ステップS Z 8 において、設定変更操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ112 a、及び、RWMクリアスイッチ111 a がON状態であるか否かを判定する。設定変更操作があった場合には、設定変更モードに移行するものとしてステップS Z 9 に処理を移し、設定変更操作がなかった場合には、ステップS Z 10 に処理を移す。

10

【1062】

メインCPU 110 a は、ステップS Z 9 において、設定変更処理を行う。具体的には、状態確認表示器68に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器113の1つの7セグメントLEDに遊技用RWM領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定変更指定コマンドを演出制御基板130に送信する。

【1063】

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

20

【1064】

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

30

【1065】

メインCPU 110 a は、ステップ0 において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、遊技用RWM領域にセーブされているチェックサムと、ステップS Z 7 で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である（遊技用RWM領域のデータに異常がない）場合には、ステップS Z 11 に処理を移し、チェックサムが正常でない（遊技用RWM領域のデータに異常がある）場合には、電源断前の制御状態に正常に復帰できないものとして、ステップS Z 12 に処理を移す。

【1066】

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

40

【1067】

メインCPU 110 a は、ステップS Z 11 において、設定値領域の設定値は適正範囲（ここでは、1～4）であるか否かを判定する。設定値領域の設定値が適正範囲であると判定された場合には、ステップS Z 13 に処理を移し、設定値領域の設定値が適正範囲ではないと判定された場合には、ステップS Z 12 に処理を移す。

【1068】

メインCPU 110 a は、ステップS Z 12 において、復帰不可能エラー処理を行う。具体的には、情報表示器113に復帰不可能エラーを示すエラー情報「E」を表示し、演出制御基板130に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンドを送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、出力ポートをクリアした後に

50

遊技情報出力端子板 90 のセキュリティ信号端子から復帰不可能エラーの発生を示す復帰不可能エラー信号（セキュリティ信号）を出力し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。これにより、演出制御基板 130 では、復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。

【1069】

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

10

【1070】

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

【1071】

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

20

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

【1072】

メイン CPU 110 a は、ステップ S Z 13 において、RWM クリア操作があったか否かを判定する。具体的には、RWM クリアスイッチ 111 a が ON 状態であるか否かを判定する。RWM クリア操作があった場合には、RWM クリアを実行するものとしてステップ S Z 14 に処理を移し、RWM クリア操作がなかった場合には、ステップ S Z 16 に処理を移す。

30

【1073】

メイン CPU 110 a は、ステップ S Z 14 において、RWM クリア処理を行う。具体的には、遊技の制御状態を初期化（遊技用 RWM 領域の設定値領域以外を初期化）するための処理を行う。

【1074】

メイン CPU 110 a は、ステップ S Z 15 において、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態（ここでは通常遊技状態としての低確非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドを払出制御基板 120 及び演出制御基板 130 に送信し、ステップ S Z 21 に処理を移す。これにより、演出制御基板 130 では、電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。

40

【1075】

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

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

50

しても良い。

【1076】

メインCPU110aは、ステップSZ16において、設定確認操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ112aがON状態であるか否かを判定する。設定確認操作があった場合には、設定確認モードに移行するものとしてステップSZ17に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には、遊技の制御状態を電源断前の状態に復帰させるためにステップSZ18に処理を移す。

【1077】

メインCPU110aは、ステップSZ17において、設定確認処理を行う。具体的には、状態確認表示器68に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器113の1つの7セグメントLEDに遊技用RWM領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定確認指定コマンドを演出制御基板130に送信する。

10

【1078】

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

【1079】

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

20

【1080】

メインCPU110aは、ステップSZ18において、遊技用RWM領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア（0クリア）し、電源復旧時の遊技用RWM領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。

【1081】

メインCPU110aは、ステップSZ19において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では、後述する設定確認報知等を終了させて電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

30

【1082】

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

40

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

【1083】

メインCPU110aは、ステップSZ20において、その他のコマンド（第1特図保留数（U1）、及び、第2特図保留数（U2）を示す特図保留数指定コマンド、普図保留数（G）を示す普図保留数指定コマンド等）を演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では特図保留数や普図保留数を把握することが可能となると共に、第1画像表示装置70に第1保留アイコンや第2保留アイコンを表示させるための処理が

50

行われることになる。

【1084】

メインCPU110aは、ステップSZ21において、設定値指定コマンドを演出制御基板130に送信する。これにより、演出制御基板130では現在の設定値を把握することが可能となる。なお、この設定値指定コマンドは、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信される前に演出制御基板130に送信してもよい。また、設定値指定コマンドを特別図柄の変動表示の開始毎にも送信してもよいし、大当たり遊技の開始毎にも送信してもよい。

【1085】

メインCPU110aは、ステップSZ22において、タイマ割込（4ミリ秒）を発生させるためのCTC（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップSZ23において、全割込を許可する。

10

【1086】

メインCPU110aは、ステップSZ24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SZ25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。

【1087】

次に、メインCPU110aは、ステップSZ26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SZ24に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップSZ27に移行する。

20

【1088】

メインCPU110aは、ステップSZ27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SZ28において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップSZ29において、メインRAM110cの遊技用RWM領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出して遊技用RWM領域にセーブさせる処理を行い、ステップSZ30において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にバックアップフラグをセーブする処理を行い、ステップSZ31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。

30

【1089】

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

【1090】

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

40

【1091】

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

【1092】

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

50

【 1 0 9 3 】

また、設定変更中（設定変更モード中）や設定確認中（設定確認モード中）において、遊技機 1 の正面（表面）では、状態確認表示器 6 8、画像表示装置 7 0、7 1、枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 6 を確認することで設定変更中であることを認識可能であり、背面（裏面）では、情報表示器 1 1 3 を確認することで設定変更中であることを認識可能となっている。つまり、遊技機 1 の正面（表面）と背面（裏面）との何れからでも設定変更中であるか否かを把握可能となる。

【 1 0 9 4 】

なお、設定変更操作、RWMクリア操作、及び、設定確認操作について、条件として開放検出スイッチ 3 1 a が ON 状態であることを含めてもよい。このようにすることで、条件が増えるので、不正行為を抑制することができ、遊技機のセキュリティをさらに向上させることが可能となる。

10

【 1 0 9 5 】

また、バックアップフラグがないと判定される（初回の電源投入である）と共に、設定変更操作がなかったと判定される場合、その後のステップ S Z 1 0 でチェックサムが異常と判定されると復帰不可能エラー処理が実行されるようになっているが、バックアップフラグがないと判定された時点で、遊技用プログラムで遊技用 RWM 領域を初期化（0 クリア）して設定値領域に初期値「1」をセーブして、ステップ S Z 1 3 に処理を移すようにしてもよい。

【 1 0 9 6 】

また、バックアップフラグがあると判定される（電源復旧である）と共に、設定変更操作がなかったと判定される場合、その後のステップ S Z 1 0 でチェックサムが異常と判定されると復帰不可能エラー処理が実行されるようになっているが、チェックサムが異常と判定された時点で、遊技用プログラムで遊技用 RWM 領域を初期化（0 クリア）して設定値領域に初期値「1」をセーブして、ステップ S Z 1 3 に処理を移すようにしてもよい。

20

【 1 0 9 7 】

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

【 1 0 9 8 】

また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用プログラムによってメイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域（設定値領域除く）のチェックサムを算出するようになっているが、情報用プログラムによってチェックサムを算出するようにしてもよい。この場合には、算出したチェックサムを情報用 RWM 領域にセーブするようにするとよい。

30

【 1 0 9 9 】

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

40

【 1 1 0 0 】

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

【 1 1 0 1 】

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

【 1 1 0 2 】

50

(主制御基板のタイマ割込処理)

図 7 8 を用いて、主制御基板 1 1 0 のタイマ割込処理を説明する。図 7 8 は、主制御基板 1 1 0 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。

【 1 1 0 3 】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 1 0 0 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 S Z 1 1 0 において、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、可動部材 4 8 の開閉時間の更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、始動口開放タイマカウンタ、始動口閉鎖タイマカウンタなどのカウンタから 1 を減算する処理を行う。

10

【 1 1 0 4 】

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

20

【 1 1 0 5 】

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

【 1 1 0 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 2 0 0 において、一般入賞口検出スイッチ 4 3 a、大入賞口検出スイッチ 5 0 a、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、ゲート検出スイッチ 4 4 a、アウト球検出スイッチ 5 2 a 等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図 7 9 を用いて後述する。

30

【 1 1 0 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 3 0 0 において、特図保留数判定 (大当たり判定など)、特別図柄の表示制御、大入賞口 5 0 (開閉部材 5 1) の開閉制御、遊技状態の制御等を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図 8 1 を用いて後述する。

【 1 1 0 8 】

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

【 1 1 0 9 】

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

40

【 1 1 1 0 】

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

【 1 1 1 1 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 5 0 0 において、払出制御基板 1 2 0 の払

50

出状態を確認するための払出状態確認指定コマンドを払出制御基板 1 2 0 に送信したり、後述する賞球カウンタ（3 個賞球カウンタ、1 0 個賞球カウンタ、1 5 個賞球カウンタ）を参照し、各種入賞口に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板 1 2 0 に送信したりするための払出制御処理を行う。これにより払出制御基板 1 2 0 が払出装置 1 0 0 から賞球を払い出すための制御を実行する。

【1 1 1 2】

メインCPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 6 0 0 において、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a からの入力信号に基づいて、磁気異常や電波異常の発生を判定し、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信するための磁気・電波異常判定処理を行う。なお、演出制御基板 1 3 0 では、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを受信すると、磁気異常エラー報知や電波異常エラー報知を行うための制御を行う。

10

【1 1 1 3】

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

20

【1 1 1 4】

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

【1 1 1 5】

メインCPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 8 0 0 において、情報用プログラム呼出時処理を行う。具体的には、割込を禁止した後にフラグレジスタを遊技用RWM領域に退避し、CALL命令によって対象となる情報用プログラムを呼び出すための処理を行う。

30

【1 1 1 6】

メインCPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 8 1 0 において、遊技球計数処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、通常遊技状態中における各種入賞口（一般入賞口、大入賞口始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である通常中払出数、通常遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ 5 2 a で検出された遊技球数である通常中アウト数、遊技状態に拘らずにアウト球検出スイッチ 5 2 a で検出された遊技球数である総アウト数を計数するための処理を行う。

40

【1 1 1 7】

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

【1 1 1 8】

メインCPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 8 3 0 において、性能情報算出処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通常ベース値（（通常中払出数÷通常中アウト数）×1 0 0）を算出すると共に、情報用RWM領域に設定されるベース記憶領域の第 1 領域に小数点第一位で四捨五入した通常ベー

50

ス値をセーブする処理を行う。

【 1 1 1 9 】

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

【 1 1 2 0 】

メインCPU 110aは、ステップSZ850において、性能表示データ設定処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、性能情報算出処理で算出されてベース記憶領域にセーブされている4つの遊技区間分の通常ベース値（性能情報）を5秒毎に切り替えながら情報表示器113に表示させるための性能表示データを設定する処理を行う。

10

【 1 1 2 1 】

メインCPU 110aは、ステップSZ870において、試験データ作成処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、遊技機1の試験を行う際に使用する試験設備に出力する試験データ（試験情報）を作成する処理を行う。

【 1 1 2 2 】

メインCPU 110aは、ステップSZ880において、出力制御処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、上記ステップSZ850で設定した性能表示データ（性能情報）等の信号を各種表示器に出力させる表示出力処理や、上記ステップSZ870で作成した試験データ等の信号を出力する処理を行う。

20

【 1 1 2 3 】

メインCPU 110aは、ステップSZ890において、遊技用プログラム復帰時処理を行う。具体的には、フラグレジスタを遊技用RWM領域から復帰し、割込を許可して遊技用プログラムに復帰するための処理を行う。

【 1 1 2 4 】

メインCPU 110aは、ステップSZ900において、ステップSZ100で退避した情報をメインCPU 110a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。

【 1 1 2 5 】

30

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

【 1 1 2 6 】

なお、主制御基板110のタイマ割込処理において性能情報算出処理を行なうようにしていたが、主制御基板110のメイン処理において行なうようにしても良い。また、遊技球計数処理についても主制御基板110のメイン処理において行なうようにしても良い。具体的には、ステップSZ25とステップSZ26との間で行うようにすれば良い。

【 1 1 2 7 】

40

（主制御基板の入力制御処理）

図79を用いて、主制御基板110の入力制御処理を説明する。図79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。

【 1 1 2 8 】

メインCPU 110aは、ステップSZ210において、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口43に入賞したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号の入力がなければ、ステップSZ220に処理を移す。

【 1 1 2 9 】

50

一般入賞口検出スイッチ 4 3 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 (1 0 個賞球カウンタ) に 1 0 個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ (D) に「 1 」を加算して更新 ($D = D + 1$) した後、一般入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【 1 1 3 0 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 2 2 0 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 5 0 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 5 0 に入賞したか否かの判定を行う。大入賞口検出スイッチ 5 0 a から検出信号の入力がなければ、ステップ S Z 2 3 0 に処理を移す。

10

【 1 1 3 1 】

大入賞口検出スイッチ 5 0 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 (1 5 個賞球カウンタ) に 1 5 個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ (D) に「 1 」を加算して更新 ($D = D + 1$) し、現在が大当たり遊技 (特別遊技) 中であるか否かを判定する。現在が大当たり遊技中である場合には、大入賞口 5 0 に入賞した遊技球を計数するためのラウンド入賞カウンタ (C) に「 1 」を加算して更新 ($C = C + 1$) し、大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【 1 1 3 2 】

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 4 7、大入賞口 5 0) に入賞 (入球) した遊技球の個数を示す不正入賞球カウンタ (E) に「 1 」を加算して更新 ($E = E + 1$) し、不正入賞球カウンタ (E) の値が規定個数 (例えば 1 0 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。

20

【 1 1 3 3 】

不正入賞球カウンタ (E) の値が規定個数よりも多い場合には、入賞可能期間外に遊技球が入賞 (入球) する不正入賞 (不正入球) が発生したものととして不正入賞用エラー指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、不正入賞用エラー指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、演出制御基板 1 3 0 が不正入賞エラー報知を行うことで不正入賞が発生した旨が報知される。

30

【 1 1 3 4 】

そして、遊技情報出力端子板 9 0 から不正入賞信号を出力するための外部情報データ (出力データ) をメイン RAM 1 1 0 c の所定の領域にセットし、不正入賞球カウンタ (E) をクリアして大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。これにより、不正入賞信号が遊技情報出力端子板 9 0 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。

【 1 1 3 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 2 3 0 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 4 5 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 1 始動口 4 5 に入賞したか否かの判定を行う。詳しくは、図 8 0 を用いて後述する。

40

【 1 1 3 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 2 4 0 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 8 0 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。

【 1 1 3 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 2 5 0 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 4 4 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が普図ゲート 4 4 を通過したか否かの判定を行う。ゲート検出スイッチ 4 4 a から検出信号を入力していない場合には、入力制御処理を終了する。

50

【 1 1 3 8 】

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

【 1 1 3 9 】

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

【 1 1 4 0 】

（主制御基板の第 1 始動口検出スイッチ入力処理）

図 8 0 を用いて、主制御基板 1 1 0 の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図 6 は、主制御基板 1 1 0 における第 1 始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【 1 1 4 1 】

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

【 1 1 4 2 】

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

【 1 1 4 3 】

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

【 1 1 4 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 2 3 0 - 5 において、第 1 特図保留数（U 1）に「 1 」を加算して更新（U 1 ← U 1 + 1）する処理を行い、ステップ S Z 2 3 0 - 6 において、更新後の第 1 特図保留数（U 1）に対応する第 1 特図保留数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 特図保留数指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、演出制御基板 1 3 0 では第 1 特図保留数を把握することが可能となる。

【 1 1 4 5 】

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

【 1 1 4 6 】

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。

【 1 1 4 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S Z 2 3 0 - 8 において、現在の遊技状態が非時短遊技状態中であるか否かを判定する。非時短遊技状態中である場合には、ステップ S Z 2 3 0 - 9 に処理を移し、非時短遊技状態中でない場合には、今回の第 1 始動口検出スイッチ

10

20

30

40

50

入力処理を終了する。

【 1 1 4 8 】

メインCPU 110 aは、ステップSZ 230 - 9において、第1事前判定処理を行う。この第1事前判定処理では、事前判定テーブル（図示省略）を参照し、今回取得した特図判定情報（第1保留記憶）を当該判定情報に基づく特別図柄の変動表示が行われるよりも以前に判定し、実行される予定の変動パターンである予定変動パターンを判定する。

【 1 1 4 9 】

メインCPU 110 aは、ステップSZ 230 - 10において、上記ステップSZ 230 - 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先読み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。

10

【 1 1 5 0 】

これにより、第1先読み指定コマンドが演出制御基板130へ送信され、演出制御基板130では第1先読み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。

【 1 1 5 1 】

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45 a、第1始動口45、第1特別図柄保留記憶領域、第1保留記憶、第1特図保留数（U1）、第1特図保留数指定コマンド、第1事前判定処理、第1先読み指定コマンドを、それぞれ第2始動口検出スイッチ47 a、第2始動口47、第2特別図柄保留記憶領域、第2保留記憶、第2特図保留数（U2）、第2特図保留数指定コマンド、第2事前判定処理、第2先読み指定コマンドに読み替えればよい。

20

【 1 1 5 2 】

（主制御基板の特図特電制御処理）

図81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81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。

【 1 1 5 3 】

まず、メインCPU 110 aは、ステップSZ 301において、特図特電処理データをロードし、ステップSZ 302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であれば特図保留数判定処理（ステップSZ 310）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SZ 320）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SZ 330）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SZ 340）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SZ 350）に処理を移す。

30

【 1 1 5 4 】

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。

40

【 1 1 5 5 】

メインCPU 110 aは、ステップSZ 310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図保留数判定処理を行う。

【 1 1 5 6 】

具体的には、まず、メインCPU 110 aは、第2特図保留数（U2）が「1」以上であるか否かを判定し、第2特図保留数（U2）が「1」以上でない場合には、第1特図保留数（U1）が「1」以上であるか否かを判定し、第1特図保留数（U1）が「1」以上で

50

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

【1157】

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、今回の特図保留数判定処理を終了し、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、今回の特図保留数判定処理を終了する。

【1158】

第2特図保留数（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特図保留数（U2）に対応する第2特図保留数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特図保留数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特図保留数を把握することが可能となる。

【1159】

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

【1160】

一方、第2特図保留数（U2）が「1」以上でない場合であって、第1特図保留数（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特図保留数（U1）に対応する第1特図保留数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特図保留数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特図保留数を把握することが可能となる。

【1161】

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

【1162】

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特別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、特別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。

【1163】

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

10

20

30

40

50

特別図柄に対応する特別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、特別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。

【1164】

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特図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、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板 130 に送信され、演出制御基板 130 では特別図柄の変動パターンを把握することが可能となる。

10

【1165】

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特図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、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板 130 に送信され、演出制御基板 130 では特別図柄の変動パターンを把握することが可能となる。

20

【1166】

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。

【1167】

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SZ600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SZ700において出力されることで、第1特別図柄表示器60、又は、第2特別図柄表示器61で特別図柄の変動表示が行われる。

30

【1168】

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、今回の特図保留数判定処理を終了する。

【1169】

メインCPU110aは、ステップSZ320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SZ310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。

【1170】

変動時間が経過した場合には、上記ステップSZ310で決定された大当たり特別図柄、又は、ハズレ特別図柄を第1特別図柄表示器60、又は、第2特別図柄表示器61に停止表示させ、予め定められた特別図柄の停止時間（0.5秒）を特別図柄時間カウンタにセットする。これにより、遊技者に大当たり判定の結果が報知されることになる。

40

【1171】

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。

【1172】

ステップSZ330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SZ

50

320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。

【1173】

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。

【1174】

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

【1175】

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、特図保留数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。

【1176】

メインCPU110aは、ステップSZ340において、上記ステップSZ310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。

20

【1177】

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。

【1178】

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。

30

【1179】

所定回数（本実施形態では、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。

【1180】

メインCPU110aは、ステップSZ350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。

40

【1181】

具体的には、上記ステップSZ310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、特図保留数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。

【1182】

（演出制御基板に關与するコマンドの説明）

図82、及び、図83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

50

コマンドの種別について説明する。図 8 2、及び、図 8 3 は、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に送信されるコマンドの種別を示す図である。

【 1 1 8 3 】

「第 1 特図保留数指定コマンド」は、第 1 特図保留数 (U 1) を示すものであり、第 1 特図保留数 (U 1) が増減したときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 1 1 8 4 】

「第 2 特図保留数指定コマンド」は、第 2 特図保留数 (U 2) を示すものであり、第 2 特図保留数 (U 2) が増減したときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 1 1 8 5 】

なお、本実施形態では、「第 1 特図保留数指定コマンド」と「第 2 特図保留数指定コマンド」とをまとめて「特図保留数指定コマンド」と総称する場合がある。なお、保留数を示すコマンドではなく、保留数の増加を示すコマンド (第 1 特図保留増加コマンド、第 2 特図保留増加コマンド) や保留数の減少を示すコマンド (第 1 特図保留減少コマンド、第 2 特図保留減少コマンド) を送信するようにしてもよい。

【 1 1 8 6 】

「特別図柄指定コマンド」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 R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 1 1 8 7 】

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、特別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。

【 1 1 8 8 】

「第 1 特図変動パターン指定コマンド」は、第 1 特別図柄表示器 6 0 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 6 0 で特別図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 1 1 8 9 】

「第 2 特図変動パターン指定コマンド」は、第 2 特別図柄表示器 6 1 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 6 1 で特別図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 1 1 9 0 】

なお、本実施形態では、「第 1 特図変動パターン指定コマンド」と「第 2 特図変動パターン指定コマンド」とをまとめて、「特図変動パターン指定コマンド」と総称する場合がある。

【 1 1 9 1 】

「特図停止指定コマンド」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 6 0、又は、第 2 特別図柄表示器 6 1 で特別図柄を停止表示させるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 1 1 9 2 】

「普図停止指定コマンド」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 6 2 で普通図柄を停止表示させるときにメイン R A M 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 1 1 9 3 】

「先読み指定コマンド」は、大当たり判定 (特図判定情報の判定) の結果を事前に演出制御基板 1 3 0 に通知するためのものであり、第 1 始動口 4 5、又は、第 2 始動口 4 7 に遊

10

20

30

40

50

技球が入賞したときにメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【1194】

「大当たり用オープニング指定コマンド」は、大当たり遊技（特別遊技）が開始することを示すものであり、各種の大当たり遊技が開始するときにメインRAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【1195】

「ラウンド数指定コマンド」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RAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

10

【1196】

「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RAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【1197】

「普図保留数指定コマンド」は、普図保留数（G1）を示すものであり、普図保留数（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RAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【1198】

「普通図柄指定コマンド」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RAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

20

【1199】

「普図変動パターン指定コマンド」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RAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【1200】

「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RAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

30

【1201】

「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RAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

【1202】

「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RAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

40

【1203】

「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RAM 110cの初期化を伴うものであるか否かを示すものであり、遊技機1の電源がONされたときにメインRAM 110c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。

【1204】

「客待ち状態指定コマンド」は、特別図柄の変動表示および大当たり遊技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RAM 110cの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板130に送信される。

50

【 1 2 0 5 】

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

【 1 2 0 6 】

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

10

【 1 2 0 7 】

「エラー解除指定コマンド」は、遊技機 1 に発生したエラーが解消されたことを示すものであり、各種異常の解消が検出されたときにメイン R A M 1 1 0 c 又は払出 R A M 1 2 1 c の演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 1 2 0 8 】

「設定値指定コマンド」は、遊技機 1 に設定されている設定値を示すものであり、遊技機 1 の電源が O N された後、具体的には、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信された後に演出制御基板 1 3 0 に送信される。

【 1 2 0 9 】

(演出制御部のメイン処理)

20

次に、図 8 4 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のメイン処理を説明する。図 8 4 は、演出制御部 1 3 0 m のメイン処理を示すフローチャートである。

【 1 2 1 0 】

電源基板 1 6 0 から電源電圧が供給されると、サブ C P U 1 3 0 a にシステムリセットが発生し、サブ C P U 1 3 0 a は以下のメイン処理を行う。

【 1 2 1 1 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 1 0 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 E Z 2 0 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 R O M 1 3 0 b からメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブ R A M 1 3 0 c 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。

30

【 1 2 1 2 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 3 0 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 E Z 4 0 において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブ R A M 1 3 0 c 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 E Z 4 0 の処理を繰り返し行う。

【 1 2 1 3 】

(演出制御部のタイマ割込処理)

図 8 5 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のタイマ割込処理を説明する。図 8 5 は、演出制御部 1 3 0 m 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。

40

【 1 2 1 4 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 1 0 0 において、サブ C P U 1 3 0 a 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 E Z 1 2 0 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 C P U 1 3 0 a は、各種のタイマを更新する処理を行う。

【 1 2 1 5 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 1 3 0 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 1 7 a や十字キー検出スイッチ 1 9 a 等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。

【 1 2 1 6 】

50

サブCPU130aは、ステップEZ150において、コマンド解析処理を行う。具体的には、主制御基板110から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブRAM130cの受信バッファに格納する処理を行う。

【1217】

サブCPU130aは、ステップEZ170において、設定変更/確認処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して設定変更指定コマンド又は設定確認指定コマンドを受信しているか否かを判定し、設定変更指定コマンドを受信している場合には、上述した設定変更報知を実行するための処理を行い、設定確認指定コマンドを受信している場合には、上述した設定確認報知を実行するための処理を行う。

10

【1218】

サブCPU130aは、ステップEZ200において、電源投入処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示/音声制御部140に電源投入報知コマンドを送信して、第1画像表示装置70（メイン液晶）や第2画像表示装置71（サブ液晶）に電源投入画面を表示させたり、音声出力装置9から電源投入音を出力させたりする。

【1219】

サブCPU130aは、ステップEZ250において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に停電復旧報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示/音声制御部140に電源復旧報知コマンドを送信して、第1画像表示装置70（メイン液晶）や第2画像表示装置71（サブ液晶）に電源復旧画面を表示させたり、音声出力装置9から電源復旧音を出力させたりする。なお、

20

【1220】

サブCPU130aは、ステップEZ300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86を用いて後述する。

30

【1221】

サブCPU130aは、ステップEZ350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。

【1222】

サブCPU130aは、ステップEZ400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図保留数指定コマンドや普図保留数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（把握）している第1特図保留数、第2特図保留数、普図保留数等を更新する処理を行う。

40

【1223】

サブCPU130aは、ステップEZ500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先読み指定コマンドや特図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88を用いて後述する。

【1224】

50

「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。

【1225】

「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。

10

【1226】

サブCPU130aは、ステップEZ600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特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド、特図停止指定コマンド、大当たり用オープニング指定コマンド、ラウンド数指定コマンド、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。

【1227】

サブCPU130aは、ステップEZ800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通図柄指定コマンド、普図変動パターン指定コマンド、普図停止指定コマンド、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。

20

【1228】

サブCPU130aは、ステップEZ850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。

30

【1229】

サブCPU130aは、ステップEZ900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。

【1230】

サブCPU130aは、ステップEZ950において、ステップEZ100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。

【1231】

(演出制御部の客待ち演出処理)

図86を用いて、演出制御部130mの客待ち演出処理を説明する。図86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。

40

【1232】

サブCPU130aは、ステップEZ300-1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EZ300-4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EZ300-2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87参照)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。

【1233】

50

サブCPU130aは、ステップEZ300-3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87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。

【1234】

サブCPU130aは、ステップEZ300-4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EZ300-5において、デモ待機タイマを-1更新する。

10

【1235】

サブCPU130aは、ステップEZ300-6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EZ300-7において、客待ちデモ演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の客待ち演出処理を終了する。これにより、客待ちデモ演出コマンドが表示/音声制御部140やランプ/駆動制御部150に送信され、遊技者に対して遊技の実行を訴求する客待ちデモ演出が実行されることになる。

【1236】

(デモ待機時間決定テーブル)

20

図87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。

【1237】

図87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。

【1238】

図87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。そのため、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。

30

【1239】

図87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。そのため、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

【1240】

図87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。そのため、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。

【1241】

図87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

50

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。そのため、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。

【 1 2 4 2 】

図 8 7 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。そのため、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。

【 1 2 4 3 】

図 8 7 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。そのため、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。

10

【 1 2 4 4 】

（演出制御部の先読み系演出処理）

図 8 8 を用いて、演出制御部 1 3 0 m の先読み系演出処理を説明する。図 8 8 は、演出制御部 1 3 0 m 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。

【 1 2 4 5 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 1 0 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 8 9 を用いて後述する。

20

【 1 2 4 6 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 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）ためのアイコン変化演出実行処理を行う。詳しくは、図 9 2 を用いて後述する。

【 1 2 4 7 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 3 0 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 9 7 を用いて後述する。

30

【 1 2 4 8 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 4 0 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 1 0 0 を用いて後述する。

【 1 2 4 9 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 5 0 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 N R 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 1 0 2 を用いて後述する。

40

【 1 2 5 0 】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

図 8 9 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のアイコン変化演出決定処理を説明する。図 8 9 は、演出制御部 1 3 0 m 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。

【 1 2 5 1 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 1 0 - 1 において、主制御基板 1 1 0 から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップ E Z 5 1 0 - 2 に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。

【 1 2 5 2 】

50

サブCPU130aは、ステップEZ510-2において、受信した先読み指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。

【1253】

サブCPU130aは、ステップEZ510-3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EZ510-4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EZ510-7に処理を移す。

【1254】

「アイコン変化演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないことや、アイコン変化演出の実行中でないことや、アイコン変化演出が実行予定でない場合となっている。なお、上記3つの条件の何れか1つの条件、又は、2つの条件だけを設けるようにしてもよい。また、受信した先読み指定コマンドが第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、受信した先読み指定コマンドが第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。

10

【1255】

サブCPU130aは、ステップEZ510-4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EZ510-5において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル（図90参照）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。

20

【1256】

サブCPU130aは、ステップEZ510-6において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、サブCPU130aは、図90に示すアイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、先読み指定コマンド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。

【1257】

サブCPU130aは、ステップEZ510-7において、アイコン最終表示態様として、通常表示態様である通常アイコン（CDアイコン）を決定する。

30

【1258】

サブCPU130aは、ステップEZ510-8において、決定されたアイコン最終表示態様がアイコン変化演出を実行する表示態様（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EZ510-9に処理を移し、アイコン変化演出を実行する表示態様でない場合には、ステップEZ510-12に処理を移す。

【1259】

サブCPU130aは、ステップEZ510-9において、アイコン変化演出の変化シナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図91参照）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。

40

【1260】

サブCPU130aは、ステップEZ510-10において、変化シナリオを決定してサブRAM130cの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、図91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、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、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。

【1261】

サブCPU130aは、ステップEZ510-11において、決定された変化シナリオが

50

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

【1262】

サブCPU130aは、ステップEZ510-12において、アイコン変化演出が実行されない非変化シナリオを決定してサブRAM130cの保留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。

10

【1263】

サブCPU130aは、ステップEZ510-13において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示/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。

【1264】

(アイコン最終表示態様決定テーブル)

20

図90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。

【1265】

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

【1266】

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。

30

【1267】

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。

【1268】

ここで、図90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。

40

【1269】

なお、図90に示したアイコン最終表示態様決定テーブルでは、大当たりとなる場合は、アイコン最終表示態様として通常アイコン(CDアイコン)は選択されないようになっているが、選択されるようにしてもよい。

【1270】

(変化シナリオ決定テーブル)

図91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。

【1271】

変化シナリオ決定テーブルには、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する

50

特別図柄の保留数、各変化シナリオの選択率（％）、及び、選択される変化シナリオが対応付けられており、参考として各変化シナリオにおける事前変動、及び、当該変動におけるアイコンの更新態様が記載されている。

【 1 2 7 2 】

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

【 1 2 7 3 】

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 0 1 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 0 2 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 1 5 等）が設定されている。

【 1 2 7 4 】

なお、本実施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变化が発生せずに、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变化が発生するように各種のシナリオを設定しておくといよい。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变化が発生するが、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变化が発生するように各種のシナリオを設定しておくてもよい。

【 1 2 7 5 】

（演出制御部のアイコン変化演出実行処理）

図 9 2 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のアイコン変化演出実行処理を説明する。図 9 2 は、演出制御部 1 3 0 m におけるアイコン変化演出実行処理を示すフローチャートである。

【 1 2 7 6 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 1 において、主制御基板 1 1 0 から特図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。特図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 E Z 5 2 0 - 2 に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

【 1 2 7 7 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 2 において、サブ RAM 1 3 0 c 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 E Z 5 2 0 - 3 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 E Z 5 2 0 - 4 に処理を移し、表示態様を変化させる保留アイコンがない場合には、ステップ E Z 5 2 0 - 7 に処理を移す。

【 1 2 7 8 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 4 において、変化対象となる保留アイコンの表示態様の变化パターン（変化態様）を決定するための保留アイコン用の変化パターン

決定テーブル（図 9 3 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。

【 1 2 7 9 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 5 において、保留アイコン変化パターンを決定する。具体的には、図 9 3 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。

【 1 2 8 0 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 6 において、決定した保留アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、変化演出コマンドが表示 / 音声制御部 1 4 0 やランプ / 駆動制御部 1 5 0 に送信され、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 7 0 に表示されている保留アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音（変化音）が出力されたりすることになる。

【 1 2 8 1 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 7 において、サブ R A M 1 3 0 c の先読み情報記憶領域に当該アイコンのシナリオ（変化シナリオ、非変化シナリオ）が記憶されているか否かを判定する。当該アイコンのシナリオが記憶されている場合には、ステップ E Z 5 2 0 - 8 に処理を移し、当該アイコンのシナリオが記憶されていない場合には、先読み情報記憶領域からシナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものととしてステップ E Z 5 2 0 - 1 1 に処理を移す。

【 1 2 8 2 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 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 E Z 5 2 0 - 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、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

【 1 2 8 3 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 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 9 4 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。

【 1 2 8 4 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 1 0 において、当該アイコン変化パターンを決定する。具体的には、選択した当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における当該アイコン変化の態様と、各当該アイコン変化パターンの選択率（％）に基づいて、複数の当該アイコン変化パターンの中から 1 つの当該アイコン変化パターンを決定する。

【 1 2 8 5 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 1 1 において、電源復旧又はコマンド異常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異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル（図 9 5 ）を選択する。なお、異常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。

【 1 2 8 6 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 2 0 - 1 2 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、選択した異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルを参照し、今回の特図変動パターン指定コマンドが示す変動パターンと、各当該アイコン変

10

20

30

40

50

化パターンの選択率（％）に基づいて、複数の当該アイコン変化パターンの中から１つの当該アイコン変化パターンを決定し、アイコン最終表示態様についても決定する。

【１２８７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－１３において、当該アイコン変化パターンが当該アイコンの表示態様を変化させる変化パターンであるか否かを判定する。変化パターンである場合には、ステップＥＺ５２０－１４に処理を移し、変化パターンでない（非変化パターンである）場合には、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

【１２８８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－１４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、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。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

【１２８９】

このように、図９２に示したアイコン変化演出実行処理によれば、電源復旧又はコマンド異常（先読み指定コマンドの取りこぼし等）が発生した場合、新たに開始される変動演出においてアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が再び実行される場合があるようになっている。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生によってアイコン変化演出が実行されなくな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。

20

【１２９０】

また、図９２に示したアイコン変化演出実行処理によれば、電源復旧後に新た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（保留アイコン変化演出によって特別アイコンとなっていたが電源復旧によって通常アイコンに復帰したアイコンに対して当該アイコン変化演出を実行）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。そのため、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【１２９１】

なお、アイコン変化演出の実行中に電源復旧又はコマンド異常が発生した場合、電源復旧又はコマンド異常の発生後に新た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。

【１２９２】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図９３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。

40

【１２９３】

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。

【１２９４】

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

50

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。

【1295】

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

10

【1296】

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

【1297】

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

20

【1298】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図94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94（a）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94（b）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。

【1299】

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。

30

【1300】

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

【1301】

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

40

【1302】

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

【1303】

なお、本実施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、

50

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 7 0 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。

【 1 3 0 4 】

「擬似連演出」とは、1 回の始動口（第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7）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 4 5、第 2 始動口 4 7）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 7 0 a が仮停止した後に再度変動を開始する再変動表示を 1 回又は複数回実行する特殊な態様の演出図柄の変動表示のことである。

【 1 3 0 5 】

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 S P（S P S P）リーチの実行中等を設けてもよい。

【 1 3 0 6 】

（異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル）

図 9 5 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異常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。

【 1 3 0 7 】

異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルには、特図変動パターン指定コマンドが示す変動パターン、当該アイコン変化パターンの選択率（％）、選択される当該アイコン変化パターン、及び、選択される当該アイコンの最終表示態様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。

【 1 3 0 8 】

なお、当該アイコン変化パターンには、当該アイコン変化演出が実行されない非変化パターンが含まれるが、他の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。

【 1 3 0 9 】

（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 9 6（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。

【 1 3 1 0 】

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特図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。

【 1 3 1 1 】

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、特図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。

【 1 3 1 2 】

つまり、特図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。

【 1 3 1 3 】

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、特図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。

10

20

30

40

50

【 1 3 1 4 】

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特図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。

【 1 3 1 5 】

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特図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、先読み指定コマンドや特図変動パターン指定コマンドのことである。

10

【 1 3 1 6 】

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、特図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。

【 1 3 1 7 】

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、特図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ため、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。

20

【 1 3 1 8 】

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特図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ため、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。

30

【 1 3 1 9 】

（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96（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。

【 1 3 2 0 】

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。

【 1 3 2 1 】

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。

40

【 1 3 2 2 】

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、先読み指定コマンドや特図変動パターン指定コマンドのことである。

【 1 3 2 3 】

50

(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 9 6 (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。

【 1 3 2 4 】

特図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。

【 1 3 2 5 】

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

【 1 3 2 6 】

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

【 1 3 2 7 】

(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 9 6 (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。

【 1 3 2 8 】

保留アイコンとして C D 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。

【 1 3 2 9 】

なお、本実施形態では、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)、C D 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、C D アイコンが発生した時には報知音を出力させず、アイコンが何れかの態様に変化した時のみ報知音を出力するようにしてもよい。また、大当たりとなることが確定する虹キャラアイコンについては、専用の変化報知音を設けて 3 種類としてもよい。

【 1 3 3 0 】

(演出制御部の連続予告演出決定処理)

図 9 7 を用いて、演出制御部 1 3 0 m における連続予告演出決定処理を説明する。図 9 7 は、演出制御部 1 3 0 m 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。

【 1 3 3 1 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 3 0 - 1 において、主制御基板 1 1 0 から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップ E Z 5 3 0 - 2 に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【 1 3 3 2 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 3 0 - 2 において、受信した先読み指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容 (予定変動パターン) を把握する。

【 1 3 3 3 】

10

20

30

40

50

ステップ E Z 5 3 0 - 3 において、現在が先読みゾーン演出の実行可能期間であるか否かを判定する。先読みゾーン演出の実行可能期間である場合には、ステップ E Z 5 3 0 - 4 に処理を移し、先読みゾーン演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく先読みゾーン演出を実行しないものとしてステップ E Z 5 3 0 - 6 に処理を移す。

【 1 3 3 4 】

「先読みゾーン演出」とは、1 又は複数の変動演出中にゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、青色のゾーン画像又は赤色の熱ゾーン画像の表示、ゾーン B G M 又は熱ゾーン B G M の出力）を行うことで特別遊技が実行される期待度を背景画像や文字情報や色情報（期待値情報）によって継続的に示唆する演出であり、連続予告演出の一種となっている。

10

【 1 3 3 5 】

「先読みゾーン演出の実行可能期間」とは、先行保留に先読みゾーン演出を実行するものがないこと、大当たり遊技の実行中でないこと、第 1 始動口 4 5 への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には通常遊技状態であること、第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した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）であること等が挙げられる。

【 1 3 3 6 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 3 0 - 4 において、先読みゾーン演出のシナリオを決定するための先読みゾーン演出シナリオ決定テーブル（図 9 8 参照）を選択する。なお、先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

20

【 1 3 3 7 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 3 0 - 5 において、先読みゾーン演出シナリオを決定する。具体的には、図 9 8 に示す先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターンの種類、及び、各演出シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の先読みゾーン演出シナリオの中から 1 つの先読みゾーン演出シナリオを決定する。

【 1 3 3 8 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 3 0 - 6 において、先読みゾーン演出を実行しない演出シナリオとして先読みゾーン演出の非実行シナリオを決定する。

30

【 1 3 3 9 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 3 0 - 7 において、決定された先読みゾーン演出シナリオをサブ R A M 1 3 0 c の保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。これにより、上述したステップ E Z 5 4 0 の連続予告演出実行処理で先読みゾーン演出シナリオが参照され、先読みゾーン演出を実行するための処理が行われることになる。

【 1 3 4 0 】

サブ C P U 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 3 0 - 8 において、現在が先読みエフェクト演出の実行可能期間であるか否かを判定する。先読みエフェクト演出の実行可能期間である場合には、ステップ E Z 5 3 0 - 9 に処理を移し、先読みエフェクト演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく先読みエフェクト演出を実行しないものとしてステップ E Z 5 3 0 - 1 1 に処理を移す。

40

【 1 3 4 1 】

「先読みエフェクト演出」とは、1 又は複数の変動演出における変動開始時に演出図柄 7 0 a の周囲に所定色のエフェクト画像（青色、赤色、虹色の何れか）を付加表示することで特別遊技が実行される期待度を色情報（期待値情報）によって断続的に示唆する演出であり、連続予告演出の 1 種となっている。

【 1 3 4 2 】

「先読みエフェクト演出の実行可能期間」とは、先行保留に先読みエフェクト演出を実行するものがないこと、大当たり遊技の実行中でないこと、第 1 始動口 4 5 への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には通常遊技状態であること、第 2 始動口 4 7 への

50

入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した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）であること等が挙げられる。

【 1 3 4 3 】

サブCPU 130aは、ステップEZ 530 - 9において、先読みエフェクト演出のシナリオを決定するための先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル（図99参照）を選択する。なお、先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

【 1 3 4 4 】

サブCPU 130aは、ステップEZ 530 - 10において、先読みエフェクト演出シナリオを決定する。具体的には、図99に示す先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す
10
予定変動パターンの種類、及び、各演出シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の先読みエフェクト演出シナリオの中から1つの先読みエフェクト演出シナリオを決定する。

【 1 3 4 5 】

サブCPU 130aは、ステップEZ 530 - 11において、先読みエフェクト演出を実行しない演出シナリオとして先読みエフェクト演出の非実行シナリオを決定する。

【 1 3 4 6 】

サブCPU 130aは、ステップEZ 530 - 12において、決定された先読みエフェクト演出シナリオをサブRAM 130cの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。これにより、上述したステップEZ 540の連続予告演出実行処理で先読みエフェクト演出シナリオが参照され、先読みエフェクト演出を実行するための処理が行われ
20
ることになる。本処理を終了すると今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【 1 3 4 7 】

（先読みゾーン演出シナリオ決定テーブル）

図98は、先読みゾーン演出シナリオを決定する場合に参照される先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを示す図である。

【 1 3 4 8 】

先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各先読みゾーン演出の予告シナリオの選択率（％）、及び、選択される先読みゾーン演出の予告シナリオが対応付けられて
30
おり、参考として各予告シナリオにおける事前変動、及び、当該変動における先読みゾーン演出の演出態様が記載されている。

【 1 3 4 9 】

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

【 1 3 5 0 】

「ゾーン」とは、通常のゾーン演出（先読みゾーン背景画像の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が実行されることであり、「熱ゾーン」とは、通常のゾーン演出よりも大当たり期待度が高い熱ゾーン演出（先読みゾーン背景画像の表示、赤色の熱
40
ゾーン画像の表示、熱ゾーンBGMの出力）が実行されることであり、

【 1 3 5 1 】

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

【 1 3 5 2 】

（先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル）

図99は、先読みエフェクト演出シナリオを決定する場合に参照される先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

【 1 3 5 3 】

先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各先読みエフェクト演出の予告シナリオの選択率（％）、及び、選択される先読みエフェクト演出の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、当該変動における先読みエフェクト演出の演出態様が記載されている。

【 1 3 5 4 】

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

10

【 1 3 5 5 】

「青エフェクト」とは、演出図柄 7 0 a に青色のエフェクト画像が付加表示されることであり、「赤エフェクト」とは、演出図柄 7 0 a に赤色のエフェクト画像が付加表示されることである。なお、エフェクト画像に係る大当たり期待度は、青エフェクト＜赤エフェクトの順で高くなっている。

【 1 3 5 6 】

先読みエフェクト演出シナリオには、先読みエフェクト演出が実行されない非実行シナリオ（例えば、シナリオ 0 0 ）や、事前変動中には演出図柄 7 0 a にエフェクト画像が付加表示されずに当該変動中に演出図柄 7 0 a にエフェクト画像が付加表示されるシナリオ（例えば、シナリオ 0 1 ）や、事前変動中及び当該変動中に演出図柄にエフェクトが付加表示されるシナリオ（例えば、シナリオ 0 2 ）が設定されている。

20

【 1 3 5 7 】

（演出制御部の連続予告演出実行処理）

図 1 0 0 を用いて、演出制御部 1 3 0 m の連続予告演出実行処理を説明する。図 1 0 0 は、演出制御部 1 3 0 m 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。

【 1 3 5 8 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 4 0 - 1 において、主制御基板 1 1 0 から特図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。特図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 E Z 5 4 0 - 2 に処理を移し、特図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。

30

【 1 3 5 9 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 4 0 - 2 において、サブ RAM 1 3 0 c の先読み情報記憶領域に記憶されている連続予告演出（先読みゾーン演出、先読みエフェクト演出）の予告シナリオを参照し、ステップ E Z 5 4 0 - 3 において、連続予告演出の予告シナリオが記憶されているか否かを判定する。予告シナリオが記憶されている場合には、ステップ E Z 5 4 0 - 4 に処理を移し、予告シナリオが記憶されていない場合には、先読み情報記憶領域からシナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものととしてステップ E Z 5 4 0 - 6 に処理をする。

40

【 1 3 6 0 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 4 0 - 4 において、サブ RAM 1 3 0 c の先読み情報記憶領域に先読みゾーン演出を実行する予告シナリオが記憶されているか否かを判定する。先読みゾーン演出を実行する予告シナリオが記憶されている場合には、ステップ E Z 5 4 0 - 5 に処理を移し、先読みゾーン演出を実行する演出シナリオが記憶されていない場合には、今回の変動演出において先読みゾーン演出を実行しないものとしてステップ E Z 5 4 0 - 7 に処理を移す。

【 1 3 6 1 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E Z 5 4 0 - 5 において、先読みゾーン演出の予告シナ

50

リオに応じた先読みゾーン演出パターン（ゾーン、熱ゾーン）を決定し、ステップE Z 5 4 0 - 6において、決定した先読みゾーン演出パターンに応じた先読みゾーン演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、先読みゾーン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、先読みゾーン演出が実行されることになる。

【1362】

サブCPU130aは、ステップE Z 5 4 0 - 7において、サブRAM130cの先読み情報記憶領域に先読みエフェクト演出を実行する予告シナリオが記憶されているか否かを判定する。先読みエフェクト演出を実行する予告シナリオが記憶されている場合には、ステップE Z 5 4 0 - 8に処理を移し、先読みエフェクト演出を実行する演出シナリオが記憶されていない場合には、今回の変動演出において先読みエフェクト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する。

10

【1363】

サブCPU130aは、ステップE Z 5 4 0 - 8において、先読みエフェクト演出の予告シナリオに応じた先読みエフェクト演出パターン（青エフェクト、赤エフェクト）を決定し、ステップE Z 5 4 0 - 9において、決定した先読みエフェクト演出パターンに応じた先読みエフェクト演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、先読みエフェクト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、先読みエフェクト演出が実行されることになる。

【1364】

20

サブCPU130aは、ステップE Z 5 4 0 - 10において、電源復旧又はコマンド異常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の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101参照）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、今回の変動演出パターン、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。

【1365】

「代替予告演出」とは、電源復旧又はコマンド異常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。

30

【1366】

サブCPU130aは、ステップE Z 5 4 0 - 11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ある場合には、ステップE Z 5 4 0 - 12に処理を移し、代替予告演出を実行するものでない場合には、今回の連続予告演出実行処理を終了する。

【1367】

サブCPU130aは、ステップE Z 5 4 0 - 12において、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、代替予告演出が実行されることになる。

40

【1368】

図100に示した連続予告演出実行処理によれば、電源復旧又はコマンド異常（先読み指定コマンドの取りこぼし等）の発生によって先読み情報記憶領域に連続予告演出の演出シナリオが記憶されていない場合、これから開始される変動演出において連続予告演出を実行せずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出を実行することが可能となっている。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生によって連続予告演出が実行されない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。

【1369】

50

また、図 100 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を実行することが可能となっている。そのため、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。

【1370】

（代替予告パターン決定テーブル）

図 101 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。

【1371】

代替予告パターン決定テーブルには、特図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。

【1372】

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

【1373】

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。

【1374】

図 101 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。そのため、電源復旧又はコマンド異常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。

【1375】

図 101 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。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生後において、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。

【1376】

なお、電源復旧又はコマンド異常の発生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。

【1377】

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、電源復旧又はコマンド異常の発生後において、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。

【1378】

10

20

30

40

50

(演出制御部のランプ変化演出実行処理)

図102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102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。

【1379】

サブCPU130aは、ステップEZ550-1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EZ550-2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又は入賞時コマンド(特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド)を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものとステップEZ550-6に処理を移す。

10

【1380】

サブCPU130aは、ステップEZ550-2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EZ550-3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。

【1381】

サブCPU130aは、ステップEZ550-3において、アイコン変化後の色に応じたランプ演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ランプ演出コマンドがランプ/駆動制御部150に送信され、アイコンの色変化に対応して入賞口ランプNRの発光態様(発光色、点灯/点滅)が変化することでランプ変化演出が実行されることになる。

20

【1382】

サブCPU130aは、ステップEZ550-4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。

【1383】

サブCPU130aは、ステップEZ550-6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EZ550-7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。

30

【1384】

サブCPU130aは、ステップEZ550-7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EZ550-8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。

【1385】

このように、図102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。そのため、アイコン変化演出との相乗効果によって演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1386】

また、図102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。そのため、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

50

させることが可能となる。

【1387】

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。

【1388】

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。

【1389】

(演出制御部の大当たり予告演出決定処理)

図103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103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(特図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。

【1390】

サブCPU130aは、ステップEZ650-1において、今回の変動演出で実行される変動演出パターンを参照し、ステップEZ650-2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104参照)を選択し、予告パターンを決定する。具体的には、図104に示す大当たり予告決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、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。

【1391】

サブCPU130aは、ステップEZ650-3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EZ650-4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EZ650-6に処理を移す。

【1392】

「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された場合には、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。

【1393】

サブCPU130aは、ステップEZ650-4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、大当たり判定結果、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。

【1394】

サブCPU130aは、ステップEZ650-5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。

【1395】

10

20

30

40

50

サブCPU130aは、ステップEZ650-6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EZ650-7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。

【1396】

「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。

10

【1397】

サブCPU130aは、ステップEZ650-7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、大当たり判定結果、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。

【1398】

サブCPU130aは、ステップEZ650-8において、ステップアップパターンに応じたステップアップ予告演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。これにより、ステップアップ予告演出コマンドが表示／音声制御部140やランプ／駆動制御部150に送信され、ステップアップパターンに応じたステップアップ予告演出が実行されることになり、第1画像表示装置70にステップ画像が表示されたり、音声出力装置9からステップ画像に応じた効果音が出力されたりする。

20

【1399】

（大当たり予告パターン決定テーブル）

図104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。

【1400】

大当たり予告決定テーブルには、大当たり判定結果、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。

30

【1401】

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。

【1402】

（統括制御部のメイン処理）

図105を用いて、統括制御部141のメイン処理を説明する。図105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。

40

【1403】

電源基板160から電源電圧が供給されると、統括CPU142Zにシステムリセットが発生し、統括CPU142Zは以下のメイン処理を行う。

【1404】

まず、統括CPU142Zは、ステップTZ1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TZ2において、初期化処理を行う。具体的には、統括ROM143Zからメイン処理プログラムを読み込むと共に、統括RAM144Z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。

【1405】

統括CPU142Zは、ステップTZ3において、タイマ割込を許可する割込許可を設定

50

し、ステップT Z 4において、統括R A M 1 4 4 Zの受信バッファを参照して演出制御部1 3 0 mから演出指示コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合には、ステップT Z 7に処理を移し、受信している場合には、ステップT Z 5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。

【1 4 0 6】

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。

【1 4 0 7】

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。

【1 4 0 8】

アニメグループの種類には、例えば、演出図柄7 0 aのアニメーションを表示するための演出図柄グループ、保留アイコンや当該アイコンのアニメーションを表示するためのアイコングループ、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。

【1 4 0 9】

統括C P U 1 4 2 Zは、ステップT Z 6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T Z 7において、画像表示装置に表示させる演出画像を更新する（新たな演出画像の描画を行う）フレーム更新タイミングであることを示すフレーム切替フラグがあるか否かを判定し、フレーム切替フラグがない場合には、ステップT Z 4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T Z 8において、フレーム切替フラグをクリアする。

【1 4 1 0】

統括C P U 1 4 2 Zは、ステップT Z 9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1 4 5（V D P）に出力するディスプレイリスト生成・出力処理を行う。

【1 4 1 1】

ここで、ディスプレイリストとは、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。

【1 4 1 2】

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

【1 4 1 3】

統括C P U 1 4 2 Zは、ステップT Z 1 0において、画像制御部1 4 5（V D P）に対し

10

20

30

40

50

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。

【1414】

統括 CPU 142 Z は、ステップ T Z 11 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。

【1415】

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。

【1416】

統括 CPU 142 Z は、ステップ T Z 12 において、音声制御部 148 に対して出力したサウンドリストに基づくサウンドの出力を指示する音出力指令処理を行う。この音出力指令処理が行われることで、音声制御部 148 ではサウンドリストに基づくサウンドを音声出力装置 9 から出力させる。

【1417】

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。

【1418】

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。

【1419】

統括 CPU 142 Z は、ステップ T Z 13 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 T Z 4 に処理を移し、以降はステップ T Z 4 ~ ステップ T Z 13 までの処理をループするように繰り返し行う。

【1420】

(統括制御部のコマンド受信割込処理)

図 106 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 106 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 130 m 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。

【1421】

統括 CPU 142 Z は、ステップ T Z 20 において、演出制御部 130 m 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 130 m から送信された演出指示コマンドを統括 RAM 144 Z 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。

【1422】

(統括制御部の V ブランク割込処理)

図 107 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 107 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 33 ms) 毎に送信される V ブランク信号を受信する (1 / 30 秒 = 約 33 ms) 毎に実行される。

【1423】

10

20

30

40

50

統括CPU142Zは、ステップTZ30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TZ31において、画像制御部145（VDP）に対してVRAM147の第1フレームバッファ領域と第2フレームバッファ領域とを切り替える指示を行うフレームバッファ切替指令処理を行う。

【1424】

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

【1425】

統括CPU142Zは、ステップTZ32において、描画（表示）フレームが切り替わったことを示すフレーム切替フラグをセットし、今回のVblank割込処理を終了する。このフレーム切替フラグは、上記ステップTZ7において参照されるため、上記ステップTZ8～TZ13の処理は、Vblank割込処理が実行される（フレーム更新タイミング）毎に実行されることになる。

【1426】

（入賞時変化演出のタイミングチャート）

図108、及び、図109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。

【1427】

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。

【1428】

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から先読み指定コマンドが演出制御部130mに送信される。

【1429】

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。

【1430】

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。

【1431】

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

10

20

30

40

50

ミングに相当する。

【1432】

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。

【1433】

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

【1434】

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。

【1435】

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。

【1436】

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。

【1437】

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。

【1438】

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

10

20

30

40

50

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。

【1439】

(入賞時変化演出の演出例)

図110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。

【1440】

図110(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。

【1441】

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から先読み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。

【1442】

このとき、図110(b)に示すように、第1始動口45に遊技球が入賞したことに応じて、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部70B1に第1保留アイコン(青キャラアイコン)H11が表示されると共に、音声出力装置9から第2発生報知音が0.5秒間出力される。

【1443】

そして、図110(c)に示すように、変動表示されていた演出図柄70aがハズレであることを示す組合せ(ここでは、「234」)で停止表示が行われ、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコン(CDアイコン)THが消去される。

【1444】

次に、図110(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。

【1445】

その後、図110(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。

【1446】

そして、図110(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。

【1447】

なお、図示は省略しているが、変動演出中は音声出力装置9からBGMや効果音等が出力されている。また、以降の図113、図116、図117、図120、及び、図121についても同様である。

【1448】

(ノーマル変化パターン01のタイミングチャート)

図111、及び、図112は、アイコン変化演出実行処理において、保留アイコン変化パターンとしてノーマル変化パターン01が決定され、第1保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

【1449】

T1のタイミングは、変動演出が開始されてから600フレーム目となるタイミングであって演出図柄70aの停止表示が行われる図柄停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第1フレームバッファへの画像データb(背景画像、

10

20

30

40

50

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。

【1450】

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

【1451】

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

【1452】

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

【1453】

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。

【1454】

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。

【1455】

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。

【1456】

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。

10

20

30

40

50

【 1 4 5 7 】

T 8 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 6 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 (1 5 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。

【 1 4 5 8 】

T 9 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 7 フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ j (背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等) の描画が開始され第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ i の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面 i (青キャラアイコン表示) が表示された状態となる。

10

【 1 4 5 9 】

このように、第 1 画像表示装置 7 0 (メイン液晶) に青キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて (同期して) 、音声出力装置 9 から第 2 発生報知音の出力が開始するため、青キャラアイコンの表示と第 2 発生報知音の出力とのフレーム更新タイミングがズレた状態で開始する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【 1 4 6 0 】

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。

【 1 4 6 1 】

(ノーマル変化パターン 0 1 の演出例)

図 1 1 3 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 0 1) の演出例を示す図である。

30

【 1 4 6 2 】

図 1 1 3 (a) に示すように、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1、H 1 2 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。

【 1 4 6 3 】

次に図 1 1 3 (b) に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 に表示されている第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1、H 1 2 が当該アイコン表示領域 7 0 C、第 1 表示部 7 0 B 1 にそれぞれシフト表示される。

40

【 1 4 6 4 】

ここで、第 2 表示部 7 0 B 2 に表示されていた第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 2 は、第 1 表示部 7 0 B 1 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、C D 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。

【 1 4 6 5 】

その後、図 1 1 3 (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、「 1 6 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。

【 1 4 6 6 】

50

次に、図 1 1 3 (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。

【 1 4 6 7 】

その後、図 1 1 3 (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。

【 1 4 6 8 】

そして、図 1 1 3 (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。

【 1 4 6 9 】

(キャラ作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート)

図 1 1 4、及び、図 1 1 5 は、アイコン変化演出実行処理において、当該アイコン変化パターンとしてキャラ作用変化パターン 0 1 が決定され、当該アイコン T H の表示態様を赤キャラアイコンに変化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。

【 1 4 7 0 】

T 1 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 フレーム目となるタイミング (変動演出が開始されるタイミング) であって演出図柄 7 0 a 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。

【 1 4 7 1 】

T 2 のタイミングは、変動演出が開始されてから 6 1 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 1 3 0 m は当該アイコン T H の表示態様を赤キャラアイコンに変化させるキャラ作用変化パターン 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。

【 1 4 7 2 】

また、T 2 のタイミングにおいて、第 2 フレームバッファへの画像データ d (背景画像、各種変動演出画像、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。

【 1 4 7 3 】

T 3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 6 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 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。

【 1 4 7 4 】

T 4 のタイミングは、変動演出が開始されてから 6 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 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

10

20

30

40

50

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。

【 1 4 7 5 】

T 5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 6 4 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。

10

【 1 4 7 6 】

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

【 1 4 7 7 】

T 7 のタイミングは、変動演出が開始されてから 9 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 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 のタイミングが特図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。

20

【 1 4 7 8 】

T 8 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 0 6 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。

30

【 1 4 7 9 】

T 9 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 0 7 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（ 1 5 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。

40

【 1 4 8 0 】

T 1 0 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 0 8 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。

50

【 1 4 8 1 】

このように、第 1 画像表示装置 7 0 (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。

【 1 4 8 2 】

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。

【 1 4 8 3 】

(キャラ作用変化パターン 0 1 の演出例)

図 1 1 6、及び、図 1 1 7 は、変動演出中に当該アイコン T H の表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合(キャラ作用変化パターン 0 1)の演出例を示す図である。

【 1 4 8 4 】

図 1 1 6 (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 7 0 a を変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【 1 4 8 5 】

その後、図 1 1 6 (b) に示すように、キャラ C 1 が表示された後、図 1 1 6 (c) に示すように、キャラ C 1 が投げキス動作を行なって、ハート H を当該アイコン (C D アイコン) T H に向けて飛ばす演出が行われる。

【 1 4 8 6 】

そして、当該アイコン T H にハート H が命中すると、図 1 1 6 (d) に示すように、当該アイコン T H の表示態様が C D 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。

【 1 4 8 7 】

その後、図 1 1 7 (a) 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。

【 1 4 8 8 】

そして、S P リーチに発展すると、図 1 1 7 (b) に示すように、味方キャラ C 2 と敵キャラ C 3 とが対決する演出が開始される。なお、S P リーチに発展すると、演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が消去される。

【 1 4 8 9 】

その後、図 1 1 7 (c) に示すように、味方キャラ C 2 が敵キャラ C 3 に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄 7 0 a が大当たりであることを示す組合せ(ここでは、「2 2 2」)で停止表示される。

【 1 4 9 0 】

そして、図 1 1 7 (d) に示すように、演出図柄 7 0 a が縮小表示から元の大きさに戻って第 1 画像表示装置 7 0 (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 7 0 C に表示されていた当該アイコン(赤キャラアイコン) T H が消去される。

【 1 4 9 1 】

(図柄作用変化パターン 0 1 のタイミングチャート)

図 1 1 8、及び、図 1 1 9 は、アイコン変化演出実行処理において、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 0 1 が決定され、第 1 保留アイコンの表示態様を赤キ

10

20

30

40

50

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。

【 1 4 9 2 】

T 1 のタイミングは、変動演出が開始されてから 1 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）であって演出図柄 7 0 a 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。

【 1 4 9 3 】

T 2 のタイミングは、変動演出が開始されてから 2 9 9 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 0 1 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。

【 1 4 9 4 】

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

【 1 4 9 5 】

T 3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 0 0 フレーム目となるタイミングであって演出図柄 7 0 a 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。

【 1 4 9 6 】

T 4 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 0 1 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。

【 1 4 9 7 】

T 5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 0 2 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。

【 1 4 9 8 】

T 6 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 3 0 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

10

20

30

40

50

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。

【 1 4 9 9 】

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

【 1 5 0 0 】

T 8 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 4 5 フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第 1 フレームバッファへの画像データ j（背景画像、停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第 2 フレームバッファに描画されていた画像データ i の画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面 i（変化図柄 & 赤キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置 9 の第 3 発生報知音の出力が継続される。

【 1 5 0 1 】

20

T 9 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 4 6 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（ 1 5 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。

【 1 5 0 2 】

T 1 0 のタイミングは、変動演出が開始されてから 3 4 7 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。

30

【 1 5 0 3 】

このように、第 1 画像表示装置 7 0（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

【 1 5 0 4 】

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。

【 1 5 0 5 】

（図柄作用変化パターン 0 1 の演出例）

図 1 2 0、及び、図 1 2 1 は、演出図柄 7 0 a の停止中（仮停止中）に保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合（図柄作用変化パターン 0 1）の演出例を示す

50

図である。

【1506】

図120(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。

【1507】

その後、図120(b)に示すように、左の変動表示領域に「2」、右の変動表示領域に「3」、中央の変動表示領域に「変化」の演出図柄70aを停止表示(仮停止表示)しつつ、中央の変動表示領域で停止表示(仮停止表示)した変化図柄から稲妻のようなエフェクトが第1表示部70B1の第1保留アイコン(CDアイコン)H11に向けて出現し、命中すると、第1保留アイコンH11の表示態様がCDアイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置9から第3発生報知音が0.5秒間出力される。

10

【1508】

次に、図120(c)に示すように、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、第1表示部70B1の第1保留アイコン(赤キャラアイコン)H11が当該アイコン表示領域70Cにシフト表示される。

【1509】

その後、図121(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。

20

【1510】

そして、SPリーチに発展すると、図121(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。

【1511】

その後、図121(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。

【1512】

そして、図121(d)に示すように、演出図柄70aが縮小表示から元の大きさに戻って第1画像表示装置70(メイン液晶)の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコン(赤キャラアイコン)THが消去される。

30

【1513】

以上のように、本実施形態では、演出制御部130mが所定のコマンド(先読み指定コマンドや特図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が特図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。

40

【1514】

なお、本実施形態では、アイコン変化演出は、先読み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、先読み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。

【1515】

また、本実施形態では、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、

50

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。

【１５１６】

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（特図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变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（特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）で、特殊アイコンに変化してしまうことがなくなるので、遊技者が落胆することを防ぎつつ、アイコンの表示態様のバリエーションを増やすことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【１５１７】

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

20

【１５１８】

また、本実施形態では、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（特図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（特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）に対するガセ演出のみ実行可能とするのが望ましい。

30

【１５１９】

また、本実施形態では、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（特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）を複数回実行可能とすればよい。このようにすることで、１回の変動演出において複数回アイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様が変化する可能性があるため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【１５２０】

また、本実施形態では、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（先読み指定コマンドや特図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

50

フレーム後でもよい。

【 1 5 2 1 】

また、本実施形態では、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 0 1 を設けていなかったが、設けてもよい。

【 1 5 2 2 】

また、本実施形態では、「ノーマル変化パターン 0 1」を実行する場合、特図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、特図保留数指定コマンドや特別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。

【 1 5 2 3 】

また、本実施形態では、「ノーマル変化パターン 0 2」、「キャラ作用変化パターン 0 1」、及び、「図柄作用変化パターン 0 1」を実行する場合、特図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。

【 1 5 2 4 】

また、本実施形態では、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 7 6 及びノ又は枠用照明装置 1 0 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 7 0（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 7 6 及びノ又は枠用照明装置 1 0 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。

【 1 5 2 5 】

また、本実施形態では、当該アイコン、及び、保留アイコンは、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）において表示していたが、第 2 画像表示装置 7 1（サブ液晶）に表示するようにしてもよい。

【 1 5 2 6 】

また、本実施形態では、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 0 1（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 0 2、キャラ作用変化パターン 0 1、及び、図柄作用変化パターン 0 1（特図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 0 2、キャラ作用変化パターン 0 1、及び、図柄作用変化パターン 0 1（特図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。

【 1 5 2 7 】

また、本実施形態では、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

10

20

30

40

50

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

【1528】

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

10

【1529】

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

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

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

20

【1530】

また、本実施形態では、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。

【1531】

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

30

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

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

【1532】

40

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

【1533】

（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。

【1534】

第1実施形態の変形例では、例えば、図123（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

50

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。

【 1 5 3 5 】

また、第 1 画像表示装置 7 0 の表示部の左端部に、現在の第 1 特図保留数 (U 1) を示す第 1 特図保留数字を表示するための第 1 特図保留数表示領域と、現在の第 2 特図保留数 (U 2) を示す第 2 保留数字を表示するための第 2 保留数表示領域 7 0 F とが設けられている点においても第 1 実施形態と相違する。

【 1 5 3 6 】

なお、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示される第 1 特図保留数字、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F に表示される第 2 保留数字が第 1 保留情報に相当し、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示される第 1 保留アイコン、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に表示される第 2 保留アイコンが第 2 保留情報に相当し、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示される当該アイコンが実行情報に相当する。

【 1 5 3 7 】

(客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例)

図 1 2 2 ~ 1 2 4 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 1 2 2 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 1 2 3 (a) ~ (f) 及び図 1 2 4 (g) ~ (k) は、図 1 2 2 の (a) ~ (k) に対応する演出例を示す図である。

【 1 5 3 8 】

まず、T 0 のタイミングは、客待ち状態が開始されてから 0 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、客待ちデモ演出を開始するための待機時間 (3 0 秒) の減算が開始される。

【 1 5 3 9 】

具体的には、図 1 2 3 (a) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示した状態となっている。また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F には「 0 」が表示され、保留アイコン、及び、当該アイコン T H が表示されていない状態となっている。

【 1 5 4 0 】

T 1 のタイミングは、第 1 特図保留数 (U 1) が「 0 」から「 1 」に増加したタイミング (客待ち状態の開始から 4 フレーム目) である。このタイミングにおいて、第 1 特図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。

