(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6934680号
(P6934680)
(45)発行日　令和3年9月15日(2021.9.15)　(24)登録日　令和3年8月26日(2021.8.26)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 326Z

請求項の数 1　(全 389 頁)

(21)出願番号　特願2019-120921(P2019-120921)
(22)出願日　令和1年6月28日(2019.6.28)
(65)公開番号　特開2021-6171(P2021-6171A)
(43)公開日　令和3年1月21日(2021.1.21)
審査請求日　令和2年7月17日(2020.7.17)

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　100181250
弁理士　田中　信介
(72)発明者　渡辺　直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

審査官　荒井　誠

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行を制御する主制御手段と、前記主制御手段からの信号に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段と、を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
始動条件の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技を行うか否かの判定を実行可能であり、
前記従制御手段は、
保留記憶を表示手段に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段で演出図柄の変動演出を実行可能であり、
未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、
前記主制御手段において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、
前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行せず、
前記表示手段は、
前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示を

実行可能であり、
前記従制御手段に所定個数の保留記憶がある状態において、前記従制御手段が所定個数よりも２つ以上少ない特定個数の保留記憶の信号を前記主制御手段から受信した場合、前記第１シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数から前記特定個数へ減少させる第２シフト表示を実行可能であり、
数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第２シフト表示が実行される場合、前記数字情報を１つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第３シフト表示を実行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、主制御基板からの信号に基づいて遊技の演出を実行する従制御手段を備えた遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、始動領域への遊技媒体の入賞に基づき取得した判定情報に基づいて、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行するものが一般的である。
【０００３】
このような遊技機では、遊技の進行を制御するメイン制御基板と、主制御基板からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御するサブ制御基板とを備えたものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１９－０３３８１６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
従来の遊技機では、メイン制御基板の制御状態とサブ制御基板の制御状態とがズレた場合のことが考慮されていない。
【０００６】
本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記課題を解決するため、本発明によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７

０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を継続して実行せず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）に所定個数（例えば４個）の保留記憶がある状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第２シフト表示が実行される場合、前記数字情報を１つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数（例えば２個）の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第３シフト表示（４から２）を実行可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図の一例を示す図である。
【図２】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。
【図３】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。
【図４】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図５】主制御基板における入力制御処理を示す図である。
【図６】主制御基板における第１始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
【図７】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。
【図８】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。
【図９】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。
【図１０】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図１１】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図１２】演出制御部における客待ち演出処理を示す図である。
【図１３】デモ待機時間決定テーブルの一例を示す図である。
【図１４】演出制御部における先読み系演出処理を示す図である。
【図１５】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。
【図１６】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。
【図１７】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１８】演出制御部におけるアイコン表示態様更新処理を示す図である。
【図１９】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図２０】当該アイコン用の１段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図２１】当該アイコン用の２段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図２２】電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図２３】（ａ）は保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性を示す図であり、（ｂ）は変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性１を示す図であり、（ｃ）は変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性２を示す図であり、（ｄ）はアイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音との関係性を示す図である。
【図２４】演出制御部における連続予告演出決定処理を示す図である。
【図２５】予告シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図２６】演出制御部における連続予告演出実行処理を示す図である。

【図２７】代替予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図２８】演出制御部におけるランプ変化演出実行処理を示す図である。
【図２９】演出制御部における大当たり予告演出決定処理を示す図である。
【図３０】大当たり予告決定テーブルの一例を示す図である。
【図３１】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図３２】統括制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図である。
【図３３】統括制御部におけるＶブランク割込処理を示す図である。
【図３４】入賞時変化演出のタイミングチャート１である。
【図３５】入賞時変化演出のタイミングチャート２である。
【図３６】入賞時変化演出の演