【 1 5 4 1 】

具体的には、図 1 2 3 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数字が「 0 」から「 1 」に変化すると共に、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が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。

【 1 5 4 2 】

T 2 のタイミングは、第 1 特図保留数 (U 1) が「 1 」から「 0 」に減少して通常変動パターンによる変動演出 (特別図柄の変動表示) が開始されるタイミング (客待ち状態の開始から 5 フレーム目) である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、第 1 特図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。

【 1 5 4 3 】

具体的には、図 1 2 3 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数字が「 1 」から「 0 」に変化すると共に、第 1 表示部 7 0 B 1 に表示されていた第 1 保留アイコン (C D アイコン) H 1 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動 (シフト) を開始する。また、演出図柄 7 0 a がスクロール (他の演出図柄に更新) されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄

10

20

30

40

50

T 2 がスクロールを開始する。

【 1 5 4 4 】

T 3 のタイミングは、第 1 発生報知音の出力が開始されてから 1 0 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 1 4 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。

【 1 5 4 5 】

具体的には、図 1 2 3（d）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留アイコン（C D アイコン）H 1 1 の当該アイコン表示領域 7 0 C への移動（シフト）が継続すると共に、演出図柄 7 0 a の縮小表示が継続する。

【 1 5 4 6 】

T 4 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 2 0 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 2 5 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの変化表示が終了する。

【 1 5 4 7 】

具体的には、図 1 2 3（e）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 B 1 から移動してきた第 1 保留アイコン H 1 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C の中心に位置して当該アイコン T H になると共に、演出図柄 7 0 a の縮小表示が停止する。

【 1 5 4 8 】

T 5 のタイミングは、変動演出が開始されてから 4 0 フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から 4 5 フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。

【 1 5 4 9 】

具体的には、図 1 2 3（f）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）に続いて、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【 1 5 5 0 】

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

【 1 5 5 1 】

具体的には、図 1 2 4（g）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）に続いて、右の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始され、全ての変動表示領域で演出図柄 7 0 a がスクロールしている状態となる。

【 1 5 5 2 】

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

【 1 5 5 3 】

具体的には、図 1 2 4（h）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左側の変動表示領域で「3」の演出図柄 7 0 a が仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央と右側の変動表示領域で演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

【 1 5 5 4 】

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

【 1 5 5 5 】

具体的には、図 1 2 4（i）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、右側の変動表示領域で「5」の演出図柄 7 0 a が仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央の変動表示領域で演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

10

20

30

40

50

【 1 5 5 6 】

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

【 1 5 5 7 】

具体的には、図 1 2 4（j）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、中央の変動表示領域に「6」の演出図柄 7 0 a が仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄 7 0 a の組み合わせが表示された状態となる。

【 1 5 5 8 】

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

10

【 1 5 5 9 】

具体的には、図 1 2 4（k）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「3 6 5」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T H が消去される。

【 1 5 6 0 】

このように、客待ち状態中に特図保留数が増加（「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。

20

【 1 5 6 1 】

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、特図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。

【 1 5 6 2 】

また、特図保留数が減少（「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、特図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。

30

【 1 5 6 3 】

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、特図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図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。

【 1 5 6 4 】

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。

40

【 1 5 6 5 】

なお、客待ち状態中に特図保留数が増加（「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、特図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。

50

【 1 5 6 6 】

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、特図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。

【 1 5 6 7 】

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

10

【 1 5 6 8 】

（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）

図 1 2 5 ～ 1 2 6 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 1 2 5 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 1 2 6（a）～（c）は、図 1 2 5 の（a）～（c）に対応する演出例を示す図である。

【 1 5 6 9 】

まず、T 1 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 5 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、演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。

20

【 1 5 7 0 】

具体的には、図 1 2 6（a）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z のスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F には「 0 」が表示され、当該アイコン（C D アイコン）T H が表示されている。

【 1 5 7 1 】

T 2 のタイミングは、第 1 特図保留数（U 1）が「 0 」から「 1 」に増加したタイミング（変動演出の開始から 6 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 特図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。

30

【 1 5 7 2 】

具体的には、図 1 2 6（b）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数字が「 0 」から「 1 」に変化すると共に、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン（C D アイコン）H 1 1 が極小サイズで表示されて拡大表示を開始する。また、音声出力装置 9 から第 1 発生報知音（ピコッ）が出力される。

【 1 5 7 3 】

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

40

【 1 5 7 4 】

具体的には、図 1 2 6（c）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 B 1 に表示された第 1 保留アイコン（C D アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。

【 1 5 7 5 】

このように、特図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、特図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。

50

【 1 5 7 6 】

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

【 1 5 7 7 】

また、変動演出の実行中に特図保留数が増加した場合には、客待ち状態中に特図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、特図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。

【 1 5 7 8 】

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、特図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。

【 1 5 7 9 】

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。

【 1 5 8 0 】

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、特図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。

【 1 5 8 1 】

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、特図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。

【 1 5 8 2 】

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。

【 1 5 8 3 】

（保留数が減少直後に増加する際の具体例）

図127～128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127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128（a）～（f）は、図127の（a）～（f）に対応する演出例を示す図である。

【 1 5 8 4 】

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。

【 1 5 8 5 】

具体的には、図128（a）に示すように、第1画像表示装置70では、ハズレを示す「4」「6」「8」の演出図柄70a、及び、特殊図柄T2が停止表示した状態となっている。また、第1特図保留数表示領域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。

【 1 5 8 6 】

10

20

30

40

50

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特図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。

【1587】

具体的には、図128（b）に示すように、第1画像表示装置70では、第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数字が「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。

10

【1588】

T2のタイミングは、第1特図保留数（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特図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。

20

【1589】

具体的には、図128（c）に示すように、第1画像表示装置70では、第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数字が「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。

【1590】

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。

30

【1591】

具体的には、図128（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。

【1592】

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。

40

【1593】

具体的には、図128（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。

【1594】

50

T 5 のタイミングは、第 1 保留アイコンの増加表示が開始されてから 10 フレーム目となるタイミング（演出図柄 70 a が停止表示されてから 50 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第 1 発生報知音の出力が終了する。

【1595】

具体的には、図 128 (f) に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 表示部 70 B 1 に表示された第 1 保留アイコン（CD アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。また、中央の変動表示領域での演出図柄 70 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【1596】

このように、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示、及び、保留アイコンの減少表示の実行中に特図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図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。

【1597】

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図保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を待機（制限）しておき、保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始するため、特図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。

【1598】

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。

【1599】

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、特図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。

【1600】

また、保留アイコンの増加表示中に特図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。

【1601】

（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）

図 129 ~ 130 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 129 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 130 (a) ~ (f) は、図 129 の (a) ~ (f) に対応する演出例を示す図である。

【1602】

まず、T 1 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 T Z の変動表示が継続している。

【1603】

具体的には、図 130 (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

10

20

30

40

50

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特図保留数表示領域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。

【1604】

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。

【1605】

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。

【1606】

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。

【1607】

具体的には、図130(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。

【1608】

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。

【1609】

具体的には、図130(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。

【1610】

T5のタイミングは、第1特図保留数(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特図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。

【1611】

具体的には、図130(d)に示すように、第1画像表示装置70では、第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数字が「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。

【1612】

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。

【1613】

具体的には、図130(e)に示すように、第1画像表示装置70では、味方キャラC2

10

20

30

40

50

が敵キャラ C 3 に勝利する演出が行われると共に、画面左上で縮小表示されている演出図柄 7 0 a が大当たりであることを示す組み合わせ（「 7 7 7 」）で仮停止する（揺れ動いた状態になる）。

【 1 6 1 4 】

T 7 のタイミングは、S P リーチ演出（対決演出）が開始されてから 4 5 0 フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから 9 1 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、S P リーチ演出（対決演出）が終了し、第 1 保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、増加表示が行われる。

【 1 6 1 5 】

具体的には、図 1 3 0（f）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄 7 0 a が画面中央に拡大表示されて仮停止される（揺れ動いた状態になる）。また、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン（C D アイコン）H 1 1 が再表示されると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン（C D アイコン）H 1 2 が通常サイズで表示される。

10

【 1 6 1 6 】

そして、最終的には、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「 7 7 7 」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T H が消去される。

【 1 6 1 7 】

このように、特定演出（S P リーチ演出）の実行中に特図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。

20

【 1 6 1 8 】

また、特定演出（S P リーチ演出）の実行中に特図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、特図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。

【 1 6 1 9 】

また、特定演出（S P リーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、1 フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特図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。

30

【 1 6 2 0 】

また、特定演出（S P リーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないため、発生報知音によって特定演出が終了したタイミングで特図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。

【 1 6 2 1 】

なお、特定演出（S P リーチ演出）の実行中に特図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。

40

【 1 6 2 2 】

また、特定演出（S P リーチ演出）の実行中に特図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。

【 1 6 2 3 】

また、特定演出として S P リーチ演出を例示したが、特定演出に S P S P 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。

50

【 1 6 2 4 】

(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 1 3 1 ~ 1 3 3 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 1 3 1 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 1 3 2 (a) ~ (f)、及び、図 1 3 3 (g) ~ (i) は、図 1 3 1 の (a) ~ (i) に対応する演出例を示す図である。

【 1 6 2 5 】

まず、T 1 のタイミングは、特定遊技状態における最後 (1 0 0 回目) の変動演出が開始されてから 4 0 0 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示が継続している。

10

【 1 6 2 6 】

具体的には、図 1 3 2 (a) に示すように、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に「 4 」が表示されている。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が消去されていると共に、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D の第 1 表示部 7 0 D 1 ~ 第 4 表示部 7 0 D 4 にそれぞれ第 2 保留アイコン (C D アイコン) H 2 1 ~ H 2 4 が表示され、当該アイコン T H 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 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像 M U が表示されている。

【 1 6 2 7 】

20

T 2 のタイミングは、第 1 特図保留数 (U 1) が「 1 」から「 2 」に増加したタイミング (変動演出が開始されてから 4 1 5 フレーム目) である。このタイミングにおいて、第 1 特図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 7 0 B が消去されているため、第 1 保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。

【 1 6 2 8 】

具体的には、図 1 3 2 (b) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数字が「 1 」から「 2 」に変化すると共に、演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

【 1 6 2 9 】

30

T 3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 4 3 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、左中右の変動表示領域で変動表示していた演出図柄 7 0 a が同時に仮停止する。

【 1 6 3 0 】

具体的には、図 1 3 2 (c) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域に「 2 8 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止され (揺れ動いた状態になり)、ハズレであることを示す演出図柄 7 0 a の組み合わせが表示された状態となる。

【 1 6 3 1 】

T 4 のタイミングは、演出図柄 7 0 a が仮停止してから 1 5 フレーム目となるタイミング (変動演出が開始されてから 4 4 5 フレーム目) である。このタイミングにおいて、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。

40

【 1 6 3 2 】

具体的には、図 1 3 2 (d) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、背景画像 H G が暗転すると共に、特定遊技状態の終了を示す「スペシャルタイム終了」、及び、所定の有利期間中に実行された大当たり遊技の回数「大当たり × 1 」の文字が表示される。また、仮停止している演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示される。

【 1 6 3 3 】

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

50

ト表示が継続している。

【1634】

具体的には、図132(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。

【1635】

T6のタイミングは、リザルト表示が開始されてから30フレーム目となるタイミング(変動演出の開始から475フレーム目)である。このタイミングにおいて、演出図柄70aの変動表示、及び、特殊図柄TZの変動表示が終了する。

【1636】

具体的には、図132(f)に示すように、第1画像表示装置70では、画面左上で仮停止していた演出図柄70aが画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ組み合わせ「285」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTHが消去される。

【1637】

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

【1638】

具体的には、図133(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。

【1639】

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

【1640】

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。

【1641】

具体的には、図133(h)に示すように、第1画像表示装置70では、第1表示部70D1から移動してきた第2保留アイコンH21が当該アイコン表示領域70Cの中心に位置して当該アイコンTHになると共に、第2表示部70D2~第4表示部70D4から移動してきた第2保留アイコンH22~H24が隣の表示部の中心に位置し、演出図柄70aの縮小表示が停止する。

【1642】

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。

10

20

30

40

50

【 1 6 4 3 】

具体的には、図 1 3 3 (i) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左側の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロールに続いて、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【 1 6 4 4 】

このように、特定遊技状態中に第 1 特図保留数（U 1）が増加した場合には、第 1 保留アイコンの増加表示を待機（制限）する一方、第 1 特図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図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。

【 1 6 4 5 】

また、特定遊技状態中に第 1 特図保留数（U 1）が増加した場合には、特定遊技状態（における最後の変動演出）が終了した（フレーム更新）タイミングで、第 1 保留アイコンの増加表示を開始するため、それ以前に実行された第 1 特図保留数字の増加表示を見逃した場合であっても、第 1 特図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。

【 1 6 4 6 】

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、特図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。

【 1 6 4 7 】

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図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。

【 1 6 4 8 】

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。

【 1 6 4 9 】

なお、特定遊技状態中に第 1 特図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。

【 1 6 5 0 】

また、特定遊技状態中に第 1 特図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。

【 1 6 5 1 】

なお、本実施形態では、通常遊技状態においては第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が設定（表示）されていたが、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D を設定（表示）せずに第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B だけを設定（表示）するようにしてもよい。

【 1 6 5 2 】

また、本実施形態では、変動演出中に特定演出（S P リーチ演出、S P S P 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 7 0 C 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 7 0 C 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 7 0 C を設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよい。

10

20

30

40

50

【 1 6 5 3 】

また、本実施形態では、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E と第 2 保留数表示領域 7 0 F とを第 1 画像表示装置 7 0 に設定（表示）していたが、第 2 画像表示装置 7 1 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 L E D、ドットマトリックス、専用の L E D 等）に設定（表示）してもよい。そして、専用の L E D に設定する場合には、L E D の点灯色や点灯 / 点滅態様によって特図保留数を表示するとよい。

【 1 6 5 4 】

（ランプ / 駆動制御部の役物初期処理）

図 1 3 4 を用いて、ランプ / 駆動制御部 1 5 0 の役物初期処理を説明する。図 1 3 4 は、ランプ / 駆動制御部 1 5 0 の役物初期処理を示すフローチャートであり、本処理は、ランプ / 駆動制御部 1 5 0 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。

10

【 1 6 5 5 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 1 において、主制御基板 1 1 0 から電源 O N 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信したか否かを判定する。電源 O N 時コマンドを受信した場合には、ステップ R 1 0 2 に処理を移し、電源 O N 時コマンドを受信していない場合には、ステップ R 1 0 3 に処理を移す。

【 1 6 5 6 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 2 において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の原点復帰処理を実行するための「1」をセットする。

20

【 1 6 5 7 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 3 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 R 1 0 5 に処理を移し、初期処理番号「1」である場合には、ステップ R 1 0 4 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 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）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。

30

【 1 6 5 8 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 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。

【 1 6 5 9 】

このように、図 1 3 4 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。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。

40

【 1 6 6 0 】

また、図 1 3 4 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。そのため、各種役物が原点位置から初期動作することになり、各種役物の動作に異常があるか否かを把握し易くすることが可能となる。

【 1 6 6 1 】

（ランプ / 駆動制御部の原点復帰処理）

図 1 3 5 を用いて、ランプ / 駆動制御部 1 5 0 の原点復帰処理を説明する。図 1 3 5 は、

50

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。

【1662】

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。

【1663】

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。

10

【1664】

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。

【1665】

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。

20

【1666】

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。

30

【1667】

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。

【1668】

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。

40

【1669】

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。

【1670】

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

50

い場合には、ステップ R 1 0 5 - 1 4 に処理を移し、演出ボタン 1 7 が原点位置にある場合には、ステップ R 1 0 5 - 1 9 に処理を移す。

【 1 6 7 1 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 1 4 において、演出ボタン 1 7 が原点位置に戻るよう、演出ボタン 1 7 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 R 1 0 5 - 1 5 において、演出ボタン 1 7 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。

【 1 6 7 2 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 1 6 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 1 7 に復帰異常が発生したものとしてステップ R 1 0 5 - 1 7 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。

10

【 1 6 7 3 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 1 7 において、演出ボタン 1 7 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 R A M 1 5 0 c にセットし、ステップ R 1 0 5 - 1 8 において、枠役物異常判定タイマをクリアする。

【 1 6 7 4 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 1 9 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 1 7 ）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。

20

【 1 6 7 5 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 2 0 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 R 1 0 5 - 2 1 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。

【 1 6 7 6 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 2 1 において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップ R 1 0 5 - 2 2 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。

30

【 1 6 7 7 】

このように、図 1 3 5 に示した原点復帰処理によれば、第 1 可動部材 7 3 と、第 2 可動部材 7 4 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 7 3 第 2 可動部材 7 4 の順）で原点位置に復帰させるようになっている。そのため、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、第 1 可動部材 7 3 と第 2 可動部材 7 4 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。

【 1 6 7 8 】

40

また、図 1 3 5 に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン 1 7）の原点位置への復帰動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

【 1 6 7 9 】

また、図 1 3 5 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。そのため、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行って演出動作が行われれないといった事態を回避することができ、遊技の興趣が低下するこ

50

とを防止することが可能となる。

【1680】

また、図135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。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

【1681】

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。

【1682】

（ランプ/駆動制御部の初期動作処理）

図136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136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。

【1683】

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。

【1684】

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。

【1685】

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137参照）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。

【1686】

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137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。

【1687】

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。

【1688】

ランプCPU150aは、ステップR107-7において、盤役物処理番号が「1」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「1」でない場合には、ステップR107-11に処理を移し、盤役物処理番号が「1」である場合には、ステップR107-8において、ランプRAM150cにセットされている盤役物の初期動作パターンに応じて盤役物の初期動作を実行させる。

10

20

30

40

50

【1689】

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。

【1690】

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。

10

【1691】

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。

【1692】

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138参照）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。

20

【1693】

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138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。

【1694】

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。

30

【1695】

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。

【1696】

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。

40

【1697】

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

50

理を終了する。

【1698】

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。

【1699】

このように、図136に示した初期動作処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作と、枠役物（演出ボタン17）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。

10

【1700】

また、図136に示した初期動作処理によれば、盤役物を構成する第1可動部材73、及び、第2可動部材74に復帰異常がある場合には、第1可動部材73、及び、第2可動部材74の初期動作を実行しないようになっている。そのため、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。

【1701】

また、図136に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン17に復帰異常がある場合には、演出ボタン17の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している演出ボタン17を無理やり初期動作させることで演出ボタン17が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。

20

【1702】

また、図136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。そのため、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。

【1703】

また、図136に示した初期動作処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作と、枠役物（演出ボタン17）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。そのため、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのかが不明な状態が発生することがなくなる。

30

【1704】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図137は、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作パターンを決定する場合に参照される盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【1705】

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。

40

【1706】

初期動作パターンには、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン01～03や、客待ち状態中であることを示す第1電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン04～06や、特別図柄の変動表示中であることを示す第2電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第3電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン07～09が設定されている。

【1707】

「初期動作パターン01」は、第1可動部材73、及び、第2可動部材74に復帰異常がないときに決定され、第1可動部材73が小下降 原点復帰 大下降 原点復帰の順で動

50

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 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D 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 L E D が青と白で点灯（発光）する。

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

【 1 7 0 8 】

「初期動作パターン 0 4」は、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がないときに決定され、第 2 可動部材 L E D が青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン 0 1 と同じである。

10

「初期動作パターン 0 5」は、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常があるときに決定され、第 2 可動部材 L E D が青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン 0 2 と同じである。

「初期動作パターン 0 6」は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常があるときに決定され、第 2 可動部材 L E D が青で点灯しないため、結果的に初期動作パターン 0 3 と同じである。

【 1 7 0 9 】

「初期動作パターン 0 7」は、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がないときに決定され、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が消灯する以外は、初期動作パターン 0 1 又は初期動作パターン 0 4 と同じである。

20

「初期動作パターン 0 8」は、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常があるときに決定され、第 2 可動部材 7 4 が消灯する以外は、初期動作パターン 0 2 又は初期動作パターン 0 5 と同じである。

「初期動作パターン 0 9」は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常があるときに決定され、第 1 可動部材 7 3 が消灯する以外は、初期動作パターン 0 3 又は初期動作パターン 0 6 と同じである。

【 1 7 1 0 】

なお、初期動作パターン 0 2、初期動作パターン 0 5、及び、初期動作パターン 0 8 において、第 1 可動部材 L E D の点灯色が記載されていないが、この点は第 1 可動部材 7 3 の復帰異常によって第 1 可動部材 L E D が異常報知のために赤点滅となるからである。

30

【 1 7 1 1 】

また、初期動作パターン 0 3、初期動作パターン 0 6、及び、初期動作パターン 0 9 において、第 2 可動部材 L E D の点灯色が記載されていないが、この点は第 2 可動部材 7 4 の復帰異常によって第 2 可動部材 L E D が異常報知のために赤点滅となるからである。

【 1 7 1 2 】

図 1 3 7 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、メイン R A M 1 1 0 の初期化を伴う電源投入時と、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材、第 2 可動部材）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。そのため、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、盤役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

40

【 1 7 1 3 】

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。

【 1 7 1 4 】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよいし、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の両方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のか

50

を簡単に把握することが可能となる。

【 1 7 1 5 】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第 1 可動部材 7 3、及び / 又は、第 2 可動部材 7 4 の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【 1 7 1 6 】

図 1 3 7 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

10

【 1 7 1 7 】

図 1 3 7 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第 1 可動部材 L E D の初期発光の発光態様が同一である一方、第 2 可動部材 L E D の初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

20

【 1 7 1 8 】

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 L E D の初期発光の発光態様が同一である一方、第 2 可動部材 L E D 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 L E D の初期発光の発光態様を異ならせる一方、第 2 可動部材 L E D の初期発光の発光態様を同一にしてもよい。

【 1 7 1 9 】

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 L E D の初期発光の発光態様、及び、第 2 可動部材 L E D 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

【 1 7 2 0 】

図 1 3 7 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。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

40

【 1 7 2 1 】

図 1 3 7 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。そのため、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。

【 1 7 2 2 】

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

50

1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D の両方が消灯しているが、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D 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。

【 1 7 2 3 】

図 1 3 7 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 7 3 に復帰異常があつて第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がない場合には、第 1 可動部材 7 3 の初期動作を行わずに第 2 可動部材 7 4 の初期動作を行い、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常がなく第 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 の初期動作を行って第 2 可動部材 7 4 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
10 応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

【 1 7 2 4 】

(枠役物初期動作パターン決定テーブル)

図 1 3 8 は、枠役物 (演出ボタン 1 7) 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。

【 1 7 2 5 】

枠役物初期動作パターン決定テーブルには、電源 O N 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。

【 1 7 2 6 】

「初期動作パターン 0 1」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン 1 7 が大上昇 & 連続振動 原点復帰 間欠振動の順で動作し、その期間において演出ボタン L E D が赤 緑 青の順で点灯 (発光) する。

「初期動作パターン 0 2」は、客待ち状態中であることを示す第 1 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇 & 連続振動 原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンが青で点灯 (発光) する。

「初期動作パターン 0 3」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第 2 電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第 3 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇 & 連続振動 原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタン L E D が消灯する。
20

【 1 7 2 7 】

なお、演出ボタン 1 7 の連続振動の時間 (2 秒)、及び、間欠振動の時間 (2 秒間) については、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン 1 7 が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン 1 7 が振動する時間 (大当たりとなることを期待させる大当たり予告用の有効期間であれば 1 秒振動、大当たりか否かを報知する決め演出用の有効期間であれば 5 秒振動) とは異なる時間となっている。

【 1 7 2 8 】

図 1 3 8 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、メイン R A M 1 1 0 の初期化を伴う電源投入時と、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物 (演出ボタン 1 7) の初期動作の動作態様 (工程数、各工程の動作) が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である (遊技の制御状態が初期化された) のか、電源復旧による初期動作である (遊技の制御状態が復旧した) のかを簡単に把握することが可能となる。
40

【 1 7 2 9 】

図 1 3 8 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である (遊技の制御状態が初期化された) のか、電源復旧による初期動作である (遊技の制御状態が復旧した) のかをより簡単に把握することが可能となる。

【 1 7 3 0 】

10

20

30

40

50

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン１７の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【１７３１】

図１３８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。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【１７３２】

図１３８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。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【１７３３】

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。

【１７３４】

図１３８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。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【１７３５】

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。

【１７３６】

図１３８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。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【１７３７】

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。

【１７３８】

図１３８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。そのため、演出ボタン１７の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

【１７３９】

図１３８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。そのため、演出ボタン１７の動作確認とボタン振動モータの動作確認を

10

20

30

40

50

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。

【 1 7 4 0 】

(電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例)

図 1 3 9 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に各種役物 (第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7) に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【 1 7 4 1 】

なお、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

【 1 7 4 2 】

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

【 1 7 4 3 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 7 4 4 】

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

【 1 7 4 5 】

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

【 1 7 4 6 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「0」を示す表示態様となる。

【 1 7 4 7 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 7 4 8 】

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

【 1 7 4 9 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯 (白点灯) となり、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 7 5 0 】

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

10

20

30

40

50

了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 8 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【 1 7 5 1 】

T 9 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1 ）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「 1 」になり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 保留アイコンが表示されると共に、サブ第 1 保留表示器 8 3 が「 1 」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ポン」が出力される。

【 1 7 5 2 】

T 1 0 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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「 0 」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

【 1 7 5 3 】

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

【 1 7 5 4 】

（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 1 4 0 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

【 1 7 5 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、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【 1 7 5 6 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 7 5 7 】

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

【 1 7 5 8 】

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

【 1 7 5 9 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 7 6 0 】

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。

10

20

30

40

50

【 1 7 6 1 】

T 4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第 2 可動部材 L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

【 1 7 6 2 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D の初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

10

【 1 7 6 3 】

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 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

20

【 1 7 6 4 】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「 0」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

【 1 7 6 5 】

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。

30

【 1 7 6 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）

図 1 4 1 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に第 1 可動部材 7 3 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

【 1 7 6 7 】

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。

40

【 1 7 6 8 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 7 6 9 】

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

50

【 1 7 7 0 】

また、電源 ON 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0）を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 7 7 1 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 7 7 2 】

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。

10

【 1 7 7 3 】

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。

【 1 7 7 4 】

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。

20

【 1 7 7 5 】

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 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

30

【 1 7 7 6 】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「 0 」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

【 1 7 7 7 】

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。

40

【 1 7 7 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）

図 1 4 2 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【 1 7 7 9 】

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

50

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。

【1780】

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

【1781】

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。

10

【1782】

また、電源ON時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第1特図保留数、及び、第2保留数＝0）を受信すると、画像表示装置の第1特図保留数表示領域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。

【1783】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82Z、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84Zは、「0」を示す表示態様となる。

20

【1784】

T3のタイミングにおいて、演出ボタン17に復帰異常が発生した状態で第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、演出ボタンLEDが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDは消灯した状態を維持する。

【1785】

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

30

【1786】

T5のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始され、T6のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T7のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば60秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【1787】

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特図保留数指定コマンド（第1特図保留数＝1）を受信すると、第1特図保留数表示領域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

【1788】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第1特図保留数表示領域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。

50

【 1 7 8 9 】

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。

【 1 7 9 0 】

なお、図 1 3 9 ~ 図 1 4 2 に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入の場合には、初期画面が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信することで設定変更中画面が表示され、その後電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信することで第 1 待機画面が表示されて各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第 1 待機画面が表示されるようにしてもよい。

10

【 1 7 9 1 】

（電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図 1 4 3 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【 1 7 9 2 】

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

20

【 1 7 9 3 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 7 9 4 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示され、音声出力装置 9 は無音を維持する。

30

【 1 7 9 5 】

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

【 1 7 9 6 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 7 9 7 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

40

【 1 7 9 8 】

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

【 1 7 9 9 】

50

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

【1800】

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。

【1801】

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特図保留数指定コマンド（第1特図保留数＝1）を受信すると、第1特図保留数表示領域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

【1802】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第1特図保留数表示領域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。

【1803】

20

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。

【1804】

（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144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。

【1805】

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

30

【1806】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

【1807】

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。

40

【1808】

また、電源ON時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第1特図保留数、及び、第2保留数＝0）を受信すると、画像表示装置の第1特図保留数表示領域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。

【1809】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82Z、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84Zは、「0」を示す表示態様となる。

【1810】

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

50

すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 8 1 1 】

T 4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第 2 可動部材 L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 1 8 1 2 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D の初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

10

【 1 8 1 3 】

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 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

20

【 1 8 1 4 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「 0」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

【 1 8 1 5 】

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。

30

【 1 8 1 6 】

（電源復旧後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図 1 4 5 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に第 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 8 1 7 】

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

【 1 8 1 8 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

40

【 1 8 1 9 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示され、音声出力装置 9 は無音を維持する。

【 1 8 2 0 】

また、電源 O N 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第

50

2 保留数 = 0) を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 8 2 1 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 8 2 2 】

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。

10

【 1 8 2 3 】

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、及び、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 1 8 2 4 】

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。

20

【 1 8 2 5 】

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 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1 ）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

【 1 8 2 6 】

30

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「 0 」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

【 1 8 2 7 】

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。

40

【 1 8 2 8 】

（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 1 4 6 は、メイン R A M 1 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。

【 1 8 2 9 】

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

【 1 8 3 0 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定

50

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。

【1831】

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。

【1832】

また、電源 ON 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0）を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 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

【1833】

このとき、サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 2 変動表示器 82Z、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 84Z は、「0」を示す表示態様となる。

【1834】

T3 のタイミングにおいて、演出ボタン 17 に復帰異常が発生した状態で第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の復帰動作が終了すると、演出ボタン LED が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第 2 可動部材 74 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED は消灯した状態を維持する。

20

【1835】

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。

【1836】

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。

30

【1837】

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 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

【1838】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている保留数字が「0」となって変動演出（演出図柄 70a、及び、特殊図柄 TZ の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、BGM の出力）が開始される。

40

【1839】

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。

【1840】

（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 147 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

50

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。

【 1 8 4 1 】

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

【 1 8 4 2 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 8 4 3 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置 9 は無音を維持する。

【 1 8 4 4 】

また、電源 O N 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 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 特図保留数表示領域 7 0 E や第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字を表示しない状態を維持する。

【 1 8 4 5 】

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

【 1 8 4 6 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 8 4 7 】

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。

【 1 8 4 8 】

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。

【 1 8 4 9 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から特図停止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「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。

【 1 8 5 0 】

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

【 1 8 5 1 】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に

10

20

30

40

50

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T2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。

【1852】

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。

【1853】

なお、電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶なしの場合については、T2のタイミングにおいてサブ第1保留表示器83に「0」が表示され、T9のタイミングにおいて客待ち状態指定コマンドを受信して変動演出が開始されない以外は、上述したT1のタイミングからT8のタイミングまでの基本的な動作の流れは同じとなる。

【1854】

（電源ON時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図148は、電源ON時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入である場合について説明する。

【1855】

電源投入指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板130には電源が供給されているが、主制御基板110には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源及びバックアップ電源）が供給されていない第1のケース、主制御基板110から演出制御基板130へのコマンド通信線が断線している第2のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第3のケース等が挙げられるが、ここでは、第1のケースについて説明する。

【1856】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源スイッチがONされると、主制御基板110には電源供給が行われずに演出制御基板130への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後、所定時間（例えば0.5秒）が経過すると演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

【1857】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われ、電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板130が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

【1858】

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T2が停止表示（静止表示）された状態の第1待機画面が表示される。また、音声出力装置9からは、警報と「RAMクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【1859】

また、電源ON時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第1特図保留数、及び、第2保留数=0）を受信すると、画像表示装置の第1特図保留数表示領域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。

【1860】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82Z、及び、サブ普図変動表

10

20

30

40

50

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

【1861】

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。

【1862】

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

10

【1863】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【1864】

T 7 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。その後、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

20

【1865】

なお、演出制御基板 1 3 0 が電源投入指定コマンドを受信したときに第 1 待機画面を表示していたが、すぐに第 1 待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば 0 . 5 秒）表示した後に第 1 待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第 1 待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【1866】

（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）

30

図 1 4 9 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。

【1867】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板 1 3 0 には電源が供給されているが、主制御基板 1 1 0 には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源のみ）が供給されていない第 1 のケース、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 へのコマンド通信線が断線している第 2 のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第 3 のケース等が挙げられるが、ここでは、第 1 のケースについて説明する。

【1868】

40

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが ON されると、主制御基板 1 1 0 には電源供給が行われずに演出制御基板 1 3 0 への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後に所定時間（例えば 0 . 5 秒）が経過すると、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

【1869】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われ、客待ち中用の電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板 1 3 0 が電源復旧指定コマンドを受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

50

【 1 8 7 0 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示される。また、音声出力装置 9 は、無音の状態となる。

【 1 8 7 1 】

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

【 1 8 7 2 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 8 7 3 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 8 7 4 】

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

【 1 8 7 5 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 8 7 6 】

T 7 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 1 8 7 7 】

なお、演出制御基板 1 3 0 が電源復旧指定コマンドを受信したときに第 2 待機画面を表示していたが、すぐに第 2 待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば 0 . 5 秒）表示した後に第 2 待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第 2 待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【 1 8 7 8 】

また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置 9 が無音の状態となるようにしていたが、電源 O N となったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。

【 1 8 7 9 】

（電源 O N 時に電源 O N 時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図 1 5 0 は、電源 O N 時に電源 O N 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【 1 8 8 0 】

電源 O N 時コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板 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第 1 のケース、主制御基板 1

10

20

30

40

50

10 から演出制御基板 130 へのコマンド通信線が断線している第 2 のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第 3 のケース等が挙げられるが、ここでは第 3 のケースについて説明する。

【1881】

T1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが ON されると、主制御基板 110 及び演出制御基板 130 に電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【1882】

T2 のタイミングにおいて、主制御基板 110 から送信される電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を演出制御基板 130 が受信しないまま、特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、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

【1883】

このとき、サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 2 変動表示器 82 Z、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 Z は、「0」を示す表示態様となる。

【1884】

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 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 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

【1885】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、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 70 a、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 70 a、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。

【1886】

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

【1887】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 1）

図 151 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 110、及び、演出制御基板 130 への電源供給中）において主制御基板 110 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 1 を示す図である。

【1888】

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。

40

【1889】

ここでは、演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板 110 への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が停止した後に電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【1890】

50

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「753」の演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、客待ち中点灯となっている。

【1891】

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 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

10

【1892】

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 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「0」を示す表示態様となる。

【1893】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 110 への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）だけが停止すると、画像表示装置では、第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 80 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z）も表示内容を維持する。

20

【1894】

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

【1895】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 110 への電源供給（メイン電源）が再開すると、メイン R A M 110 c の初期化が行われて遊技の制御状態が初期化される。このとき、画像表示装置では、第 2 待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 80 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z）も表示内容を維持する。

30

【1896】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 110 から送信される電源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 7 3、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。

【1897】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態となり、画像表示装置には、第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「135」の演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 1 待機画面が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「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

【1898】

また、電源 O N 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0）を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 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。

【1899】

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 Z、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

50

第 1 保留表示器 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 9 0 0 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 9 0 1 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

10

【 1 9 0 2 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 9 0 3 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 1 0 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

20

【 1 9 0 4 】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T 4 のタイミングで電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置 9 からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。

30

【 1 9 0 5 】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図 1 4 0、図 1 4 1、又は、図 1 4 2 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【 1 9 0 6 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2）

図 1 5 2 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2 を示す図である。

40

【 1 9 0 7 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【 1 9 0 8 】

T 1 のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された

50

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。

【1909】

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。

【1910】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82Z、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84Z、及び、サブ普図保留表示器86Zは、「0」を示す表示態様となる。

10

【1911】

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

【1912】

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。

20

【1913】

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

30

【1914】

T4のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

【1915】

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。

【1916】

40

また、電源ON時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第1特図保留数、及び、第2保留数=0）を受信すると、画像表示装置の第1特図保留数表示領域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。

【1917】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82Z、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84Zは、「0」を示す表示態様となる。

【1918】

T5のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、第

50

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 9 1 9 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 1 9 2 0 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 9 2 1 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 1 9 2 2 】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図 1 4 4、図 1 4 5、又は、図 1 4 6 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【 1 9 2 3 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 3）

図 1 5 3 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 3 を示す図である。

【 1 9 2 4 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである変動演出の実行中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【 1 9 2 5 】

T 1 のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置 9 からは変動演出音（B G M、S E 等）が出力されている。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が行われており、サブ第 1 保留表示器 8 3 に保留数字「1」が表示されている。

【 1 9 2 6 】

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

【 1 9 2 7 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z）も表示内容を維持する。

【 1 9 2 8 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特図変動中用の電源復旧指

10

20

30

40

50

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。

【1929】

このとき、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となるが、サブ情報表示装置 80Z（サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 2 変動表示器 82Z、サブ第 1 保留表示器 83、サブ第 2 保留表示器 84Z、サブ普図変動表示器 85、サブ普図保留表示器 86Z）は表示内容を維持する。

【1930】

T5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 74 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯した状態を維持する。

10

【1931】

T6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 74 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 LED は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 LED は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン LED は、初期発光として青に点灯する。

【1932】

T7 のタイミングにおいて、演出ボタン 17 の初期動作が終了すると、演出ボタン LED において初期発光が終了して消灯した状態となり、T8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 73 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 74 の初期動作が開始される。

20

【1933】

T9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 74 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED において初期発光が終了して消灯した状態となる。

【1934】

T10 のタイミングにおいて、主制御基板 110 から送信される特図停止指定コマンドを演出制御基板 130 が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄 70a、及び、特殊図柄 TZ が停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第 2 待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置 9 から停止音「ドン」が出力される。また、第 1 特図保留数表示領域 70E に「1」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 70F に「0」が表示された状態となる。また、サブ第 1 変動表示器 81 では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。

30

【1935】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特図停止指定コマンドを演出制御基板 130 が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「777」等の演出図柄 70a、及び、特殊図柄 TZ が停止（静止表示）された状態の確定画面が表示され、サブ第 1 変動表示器 81 では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となる。

40

【1936】

T11 のタイミングにおいて、主制御基板 110 から送信される変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

【1937】

このとき、サブ第 1 変動表示器 81 で変動表示が開始されると共に、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示

50

器 8 3 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 9 3 8 】

なお、T 6 のタイミングで、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことが把握可能なようにしてもよい。

【 1 9 3 9 】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図 1 4 4、図 1 4 5、又は、図 1 4 6 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【 1 9 4 0 】

また、特図停止指定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板 1 3 0 が認識している変動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄 7 0 a の仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第 1 変動表示器やサブ第 2 変動表示器での変動表示も終了しないことになる。

【 1 9 4 1 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4 ）

図 1 5 4 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4 を示す図である。

【 1 9 4 2 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである大当たり演出の実行中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【 1 9 4 3 】

T 1 のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第 1 回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には、大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、画面右上には、右打ちを示唆する右打ち表示画像 M G が表示されると共に、画面右下には、大当たり特殊図柄 T Z（「 7 7 7 」）が停止表示（静止表示）された状態となっている。また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に保留数字として「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 9 4 4 】

このとき、音声出力装置 9 からは大当たり演出音（B G M、S E 等）が出力され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が大当たり中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 では大当たり表示（点灯）が行われている。

【 1 9 4 5 】

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

【 1 9 4 6 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z）も表示内容を維持する。

【 1 9 4 7 】

10

20

30

40

50

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 9 4 8 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となるが、サブ情報表示装置 8 0 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z）は表示内容を維持する。

10

【 1 9 4 9 】

なお、大当たり中用の復帰中画面を表示するのではなく、図 1 5 3 に示した変動演出中に主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。

【 1 9 5 0 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 9 5 1 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

20

【 1 9 5 2 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して消灯した状態となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 9 5 3 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して消灯した状態となる。

30

【 1 9 5 4 】

T 1 0 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される開放 2 回目（第 2 ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄 T Z（「7 7 7」）が表示されない状態となっている。

【 1 9 5 5 】

また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に保留数字として「1」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字として「0」が表示される。さらに、音声出力装置 9 からは大当たり演出音（B G M、S E 等）が出力され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が大当たり中点灯となる。

40

【 1 9 5 6 】

その後、主制御基板 1 1 0 から送信される開放 3 回目（第 3 ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面に代えて、通常の大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示される。

【 1 9 5 7 】

なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信した場合にではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板 1 3 0

50

が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。

【 1 9 5 8 】

また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。

【 1 9 5 9 】

また、T 6 のタイミングで、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

10

【 1 9 6 0 】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図 1 4 4、図 1 4 5、又は、図 1 4 6 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【 1 9 6 1 】

なお、図 1 5 1 ~ 図 1 5 4 において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

20

【 1 9 6 2 】

このように、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、遊技の制御状態が初期化された場合には、複数の演出図柄 7 0 a における識別文字（数字、アルファベット等）が第 1 の組み合わせとなる第 1 初期演出図柄（「 1 3 5 」）を表示し、遊技の制御状態が復旧された場合には、複数の演出図柄 7 0 a における識別文字が第 2 の組み合わせとなる第 2 初期演出図柄（「 7 5 3 」）を表示するようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【 1 9 6 3 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、画像表示装置に演出図柄 7 0 a を表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし / 保留記憶ありへの復旧後に画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面 + 復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、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

【 1 9 6 4 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）、及び、サブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）を行っていると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。そのため、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

【 1 9 6 5 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、客待ちデモ演出画面を再び表示するのではなく、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a が停止表示（静止表

50

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。そのため、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。

【1966】

また、図139～図154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82Z)については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行(復帰中画面が表示)されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にある場合は変動表示(点滅表示)を行わないようになっている。そのため、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

【1967】

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82Z)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。

【1968】

また、図139～図154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84Z)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図保留数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。そのため、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

【1969】

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82Z)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84Z)が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

30

【1970】

また、図139～図154に示した具体例によれば、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メインRAM110cの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄70aが表示されたタイミング(初期画面が終了するタイミング)から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。そのため、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。

【1971】

また、図139～図154に示した具体例によれば、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入やメインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)の復帰動作中にある場合は、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。そのため、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

【1972】

また、図139～図154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。そのため、復帰異常があった役物を把握することが可能となる。

50

【 1 9 7 3 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 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。そのため、復帰異常があった役物を確実に知らしめることが可能となる。

【 1 9 7 4 】

なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出ボタン 1 7 が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。

10

【 1 9 7 5 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 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。そのため、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。

20

【 1 9 7 6 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）については、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄 7 0 a の表示前）にサブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z）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。そのため、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。

【 1 9 7 7 】

30

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン 1 7）については、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄 7 0 a の表示前）にサブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z）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。そのため、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。

【 1 9 7 8 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入が行われた場合には、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われた場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄 7 0 a が表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄 7 0 a が表示されるタイミング）から各種役物の初期動作を行うようになっている。そのため、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。

40

【 1 9 7 9 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 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。そのため、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。

50

【 1 9 8 0 】

なお、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合には、演出図柄 7 0 a の停止音を出力しないようにしてもよい。

【 1 9 8 1 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 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。そのため、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。

【 1 9 8 2 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板 1 1 0 から始動口への遊技球の入賞に基づく特図保留数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。そのため、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。

【 1 9 8 3 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。そのため、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。

【 1 9 8 4 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンドを受信すると、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。そのため、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。

【 1 9 8 5 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンド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。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 1 9 8 6 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 から

10

20

30

40

50

のコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズれることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 1 9 8 7 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり遊技中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズれることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【 1 9 8 8 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズれることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

【 1 9 8 9 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズれることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

【 1 9 9 0 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズれることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

【 1 9 9 1 】

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

【 1 9 9 2 】

また、図 1 3 9 ~ 図 1 5 4 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第 1 待機画面を表示し、主制御基板

50

110 から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第2待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【1993】

なお、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第1待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【1994】

また、図139～図154に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板110への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

【1995】

また、図139～図154に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板110への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに大当たり中用の復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

【1996】

また、図139～図154に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第1待機画面を表示し、主制御基板110から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第2待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

【1997】

また、図139～154に示した具体例によれば、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板130への電源供給が継続した状態で主制御基板130への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。その

50

ため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【 1 9 9 8 】

また、図 1 3 9 ~ 1 5 4 に示した具体例によれば、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に於いて、演出制御基板 1 3 0 への電源供給が継続した状態で主制御基板 1 3 0 への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【 1 9 9 9 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例 1）

図 1 5 5 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例 1 を示す図である。

【 2 0 0 0 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態中に、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）だけが停止した後に主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【 2 0 0 1 】

T 1 のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は客待ち中点灯となっている。

【 2 0 0 2 】

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が表示されていることになる。

【 2 0 0 3 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 2 0 0 4 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源含む）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 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z）も表示内容を維持する。

【 2 0 0 5 】

なお、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

【 2 0 0 6 】

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

10

20

30

40

50

D、及び、演出ボタンLEDは消灯する。

【2007】

このとき、サブ情報表示装置80Z（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82Z、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84Z、サブ普図変動表示器85、サブ普図保留表示器86Z）は非表示となる。

【2008】

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

【2009】

このとき、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「135」の演出図柄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。

【2010】

また、電源ON時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第1特図保留数、及び、第2保留数=0）を受信すると、画像表示装置の第1特図保留数表示領域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。

【2011】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82Z、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84Zは、「0」を示す表示態様となる。

【2012】

T5のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【2013】

T6のタイミングにおいて、第2可動部材74の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDは、初期発光として青と白で交互に点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

【2014】

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。

【2015】

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。

【2016】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板110への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T3のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、図151に示した例

10

20

30

40

50

と基本的には同様となる。

【 2 0 1 7 】

(主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例 2)

図 1 5 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 2 を示す図である。

【 2 0 1 8 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

10

【 2 0 1 9 】

T 1 のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、画像表示装置に電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示 (静止表示) された状態の第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は客待ち中点灯となっている。

【 2 0 2 0 】

なお、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレを示す演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示 (静止表示) された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

20

【 2 0 2 1 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 2 0 2 2 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給 (バックアップ電源除く) だけが停止すると、画像表示装置では、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 Z (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z) も表示内容を維持する。

30

【 2 0 2 3 】

なお、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止していても、待機画面の表示中 (変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後) にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

【 2 0 2 4 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯する。

40

【 2 0 2 5 】

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

【 2 0 2 6 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7

50

3、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。

【2027】

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。

【2028】

また、電源ON時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第1特図保留数、及び、第2保留数=0）を受信すると、画像表示装置の第1特図保留数表示領域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

【2029】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82Z、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84Zは、「0」を示す表示態様となる。

【2030】

T5のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【2031】

T6のタイミングにおいて、第2可動部材74の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、第1可動部材LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第2可動部材LEDは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として青に点灯する。

20

【2032】

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。

【2033】

T9のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

30

【2034】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板110への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止した後に再開する場合についても、T3のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、図152～154に示した例と基本的には同様となる。

40

【2035】

なお、図155～図156において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【2036】

このように、図155～図156に示した変形例によれば、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開した場合、演出図柄70aが表示される待機画面から待機画面とは異なる初期画面に切り替えるようになっている。そのため、主制御基板110への電源供給が停止していた（主制御基板110に異常があった）ことを把握することが可能と

50

なる。

【 2 0 3 7 】

また、図 1 5 5 ~ 図 1 5 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。そのため、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。

【 2 0 3 8 】

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。

10

【 2 0 3 9 】

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 O N 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信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。

【 2 0 4 0 】

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、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。

20

【 2 0 4 1 】

（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 1 5 7 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。

【 2 0 4 2 】

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

30

【 2 0 4 3 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 2 0 4 4 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、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

【 2 0 4 5 】

また、電源 O N 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0）を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 0 4 6 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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

50

第 1 保留表示器 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 2 0 4 7 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 2 0 4 8 】

T 4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

10

【 2 0 4 9 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。

【 2 0 5 0 】

T 6 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

20

【 2 0 5 1 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 0 5 2 】

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

30

【 2 0 5 3 】

なお、電源投入時に第 1 可動部材 7 3 に復帰異常がある場合についても、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。

【 2 0 5 4 】

また、電源復旧時においても、第 1 可動部材 7 3、又は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合には、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。

40

【 2 0 5 5 】

このように、図 1 5 7 に示した変形例によれば、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方に復帰異常がある場合、復帰異常がある可動部材だけでなく、復帰異常がない可動部材についても初期動作が実行されないようになっている。そのため、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

50

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。

【2056】

また、図157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。そのため、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。

【2057】

また、図157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。そのため、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。

10

【2058】

また、図157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。

【2059】

20

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。

【2060】

また、演出ボタン17に復帰異常がある場合において、第1可動部材73、及び、第2可動部材74についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【2061】

30

(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158、及び、図159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。

【2062】

図158(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。

【2063】

40

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158(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。

【2064】

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。

【2065】

その後、図158(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

50

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。

【２０６６】

そして、ＳＰリーチに発展すると、図１５８（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。

【２０６７】

その後、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図１５８（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。

10

【２０６８】

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１５８（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。

【２０６９】

その後、遊技機１への電源供給が再開すると、図１５９（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。

【２０７０】

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１５９（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。

20

【２０７１】

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がハズレを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図１５９（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動）を行わずに電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面）が表示され、ランプ変化演出が再開されることなく変動演出が終了する。

30

【２０７２】

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。

【２０７３】

その後、次の変動演出が開始されると、図１５９（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。

40

【２０７４】

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図停止指定コマンドを受信）すると、図１５９（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。

50

【 2 0 7 5 】

なお、S P S Pリーチ演出が実行される変動演出だけでなく、その他の変動演出（通常変動が実行される変動演出、短縮変動が実行される変動演出、ノーマルリーチ演出が実行される変動演出、S Pリーチ演出が実行される変動演出）についても、その実行中に停止した電源供給が再開して演出の実行期間が終了すると、演出図柄 7 0 a の仮停止表示（揺れ変動 / 揺動表示）が行われずに「 7 5 3 」のハズレ演出図柄 7 0 a、又は、電源断前のリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ演出図柄の組み合わせ又は異なる演出図柄の組み合わせとなる大当たり演出図柄が停止表示（静止表示）されることになる。

【 2 0 7 6 】

また、特殊図柄 T Z については、遊技の制御状態が初期化されるのか復旧されるのか、その後の状態が通常遊技状態であるのか特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であるのかに拘らず、特殊図柄 T Z については、同一の表示態様（形状、デザイン）であって演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）されることになる。

【 2 0 7 7 】

その後、大当たり遊技のオープニングが開始されると、図 1 5 9（ 1 ）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「 M A X 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 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、及び、当該アイコン表示領域 7 0 C がアイコンもろとも消去される。

【 2 0 7 8 】

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 N R が消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で入賞口ランプ N R を点灯させてもよい。

【 2 0 7 9 】

このように、図 1 5 8 ~ 図 1 5 9 に示した演出例によれば、演出図柄 7 0 a が仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示される変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後、特別図柄の変動時間が経過して特図停止指定コマンド（特図停止指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 7 0 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 7 0 a が停止表示（静止表示）されるようになっている。そのため、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。

【 2 0 8 0 】

また、図 1 5 8 ~ 図 1 5 9 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 7 0 a が停止表示（静止表示）される場合、通常の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。そのため、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。

【 2 0 8 1 】

また、図 1 5 8 ~ 図 1 5 9 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。そのため、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。

【 2 0 8 2 】

10

20

30

40

50

また、図１５８～図１５９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。そのため、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。

【２０８３】

また、図１５８～図１５９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く。そのため、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いため、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。

10

【２０８４】

また、図１５８～図１５９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。そのため、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。

20

【２０８５】

また、図１５８～図１５９に示した演出例によれば、特殊図柄ＴＺについては、電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において、電源供給が停止する前と同じ表示態様であつて、演出図柄７０aと同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）されるようになっていく。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを把握し易くなる。

【２０８６】

また、図１５８～図１５９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く。そのため、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

【２０８７】

また、図１５８～図１５９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く。そのため、電源供給が停止した場合であっても、保留されていた変動演出が消滅していないことを把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【２０８８】

また、図１５８～図１５９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く。

50

。そのため、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。

【 2 0 8 9 】

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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示された状態の停止画面を表示しているが、ハズレのときと同じように電源復旧時の初期図柄である「 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 待機画面を表示してもよい。

【 2 0 9 0 】

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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示された状態の停止画面を表示しているが、停止画面を表示せずに大当たり演出図柄 7 0 a が表示されない大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。また、オープニング演出において大当たり遊技の種類を示す情報を表示してもよいし、「 7 7 7 」の大当たり特殊図柄 T Z を表示してもよいし、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の特殊図柄 T Z を表示してもよい。

【 2 0 9 1 】

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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z を表示し、大当たり変動演出の実行期間が終了した後においては、大当たり演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示された状態の停止画面を表示させずに大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。

【 2 0 9 2 】

また、変動演出においてリーチ状態の演出図柄 7 0 a が表示されずに大当たり遊技が実行されるか否かを煽る（大当たり遊技が実行されることを期待させる）特定演出を実行可能とした場合、その特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して制御状態が復旧した後においては、ハズレであれば電源復旧時の初期図柄である演出図柄 7 0 a を停止表示（静止表示）し、大当たりであれば大当たり演出図柄 7 0 a を停止表示（静止表示）するようにしてもよい。

【 2 0 9 3 】

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。

【 2 0 9 4 】

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「 3 3 3 」と「 7 7 7 」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「 2 2 2 」と「 4 4 4 」と「 6 6 6 」と「 8 8 8 」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「 1 1 1 」と「 5 5 5 」と「 9 9 9 」であるものとする。

【 2 0 9 5 】

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 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、「 3 3 3 」と「 7 7 7 」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、「 1 1 1 」と「 5 5 5 」と「 9 9 9 」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。

【 2 0 9 6 】

また、特殊図柄 T Z については、電源供給が再開して制御状態が復旧した後において演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）するのではなく、演出図柄 7 0 a と異なる組合せとなる数字で停止表示（静止表示）するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 2 0 9 7 】

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 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z を停止表示（静止表示）する一方、電源供給が再開して制御状態が復旧した後が特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）且つ客待ち状態である場合には、演出図柄 7 0 a を停止表示（静止表示）せずに、特殊図柄 T Z を停止表示（静止表示）するようにしてもよい。

【 2 0 9 8 】

（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 1 6 0、及び、図 1 6 1 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。

10

【 2 0 9 9 】

図 1 6 0（a）に示すように、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1、第 2 表示部 7 0 B 2、及び、第 3 表示部 7 0 B 3 に第 1 保留アイコン（C D アイコン）が表示されているときに、「7 2 8」のハズレ演出図柄 7 0 a が停止表示されたとする。

【 2 1 0 0 】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図 1 6 0（b）に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1、第 2 表示部 7 0 B 2、及び、第 3 表示部 7 0 B 3 に表示されている第 1 保留アイコン（C D アイコン）が当該アイコン表示領域 7 0 C、第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 にそれぞれシフト表示される。

20

【 2 1 0 1 】

ここで、変動表示を開始する演出図柄 7 0 a の周囲にエフェクト画像 E F が表示されることで連続予告演出の 1 回目の演出が開始され、第 2 表示部 7 0 B 2 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 N R 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。

【 2 1 0 2 】

その後、図 1 6 0（c）に示すように、演出図柄 7 0 a の周囲に表示されていたエフェクト画像 E F が消去されると共に、演出図柄 7 0 a が高速でのスクロールを開始する。そして、変動時間が経過すると、図 1 6 0（d）に示すように、ハズレを示す演出図柄 7 0 a が仮停止表示した後に、「2 5 9」のハズレ演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示される。

30

【 2 1 0 3 】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図 1 6 0（e）に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 に表示されている第 1 保留アイコンが当該アイコン表示領域 7 0 C、及び、第 1 表示部 7 0 B 1 にそれぞれシフト表示される。

【 2 1 0 4 】

ここで、変動表示を開始する演出図柄 7 0 a の周囲にエフェクト画像 E F が表示されることで連続予告演出の 2 回目の演出が開始され、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出は継続したままとなる。

40

【 2 1 0 5 】

そして、図 1 6 0（f）に示すように、演出図柄 7 0 a の周囲に表示されていたエフェクト画像 E F が消去されると共に、演出図柄 7 0 a が高速でのスクロールを開始する。このタイミングで遊技機 1 への電源供給が停止すると、図 1 6 0（g）に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプ N R が消灯する。

【 2 1 0 6 】

その後、遊技機 1 への電源供給が再開すると、図 1 6 0（h）に示すように、画像表示装置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプ N R ではラン

50

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。

【2107】

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161(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。

【2108】

その後、事前変動の実行期間が終了(演出制御基板130がハズレを示す特図停止指定コマンドを受信)すると、図161(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。

10

【2109】

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。

【2110】

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161(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。

20

【2111】

ここで、新たに実行された当該アイコン変化演出に関する抽選に当選すると、その結果に応じて当該アイコン表示領域70Cにシフト表示された当該アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化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。

【2112】

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。

30

【2113】

その後、図161(l)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。

【2114】

そして、図161(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。

40

【2115】

その後、SPリーチに発展すると、図161(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。

【2116】

そして、SPSPリーチに発展すると、図161(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。

【2117】

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

50

当たりを示す特図停止指定コマンドを受信)すると、図161(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。

【2118】

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。

【2119】

また、変動演出(演出図柄70aの仮停止表示(揺れ変動))中に特図停止指定コマンドを受信できない場合には、仮停止表示(揺れ変動)している演出図柄70aが停止表示することなく、仮停止表示(揺れ変動)を継続することになる。

10

【2120】

このように、図160~図161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。そのため、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。

【2121】

また、図160~図161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。そのため、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

【2122】

また、図160~図161に示した演出例によれば、アイコン変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出において、保留アイコン変化演出は実行しないが当該アイコン変化演出を再び実行可能となっている。そのため、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。

30

【2123】

また、図160~図161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。そのため、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。

【2124】

また、図160~図161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。そのため、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。

40

【2125】

(各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例)

50

図 1 6 2 (a)、及び、図 1 6 2 (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。

【 2 1 2 6 】

ここでは、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a からの配線が 1 つのコネクタにまとめられており、このコネクタが主制御基板 1 1 0 のコネクタに接続されているものとする。

【 2 1 2 7 】

まず、図 1 6 2 (a) について説明する。

図 1 6 2 (a) は、客待ち状態中において第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

10

【 2 1 2 8 】

T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a が主制御基板 1 1 0 に正常に接続されているものとする。このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 1 待機画面が表示されている。

【 2 1 2 9 】

T 2 のタイミングにおいて、例えば、主制御基板 1 1 0 に接続されていたコネクタが半差し状態となって第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a だけが未接続状態になると、主制御基板 1 1 0 によって接続エラーの発生が検出され、演出制御基板 1 3 0 によって接続エラー報知が実行される。

20

【 2 1 3 0 】

このとき、画像表示装置には、接続エラーが発生したことを示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像 E G が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「接続エラーです」との音声からなる接続エラー報知音が出力される。

【 2 1 3 1 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 に接続されていたコネクタの半差しが解除されて第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a が接続状態に復帰すると、主制御基板 1 1 0 によって接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機 1 の電源が O F F されるまで接続エラー報知が継続した状態となる。

【 2 1 3 2 】

30

次に、図 1 6 2 (b) について説明する。

図 1 6 2 (b) は、客待ち状態中において第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【 2 1 3 3 】

T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a が主制御基板 1 1 0 に正常に接続されているものとする。このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 1 待機画面が表示されている。

【 2 1 3 4 】

40

T 2 のタイミングにおいて、例えば、主制御基板 1 1 0 に接続されていたコネクタが半差し状態となって第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a が未接続状態になると、主制御基板 1 1 0 によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーの発生が検出され、演出制御基板 1 3 0 によって磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知が実行される。

【 2 1 3 5 】

このとき、画像表示装置には、磁気エラーの発生を示す「磁気エラー検出」との文字、電波エラーの発生を示す「電波エラー検出」との文字、及び、接続エラーの発生を示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像 E G が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「磁気エラーです」との音声からなる磁気エラー報知音が出力される。

50

【 2 1 3 6 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 に接続されるコネクタの半差しが解除されて磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a、及び、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a が接続状態に復帰すると、主制御基板 1 1 0 によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機 1 の電源が O F F されるまで各種のエラー報知が継続した状態となる。

【 2 1 3 7 】

なお、主制御基板 1 1 0 と払出制御基板 1 2 0 とがコマンド通信を行うための信号線が接続状態から未接続状態になった場合には、主制御基板 1 1 0 によって接続エラーの発生は検出されず、エラー報知が実行されないようになっている。

10

【 2 1 3 8 】

このように、図 1 6 2 に示した具体例によれば、主制御基板 1 1 0 に接続される所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a）が接続状態から非接続状態になるとエラー報知を行うようになっている。そのため、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。

【 2 1 3 9 】

また、図 1 6 2 に示した具体例によれば、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a）が非接続状態から接続状態に復帰した場合であっても、遊技機 1 の電源が O F F になるまでは磁気エラーや電波エラーのエラー報知を継続するようになっている。そのため、磁気検出センサ 5 3 a や電波検出センサ 5 4 a に対する不正行為の発生を抑制することが可能となる。

20

【 2 1 4 0 】

また、図 1 6 2 に示した具体例によれば、払出制御基板 1 2 0 が接続状態から未接続状態になってもエラー報知が行われなくなっている。そのため、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。

【 2 1 4 1 】

なお、主制御基板 1 1 0 に接続される特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a）が非接続状態のまま遊技機 1 への電源供給が開始された場合についても、初期画面の表示中から又は初期画面の終了後（第 1 待機画面や第 2 待機画面の表示開始時）から、各種のエラー報知（図 1 6 2 と同じ報知態様で接続エラー報知、磁気エラー報知、電波エラー報知）を行うようにしてもよい。

30

【 2 1 4 2 】

この場合、磁気検出センサ 5 3 a や電波検出センサ 5 4 a が未接続状態から接続状態になってもエラー報知（磁気エラー報知、電波エラー報知）が継続したままとするが、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a が未接続状態から接続状態になると接続エラー報知が解除されるようにしてもよい。このようにすると、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

40

【 2 1 4 3 】

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。

【 2 1 4 4 】

また、磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知において、エラー報知画像 E G を表示せずにエラー報知音を出力するようにしてもよいし、エラー報知画像 E G を表示してエラー報知音を出力しないようにしてもよい。

【 2 1 4 5 】

50

(第8実施形態)

以下、本発明の第8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。

【2146】

(ランプ/駆動制御部の役物初期処理)

図163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163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。

【2147】

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。

10

【2148】

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。

【2149】

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。

20

【2150】

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。

【2151】

このように、図163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。そのため、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。

30

【2152】

また、図163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。そのため、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。

40

【2153】

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。

【2154】

(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164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

50

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。

【 2 1 5 5 】

なお、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

【 2 1 5 6 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

10

【 2 1 5 7 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態となっている。

【 2 1 5 8 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

20

【 2 1 5 9 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了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。

【 2 1 6 0 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D の発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D の発光態様が変化して赤 緑 青の順で点灯する。

【 2 1 6 1 】

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

30

【 2 1 6 2 】

さらに、電源 O N 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0 ）を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 1 6 3 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

40

【 2 1 6 4 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 2 1 6 5 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が客待ち中点灯（白点灯）となる。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

50

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。

【2166】

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特図保留数指定コマンド(第1特図保留数=1)を受信すると、第1特図保留数表示領域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。

【2167】

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(特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信すると、第1特図保留数表示領域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

【2168】

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。

【2169】

(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165は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後に第2可動部材74に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入である場合について説明する。

20

【2170】

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。

【2171】

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82Z、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84Z、及び、サブ普図変動表示器85は、非表示状態を維持する。

30

【2172】

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。

【2173】

T3のタイミングにおいて、第2可動部材74に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。また、第2可動部材LEDは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅(異常報知態様)となる。

40

【2174】

さらに、主制御基板110から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、第1可動部材LEDの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタンLEDが赤 緑 青の順で点灯する。

【2175】

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。

【2176】

50

さらに、電源ON時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第1特図保留数、及び、第2保留数＝0）を受信すると、画像表示装置の第1特図保留数表示領域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。

【2177】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82Z、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84Z、及び、サブ普図保留表示器86Zは、「0」を示す表示態様となる。

【2178】

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。

10

【2179】

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。

【2180】

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特図保留数指定コマンド（第1特図保留数＝1）を受信すると、第1特図保留数表示領域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

【2181】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第1特図保留数表示領域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。

【2182】

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。

30

【2183】

（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166は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後に第1可動部材73に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入である場合について説明する。

【2184】

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

【2185】

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82Z、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84Z、及び、サブ普図変動表示器85は、非表示状態を維持する。

【2186】

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（

50

異常報知態様)となる。

【2187】

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。

【2188】

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

【2189】

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。

【2190】

さらに、電源ON時コマンドとしての特図保留数指定コマンド(第1特図保留数、及び、第2保留数=0)を受信すると、画像表示装置の第1特図保留数表示領域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。

【2191】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82Z、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84Z、及び、サブ普図保留表示器86Zは、「0」を示す表示態様となる。

【2192】

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。

【2193】

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特図保留数指定コマンド(第1特図保留数=1)を受信すると、第1特図保留数表示領域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。

【2194】

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(特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信すると、第1特図保留数表示領域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。

【2195】

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。

【2196】

(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167は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後に演出ボタン17に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入である場合について説明する。

【2197】

10

20

30

40

50

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが ON され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。

【 2 1 9 8 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

【 2 1 9 9 】

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

10

【 2 2 0 0 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3 の初期動作が開始されるが、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始されない状態となる。

【 2 2 0 1 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 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。

20

【 2 2 0 2 】

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

【 2 2 0 3 】

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

30

【 2 2 0 4 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 2 2 0 5 】

T 4 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 2 2 0 6 】

T 5 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED が客待ち中点灯（白点灯）となる。T 6 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

40

【 2 2 0 7 】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1 ）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「 1 」になり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 保留アイコンが表示されると共に、サブ第 1 保留表示器 8 3 が「 1 」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ポン」が出力される。

【 2 2 0 8 】

50

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

【2 2 0 9】

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。

【2 2 1 0】

なお、図 1 6 4 ~ 図 1 6 7 に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入の場合には、暗色画面（初期画面）が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信することで第 1 待機画面が表示されて各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第 1 待機画面が表示されるようにしてもよい。

【2 2 1 1】

（電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図 1 6 8 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【2 2 1 2】

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

【2 2 1 3】

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 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態となっている。

【2 2 1 4】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【2 2 1 5】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【2 2 1 6】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 O N 時コマンドとしての第 1 電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D の発光態様が変化して青と白に交互に点灯すると共に、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D の発光態様が変化して青で点灯する。

【2 2 1 7】

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。

【2 2 1 8】

さらに、電源 O N 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、

10

20

30

40

50

第 2 保留数 = 0) を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 2 1 9 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 2 2 2 0 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

10

【 2 2 2 1 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 2 2 2 2 】

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 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1 ）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「 1 」になり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 保留アイコンが表示されると共に、サブ第 1 保留表示器 8 3 が「 1 」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ポン」が出力される。

20

【 2 2 2 3 】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 2 2 4 】

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

30

【 2 2 2 5 】

（電源復旧後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図 1 6 9 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【 2 2 2 6 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 2 2 2 7 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

40

【 2 2 2 8 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 2 2 2 9 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理

50

が終了すると、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 2 可動部材 L E D は、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【 2 2 3 0 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D の発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D の発光態様が変化して青で点灯する。

【 2 2 3 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。

10

【 2 2 3 2 】

さらに、電源 ON 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0）を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 2 3 3 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 2 2 3 4 】

20

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

【 2 2 3 5 】

T 6 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「 1 」になり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 保留アイコンが表示されると共に、サブ第 1 保留表示器 8 3 が「 1 」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ポン」が出力される。

30

【 2 2 3 6 】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 2 3 7 】

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。

40

【 2 2 3 8 】

（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 1 7 0 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に第 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。

【 2 2 3 9 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが ON されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 2 2 4 0 】

50

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

【 2 2 4 1 】

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。

10

【 2 2 4 2 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了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。

【 2 2 4 3 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D の発光態様が変化して青で点灯する。

【 2 2 4 4 】

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

20

【 2 2 4 5 】

さらに、電源 O N 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0 ）を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 2 4 6 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

30

【 2 2 4 7 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 2 2 4 8 】

T 6 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1 ）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている保留数字が「 1 」になり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 保留アイコンが表示されると共に、サブ第 1 保留表示器 8 3 が「 1 」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ポン」が出力される。

40

【 2 2 4 9 】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 2 5 0 】

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

50

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。

【 2 2 5 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)

図 1 7 1 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【 2 2 5 2 】

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

【 2 2 5 3 】

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

【 2 2 5 4 】

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

【 2 2 5 5 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3 の初期動作が開始されるが、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始されない状態となる。

【 2 2 5 6 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D の発光態様が変化して青と白で交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D の発光態様が変化して青で点灯する。

【 2 2 5 7 】

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。

【 2 2 5 8 】

さらに、電源 O N 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド (第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0) を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 2 5 9 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 2 2 6 0 】

T 4 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 2 2 6 1 】

T 5 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が客待ち中点灯 (白点灯) となる。

【 2 2 6 2 】

T 6 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド (第 1 特図保留数 = 1) を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示

10

20

30

40

50

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。

【２２６３】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域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。

【２２６４】

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。

【２２６５】

（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１７２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。

【２２６６】

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。

【２２６７】

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８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。

【２２６８】

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。

【２２６９】

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。

【２２７０】

さらに、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。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。

【２２７１】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝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特図保留数表示領域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。

【２２７２】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、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８４Ｚ、及び、サブ普図保留表示器８６Ｚは、「０」を示す表示態様となる。

10

20

30

40

50

【 2 2 7 3 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 2 2 7 4 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が消灯した状態になる。

【 2 2 7 5 】

T 7 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から特図停止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「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第 2 待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置 9 から停止音が出力される。

10

【 2 2 7 6 】

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。

【 2 2 7 7 】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

20

【 2 2 7 8 】

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。

【 2 2 7 9 】

（電源 O N 時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図 1 7 3 は、電源 O N 時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

30

【 2 2 8 0 】

電源投入指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板 1 3 0 には電源が供給されているが、主制御基板 1 1 0 には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源及びバックアップ電源）が供給されていない第 1 のケース、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 へのコマンド通信線が断線している第 2 のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第 3 のケース等が挙げられるが、ここでは、第 1 のケースについて説明する。

【 2 2 8 1 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されると、主制御基板 1 1 0 には電源供給が行われずに電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

40

【 2 2 8 2 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、非表示状態となっている。

【 2 2 8 3 】

50

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 2 2 8 4 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始され、T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

10

【 2 2 8 5 】

T 7 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われて電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板 1 3 0 が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 2 2 8 6 】

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

20

【 2 2 8 7 】

その後、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 2 2 8 8 】

T 8 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として赤と白で交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

30

【 2 2 8 9 】

T 9 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 1 0 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 2 2 9 0 】

T 1 1 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D の初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、その後に、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

40

【 2 2 9 1 】

なお、演出制御基板 1 3 0 が電源投入指定コマンドを受信したときに第 1 待機画面を表示していたが、すぐに第 1 待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば 0 . 5 秒）表示した後に第 1 待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第 1 待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【 2 2 9 2 】

（電源 O N 時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図 1 7 4 は、電源 O N 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

50

を示す図である。

【 2 2 9 3 】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板 1 3 0 には電源が供給されているが、主制御基板 1 1 0 には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源のみ）が供給されていない第 1 のケース、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 へのコマンド通信線が断線している第 2 のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第 3 のケース等が挙げられるが、ここでは、第 1 のケースについて説明する。

【 2 2 9 4 】

なお、T 1 から T 7 までのタイミングについては、図 1 7 3 の T 1 ～ T 7 までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、T 7 のタイミング以降について説明する。

10

【 2 2 9 5 】

T 7 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われて電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板 1 3 0 が電源復旧指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 2 2 9 6 】

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、音声出力装置 9 は、無音の状態を維持する。

20

【 2 2 9 7 】

その後、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 2 2 9 8 】

T 8 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白で交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、初期発光として青で点灯する。

30

【 2 2 9 9 】

T 9 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 1 0 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 2 3 0 0 】

T 1 1 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D の初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 2 3 0 1 】

なお、演出制御基板 1 3 0 が電源復旧指定コマンドを受信したときに第 2 待機画面を表示していたが、すぐに第 2 待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば 0 . 5 秒）表示した後に第 2 待機画面を表示するようにしてもよい。

40

【 2 3 0 2 】

また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置 9 が無音の状態となるようにしていたが、電源 O N となったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を所定期間（例えば 3 0 秒間）に亘って出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。

【 2 3 0 3 】

なお、図 1 7 3 ～図 1 7 4 において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを

50

受信したときに各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【 2 3 0 4 】

（電源 ON 時に電源 ON 時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図 1 7 5 は、電源 ON 時に電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【 2 3 0 5 】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、主制御基板 1 1 0 に電源が供給されていないケース、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 へのコマンド通信線が断線しているケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっているケース等が挙げられる。

10

【 2 3 0 6 】

なお、T 1 から T 5 までのタイミングについては、図 1 7 3 の T 1 ~ T 5 までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、T 5 のタイミング以降について説明する。

【 2 3 0 7 】

T 5 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 ON 時コマンドとしての第 1 電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信しないまま、特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、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。

【 2 3 0 8 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z は、「0」を示す表示態様となる。

20

【 2 3 0 9 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED の表示態様が変化して消灯した状態となる。

【 2 3 1 0 】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 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 8 3 が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン」が出力される。

30

【 2 3 1 1 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、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）された状態の第 2 待機画面が一瞬表示されてから変動演出（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。

【 2 3 1 2 】

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

40

【 2 3 1 3 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 1）

図 1 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具体例 1 を示す図である。

【 2 3 1 4 】

主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合とは、電源基板 1 6 0 から主制

50

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。

【 2 3 1 5 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が停止した後に電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【 2 3 1 6 】

T 1 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「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、客待ち中点灯となっている。

【 2 3 1 7 】

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 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 2 3 1 8 】

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

【 2 3 1 9 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われる。このとき、画像表示装置では、第 2 待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z）も表示内容を維持する。

【 2 3 2 0 】

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。

【 2 3 2 1 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として赤と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「 1 3 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 1 待機画面が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「 R A M クリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【 2 3 2 2 】

また、電源 O N 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0）を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 3 2 3 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

10

20

30

40

50

【 2 3 2 4 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【 2 3 2 5 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 2 3 2 6 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 1 0 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【 2 3 2 7 】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T 4 のタイミングで電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置 9 からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。

【 2 3 2 8 】

また、各種役物に異常がある場合については、図 1 6 5、図 1 6 6、又は、図 1 6 7 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【 2 3 2 9 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2）

図 1 7 7 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2 を示す図である。

【 2 3 3 0 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【 2 3 3 1 】

T 1 のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、画像表示装置に電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は客待ち中点灯となっている。

【 2 3 3 2 】

なお、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレを示す演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は

10

20

30

40

50

、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

【 2 3 3 3 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z、及び、サブ普図保留表示器 8 6 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 2 3 3 4 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、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 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z）も表示内容を維持する。

10

【 2 3 3 5 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z）も表示内容を維持する。

【 2 3 3 6 】

なお、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

20

【 2 3 3 7 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 ON 時コマンドとしての電源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。

【 2 3 3 8 】

このとき、第 1 可動部材 LED は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 LED は、初期発光として青で点灯し、演出ボタン LED は、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「 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。

30

【 2 3 3 9 】

また、電源 ON 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0）を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 3 4 0 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、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 Z は、「 0 」を示す表示態様となる。

40

【 2 3 4 1 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始され、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。

【 2 3 4 2 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

50

【 2 3 4 3 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 2 3 4 4 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 2 3 4 5 】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図 1 6 9、図 1 7 0、又は、図 1 7 1 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や初期発光が行われることになる。

10

【 2 3 4 6 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 3）

図 1 7 8 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 3 を示す図である。

【 2 3 4 7 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである変動演出の実行中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

20

【 2 3 4 8 】

T 1 のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置 9 からは変動演出音（B G M、S E 等）が出力されている。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が行われており、サブ第 1 保留表示器 8 3 に保留数字「1」が表示されている。

【 2 3 4 9 】

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

30

【 2 3 5 0 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z）も表示内容を維持する。

40

【 2 3 5 1 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 2 3 5 2 】

このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青で点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となるが、サブ情報表示装置 8 0 Z（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図

50

変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z) は表示内容を維持する。

【 2 3 5 3 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【 2 3 5 4 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 2 3 5 5 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D において初期発光が終了して消灯した状態となる。

【 2 3 5 6 】

T 1 0 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特図停止指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、音声出力装置 9 から停止音出力される。また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に「 0 」が表示された状態となる。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。

【 2 3 5 7 】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特図停止指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「 7 7 7 」等の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止（静止表示）された状態の停止画面が表示され、サブ第 1 変動表示器 8 1 では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となり、音声出力装置 9 から停止音出力される。

【 2 3 5 8 】

T 1 1 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 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。

【 2 3 5 9 】

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

【 2 3 6 0 】

なお、T 4 のタイミングで、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【 2 3 6 1 】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図 1 6 9、図 1 7 0、又は、図 1 7 1 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【 2 3 6 2 】

また、特図停止指定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板 1 3 0 が認識している変

10

20

30

40

50

動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄 7 0 a の仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第 1 変動表示器やサブ第 2 変動表示器での変動表示も終了しないことになる。

【 2 3 6 3 】

(主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4)

図 1 7 9 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中(主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中)において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4 を示す図である。

【 2 3 6 4 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである大当たり演出の実行中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【 2 3 6 5 】

T 1 のタイミングにおいて、大当たり演出(ここでは第 1 回目のラウンド演出)の実行中となっており、画像表示装置には大当たり演出(ラウンド演出)画面が表示され、大当たり特殊図柄 T Z (「 7 7 7 」)が停止表示(静止表示)された状態となっている。また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に保留数字として「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字として「 0 」が表示される。

【 2 3 6 6 】

このとき、音声出力装置 9 からは大当たり演出音(BGM、SE等)が出力され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が大当たり中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 では大当たり表示(点灯)が行われている。

【 2 3 6 7 】

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

【 2 3 6 8 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給(メイン電源)が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 Z (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z)も表示内容を維持する。

【 2 3 6 9 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 2 3 7 0 】

このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青で点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい(大当たり中)」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となる。また、サブ情報表示装置 8 0 Z (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 Z)は表示内容を維持する。

【 2 3 7 1 】

なお、大当たり中用の復帰中画面を表示するのではなく、図 1 7 8 に示した変動演出中に

10

20

30

40

50

主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。

【 2 3 7 2 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【 2 3 7 3 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

10

【 2 3 7 4 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D において初期発光が終了して消灯した状態となる。

【 2 3 7 5 】

T 1 0 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される開放 2 回目（第 2 ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄 T Z（「 7 7 7 」）が表示されない状態となっている。

20

【 2 3 7 6 】

また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に保留数字として「 1 」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 7 0 F に保留数字として「 0 」が表示される。さらに、音声出力装置 9 からは大当たり演出音（B G M、S E 等）が出力され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が大当たり中点灯となる。

【 2 3 7 7 】

その後、主制御基板 1 1 0 から送信される開放 3 回目（第 3 ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面に代えて、通常の大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示される。

30

【 2 3 7 8 】

なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信した場合にではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。

【 2 3 7 9 】

また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。

40

【 2 3 8 0 】

また、T 4 のタイミングで、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【 2 3 8 1 】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図 1 6 9、図 1 7 0、又は、図 1 7 1 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【 2 3 8 2 】

50

なお、図 1 7 6 ~ 図 1 7 9 において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【 2 3 8 3 】

このように、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、遊技の制御状態が初期化された場合には、複数の演出図柄 7 0 a における識別文字（数字、アルファベット等）が第 1 の組み合わせとなる第 1 初期演出図柄（「 1 3 5 」）を表示し、遊技の制御状態が復旧された場合には、複数の演出図柄 7 0 a における識別文字が第 2 の組み合わせとなる第 2 初期演出図柄（「 7 5 3 」）を表示するようになっている。そのため、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

【 2 3 8 4 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、画像表示装置に演出図柄 7 0 a を表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし / 保留記憶ありへの復旧後に画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面 + 復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、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。

【 2 3 8 5 】

20

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）、及び、サブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。そのため、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。

【 2 3 8 6 】

30

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、客待ちデモ演出画面を再び表示するのではなく、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面を表示するようになっている。そのため、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。

【 2 3 8 7 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中であっては変動表示（点滅表示）を行わないようになっている。そのため、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。

40

【 2 3 8 8 】

なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z）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。

50

【 2 3 8 9 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z）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図保留数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。そのため、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。

【 2 3 9 0 】

なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2 Z）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 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z）が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

10

【 2 3 9 1 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、電源 O N 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。そのため、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。

20

【 2 3 9 2 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作中にあっては、各種役物の発光部（第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、演出ボタン L E D）が消灯状態となるようになっている。そのため、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。

【 2 3 9 3 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 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。そのため、復帰異常があった役物を把握することが可能となる。

30

【 2 3 9 4 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 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。そのため、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。

【 2 3 9 5 】

なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出ボタン 1 7 が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。

40

【 2 3 9 6 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、電源 O N 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。そのため、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。

50

【 2 3 9 7 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）については、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、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 Z）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。そのため、盤役物の初期動作によって演出の進行が阻害されるような不都合を回避し易くなり。遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 9 8 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン 1 7）については、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、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 Z）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。そのため、枠役物の初期動作によって演出の進行が阻害されるような不都合を回避し易くなり。遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 3 9 9 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 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。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 2 4 0 0 】

なお、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合には、演出図柄 7 0 a の停止音を出力しないようにしてもよい。

【 2 4 0 1 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、電源 O N 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない場合であっても、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。そのため、電源 O N 時コマンドを受信できない異常が発生していることを把握することが可能となる。

30

【 2 4 0 2 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、電源 O N 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面の表示を継続している場合であっても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板 1 1 0 から始動口への遊技球の入賞に基づく特図保留数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。そのため、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。

【 2 4 0 3 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、電源 O N 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となった後に主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。そのため、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。

40

【 2 4 0 4 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への

50

電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。そのため、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。

【 2 4 0 5 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。そのため、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

【 2 4 0 6 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、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

【 2 4 0 7 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、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

【 2 4 0 8 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、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。

【 2 4 0 9 】

40

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、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。

【 2 4 1 0 】

なお、主制御基板 1 1 0 から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行するのではなく、音声出力装置 9 から初期化報

50

知音を出力するだけにしてもよい。

【 2 4 1 1 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第 1 待機画面を表示し、主制御基板 1 1 0 から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第 2 待機画面を表示するようになっている。そのため、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

【 2 4 1 2 】

なお、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中や大当たり演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第 1 待機画面を表示するようになっている。そのため、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

【 2 4 1 3 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに復帰中画面を表示するようになっている。そのため、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。

【 2 4 1 4 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに大当たり中用の復帰中画面を表示するようになっている。そのため、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

【 2 4 1 5 】

また、図 1 6 4 ~ 図 1 7 9 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第 1 待機画面を表示し、主制御基板 1 1 0 から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第 2 待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

40

【 2 4 1 6 】

また、図 1 6 4 ~ 1 7 9 に示した具体例によれば、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じ

50

た演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板 130 への電源供給が継続した状態で主制御基板 130 への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【2417】

また、図 164～179 に示した具体例によれば、演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板 130 への電源供給が継続した状態で主制御基板 130 への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

10

【2418】

なお、演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態としては、客待ち状態、変動演出中、大当たり演出中となっているが、起動後の主制御基板 110 からのコマンド待ちの状態（例えば、初期画面の表示中）についても、演出制御基板 130 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態に含むようにしてもよい。

【2419】

本実施形態では、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。

20

【2420】

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。

30

【2421】

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。

40

【2422】

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。

【2423】

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

50

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。

【2424】

また、通常遊技状態における S P リーチ演出や S P S P リーチ演出において演出図柄 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、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出が終了して演出図柄 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。

10

【2425】

この場合、通常遊技状態における S P リーチ中や S P S P リーチ中、つまり、演出図柄 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。

【2426】

さらに、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）における S P リーチ中や S P S P リーチ中、つまり、演出図柄 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。

20

【2427】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1）

図 180 及び図 181 を用いて、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 について説明する。図 180 は、演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 であり、図 181 (a) ~ (j) は、図 180 のタイミングチャート 1 における (a) ~ (j) に対応する演出例である。

30

【2428】

なお、通常遊技状態において第 1 画像表示装置 70 に表示される演出図柄 70a は、矩形形のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像 C G、キャラクタの一部である触覚画像 S G およびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像 Z E からなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されているものとする。また、特定遊技状態において第 1 画像表示装置 70 に表示される演出図柄 70a は、数字部（識別文字）からなる識別部のみで構成されているものとする。

【2429】

また、通常遊技状態においては、演出モード A ~ C の各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。また、特定遊技状態においては、演出モード D ~ E の各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。

40

【2430】

まず、T0 のタイミングにおいて、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2431】

50

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【2 4 3 2】

なお、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示は、サブ第 1 変動表示器 8 1 の L E D が点滅することで行われるが、図面では点滅を表現できないことから 2 重丸によって変動表示していることを表現するものとする。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D についても、2 重丸によって点滅していることを表現するものとする。

10

【2 4 3 3】

次に、T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「2」となる。

【2 4 3 4】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「2」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 1 つの保留アイコン H I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 1 8 1（a）参照）。

20

【2 4 3 5】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 8 1（b）参照）。

30

【2 4 3 6】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2 4 3 7】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「2 4 8」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 8 1（c）参照）。

40

【2 4 3 8】

次に、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

50

【 2 4 3 9 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 8 1（ d ）参照）。

【 2 4 4 0 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 8 1（ e ）参照）。

10

【 2 4 4 1 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 5 3 1 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 8 1（ f ）参照）。

20

【 2 4 4 2 】

次に、T 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【 2 4 4 3 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 1 8 1（ f ）参照）。

30

【 2 4 4 4 】

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 4 4 5 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 1 」から「 0 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T I として表示される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 8 1（ g ）参照）。

40

【 2 4 4 6 】

そして、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 8 1（ g ）参照）。

50

【 2 4 4 7 】

そして、T 9のタイミングにおいて、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 8 1（h）参照）。

【 2 4 4 8 】

次に、T 1 0のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 9 6 2 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を継続している（図 1 8 1（i）参照）。

10

【 2 4 4 9 】

その後、T 1 1のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。

【 2 4 5 0 】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される（図 1 8 1（i）参照）。

20

【 2 4 5 1 】

そして、T 1 2のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 0 」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m で変動演出を終了するための処理が行われる。

【 2 4 5 2 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（本停止）されると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 8 1（j）参照）。

30

【 2 4 5 3 】

なお、T 7のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

40

【 2 4 5 4 】

ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 4 5 5 】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保

50

留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

【 2 4 5 6 】

なお、所定の検出センサ（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a 等）のコネクタ抜けの場合には、即座に異常報知（エラー報知）を行うようになっていたが、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との間で通信を行うためのコマンド線のコネクタ抜けによるコマンド異常の場合には、異常報知は行わないようになっている。

【 2 4 5 7 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2）

図 1 8 2 及び図 1 8 3 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 について説明する。図 1 8 2 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 2 であり、図 1 8 3（a）～（i）は、図 1 8 2 のタイミングチャート 2 における（a）～（i）に対応する演出例 1 である。

【 2 4 5 8 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 4 5 9 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【 2 4 6 0 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「4」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「4」となる。

【 2 4 6 1 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 1 つの保留アイコン H I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 1 8 3（a）参照）。

【 2 4 6 2 】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 8 3（b）参照）。

【 2 4 6 3 】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了

10

20

30

40

50

させるための処理が行われる。

【 2 4 6 4 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 8 3（c）参照）。

【 2 4 6 5 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

【 2 4 6 6 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 8 3（d）参照）。

20

【 2 4 6 7 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「 Z O N E 」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 8 3（e）参照）。

30

【 2 4 6 8 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 5 3 1 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 8 3（f）参照）。

【 2 4 6 9 】

次に、T 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

40

【 2 4 7 0 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続する（図 1 8 3（g）参照）。

【 2 4 7 1 】

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0

50

mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図183（g）の状態が維持される。

【2472】

そして、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図183（g）の状態が維持される。

【2473】

次に、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2474】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bの3番目に表示されている余剰分の保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図183（h）参照）。

【2475】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図183（h）参照）。

【2476】

なお、余剰分の保留アイコンを消去して必要分の保留アイコンをシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンをそのまま残存させて必要分の保留アイコンをシフト表示させてもよい。

【2477】

その後、T11のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図183（i）参照）。

【2478】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できている場合には、第1特図保留数が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読みゾーン演出による期待度示唆の対象）においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が実行され、演出図柄70aが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

10

20

30

40

50

【 2 4 7 9 】

なお、T 7 ~ T 9 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 2 4 8 0 】

ここでは、T 1 0 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 1 」となる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「 4 」から「 2 」となる場合、及び、第 1 特図保留数が「 2 」から「 0 」になる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が把握している保留数と演出制御部 1 3 0 m が把握している保留数との乖離が「 2 」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 4 8 1 】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 4 8 2 】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

【 2 4 8 3 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3）

図 1 8 2 及び図 1 8 4 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 について説明する。図 1 8 2 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 2 であり、図 1 8 4（a）～（i）は、図 1 8 2 のタイミングチャート 2 における（a）～（i）に対応する演出例 2 である。

【 2 4 8 4 】

なお、図 1 8 3 と図 1 8 4 とは、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 2 4 8 5 】

T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 4 8 6 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される（図 1 8 4（d）参照）。

【 2 4 8 7 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして

10

20

30

40

50

、演出図柄 70 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 184（d）参照）。

【2488】

その後、T5のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとエフェクト画像 EF が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第1保留アイコン表示領域 70 B に表示されている3番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 184（e）参照）。

10

【2489】

そして、T6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「531」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している触覚画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン HI および当該アイコン TI の回転動作（演出動作）が継続している（図 184（f）参照）。

【2490】

次に、T7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

20

【2491】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン HI および当該アイコン TI の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 TZ の変動表示、及び、第1ランプ図柄 LZ の変動表示の期間が延長される。また、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 184（g）参照）。

【2492】

その後、T8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像 EF の表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図 184（g）の状態が維持される。

30

【2493】

そして、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 184（g）の状態が維持される。

40

【2494】

次に、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

50

【 2 4 9 5 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 1 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目に表示されている余剰分の保留アイコン H I が 1 フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、 3 番目に表示されている保留アイコン H I が 1 フレーム分の非アニメーションで 2 番目に表示される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a) が停止位置に表示 (瞬間的に導出表示) される (図 1 8 4 (h) 参照)。

【 2 4 9 6 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄 7 0 a は拡縮動作 (準備動作) を行った後にスクロールを開始する (図 1 8 4 (h) 参照)。

【 2 4 9 7 】

その後、T 1 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、エフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 (演出動作) を行っている状態となっている (図 1 8 4 (i) 参照)。

【 2 4 9 8 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、第 1 特図保留数が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出 (先読み予告演出による期待度示唆の対象) においても先読みエフェクト演出 (エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力) 及びアイコン変化演出 (当該アイコン変化演出) が実行される。そして、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【 2 4 9 9 】

なお、T 7 ~ T 9 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 1 4 0 及びランプ / 駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 2 5 0 0 】

ここでは、T 1 0 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「 3 」から「 1 」となる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「 4 」から「 2 」となる場合、及び、第 1 特図保留数が「 2 」から「 0 」になる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が把握している保留数と演出制御部 1 3 0 m が把握している保留数との乖離が「 2 」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 5 0 1 】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態 (時短遊技状態、確変

10

20

30

40

50

遊技状態)であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2502】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄LZ、第1始動口45の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器84Z、第2特図保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄LZ、第2始動口47に読み替えればよい。

【2503】

このように、図182～図184に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の保留アイコン(第1保留情報)の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン(例えば3番目の保留アイコン)をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン(例えば1番目～2番目の保留アイコン)をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2504】

また、図182～図184に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の保留アイコン(第1保留情報)の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2505】

また、図182～図184に示した具体例によれば、サブ第1保留表示器83や第1特図保留数表示領域70Eにおいて、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【2506】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例4)

図185及び図186を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例4について説明する。図185は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート3であり、図186(a)～(i)は、図185のタイミングチャート3における(a)～(i)に対応する演出例1である。

【2507】

まず、T0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2508】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となり、第1保留

10

20

30

40

50

アイコン表示領域 70B に表示されている 4 つの保留アイコン HI が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TI として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄 LZ の変動表示が開始されるが、演出図柄 70a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【2509】

次に、T1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することで主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「4」に増加する。このタイミングで主制御部 110m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「4」となる。

10

【2510】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となり、第 1 保留アイコン表示領域 70B に 1 つの保留アイコン HI が 10 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 186（a）参照）。

【2511】

その後、T2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70a がハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70a を構成している触覚画像 SG および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン HI および当該アイコン TI が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 186（b）参照）。

20

【2512】

そして、T3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2513】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70C に表示されている当該アイコン TI が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 LZ がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 186（c）参照）。

30

【2514】

次に、T4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【2515】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となり、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている 4 つの保留アイコン HI が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TI として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄 LZ の変動表示が開始され、演出図柄 70a は拡張動作（準備動作）を行った後

50

にスクロールを開始する（図 1 8 6（d）参照）。

【 2 5 1 6 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「Z O N E」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 8 6（e）参照）。

【 2 5 1 7 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「5 3 1」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 8 6（f）参照）。

【 2 5 1 8 】

次に、T 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【 2 5 1 9 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続する（図 1 8 6（g）参照）。

【 2 5 2 0 】

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図 1 8 6（g）の状態が維持される。

【 2 5 2 1 】

そして、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図 1 8 6（g）の状態が維持される。

【 2 5 2 2 】

次に、T 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図 1 8 6（g）の状態が維持される。

【 2 5 2 3 】

そして、T 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄

10

20

30

40

50

がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われなくなる。このとき、図 186（g）の状態が維持される。

【2524】

次に、T12のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

【2525】

このとき、サブ第1保留表示器 83 及び第1特図保留数表示領域 70 E に表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「0」となり、第1保留アイコン表示領域 70 B の2番目及び3番目に表示されている余剰分の保留アイコン H I が1フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 186（h）参照）。

20

【2526】

そして、第1保留アイコン表示領域 70 B に表示されている必要分の1つの保留アイコン H I が20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T I として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 T Z および第1ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 186（h）参照）。

【2527】

その後、T13のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 186（i）参照）。

30

【2528】

その後、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できている場合には、演出図柄 70 a が本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【2529】

なお、T7～T11のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示／音声制御部 140 及びランプ／駆動制御部 150 が正常に受信できない場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

40

【2530】

ここでは、T12のタイミングにおいて、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「0」となる場合について説明したが、第1特図保留数が「4」から「1」となる場合、つまり、主制御部 110 m が把握している保留数と演出制御部 130 m が把握している保留数との乖離が「3」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2531】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信でき

50

ない場合の具体例 4 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 5 3 2 】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

【 2 5 3 3 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 5）

図 1 8 5 及び図 1 8 7 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 について説明する。図 1 8 5 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 3 であり、図 1 8 7 (a) ~ (i) は、図 1 8 5 のタイミングチャート 3 における (a) ~ (i) に対応する演出例 2 である。

【 2 5 3 4 】

なお、図 1 8 6 と図 1 8 7 とは、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 2 5 3 5 】

T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 5 3 6 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。

【 2 5 3 7 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 8 7 (d) 参照）。

【 2 5 3 8 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとエフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 3 番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 8 7 (e) 参照）。

【 2 5 3 9 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 5 3 1 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動

10

20

30

40

50

作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンH Iおよび当該アイコンT Iの回転動作（演出動作）が継続している（図187（f）参照）。

【2540】

次に、T7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2541】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH Iおよび当該アイコンT Iの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長される。また、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図187（g）参照）。

10

【2542】

その後、T8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図187（g）の状態が維持される。

20

【2543】

そして、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図187（g）の状態が維持される。

【2544】

次に、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図187（g）の状態が維持される。

30

【2545】

その後、T11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

40

【2546】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH Iおよび当該アイコンT Iの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長される（図187（g）参照）。

【2547】

その後、T12のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パタ

50

ーン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2548】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「0」となり、第1保留アイコン表示領域70Bの1番目及び2番目に表示されている余剰分の保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、3番目に表示されている保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで1番目に表示される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬間的に導出表示)される。

10

【2549】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の1つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて当該アイコンTIとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄70aの背後下部に赤色のエフェクト画像EFが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄70aは拡縮動作(準備動作)を行った後にスクロールを開始する(図187(h)参照)。

【2550】

20

その後、T13のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると同時にアイコン変化演出が実行されると共に、エフェクト画像EFが消去されて先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。具体的には、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンが変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図187(i)参照)。

【2551】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄70aが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

30

【2552】

なお、T7~T11のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示/音声制御部140及びランプ/駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2553】

ここでは、T12のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」から「0」となる場合について説明したが、第1特図保留数が「4」から「1」となる場合、つまり、主制御部110mが把握している保留数と演出制御部130mが把握している保留数との乖離が「3」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

40

【2554】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例5について説明したが、遊技状態が特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2555】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保

50

留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

【 2 5 5 6 】

このように、図 1 8 5 ~ 図 1 8 7 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示することなく所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 5 5 7 】

また、図 1 8 5 ~ 図 1 8 7 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示することなく特定数よりも 2 つ少ない数の保留アイコンを表示し、その後所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 2 5 5 8 】

また、図 1 8 5 ~ 図 1 8 7 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において、所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ及び 2 つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

30

【 2 5 5 9 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 6）

図 1 8 8 及び図 1 8 9 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 6 について説明する。図 1 8 8 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 4 であり、図 1 8 9 (a) ~ (h) は、図 1 8 8 のタイミングチャート 4 における (a) ~ (h) に対応する演出例である。

【 2 5 6 0 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【 2 5 6 1 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行っ

50

た後にスクロールを開始する。

【 2 5 6 2 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 4 」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 4 」となる。

【 2 5 6 3 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 4 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 1 つの保留アイコン H I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 1 8 9（ a ）参照）。

10

【 2 5 6 4 】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 8 9（ b ）参照）。

20

【 2 5 6 5 】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【 2 5 6 6 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 8 9（ c ）参照）。

30

【 2 5 6 7 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 5 6 8 】

40

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 8 9（ d ）参照）。

【 2 5 6 9 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が

50

先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている3番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図189（e）参照）。

【2570】

そして、T6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「531」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作（演出動作）が継続している（図189（f）参照）。

10

【2571】

次に、T7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2572】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図189（g）参照）。

20

【2573】

その後、T8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図189（g）の状態が維持される。

30

【2574】

そして、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図189（g）の状態が維持される。

【2575】

40

次に、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図189（g）の状態が維持される。

【2576】

その後、T11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止

50

時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 1 8 9（g）の状態が維持される。

【2 5 7 7】

そして、T 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図 1 8 9（g）の状態が維持される。

10

【2 5 7 8】

次に、T 1 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 1 8 9（g）の状態が維持される。

【2 5 7 9】

その後、T 1 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態（遊技待機状態）となる。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「0」となって客待ちデモ演出を開始するまでの待機タイムをセットする処理が行われる。

20

【2 5 8 0】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「0」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 1 番目～3 番目に表示されている余剰分の保留アイコン H I および当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコンが 1 フレーム分の非アニメーションで消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「2 4 8」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 8 9（h）参照）。

30

【2 5 8 1】

なお、T 7～T 1 3 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示／音声制御部 1 4 0 及びランプ／駆動制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

40

【2 5 8 2】

ここでは、T 1 4 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」の状態客待ち状態指定コマンドを受信した場合について説明したが、第 1 特図保留数が「4」、「2」、「1」の何れかの状態で客待ち状態指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2 5 8 3】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 6 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2 5 8 4】

50

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄LZ、第1始動口45の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器84Z、第2特図保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄LZ、第2始動口47に読み替えればよい。

【2585】

このように、図188～図189に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（本停止）されるようになっている。そのため、変動演出が終了（客待ち状態に移行）したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【2586】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例7）

図190及び図191を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例7について説明する。図190は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート5であり、図191（a）～（h）は、図190のタイミングチャート5における（a）～（h）に対応する演出例である。

【2587】

なお、図188と図190とは、T14のタイミングで受信するコマンドが客待ち指定コマンドであるかオープニング指定コマンドであるかの点だけが異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

20

【2588】

T14のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技（特別遊技）が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままで、大当たり遊技のオープニング演出を開始するための処理が行われる。

【2589】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数は「3」のままを維持し、演出図柄70a、アイコン表示領域に表示されている保留アイコンHIおよび当該アイコンが消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止すると共に、第1ランプ図柄LZがハズレ態様（消灯）で本停止し、オープニング演出画像が表示される（図191（h）参照）。

30

【2590】

その後、大当たり遊技中や大当たり遊技の終了後（時短遊技状態、確変遊技状態）において、主制御部110mからの第1特図保留数指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合には、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションでコマンドに応じた数に更新される。

40

【2591】

なお、T7～T13のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示／音声制御部140及びランプ／駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2592】

ここでは、T14のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶（把握）している第

50

1 特図保留数が「3」の状態オープン指定コマンドを受信した場合について説明したが、第1特図保留数が「4」、「2」、「1」の何れかの状態でオープン指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2593】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例7について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2594】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄LZ、第1始動口45の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器84Z、第2特図保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄LZ、第2始動口47に読み替えればよい。

【2595】

このように、図190～図191に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mがオープン指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（本停止）することなく、大当たり遊技のオープン演出画像を表示するようになっている。そのため、演出図柄によってオープン演出が阻害されることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2596】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例8）

図192及び図194を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例8について説明する。図192は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート6であり、図194（a）～（j）は、図192のタイミングチャート6における（a）～（j）に対応する演出例である。

【2597】

まず、T0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2598】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【2599】

次に、T1のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている1番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出

10

20

30

40

50

動作)を行っている状態となっている(図194(a)参照)。

【2600】

そして、T2のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる(図194(b)参照)。

【2601】

その後、T3のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「814」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作(演出動作)が継続している(図194(c)参照)。

10

【2602】

次に、T4のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特図停止コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

20

【2603】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出(先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力)が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する(図194(d)参照)。

【2604】

その後、T5のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「1」、つまり、第1特図保留数が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【2605】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bの2番目に保留アイコンHI(CDアイコン)が1フレーム分の非アニメーションで追加表示(最初から通常サイズで表示)される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬間的に導出表示)される(図194(e)参照)。

40

【2606】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡縮動作(準備動作)を行った後にスクロールを開始する(図194(e)参照)。

50

【2607】

その後、T6のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンが赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図194（f）参照）。

【2608】

次に、T7のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過（SPリーチ演出が終了）すると、左中右の演出図柄70aがリーチハズレ態様（「878」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作（演出動作）が継続している（図194（g）参照）。

【2609】

そして、T8のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2610】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、第1ランプ図柄LZがハズレ態様（消灯）で本停止する（図194（h）参照）。

【2611】

その後、T9のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2612】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「0」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている1つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図194（i）参照）。

【2613】

次に、T10のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコン（演出制御部130mが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第1保留記憶に対応するアイコン）が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図194（j）参照）。

10

20

30

40

50

【2614】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄70aが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【2615】

なお、T2～T4のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示／音声制御部140及びランプ／駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

10

【2616】

ここでは、T5のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「1」になる場合について説明したが、第1特図保留数が「0」から「0」となる場合、第1特図保留数が「2」から「2」となる場合、第1特図保留数が「3」から「3」となる場合、つまり、主制御部110mが記憶（把握）している保留数と、演出制御部130mが記憶（把握）している保留数とが同一であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2617】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例8について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

20

【2618】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄LZ、第1始動口45の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器84Z、第2特図保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄LZ、第2始動口47に読み替えればよい。

【2619】

このように、図192～図194に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば1つ）の保留アイコン（第1保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、所定数よりも1つ多い数（例えば2つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【2620】

また、図192～図194に示した具体例によれば、サブ第1保留表示器83や第1特図保留数表示領域70Eにおいて所定数（例えば1つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、所定数よりも1つ多い数（例えば2つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

40

【2621】

また、図192～図194に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第1保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、特図保留数が「0」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、「0」よりも1つ多い数（例えば1つ）の保留アイコンを表示してから、その保留アイコンをシフト表示す

50

ることで保留アイコンが表示されない状態とすようになっている。そのため、主制御部 110m と演出制御部 130m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【2622】

また、図192～図194に示した具体例によれば、サブ第1保留表示器83や第1特図保留数表示領域70Eにおいて「0」の保留数を表示中に、特図保留数が「0」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、「0」よりも1つ多い数（例えば1つ）の保留数を表示することなく、「0」の保留数を表示（維持）するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

10

【2623】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例9）

図194及び図195を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例9について説明する。図194は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート7であり、図195（a）～（f）は、図194のタイミングチャート7における（a）～（f）に対応する演出例である。

【2624】

まず、T0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【2625】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

30

【2626】

次に、T1のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている1番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図195（a）参照）。

40

【2627】

そして、T2のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる（図195（b）参照）。

【2628】

50

その後、T 3のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「2」から「3」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる(図195(b)参照)。

【2629】

次に、T 4のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」から「4」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる(図195(b)参照)。

10

【2630】

そして、T 5のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「814」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作(演出動作)が継続している(図195(c)参照)。

20

【2631】

その後、T 6のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特図停止コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2632】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出(先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力)が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する(図195(d)参照)。

30

【2633】

その後、T 7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【2634】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、第1保留アイコン表示領域70Bの2番目～4番目に保留アイコンHI(CDアイコン)が1フレーム分の非アニメーションで追加表示(最初から通常サイズで表示)される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬間的に導出表示)される(図195(e)参照)。

【2635】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の4つの保留アイコン

50

H I が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 195（e）参照）。

【2636】

その後、T 8 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコンが赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図 195（f）参照）。

10

【2637】

その後、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 70 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【2638】

なお、T 2 ~ T 6 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示 / 音声制御部 140 及びランプ / 駆動制御部 150 が正常に受信できない場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

【2639】

ここでは、T 7 のタイミングにおいて、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「3」となる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「1」から「2」となる場合、第 1 特図保留数が「0」から「2」となる場合、第 1 特図保留数が「0」から「1」になる場合、つまり、主制御部 110 m が記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部 130 m が記憶（把握）している保留数よりも多い場合であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

30

【2640】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 9 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2641】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 83、第 1 特図保留数表示領域 70 E、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 45 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 84 Z、第 2 特図保留数表示領域 70 F、第 2 保留アイコン表示領域 70 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 47 に読み替えればよい。

40

【2642】

このように、図 194 ~ 図 195 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば 1 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数よりも多い特定数（例えば 2 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

50

【 2 6 4 3 】

また、図 1 9 4 ~ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも多い特定数（例えば 2 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）の保留数を表示することなく、特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【 2 6 4 4 】

また、図 1 9 4 ~ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、特図保留数が所定数（例えば 1 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 6 4 5 】

また、図 1 9 4 ~ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において「 0 」の保留数を表示中に、特図保留数が所定数（例えば 1 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

20

【 2 6 4 6 】

（図 1 8 0 ~ 図 1 9 5 に示した具体例のまとめ）

上述したように、図 1 8 0 ~ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止中に演出制御部 1 3 0 m が停止時コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄 7 0 a の仮停止期間、特殊図柄 T Z およびランプ図柄 L Z の変動期間、変動中 B G M の出力期間が通常の期間よりも延長（継続）されるようになっている。そのため、何らの演出も実行されていない期間の発生を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【 2 6 4 7 】

また、図 1 8 0 ~ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中において、背景画像のスクロール、保留アイコンおよび当該アイコンの回転動作が継続するようになっている。そのため、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中が極端に動きのない退屈な演出となってしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 6 4 8 】

また、図 1 8 0 ~ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中においても、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）するようになっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 2 6 4 9 】

また、図 1 8 0 ~ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中において先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）する場合であっても、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長（継続）中には先読み予告

50

演出の予告態様（アイコンの種類、ゾーン演出の種類）が変化しないようになっている。そのため、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 6 5 0 】

また、図 1 8 0 ～ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示する予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されてから変動表示を開始するようになっている。そのため、演出図柄 7 0 a が停止位置からズレた状態で変動表示を開始する場合よりも、変動演出の開始時の見た目を良くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 2 6 5 1 】

また、図 1 8 0 ～ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、特殊図柄 T Z およびランプ図柄 L Z は停止表示されずに変動表示を継続するようになっている。そのため、特殊図柄 T Z およびランプ図柄 L Z を停止表示させるような煩雑な処理を行わずに済み、制御負荷を軽減することが可能となる。また、演出図柄 7 0 a が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されていても、特殊図柄 T Z およびランプ図柄 L Z によって変動演出中となっていること遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【 2 6 5 2 】

また、図 1 8 0 ～ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、当該アイコンが通常の時間（停止時コマンドを受信した場合の 1 0 フレーム分のアニメーション）よりも短い時間（1 フレーム分の非アニメーション）で消去されるようになっている。そのため、新たに実行される変動演出が当該アイコンの消去によって阻害され難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 6 5 3 】

また、図 1 8 0 ～ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出においても先読み予告演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【 2 6 5 4 】

また、図 1 8 0 ～ 図 1 9 5 に示した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出において、先読み予告演出のシナリオに応じた内容の演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 2 6 5 5 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0）

図 1 9 6 及び図 1 9 7 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0 について説明する。図 1 9 6 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 8 であり、図 1 9 7（a）～（j）は、図 1 9 6 のタイミングチャート 8 における（a）～（j）に対応する演出例である。

【 2 6 5 6 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保

50

留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2657】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

10

【2658】

次に、T1のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2659】

そして、T2のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる。

20

【2660】

このとき、第1特図保留数が「2」となる入賞時コマンドを受信できていないため、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が「1」のままとなり、第1保留アイコン表示領域70Bの第1特図保留数「2」に対応する2番目には保留アイコンHIが表示されないことになる（図197（a）参照）。

【2661】

30

その後、T3のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「3」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「3」となる。

【2662】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、第1保留アイコン表示領域70Bのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第1特図保留数の「2」に対応する2番目には保留アイコンHIが表示されずに第1特図保留数の「3」に対応する3番目に1つの保留アイコンHIが10フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図197（b）参照）。

40

【2663】

次に、T4のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SGおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図197（c）参照）。

【2664】

50

そして、T 5のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特図停止指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2665】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンT Iが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄T Zが予め定められたハズレ態様(「248」)で本停止し、第1ランプ図柄L Zがハズレ態様(消灯)で本停止する(図197(d)参照)。

10

【2666】

その後、T 6のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」から「2」に減少することによって第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」から「2」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2667】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」となり、第1保留アイコン表示領域70Bのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第1特図保留数「2」に対応する2番目に保留アイコンH Iが1フレーム分の非アニメーションとして追加表示(最初から通常サイズで表示)され、表示されている3つの保留アイコンH Iが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンT Iとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄T Zおよび第1ランプ図柄L Zの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡縮動作(準備動作)を行った後にスクロールを開始する(図197(e)参照)。

20

【2668】

その後、T 7のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図197(f)参照)。

30

【2669】

次に、T 8のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「225」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像S Gおよび図柄エフェクト画像Z Eが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンH Iおよび当該アイコンT Iの回転動作(演出動作)が継続している(図197(g)参照)。

40

【2670】

そして、T 9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特図停止コマンド)を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2671】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンT Iが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄T Zが予め定められたハズレ態様(「248」)で本停止し、第1ランプ図柄L Zがハズレ態様(消灯)

50

）で本停止する（図 197（h）参照）。

【2672】

その後、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2673】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図197（i）参照）。

【2674】

次に、T11のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコン（演出制御部130mが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第1保留記憶に対応するアイコン）が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図197（j）参照）。

【2675】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄70aが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【2676】

なお、T2のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示／音声制御部140及びランプ／駆動制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2677】

ここでは、T3のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」のときに第1特図保留数が「3」となる入賞時コマンドを受信した場合について説明したが、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」のときに第1特図保留数が「4」となる入賞時コマンドを受信した場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「0」のときに第1特図保留数が「2」、「3」、「4」の何れかとなる入賞時コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2678】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例10について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2679】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保

10

20

30

40

50

留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4 Z、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

【 2 6 8 0 】

このように、図 1 9 6 ~ 図 1 9 7 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば 3 番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 6 8 1 】

また、図 1 9 6 ~ 図 1 9 7 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 2 つ）よりも 1 つ少ない数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

20

【 2 6 8 2 】

このように、図 1 9 6 ~ 図 1 9 7 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）から特定数よりも 1 つ少ない数に対応する領域（例えば 3 番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば 4 番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【 2 6 8 3 】

また、図 1 9 6 ~ 図 1 9 7 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 2 つ）よりも 1 つ少ない数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数から特定数よりも 1 つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

40

【 2 6 8 4 】

また、図 1 9 6 ~ 図 1 9 7 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコンを表示せずに所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）に対応する領域（例えば 3 番目）に保留アイコンを表示中に、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1

50

10 mと演出制御部 130 mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、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。

【2685】

また、図196～図197に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば2つ）に対応する領域（例えば2番目）および所定数よりも1つ多い数（例えば3つ）に対応する領域に保留アイコンを表示せずに所定数よりも複数多い特定数（例えば4つ）に対応する領域（例えば4番目）に保留アイコンを表示中に、特図保留数が特定数よりも1つ少ない数となる開始時コマンドを演出制御部130 mが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば2番目）および所定数よりも1つ多い数（例えば3つ）に対応する領域に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110 mと演出制御部130 mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、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。

【2686】

また、図196～図197に示した具体例によれば、演出制御部130 mが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第1保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2687】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例1）

図182及び図198を用いて、図182及び図183で説明した具体例2の変形例（演出制御部130 mがコマンドを正常に受信できない場合の変形例1）について説明する。図198（a）～（i）は、図182のタイミングチャート2における（a）～（i）に対応する演出例である。

【2688】

なお、図183と図198とは、T0～T9のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【2689】

T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110 mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110 mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130 mが受信すると、演出制御部130 mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2690】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70 Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「1」となり、主制御部110 mから通知された第1特図保留数と演出制御部130 mが記憶（把握）している第1特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば1の乖離であるところ2以上の乖離である異常）が生じたため、先読みゾーン演出が終了する。

【2691】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードAに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力が終了して変動中BGMが出力される（図198（h）参照）。

10

20

30

40

50

【2692】

また、第1保留アイコン表示領域70Bの2番目に表示されている余剰分の保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、3番目に表示されている保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで2番目に表示される。停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図198（h）参照）。

【2693】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始される。そして、演出図柄70aは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図198（h）参照）。

【2694】

その後、T11のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図198（i）参照）。

【2695】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例2）

図182及び図199を用いて、図182及び図184で説明した具体例3の変形例（演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の変形例2）について説明する。図199（a）～（i）は、図182のタイミングチャート2における（a）～（i）に対応する演出例である。

【2696】

なお、図184と図199とは、T0～T9のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【2697】

T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2698】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「1」となり、主制御部110mから通知された第1特図保留数と演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば1の乖離であるところ2以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みエフェクト演出が終了する。

【2699】

具体的には、第1保留アイコン表示領域70Bの3番目に表示されている余剰分の保留アイコンHI（青キャラアイコン）が1フレーム分の非アニメーションで消去される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図199（h）参照）。

10

20

30

40

50

【 2 7 0 0 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始される。そして、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 9 9（h）参照）。

【 2 7 0 1 】

その後、T 1 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 9 9（i）参照）。

10

【 2 7 0 2 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、第 1 特図保留数が「0」になる特別図柄の変動表示に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行されないことになる。

【 2 7 0 3 】

このように、図 1 9 8 ~ 図 1 9 9 に示した変形例によれば、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ減少方向への 2 以上の乖離である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生す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抑制することが可能となる。

20

【 2 7 0 4 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 3）

図 1 9 2 及び図 2 0 0 を用いて、図 1 8 2 及び図 1 9 4 で説明した具体例 8 の変形例（演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 3）について説明する。図 2 0 0（a）~（j）は、図 1 9 2 のタイミングチャート 6 における（a）~（j）に対応する演出例である。

30

【 2 7 0 5 】

なお、図 1 9 4 と図 2 0 0 とは、T 0 ~ T 4 のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 2 7 0 6 】

T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「1」、つまり、第 1 特図保留数が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【 2 7 0 7 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「1」となり、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ同一数である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。

50

【 2 7 0 8 】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モード A に対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力が終了して変動中 B G M が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 1 番目の青キャラアイコンが 1 フレーム分の非アニメーションで C D アイコンに復帰し、2 番目に保留アイコン H I (C D アイコン) が 1 フレーム分の非アニメーションで追加表示 (最初から通常サイズで表示) される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a) が停止位置に表示 (瞬間的に導出表示) される (図 2 0 0 (e) 参照)。

【 2 7 0 9 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡張動作 (準備動作) を行った後にスクロールを開始する (図 2 0 0 (e) 参照)。

【 2 7 1 0 】

その後、T 6 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 (演出動作) を行っている状態となる (図 2 0 0 (f) 参照)。

【 2 7 1 1 】

次に、T 7 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がリーチハズレ態様 (「 8 7 8 」) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 (演出動作) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作 (演出動作) が継続している (図 2 0 0 (g) 参照)。

【 2 7 1 2 】

そして、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド (特図停止指定コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【 2 7 1 3 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様 (「 2 4 8 」) で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様 (消灯) で本停止する (図 2 0 0 (h) 参照)。

【 2 7 1 4 】

その後、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド (第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 7 1 5 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 1 」から「 0 」となり、第 1 保留

10

20

30

40

50

アイコン表示領域 70B に表示されている 1 つの保留アイコン HI が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて当該アイコン TI として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄 LZ の変動表示が開始され、演出図柄 70a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 200（i）参照）。

【2716】

次に、T10 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 200（j）参照）。

【2717】

その後、主制御部 110m からの各種コマンドを演出制御部 130m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 70a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去される。

【2718】

このように、図 200 に示した変形例によれば、主制御部 110m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 130m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば 1 の乖離であるところ同一数である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生す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抑制することが可能となる。

【2719】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 4）

図 194 及び図 201 を用いて、図 194 及び図 195 で説明した具体例 9 の変形例（演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 4）について説明する。図 201（a）～（f）は、図 194 のタイミングチャート 7 における（a）～（f）に対応する演出例である。

【2720】

なお、図 195 と図 201 とは、T0～T6 のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【2721】

T7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2722】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、主制御部 110m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ増加方向への 1 以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。

【2723】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モード A に対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーン BGM の出力が終了して変動中 BGM が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 70B の 1 番目の青キャラアイコンが 1 フレーム分の非アニメ

10

20

30

40

50

ーションでＣＤアイコンに復帰し、２番目～４番目に保留アイコンＨＩ（ＣＤアイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２０１（ｅ）参照）。

【２７２４】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２０１（ｅ）参照）。

10

【２７２５】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図２０１（ｆ）参照）。

【２７２６】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去される。

20

【２７２７】

このように、図２０１に示した変形例によれば、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶していた第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への１の乖離であるところ増加方向への１以上の乖離である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生す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抑制することが可能となる。

30

【２７２８】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例５）

図１９６及び図２０２を用いて、図１９６及び図１９７で説明した具体例１０の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例５）について説明する。図２０２（ａ）～（ｊ）は、図１８２のタイミングチャート８における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【２７２９】

なお、図１９７と図２０２とは、Ｔ６～Ｔ１１のタイミングが同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２７３０】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【２７３１】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のア

50

ニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 70a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【2732】

次に、T 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2733】

そして、T 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することで主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部 110m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる（図 202（a）参照）。

10

【2734】

その後、T 3 のタイミングにおいて、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することで主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「3」に増加する。このタイミングで主制御部 110m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「3」となる。

20

【2735】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、第 1 保留アイコン表示領域 70B の 2 番目に 1 つの保留アイコン H I が 1 フレームの非アニメーションとして表示されると共に、3 番目に 1 つの保留アイコン H I が 10 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 202（b）参照）。

【2736】

次に、T 4 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70a がハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70a を構成している触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 202（c）参照）。

30

【2737】

そして、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

40

【2738】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70C に表示されている当該アイコン T I が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 202（d）参照）。

【2739】

このように、図 202 に示した変形例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）となる入賞時

50

コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）と特定数に対応する領域（例えば 3 番目）に保留アイコンを追加表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 7 4 0 】

また、図 2 0 2 に示した変形例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 2 つ）よりも 1 つ少ない数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

10

【 2 7 4 1 】

また、図 2 0 2 に示した変形例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）から特定数に対応する領域（例えば 4 番目）に保留アイコンを追加表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 2 7 4 2 】

また、図 2 0 2 に示した変形例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 2 つ）よりも 1 つ少ない数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数から特定数よりも 1 つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

30

【 2 7 4 3 】

また、図 2 0 2 に示した変形例によれば、演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンドを正常に受信できなかった第 1 保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興味が向上させることが可能となる。

【 2 7 4 4 】

なお、本実施形態では、変動演出の開始から所定時間が経過すると 3 つの演出図柄 7 0 a が全て仮停止（揺れ動作）するようになっているが、左右の演出図柄 7 0 a は停止して中央の演出図柄 7 0 a だけが仮停止（揺れ動作）するようにしてもよい。このとき、3 つの演出図柄 7 0 a が全て揺らぎ動作（演出動作）を行ってもよいし、左右の演出図柄 7 0 a は揺らぎ動作（演出動作）せずに中央の演出図柄 7 0 a だけが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

40

【 2 7 4 5 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止時に装飾部を構成する触覚画像 S G および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、触覚画像 S G と図柄エフェクト画像 Z E の何れか一方のみが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

50

【 2 7 4 6 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止時に六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部が揺らぎ動作（演出動作）を行わないようになっているが、識別部のテクスチャ（表面の模様等）に揺らぎ動作（演出動作）を行わせるようにしてもよいし、識別部に発光エフェクトを加えることで揺らぎ動作（演出動作）を行わせるようにしてもよい。

【 2 7 4 7 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止として演出図柄 7 0 a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 7 0 a が拡張動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、演出図柄 7 0 a が停止位置よりも縮小する方向にズレている（通常サイズよりも小さい）場合および拡大する方向にズレている（通常サイズよりも大きい）場合は、通常サイズとなって停止位置に表示されるようにするとよい。

10

【 2 7 4 8 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止として演出図柄 7 0 a が上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄 7 0 a は揺れ動作せずに、装飾部や数字部がベース画像からはみ出すように揺らぎ動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、装飾部や数字部がベース画像からはみ出す方向にズレている場合は、ベース画像内に収まる状態となって停止位置に表示されるようにするとよい。

【 2 7 4 9 】

また、本実施形態では、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において、演出図柄 7 0 a が数字部（識別文字）のみで構成されているため、演出図柄 7 0 a の仮停止時に装飾部の揺らぎ動作（演出動作）が行われなくなっているが、演出図柄 7 0 a を数字部（識別文字）と図柄エフェクト画像からなる装飾部とで構成し、演出図柄 7 0 a の仮停止時に図柄エフェクト画像が揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

20

【 2 7 5 0 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止の延長中における枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 6 について言及していなかったが、演出図柄 7 0 a の仮停止の延長中において枠用照明装置 1 0 を構成する複数の発光部の少なくとも 1 つを延長前の仮停止中と同じ態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様）としてもよいし、盤用照明装置 7 6 を構成する複数の発光部の少なくとも 1 つを延長前の仮停止中と同じ発光態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様、消灯）としてもよい。この場合、次に開始時コマンドを受信すると枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 6 が変動中に応じた発光態様に変化（切り替わる）ことになる。

30

【 2 7 5 1 】

また、本実施形態では、ハズレ態様の演出図柄 7 0 a の本停止時に特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止するようになっているが、演出図柄 7 0 a と同じ数字となるハズレ態様で本停止するようにしてもよい。また、大当たり態様の演出図柄 7 0 a の本停止時に特殊図柄 T Z が予め定められた大当たり態様（「 3 3 3 」）で本停止するようになっているが、演出図柄 7 0 a と同じ数字となる大当たり態様で本停止するようにしてもよい。

40

【 2 7 5 2 】

また、本実施形態では、演出図柄 7 0 a の仮停止中に主制御部 1 1 0 m から送信された開始時コマンド（特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信したときに、特殊図柄 T Z およびランプ図柄 L Z の変動表示が継続したままとなっているが、演出図柄 7 0 a と同様に瞬間的に導出表示してから変動表示を開始するようにしてもよい。この場合、特殊図柄 T Z については、予め定められた停止位置からズレている特殊図柄 T Z を停止位置に表示するとよい。

【 2 7 5 3 】

また、本実施形態では、当該アイコン T I の表示中に開始時コマンド又は客待ち状態指定

50

コマンドを受信すると、当該アイコン T I が 1 フレーム分の非アニメーションで消去されるようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコン T I の消去にかかる 10 フレーム、保留アイコン H I のシフト表示にかかる 20 フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる 10 フレームよりも短ければよく、例えば 5 フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

【 2 7 5 4 】

また、本実施形態では、特図保留数よりも多い数の保留アイコンの表示中に開始時コマンドを受信すると、余剰分の保留アイコン H I を 1 フレーム分の非アニメーションで消去されるようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコン T I の消去にかかる 10 フレーム、保留アイコン H I のシフト表示にかかる 20 フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる 10 フレームよりも短いフレーム数であればよく、例えば 5 フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

10

【 2 7 5 5 】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部 130 m が受信することで、主制御部 110 m から通知された特図保留数と演出制御部 130 m が記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、所定数よりも 1 つ多い数の保留アイコンを表示した後に所定数の保留アイコンを表示するようになっているが、所定数よりも 1 つ多い数の保留アイコンを表示せずに所定数の保留アイコンをそのまま表示するようにしてもよい。

20

【 2 7 5 6 】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部 130 m が受信することで、主制御部 110 m から通知された特図保留数と演出制御部 130 m が記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、この開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示するようになっているが、開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示しないようにしてもよい。

【 2 7 5 7 】

また、本実施形態では、演出モードの種類に拘らず通常アイコンが C D アイコンとなっているが、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。この場合、演出モードの種類に拘らず特別アイコンはキャラアイコンとしてもよいし、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。

30

【 2 7 5 8 】

また、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合には、通常アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。さらに、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合にも、特別アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。

40

【 2 7 5 9 】

また、本実施形態では、アイコン変化演出の結果として表示されるものが特別アイコンしかなかったが、特別アイコンへの変化を示唆する（特別アイコンへの変化の過程で表示される）特殊アイコンや特定のリーチ演出（例えば、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出）が実行されることを示唆する特定アイコンを設けてもよい。この場合には、特殊アイコンや特定アイコンの形態や演出動作の態様を通常アイコンや特別アイコンの形態や演出動作の態様と異ならせるとよい。

【 2 7 6 0 】

また、本実施形態では、入賞時コマンドとしての特図保留数指定コマンドの先読み指定コマンドの両方を正常に受信した場合に保留アイコンが表示されるようにしたが、特図保留

50

数指定コマンドを受信して先読み指定コマンドを正常に受信していない場合には保留アイコンを表示する一方、特図保留数指定コマンドを正常に受信せずに先読み指定コマンドを正常に受信した場合には保留アイコンを表示しないようにしてもよいし、その逆としてもよい。なお、特図保留数指定コマンドと先読み指定コマンドの何れか一方だけを受信して保留アイコンを表示する場合には、この保留アイコンに対するアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

【2761】

また、本実施形態では、遊技者による演出ボタン17の操作によって演出モードを変更することができないようになっていたが、演出ボタン17の操作によって演出モードを変更できるようにしてもよい。この場合には、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できないコマンド異常に基づく演出図柄70aの仮停止期間の延長中には、演出モードを変更するための操作を受け付けない、つまり、演出ボタン17の操作に基づく演出モードの変更を規制するようにするとよい。

10

【2762】

また、本実施形態では、演出ボタン17の操作を行わずに保留アイコン変化演出が実行されるようになっていたが、保留アイコンを演出ボタン17の操作を促すボタンアイコンとして表示し、演出ボタン17が有効となるボタンアイコンの表示中に演出ボタン17が操作されたことに応じて、ボタンアイコンを通常アイコン、特別アイコンおよび特定アイコンの何れかに変化させる操作変化演出を実行するようにしてもよい。この場合、操作変化演出では、演出ボタン17を所定の割合で第1操作態様（非振動、待機位置にある非突出状態）から第2操作態様（振動、演出位置にある突出状態）に変化させるようにしてもよい。この場合、操作変化演出において演出ボタン17が第1操作態様から第2操作態様に变化する割合よりも、上述したセリフ予告演出や決め演出において演出ボタン17が第1操作態様から第2操作態様に变化する割合の方が高くなるようにするとよい。

20

【2763】

また、本実施形態では、操作演出（セリフ予告演出、決め演出）を行うための操作部が演出ボタン17のみであったが、演出ボタン17とは別個に演出レバー等の操作部を設け、例えばSPリーチ演出中に発生する有効期間において演出ボタン17又は演出レバーの操作を促す操作促進演出を実行し、演出ボタン17又は演出レバーの操作に応じて操作演出（決め演出等）を実行するようにしてもよい。この場合、通常遊技状態でのみ実行可能なSPリーチ演出を実行している場合よりも、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）でのみ実行可能なSPリーチ演出における決め演出の方が、演出ボタン17の操作を促す操作促進演出を低い割合で実行する（実行され難く）してもよい。

30

【2764】

また、本実施形態では、リーチ演出の実行期間において、有効となった演出ボタン17の操作に応じて大当たり遊技が実行される期待度を示唆する操作予告演出を実行するようになっていないが、リーチ演出の前半期間（例えばノーマルリーチ中）と後半期間（例えばSPリーチ演出中）において、それぞれ操作予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、リーチ演出の前半期間に実行される操作予告演出よりも、リーチ演出の後半期間に実行される操作予告演出の方が、演出ボタン17が第2操作態様（振動、演出位置への移動）となる割合が高くなるようにするとよい。

40

【2765】

また、本実施形態では、大当たり予告演出における予告の期待度と可動部材の動作とが紐付いていなかったが、大当たり予告演出における予告の期待度と可動部材の動作とを紐付けてもよい。この場合、変動演出の実行中において、大当たり期待度が低い内容の予告演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高い内容の予告演出が実行された場合の方が、可動部材が動作する割合が高くなる（動作し易い）ようにするとよい。

【2766】

また、上述の実施形態において、第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17等の各種役物は、遊技の進行に応じて演出動作を実行している場合（例えば、第1可動部

50

材 7 3 等が第 1 画像表示装置 7 0 の中央近傍となる進出位置で作動している場合、演出ボタン 1 7 が所定の態様で発光している場合等に)、演出制御基板 1 3 0 が主制御基板 1 1 0 から所定信号(例えば、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信すると、演出動作を中断し、初期動作を実行するように制御されていてもよい。さらに、各種役物は、初期動作の実行後においては、このときに中断された演出動作を途中から(中断された時点の演出動作の続きの動作)実行しないように制御されていてもよい。また、各種役物が初期動作を実行するときには、第 1 画像表示装置 7 0 等において初期化画像(電源投入されたことを示唆する態様の画像等)を表示するように制御されていたり、盤用照明装置 7 6 等において初期化発光(電源投入されたことを示唆する態様の発光等)を実行するように制御されていたりしていてもよい。

10

【 2 7 6 7 】

また、上述の実施形態において、音声出力装置 9 は、遊技の進行に応じて演出音を出力している場合(例えば、大当たりとなったときの所定の演出音等を出力している場合)に、演出制御基板 1 3 0 が主制御基板 1 1 0 から所定信号(例えば、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信すると、所定の報知音(例えば、電源投入されたことを示唆する所定の報知音等)を出力するように制御されていてもよい。さらに、音声出力装置 9 が所定の報知音を出力するときには、第 1 画像表示装置 7 0 等において初期化画像(電源投入されたことを示唆する態様の画像等)を表示するように制御されていたり、盤用照明装置 7 6 等において初期化発光(電源投入されたことを示唆する態様の発光等)を実行するように制御されていたりしていてもよい。

20

【 2 7 6 8 】

< 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 2 0 1 5 - 3 3 5 3 0 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。

30

【 2 7 6 9 】

上記課題を解決するための第 1 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄(第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1)を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板 1 1 0)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板 1 3 0)と、所定の態様で作動可能な可動演出手段(第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7)と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄(演出図柄 7 0 a)を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止)を実行可能な第 1 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様(第 2 表示態様)を実行可能な第 2 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第 1 表示態様(変動パターン 1 A ~ 1 C の非リーチハズレ)と、第 2 表示態様(変動パターン 2 A ~ 3 C のリーチハズレ)と、第 3 表示態様(変動パターン 4 A ~ 5 C の大当たり)と、があり、前記第 1 表示態様と前記第 2 表示態様とでは、前記第 1 時間の実行時間が異なり、前記演出制御手段は、前記第 2 表示態様となる前記第 1 時間においては、所定の態様の第 1 演出(変動終了示唆演出、図 5 1 - 1 の演出図柄 7 0 a の振動等)と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出(変動終了示唆演出、図 5 1 - 2 の演出図柄 7 0 a の煌

40

50

き等)と、が実行可能であり、前記可動演出手段による初期作動(初期動作、初期発光)と、演出作動(演出動作、演出発光)と、を実行することが可能であり、前記第3表示態様となる場合においては、前記可動演出手段による前記演出作動を実行可能であり、前記第3表示態様となる前記信号に応じた演出の途中であって前記可動演出手段による前記演出作動の実行中に前記演出制御手段が電源コマンド(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【2770】

上記課題を解決するための第2の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄(第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61)を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、所定の態様で作動可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第1表示態様により表示する第1保留表示手段(第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70F)と、前記保留記憶を前記第1表示態様とは異なる第2表示態様により表示する第2保留表示手段(第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、第2保留アイコン表示領域70D)と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄(演出図柄70a)を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(変動終了示唆演出、図51-1、図51-2、変動終了前の仮停止)を実行可能な第1時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様(第2表示態様)を実行可能な第2時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の変動表示中に、複数列のうち2つの列において共通する前記演出図柄で表示される共通表示演出(第1表示態様)を実行可能であり、前記共通表示演出は、第1変動演出(変動パターン2A~2Cのノーマルリーチハズレ)と、前記第1変動演出とは異なる第2変動演出(変動パターン3A~3CのSPリーチハズレ)と、があり、前記第1変動演出を実行する場合と前記第2変動演出を実行する場合とでは、前記第1時間の実行時間が異なり、前記演出制御手段は、前記第2変動演出を実行する場合の前記第1時間においては、所定の態様の第1演出(変動終了示唆演出、図51-1の演出図柄70aの振動等)と、前記第1演出とは異なる態様の第2演出(変動終了示唆演出、図51-2の演出図柄70aの煌き等)と、を実行可能であり、前記可動演出手段による初期作動(初期動作、初期発光)と、演出作動(演出動作、演出発光)と、を実行することが可能であり、遊技が進行していない待機状態において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記演出制御手段が電源コマンド(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行可能であり、前記第2変動演出の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第1保留表示手段は、第1記憶数から第2記憶数への増加表示(1加算された保留数字への更新)を行うが、前記第2保留表示手段は、前記第1記憶数から前記第2記憶数への増加表示を前記第1時間における所定条件が成立する(第2変動演出が終了、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)まで行わないことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【2771】

上記課題を解決するための第3の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄(第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61)を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、所定の態様で作動可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタ

10

20

30

40

50

ン１７）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、所定の演出（擬似連演出）を、実行する場合と実行しない場合と、があり、実行する場合と実行しない場合とでは前記第２時間の実行時間が異なり、前記所定の演出を実行する場合の前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記可動演出手段による初期作動（初期動作、初期発光）と、演出作動（演出動作、演出発光）と、を実行することが可能であり、前記図柄の変動表示中においては、前記可動演出手段による前記演出作動を実行可能であり、前記図柄の変動表示中であって前記可動演出手段による前記演出作動の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが電源コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記初期作動を実行可能であり、前記図柄の変動開始により前記第１保留表示手段が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を開始し、前記第２保留表示手段が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了する前の前記第１時間においては、前記第１演出および前記第２演出とは異なる態様の第３演出（図４４（ｂ）～（ｄ）の演出図柄７０ａの拡大縮小）を実行可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７２】

上記課題を解決するための第４の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実

行可能な第2時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第2表示態様）を実行可能な第3時間と、により停止演出を実行可能であり、所定の演出（擬似連演出）を、実行する場合と実行しない場合と、があり、実行する場合は実行しない場合に比べて前記第2時間の実行時間を長くするとともに、前記停止表示態様で前記特定演出図柄にて停止表示され易く、前記所定の演出における最後の前記認識可能表示態様が実行される前記第2時間においては、所定の態様の第1演出（変動終了示唆演出、図51-1の演出図柄70aの振動等）と、前記第1演出とは異なる態様の第2演出（変動終了示唆演出、図51-2の演出図柄70aの煌き等）と、を実行可能であり、前記可動演出手段による初期作動（初期動作、初期発光）と、演出作動（演出動作、演出発光）と、を実行することが可能であり、前記特別遊技の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが電源コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記初期作動を実行可能であり、前記図柄の変動開始により前記第1保留表示手段が第1記憶数から第2記憶数へ減少表示（1減算された保留数字への更新）を開始し、前記変動演出が開始された前記第2保留表示手段の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）を完了する前の前記第1時間においては、前記第1演出および前記第2演出とは異なる態様の第3演出（図44（b）～（d）の演出図柄70aの拡大縮小）を実行可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

【2773】

上記課題を解決するための第5の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置9）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第1態様により表示する第1保留表示手段（第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70F）と、前記保留記憶を前記第1態様とは異なる第2態様により表示する第2保留表示手段（第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、第2保留アイコン表示領域70D）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄70a）を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図44（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第1時間として開始演出を実行可能であり、前記第1時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図51-1、図51-2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第2時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第2表示態様）を実行可能な第3時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第1表示態様（変動パターン1A～1Cの非リーチハズレ）と、第2表示態様（変動パターン2A～3Cのリーチハズレ）と、第3表示態様（変動パターン4A～5Cの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第2表示態様の場合は、前記第1表示態様の場合に比べて、前記第2時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）が実行され易く、前記第2表示態様となる前記第2時間においては、所定の態様の第1演出（変動終了示唆演出、図51-1の演出図柄70aの振動等）と、前記第1演出とは異なる態様の第2演出（変動終了示唆演出、図51-2の演出図柄70aの煌き等）と、を実行可能であり、前記第3表示態様となる場合においては、前記音出力手段による所定の演出音（BGM、SE等）を出力可能であり、前記音出力手段から所定の報知音（電源投入報知音、電源

30

40

50

復旧報知音)を出力することが可能であり、前記第3表示態様となる前記信号に応じた演出の途中であって前記音出力手段による前記所定の演出音の出力中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が1つ減少することで前記第1時間が開始された場合、前記第2保留表示手段が表示する前記保留記憶が第1記憶数から第2記憶数へ減少表示(保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること)を完了することになるタイミングよりも、前記第1保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第1記憶数から前記第2記憶数へ減少表示(1減算された保留数字への更新)を完了することになるタイミングの方が早いことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【2774】

上記課題を解決するための第6の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄(第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61)を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段(音声出力装置9)と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第1態様により表示する第1保留表示手段(第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70F)と、前記保留記憶を前記第1態様とは異なる第2態様により表示する第2保留表示手段(第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、第2保留アイコン表示領域70D)と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄(演出図柄70a)の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(図44(b)~(d)、変動開始時の仮停止)を実行可能な第1時間として開始演出を実行可能であり、前記第1時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(変動終了示唆演出、図51-1、図51-2、変動終了前の仮停止)を実行可能な第2時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様(第2表示態様)を実行可能な第3時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第1表示態様(変動パターン1A~1Cの非リーチハズレ)と、第2表示態様(変動パターン4A~5Cの大当たり)と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第2表示態様の場合は、前記第1表示態様の場合に比べて、前記第2時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出(擬似連演出)が実行され易く、前記第2表示態様となる前記第2時間においては、所定の態様の第1演出(変動終了示唆演出、図51-1の演出図柄70aの振動等)と、前記第1演出とは異なる態様の第2演出(変動終了示唆演出、図51-2の演出図柄70aの煌き等)と、を実行可能であり、前記音出力手段から所定の報知音(電源投入報知音、電源復旧報知音)を出力することが可能であり、遊技が進行していない待機状態において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が1つ減少することで前記第1時間が開始された場合、前記第2保留表示手段が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)を完了することになるタイミングよりも、前記第1保留表示手段が表示する前記保留記憶が第1記憶数から第2記憶数へ減少表示(1減算された保留数字への更新)を完了することになるタイミングの方が早いことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

40

【2775】

上記課題を解決するための第7の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄(第1

50

特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1) を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板 1 1 0)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板 1 3 0)と、遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段(音声出力装置 9)と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段(第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F)と、前記保留記憶を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示する第 2 保留表示手段(第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D)と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄(演出図柄 7 0 a)を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(図 4 4 (b) ~ (d)、変動開始時の仮停止)を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止)を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様(第 2 表示態様)を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第 1 表示態様(変動パターン 1 A ~ 1 C の非リーチハズレ)と、第 2 表示態様(変動パターン 2 A ~ 3 C のリーチハズレ)と、第 3 表示態様(変動パターン 4 A ~ 5 C の大当たり)と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第 2 表示態様の場合は、前記第 1 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第 1 演出(変動終了示唆演出、図 5 1 - 1 の演出図柄 7 0 a の振動等)と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出(変動終了示唆演出、図 5 1 - 2 の演出図柄 7 0 a の煌き等)と、が実行され易く、前記音出力手段から所定の報知音(電源投入報知音、電源復旧報知音)を出力することが可能であり、前記停止表示態様が前記第 3 表示態様となるか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が 1 つ減少することで前記第 1 時間が開始され、その後前記第 2 保留表示手段が表示する前記保留記憶が第 1 記憶数から第 2 記憶数へ減少表示中に前記保留記憶が増加した場合、前記第 2 保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第 1 記憶数から前記第 2 記憶数へ減少表示(保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること)を完了することになるタイミングより前であっても、前記第 1 保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記前記第 2 記憶数から前記第 1 記憶数へ増加表示(1 加算された保留数字への更新)を開始することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 7 6 】

上記課題を解決するための第 8 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄(第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1) を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板 1 1 0)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板 1 3 0)と、遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段(音声出力装置 9)と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段(第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F)と、前記保留記憶を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示する第 2 保留表示手段(第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D)と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄(演出図柄 7 0 a) の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認

10

20

30

40

50

識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 4 4（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第 1 表示態様（変動パターン 1 A ～ 1 C の非リーチハズレ）と、第 2 表示態様（変動パターン 4 A ～ 5 C の大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第 2 表示態様の場合は、前記第 1 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第 1 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1 の演出図柄 7 0 a の振動等）と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 2 の演出図柄 7 0 a の煌き等）と、が実行され易く、前記音出力手段から所定の報知音を出力することが可能であり、前記停止表示態様が前記第 2 表示態様となった後であって前記特別遊技の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が 1 つ減少することで前記第 1 時間が開始され、その後前記第 2 保留表示手段が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）中に前記保留記憶が増加した場合、前記第 2 保留表示手段が表示する前記保留記憶が第 1 記憶数から第 2 記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるタイミングより前であっても、前記第 1 保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第 2 記憶数から前記第 1 記憶数へ増加表示（1 加算された保留数字への更新）を開始することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 7 7 】

上記課題を解決するための第 9 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F）と、前記保留記憶を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示する第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄 7 0 a）を表示制御可能であり、遊技が進行していない待機状態において前記表示手段に遊技待機画面（演出図柄の静止表示画面）を表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 4 4（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第 1 表示態様（変動パターン 1 A ～ 1 C の非リーチハズレ）と、第 2 表示態様（変動パターン 4 A ～ 5 C の大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第 1 表示態様の場合は、前記第 2 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間における前記認識可能表示態様の実行中に

、所定の態様の第1演出（変動終了示唆演出、図51-1の演出図柄70aの振動等）と、前記第1演出とは異なる態様の第2演出（変動終了示唆演出、図51-2の演出図柄70aの煌き等）と、が実行され難く、前記遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電源供給が停止した場合、前記遊技待機画面の表示を継続することが可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が1つ減少することで前記第1時間が開始され、その後前記図柄の変動の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第2保留表示手段が表示する前記保留記憶が第1記憶数から第2記憶数へ増加表示（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）を完了することになるタイミングよりも、前記第1保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第1記憶数から前記第2記憶数へ増加表示（1加算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早いことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【2778】

上記課題を解決するための第10の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能であり、第1状態（通常遊技状態、低確遊技状態）と前記第1状態に比べて遊技者に有利な第2状態（特定遊技状態、高確遊技状態）とに制御可能な遊技機において、所定の事象を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ45a、47a、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御を行う制御手段（主制御基板110、演出制御基板130）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第1表示態様により表示する第1保留表示手段（第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70F）と、前記保留記憶を前記第1表示態様とは異なる第2表示態様により表示する第2保留表示手段（第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、第2保留アイコン表示領域70D）と、前記始動条件の成立において、第1始動条件の成立（第1始動口45への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第1保留記憶として記憶し、第2始動条件の成立（第2始動口47への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第2保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄70a）を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図51-1、図51-2、変動終了前の仮停止）を実行する第1時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第2表示態様）を実行する第2時間と、により停止演出を実行可能であり、前記第1状態と前記第2状態とでは、前記第1時間中における演出態様が異なるように制御可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記第2状態において前記第1保留記憶が増加した場合、前記第1保留表示手段は、第1記憶数から第2記憶数への増加表示（1加算された保留数字への更新）を行うが、前記第2保留表示手段は、前記第1記憶数から前記第2記憶数への増加表示（第1保留記憶に関する保留アイコン表示領域での追加表示）を所定条件が成立（特定遊技状態である第2状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態である第1状態に復帰）するまで行わないようにすることが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

40

【2779】

上記課題を解決するための第11の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の事象を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ45a、47a、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御を行う制御手段（主制御基板110、演出制御基板130）と、を備え、前記制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄70a）を表示制御可能

50

であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、第２表示態様（変動パターン２Ａ～３Ｃのリーチハズレ）と、があり、前記第１表示態様と前記第２表示態様とでは、前記第１時間の実行時間が異なり、前記制御手段は、前記第２表示態様となる前記第１時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間にわたって前記所定の異常報知の実行を継続することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 8 0 】

上記課題を解決するための第１２の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の事象を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ４５ａ、４７ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御を行う制御手段（主制御基板１１０、演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の変動表示中に、複数列のうち２つの列において共通する前記演出図柄で表示される共通表示演出（第１表示態様）を実行可能であり、前記共通表示演出は、第１変動演出（変動パターン２Ａ～２Ｃのノーマルリーチハズレ）と、前記第１変動演出とは異なる第２変動演出（変動パターン３Ａ～３ＣのＳＰリーチハズレ）と、があり、前記第１変動演出を実行する場合と前記第２変動演出を実行する場合とでは、前記第１時間の実行時間が異なり、前記制御手段は、前記第２変動演出を実行する場合の前記第１時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記第２変動演出の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第１保留表示手段は、第１記憶数から第２記憶数への増加表示（１加算された保留数字への更新）を行うが、前記第２保留表示手段は、前記第１記憶数から前記第２記憶数への増加表示を前記第１時間における所定条件が成立する（第２変動演出が終了、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）まで行わないことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 8 1 】

上記課題を解決するための第 13 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第

1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1) を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の事象を検出するための検出手段(始動口検出スイッチ 4 5 a、4 7 a、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a 等)と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御を行う制御手段(主制御基板 1 1 0、演出制御基板 1 3 0)と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 表示態様により表示する第 1 保留表示手段(第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F)と、前記保留記憶を前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様により表示する第 2 保留表示手段(第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D)と、を備え、前記制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄(演出図柄 7 0 a)を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(図 4 4 (b) ~ (d)、変動開始時の仮停止)を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止)を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様(第 2 表示態様)を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、所定の演出(擬似連演出)を、実行する場合と実行しない場合と、があり、実行する場合と実行しない場合とでは前記第 2 時間の実行時間が異なり、前記所定の演出を実行する場合の前記第 2 時間においては、所定の態様の第 1 演出(変動終了示唆演出、図 5 1 - 1 の演出図柄 7 0 a の振動等)と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出(変動終了示唆演出、図 5 1 - 2 の演出図柄 7 0 a の煌き等)と、を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態となった場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間にわたって前記所定の異常報知の実行を継続可能であり、前記図柄の変動開始により前記第 1 保留表示手段が第 1 記憶数から第 2 記憶数へ減少表示(1 減算された保留数字への更新)を開始し、前記第 2 保留表示手段が前記第 1 記憶数から前記第 2 記憶数へ減少表示(保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること)を完了する前の前記第 1 時間においては、前記第 1 演出および前記第 2 演出とは異なる態様の第 3 演出(図 4 4 (b) ~ (d) の演出図柄 7 0 a の拡大縮小)を実行可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【2 7 8 2】

上記課題を解決するための第 1 4 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄(第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1) を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板 1 1 0)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板 1 3 0)と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 表示態様により表示する第 1 保留表示手段(第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F)と、前記保留記憶を前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様により表示し、前記保留記憶の増加に応じて前記第 2 表示態様の表示(保留アイコン)を増加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記第 2 表示態様の表示の各々をシフト表示させて減少表示することが可能である第 2 保留表示手段(第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D)と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄(演出図柄 7 0 a) の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能

10

20

30

40

50

な認識可能表示態様（図 4 4（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の一変動中に前記認識可能表示態様が複数回実行される所定の演出（擬似連演出）を、実行する場合と実行しない場合と、があり、実行する場合は実行しない場合に比べて前記第 2 時間の実行時間を長くするとともに、前記停止表示態様で前記特定演出図柄にて停止表示され易く、前記所定の演出における最後の前記認識可能表示態様が実行される前記第 2 時間においては、所定の態様の第 1 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1 の演出図柄 7 0 a の振動等）と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 2 の演出図柄 7 0 a の煌き等）と、を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記第 2 保留表示手段の前記第 2 表示態様の表示を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記図柄の変動開始により前記第 1 保留表示手段が第 1 記憶数から第 2 記憶数へ減少表示（1 減算された保留数字への更新）を開始し、前記変動演出が開始された前記第 2 保留表示手段の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）を完了する前の前記第 1 時間においては、前記第 1 演出および前記第 2 演出とは異なる態様の第 3 演出（図 4 4（b）～（d）の演出図柄 7 0 a の拡大縮小）を実行可能であり、前記第 2 保留表示手段で前記演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 2 保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合には、前記変動演出を開始し、前記第 2 保留表示手段は、前記特定数の前記第 2 保留表示手段のうちの前記特定数に対応する前記第 2 表示態様の表示（当該アイコン表示領域側から 3 番目の保留アイコン）のシフト表示を行うことなく、前記所定数に対応する前記第 2 表示態様の表示（少なくとも当該アイコン表示領域側から 1 番目の保留アイコン）のシフト表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 8 3 】

上記課題を解決するための第 1 5 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F）と、前記保留記憶を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示する第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄 7 0 a）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 4 4（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止

表示される第 1 表示態様（変動パターン 1 A ~ 1 C の非リーチハズレ）と、前記複数列のうち 2 つが共通する前記演出図柄で停止表示される第 2 表示態様（変動パターン 2 A ~ 3 C のリーチハズレ）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第 2 表示態様の場合は、前記第 1 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）が実行され易く、前記第 2 表示態様となる前記第 2 時間においては、所定の態様の第 1 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1 の演出図柄 7 0 a の振動等）と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 2 の演出図柄 7 0 a の煌き等）と、を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記演出図柄の背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が 1 つ減少することで前記第 1 時間が開始された場合、前記第 2 保留表示手段が表示する前記保留記憶が第 1 記憶数から第 2 記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を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 保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第 1 記憶数から前記第 2 記憶数へ減少表示（1 減算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早く、前記演出制御手段は、前記背景画像が前記演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 2 保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第 2 保留表示手段は、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 2 つ）での表示を行ってから前記所定数での表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 8 4 】

上記課題を解決するための第 1 6 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F）と、前記保留記憶を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示する第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄 7 0 a）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 4 4（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第 1 表示態様（変動パターン 1 A ~ 1 C の非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第 2 表示態様（変動パターン 4 A ~ 5 C の大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第 2 表示態様の場合は、前記第 1 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（

擬似連演出)が実行され易く、前記第2表示態様となる前記第2時間においては、所定の態様の第1演出(変動終了示唆演出、図51-1の演出図柄70aの振動等)と、前記第1演出とは異なる態様の第2演出(変動終了示唆演出、図51-2の演出図柄70aの煌き等)と、を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記演出図柄を構成する所定要素(キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像)を演出動作させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が1つ減少することで前記第1時間が開始された場合、前記第2保留表示手段が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)を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保留表示手段が表示する前記保留記憶が第1記憶数から第2記憶数へ減少表示(1減算された保留数字への更新)を完了することになるタイミングの方が早く、前記演出制御手段は、前記所定要素が演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の前記第2保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第1保留表示手段は、前記特定数よりも1つ少ない数(例えば2つ)での表示を行うことなく前記所定数での表示を行う一方、前記第2保留表示手段は、前記特定数よりも1つ少ない数(例えば2つ)での表示を行ってから前記所定数での表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【2785】

上記課題を解決するための第17の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄(第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61)を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第1態様により表示する第1保留表示手段(第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70F)と、前記保留記憶を前記第1態様とは異なる第2態様により表示する第2保留表示手段(第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、第2保留アイコン表示領域70D)と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄(演出図柄70a)の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(図44(b)~(d)、変動開始時の仮停止)を実行可能な第1時間として開始演出を実行可能であり、前記第1時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(変動終了示唆演出、図51-1、図51-2、変動終了前の仮停止)を実行可能な第2時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様(第2表示態様)を実行可能な第3時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第1表示態様(変動パターン1A~1Cの非リーチハズレ)と、第2表示態様(変動パターン2A~3Cのリーチハズレ)と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第2表示態様の場合は、前記第1表示態様の場合に比べて、前記第2時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第1演出(変動終了示唆演出、図51-1の演出図柄70aの振動等)と、前記第1演出とは異なる態様の第2演出(変動終了示唆演出、図51-2の演出図柄70aの煌き等)と、が実行され易く、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記第2保留表示手段の前記第2態様の表示を演出動作(揺らぎ、回転等)させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が1つ減少することで前記第1時間が開始され、その後前記第2保留表示手段が表示する前記保留記憶が第1記憶数から第2記憶数へ減少表示中に前記保留記憶

が増加した場合、前記第 2 保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第 1 記憶数から前記第 2 記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を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 保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記前記第 2 記憶数から前記第 1 記憶数へ増加表示（1 加算された保留数字への更新）を開始し、前記演出制御手段は、前記第 2 保留表示手段で前記演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 2 保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合には、前記変動演出を開始し、前記第 2 保留表示手段は、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）での表示を行うことなく前記所定数での表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 2 7 8 6 】

上記課題を解決するための第 1 8 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F）と、前記保留記憶を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示する第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄 7 0 a）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 4 4（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記特定演出図柄とは異なる前記演出図柄で停止表示される第 1 表示態様（変動パターン 1 A ～ 1 C の非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第 2 表示態様（変動パターン 4 A ～ 5 C の大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第 2 表示態様の場合は、前記第 1 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第 1 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1 の演出図柄 7 0 a の振動等）と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 2 の演出図柄 7 0 a の煌き等）と、が実行され易く、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記演出図柄の背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が 1 つ減少することで前記第 1 時間が開始され、その後前記第 2 保留表示手段が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）中に前記保留記憶が増加した場合、前記第 2 保留表示手段が表示する前記保留記憶が第 1 記憶数から第 2 記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を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 保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第 2 記憶数から前記第 1 記憶数へ増加表示（1 加算された保留数字への更新）を開始し、前記演出制御手段は、前記背景画像が演出動作を行っており前記演出図柄

20

30

40

50

が認識可能であるときであって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）での表示を行うことなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）での表示を行い、その後前記所定数での表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８７】

上記課題を解決するための第１９の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第１表示態様の場合は、前記第２表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され難く、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記図柄の変動の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ増加表示（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）を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保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ増加表示（１加算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早く、前記演出制御手段は、前記所定要素が演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１保留表示手段は、前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）での表示を行うことなく前記所定数の数での表示を行う一方、前記第２保留表示手段は、

10

20

30

40

50

前記特定数よりも1つ少ない数（例えば3つ）での表示を行うことなく前記特定数よりも2つ少ない数（例えば2つ）での表示を行い、その後前記所定数での表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【2788】

上記課題を解決するための第20の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能であり、第1状態（通常遊技状態、低確遊技状態）と前記第1状態に比べて遊技者に有利な第2状態（特定遊技状態、高確遊技状態）とに制御可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第1表示態様により表示する第1保留表示手段（第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70F）と、前記保留記憶を前記第1表示態様とは異なる第2表示態様により表示する第2保留表示手段（第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、第2保留アイコン表示領域70D）と、前記始動条件の成立において、第1始動条件の成立（第1始動口45への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第1保留記憶として記憶し、第2始動条件の成立（第2始動口47への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第2保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄70a）の変動演出を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図51-1、図51-2、変動終了前の仮停止）を実行する第1時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第2表示態様）を実行する第2時間と、により停止演出を実行可能であり、前記第1状態と前記第2状態とでは、前記第1時間中における演出態様が異なるように制御可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作させることが可能であり、前記変動演出において前記所定要素が演出動作中であって認識可能な前記演出図柄が所定位置からズレているときに前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記所定位置に表示してから変動表示させることが可能であり、前記第2状態において前記第1保留記憶が増加した場合、前記第1保留表示手段は、第1記憶数から第2記憶数への増加表示（1加算された保留数字への更新）を行うが、前記第2保留表示手段は、前記第1記憶数から前記第2記憶数への増加表示（第1保留記憶に関する保留アイコン表示領域での追加表示）を所定条件が成立（特定遊技状態である第2状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態である第1状態に復帰）するまで行わないようにすることが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【2789】

上記課題を解決するための第21の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第1態様により表示する第1保留表示手段（第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70F）と、前記保留記憶を前記第1態様とは異なる第2態様により表示し、前記保留記憶の増加に応じて前記第2態様の表示を増加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記第2態様の表示の各々をシフト表示させて減少表示して1つを実行情報として表示することが可能な第2保留表示手段（第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、第2保留アイコ

10

20

30

40

50

ン表示領域 70D)と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄(演出図柄 70a)を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(変動終了示唆演出、図 51-1、図 51-2、変動終了前の仮停止)を実行可能な第 1 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様(第 2 表示態様)を実行可能な第 2 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第 1 表示態様(変動パターン 1A~1C の非リーチハズレ)と、前記複数列のうち 2 つが共通する前記演出図柄で停止表示される第 2 表示態様(変動パターン 2A~3C のリーチハズレ)と、があり、前記第 1 表示態様と前記第 2 表示態様とでは、前記第 1 時間の実行時間が異なり、前記演出制御手段は、前記第 2 状態となる前記第 1 時間においては、所定の態様の第 1 演出(変動終了示唆演出、図 51-1 の演出図柄 70a の振動等)と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出(変動終了示唆演出、図 51-2 の演出図柄 70a の煌き等)と、が実行可能であり、所定数(例えば 1 つ)よりも 2 つ多い特定数(例えば 3 つ)の前記第 2 保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合には、前記実行情報が消去されると共に、変動演出を開始し、前記第 2 保留表示手段は、前記特定数の前記第 2 保留表示手段のうちの前記特定数に対応する前記第 2 態様の表示(当該アイコン表示領域側から 3 番目の保留アイコン)のシフト表示を行うことなく、前記所定数に対応する前記第 2 態様の表示(当該アイコン表示領域側から 1~2 番目の保留アイコン)のシフト表示を行い、シフト表示をしたうちの 1 つを前記実行情報としての表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【2790】

上記課題を解決するための第 22 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄(第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61)を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板 110)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板 130)と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 表示態様により表示する第 1 保留表示手段(第 1 保留数表示領域 70E、第 2 保留数表示領域 70F)と、前記保留記憶を前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様により表示すると共に、前記図柄の変動表示が開始された前記第 2 表示態様の表示を実行情報として表示することが可能な第 2 保留表示手段(第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、第 2 保留アイコン表示領域 70D)と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄(演出図柄 70a)の変動演出を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様(変動終了示唆演出、図 51-1、図 51-2、変動終了前の仮停止)を実行可能な第 1 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様(第 2 表示態様)を実行可能な第 2 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の変動表示中に、複数列のうち 2 つの列において共通する前記演出図柄で表示される共通表示演出(第 1 表示態様)を実行可能であり、前記共通表示演出は、第 1 変動演出(変動パターン 2A~2C のノーマルリーチハズレ)と、前記第 1 変動演出より前記特別遊技の期待度の高い第 2 変動演出(変動パターン 3A~3C の S P リーチハズレ)と、があり、前記第 1 変動演出を実行する場合と前記第 2 変動演出を実行する場合とでは、前記第 1 時間の実行時間が異なり、前記演出制御手段は、前記第 2 変動演出を実行する場合の前記第 1 時間においては、所定の態様の第 1 演出(変動終了示唆演出、図 51-1 の演出図柄 70a の振動等)と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出(変動終了示唆演出、図 51-2 の演出図柄 70a の煌き等)と、を実行可能であり、前記第 2 変動演出の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第 1 保留表示手段は、第 1 記憶数から第 2 記

10

20

30

40

50

憶数への増加表示（１加算された保留数字への更新）を行うが、前記第２保留表示手段は、前記第１記憶数から前記第２記憶数への増加表示を前記第１時間における所定条件が成立する（第２変動演出が終了、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）まで行わないことが可能であり、前記演出制御手段は、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報が消去されると共に、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）での表示を行ってから前記所定数の前記第２表示態様の表示と前記実行情報との表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【２７９１】

上記課題を解決するための第２３の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示すると共に、前記図柄の変動表示が開始された前記第２表示態様の表示を実行情報として表示することが可能な第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、段階的に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）を実行する場合と、前記所定の演出を実行しない場合であって、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される場合（変動パターン１Ａ，１Ｂ）と、があり、前記所定の演出を、実行する場合と実行しない場合とでは、前記第２時間の実行時間が異なり、前記所定の演出を実行する場合の前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記図柄の変動開始により前記第１保留表示手段が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を開始し、前記第２保留表示手段が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了する前の前記第１時間においては、前記第１演出および前記第２演出とは異なる態様の第３演出（図４４（ｂ）～（ｄ）の演出図柄７０ａの拡大縮小）を実行可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報が消去されると共に、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）での表示を行ってから前記所定数の前記第２表示態様の表示と前記実行情報との表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させる

20

30

40

50

ことができる。

【 2 7 9 2 】

上記課題を解決するための第 2 4 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 表示態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F）と、前記保留記憶を前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様により表示と共に、前記図柄の変動表示が開始された前記第 2 表示態様の表示を実行情報として表示することが可能な第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄 7 0 a）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 4 4（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の一変動中に前記認識可能表示態様が複数回実行される所定の演出（擬似連演出）を、実行する場合と実行しない場合と、があり、実行する場合は実行しない場合に比べて前記第 2 時間の実行時間を長くするとともに、前記停止表示態様で前記特定演出図柄にて停止表示され易く、前記所定の演出における最後の前記認識可能表示態様が実行される前記第 2 時間においては、所定の態様の第 1 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1 の演出図柄 7 0 a の振動等）と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 2 の演出図柄 7 0 a の煌き等）と、を実行可能であり、前記図柄の変動開始により前記第 1 保留表示手段が第 1 記憶数から第 2 記憶数へ減少表示（1 減算された保留数字への更新）を開始し、前記変動演出が開始された前記第 2 保留表示手段の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）を完了する前の前記第 1 時間においては、前記第 1 演出および前記第 2 演出とは異なる態様の第 3 演出（図 4 4（b）～（d）の演出図柄 7 0 a の拡大縮小）を実行可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 2 保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報が消去されると共に、前記変動演出を開始し、前記第 2 保留表示手段は、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）での表示を行うことなく前記所定数の前記第 2 表示態様の表示と前記実行情報との表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 9 3 】

上記課題を解決するための第 2 5 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F）と、前記保留記憶を前

10

20

30

40

50

記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示すると共に、前記図柄の変動表示が開始された前記第 2 態様の表示を実行情報として表示することが可能な第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、第 2 保留アイコン表示領域 70D）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄 70a）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 44（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 51 - 1、図 51 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第 1 表示態様（変動パターン 1A～1C の非リーチハズレ）と、前記複数列のうち 2 つが共通する前記演出図柄で停止表示される第 2 表示態様（変動パターン 2A～3C のリーチハズレ）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第 2 表示態様の場合は、前記第 1 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）が実行され易く、前記第 2 表示態様となる前記第 2 時間においては、所定の態様の第 1 演出（変動終了示唆演出、図 51 - 1 の演出図柄 70a の振動等）と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出（変動終了示唆演出、図 51 - 2 の演出図柄 70a の煌き等）と、を実行可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が 1 つ減少することで前記第 1 時間が開始された場合、前記第 2 保留表示手段が表示する前記保留記憶が第 1 記憶数から第 2 記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を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 保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第 1 記憶数から前記第 2 記憶数へ減少表示（1 減算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早く、前記演出制御手段は、所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 2 保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報が消去されると共に、前記変動演出を開始し、前記第 2 保留表示手段は、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）での表示を行うことなく前記特定数よりも 2 つ少ない数（例えば 2 つ）での表示を行い、その後前記所定数の前記第 2 態様の表示と前記実行情報との表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【2794】

上記課題を解決するための第 26 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 70E、第 2 保留数表示領域 70F）と、前記保留記憶を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示すると共に、前記図柄の変動表示が開始された前記第 2 態様の表示を実行情報として表示することが可能な第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、第 2 保留アイコン表示領域 70D）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄 70a）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可

10

20

30

40

50

能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 4 4（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第 1 表示態様（変動パターン 1 A ～ 1 C の非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第 2 表示態様（変動パターン 4 A ～ 5 C の大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第 2 表示態様の場合は、前記第 1 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）が実行され易く、前記第 2 表示態様となる前記第 2 時間においては、所定の態様の第 1 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1 の演出図柄 7 0 a の振動等）と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出（変動終了示唆演出、図 5 1 - 2 の演出図柄 7 0 a の煌き等）と、を実行可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が 1 つ減少することで前記第 1 時間が開始された場合、前記第 2 保留表示手段が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）を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 保留表示手段が表示する前記保留記憶が第 1 記憶数から第 2 記憶数へ減少表示（1 減算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早く、前記演出制御手段は、所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 2 保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報が消去されると共に、前記変動演出を開始し、前記第 1 保留表示手段は、前記特定数よりも 2 つ少ない数（例えば 2 つ）での表示を行うことなく前記所定数の数での表示を行う一方、前記第 2 保留表示手段は、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）での表示を行うことなく前記特定数よりも 2 つ少ない数（例えば 2 つ）での表示を行い、その後前記所定数の前記第 2 態様の表示と前記実行情報との表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 9 5 】

上記課題を解決するための第 2 7 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F）と、前記保留記憶を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示する第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄 7 0 a）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 4 4（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示さ

れる停止表示態様（第2表示態様）を実行可能な第3時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第1表示態様（変動パターン1A～1Cの非リーチハズレ）と、第2表示態様（変動パターン2A～3Cのリーチハズレ）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第2表示態様の場合は、前記第1表示態様の場合に比べて、前記第2時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第1演出（変動終了示唆演出、図51-1の演出図柄70aの振動等）と、前記第1演出とは異なる態様の第2演出（変動終了示唆演出、図51-2の演出図柄70aの煌き等）と、が実行され易く、前記変動演出において認識可能な前記演出図柄が所定位置からズレているときに前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記所定位置に表示してから変動表示させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が1つ減少することで前記第1時間が開始され、その後前記第2保留表示手段が表示する前記保留記憶が第1記憶数から第2記憶数へ減少表示中に前記保留記憶が増加した場合、前記第2保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第1記憶数から前記第2記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を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保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記前記第2記憶数から前記第1記憶数へ増加表示（1加算された保留数字への更新）を開始することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

【2796】

上記課題を解決するための第28の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第1態様により表示する第1保留表示手段（第1保留数表示領域70E、第2保留数表示領域70F）と、前記保留記憶を前記第1態様とは異なる第2態様により表示する第2保留表示手段（第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、第2保留アイコン表示領域70D）と、を備え、前記演出制御手段は、表示手段の所定の表示領域にて特殊図柄（特殊図柄TZ）の変動表示を実行すると共に、前記特殊図柄を確認可能な状態である確認表示態様を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示中に、前記表示手段の前記所定の表示領域とは異なる領域にて複数列で演出図柄（演出図柄70a）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始に基づいて複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図44（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第1時間として開始演出を実行可能であり、前記第1時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図51-1、図51-2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第2時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第2表示態様）を実行可能な第3時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記特定演出図柄とは異なる前記演出図柄で停止表示される第1表示態様（変動パターン1A～1Cの非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第2表示態様（変動パターン4A～5Cの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第2表示態様の場合は、前記第1表示態様の場合に比べて、前記第2時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第1演出（変動終了示唆演出、図51-1の演出図柄70aの振動等）と、前記第1演出とは異なる態様の第2演出（変動終了示唆演出、図51-2の演出図柄70aの煌き等）と、が実行され

30

40

50

易く、前記停止表示態様が前記第 1 表示態様の場合であって、前記第 1 保留表示手段において第 1 記憶数で表示されているときと前記第 1 記憶数に比べて少ない第 2 記憶数で表示されているときとで、前記特殊図柄の前記確認表示態様の実行時間が同一であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が 1 つ減少することで前記第 1 時間が開始され、その後前記第 2 保留表示手段が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）中に前記保留記憶が増加した場合、前記第 2 保留表示手段が表示する前記保留記憶が第 3 記憶数から第 4 記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるタイミングより前であっても、前記第 1 保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第 4 記憶数から前記第 3 記憶数へ増加表示（1 加算された保留数字への更新）を開始することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【2797】

上記課題を解決するための第 29 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 70E、第 2 保留数表示領域 70F）と、前記保留記憶を前記第 1 態様とは異なる第 2 態様により表示する第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、第 2 保留アイコン表示領域 70D）と、を備え、前記演出制御手段は、表示手段の所定の表示領域にて特殊図柄（特殊図柄 TZ）の変動表示を実行すると共に、前記特殊図柄を確認可能な状態である確認表示態様を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示中に、前記表示手段の前記所定の表示領域とは異なる領域にて複数列で演出図柄（演出図柄 70a）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始に基づいて複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図 44（b）～（d）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第 1 時間として開始演出を実行可能であり、前記第 1 時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 51 - 1、図 51 - 2、変動終了前の仮停止）を実行可能な第 2 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行可能な第 3 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第 1 表示態様（変動パターン 1A～1C の非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第 2 表示態様（変動パターン 4A～5C の大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第 1 表示態様の場合は、前記第 2 表示態様の場合に比べて、前記第 2 時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第 1 演出（変動終了示唆演出、図 51 - 1 の演出図柄 70a の振動等）と、前記第 1 演出とは異なる態様の第 2 演出（変動終了示唆演出、図 51 - 2 の演出図柄 70a の煌き等）と、が実行され難く、前記停止表示態様が前記第 1 表示態様の場合であって、前記第 1 保留表示手段において第 1 記憶数で表示されているときと前記第 1 記憶数に比べて多い第 2 記憶数で表示されているときとで、前記特殊図柄の前記確認表示態様の実行時間が同一であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が 1 つ減少することで前記第 1 時間が開始され、その後前記図柄の変動の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第 2 保留表示手段が表示する前記保留記憶が第 3 記憶数から第 4 記憶数へ増加表示（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）を完了することになるタイミングよりも、前記第 1 保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第 3 記憶数から前記第 4 記憶数へ増加表示（1 加算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早い

20

30

40

50

ことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 9 8 】

上記課題を解決するための第 3 0 の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能であり、第 1 状態（通常遊技状態、低確遊技状態）と前記第 1 状態に比べて遊技者に有利な第 2 状態（特定遊技状態、高確遊技状態）とに制御可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第 1 表示態様により表示する第 1 保留表示手段（第 1 保留数表示領域 7 0 E、第 2 保留数表示領域 7 0 F）と、前記保留記憶を前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様により表示する第 2 保留表示手段（第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D）と、前記始動条件の成立において、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口 4 5 への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第 1 保留記憶として記憶し、第 2 始動条件の成立（第 2 始動口 4 7 への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第 2 保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、表示手段の所定の表示領域にて特殊図柄（特殊図柄 T Z）の変動表示を実行すると共に、前記特殊図柄を確認可能な状態である確認表示態様を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示中に、前記表示手段の前記所定の表示領域とは異なる領域にて複数列で演出図柄（演出図柄 7 0 a）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図 5 1 - 1、図 5 1 - 2、変動終了前の仮停止）を実行する第 1 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行する第 2 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記第 1 状態と前記第 2 状態とでは、前記第 1 時間中における演出態様が異なるように制御可能であり、前記第 1 状態で前記演出図柄が前記特定演出図柄とは異なる図柄で停止表示される場合であって、前記第 1 保留表示手段において第 1 記憶数で表示されているときと前記第 1 記憶数に比べて多い第 2 記憶数で表示されているときとで、前記特殊図柄の前記確認表示態様の実行時間が同一であり、前記第 2 状態において前記第 1 保留記憶が増加した場合、前記第 1 保留表示手段は、第 3 記憶数から第 4 記憶数への増加表示（1 加算された保留数字への更新）を行うが、前記第 2 保留表示手段は、前記第 3 記憶数から前記第 4 記憶数への増加表示（第 1 保留記憶に関する保留アイコン表示領域での追加表示）を所定条件が成立（特定遊技状態である第 2 状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態である第 1 状態に復帰）するまで行わないようにすることが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 9 9 】

< 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、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 2 0 1 5 - 3 3 5 3 0 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。

【 2 8 0 0 】

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CPU 110a）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインRAM 110c）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第 1 画像表示装置 70）に表示する画像表示手段（表示 / 音声制御部 140）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置 9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示 / 音声制御部 140）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記主制御手段から送信された前記権利が発生したことを示すコマンド（始動口入賞指定コマンド）の受信に応じたフレーム更新タイミングで実行する第 1 変化演出（入賞時変化演出）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の所定のフレーム更新タイミングで実行する第 2 変化演出（ノーマル変化パターン 02、キャラ作用変化パターン 01、及び、図柄作用変化パターン 01）とを含み、前記演出実行手段は、前記第 1 変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第 1 変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了するようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

【2801】

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

30

40

【2802】

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

50

を行う判定手段（メインCPU110a）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインRAM110c）と、前記判定の結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該図柄を停止表示させる変動制御手段（メインCPU110a）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する判定前保留画像（保留アイコン）と、前記権利に対して前記判定が行われてからの当該権利に対応する判定後保留画像（当該アイコン）とを表示手段（第1画像表示装置70）に表示する画像表示手段（表示/音声制御部140）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置9）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示/音声制御部140）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記判定前保留画像又は前記判定後保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す判定前特別保留画像又は判定後特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記図柄の変動表示が開始するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（変動パターン指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第1変化演出（ノーマル変化パターン01）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第2変化演出（ノーマル変化パターン02、キャラ作用変化パターン01、及び、図柄作用変化パターン01）とを含み、前記演出実行手段は、前記第1変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第1変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記判定前特別保留画像に変化させる場合よりも前記判定後特別保留画像に変化させる場合の方が、前記第2変化演出が実行される割合が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2803】

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

10

20

30

40

50

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。

【 2 8 0 4 】

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。

【 2 8 0 5 】

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

【 2 8 0 6 】

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。

【 2 8 0 7 】

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

【 2 8 0 8 】

< 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 2 0 1 7 - 0 1 8 2 2 5 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献 1 に記載の遊技機では、保留記憶数が変化する際に保留記憶数を即座に把握し難いという問題があった。

30

【 2 8 0 9 】

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 1 1 0）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 1 3 0）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、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 / 3 0 m s）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

【 2 8 1 0 】

50

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

【2811】

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。

【2812】

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

10

20

30

40

50

数が増加すると、前記第 1 保留情報の増加表示と、前記第 2 保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第 2 保留情報の変化表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第 2 保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第 1 保留情報の増加表示（1 加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

【 2 8 1 3 】

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 1 1 0）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 1 3 0）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、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 / 3 0 m s）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。

【 2 8 1 4 】

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 1 1 0）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 1 3 0）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、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（S P リーチ演出、S P S P 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。

【 2 8 1 5 】

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 1 1 0）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 1 3 0）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、通常遊技

10

20

30

40

50

状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第1保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第2保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第1保留情報の増加表示と、前記第2保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記記憶手段は、第1取得条件の成立（第1始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第1保留記憶として記憶し、第2取得条件の成立（第2始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第2保留記憶として記憶し、前記特定遊技状態において前記第1保留記憶の数が増加した場合、前記第1保留情報の増加表示（1加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第2保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定遊技状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態に復帰）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

10

【2816】

<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、取得条件の成立によって取得された判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて演出図柄の変動演出を画像表示装置で実行するものが一般的である。このような遊技機では、演出図柄の変動演出の変動パターンが複数種類あり、判定結果に基づいて複数種類ある変動パターンの中から選択して、選択した変動パターンでの演出図柄の変動演出を画像表示装置で表示するものであった（例えば、特開2017-018225号公報参照）。しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、演出図柄の変動演出の態様において、改善の余地があり、遊技の興趣の低下を招くおそれがあった。

20

【2817】

上記課題を解決するための遊技機の第1の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄TZ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第1画像表示装置70）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄70a）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板130）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図124-2（c）、図126-2（d））を実行する第1時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示されている態様である停止表示態様（第2表示態様）を実行する第2時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第1状態（変動パターン1A～1C）と、前記複数列のうち少なくとも2つが共通する前記演出図柄で停止表示される第2状態（変動パターン2A～3C）と、では、があり、前記第1状態と前記第2状態とでは、前記第1時間の実行時間が異なるとともに、前記第1時間中の前記演出図柄における所定の演出（変動終了示唆演出）の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

【2818】

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

50

唆演出，図 1 2 4 - 2 (c)，図 1 2 6 - 2 (d)) を実行する第 1 時間と、前記図柄の変動表示中に、複数列のうち 2 つの列において共通する前記演出図柄で停止表示される共通表示態様 (第 1 表示態様) を実行する第 2 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記共通表示態様は、第 1 変動演出 (変動パターン 2 A ~ 2 C) を実行する場合と、前記第 1 変動演出より前記特別遊技が実行されることに対する期待度の高い第 2 変動演出 (変動パターン 3 A ~ 3 C) を実行した場合と、があり、前記第 1 変動演出を実行する場合と前記第 2 変動演出を実行する場合とでは、前記第 1 時間の実行時間が異なるとともに、前記第 1 時間中の前記演出図柄における所定の演出 (変動終了示唆演出) の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 8 1 9 】

上記課題を解決するための遊技機の第 3 の構成として、始動条件の成立に基づき図柄 (特殊図柄 T Z) を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段 (第 1 画像表示装置 7 0) に複数列で表示させる演出図柄 (演出図柄 7 0 a) の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段 (演出制御基板 1 3 0)、を備え、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様 (変動終了示唆演出，図 1 2 4 - 2 (c)，(e)，図 1 2 6 - 1 (d)，図 1 2 6 - 2 (d)，図 1 2 7 (e)) を実行する第 1 時間により停止演出を実行可能であり、段階的に期待度を向上させる所定の演出 (バトル演出，復活演出，擬似連演出) を実行する場合と、前記所定の演出を実行しない場合と、があり、前記所定の演出を実行する場合と前記所定の演出を実行しない場合とでは、前記第 1 時間の実行時間が異なるとともに、前記第 1 時間中の前記演出図柄における所定の演出 (変動終了示唆演出) の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 8 2 0 】

上記課題を解決するための遊技機の第 4 の構成として、始動条件の成立に基づき図柄 (特殊図柄 T Z) を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段 (第 1 画像表示装置 7 0) に複数列で表示させる演出図柄 (演出図柄 7 0 a) の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段 (演出制御基板 1 3 0)、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様 (変動終了示唆演出，図 1 2 6 - 1 (d)，図 1 2 7 (e)) を実行する第 1 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様 (第 2 表示態様) を実行する第 2 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の一変動中に前記認識可能表示態様が複数回実行される所定の演出 (擬似連演出，復活演出) を実行する場合と、前記所定の演出を実行しない場合と、があり、前記所定の演出を実行する場合は、前記所定の演出を実行しない場合に比べて、前記第 1 時間の実行時間を長くするとともに、前記停止表示態様で前記特定演出図柄にて停止表示され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 8 2 1 】

上記課題を解決するための遊技機の第 5 の構成として、始動条件の成立に基づき図柄 (特殊図柄 T Z) を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段 (第 1 画像表示装置 7 0) に複数列で表示させる演出図柄 (演出図柄 7 0 a) の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段 (演出制御基板 1 3 0)、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てに

10

20

30

40

50

において前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図１２４－２（ｃ），図１２６－２（ｄ））を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記複数列のうち少なくとも２つが共通する前記演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン２Ａ～３Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記第１時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（バトル演出，復活演出，擬似連演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【２８２２】

上記課題を解決するための遊技機の第６の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図１２４－２（ｅ），図１２６－１（ｄ），図１２７（ｅ））を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン４Ａ～５Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記第１時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（バトル演出，復活演出，擬似連演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【２８２３】

上記課題を解決するための遊技機の第７の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記第１状態とは異なる第２状態（変動パターン２Ａ～３Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記認識可能表示態様の実行中に所定の演出（変動終了示唆演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

【２８２４】

上記課題を解決するための遊技機の第８の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定

50

められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板 130）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第 1 時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第 2 表示態様）を実行する第 2 時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記特定演出図柄とは異なる前記演出図柄で停止表示される第 1 状態（変動パターン 1A～1C）と、前記特定演出図柄で停止表示される第 2 状態（変動パターン 4A～5C）と、があり、前記第 2 状態は、前記第 1 状態に比べて、前記認識可能表示態様の実行中に所定の演出（変動終了示唆演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【2825】

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

20

【2826】

上記課題を解決するための遊技機の第 10 の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄 TZ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第 1 画像表示装置 70）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄 70a）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板 130）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第 1 時間に停止演出を実行可能であり、高確状態と低確状態とでは、前記第 1 時間中の前記演出図柄における所定の演出（変動終了示唆演出）の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【2827】

< 本実施形態に記載された発明の内容 5 >

従来、遊技機の制御基板を収納する基板ケースは、ケース部材を 2 つ組み合わせて構成されている。制御基板は、これらケース部材の制御基板収納部を組み合わせて形成される収納空間内に収納されていた（例えば、特開 2010-167124 号公報参照）。しかしながら、従来の遊技機では、例えば、制御基板又は基板ケース等に対する不正行為が行われる可能性が残っており、遊技者の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

40

【2828】

上記課題を解決するための遊技機の第 1 の構成として、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板 1705）と、当該制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース 1700）と、を有する制御手段（組立体 2P）と、前記収納

50

部に貼付され、光透過性を有する素材で形成されたシール部（シール部 1 7 1 0）と、前記シール部に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第 1 情報表示部（記載領域 1 5 7 0、コード部 1 7 1 2、情報表示部 1 7 1 3）と、前記収納部における前記シール部とは異なる位置に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第 2 情報表示部（デートマーク部 1 7 2 0）と、を備え、前記第 1 情報表示部は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部 1 7 1 1、複数の領域 1 5 7 5）と、前記複数の有色領域のうちの第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 2 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記制御基板を視認可能な視認可能領域（覗き部 1 5 7 4）と、を有することを要旨とする。

【 2 8 2 9 】

上記のようなシール部 1 7 2 0 とデートマーク部 1 7 2 0 とを有する組立体 2 P を備える遊技機 1 P によれば、シール部 1 7 2 0 の記載領域 1 5 7 0 に記載される開封年月日と、デートマーク部 1 7 2 0 に表示された製造年月日と、は、異なる情報であるものの、所定の時系列の関係を有している。具体的には、シール部 1 7 2 0 の記載領域 1 5 7 0 に記載される開封年月日は、デートマーク部 1 7 2 0 に表示された製造年月日に比べて、必ず新しい年月日となっている。したがって、検査者は、シール部 1 7 2 0 の記載領域 1 5 7 0 の開封年月日と、デートマーク部 1 7 2 0 の製造年月日と、の整合性を確認することによって、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

【 2 8 3 0 】

上記課題を解決するための遊技機の第 2 の構成として、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板 1 7 0 5）と、当該制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース 1 7 0 0）と、を有する制御手段（組立体 2 P）と、前記収納部に貼付され、光透過性を有する素材で形成された第 1 シール部（シール部 1 7 1 0）と、前記第 1 シール部に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第 1 情報表示部（コード部 1 7 1 2、情報表示部 1 7 1 3）及び第 2 情報表示部（記載領域 1 5 7 0）と、前記収納部における前記第 1 シール部とは異なる位置に貼付される第 2 シール部（開封禁止シール部 1 7 3 0）と、前記第 2 シール部に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第 3 情報表示部（コード部 1 7 3 2）と、を備え、前記第 1 情報表示部及び前記第 3 情報表示部は、端末機により読取可能な所定の態様の識別表示が含まれ、前記第 2 情報表示部は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部 1 7 1 1、複数の領域 1 5 7 5）と、前記複数の有色領域のうちの第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 2 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記制御基板を視認可能な視認可能領域（覗き部 1 5 7 4）と、を有し、前記第 3 情報表示部は、前記収納部の厚み方向において、前記制御基板を前記収納部の厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が、当該仮想面から前記第 1 情報表示部までの距離とは異なるように設けられていることを要旨とする。

【 2 8 3 1 】

上記のようなシール部 1 7 2 0 と開封禁止シール部 1 7 3 0 とを有する組立体 2 P を備える遊技機 1 P によれば、シール部 1 7 2 0 のコード部 1 7 1 2 と情報表示部 1 7 1 3 に表示されている情報は、開封禁止シール部 1 7 3 0 に表示されている情報と紐付けされている。したがって、検査者は、シール部 1 7 2 0 の情報と開封禁止シール部 1 7 3 0 の情報との整合性を確認することで、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。また、開封禁止シール部 1 7 3 0 のコード部 1 7 3 2 は、基板ケース 1 7 0 0 の厚み方向において、制御基板 1 7 0 5 を当該厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が、当該仮想面からシール部 1 7 2 0 のコード部 1 7 1 2 及び情報表示部 1 7 1 3 までの距離とは異なるように設けられている。したがって、検査者は、開封禁止シール部 1 7 3 0 のコード部 1 7 3 2 とシール部 1 7 2 0 のコード部 1 7 1 2 及び情報表示部 1 7 1 3 とが同じ高さで同一の平面上に設けられているようなものに比べて、開封禁止シール部 1 7 3 0 のコード部 1 7 3 2 とシール部 1 7 2 0 のコード部 1 7 1 2 及び情報表示部 1 7 1 3 との情報を視認し易く、不正な制御基板の交換といった不正行

10

20

30

40

50

為を容易に確認することができる。

【 2 8 3 2 】

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

【 2 8 3 3 】

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

【 2 8 3 4 】

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

【 2 8 3 5 】

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

10

20

30

40

50

能であり、制御基板 1 7 0 5 等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。

【 2 8 3 6 】

上記課題を解決するための遊技機の第 5 の構成として、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板 5 0 1 , 1 7 0 5 ）と、前記複数の電子部品を視認可能に前記制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース 1 5 5 1 , 1 7 0 0 ）と、前記収納部に添付され所定の情報を表示するための第 1 情報表示部（コード部 1 5 7 2 , 1 7 1 2、情報表示部 1 5 7 3 , 1 7 1 3 ）及び第 2 情報表示部（記載領域 1 5 7 0 ）と、を備え、前記第 1 情報表示部は、特定の情報を含む第 1 態様と当該第 1 態様とは異なる第 2 態様とで表示され、前記第 2 情報表示部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部 1 5 7 1 , 1 7 1 1、複数の領域 1 5 7 5 ）と、前記複数の有色領域のうちの第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 2 有色領域との間であって、前記制御基板を視認可能な領域（覗き部 1 5 7 4 ）と、を有することを要旨とする。

10

【 2 8 3 7 】

上記のようなシール部 1 7 2 0 を有する組立体 2 P を備える遊技機 1 P であれば、コード部 1 7 1 2 の Q R コード（登録商標）と情報表示部 1 7 1 3 の文字列と、いったように互いに紐付けされるとともに同じ特定の情報を含む情報が異なる態様で表示されている。したがって、コード部 1 7 1 2 に対する不正は難しく、情報表示部 1 7 1 3 の情報が不正に改竄されていたとしても、検査者が、コード部 1 7 1 2 との整合性を確認することで、不正行為等の有無を容易に確認することができるとともに、不正行為を抑止することができる。また、シール部 1 7 2 0 においては、コード部 1 7 1 2 及び情報表示部 1 7 1 3 と、記載領域 1 5 7 0 との間に、覗き部 1 5 7 4 が形成されているため、上述と同様に、制御基板 1 7 0 5 に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。

20

【 2 8 3 8 】

上記課題を解決するための遊技機の第 6 の構成として、遊技を制御する基板（5 0 1 ）と、前記基板を内包する、第 1 の光透過性を有するケース部（1 8 0 3 ）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（5 0 2 ）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（5 9 5 ）と、前記ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（1 5 6 0 ）と、前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（1 5 7 5 ）と、を備え、前記シール部は、前記第 1 の光透過性よりも低く、且つ、前記電子部品を視認可能な第 2 の光透過性を有し、前記複数の有色領域のうちの第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 2 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を前記第 2 の光透過性により覗くことが可能な覗き部（1 5 7 4 ）を有することを要旨とする。

30

【 2 8 3 9 】

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

40

50

【 2 8 4 0 】

上記課題を解決するための遊技機の第 7 - 1 の構成として、遊技を制御する基板（ 5 0 1 ）と、前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（ 1 8 0 3 ）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（ 5 0 2 ）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（ 5 9 5 ）と、前記ケース部の第 1 面に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（ 1 5 6 0 ）と、前記ケース部の前記第 1 面の裏側に位置する所定位置に形成され、前記シール部を取付ける位置の目印となる位置表示部（ 5 4 1 ）と、前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（ 1 5 7 5 ）と、を備え、前記シール部は、前記複数の有色領域のうちの第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 2 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（ 1 5 7 4 ）を有することを要旨とする。

10

【 2 8 4 1 】

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

【 2 8 4 2 】

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

20

【 2 8 4 3 】

上記課題を解決するための遊技機の第 7 - 2 の構成として、遊技を制御する基板（ 5 0 1 ）と、前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（ 1 8 0 3 ）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（ 5 0 2 ）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（ 5 9 5 ）と、前記ケース部の第 1 面に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（ 1 5 6 0 ）と、前記ケース部の前記第 1 面において前記シール部の外縁に形成された凸部、又は / 及び、凹部であって、前記シール部を取付ける位置の目印となる位置表示部（ 5 4 1 ）と、前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（ 1 5 7 5 ）と、を備え、前記シール部は、前記複数の有色領域のうちの第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 2 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（ 1 5 7 4 ）を有することを要旨とする。

30

【 2 8 4 4 】

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

40

【 2 8 4 5 】

また、シール部を貼付する外面に、シール部の外縁に形成された凸部、又は / 及び、凹部である位置表示部が設けられているので、例えば、手が触れた場合などに、基板ケースの平面にシール部が貼り付けられる場合に比べて、シールの剥がれを防止することができる。シールの一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部であれば、シール部が保護

50

されるため、検査者は、基板ケースに付された識別表示を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【 2 8 4 6 】

上記課題を解決するための遊技機の第 8 の構成として、遊技を制御する基板（ 5 0 1 ）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（ 5 0 2 ）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（ 5 9 5 ）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、第 1 の光透過性を有する収納部（ 1 8 0 3 ）と、前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第 1 情報識別部（ 1 5 6 1 , 1 5 9 5 ）及び第 2 情報識別部（ 1 5 6 0 , 1 5 7 2 , 1 5 7 3 ）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第 3 情報識別部（ 1 5 6 2 , 1 5 9 6 ）と、を備え、前記第 1 情報識別部及び前記第 3 情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第 2 情報識別部は、前記第 1 の光透過性よりも光透過性が低く、且つ、前記電子部品を視認可能な第 2 の光透過性により形成されており、前記第 2 の光透過性よりも光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（ 1 5 7 5 ）と、前記複数の有色領域のうちの第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 2 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を前記第 2 の光透過性により覗くことが可能な覗き部（ 1 5 7 4 ）と、を有していることを要旨とする。

10

【 2 8 4 7 】

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

20

【 2 8 4 8 】

上記課題を解決するための遊技機の第 9 - 1 の構成として、遊技を制御する基板（ 5 0 1 ）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（ 5 0 2 ）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（ 5 9 5 ）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（ 1 8 0 3 ）と、前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第 1 情報識別部（ 1 5 6 1 , 1 5 9 5 ）と、前記収納部の第 1 面に設けられ、特定の情報を表示する第 2 情報識別部（ 1 5 6 0 , 1 5 7 2 , 1 5 7 3 ）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第 3 情報識別部（ 1 5 6 2 , 1 5 9 6 ）と、前記収納部の前記第 1 面の裏側に位置する所定位置に形成され、前記第 2 情報識別部を取付ける位置の目印となる位置表示部（ 5 4 1 ）と、を備え、前記第 1 情報識別部及び前記第 3 情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第 2 情報識別部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（ 1 5 7 5 ）と、前記複数の有色領域のうちの第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 2 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（ 1 5 7 4 ）と、を有することを要旨とする。

30

40

【 2 8 4 9 】

上記課題を解決するための遊技機の第 9 - 2 の構成として、遊技を制御する基板（ 5 0 1 ）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（ 5 0 2 ）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（ 5 9 5 ）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（ 1 8 0 3 ）と、前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第 1 情報識別部（ 1 5 6 1 , 1 5 9 5 ）と、前記収納部の第 1 面に設けられ、特定の情報を表示する第 2 情報識別部（ 1 5 6 0 , 1 5 7 2 , 1 5 7 3 ）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表

50

示する第3情報識別部(1562, 1598)と、前記収納部の第1面において前記第2情報識別部の外縁に形成された凸部、又はノ及び、凹部であって、前記第2情報識別部を取付ける位置の目印となる位置表示部(541)と、を備え、前記第1情報識別部及び前記第3情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第2情報識別部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域(1575)と、前記複数の有色領域のうちの第1有色領域と前記第1有色領域とは異なる第2有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部(1574)と、を有することを要旨とする。

【2850】

上記課題を解決するための遊技機の第10の構成として、遊技を制御する基板(501)と、前記基板を内包する、光透過性を有するケース部(1803)と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段(502)と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品(595)と、前記ケース部に設けられると共に、光透過性を有する素材で形成された第1シール部(1561)及び第2シール部(1560)と、を備え、前記第2シール部は、前記第1シール部よりも光透過性が低く、且つ、前記電子部品を視認可能な所定の光透過性により形成されており、前記所定の光透過性よりも光透過性を低下させた領域である複数の有色領域(1575)と、前記複数の有色領域のうちの第1有色領域と前記第1有色領域とは異なる第2有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を前記所定の光透過性により覗くことが可能な覗き部(1574)と、を有していることを要旨とする。

【2851】

本発明によれば、第2シール部の光透過性が第1シール部の光透過性より低くなっているため、第2シール部の偽造が困難となり、ケース部ごとと不正な基板と入れ替えるという不正行為困難にすることができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【2852】

上記課題を解決するための遊技機の第11の構成として、遊技を制御する基板(501)と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段(502)と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品(595)と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部(1803)と、前記収納部に設けられると共に、光透過性を有する素材で形成され、特定の情報を表示する第1情報識別部(1561, 1595)及び第2情報識別部(1560, 1572, 1573)と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第3情報識別部(1562, 1596)と、を備え、前記第1情報識別部及び前記第3情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第2情報識別部は、前記第1情報識別部よりも光透過性が低く、且つ、前記電子部品を視認可能な所定の光透過性により形成されており、前記所定の光透過性よりも光透過性を低下させた領域である複数の有色領域(1575)と、前記複数の有色領域のうちの第1有色領域と前記第1有色領域とは異なる第2有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を前記所定の光透過性により覗くことが可能な覗き部(1574)と、を有していることを要旨とする。

【2853】

上記課題を解決するための遊技機の第12の構成として、基板(501)および該基板(501)に設けられた電子部品(502, 595)を含む制御部と、前記制御部を内包する複数の部材(511)を含むケース部(3P, 1003, 1103, 1203, 1303, 1551)と、を備え、前記ケース部(3P, 1003, 1103, 1203, 1303, 1551)において前記基板(501)における前記電子部品(502, 595)の実装面側を構成する前記部材(45P)には、前記制御部に付された識別表示(52

10

20

30

40

50

１，５２２）と関連する識別表示（５２３）として、前記基板（５０１）の厚み方向において該基板（５０１）からの距離が異なる第１表示（１３７１）と第２表示（１３７２）とが付されていることを要旨とする。

【２８５４】

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

10

【２８５５】

上記課題を解決するための遊技機の第１３の構成として、基板（５０１）および該基板（５０１）の実装面に設けられた電子部品（５０２，５９５）を含む制御部と、前記制御部を内包する複数の部材（５１１）を含むケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）とを有する制御手段を備え、前記制御手段に付されて互いに関連付けられた識別表示（５２０）として、前記基板（５０１）の厚み方向における前記実装面からの距離が異なるように付された第１表示（１３７１）および第２表示（１３７２）を有すると共に、前記基板（５０１）の厚み方向における前記実装面からの距離が、前記第２表示（１３７２）と同じになるように付された第３表示（１３７５）を有していることを要旨とする。

20

【２８５６】

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

30

【２８５７】

上記課題を解決するための遊技機の第１４の構成として、基板（５０１）および該基板（５０１）に設けられた電子部品（５０２，５９５）を含む制御部と、前記制御部を内包する複数の部材（５１１）を含むケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）とを備え、前記ケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）には、前記制御部に付された識別表示（５２１，５２２）と関連する識別表示（５２３）として、前記基板（５０１）の厚み方向における位置が異なるように付された第１表示（１３７１）と第２表示（１３７２）とが付され、前記制御部には、前記ケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）に付された前記識別表示（５２３）と関連する前記識別表示（５２０）として、前記基板の厚み方向における位置が異なるように付された第３表示と第４表示とが付されていることを要旨とする。

40

【２８５８】

この場合、基板の識別表示とケース部の識別表示とは関連しているため、もし、基板が不正に交換された場合などに基板の識別表示とケース部の識別表示とが異なるものとなって、検査者による不正行為の発見が容易になる。また、識別表示は、基板の厚さ方向における基板からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることで、識別表示が一層のみに形成されている場合に比べて除去され難くすることができ

50

る。このような識別表示であれば、もし、この識別表示が不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることでケース部に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【2859】

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

【2860】

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

【2861】

上記課題を解決するための遊技機の第16の構成として、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板(制御基板1705)と、当該制御基板を収納し光透過性を有する収納部(基板ケース1700)と、を有する制御手段(組立体2P)と、前記収

10

20

30

40

50

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

10

【２８６２】

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

20

【２８６３】

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

30

【２８６４】

発明１７のようなシール部１７１０と情報表示器１７５０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、例えば、情報表示器１７５０等といった一部の電子部品は覗き部１５７４を介さずとも視認可能である。したがって、即座且つ容易に視認が必要な一部の電子部品は、視認が容易であるため、不正行為の確認が容易である。また、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品は、覗き部１５７４を介して視認可能な電子部品に比べて、制御基板１７０５上で目立つため、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品に対する不正行為を抑止することができる。特に、情報表示器１７５０は、遊技機１Ｐの遊技盤ユニット１２Ｐを開放して容易な視認を必要とする部材であるため、上述のような効果を奏することが必要とされる。

40

【２８６５】

上記課題を解決するための遊技機の第１８の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、を有する制御手段と、前記制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示（１３７１）及び第２表示（１３７２）と

50

、前記制御手段に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、前記第１表示と前記第２表示とは、前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、前記シール部は、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。

【２８６６】

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

【２８６７】

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

【２８６８】

上記課題を解決するための遊技機の第１９の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、を有する制御手段と、前記制御手段に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、前記記憶手段に設けられた識別表示（１５６２）と関連する第１，２表示（１３７１，１３７２）を前記制御手段のうち異なる所定箇所に表示すると共に、前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、前記シール部は、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。

【２８６９】

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

【２８７０】

上記課題を解決するための遊技機の第２１の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、

10

20

30

40

50

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

10

【２８７１】

上記課題を解決するための遊技機の第２２の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第２情報識別部は、前記記憶手段の装着箇所が視認できる角度を有するように表示され、前記第２情報識別部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。

20

【２８７２】

この場合、記憶手段の装着箇所が確実に視認可能となるため、制御基板に対する不正を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

30

【２８７３】

上記課題を解決するための遊技機の第２３の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記第１ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（１５６０）と、前記第１シール部に印刷され、前記第１シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第１有色領域（１５７５）と、前記基板と双方向通信可能な賞球基板（１８１１）と、前記賞球基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８１３）と、前記賞球基板に設けられ、賞球に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８１２）と、前記賞球基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記第２ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第２シール部（１８１６）と、前記第２シール部に印刷され、前記第２シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第２有色領域（１８１７）と、を備え、前記第１シール部は、前記第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第３有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第１ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第１覗き部（１５７４）を有し、前記第２シール部は、前記第２有色領域と前記第２有色領域とは異なる第

40

50

4 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第 2 ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第 2 覗き部 (1 8 1 9) を有し、前記第 1 シール部及び前記第 2 シール部は、前記電子部品が透視可能な光透過性であると共に、それぞれの光透過性が異なることを要旨とする。

【 2 8 7 4 】

この場合、制御基板に係る第 1 シール部と賞球基板に係る第 2 シール部との光透過性が異なっているため、第 1 , 2 シール部の偽造が困難となり、ケース部ごと不正な基板と入れ替えるという不正行為を困難にすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【 2 8 7 5 】

上記課題を解決するための遊技機の第 2 4 の構成として、遊技を制御する基板 (5 0 1) と、前記基板を内包する、光透過性を有する第 1 ケース部 (1 8 0 3) と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第 1 記憶手段 (5 0 2) と、前記基板に設けられ、前記第 1 記憶手段とは異なると共に、前記基板に対してスルーホール実装される複数の電子部品 (5 9 5) と、前記基板と一方向通信可能な演出基板 (1 8 2 1) と、前記演出基板を内包する、光透過性を有する第 2 ケース部 (1 8 2 3) と、前記演出基板に設けられ、演出に使用されるデータを格納する第 2 記憶手段 (1 8 2 2) と、前記演出基板に設けられ、前記第 2 記憶手段とは異なると共に、前記基板に対して表面実装される複数の電子部品 (5 9 5) と、を備え、光透過性を有する素材で形成されたシール部 (1 5 6 0) は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域 (1 5 7 5) と、前記複数の有色領域のうちの第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 2 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部 (1 5 7 4) と、を有し、前記第 2 ケース部に取付けられることなく、前記第 1 ケース部に取付けられたことを要旨とする。

【 2 8 7 6 】

この場合、制御基板の第 1 ケース部と演出基板の第 2 ケース部とでシール部の扱いが異なっているため、第 1 , 2 ケース部とシール部の偽造が困難となり、ケース部ごと不正な基板と入れ替えるという不正行為を困難にすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【 2 8 7 7 】

上記課題を解決するための遊技機の第 2 5 の構成として、遊技を制御する基板 (5 0 1) と、前記基板を内包する、光透過性を有する第 1 ケース部 (1 8 0 3) と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第 1 記憶手段 (5 0 2) と、前記基板に設けられ、前記第 1 記憶手段とは異なる複数の電子部品 (5 9 5) と、を有する制御手段と、前記基板と双方向通信可能な賞球基板 (1 8 1 1) と、前記賞球基板を内包する、光透過性を有する第 2 ケース部 (1 8 1 3) と、前記賞球基板に設けられ、賞球に使用されるデータを格納する第 2 記憶手段 (1 8 1 2) と、前記賞球基板に設けられ、前記第 2 記憶手段とは異なる複数の電子部品 (5 9 5) と、を有する賞球手段と、前記制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第 1 表示 (1 3 7 1) 及び第 2 表示 (1 3 7 2) と、前記第 1 ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第 1 シール部 (1 5 6 0) と、前記第 1 シール部に印刷され、前記第 1 シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第 1 有色領域 (1 5 7 5) と、前記第 2 ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第 2 シール部 (1 8 1 6) と、前記第 2 シール部に印刷され、前記第 2 シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第 2 有色領域 (1 8 1 7) と、を備え、前記第 1 表示と前記第 2 表示とは、前記基板の前記第 1 記憶手段が搭載される側の面から前記第 1 , 2 表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、前記第 1 シール部は、前記第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 3 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第 1 ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第 1 覗き部 (1 5 7 4) を有し、前記第 2 のシール部は、前記第 2 有色領域と前記第 2 有色領域とは異なる第 4 有色領域との間で所定の文字が付されていない

10

20

30

40

50

部分であって、前記第2ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第2覗き部(1819)を有し、前記第1シール部及び前記第2シール部は、前記電子部品が透視可能な光透過性であると共に、それぞれの光透過性が異なることを要旨とする。

【2878】

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

【2879】

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

【2880】

上記課題を解決するための遊技機の第28の構成として、遊技を制御する基板(501)と、前記基板を内包する、光透過性を有する第1ケース部(1803)と、前記基板に設けられ、遊技に使用される記憶を格納する第1記憶手段(502)と、前記基板に設け

10

20

30

40

50

られ、前記第 1 記憶手段とは異なると共に、前記基板に対してスルーホール実装される複数の電子部品（595）と、を有する制御手段と、前記基板と一方向通信可能な演出基板（1821）と、前記演出基板を内包する、光透過性を有する第 2 ケース部（1823）と、前記演出基板に設けられ、演出に使用される記憶を格納する第 2 記憶手段（1822）と、前記演出基板に設けられ、前記第 2 記憶手段とは異なると共に、前記基板に対して表面実装される複数の電子部品（595）と、を有する演出手段と、を備え、前記第 1 記憶手段に設けられた識別表示（1562）と関連する第 1, 2 表示（1371, 1372）を前記制御手段のうち異なる所定箇所に表示すると共に、前記基板の前記第 1 記憶手段が搭載される側の面から前記第 1, 2 表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なり、光透過性を有する素材で形成されたシール部（1560）は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（1575）と、前記複数の有色領域のうちの第 1 有色領域と前記第 1 有色領域とは異なる第 2 有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（1574）と、を有し、前記第 2 ケース部に取付けられることなく、前記第 1 ケース部に取付けられたことを要旨とする。

10

【2881】

< 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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源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を把握し難いという問題があった。

20

【2882】

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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源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、電源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。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

30

【2883】

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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源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、電源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。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

40

【2884】

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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源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、電源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

50

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。そのため、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。

【２８８５】

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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源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、電源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。そのため、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。

【２８８６】

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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源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。そのため、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。

【２８８７】

<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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源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、電源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。

【２８８８】

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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源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、電源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源供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第２位置にある

場合、当該可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行ってから前記初期動作を行うようになっている。そのため、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。

【 2 8 8 9 】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（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。そのため、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

【 2 8 9 0 】

上記課題を解決するための第 3 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（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。そのため、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

【 2 8 9 1 】

上記課題を解決するための第 4 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（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。そのため、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

【 2 8 9 2 】

上記課題を解決するための第 5 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが

50

可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電源供給の開始（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。そのため、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

【2893】

上記課題を解決するための第 6 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、該第 1 可動演出手段の第 2 位置と自身の第 2 位置とに重複する部分がある第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電源供給の開始（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。そのため、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

【2894】

< 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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 9 6 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変動演出中に停止した電源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

【2895】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、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源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（特図停止指定コマンド受信時、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。そのため、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。

40

50

【 2 8 9 6 】

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 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた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 1 3 0）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源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（特図停止指定コマンド受信時、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。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 8 9 7 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 9 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 9 6 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源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。

20

【 2 8 9 8 】

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 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、遊技機の状態には、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源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源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。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

40

【 2 8 9 9 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 0 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技者が遊技を行

50

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。

【2900】

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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源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。そのため、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

【2901】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 1 >

20

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、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、停止した電源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。

【2902】

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、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源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源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。そのため、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

【2903】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 2 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定情報の事前判

50

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 2 0 1 7 - 1 4 3 9 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、先読み予告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。

【 2 9 0 4 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段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 1 1 0 ）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）と、を備え、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源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、電源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。そのため、電源供給の停止によって連続予告演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

【 2 9 0 5 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 3 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、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 2 0 1 7 - 1 4 3 9 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特定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される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

30

【 2 9 0 6 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段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 1 1 0 ）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）と、を備え、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源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電源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。そのため、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。

40

【 2 9 0 7 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 4 >

50

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 2 0 1 8 - 0 6 1 7 2 8 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源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。

【 2 9 0 8 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段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 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、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、C D 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源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。そのため、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。

【 2 9 0 9 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 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、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 2 0 1 8 - 0 6 1 7 2 8 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、停止した電源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。

【 2 9 1 0 】

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 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、第 1 表示領域（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ

10

20

30

40

50

第 2 保留表示器 8 4 Z)、及び、該第 1 表示領域とは異なる第 2 表示領域 (第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D) の各々で前記保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、前記保留記憶がある状態で停止した電源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。そのため、停止した電源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。

【 2 9 1 1 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 6 >

10

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出を実行するような遊技機があった (例えば、特開 2 0 1 7 - 1 4 3 9 0 4 号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出中に停止した電源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。

【 2 9 1 2 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立 (始動口への遊技球の入球) によって取得された判定情報 (特図判定情報) を記憶することが可能な記憶手段 (主制御基板 1 1 0) と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) を実行するか否かを判定することが可能な判定手段 (主制御基板 1 1 0) と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段 (主制御基板 1 1 0) と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段 (主制御基板 1 1 0) と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段 (画像表示装置) に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段 (演出制御基板 1 3 0) と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段 (入賞口ランプ N R) と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を特定の報知態様に变化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出 (ランプ変化演出) を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電源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。そのため、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。

20

30

【 2 9 1 3 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 7 >

従来の遊技機では、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段と、主制御手段からの信号 (コマンド等) に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の態様で作動可能な可動演出手段を備えた遊技機があった (例えば、特開 2 0 1 6 - 1 8 7 6 4 8 号公報参照)。しかしながら、このような遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

40

【 2 9 1 4 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段 (主制御基板 1 1 0) と、前記主制御手段からの信号 (コマンド等) に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段 (演出制御基板 1 3 0) とを備えた遊技機において、所定の態様で作動 (動作、発光) 可能な可動演出手段 (第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7) を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動 (初期動作、初期発光) と、前記可動演出手段の演出作動 (演出動作、演出発光) とを実行

50

することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【2915】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【2916】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

【2917】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

【2918】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の発光態様で発光可能な可動演出手段（第1可

50

動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4) と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段(主制御基板 1 1 0) と、を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを実行することが可能であると共に、前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを実行することが可能であり、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様(工程数や各工程の動等の動作態様)を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様(発光色、発光パターン等)を異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記可動演出手段の初期動作を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【2919】

上記課題を解決するための第 6 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板 1 1 0) と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板 1 3 0) とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光、音出力、画像表示)可能な演出手段(第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 LED、音声出力装置 9、画像表示装置) と、取得条件の成立(始動口への遊技球の入賞)によって取得された判定情報(特図判定情報)に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定することが可能な判定手段(主制御基板 1 1 0) と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段(主制御基板 1 1 0) と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動(初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示)と、前記可動演出手段の演出作動(演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示)とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示(仮停止表示)してから静止表示(停止表示)することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電源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(特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時)で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

【2920】

上記課題を解決するための第 7 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板 1 1 0) と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板 1 3 0) とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光、音出力、画像表示)可能な演出手段(第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 LED、音声出力装置 9、画像表示装置) と、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を保留記憶として記憶可能な記憶手段(主制御基板 1 1 0) と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板 1 1 0) と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板 1 1 0) と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動(初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示)と、前記演出手段の演出作動(演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表

40

50

示)とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第1状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第2状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示(初期画面の表示等)を行うことが可能であり、前記客待ち状態中に停止した電源供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様(初期画面の表示のみ)と、前記第1状態又は前記第2状態中に停止した電源供給が再開して前記第1状態又は第2状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様(初期画面+復帰中画面の表示)とを異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【2921】

上記課題を解決するための第8の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光、音出力、画像表示)可能な演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置)と、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を保留記憶として記憶可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動(初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示)と、前記演出手段の演出作動(演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示)とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出(客待ちデモ演出)を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

40

【2922】

上記課題を解決するための第9の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光、音出力、画像表示)可能な演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置)と、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を保留記憶として記憶可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は

50

、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出（連続予告演出）を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電源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、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出（例えば、代替予告演出）を実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【 2 9 2 3 】

上記課題を解決するための第 1 0 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 L E D、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電源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、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行せず、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

40

【 2 9 2 4 】

上記課題を解決するための第 1 1 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプ N R）と、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7、各種 L E D、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基

50

板 1 1 0) と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板 1 1 0) と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動(初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示)と、前記演出手段の演出作動(演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示)とを実行することが可能であり、前記発光手段を特定の報知態様に变化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出(ランプ変化演出)を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様(白点灯又は消灯)に制御し、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【 2 9 2 5 】

上記課題を解決するための第 1 2 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板 1 1 0) と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板 1 3 0) とを備えた遊技機において、遊技の演出音(BGM、SE等)を出力することが可能な音出力手段(音声出力装置 9) を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音(電源投入報知音、電源復旧報知音等)を出力することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

【 2 9 2 6 】

上記課題を解決するための第 1 3 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板 1 1 0) と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板 1 3 0) とを備えた遊技機において、遊技の演出音(BGM、SE等)を出力することが可能な音出力手段(音声出力装置 9) を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音(電源投入報知音、電源復旧報知音等)を出力することが可能であり、遊技が進行していない待機状態(客待ち状態)において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

【 2 9 2 7 】

上記課題を解決するための第 1 4 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板 1 1 0) と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板 1 3 0) とを備えた遊技機において、遊技の演出音(BGM、SE等)を出力することが可能な音出力手段(音声出力装置 9) を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音(電源投入報知音、電源復旧報知音等)を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

50

【 2 9 2 8 】

上記課題を解決するための第 1 5 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9 ）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【 2 9 2 9 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 8 >

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、演出画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 8 7 6 4 8 号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、演出制御手段への電源供給が継続しているときに主制御手段への電源供給が停止された場合のこ

20

【 2 9 3 0 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）とを備えた遊技機において、演出画像（変動演出、大当たり演出等）を表示可能な表示手段（画像表示装置 7 0 、 7 1 ）を備え、前記演出制御手段は、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において前記表示手段に遊技待機画面（演出図柄の静止表示画面）を表示することが可能であり、前記遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電源供給が停止した場合、前記遊技待機画面の表示を継続することが可能である。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

30

【 2 9 3 1 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 9 >

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の検出手段からの入力信号に基づいて異常報知を実行するものがあった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 1 3 4 4 1 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、適切に異常報知が行われない可能性があった。

【 2 9 3 2 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a 等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板 1 1 0 及び / 又は演出制御基板 1 3 0 ）と、を備え、当該遊技機への電源供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

40

【 2 9 3 3 】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において

50

、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板110及び/又は演出制御基板130）と、を備え、当該遊技機への電源供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間（30秒経過、電源OFFまで等）にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【2934】

10

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板110及び/又は演出制御基板130）と、を備え、当該遊技機への電源供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【2935】

20

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ53a、電波検出センサ54a等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板110及び/又は演出制御基板130）と、を備え、当該遊技機への電源供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間（30秒経過、電源OFFまで等）にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【2936】

30

<本実施形態に記載された発明の内容20>

従来の遊技機では、始動領域への遊技媒体の入賞に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンド（信号）に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えたものがあった（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、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

【2937】

40

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入球）により取得した第1判定情報（特図判定情報）又は第2始動条件の成立（第2始動口への入球）により取得した第2判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第1判定情報の判定結果に基

50

づいて、複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第1保留記憶の増加に応じて保留情報（第1保留アイコン）を表示領域（画像表示装置70）に追加表示すると共に、前記第1保留記憶の減少に応じて前記保留情報の各々をシフト表示させて減少させることが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ）の前記保留情報の表示中に、前記第1保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記保留情報うちの前記特定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から3番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記保留情報（少なくとも当該アイコン表示領域側から1番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【2938】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入球）により取得した第1判定情報（特図判定情報）又は第2始動条件の成立（第2始動口への入球）により取得した第2判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第1判定情報の判定結果に基づいて、背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第1保留記憶の各々に対応する保留情報（第1保留アイコン）を表示領域（画像表示装置70）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ）の前記保留情報の表示中に、前記第1保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数（例えば2つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば1つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

【2939】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入球）により取得した第1判定情報（特図判定情報）又は第2始動条件の成立（第2始動口への入球）により取得した第2判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第1判定情報の判定結果に基づいて、複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第

40

50

1 保留記憶の数を示す数情報を第 1 表示領域（サブ第 1 保留表示器 8 3）に表示することが可能であると共に、前記第 1 保留記憶の各々に対応する保留情報（第 1 保留アイコン）を第 2 表示領域（画像表示装置 7 0）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の実行を開始し、前記第 1 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない前記数情報（例えば 2 つ）を表示することなく前記所定数の前記数情報（例えば 1 つ）を表示する一方、前記第 2 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば 1 つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【2940】

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 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づいて、複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 1 保留記憶の各々に対応する保留情報（第 1 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 7 0）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）の前記保留情報を表示することなく前記所定数（例えば 1 つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

【2941】

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 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づいて、背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可

40

50

能であり、前記第1保留記憶の各々に対応する保留情報(第1保留アイコン)を表示領域(画像表示装置70)に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作(スクロール、変化等)させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記保留情報の表示中に、前記第1保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数(例えば3つ)の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数(例えば2つ)の前記保留情報を表示し、その後前記所定数(例えば1つ)の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【2942】

上記課題を解決するための第6の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入球)により取得した第1判定情報(特図判定情報)又は第2始動条件の成立(第2始動口への入球)により取得した第2判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第1判定情報の判定結果に基づいて、複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第1保留記憶の数を示す数情報を第1表示領域(サブ第1保留表示器83)に表示することが可能であると共に、前記第1保留記憶の各々に対応する保留情報(第1保留アイコン)を第2表示領域(画像表示装置70)に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素(キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像)を演出動作(揺らぎ動作等)させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記保留情報の表示中に、前記第1保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも2つ少ない前記数情報(例えば2つ)を表示することなく前記所定数の前記数情報(例えば1つ)を表示する一方、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数(例えば3つ)の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数(例えば2つ)の前記保留情報を表示し、その後前記所定数(例えば1つ)の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

【2943】

上記課題を解決するための第7の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入球)により取得した第1判定情報(特図判定情報)又は第2始動条件の成立(第2始動口への入球)により取得した第2判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第1判定情報の判定結果に基づいて、複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可

40

50

能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記変動演出において前記所定要素が演出動作中であって仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第1判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【2944】

上記課題を解決するための第8の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入球）により取得した第1判定情報（特図判定情報）又は第2始動条件の成立（第2始動口への入球）により取得した第2判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第2保留記憶の増加に応じて保留情報（第2保留アイコン）を表示領域（画像表示装置70）に追加表示すると共に、前記第2保留記憶の減少に応じて前記保留情報をシフト表示させて1つ減少させることが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ）の前記保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記保留情報うちの前記特定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から3番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記保留情報（少なくとも当該アイコン表示領域側から1番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【2945】

上記課題を解決するための第9の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入球）により取得した第1判定情報（特図判定情報）又は第2始動条件の成立（第2始動口への入球）により取得した第2判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第2保留記憶の各々に対応する保留情報（第2保留アイコン）を表示領域（画像表示装置70）に表示可能であり、所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ）の前記保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数（例えば2つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば1つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制

10

20

30

40

50

御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 2 9 4 6 】

上記課題を解決するための第 10 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 2 保留記憶の数を示す数情報を第 1 表示領域（サブ第 2 保留表示器 84Z）に表示することが可能であると共に、前記第 2 保留記憶の各々に対応する保留情報（第 2 保留アイコン）を第 2 表示領域（画像表示装置 70）に表示することが可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記保留情報の表示中に、前記第 2 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第 1 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない前記数情報（例えば 2 つ）を表示することなく前記所定数の前記数情報（例えば 1 つ）を表示する一方、前記第 2 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば 1 つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

20

【 2 9 4 7 】

上記課題を解決するための第 11 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 2 保留記憶の各々に対応する保留情報（第 2 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に表示することが可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記保留情報の表示中に、前記第 2 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）の前記保留情報を表示することなく前記所定数（例えば 1 つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

40

【 2 9 4 8 】

上記課題を解決するための第 12 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又

50

は第2始動条件の成立(第2始動口への入球)により取得した第2判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第2保留記憶の各々に対応する保留情報(第2保留アイコン)を表示領域(画像表示装置70)に表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数(例えば3つ)の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数(例えば2つ)の前記保留情報を表示し、その後前記所定数(例えば1つ)の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【2949】

上記課題を解決するための第13の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入球)により取得した第1判定情報(特図判定情報)又は第2始動条件の成立(第2始動口への入球)により取得した第2判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第2保留記憶の数を示す数情報を第1表示領域(サブ第2保留表示器84Z)に表示することが可能であると共に、前記第2保留記憶の各々に対応する保留情報(第2保留アイコン)を第2表示領域(画像表示装置70)に表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも2つ少ない前記数情報(例えば2つ)を表示することなく前記所定数の前記数情報(例えば1つ)を表示する一方、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数(例えば3つ)の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数(例えば2つ)の前記保留情報を表示し、その後前記所定数(例えば1つ)の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

40

【2950】

上記課題を解決するための第14の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入球)により取得した第1判定情報(特図判定情報)又は第2始動条件の成立(第2始動口への入球)により取得した第2判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する状

50

態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第 2 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 2 9 5 1 】

上記課題を解決するための第 1 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 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の増加に応じて保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 7 0）に追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留情報をシフト表示させて 1 つを実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記保留情報うちの前記特定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から 1 ～ 2 番目の保留アイコン）をシフト表示させ、シフト表示させたうちの 1 つを前記実行情報として表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 2 9 5 2 】

上記課題を解決するための第 1 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 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 7 0）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば 1 つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 2 9 5 3 】

上記課題を解決するための第 1 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 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり

10

20

30

40

50

遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す数情報を第1表示領域(サブ保留表示器83, 84、特図保留数表示領域70E, 70F)に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報(保留アイコン)を第2表示領域(保留アイコン表示領域)に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報(当該アイコン)として表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも1つ少ない前記数情報(例えば2つ)を表示することなく前記所定数の前記数情報(例えば1つ)を表示する一方、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数(例えば2つ)の前記保留情報を表示してから前記所定数(例えば1つ)の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【2954】

上記課題を解決するための第18の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立(始動口への入球)により取得した判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報(保留アイコン)を表示領域(画像表示装置70)に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報(当該アイコン)として表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数(例えば3つ)の前記保留情報を表示することなく前記所定数(例えば1つ)の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

【2955】

上記課題を解決するための第19の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立(始動口への入球)により取得した判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報(保留アイコン)を表示領域(画像表示装置70)に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報(当該アイコン)として表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも

40

50

1つ少ない数（例えば3つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数（例えば2つ）の前記保留情報を表示し、その後前記所定数（例えば1つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【2956】

上記課題を解決するための第20の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す数情報を第1表示領域（サブ保留表示器83、84、特図保留数表示領域70E、70F）に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を第2表示領域（保留アイコン表示領域）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも2つ少ない前記数情報（例えば2つ）を表示することなく前記所定数の前記数情報（例えば1つ）を表示する一方、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数（例えば3つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数（例えば2つ）の前記保留情報を表示し、その後前記所定数（例えば1つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【2957】

上記課題を解決するための第21の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【2958】

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。

【2959】

また、本実施の形態の遊技機1は、全ての大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させるものとしたが、大当たり遊技の特定のラウンド遊技において特定領域を遊技球が通過した場合に、大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

10

20

30

40

50

【 2 9 6 0 】

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。

【 2 9 6 1 】

また、当たり特別図柄の種類が通常図柄である場合には、当たり遊技の終了後に低確率遊技状態に移行させ、当たり特別図柄の種類が特定図柄である場合には、当たり遊技の終了後に次回の大当たり遊技まで継続する高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

【 2 9 6 2 】

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。

【 2 9 6 3 】

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 】

【 2 9 6 4 】

1 ... 遊技機、 9 ... 音声出力装置（音出力手段）、 6 0 ... 第 1 特別図柄表示器（図柄）、 6 1 ... 第 2 特別図柄表示器（図柄）、 7 0 ... 第 1 画像表示装置（表示手段）、 7 0 a ... 演出図柄（演出図柄）、 7 0 B ... 第 1 保留アイコン表示領域（第 2 保留表示手段）、 7 0 C ... 当該アイコン表示領域（第 2 保留表示手段）、 7 0 D ... 第 2 保留アイコン表示領域（第 2 保留表示手段）、 7 0 E ... 第 1 保留数表示領域（第 1 保留表示手段）、 7 0 F ... 第 2 保留数表示領域（第 1 保留表示手段）、 1 1 0 ... 主制御基板（主制御手段）、 1 3 0 ... 演出制御基板（演出制御手段）。

10

20

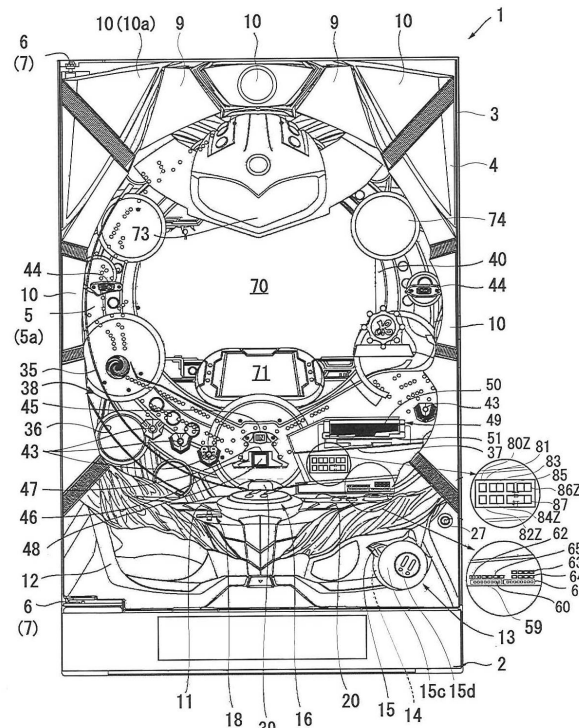
30

40

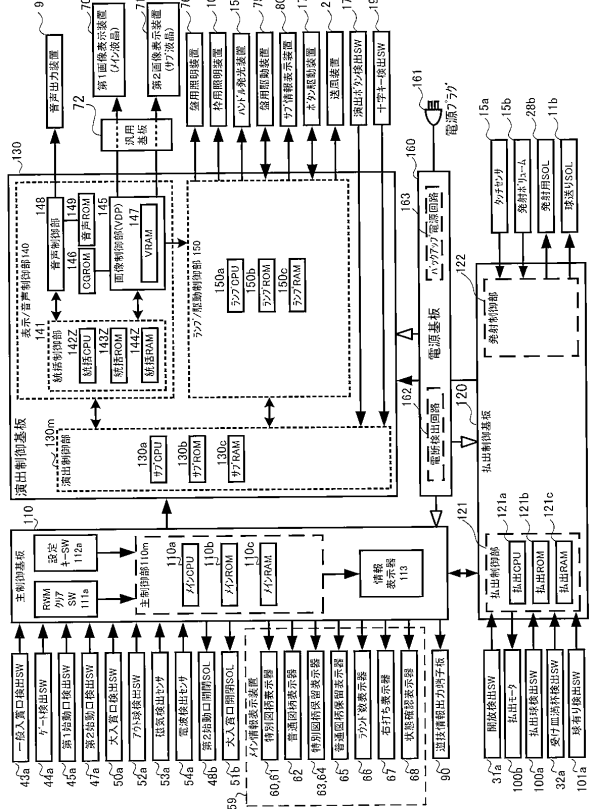
50

【図面】

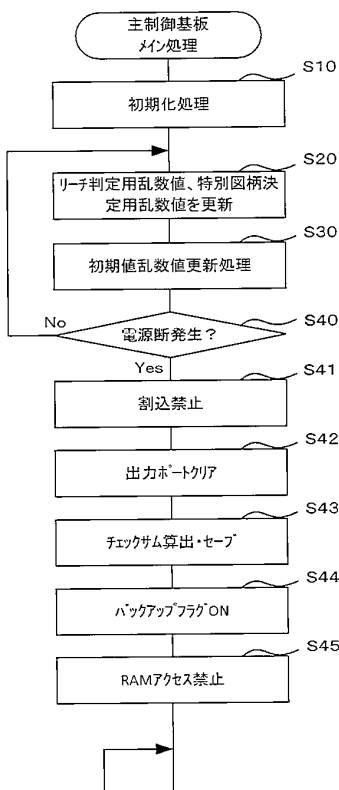
【図 1】



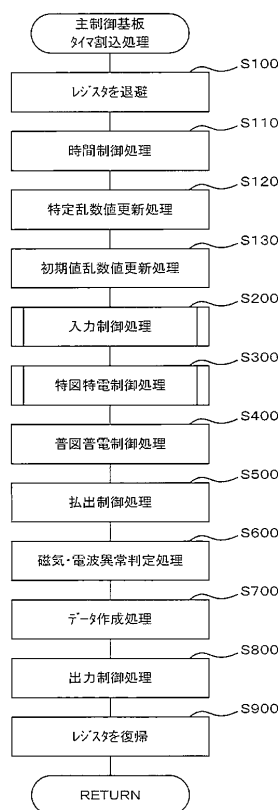
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

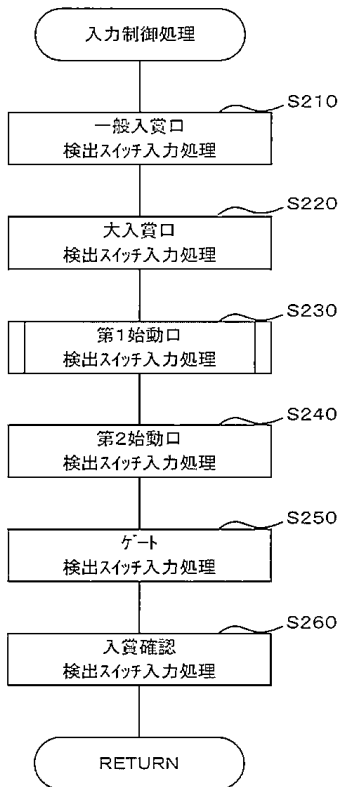
20

30

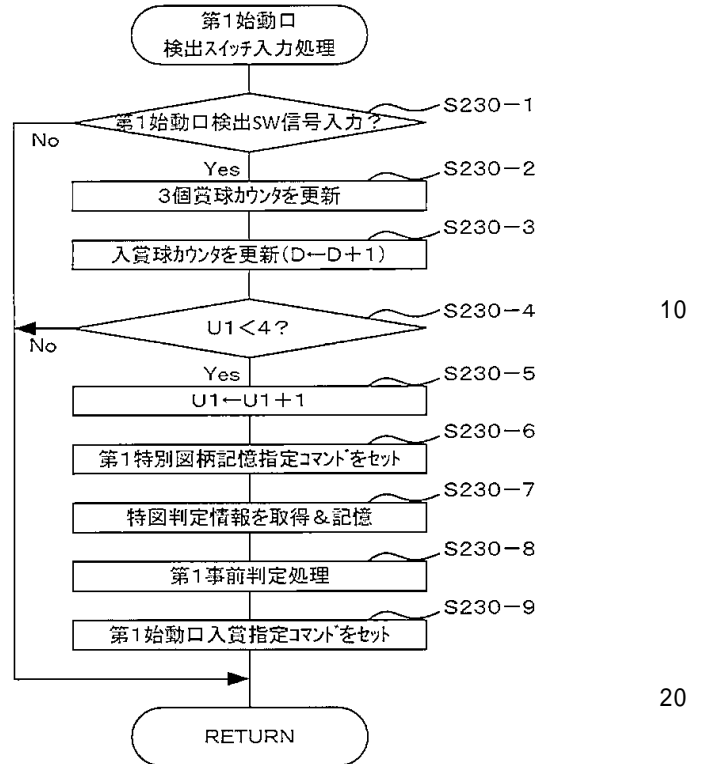
40

50

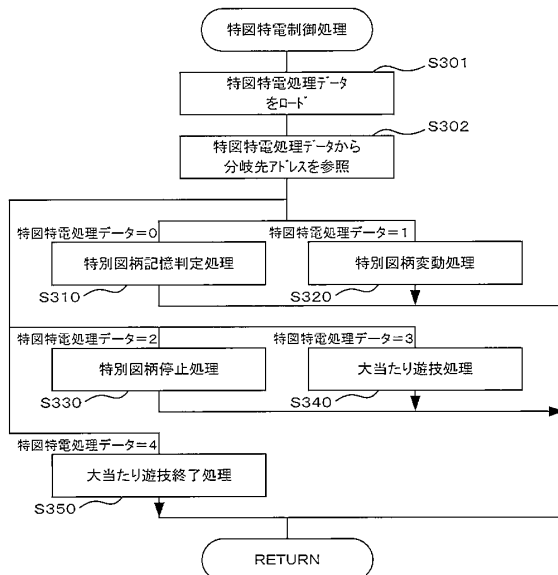
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

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

10

20

30

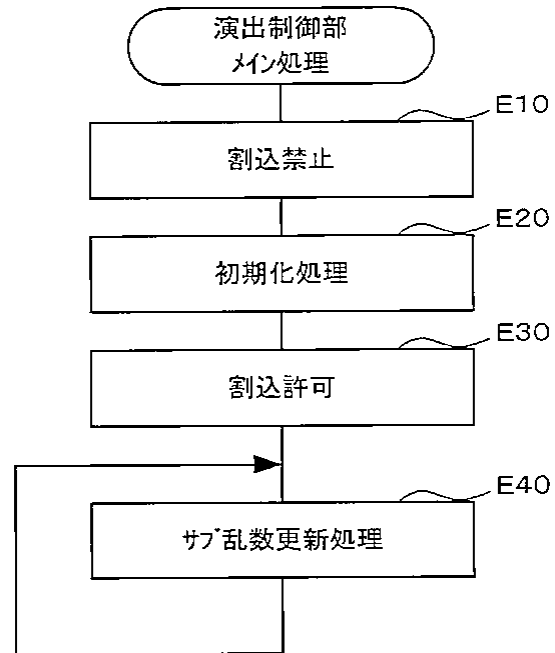
40

50

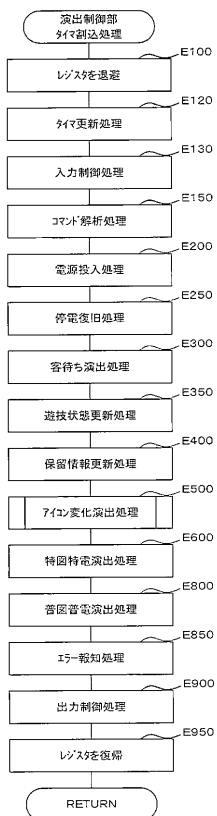
【図 9】

コマンド		名称	送信タイミング
MODE	DATA		
EAH	00H	大当たりA用 エンディング指定コマンド	各種大当たりの終了時
	01H	大当たりB用 エンディング指定コマンド	
	
ECH	00H	普通図柄記憶0指定コマンド	普通図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
	01H	普通図柄記憶1指定コマンド	
	02H	普通図柄記憶2指定コマンド	
	03H	普通図柄記憶3指定コマンド	
	04H	普通図柄記憶4指定コマンド	
EDH	00H	普通図柄0 普通図指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 普通図指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 普通図指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普通図指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普通図変動時間1 普通図変動指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普通図変動時間2 普通図変動指定コマンド	
EFH	各種補助遊技の開始時
	00H	当たり1用 オープニング指定コマンド	
	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	
FOH	各種補助遊技の終了時
	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	
	01H	低確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	
	03H	高確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
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	枠開放時
	11H	満杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 エラー指定コマンド	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 エラー解除指定コマンド	枠閉鎖時
	21H	満杯異常用 エラー解除指定コマンド	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 エラー解除指定コマンド	払出待機球充足時

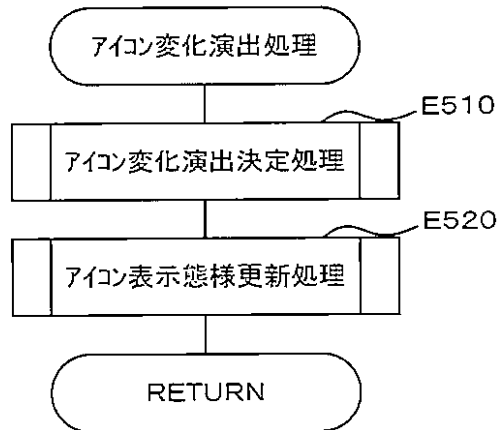
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

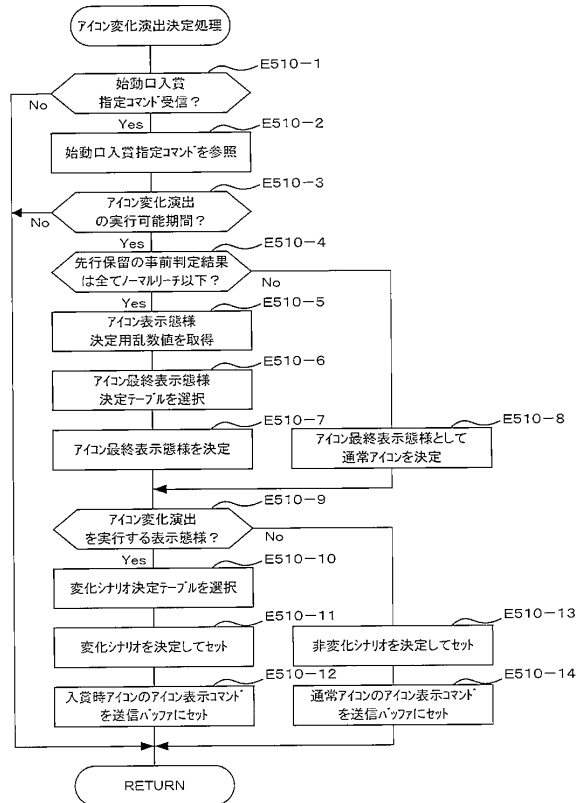
20

30

40

50

【図 13】



【図 14】

アイコン最終表示態様決定テーブル

始動口入賞指定コマンド	MODE	DATA	対応する演出内容(※参考)	選択率	アイコン最終表示態様
E6H/E7H	01H		リーチ演出等	100%	CDアイコン
E6H/E7H	02H		通常変動or短縮変動	70%	CDアイコン
			ノーマルリーチ(ハズレ)	30%	青キヤアイコン
E6H/E7H	03, 04H		SPリーチ(ハズレ)	30%	CDアイコン
				50%	青キヤアイコン
				20%	赤キヤアイコン
E6H/E7H	05, 06H		SPSPリーチ(ハズレ)	20%	CDアイコン
				60%	青キヤアイコン
				20%	赤キヤアイコン
E6H/E7H	07H, 08H		SPリーチ(大当たり)	50%	青キヤアイコン
				50%	赤キヤアイコン
E6H/E7H	09H, 0AH		SPSPリーチ(大当たり)	20%	青キヤアイコン
				80%	赤キヤアイコン
E6H/E7H	0BH		全回転リーチ(大当たり)	100%	虹キヤアイコン

10

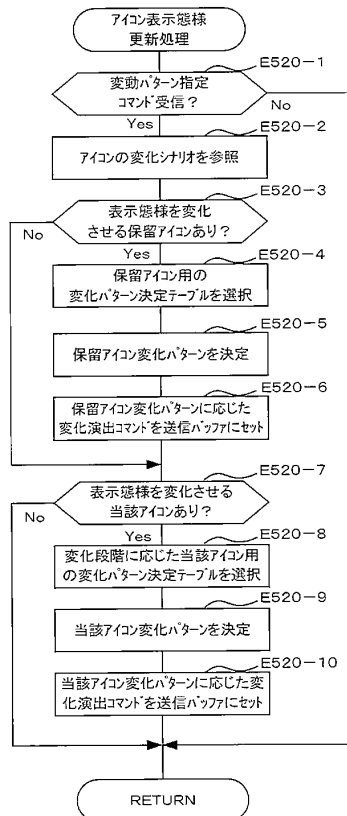
20

【図 15】

変化シナリオ決定テーブル

アイコン最終表示態様	保留数	選択率 (%)	変化シナリオ	更新態様(※参考)					
				更新変動					当該変動
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
青キヤアイコン	1	30%	シナリオ01	CD				CD	CD-青
		70%	シナリオ02	青				青	青
		15%	シナリオ03	CD			CD	CD	CD-青
		15%	シナリオ04	CD			CD	CD-青	青
	2	70%	シナリオ05	青			青	青	青
		15%	シナリオ06	CD			CD	CD	CD-青
		15%	シナリオ07	CD			CD	CD-青	青
		70%	シナリオ08	青			青	青	青
	3	15%	シナリオ09	CD			CD	CD	CD-青
		70%	シナリオ10	CD			CD-青	青	青
		15%	シナリオ11	青			青	青	青
		70%	シナリオ12	CD			CD	CD	CD-青
赤キヤアイコン	1	90%	シナリオ13	赤				赤	赤
		10%	シナリオ14	CD			CD	CD	CD-赤
		45%	シナリオ15	CD			CD	CD-青	青-赤
		10%	シナリオ16	赤			赤	赤	赤
	2	45%	シナリオ17	CD			CD	CD-青	青-赤
		45%	シナリオ18	CD			CD	CD-青	青-赤
		10%	シナリオ19	赤			赤	赤	赤
		45%	シナリオ20	CD			CD	CD-青	青-赤
	3	45%	シナリオ21	CD			CD	CD-青	青-赤
		10%	シナリオ22	赤			赤	赤	赤
		100%	シナリオ23	青			青	青	青-虹
		100%	シナリオ24	青			青	青	青-虹
虹キヤアイコン	1	100%	シナリオ25	青			青	青	青-虹
	4	100%	シナリオ26	青	青		青	青	青-虹

【図 16】



30

40

50

【図 17】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブル

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

【図 18】

当該アイコン用の1段階変化パターン決定テーブル

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

10

【図 19】

当該アイコン用の2段階変化パターン決定テーブル

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 20】

(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

20

(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

30

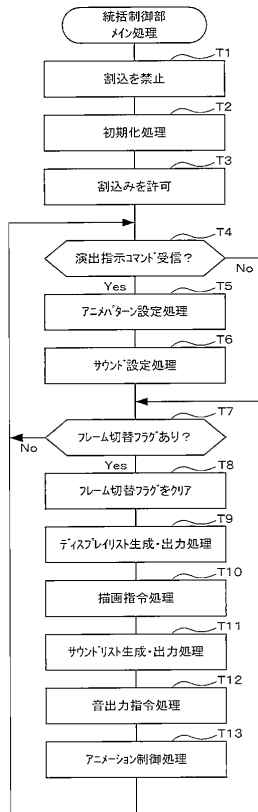
(d) アイコン表示態様とアイコン発生(変化)時の報知音との関係性

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

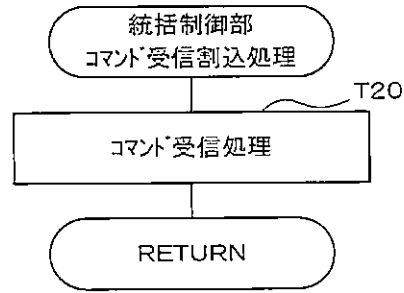
40

50

【図 2 1】



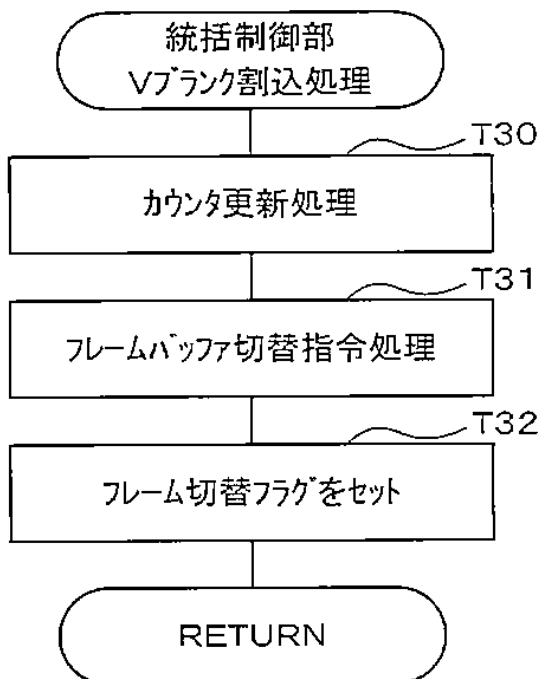
【図 2 2】



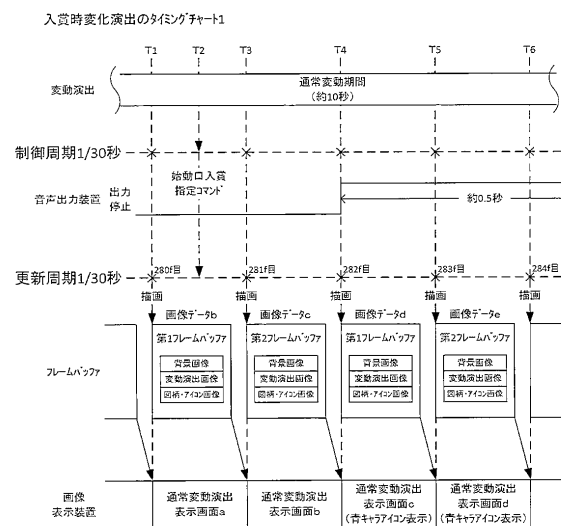
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

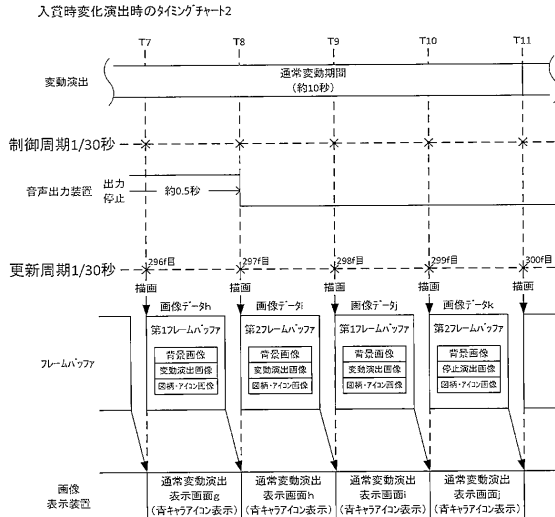


30

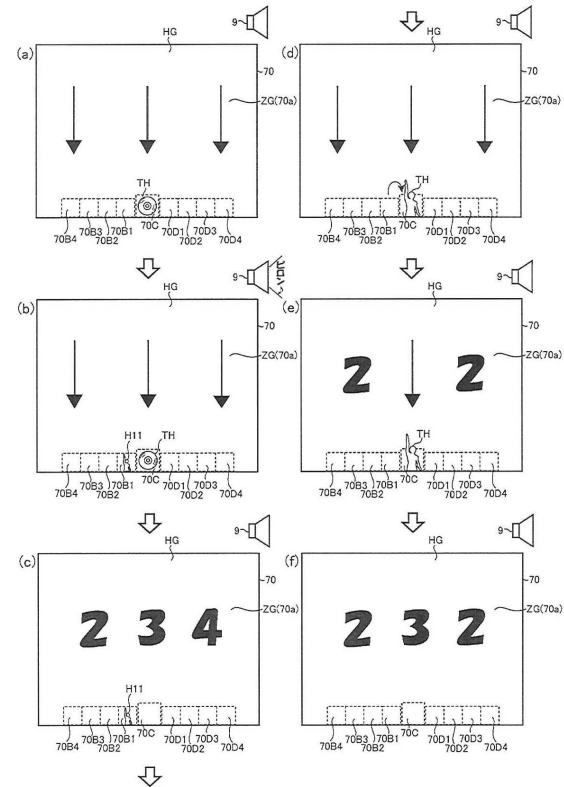
40

50

【図 25】



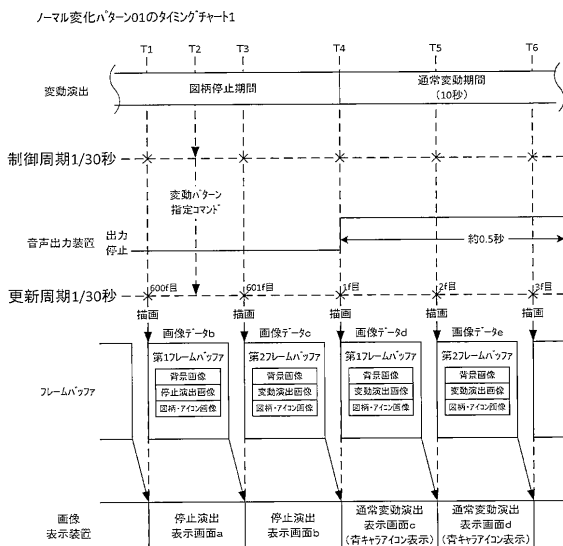
【図 26】



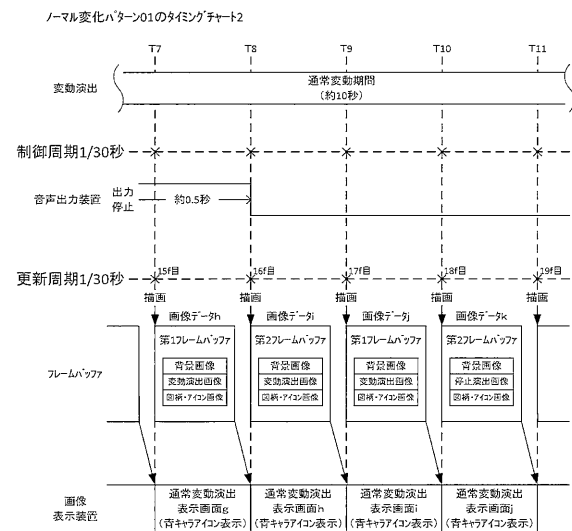
10

20

【図 27】



【図 28】

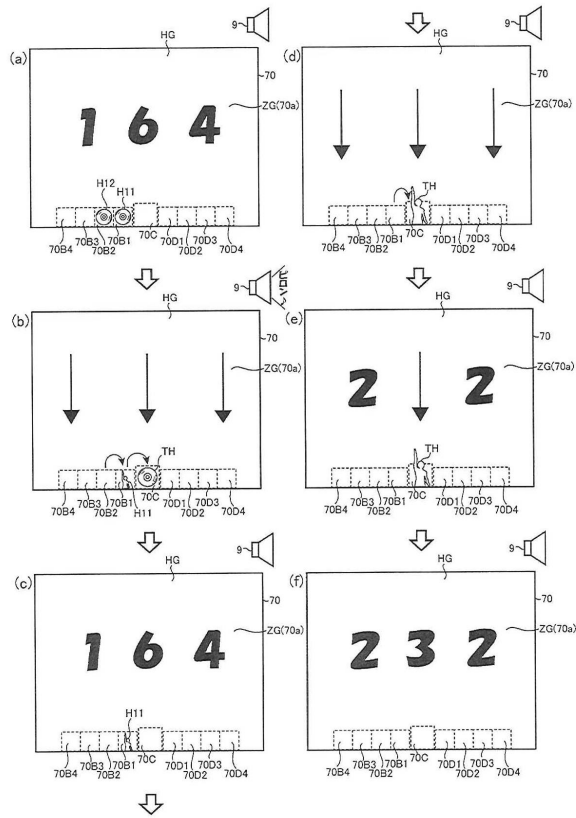


30

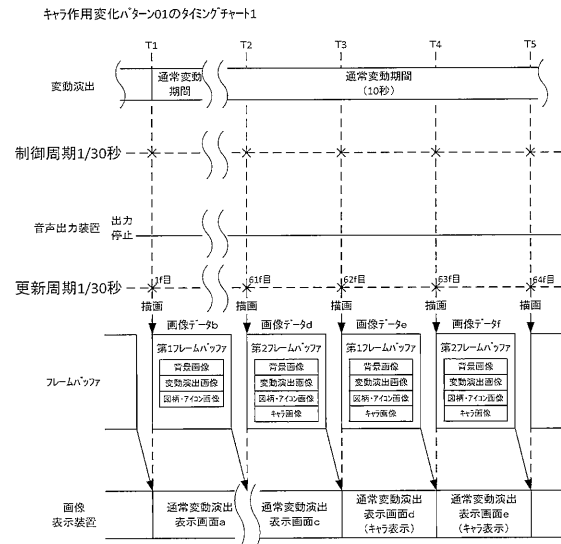
40

50

【図 29】



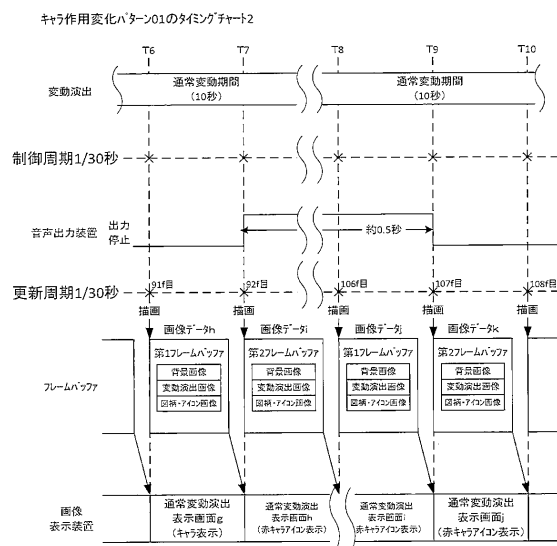
【図 30】



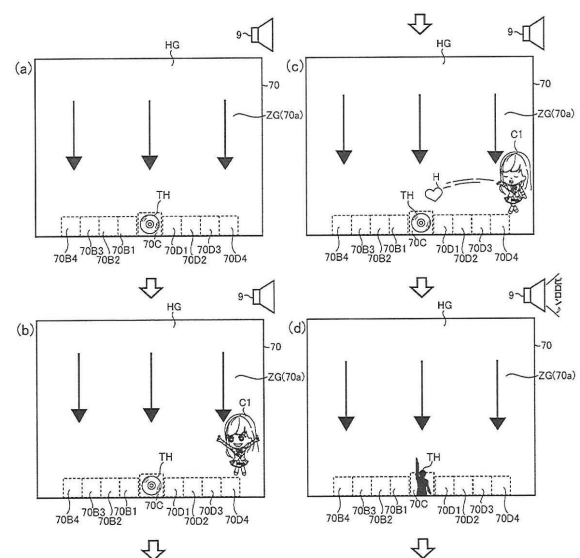
10

20

【図 31】



【図 32】

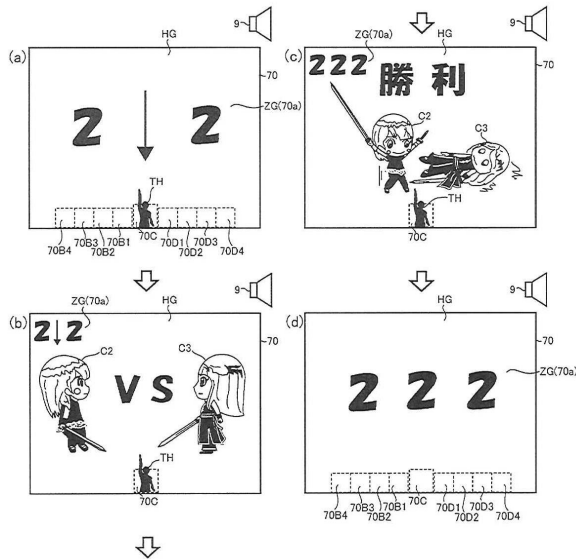


30

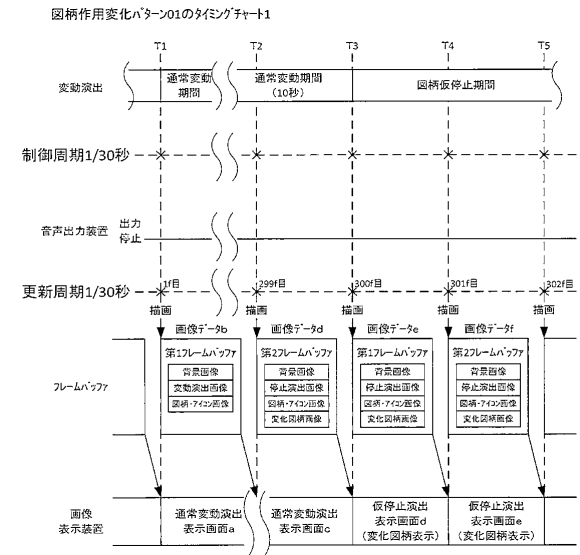
40

50

【図 3 3】



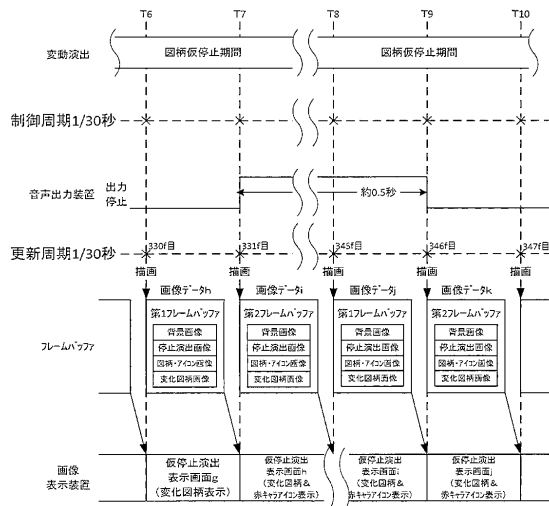
【図 3 4】



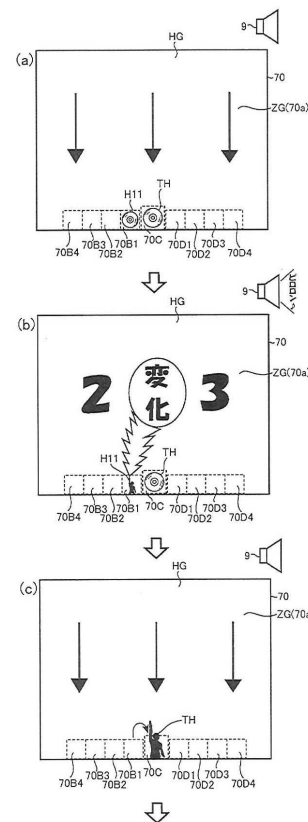
10

【図 3 5】

図柄作用変化パターン01のタイミングチャート2



【図 3 6】



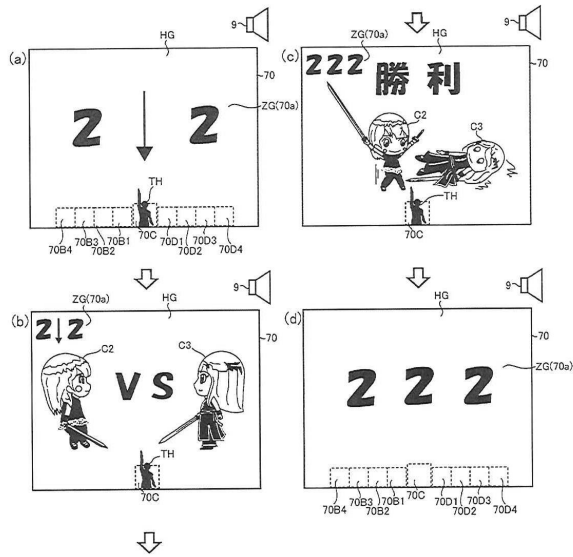
20

30

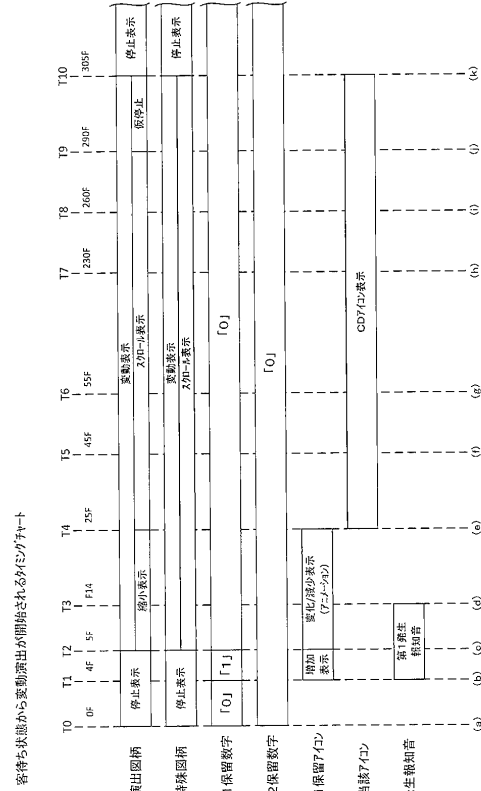
40

50

【図 37】



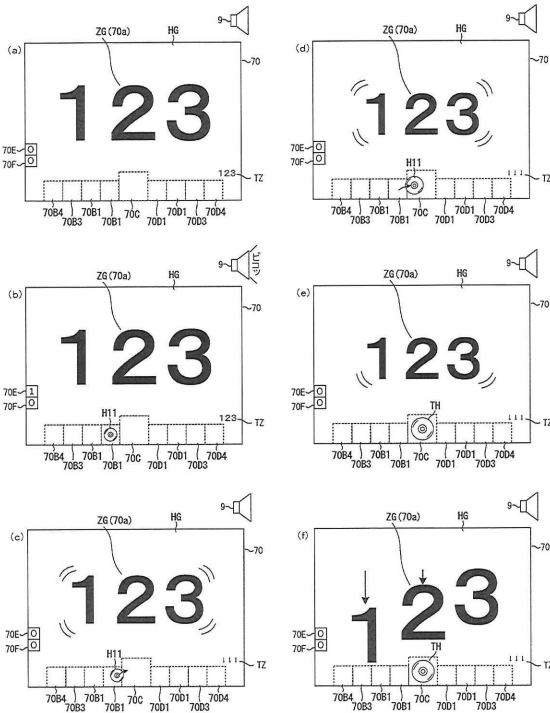
【図 38】



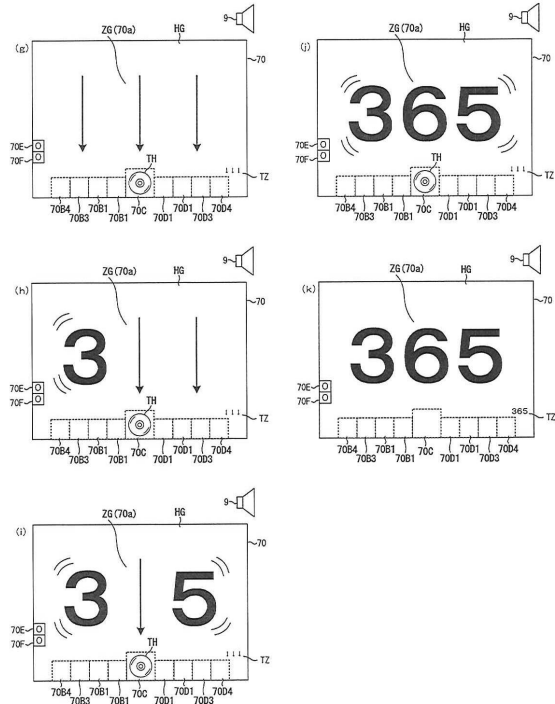
10

20

【図 39】



【図 40】



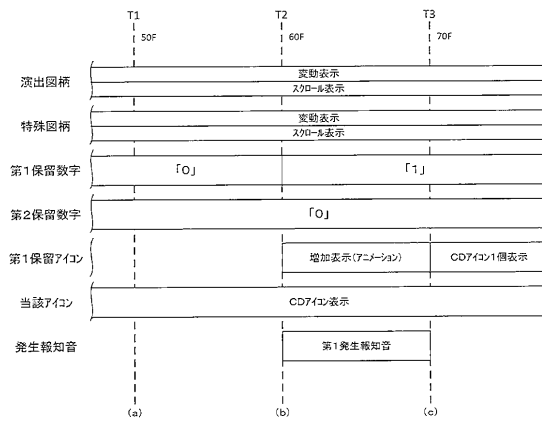
30

40

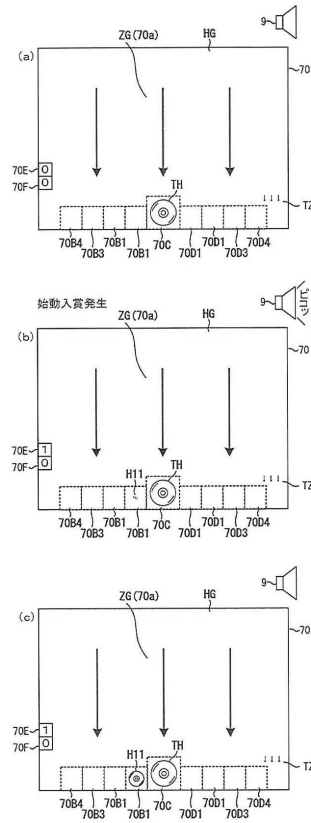
50

【図 4 1】

変動演出中に保留数が増加するタイミングチャート



【図 4 2】

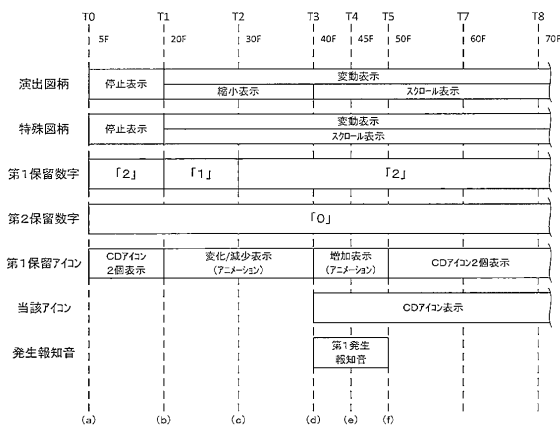


10

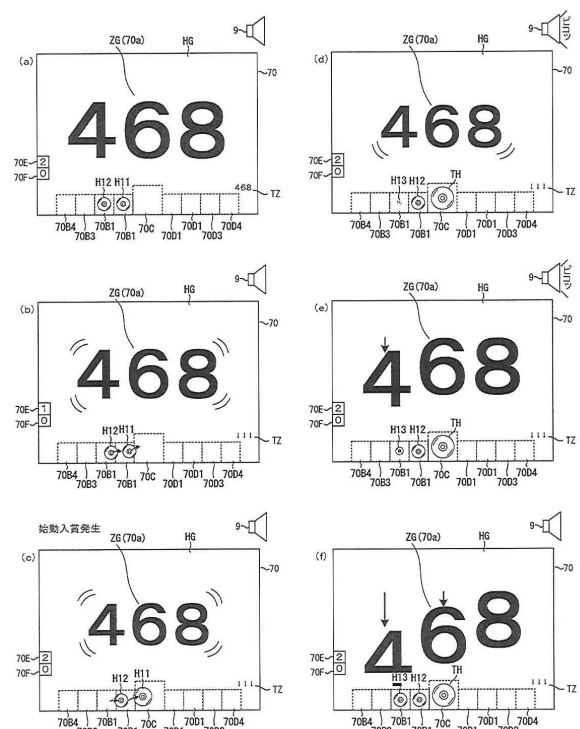
20

【図 4 3】

保留数が減少直後に増加するタイミングチャート



【図 4 4】



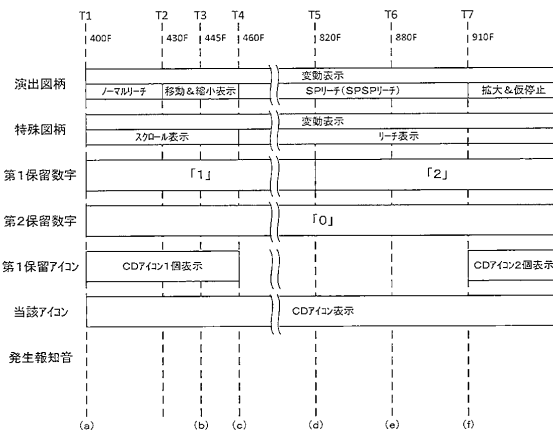
30

40

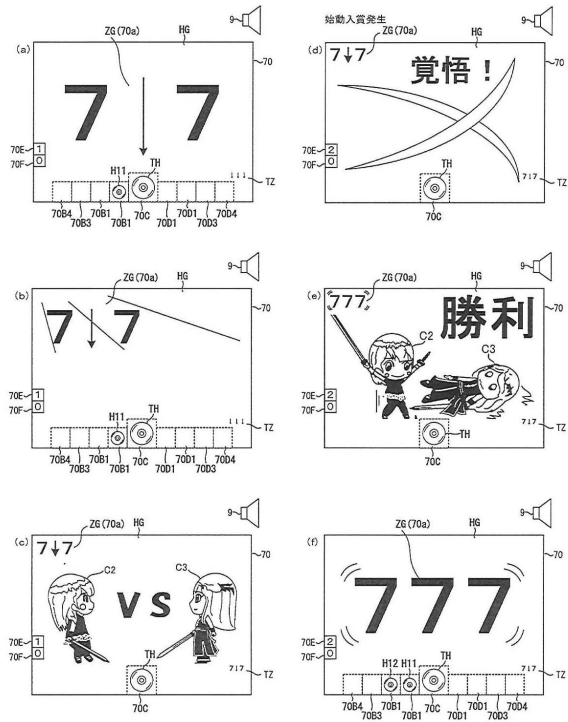
50

【図 45】

特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャート

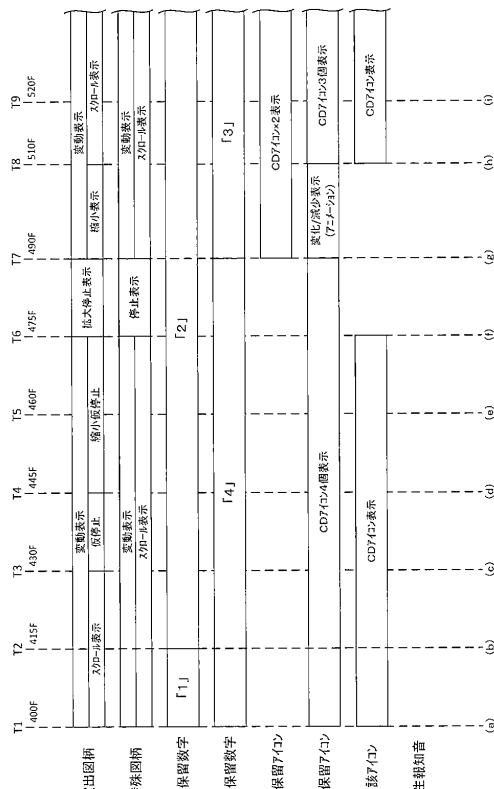


【図 46】

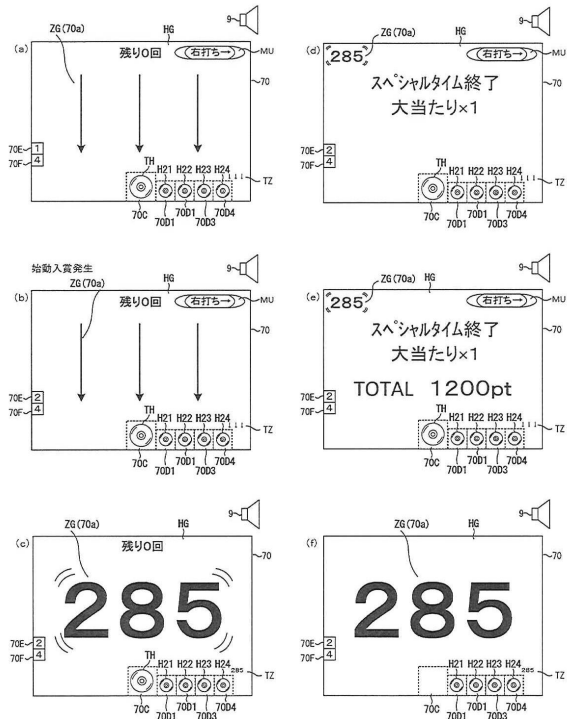


【図 47】

特定遊技状態終了後に保留数が増加するタイミングチャート



【図 48】



10

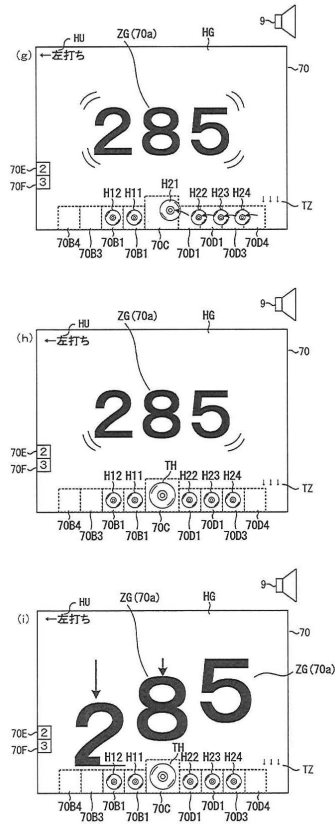
20

30

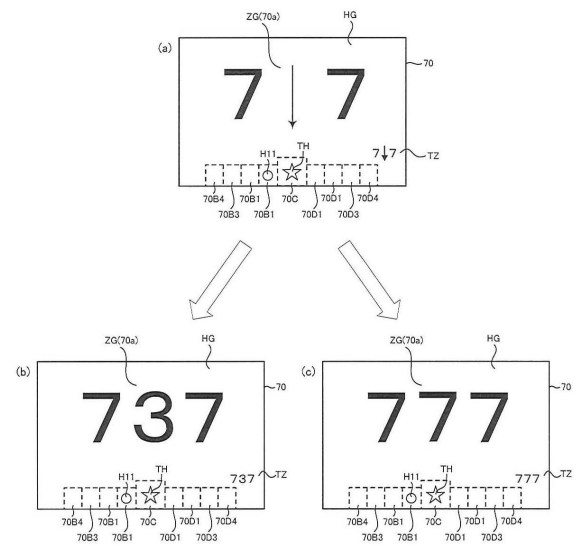
40

50

【図 49】



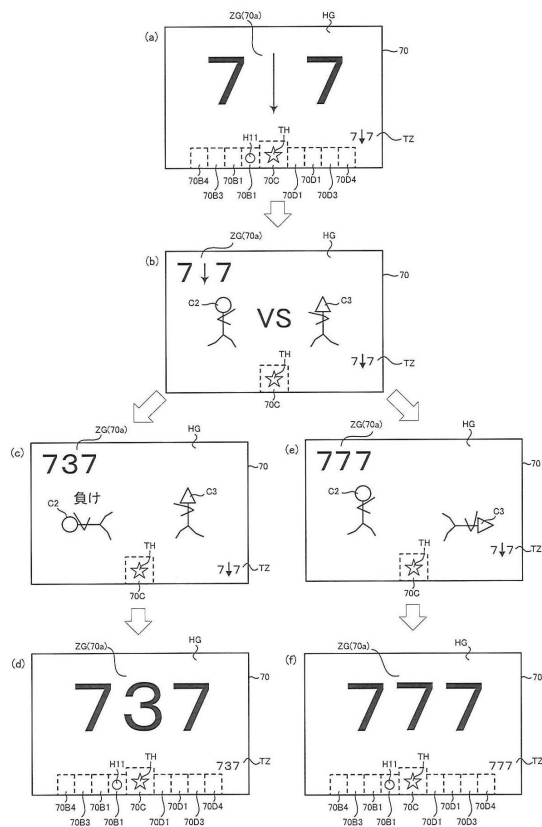
【図 50 - 1】



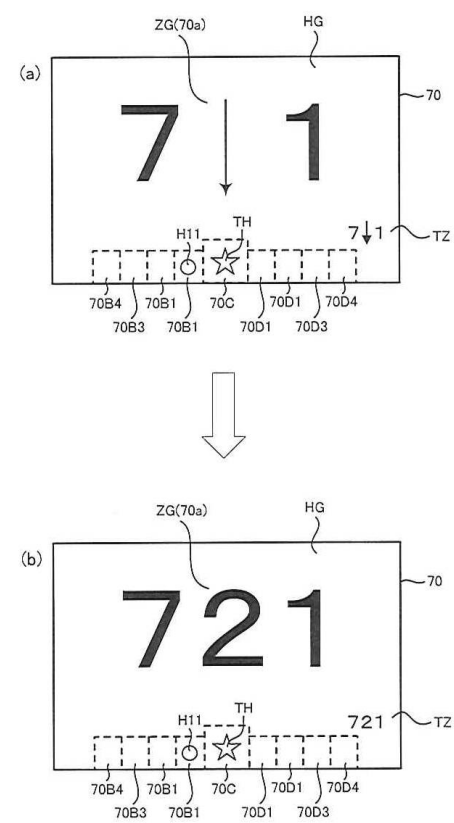
10

20

【図 50 - 2】



【図 50 - 3】

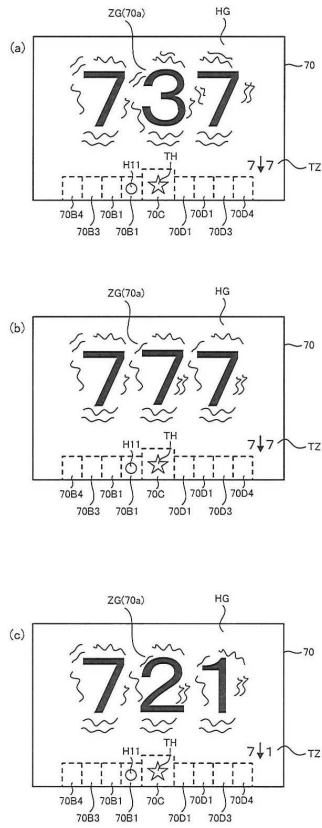


30

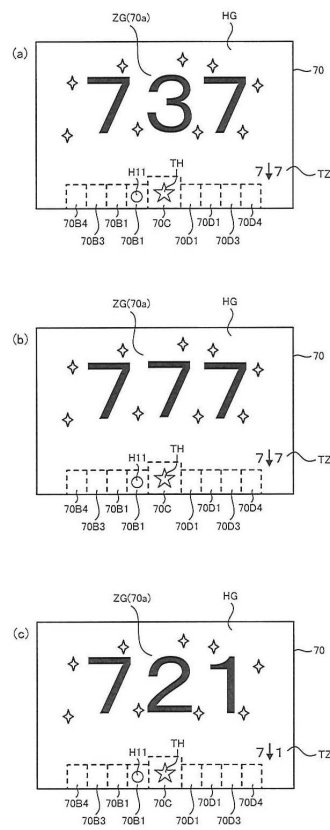
40

50

【図 5 1 - 1】



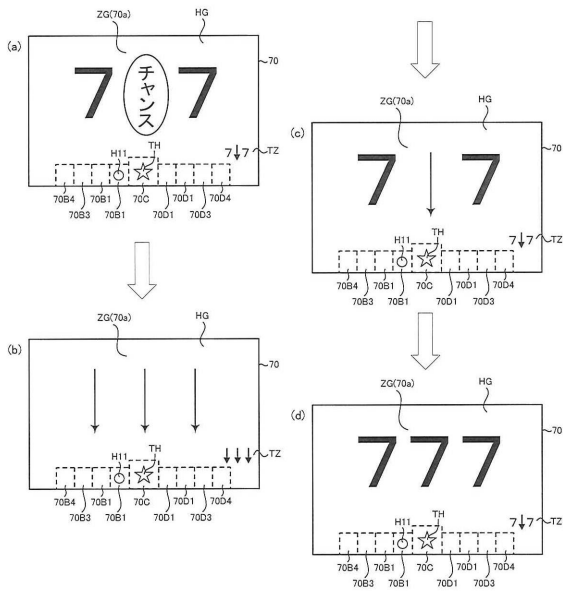
【図 5 1 - 2】



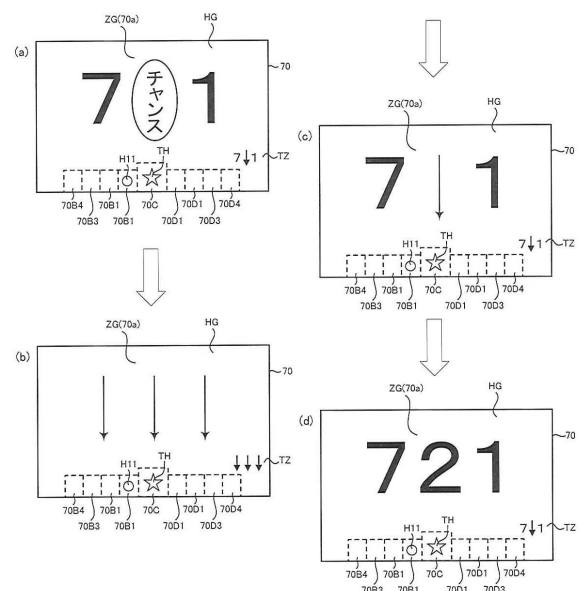
10

20

【図 5 2 - 1】



【図 5 2 - 2】

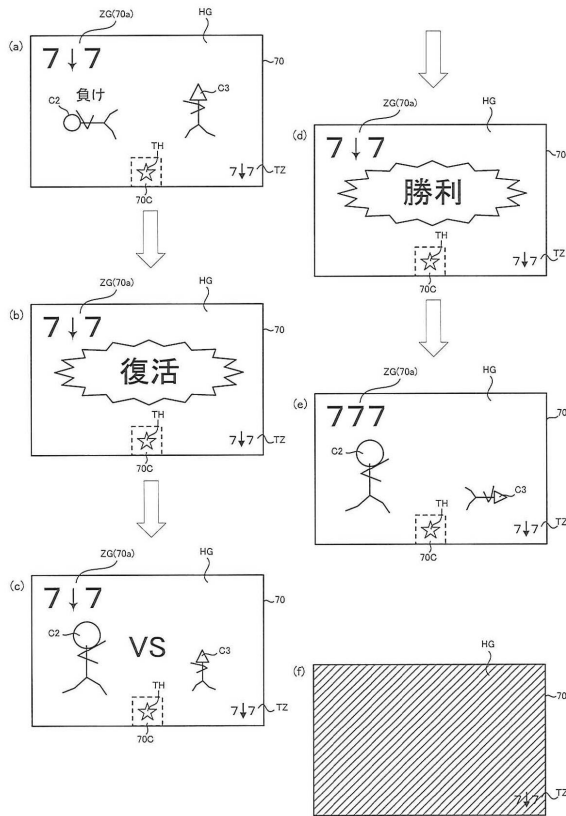


30

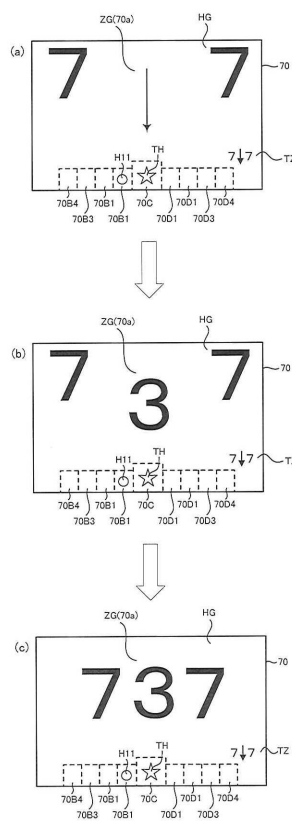
40

50

【図 5 3】



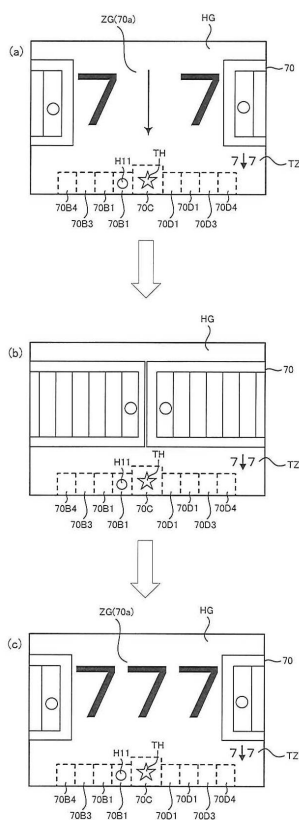
【図 5 4 - 1】



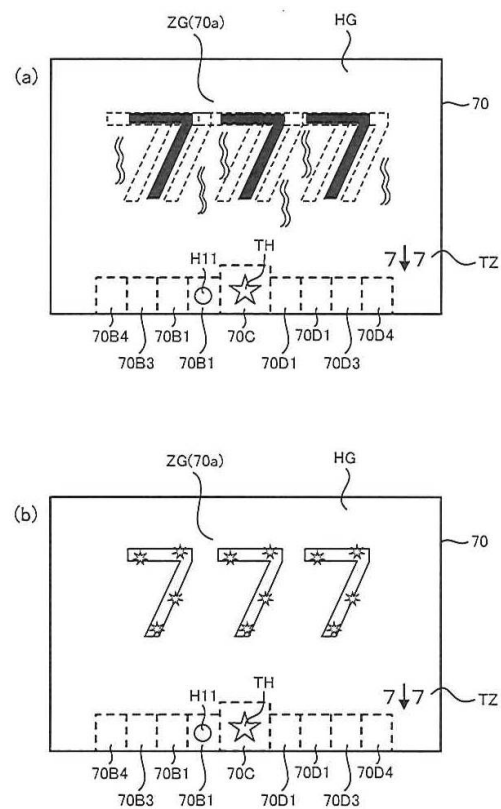
10

20

【図 5 4 - 2】



【図 5 4 - 3】

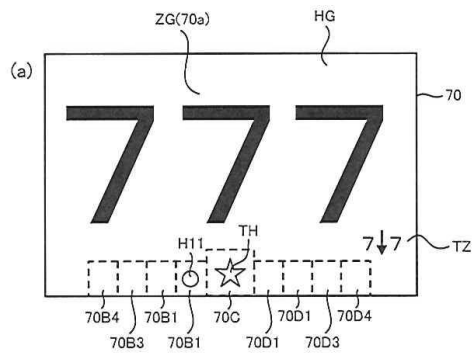
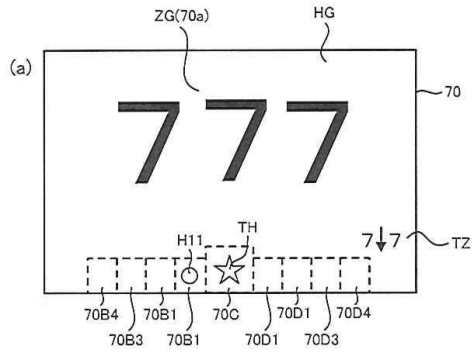


30

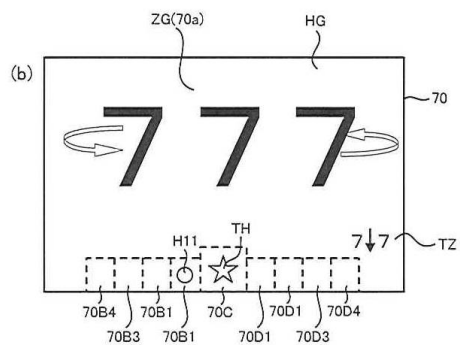
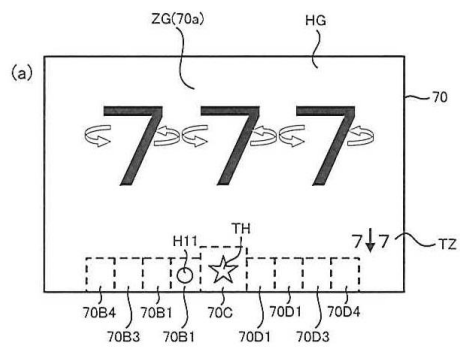
40

50

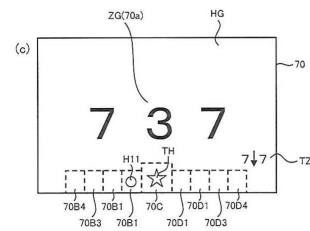
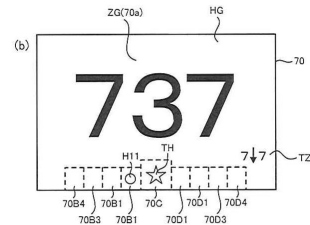
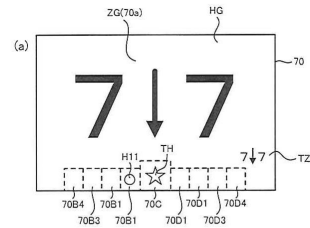
【図 5 4 - 4】



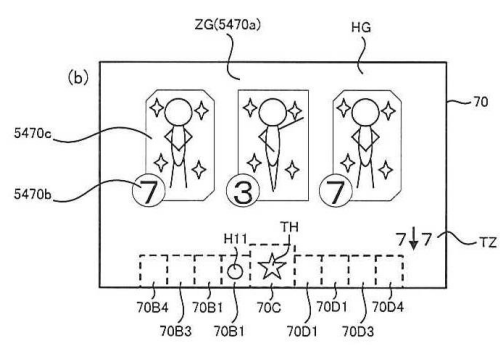
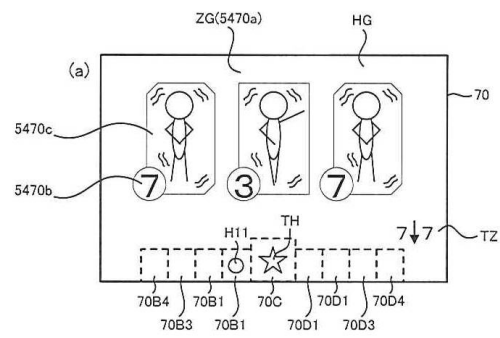
【図 5 4 - 6】



【図 5 4 - 5】



【図 5 4 - 7】



10

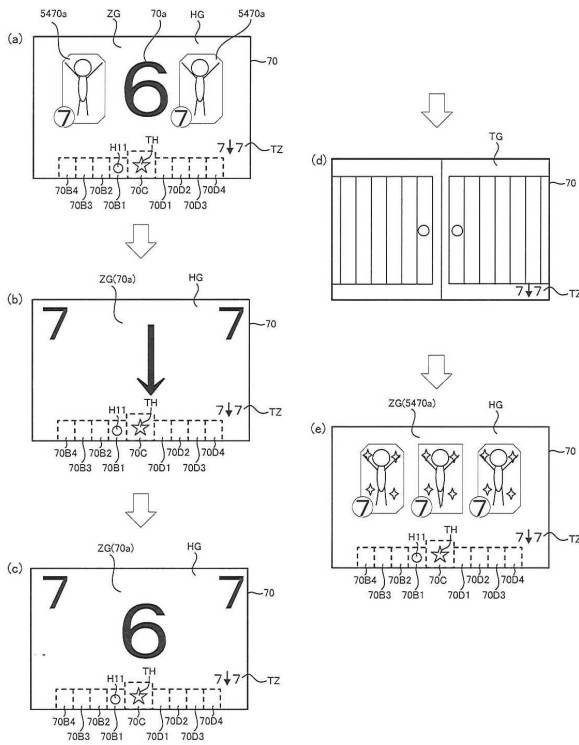
20

30

40

50

【図 54 - 8】



【図 55 - 1】

変動パターン	第1表示態様	付加演出			選択率
		復活演出	継続演出	変動終了示唆演出	
変動パターン1 A	非リーチ (ハズレ)	—	—	—	85%
変動パターン1 B		—	—	○	5%
変動パターン1 C		—	○	—	10%
変動パターン2 A	ノーマルリーチ (ハズレ)	—	—	○	70%
変動パターン2 B		—	○	—	5%
変動パターン2 C		—	○	—	25%
変動パターン3 A	Sリーチ (ハズレ) バットが覆目(20%)	○	—	○	60%
変動パターン3 B		○	—	○	10%
変動パターン3 C		—	—	—	30%
変動パターン4 A	ノーマルリーチ (大当たり)	—	—	○	15%
変動パターン4 B		—	○	○	65%
変動パターン4 C		—	—	—	20%
変動パターン5 A	Sリーチ (大当たり) バットが覆目(50%)	—	—	○	20%
変動パターン5 B		○	—	○	65%
変動パターン5 C		○	—	—	15%

低確変動パターンテーブル

【図 55 - 2】

変動パターン	第1表示態様	付加演出			選択率
		復活演出	継続演出	変動終了示唆演出	
変動パターン1 A	非リーチ (ハズレ)	—	—	—	85%
変動パターン1 B		—	—	○	5%
変動パターン1 C		—	○	—	10%
変動パターン2 A	ノーマルリーチ (ハズレ)	—	—	○	65%
変動パターン2 B		—	○	—	5%
変動パターン2 C		—	○	—	30%
変動パターン3 A	Sリーチ (ハズレ) バットが覆目(20%)	—	—	○	60%
変動パターン3 B		○	—	○	5%
変動パターン3 C		○	—	—	25%
変動パターン4 A	ノーマルリーチ (大当たり)	—	—	○	15%
変動パターン4 B		—	○	○	60%
変動パターン4 C		—	○	—	25%
変動パターン5 A	Sリーチ (大当たり) バットが覆目(50%)	—	—	○	15%
変動パターン5 B		○	—	○	65%
変動パターン5 C		○	—	—	20%

高確変動パターンテーブル

【図 56 - 1】

変動パターン	第1表示態様	付加演出			選択率
		復活演出	継続演出	変動終了示唆演出	
変動パターン1 A	非リーチ (ハズレ)	—	—	—	80%
変動パターン1 B		—	—	○	10%
変動パターン1 C		—	○	—	10%
変動パターン2 A	ノーマルリーチ (ハズレ)	—	—	○	65%
変動パターン2 B		—	○	—	10%
変動パターン2 C		—	○	—	25%
変動パターン3 A	Sリーチ (ハズレ) バットが覆目(20%)	—	—	○	55%
変動パターン3 B		○	—	○	15%
変動パターン3 C		○	—	—	30%
変動パターン4 A	ノーマルリーチ (大当たり)	—	—	○	25%
変動パターン4 B		—	○	○	55%
変動パターン4 C		—	○	—	20%
変動パターン5 A	Sリーチ (大当たり) バットが覆目(50%)	—	—	○	15%
変動パターン5 B		○	—	○	70%
変動パターン5 C		○	—	—	15%

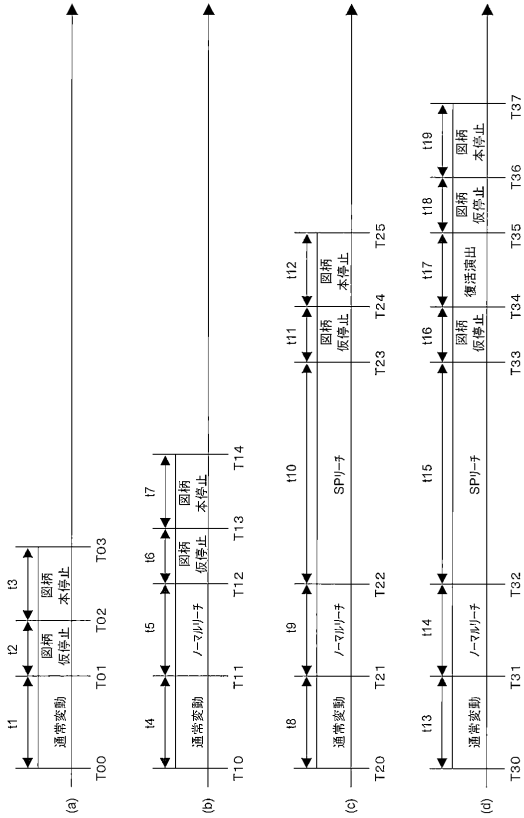
少保留変動パターンテーブル

【図 5 6 - 2】

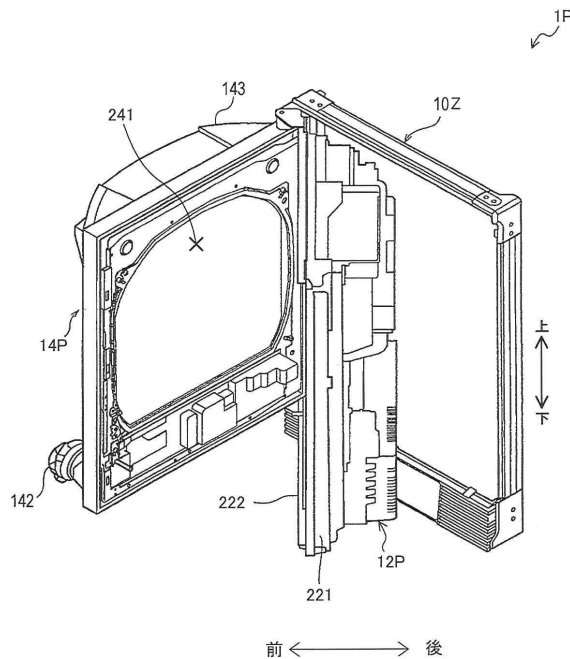
変動パターン	第 1 表示態様	付加演出			第 2 表示態様	選択率
		復活演出	擬似連演出	変動終了示唆演出		
変動パターン 1 A	非リーチ (ハズレ)	—	—	—	非リーチハズレ 示唆態様	88%
変動パターン 1 B		—	—	○		2%
変動パターン 1 C		—	○	—		10%
変動パターン 2 A	ノーマルリーチ (ハズレ)	—	—	○	リーチハズレ 示唆態様	67%
変動パターン 2 B		—	○	—		3%
変動パターン 2 C		—	○	—		20%
変動パターン 3 A	SPリーチ (ハズレ) バットが演出 (50%)	○	—	○	リーチハズレ 示唆態様	62%
変動パターン 3 B		—	—	—		3%
変動パターン 3 C		○	—	—		25%
変動パターン 4 A	ノーマルリーチ (大当たり)	—	—	○	大当たり 示唆態様	55%
変動パターン 4 B		—	○	—		20%
変動パターン 4 C		—	○	—		25%
変動パターン 5 A	SPリーチ (大当たり) バットが演出 (50%)	—	—	○	大当たり 示唆態様	20%
変動パターン 5 B		○	—	—		60%
変動パターン 5 C		○	—	—		20%

多保留変動パターンテーブル

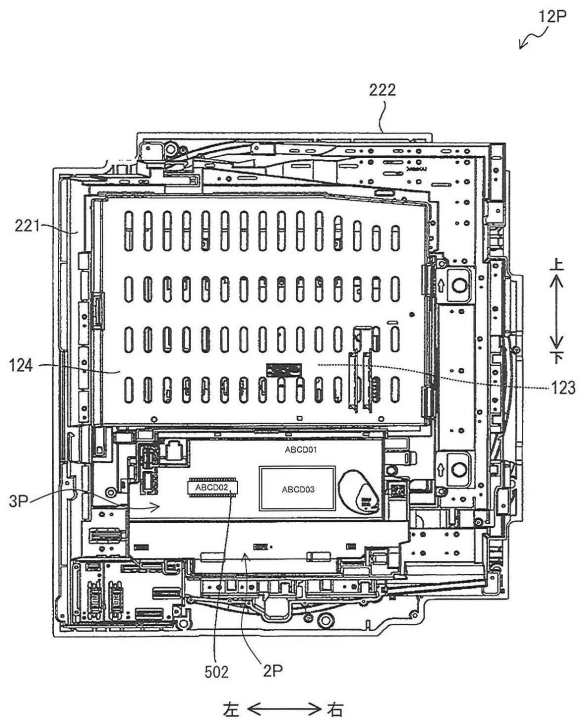
【図 5 7】



【図 5 8】



【図 5 9】



10

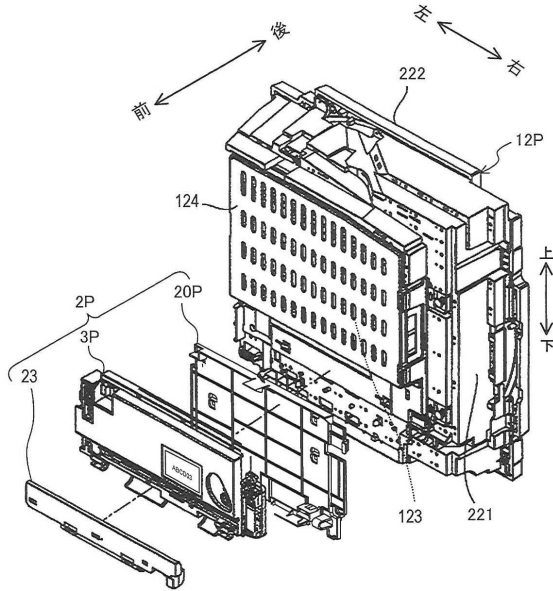
20

30

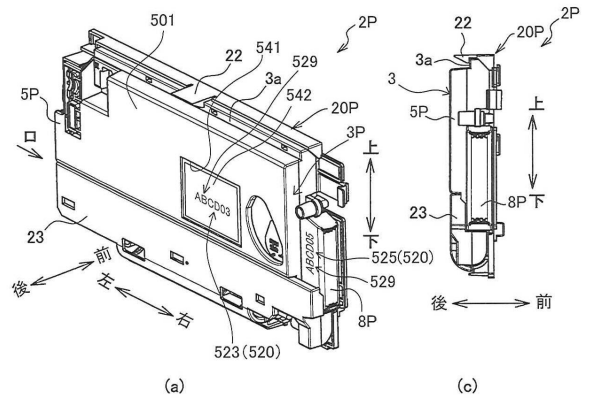
40

50

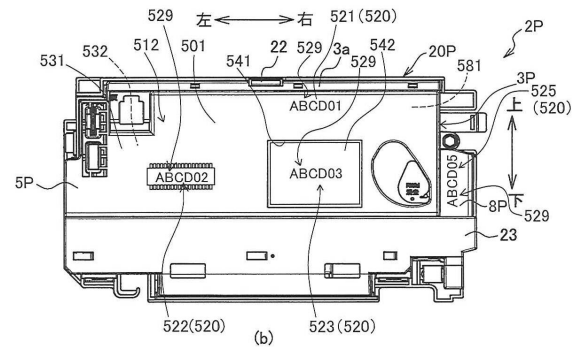
【図 60】



【図 61】

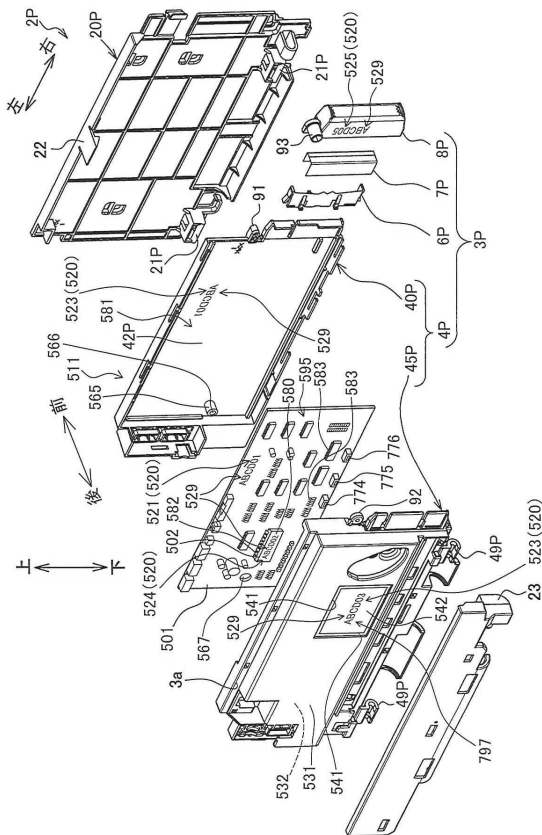


10

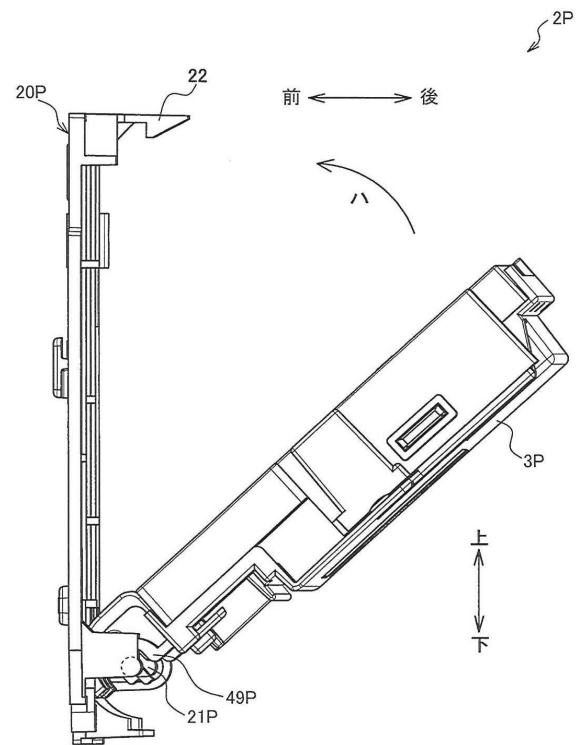


20

【図 62】



【図 63】

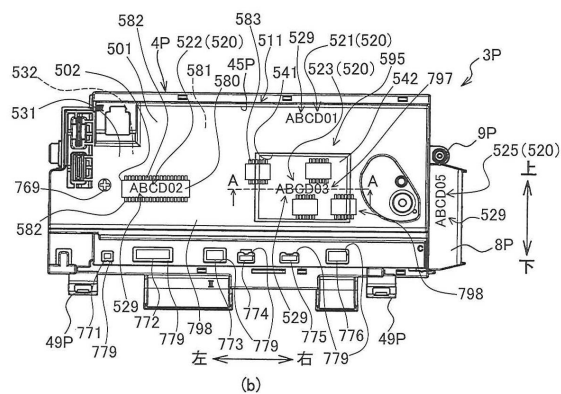
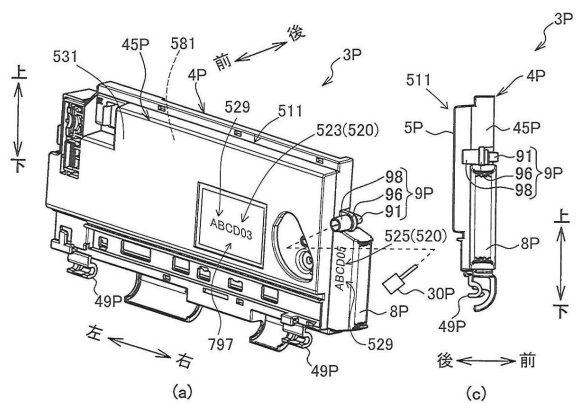


30

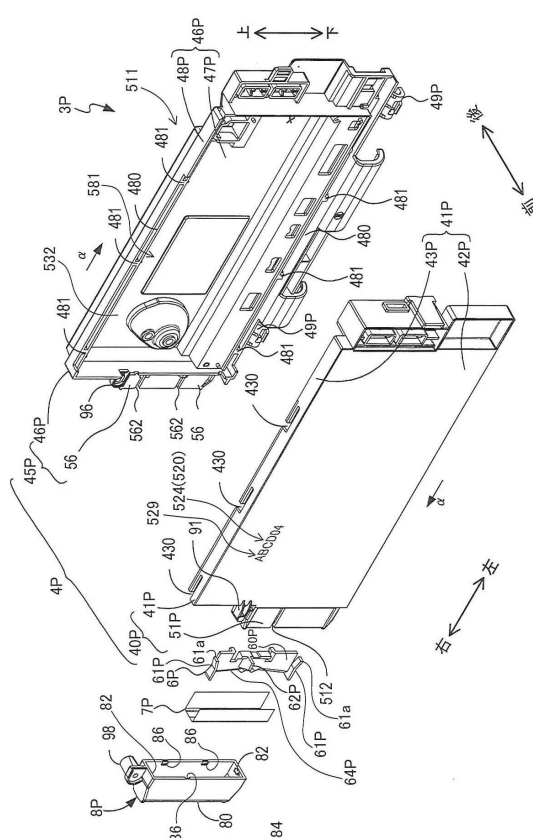
40

50

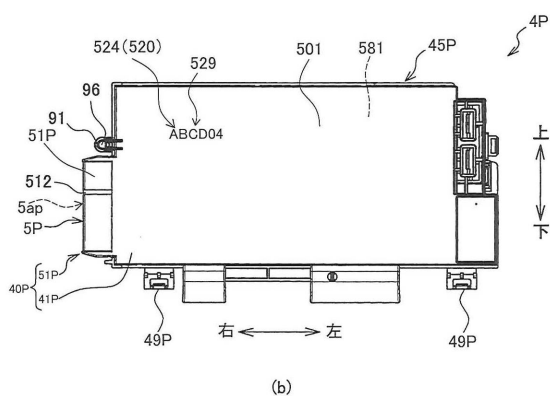
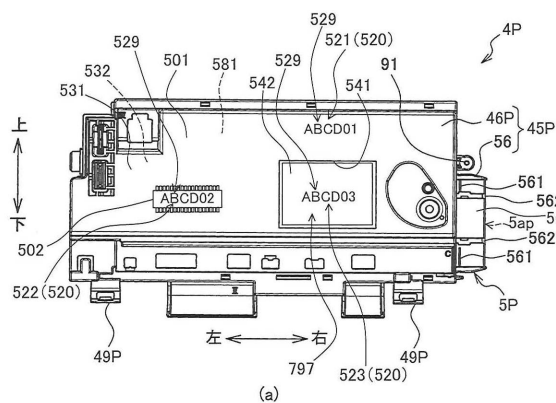
【 図 6 4 】



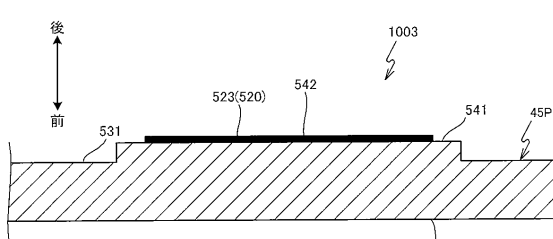
【 図 6 5 】



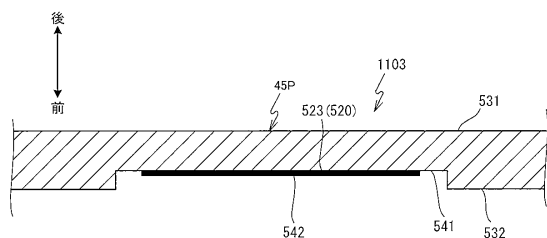
【 図 6 6 】



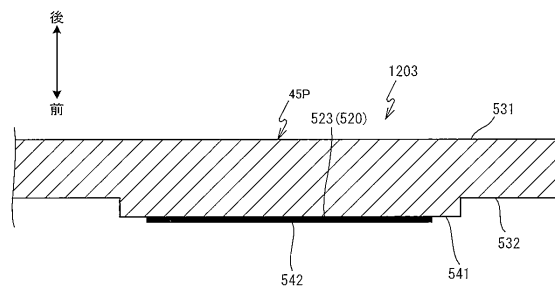
【 図 6 7 】



【圖 68】

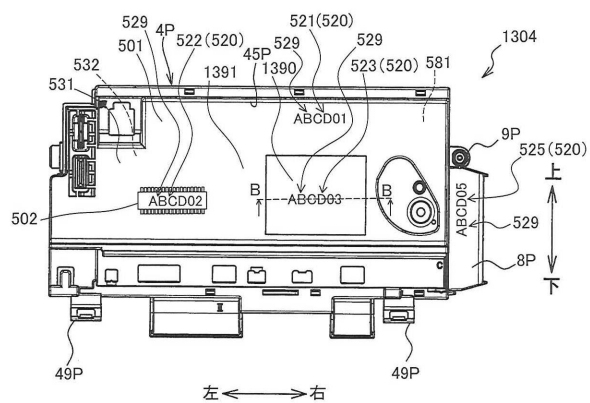


【圖 6 9】

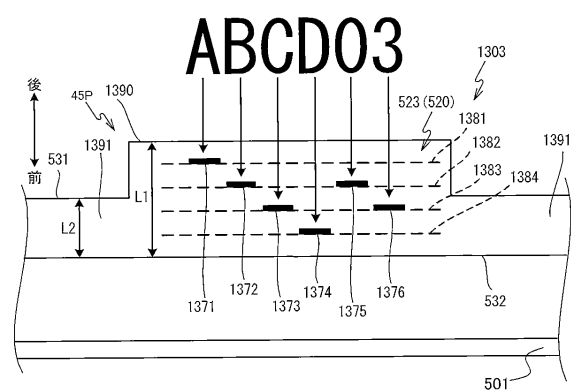


10

【 図 7 0 】



【圖 7 1】



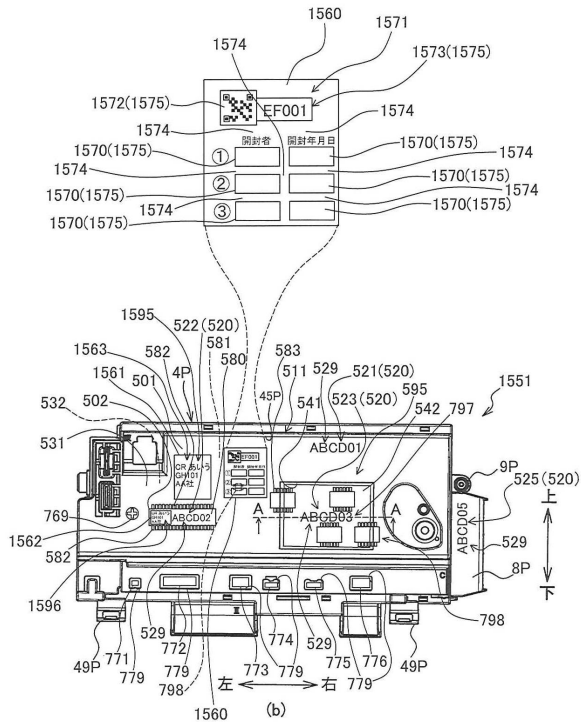
20

30

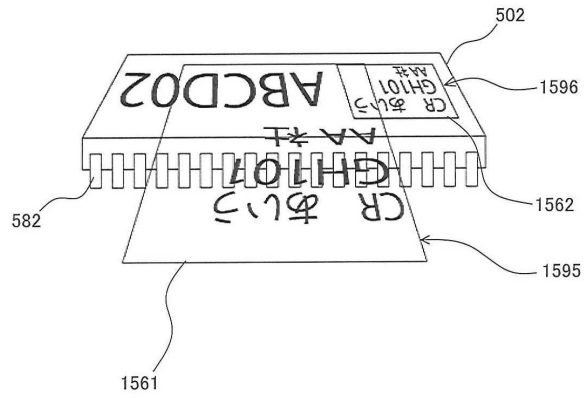
40

50

【図 7 2】



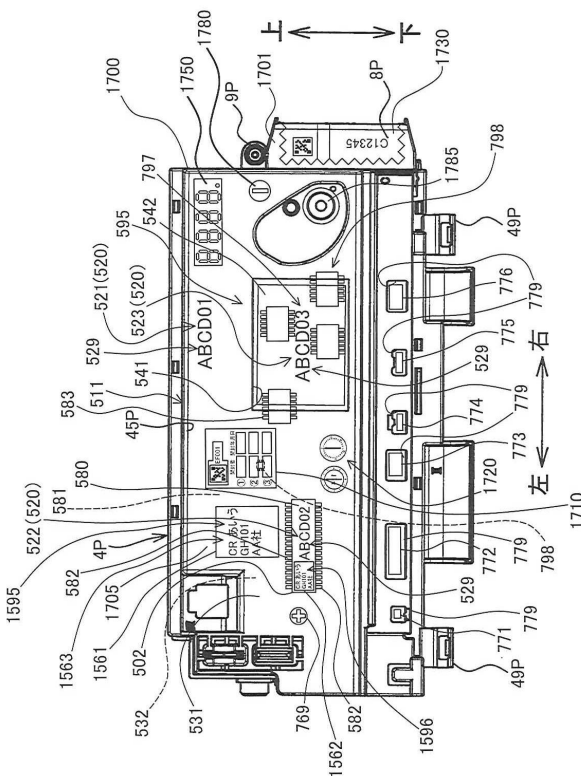
【図 7 3】



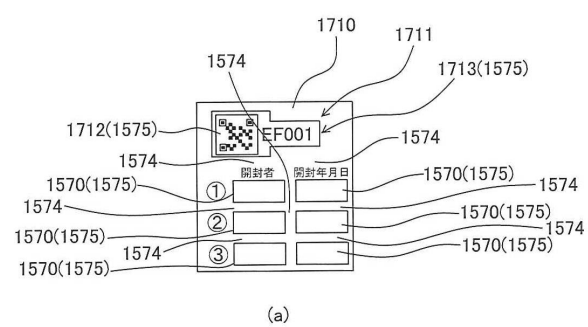
10

20

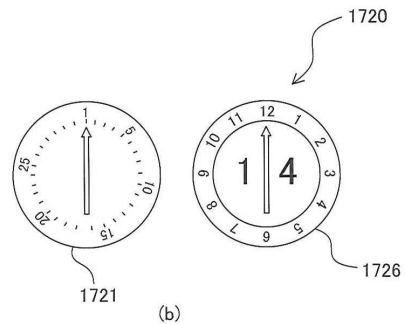
【図 7 4 - 1】



【図 7 4 - 2】



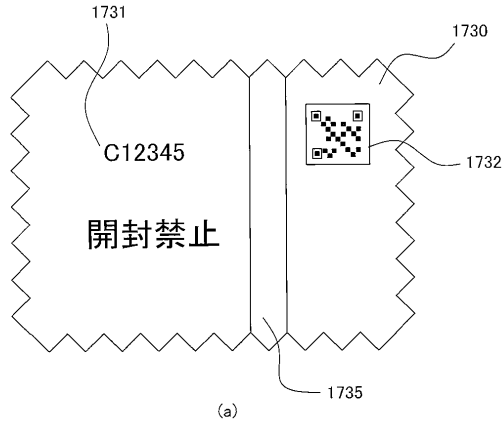
30



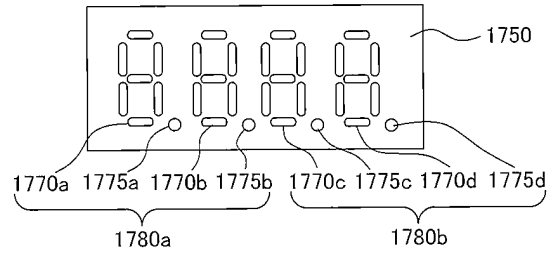
40

50

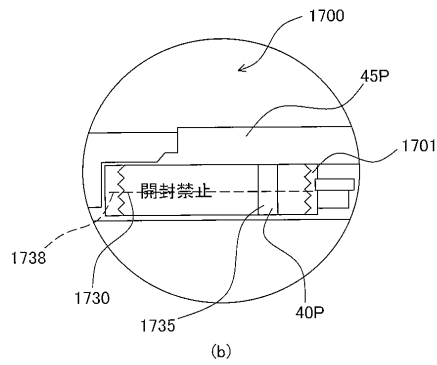
【 図 7 4 - 3 】



【 図 7 4 - 4 】



10



20

【 図 7 4 - 5 】

[illegible]

【 図 7 4 - 6 】

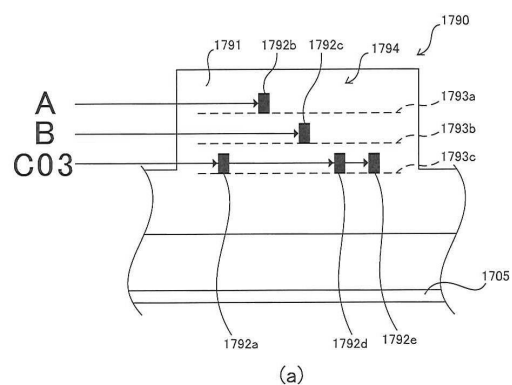
設定	情報表示部	大当り回数 (a)	第1流出回数 (b)	大当たりするとき 第1流出回数 (c) (a × b)	ハズレのとき 第1流出回数 (d) (1 - a) × b	組合せ第1流出出現率 (c + d) (c / (c + d))	第1流出確率 (e / (c + e))
第1設定 (低確率)	「1」点灯	300分の1	506	0.1667% (600分の1)	0.1667% (300分の229)	0.1661%	50.085
第2設定	「2」点灯	250分の1	506	0.1724% (580分の1)	0.1667% (250分の289)	0.1669%	50.935
第3設定	「3」点灯	200分の1	506	0.1787% (560分の1)	0.1667% (200分の279)	0.1667%	51.815
第4設定	「4」点灯	170分の1	506	0.1859% (540分の1)	0.1667% (170分の269)	0.1665%	52.725
第5設定	「5」点灯	150分の1	506	0.1921% (520分の1)	0.1667% (150分の259)	0.1663%	53.675
第6設定	「6」点灯	125分の1	506	0.2008% (500分の1)	0.1667% (125分の249)	0.1660%	54.645

30

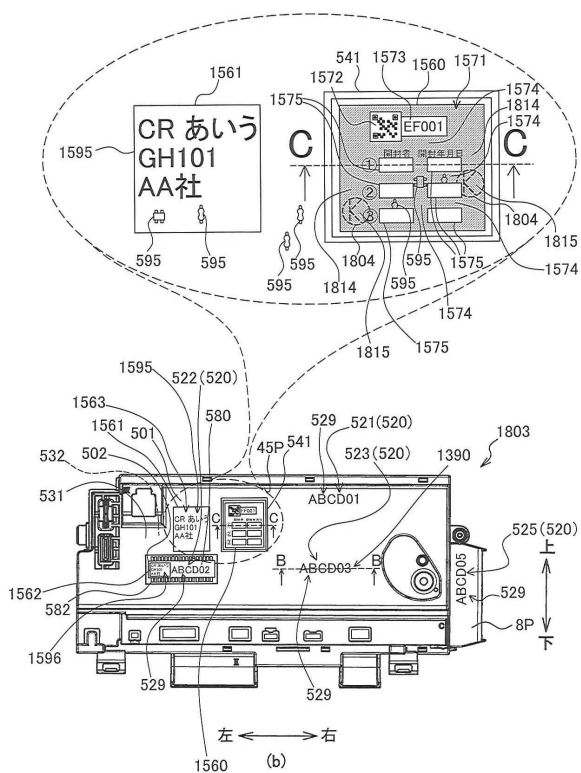
40

50

【图 7 4 - 7】



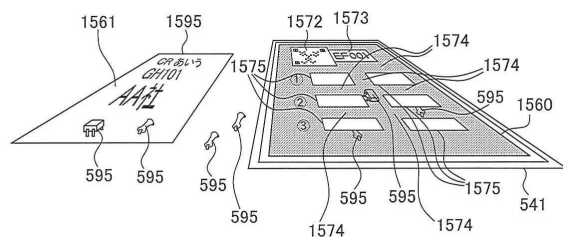
【图 7 5 - 1】



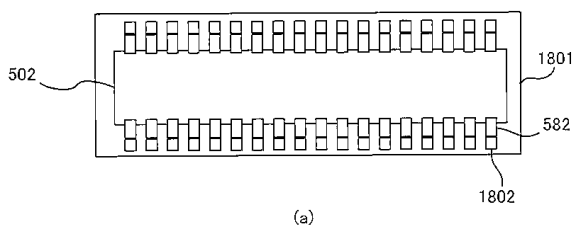
10

20

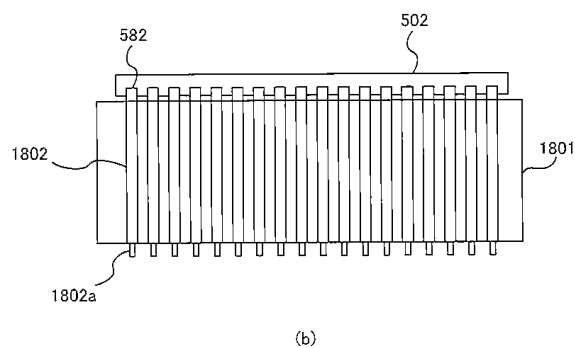
【 図 7 5 - 2 】



【 図 7 5 - 3 】

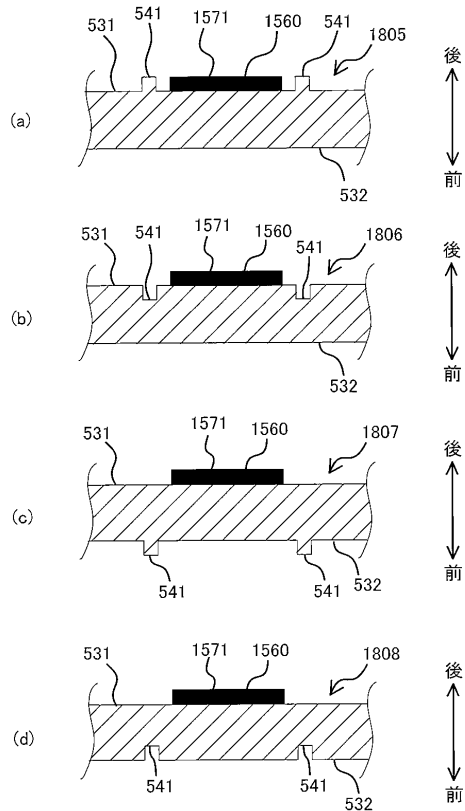


30

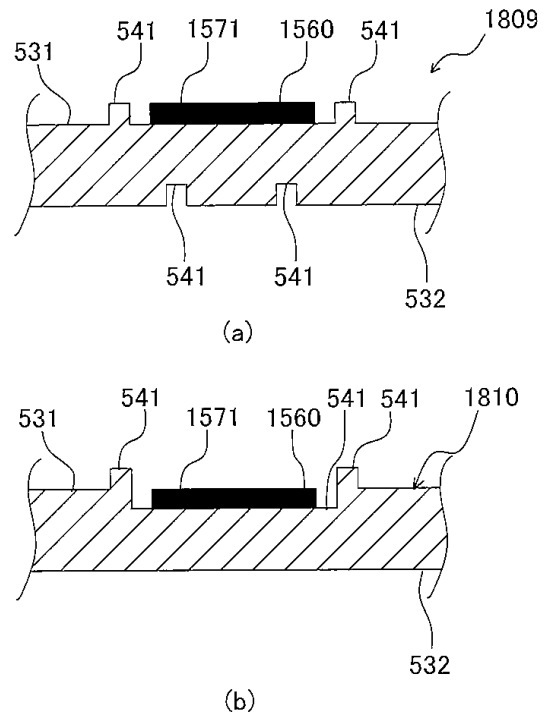


40

【図 75 - 4】



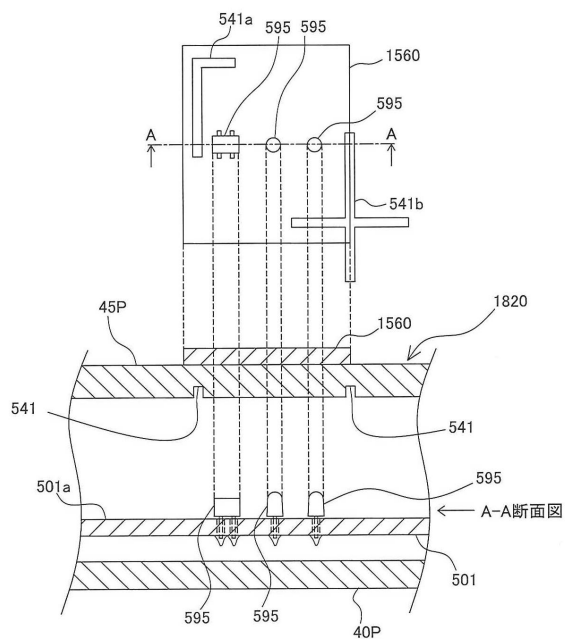
【図 75 - 5】



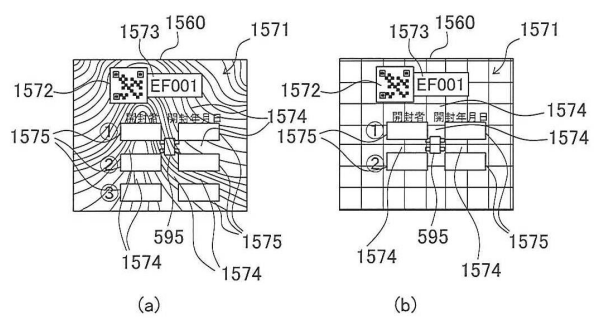
10

20

【図 75 - 6】



【図 75 - 7】

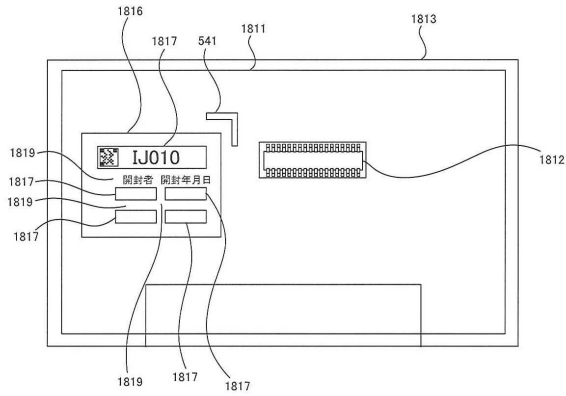


30

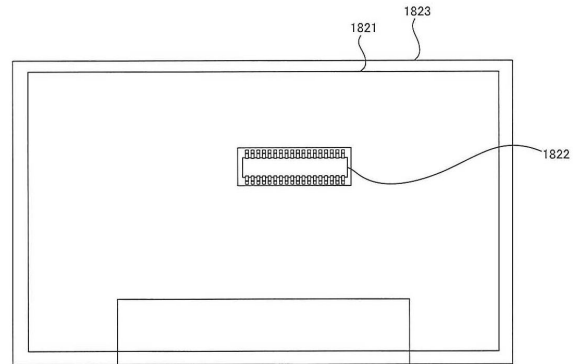
40

50

【 図 7 5 - 8 】

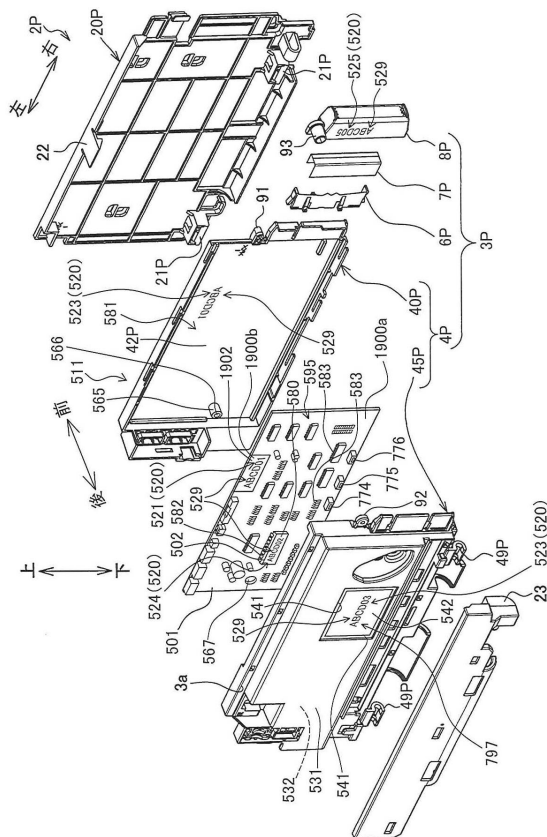


【圖 7 5 - 9】

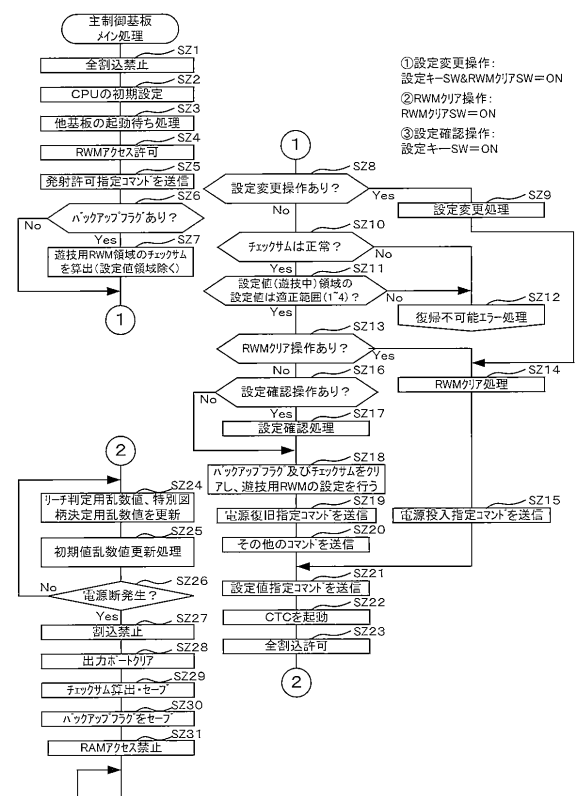


10

【 図 7 6 】



【圖 7 7】



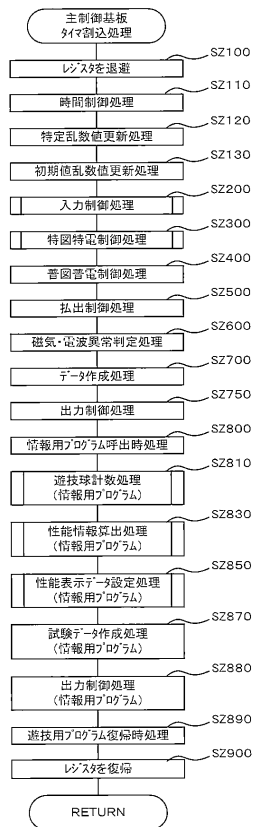
20

30

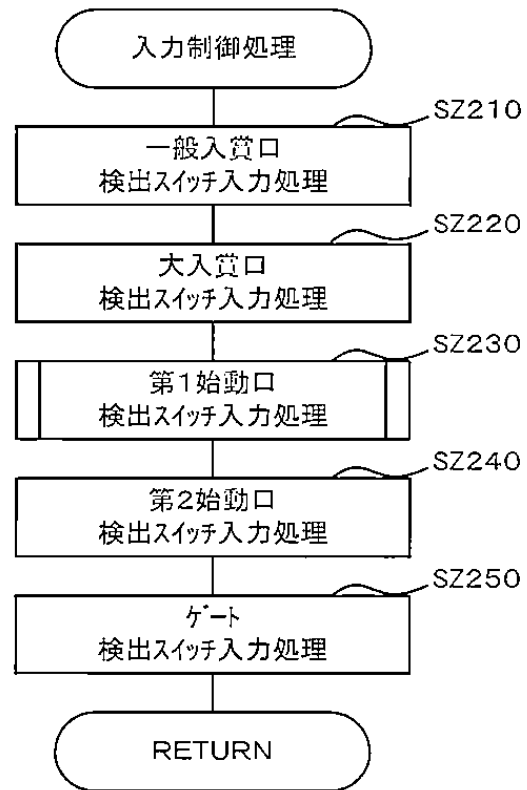
40

50

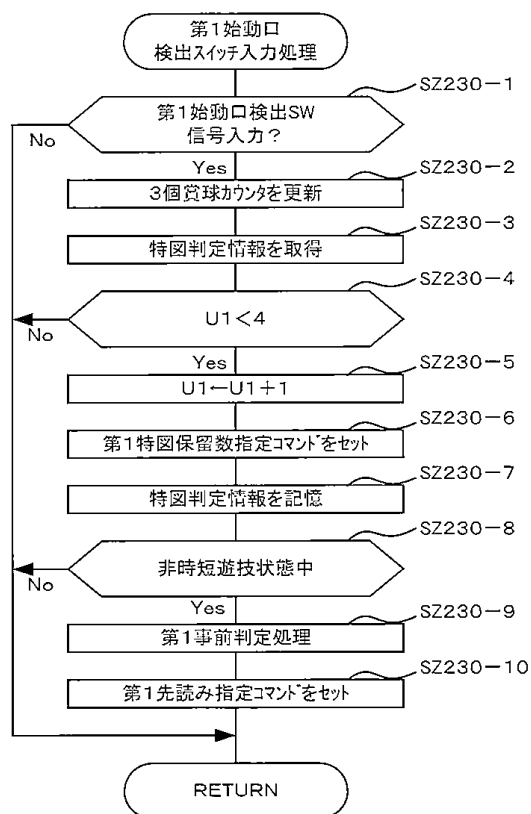
【図 78】



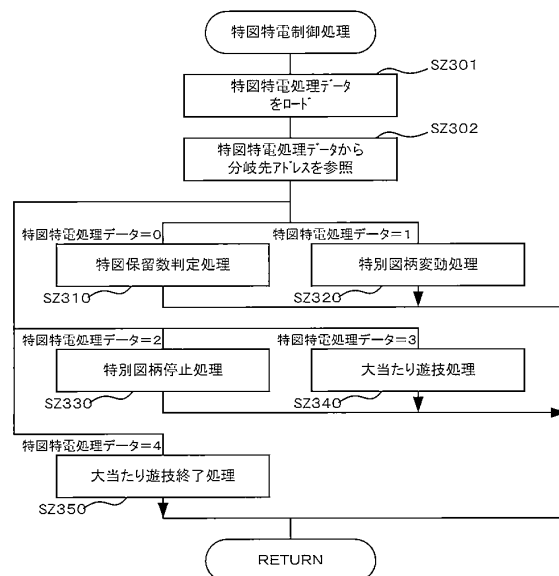
【図 79】



【図 80】



【図 81】



10

20

30

40

50

【図 8 2】

コマンド		名称	送信タイミング
MODE	DATA		
EOH	10H	第1特図保留数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特図保留数1指定コマンド	
	12H	第1特図保留数2指定コマンド	
	13H	第1特図保留数3指定コマンド	
	14H	第1特図保留数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特図保留数0指定コマンド	
	21H	第2特図保留数1指定コマンド	
	22H	第2特図保留数2指定コマンド	
E1H	23H	第2特図保留数3指定コマンド	特別図柄を決定後の変動開始時
	24H	第2特図保留数4指定コマンド	
	10H	特別図柄A指定コマンド	
E2H	11H	特別図柄B指定コマンド	特別図柄を決定後の変動開始時
	20H	特別図柄a指定コマンド	
	21H	特別図柄b指定コマンド	
E3H	01H	第1特図変動パターン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特図変動パターン2指定コマンド	
	
E4H	01H	第2特図変動パターン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特図変動パターン2指定コマンド	
	
E5H	00H	特図停止指定コマンド	特別図柄の変動停止時
	01H	普通停止指定コマンド	普通図柄の変動停止時
E6H	01H	第1先読み1指定コマンド	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第1先読み2指定コマンド	
	
E7H	01H	第2先読み1指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第2先読み2指定コマンド	
	
E8H	10H	大当たりA用 オープニング指定コマンド	各種大当たりの開始時
	11H	大当たりB用 オープニング指定コマンド	
	
E9H	01H	開放第1回目用 ラウンド数指定コマンド	大当たりラウンドの 1回目の作動時
	02H	開放第2回目用 ラウンド数指定コマンド	大当たりラウンドの 2回目の作動時
	大当たりラウンドの...回目の作動時

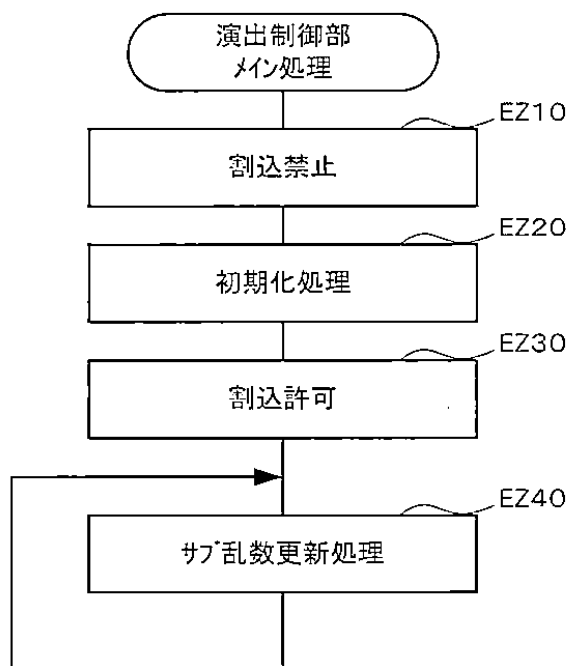
【図 8 3】

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	普通保留数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	普通保留数1指定コマンド	
	02H	普通保留数2指定コマンド	
	03H	普通保留数3指定コマンド	
	04H	普通保留数4指定コマンド	
EDH	00H	普通図柄0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指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普通変動パターン1指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普通変動パターン2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
F0H	11H	当たり2用 エンディング指定コマンド	
	
F0H	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	01H	低確時短作動用 遊技状態指定コマンド	大当たり遊技の開始時および終了時
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	03H	高確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
F1H	00H	電源投入指定コマンド	RAMクリアを伴う電源ON時
	01H	客待ち中用 電源復帰指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	02H	特図変動中用 電源復帰指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
	03H	大当たり中用 電源復帰指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源ON時
F2H	04H	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時
	00H	不正入賞用 エラー指定コマンド	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 エラー指定コマンド	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時
	03H	電圧異常用 エラー指定コマンド	異常電圧検出時
	10H	枠開放用 エラー指定コマンド	枠開放時
	11H	酒杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿酒杯時
	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	酒杯異常用 エラー解除指定コマンド	受け皿酒杯解除時
	22H	払出異常用 エラー解除指定コマンド	払出待機球充足時
F3H	00H	設定1用設定値指定コマンド	電源ON時
	01H	設定2用設定値指定コマンド	電源ON時
	02H	設定3用設定値指定コマンド	電源ON時
	03H	設定4用設定値指定コマンド	電源ON時

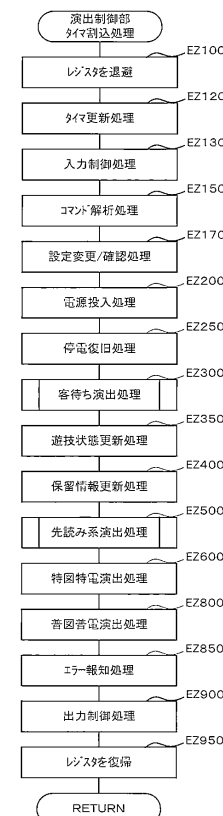
10

20

【図 8 4】



【図 8 5】

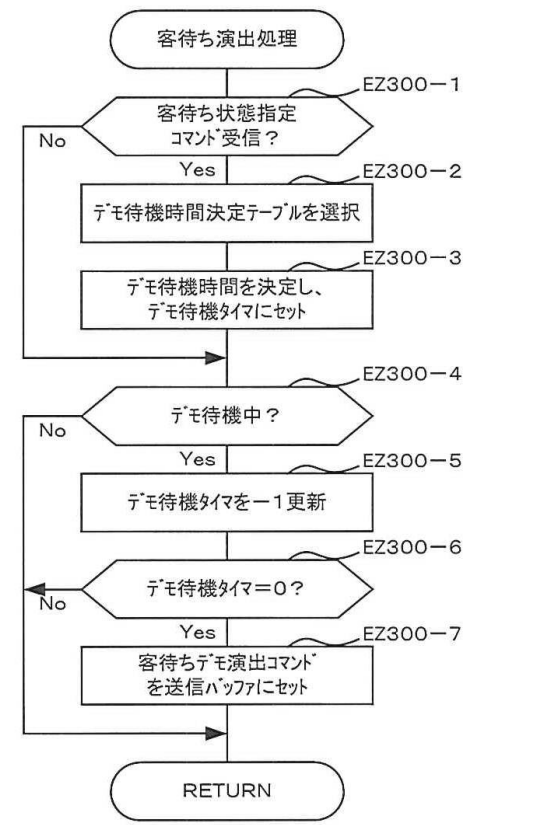


30

40

50

【図 8 6】

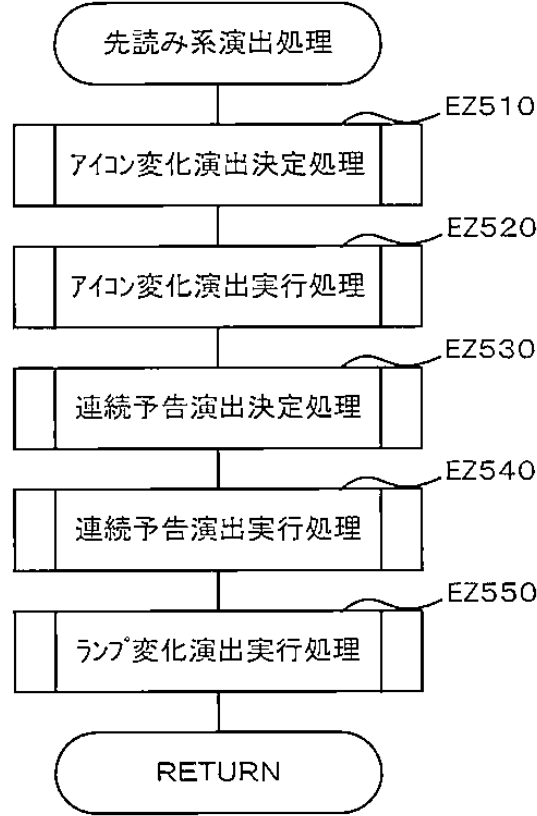


【図 8 7】

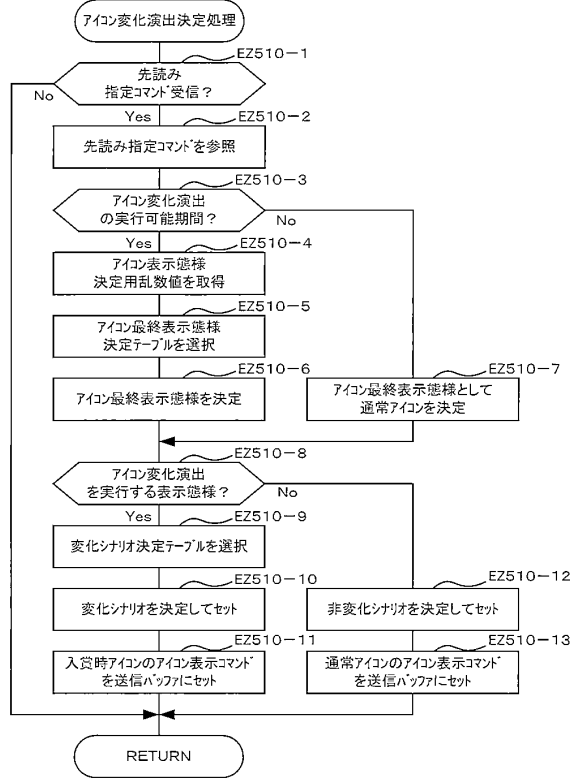
デモ待機時間決定テーブル

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 8 8】



【図 8 9】



10

20

30

40

50

【図 90】

アイコン最終表示態様決定テーブル

先読み指定コマンド (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%	青キャラアイコン
SPリーチ(ハズレ)	30%	CDアイコン
	50%	青キャラアイコン
	20%	赤キャラアイコン
SPSPリーチ(ハズレ)	20%	CDアイコン
	60%	青キャラアイコン
	20%	赤キャラアイコン
SPリーチ(大当たり)	50%	青キャラアイコン
	50%	赤キャラアイコン
SPSPリーチ(大当たり)	20%	青キャラアイコン
	80%	赤キャラアイコン
全回転リーチ(大当たり)	100%	虹キャラアイコン

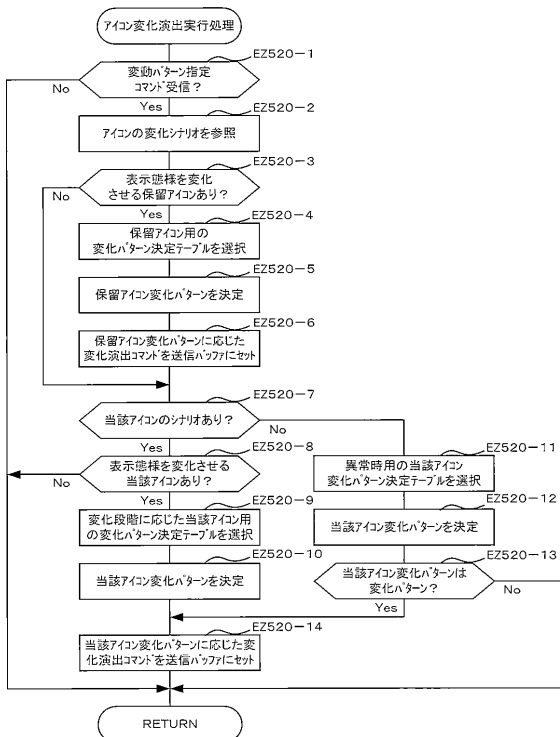
【図 91】

変化シナリオ決定テーブル

アイコン最終 表示態様	保留数	選択率 (%)	変化シナリオ	更新態様(※参考)					
				事前変動					
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
青キャラ アイコン	1	30%	シナリオ01	CD				CD	CD→青
		70%	シナリオ02	青				青	青
		15%	シナリオ03	CD				CD	CD→青
	2	15%	シナリオ04	CD				CD	CD→青
		70%	シナリオ05	青				青	青
		15%	シナリオ06	CD				CD	CD→青
	3	15%	シナリオ07	CD				CD	CD→青
		70%	シナリオ08	青				青	青
		15%	シナリオ09	CD	CD			CD	CD→青
	4	15%	シナリオ10	CD	CD			CD	CD→青
		70%	シナリオ11	青	青			青	青
		10%	シナリオ12	CD				CD	CD→赤
赤キャラ アイコン	1	45%	シナリオ13	赤				赤	赤
		10%	シナリオ14	CD				CD	CD→赤
		45%	シナリオ15	CD				CD	CD→青
	2	10%	シナリオ16	赤				赤	赤
		45%	シナリオ17	CD				CD	CD→青
		45%	シナリオ18	CD				CD	CD→青
	3	10%	シナリオ19	赤				赤	赤
		45%	シナリオ20	CD	CD			CD	CD→青
		45%	シナリオ21	CD	CD			CD	CD→青
	4	10%	シナリオ22	赤	赤			赤	赤
		100%	シナリオ23	青				青	青→虹
		100%	シナリオ24	青				青	青→虹
虹キャラ アイコン	1	100%	シナリオ25	青				青	青→虹
	2	100%	シナリオ26	青	青			青	青→虹

10

【図 92】



【図 93】

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

20

30

40

50

【図 9 4】

(a) 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	—

(b) 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 9 5】

異常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	当該アイコン変化パターン	アイコン最終表示態様	変化演出発生タイミング	
通常変動or短縮変動				変動開始時	変動中
ノーマルリーチ(ハズレ)	100%	非変化パターン	CDアイコン	—	—
	70%	非変化パターン	CDアイコン	—	—
	25%	ノーマル変化パターン01	青キャラアイコン	1UP	—
SPリーチ(ハズレ)	5%	ノーマル変化パターン02	青キャラアイコン	—	1UP
	40%	非変化パターン	CDアイコン	—	—
	30%	ノーマル変化パターン01	青キャラアイコン	1UP	—
SPSPリーチ(ハズレ)	20%	ノーマル変化パターン02	青キャラアイコン	—	1UP
	10%	ノーマル変化パターン03	赤キャラアイコン	1UP	1UP
	20%	非変化パターン	CDアイコン	—	—
SPSPリーチ(大当たり)	35%	ノーマル変化パターン01	青キャラアイコン	1UP	—
	25%	ノーマル変化パターン02	青キャラアイコン	—	1UP
	20%	ノーマル変化パターン03	赤キャラアイコン	1UP	1UP
SPリーチ(大当たり)	20%	ノーマル変化パターン01	青キャラアイコン	1UP	—
	30%	ノーマル変化パターン02	青キャラアイコン	—	1UP
	50%	ノーマル変化パターン03	赤キャラアイコン	1UP	1UP
SPSPリーチ(大当たり)	10%	ノーマル変化パターン01	青キャラアイコン	1UP	—
	20%	ノーマル変化パターン02	青キャラアイコン	—	1UP
	70%	ノーマル変化パターン03	赤キャラアイコン	1UP	1UP
全回転リーチ(大当たり)	100%	ノーマル変化パターン04	虹キャラアイコン	1UP	2UP

【図 9 6】

(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	

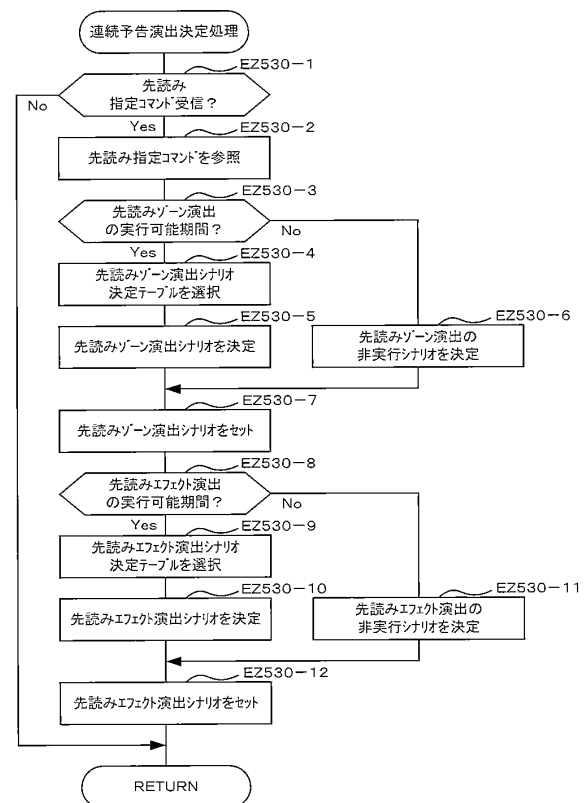
(c) 変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性2

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 9 7】



10

20

30

40

50

【図 98】

先読みゾーン演出シナリオ決定テーブル

保留数	先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	予告シナ リオ	演出態様(※参考)				
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ノーマル以下	100%	シナリオ00					
	チャンス演出	100%	シナリオ00					
	SPリーチ	75%	シナリオ00					
	(ハズレ/大当たり)	25%	シナリオ01					ゾーン
	SPSPリーチ	50%	シナリオ01					ゾーン
2	ノーマル以下	100%	シナリオ00					
	チャンス演出	100%	シナリオ00					
	SPリーチ	75%	シナリオ01					ゾーン
	(ハズレ/大当たり)	20%	シナリオ02					ゾーン
	SPSPリーチ以上	50%	シナリオ00					ゾーン
3	ノーマル以下	100%	シナリオ00					
	チャンス演出	100%	シナリオ00					
	SPリーチ	65%	シナリオ01					ゾーン
	(ハズレ/大当たり)	15%	シナリオ02					ゾーン
	SPSPリーチ以上	25%	シナリオ03					ゾーン
4	ノーマル以下	100%	シナリオ00					
	チャンス演出	100%	シナリオ00					
	SPリーチ	65%	シナリオ01					ゾーン
	(ハズレ/大当たり)	20%	シナリオ02					ゾーン
	SPSPリーチ以上	15%	シナリオ04					ゾーン

※シナリオ00は非実行シナリオ

【図 99】

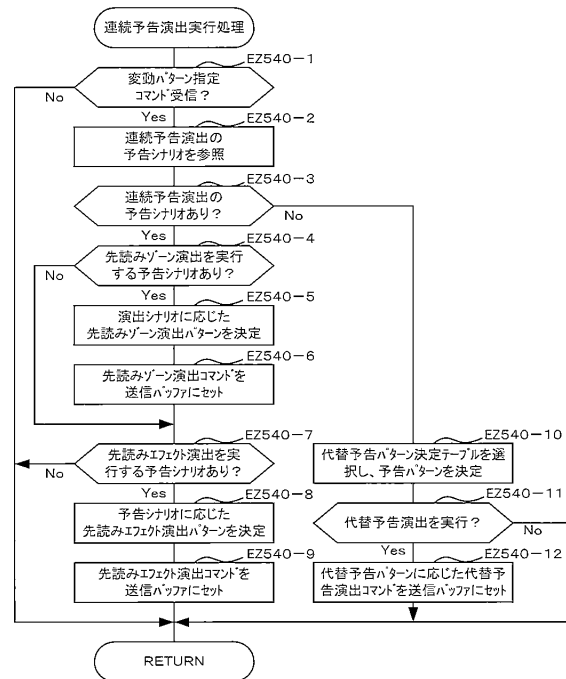
先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル

保留数	先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	予告シナ リオ	演出態様(※参考)				
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ノーマル以下	90%	シナリオ00					
	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					
	ノーマルリーチ	75%	シナリオ00					青エフェクト
	(ハズレ)	20%	シナリオ01					青エフェクト
2	ノーマルリーチ	5%	シナリオ02					青エフェクト
	SPリーチ以上	50%	シナリオ00					青エフェクト
	(ハズレ/大当たり)	30%	シナリオ01					青エフェクト
	通常変動or短縮変動	20%	シナリオ02					青エフェクト
	通常変動or短縮変動	100%	シナリオ00					青エフェクト
3	ノーマルリーチ	65%	シナリオ00					青エフェクト
	(ハズレ)	20%	シナリオ01					青エフェクト
	SPリーチ以上	15%	シナリオ02					青エフェクト
	(ハズレ/大当たり)	50%	シナリオ00					青エフェクト
	通常変動or短縮変動	25%	シナリオ01					青エフェクト
4	ノーマルリーチ	15%	シナリオ02					青エフェクト
	(ハズレ)	10%	シナリオ03					青エフェクト
	SPリーチ以上	65%	シナリオ00					青エフェクト
	(ハズレ/大当たり)	20%	シナリオ01					青エフェクト
	通常変動or短縮変動	15%	シナリオ02					青エフェクト

※シナリオ00は非予告シナリオ

10

【図 100】



【図 101】

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
ノーマルリーチ(ハズレ)	70%	パターン00	
	25%	パターン01	ミニキャラA出現
	20%	パターン02	ミニキャラB出現
	5%	パターン03	ミニキャラC出現
SPリーチ(ハズレ)	40%	パターン00	予告なし
	30%	パターン01	ミニキャラA出現
	20%	パターン02	ミニキャラB出現
	10%	パターン03	ミニキャラC出現
SPSPリーチ(ハズレ)	20%	パターン00	予告なし
	35%	パターン01	ミニキャラA出現
	25%	パターン02	ミニキャラB出現
	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	ミニキャラA出現
	30%	パターン02	ミニキャラB出現
	50%	パターン03	ミニキャラC出現
	10%	パターン04	ミニキャラD出現(当確)
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
全回転リーチ(大当たり)	100%	パターン04	ミニキャラD出現(当確)

※パターン00は非予告パターン

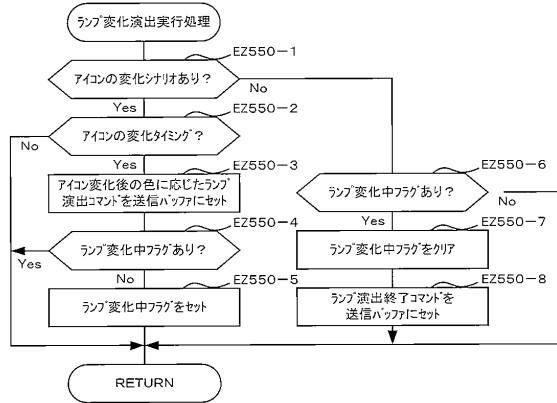
20

30

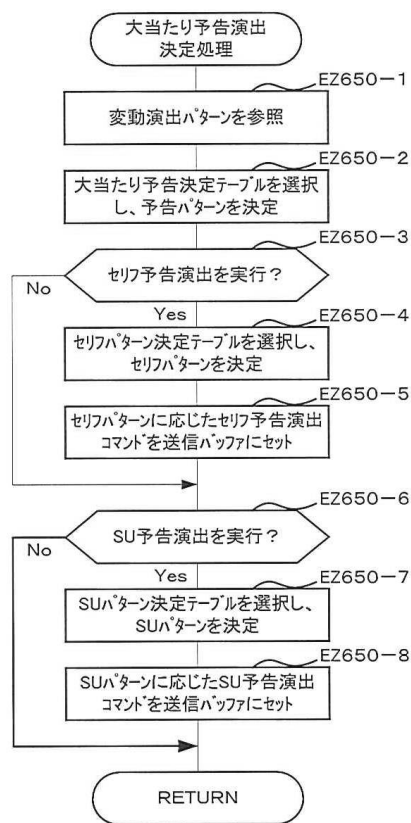
40

50

【図 102】



【図 103】



10

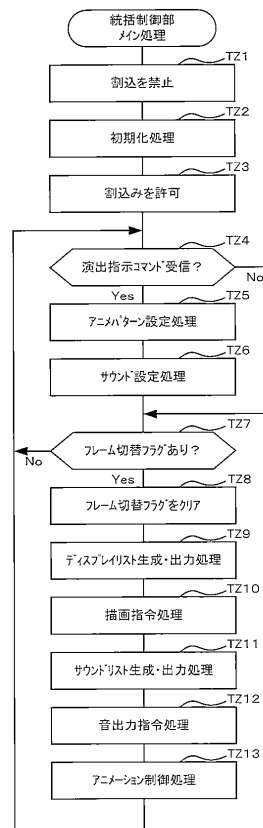
20

【図 104】

大当たり予告決定テーブル

大当たり 抽選結果	変動演出パターン種別	選択率(%)	予告パターン
ハズレ	短縮変動演出パターン	100	予告なし
	通常変動演出パターン	80	予告なし
		20	セリフ予告演出
	ノーマルリーチ演出パターン	50	予告なし
		30	セリフ予告演出
		20	ステップアップ予告演出
		30	予告なし
	SPリーチ演出パターン	40	セリフ予告演出
		30	ステップアップ予告演出
大当たり	SPSPリーチ演出パターン	50	セリフ予告演出
		50	ステップアップ予告演出
	SPSPリーチ演出パターン	30	セリフ予告演出
		70	ステップアップ予告演出
	全回転リーチ演出パターン	20	セリフ予告演出
		80	ステップアップ予告演出

【図 105】



30

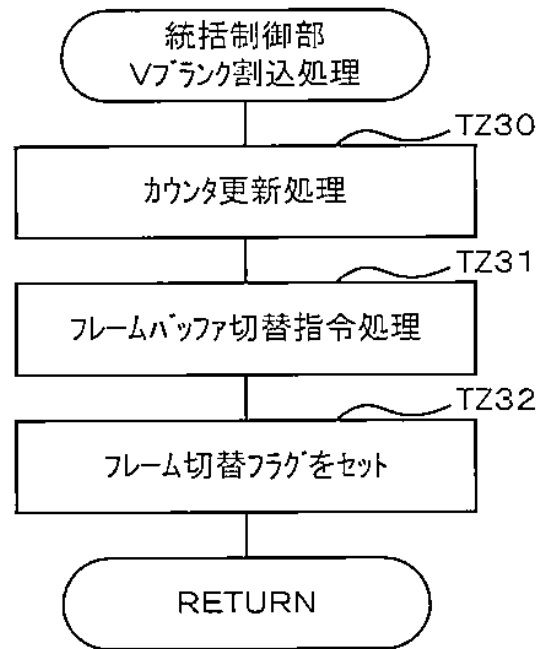
40

50

【図 106】

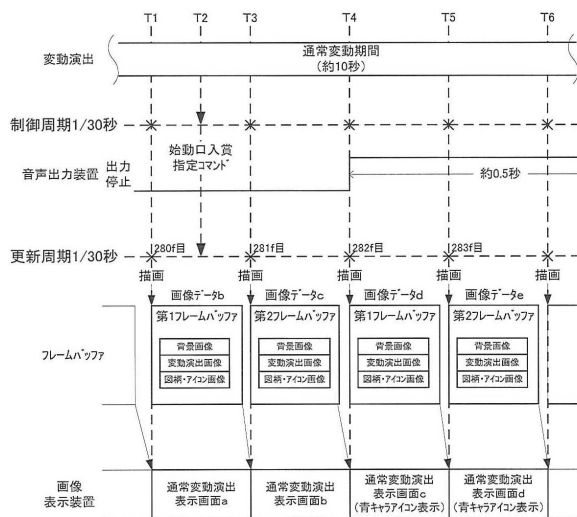


【図 107】



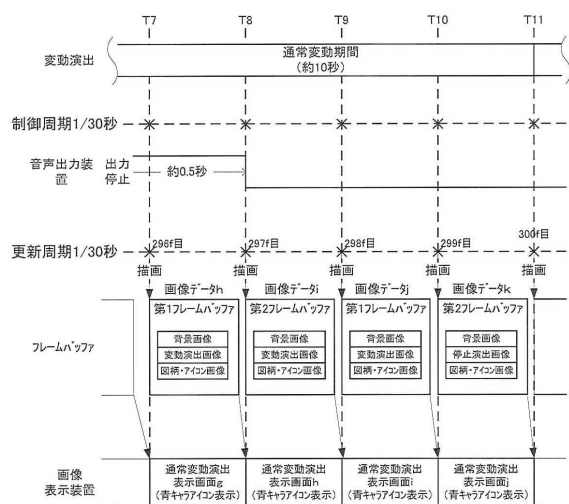
【図 108】

入賞時変化演出のタイミングチャート1



【図 109】

入賞時変化演出時のタイミングチャート2



10

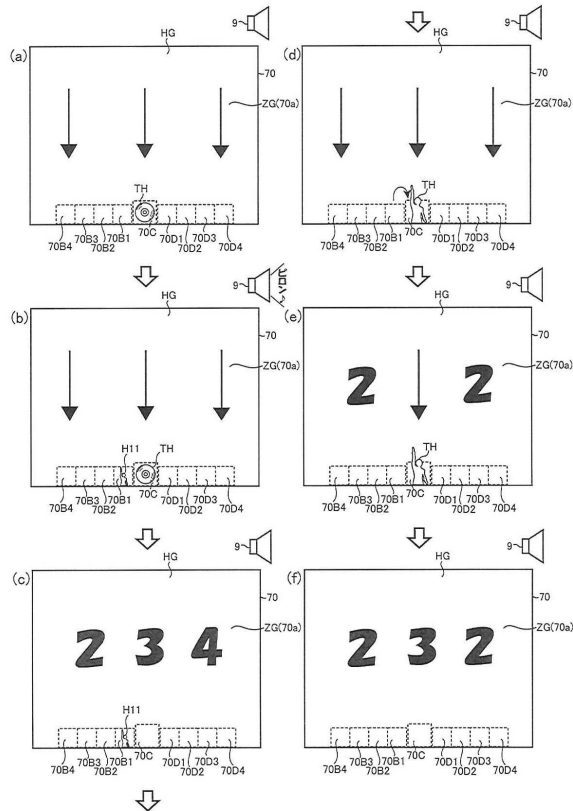
20

30

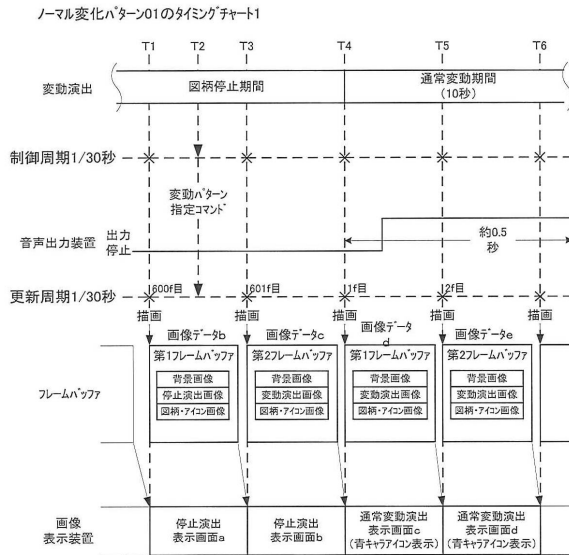
40

50

【図 1 1 0】



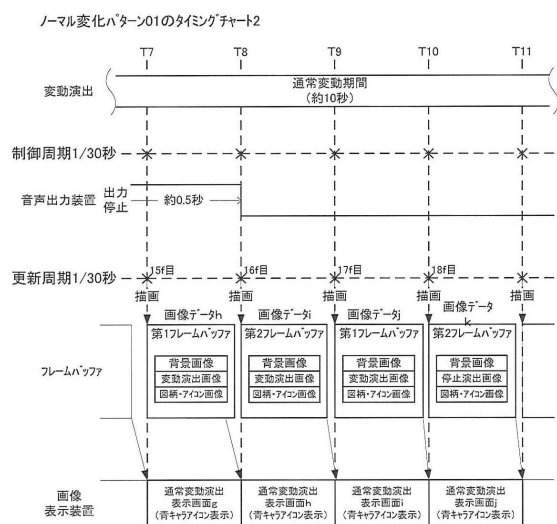
【図 1 1 1】



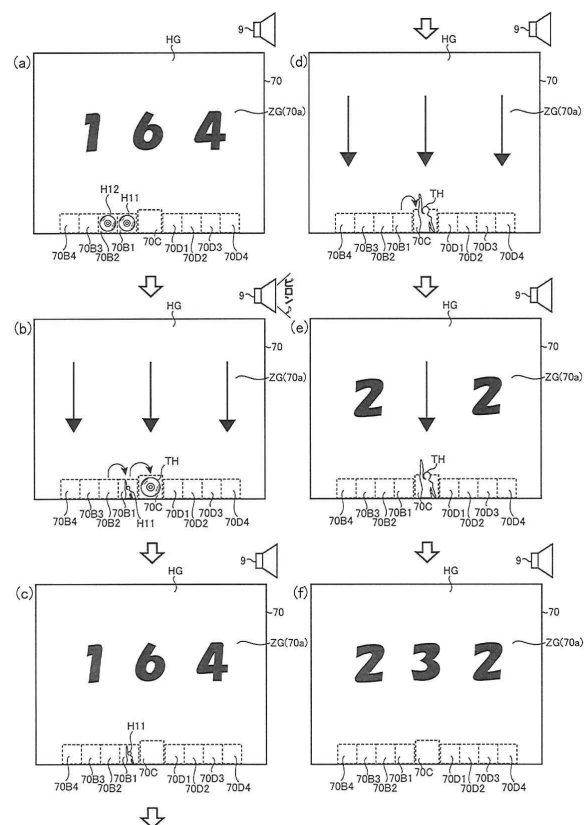
10

20

【図 1 1 2】



【図 1 1 3】



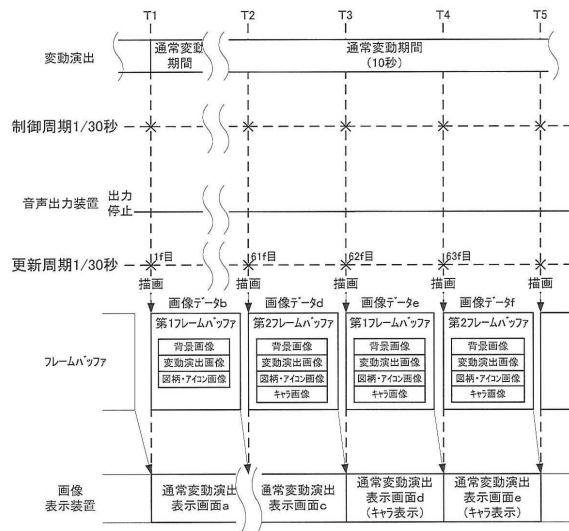
30

40

50

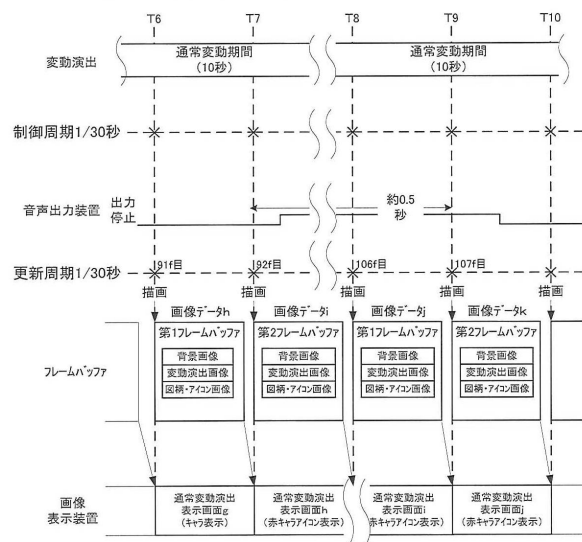
【図 1 1 4】

キャラ作用変化パターン01のタイミングチャート1



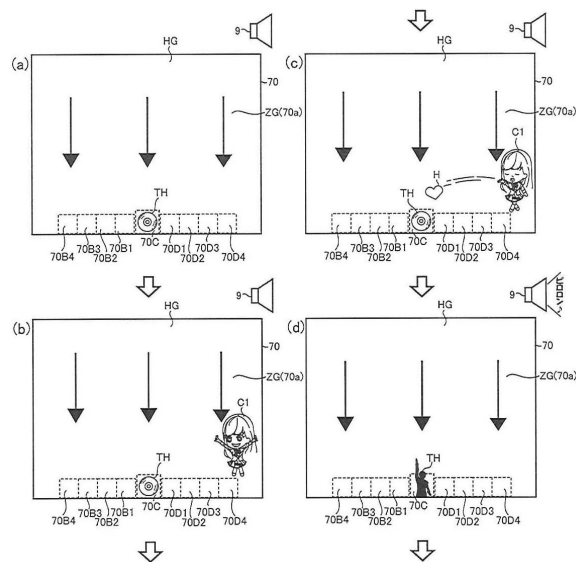
【図 1 1 5】

キャラ作用変化パターン01のタイミングチャート2

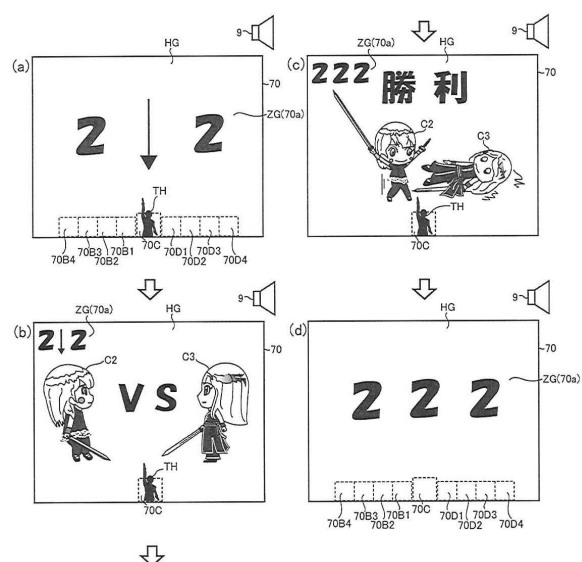


10

【図 1 1 6】



【図 1 1 7】



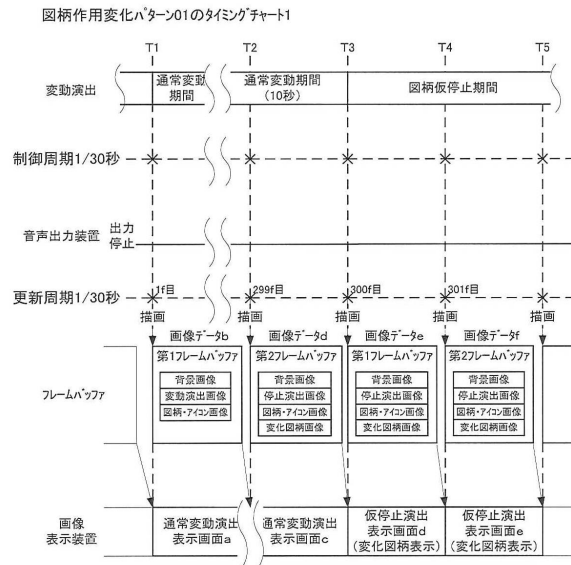
20

30

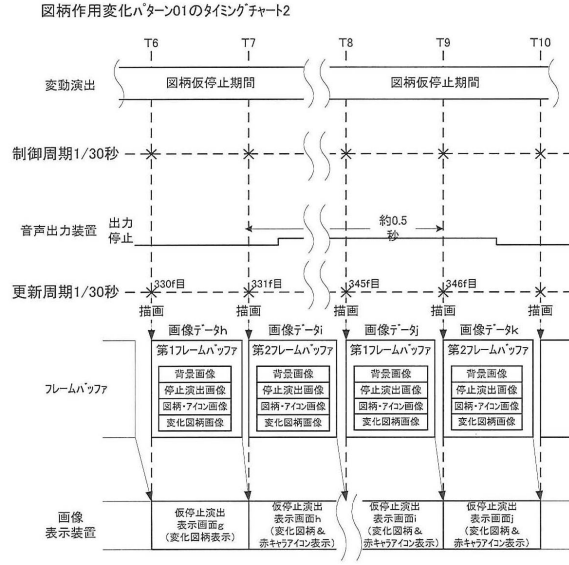
40

50

【図 1 1 8】

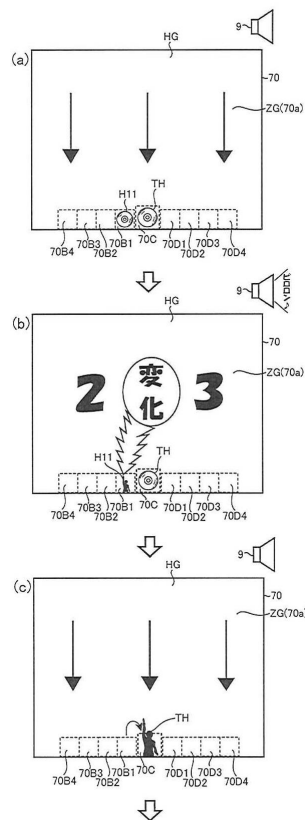


【図 1 1 9】

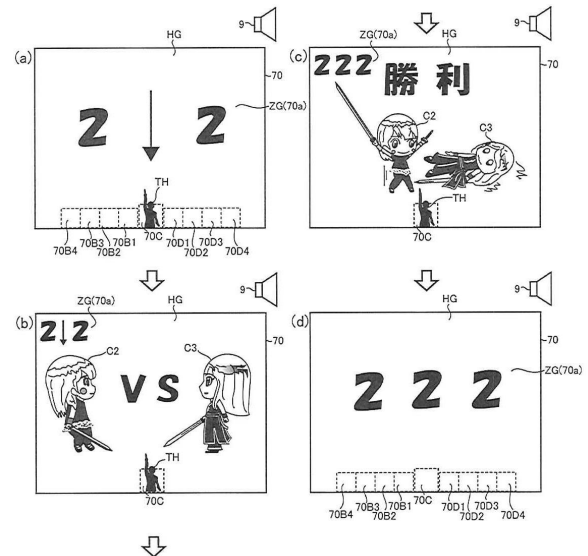


10

【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



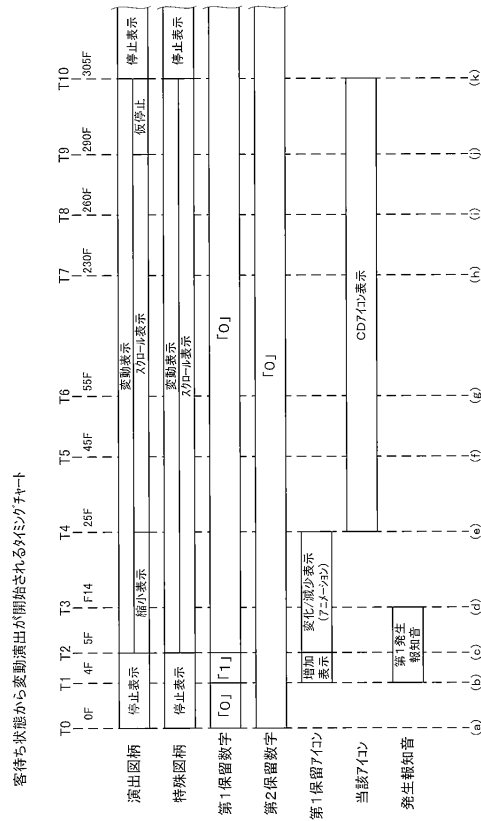
20

30

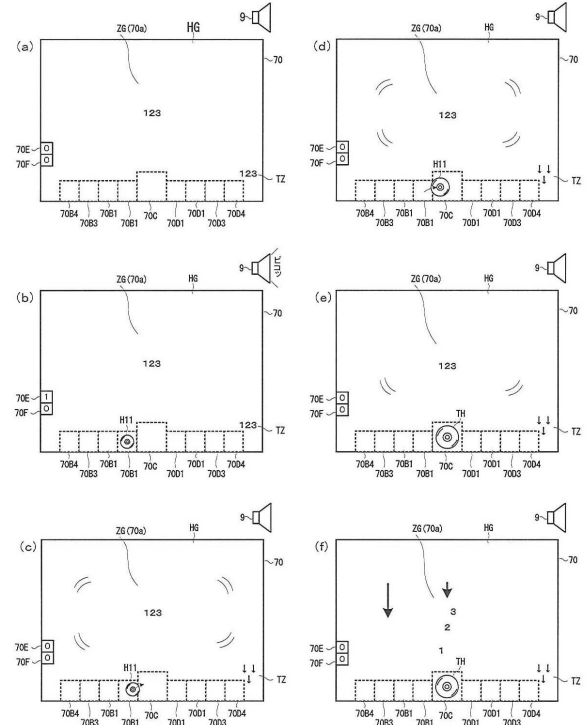
40

50

【 図 1 2 2 】



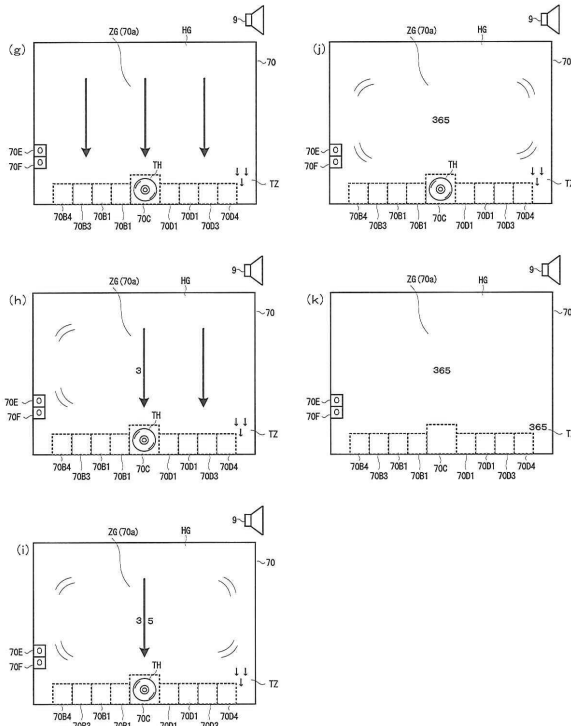
【 図 1 2 3 】



10

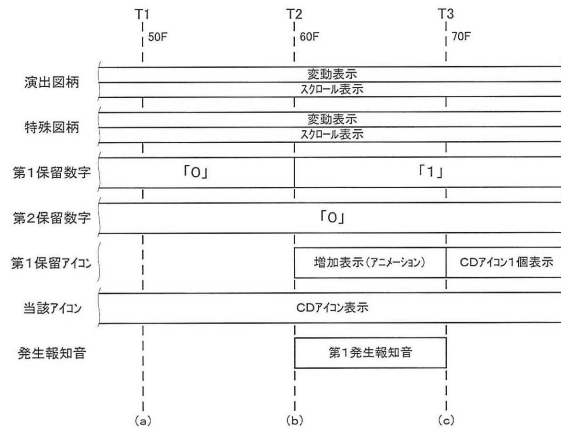
20

【 図 1 2 4 】



【 図 1 2 5 】

変動演出中に保留数が増加するタイミングチャート

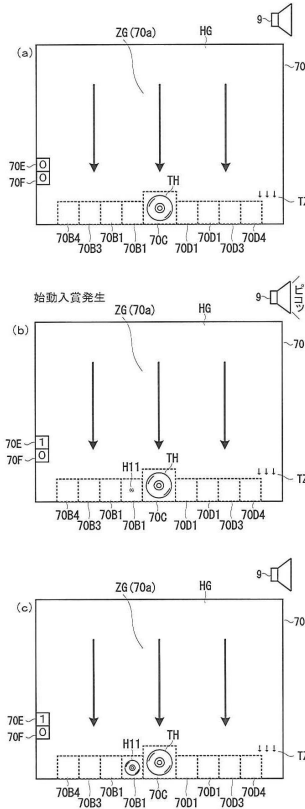


30

40

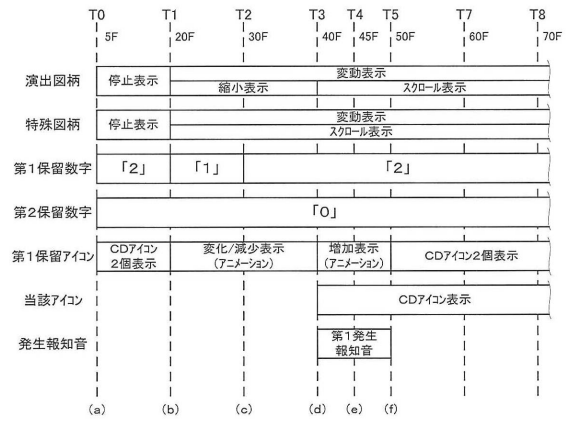
50

【図 1 2 6】



【図 1 2 7】

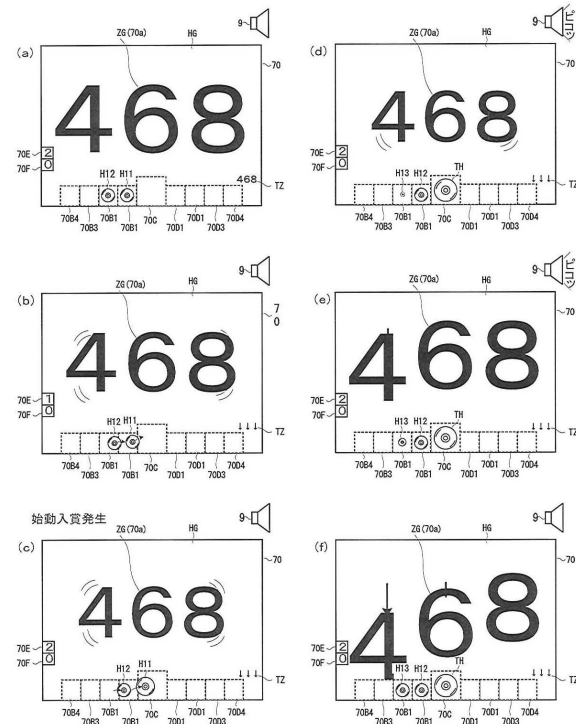
保留数が減少直後に増加するタイミングチャート



10

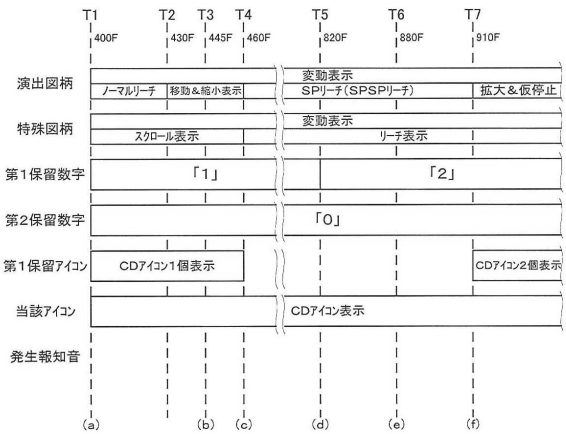
20

【図 1 2 8】



【図 1 2 9】

特定リチ演出中に保留数が増加するタイミングチャート

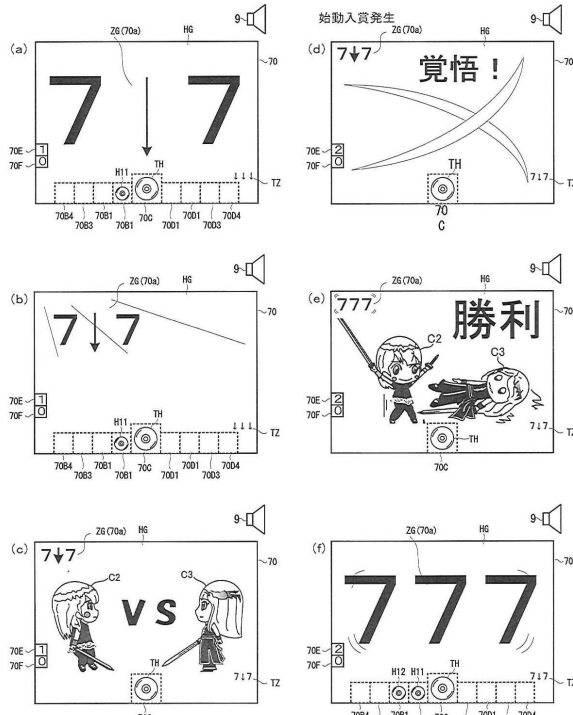


30

40

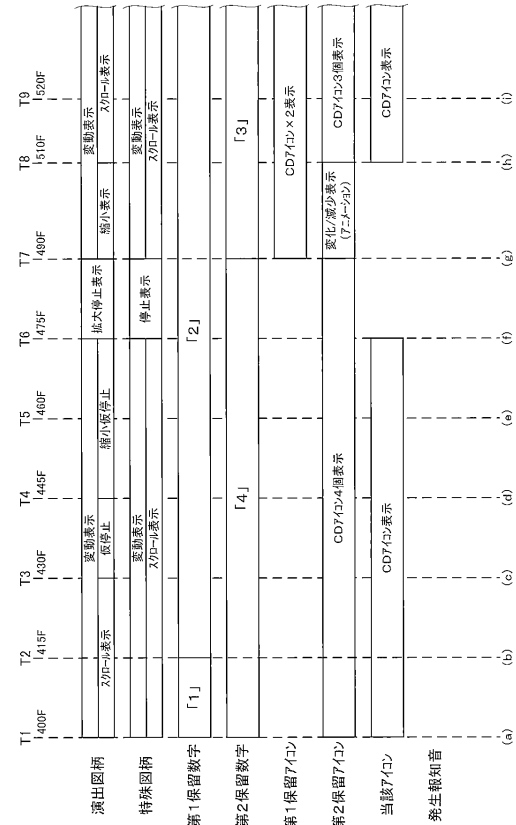
50

【図 130】

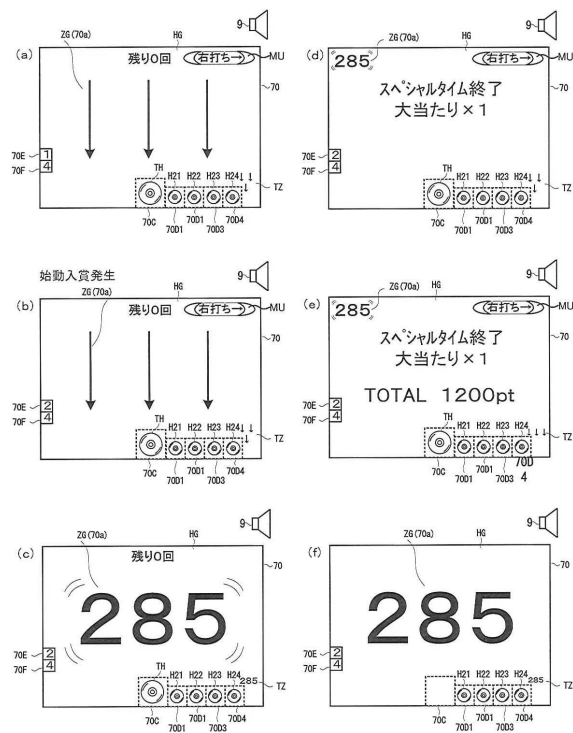


【図 131】

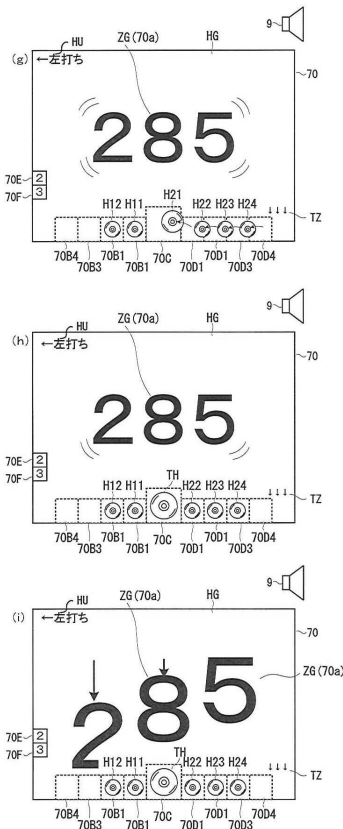
特定遊技状態終了前後に保留数が増減するタイミングチャート



【図 132】



【図 133】



10

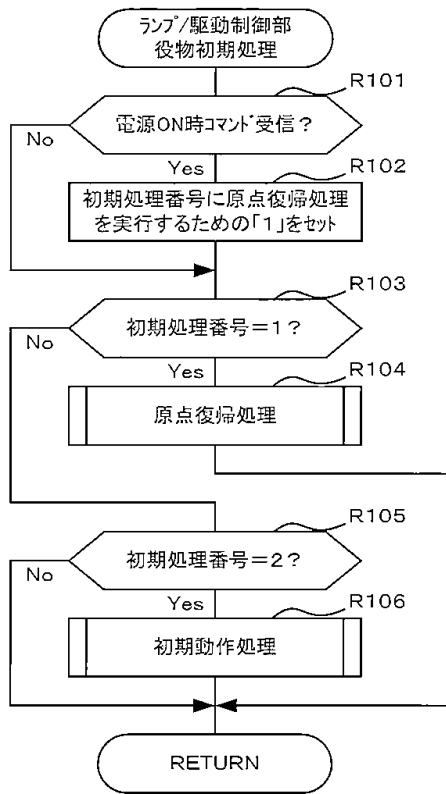
20

30

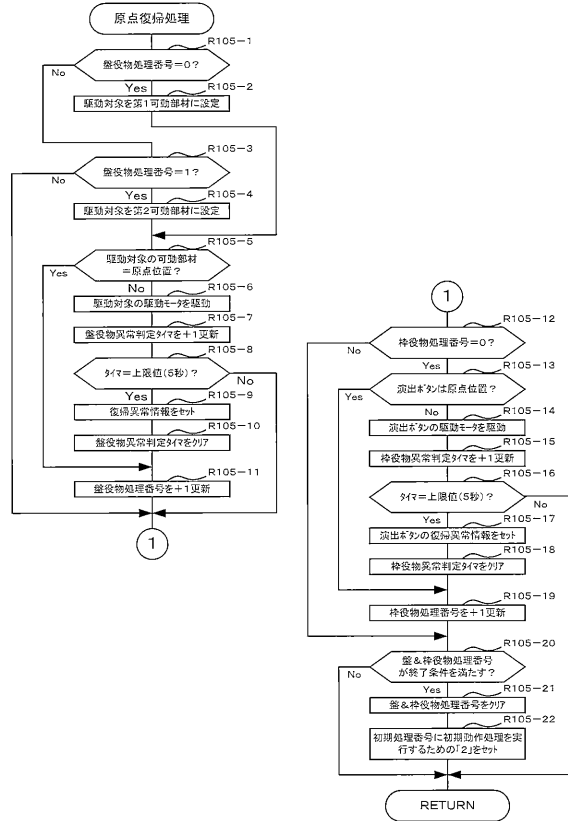
40

50

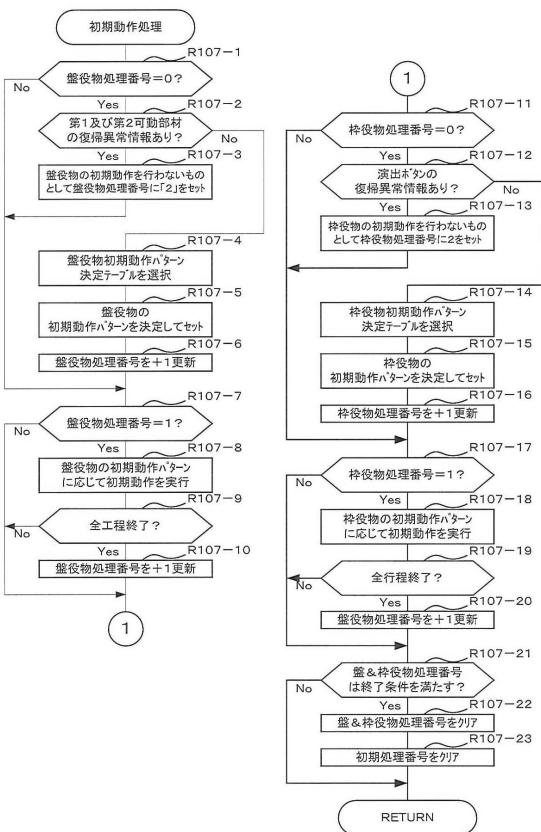
【図 1 3 4】



【図 1 3 5】



【図 1 3 6】



【図 1 3 7】

盤役物初期動作パターン決定テーブル										
電源ON時 コマンドの種類	復帰異常 情報	初期動作 パターン	動作態様(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			4	
			第1可動部材LED: 青白点灯 第2可動部材LED: ----				第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	1	
	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電源復帰 (客待ち状態)		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				
	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			4	
			第1可動部材LED: 青白点灯 第2可動部材LED: ----				第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	1	
第2電源復帰 (特設乗客中) 第3電源復帰 (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: 消灯 第2可動部材LED: 消灯						1	
		第1可動部材	パターン08	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
				第1可動部材LED: ----		第2可動部材LED: 消灯				
	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			4	
			第1可動部材LED: 消灯 第2可動部材LED: ----						1	

10

20

30

40

50

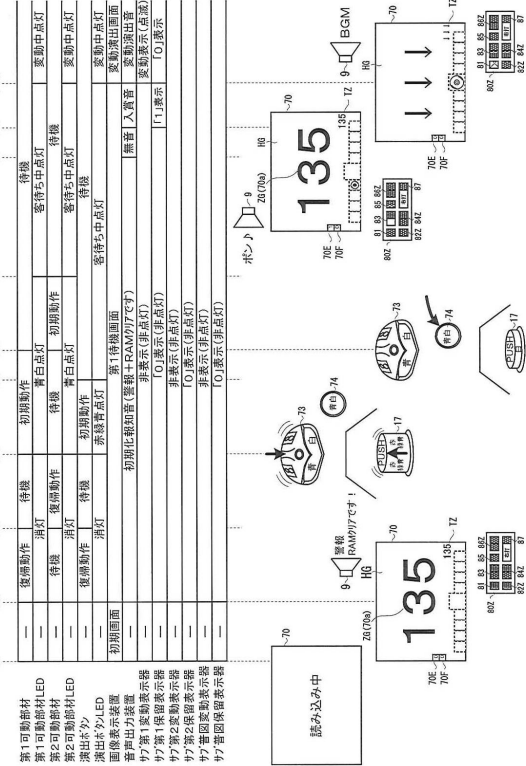
【図 1 3 8】

校役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時 コマンドの種別	初期動作 パターン	作動態様(左から時系列順)			初期動作 の工程数
電源投入	パターン01	演出ボタン 大上昇&連続振動(2秒間)	演出ボタン 原点復帰	演出ボタン 間欠振動(2秒間)	3
		演出ボタンLED:赤緑青点灯			1
第1電源復帰 (客待ち状態)	パターン02	演出ボタン 大上昇&連続振動(2秒間)	演出ボタン 原点復帰		2
		演出ボタンLED:青点灯			1
第2電源復帰 (特回変動中) 第3電源復帰 (特別選抜中)	パターン03	演出ボタン 大上昇&連続振動(2秒間)	演出ボタン 原点復帰		3
		演出ボタンLED:満灯			1

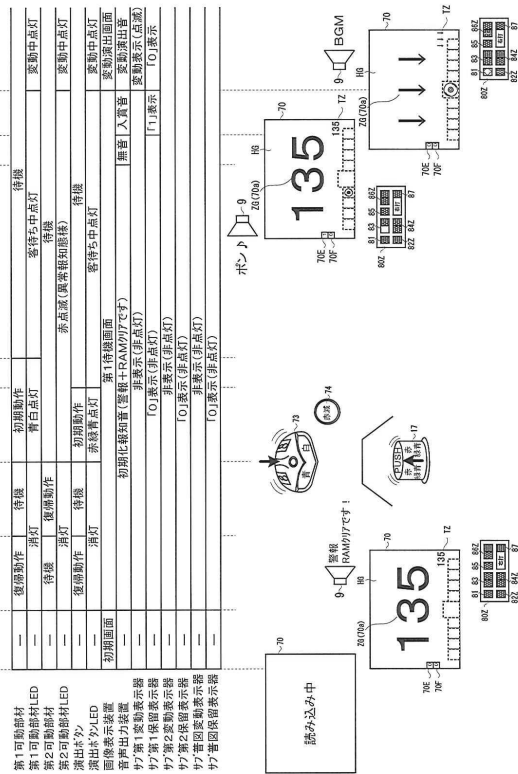
【図 1 3 9】

変動開始コマンド受信
第1特回係留数指定コマンド受信
電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例



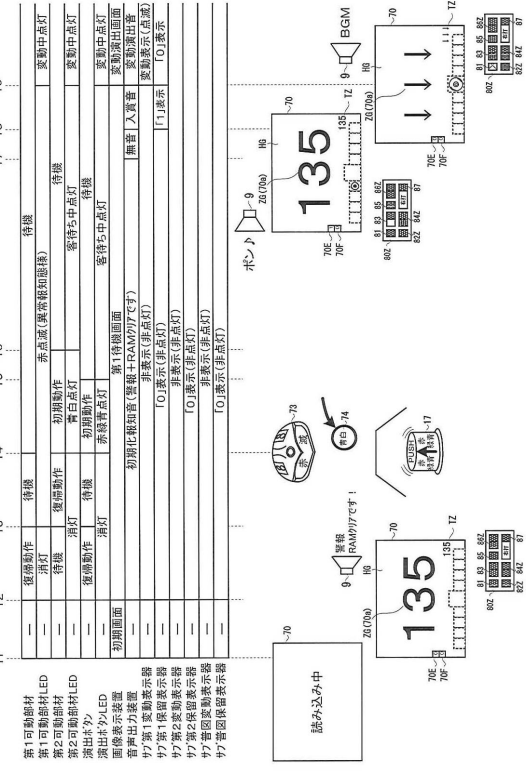
【図 1 4 0】

変動開始コマンド受信
第1特回係留数指定コマンド受信
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 1 4 1】

変動開始コマンド受信
第1特回係留数指定コマンド受信
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



10

20

30

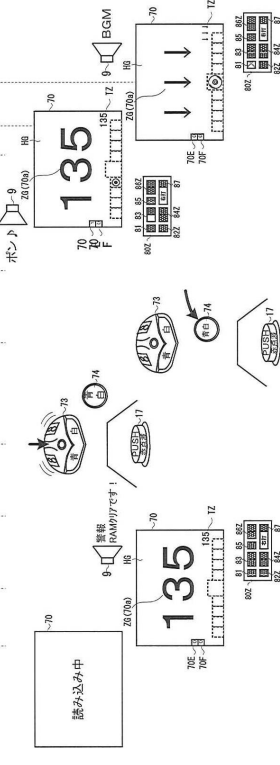
40

50

【 図 1 4 2 】

電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具休例

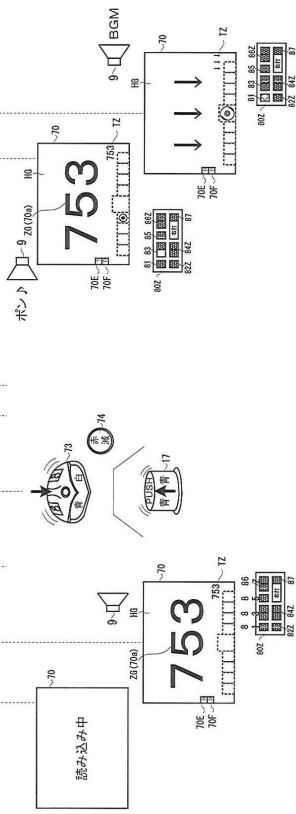
電源復旧後に第2可動部材に復帰異常がある場合の具体例

[illegible]

【 図 1 4 4 】

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
電源ON 電源復旧指定コマンド受信

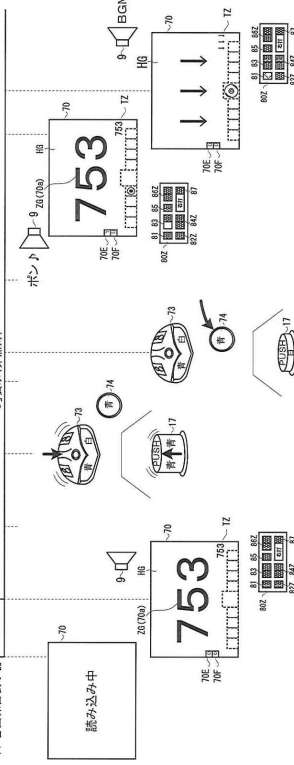
変動開始コマンド受信
第1特図保留数指定コマンド受信

[illegible]

【 図 1 4 3 】

電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例

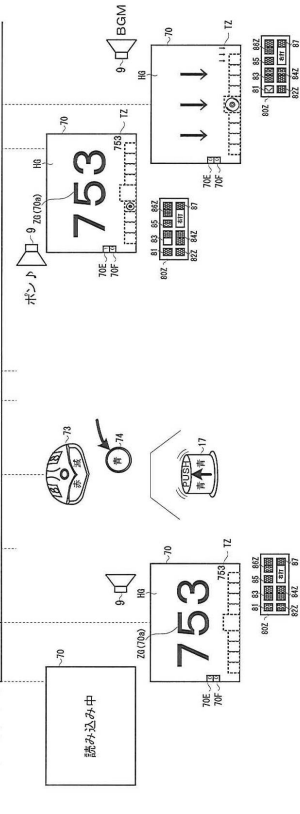
電断復旧後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例

[illegible]

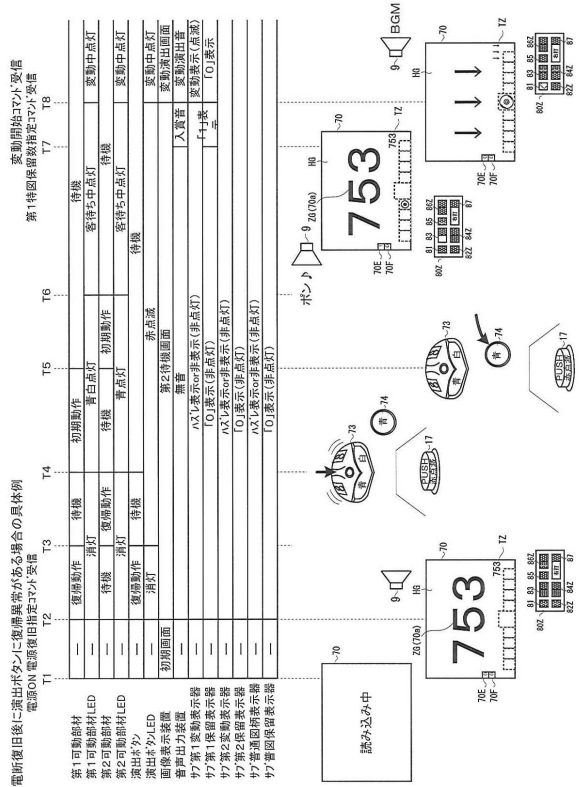
【 図 1 4 5 】

電断復旧後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例

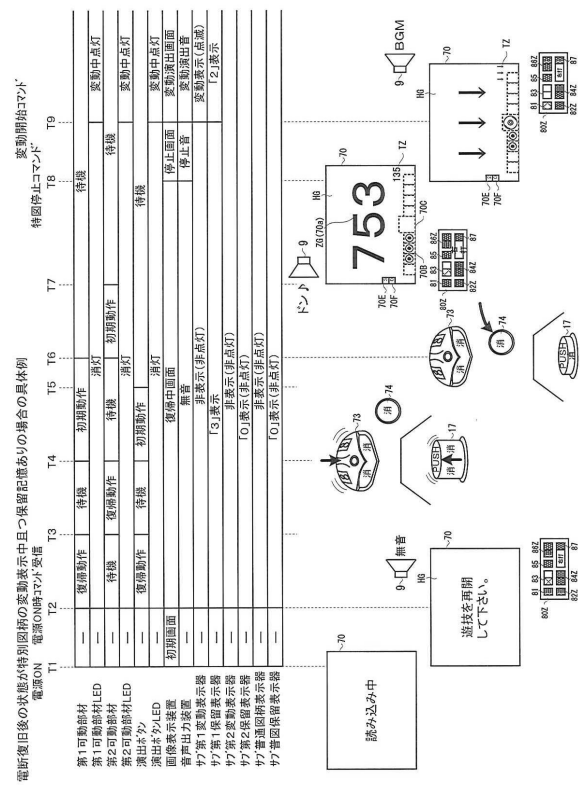
変動開始コマンド受信

[illegible]

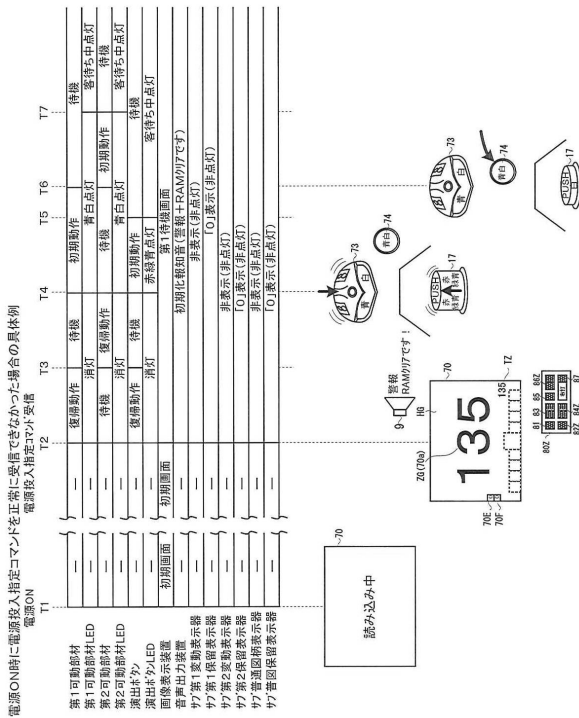
【 ㊦ 1 4 6 】



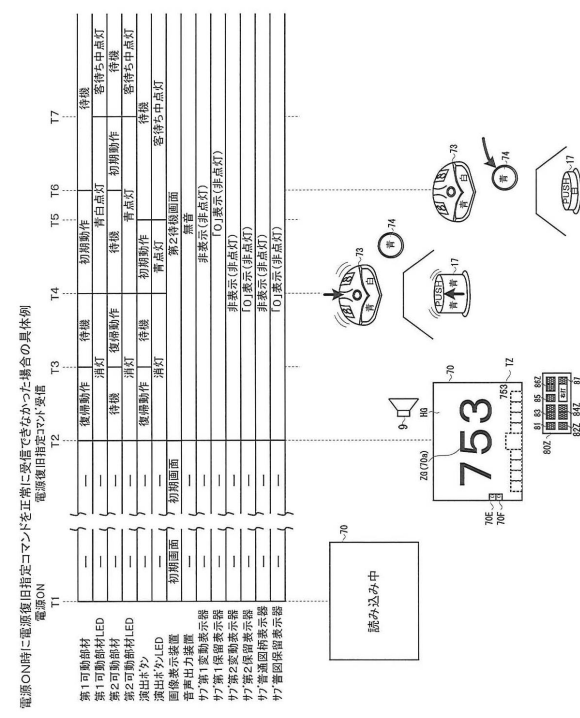
【 図 1 4 7 】



【 図 1 4 8 】



【 図 1 4 9 】

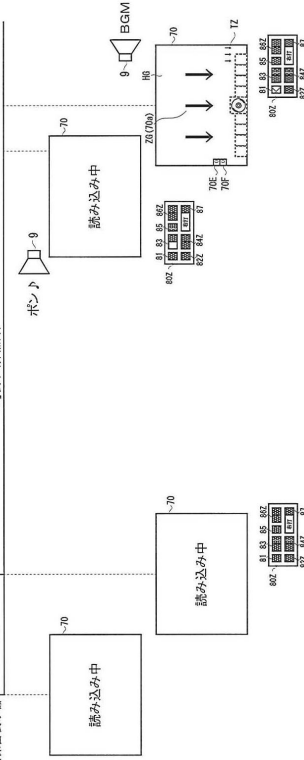


【 図 1 5 0 】

電源ON時に電源ON時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例

変動開始コマンド受信
第1特図保留数指定コマンド受信

T1	T2	T3	T4
第1可動部材	—	待機	変動中品灯
第1可動部材LED	—	消灯	—
第2可動部材	—	待機	変動中品灯
第2可動部材LED	—	消灯	—
演出外光	—	待機	変動中品灯
演出体LED	—	消灯	—
面発露出力装置	初期期間	無音	変動演出音
音声出力装置	—	入賞音	—
77番1変動表示器	非表示(非品灯)	[O]表示(非品灯)	[O]表示
77番1保留表示器	非表示(非品灯)	—	—
77番2変動表示器	非表示(非品灯)	[O]表示(非品灯)	[O]表示
77番2保留表示器	非表示(非品灯)	—	—
77普通図標表示器	非表示(非品灯)	[O]表示(非品灯)	[O]表示
77普通図標保留表示器	非表示(非品灯)	—	—

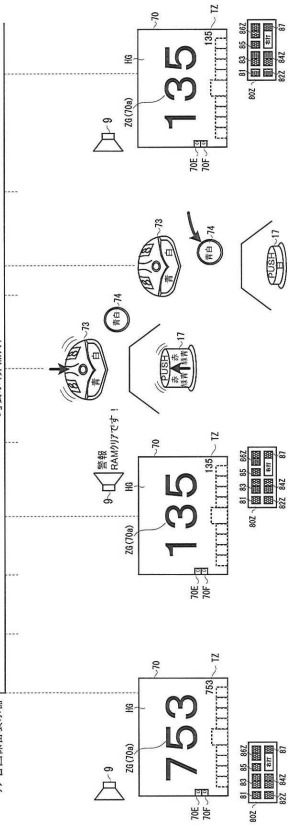


【 図 1 5 1 】

主制御基板への電源供給だけが停止した後には再開する場合の具体例1

が停止した後、電源投入指定
電源投入指定

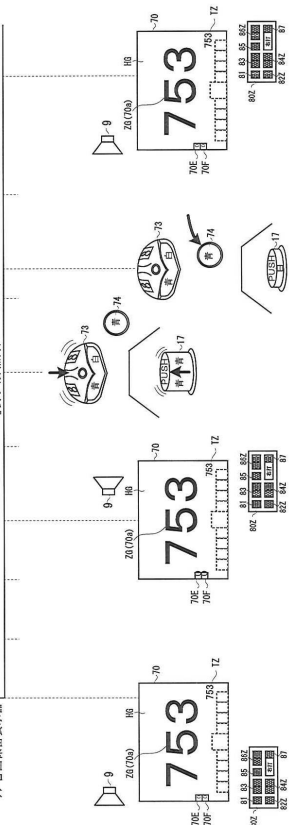
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10
第1可動部材	待機			復働動作	待機	初期動作			待機	
第1可動部材LED	客待ち中点灯			待機	消灯	復働動作	客白点灯		客待ち中点灯	待機
第2可動部材	待機			待機	待機	初期動作	客白点灯		客待ち中点灯	待機
第2可動部材LED	客待ち中点灯			復働動作	待機	初期動作	客白点灯		客待ち中点灯	待機
演出灯A	待機			待機	待機	赤緑動作			客待ち中点灯	
演出灯B	客待ち中点灯			消灯	待機					
演出灯C	第2待機画面/促待ち7画面						第1待機画面			
音響表示装置	音響						初期化待機音(警報+RAMOFF)			
音響出力装置							非音正(非点灯)			無音
灯第1(乗客表示器)							(O) 點正(非点灯)			
灯第1(乗客表示器)							非音正(非点灯)			
灯第2(乗客表示器)							(O) 點正(非点灯)			
灯第2(乗客表示器)							非音正(非点灯)			
灯第3(乗客表示器)							(O) 點正(非点灯)			
灯第3(乗客表示器)							非音正(非点灯)			



【 図 1 5 2 】

主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例2

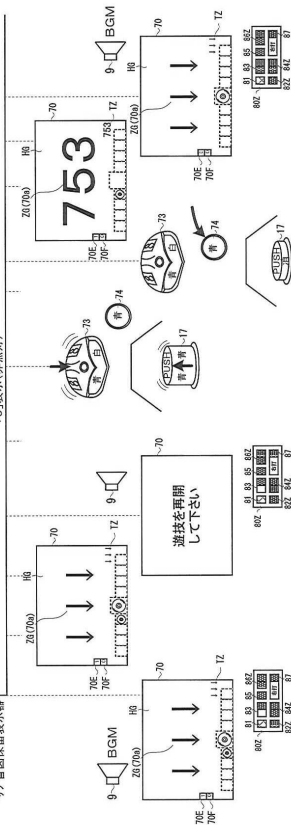
再開する場合の
電源復旧指定

[illegible]

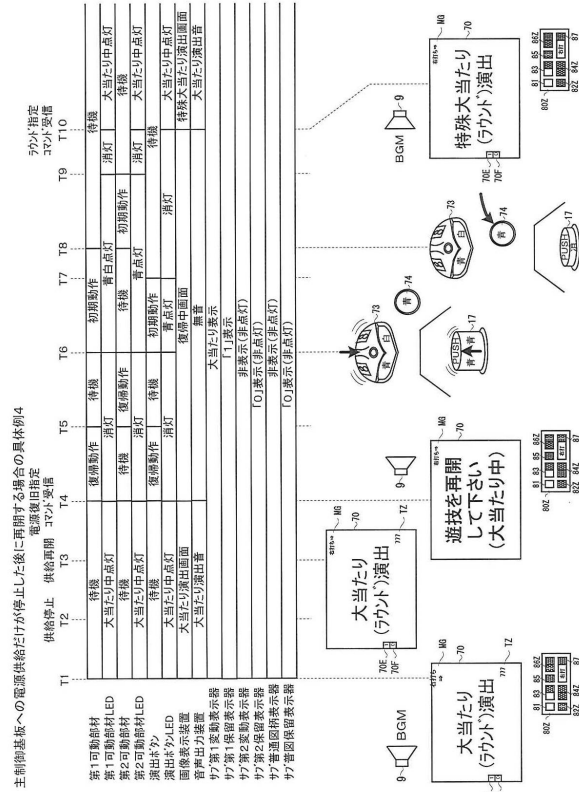
【 図 1 5 3 】

主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例3

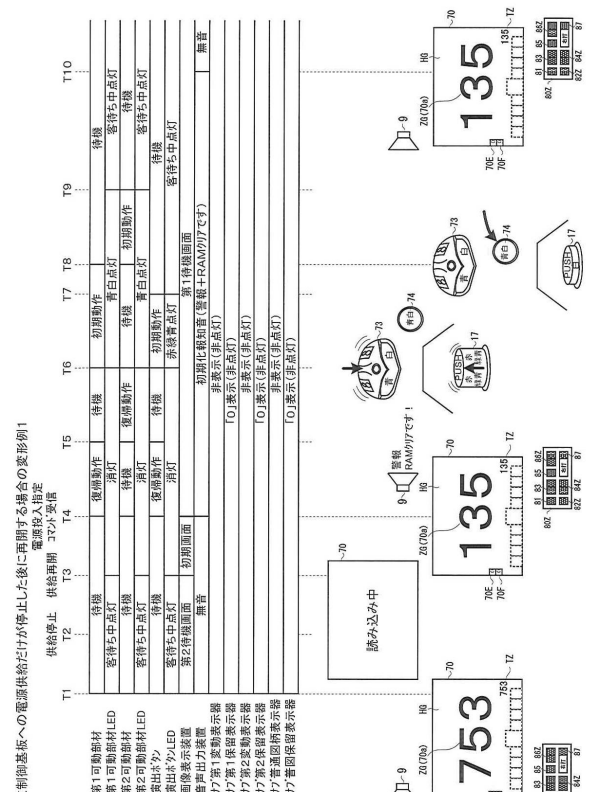
電源復旧指定
再開する場合
コマンド受信

[illegible]

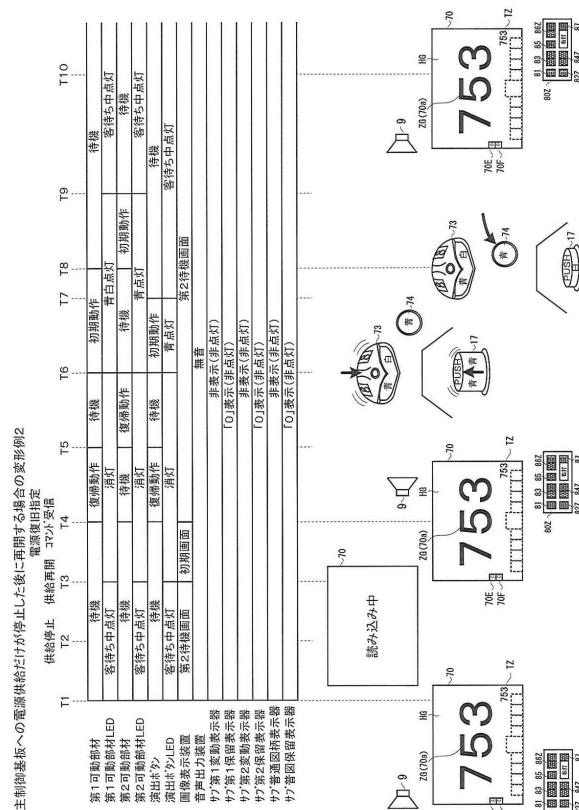
【図 1 5 4】



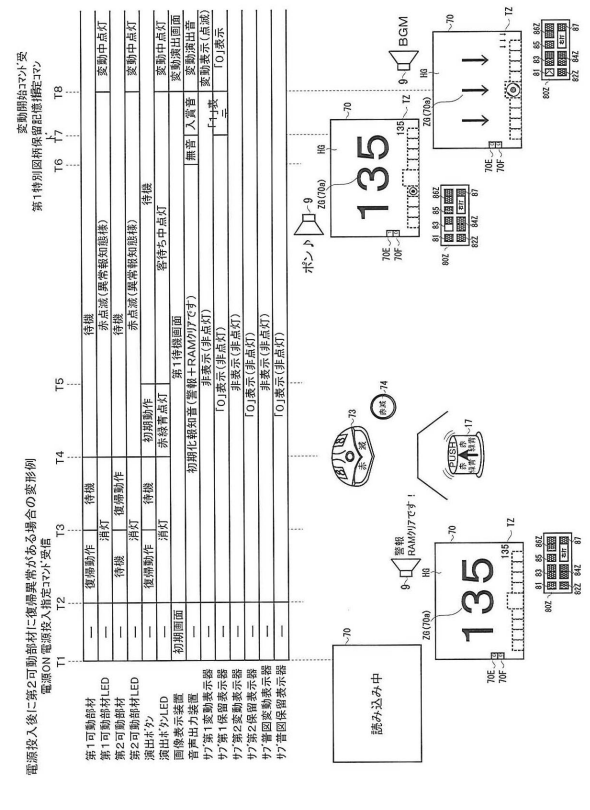
【図 1 5 5】



【図 1 5 6】



【図 1 5 7】



10

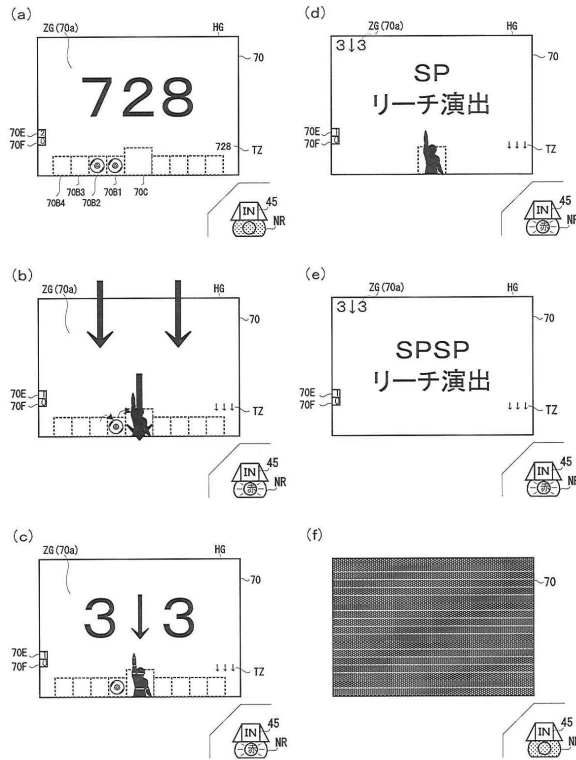
20

30

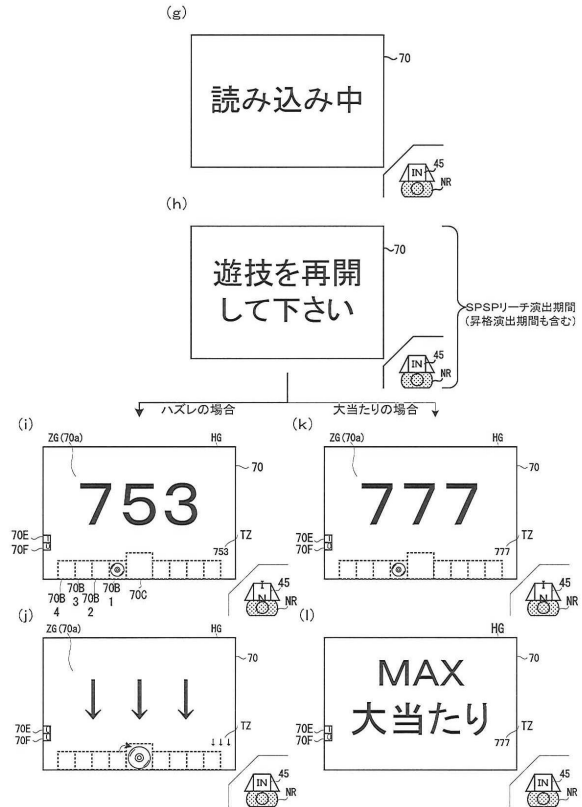
40

50

【図 158】



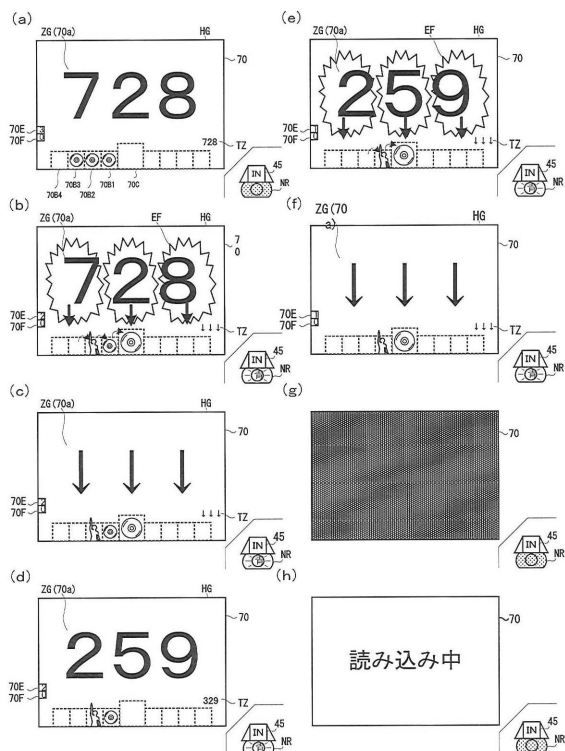
【図 159】



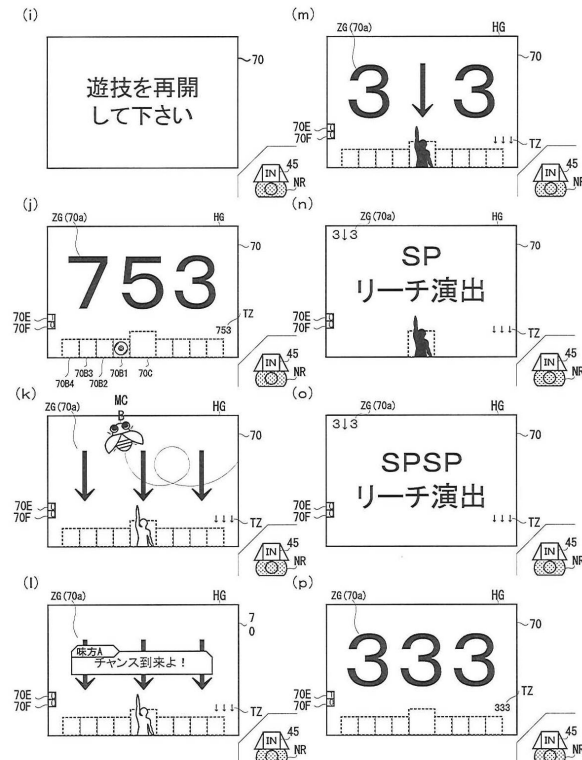
10

20

【図 160】



【図 161】

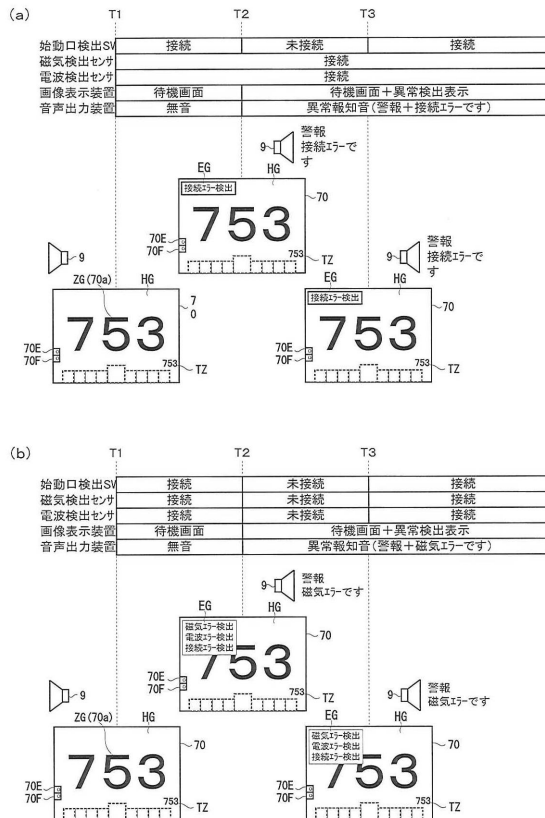


30

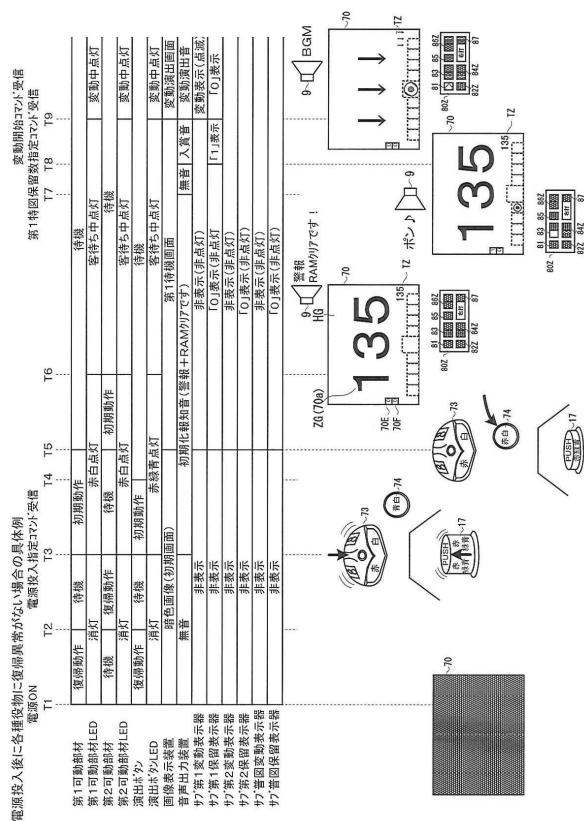
40

50

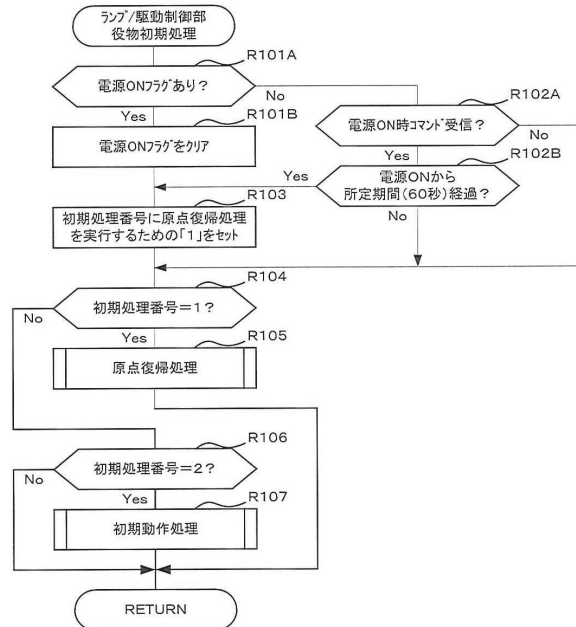
【 ㊦ 1 6 2 】



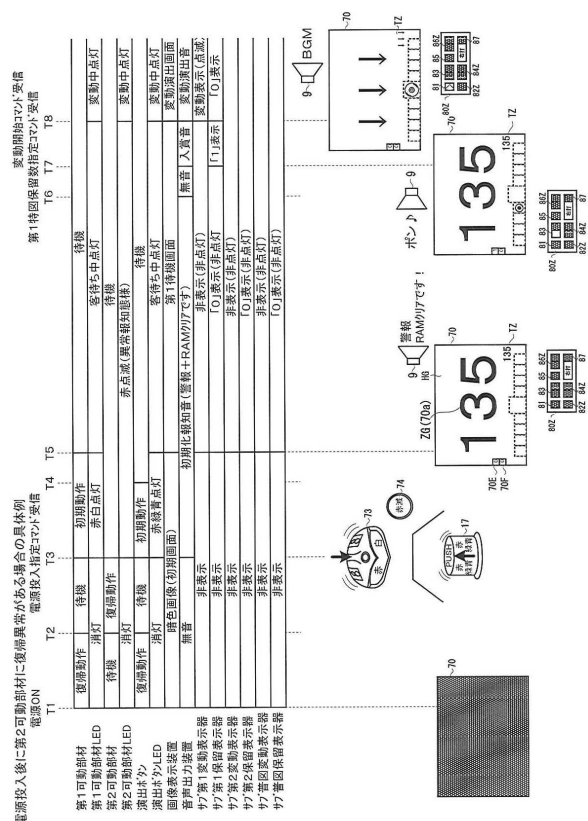
【 図 1 6 4 】



【 図 1 6 3 】

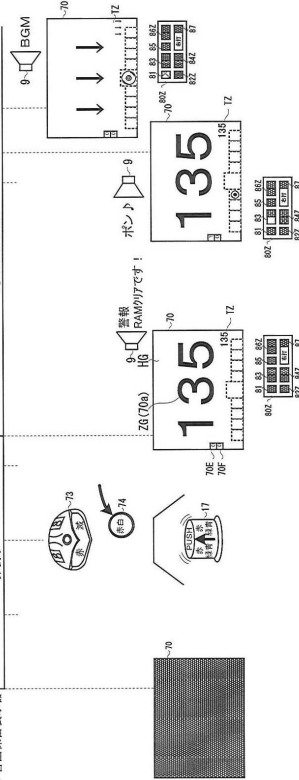


【 図 1 6 5 】



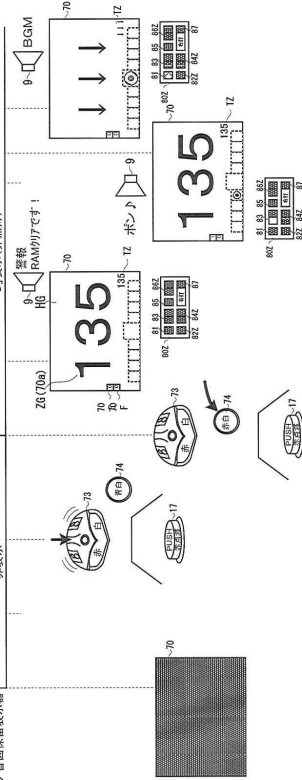
【 図 1 6 6 】

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
電源ON 電源投入指定コマンド受信 第1可動部材指定コマンド受信 変動開始コマンド受信

[illegible]

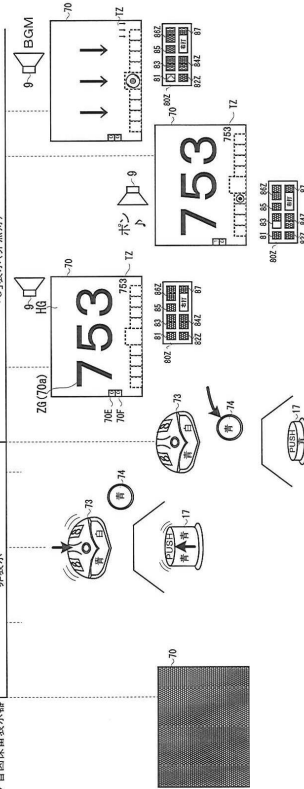
【 図 1 6 7 】

電源投入後に演出ボタんに復帰異常がある場合の具体例

[illegible]

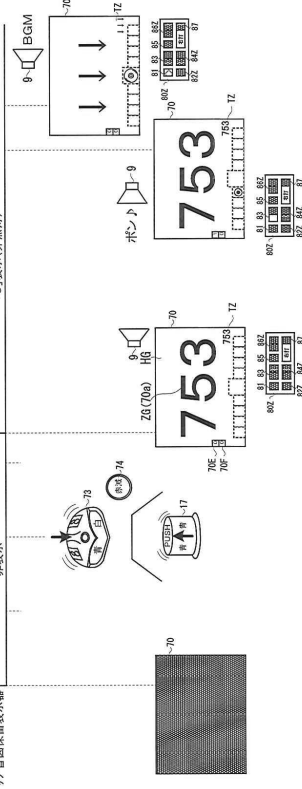
【 図 1 6 8 】

電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例
電源ON 電源復旧指定コマンド受信
変動開始コマンド受信
第1特図保留指定コマンド受信

[illegible]

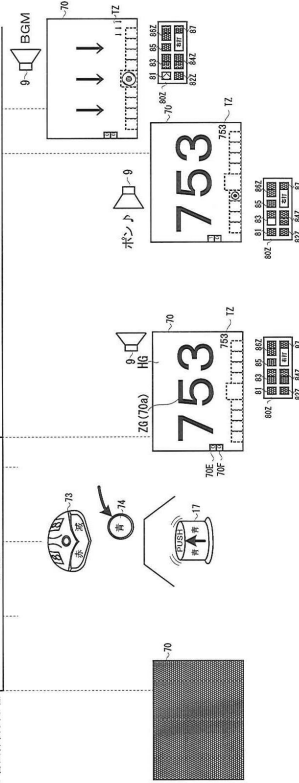
【 図 1 6 9 】

電断復旧後に第2可動部材に復帰異常がある場合の具体例

[illegible]

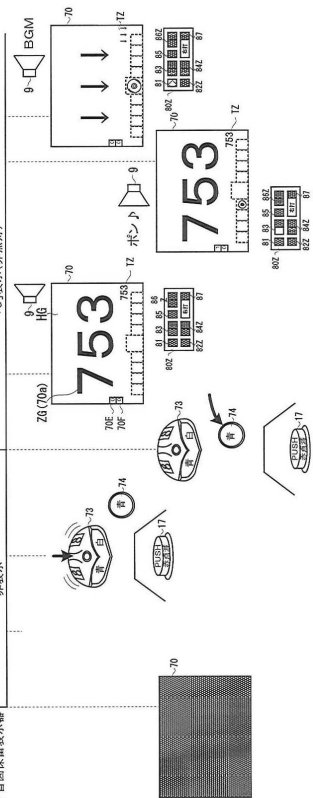
【 図 1 7 0 】

電断復旧後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例

[illegible]

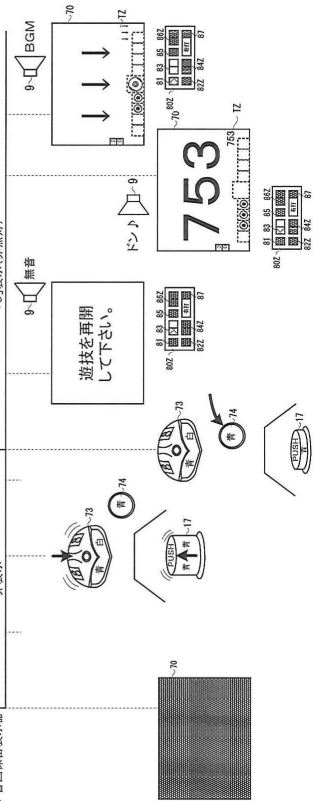
【 図 1 7 1 】

電断復旧後に演出ボタに復帰異常がある場合の具体例

[illegible]

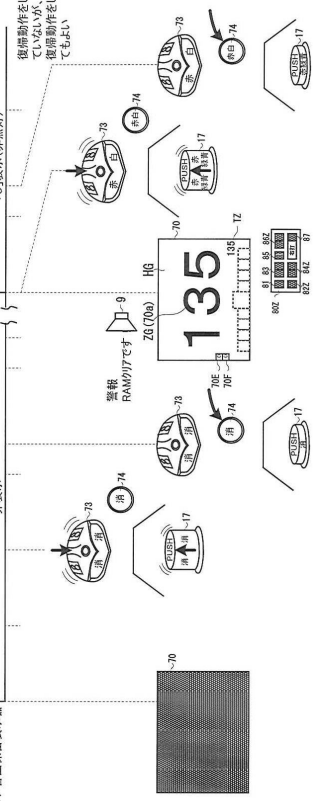
【 図 1 7 2 】

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

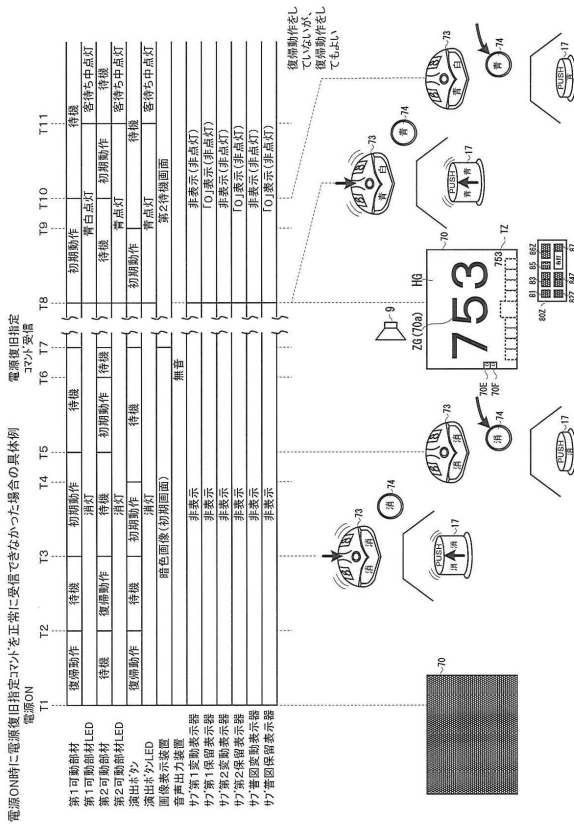
[illegible]

【 図 1 7 3 】

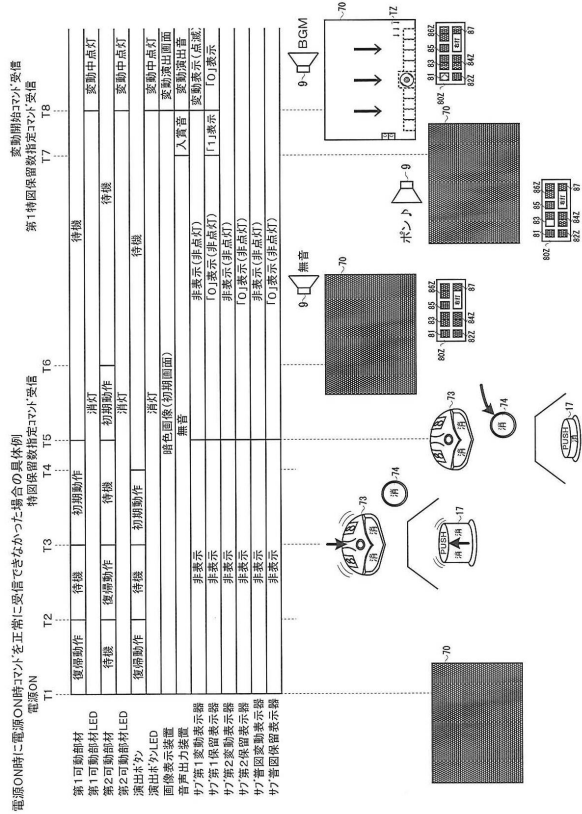
電源ON時に電源投入指定コマンドが受信できなかった場合の電源投入指定コマンド受信

[illegible]

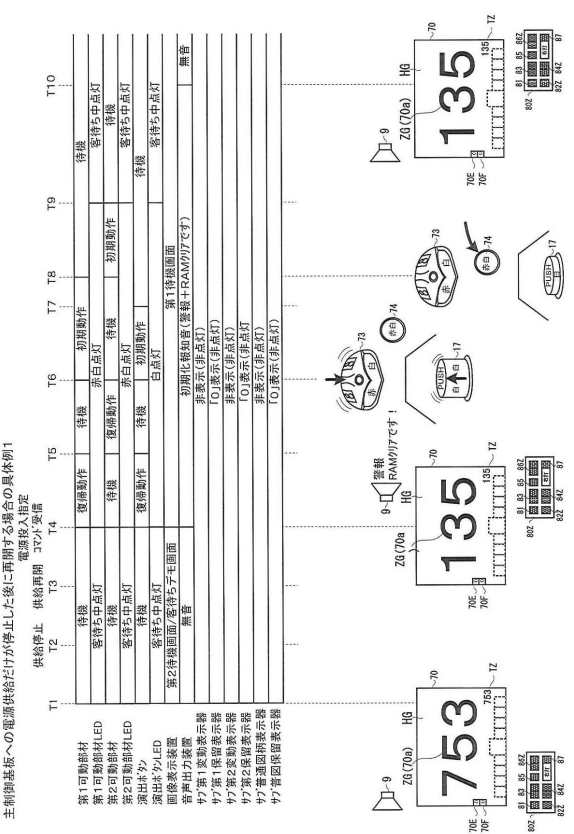
【 図 1 7 4 】



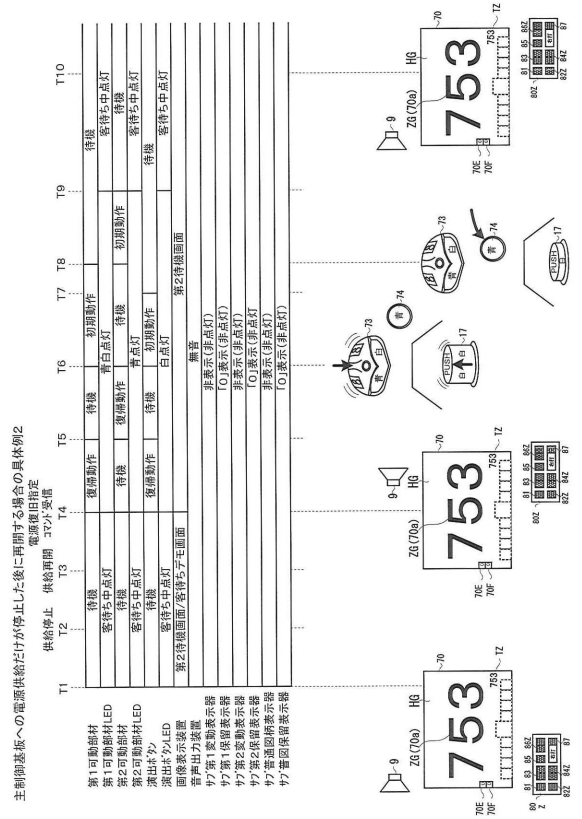
【 図 1 7 5 】



【 図 1 7 6 】



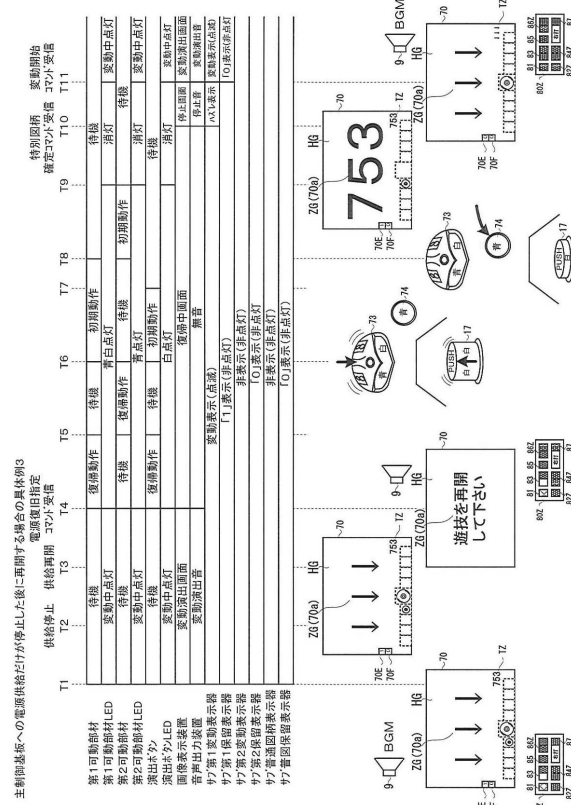
【 図 1 7 7 】



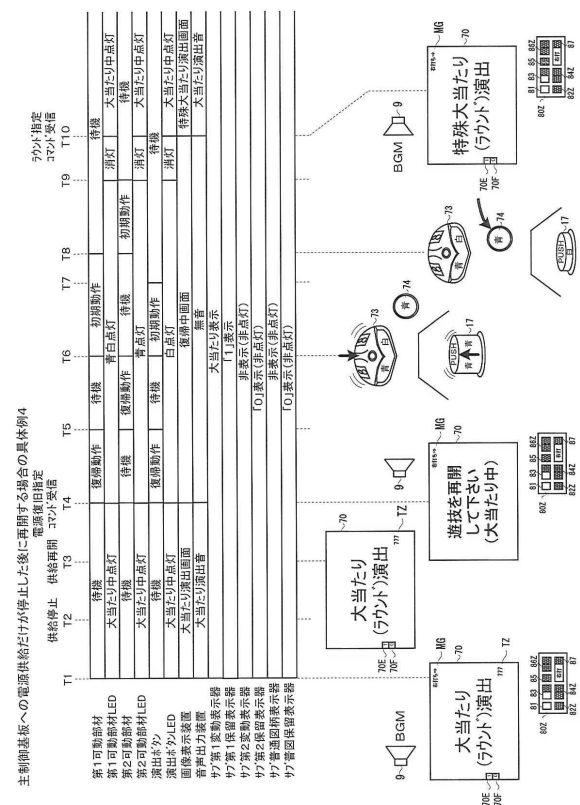
主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例1
電源投入指定

主制御基板への電源供給だけが停止した後再開する場合の具体例2

【 図 1 7 8 】

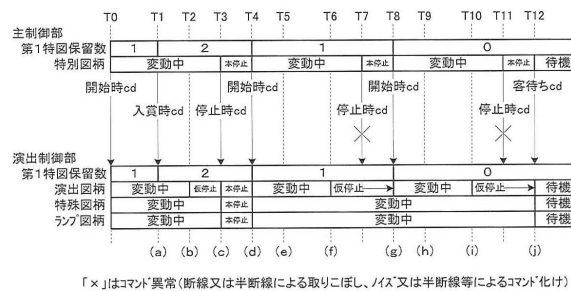


【 図 1 7 9 】



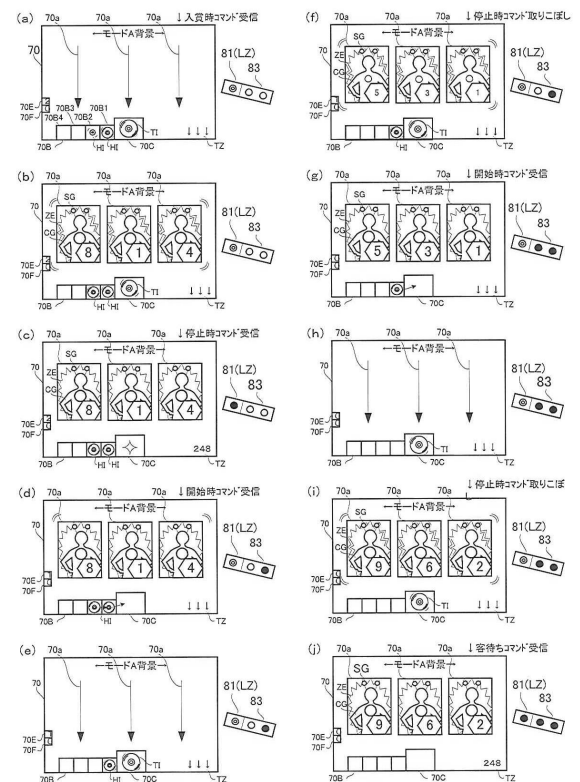
【 図 1 8 0 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート1



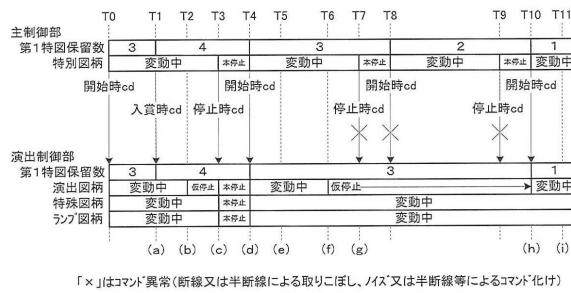
「×」はコマンド異常(断線又は半断線による取りこぼし、ノイズ又は半断線等によるコマンド化け)

【 図 1 8 1 】

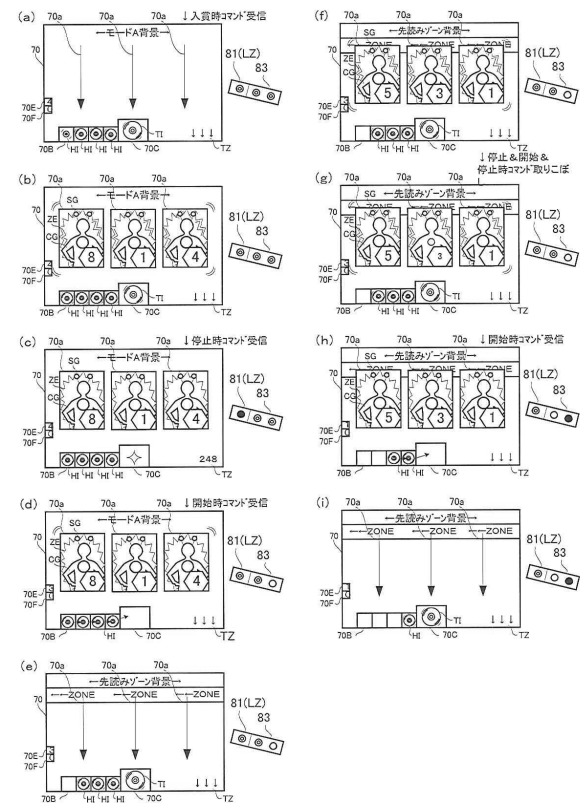


【図 182】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート2



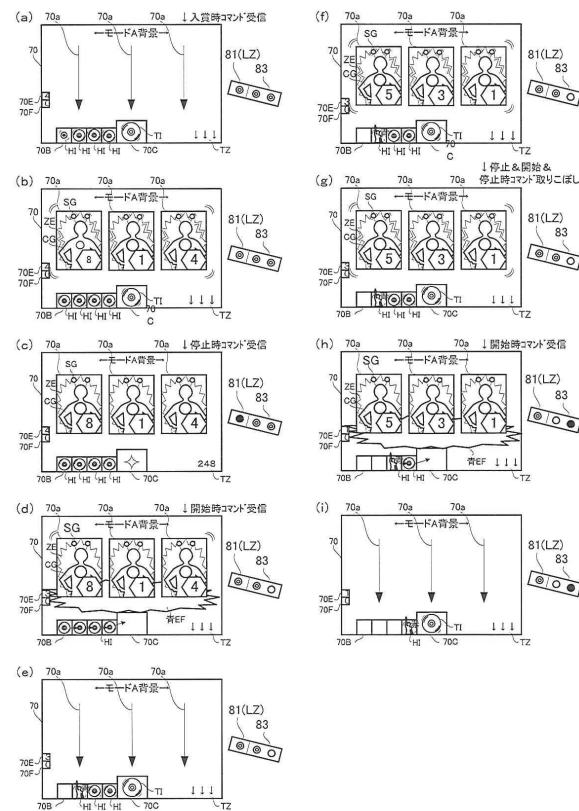
【図 183】



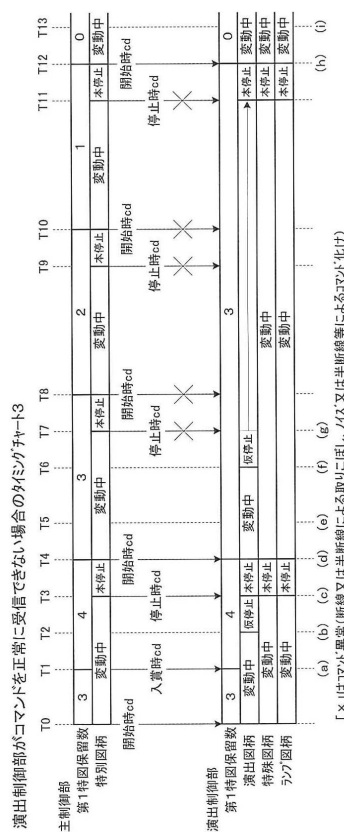
10

20

【図 184】



【図 185】

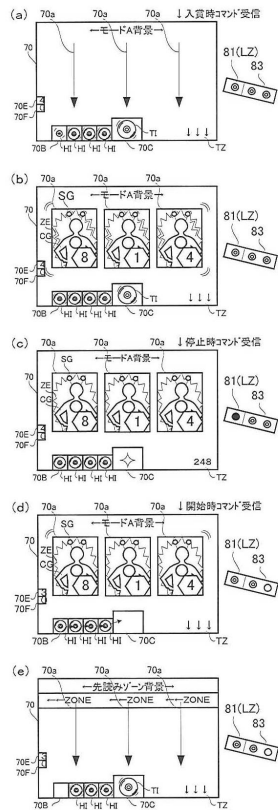


30

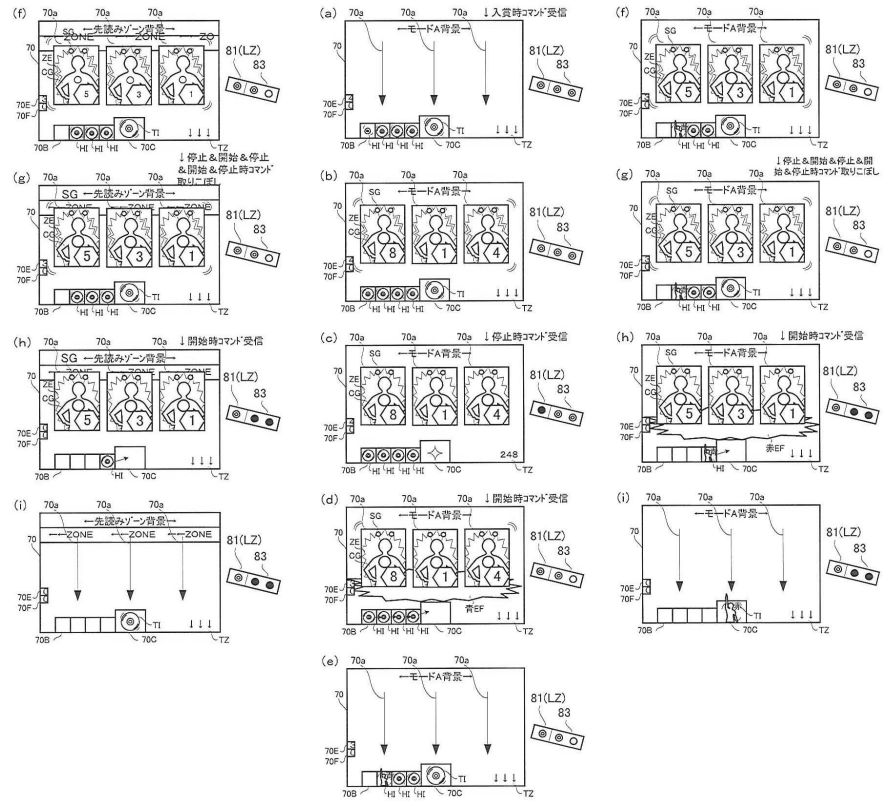
40

50

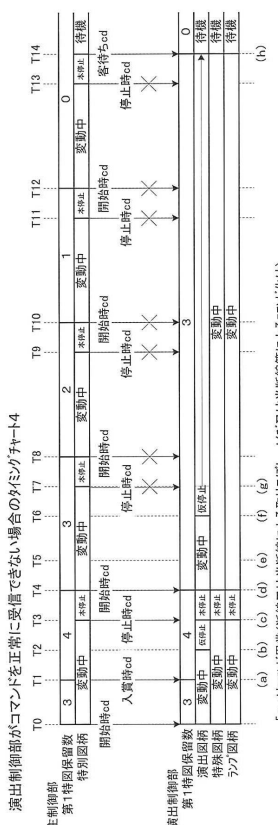
【図 186】



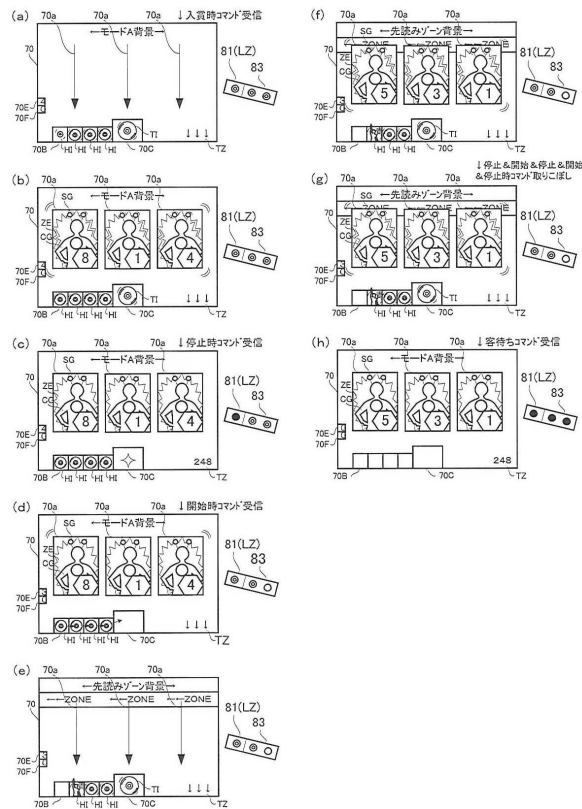
【図 187】



【図 188】



【図 189】



10

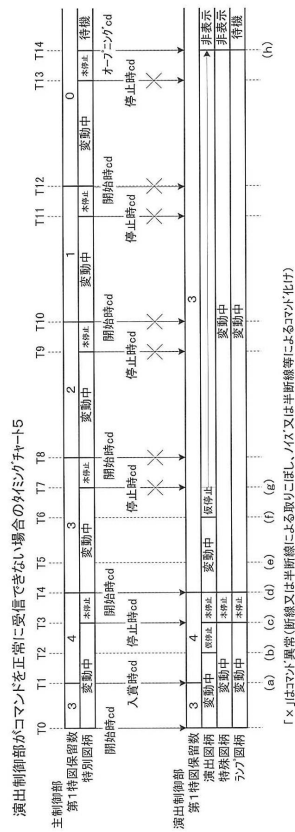
20

30

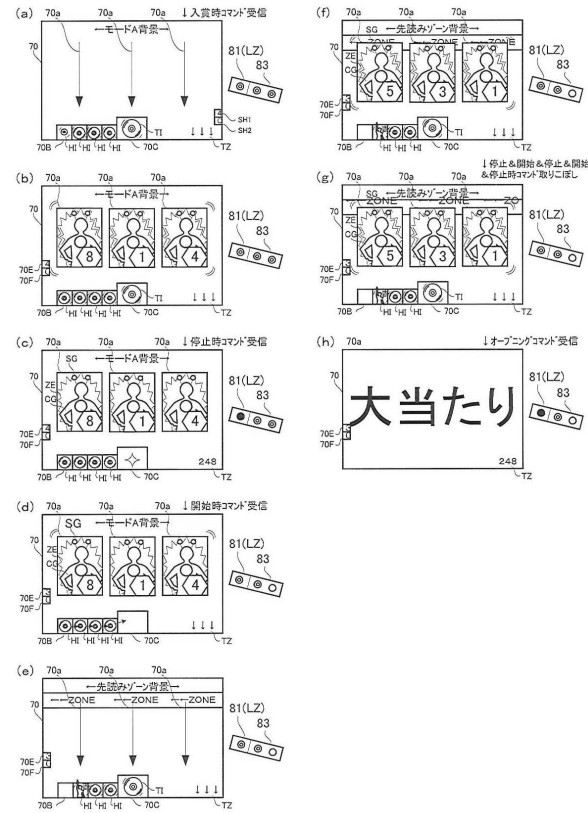
40

50

【図 190】



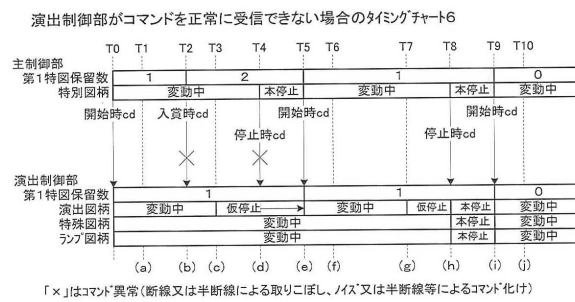
【図 191】



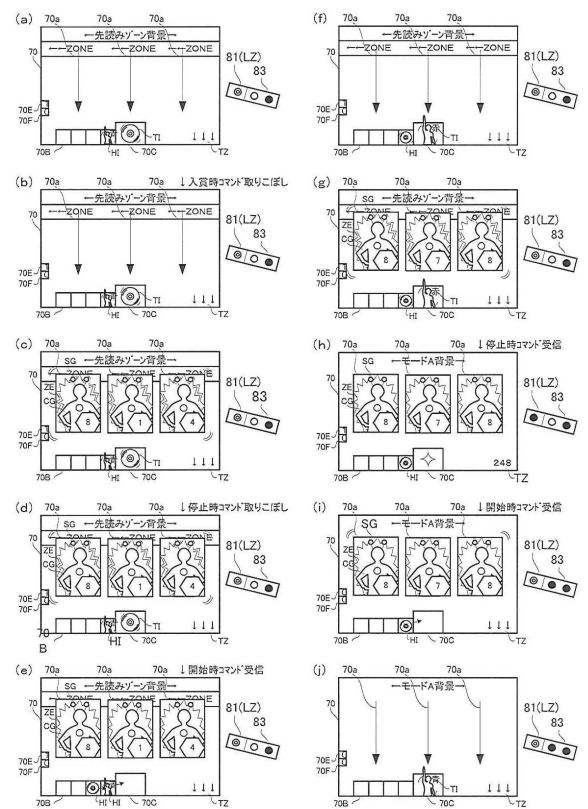
10

20

【図 192】



【図 193】

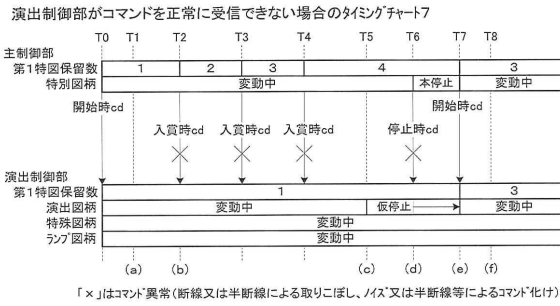


30

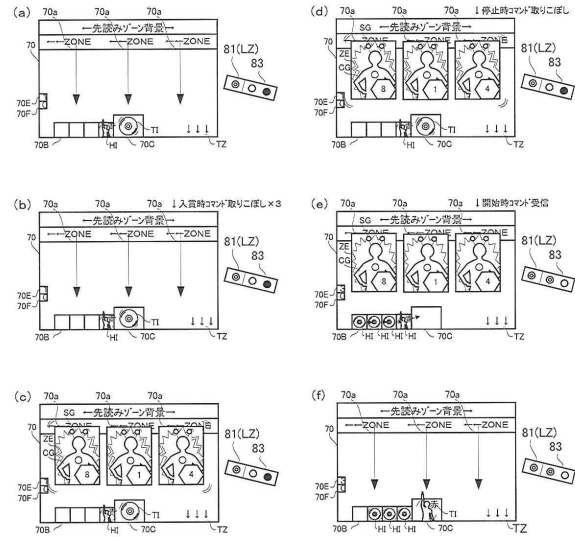
40

50

【図 194】

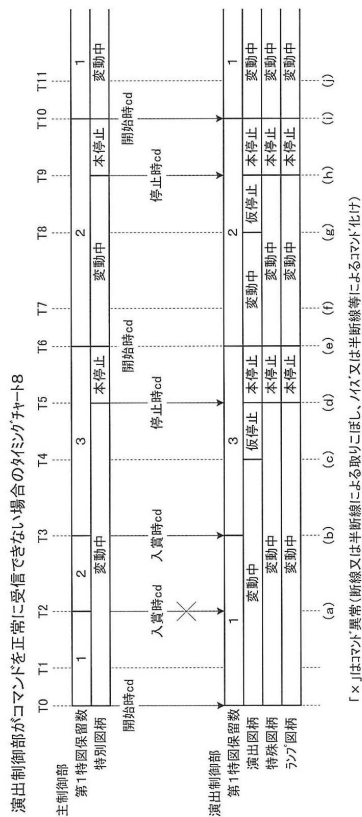


【図 195】

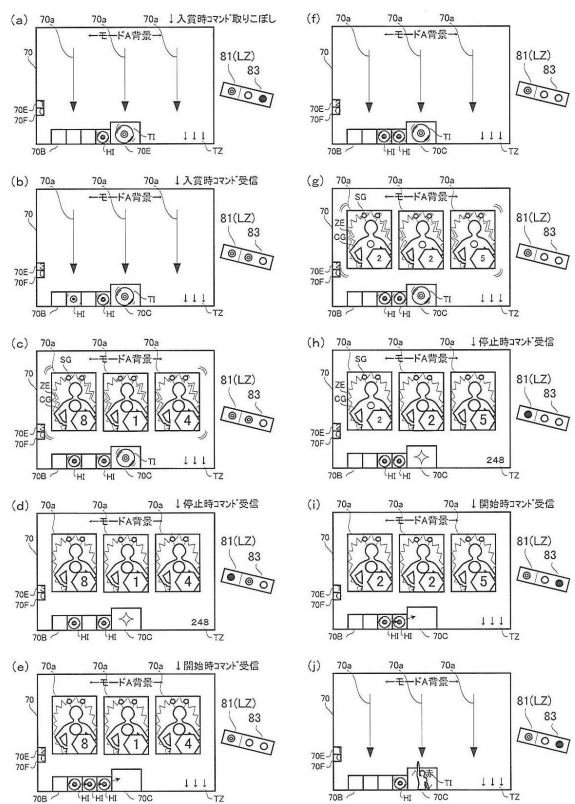


10

【図 196】



【図 197】



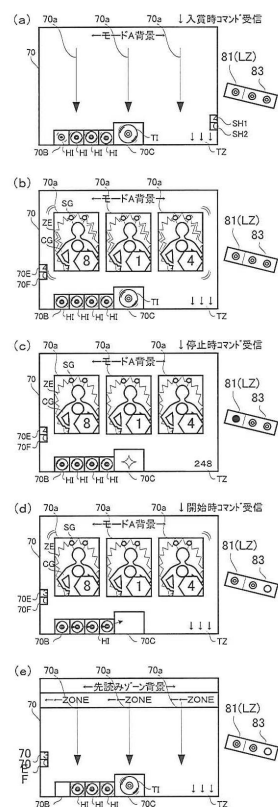
20

30

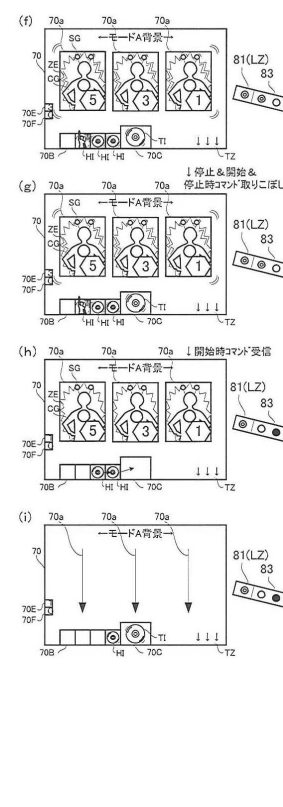
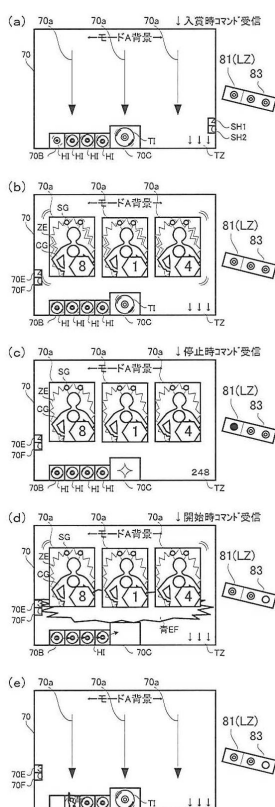
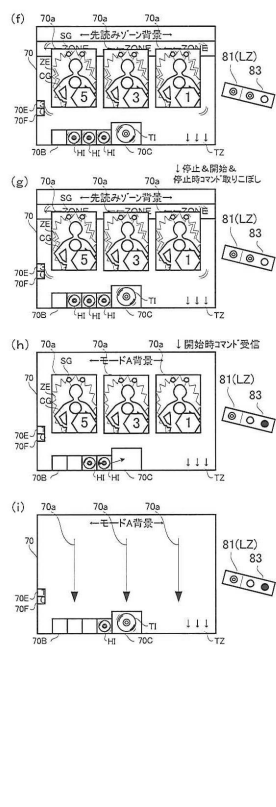
40

50

【 図 1 9 8 】



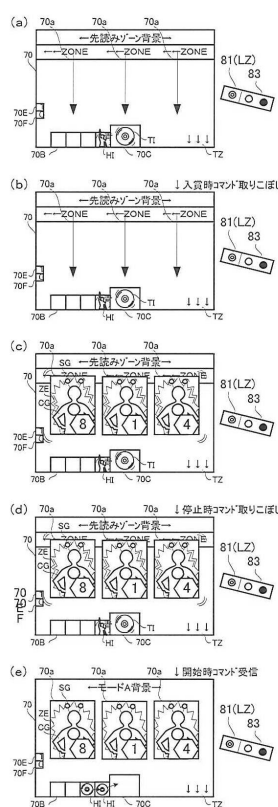
【 叉 1 9 9 】



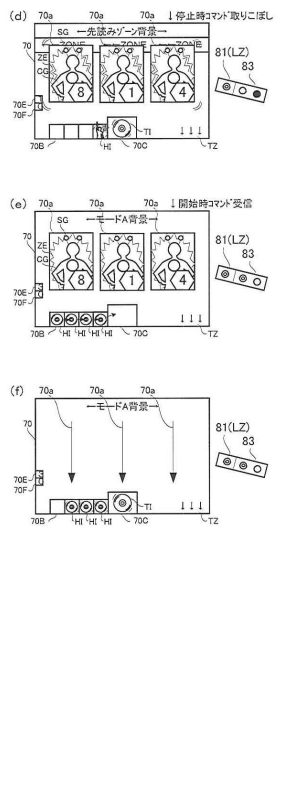
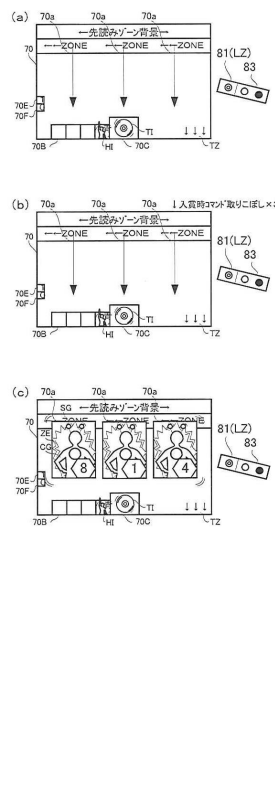
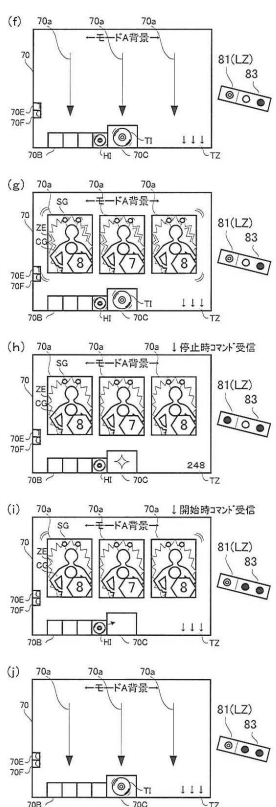
10

20

【 ㊦ 2 0 0 】



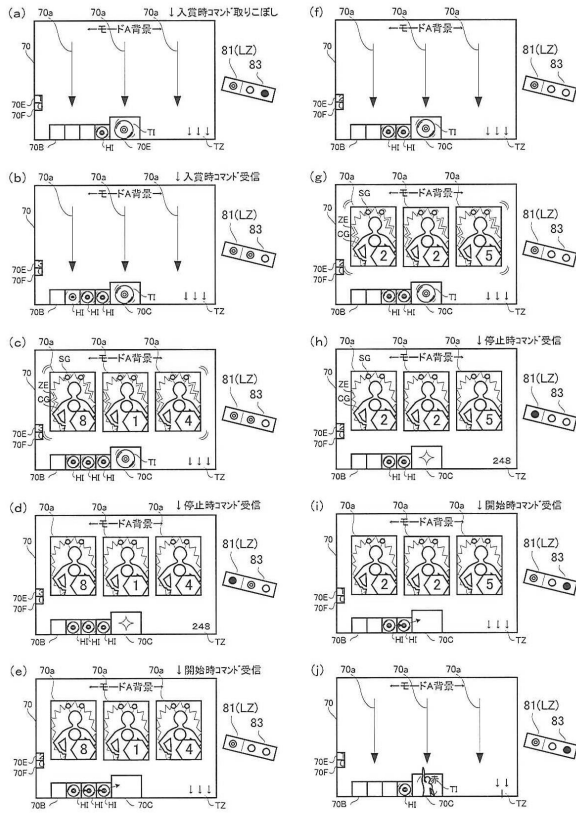
【 図 2 0 1 】



30

40

【図 202】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 0 0 5 2 1 0 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 6 0 6 0 8 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 4 2 6 3 8 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 0 4 3 3 7 2 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 4 7 3 3 0 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 1 9 1 7 8 5 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 3 4 0 6 0 5 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 0 5 0 4 5 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 1 9 0 7 4 3 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2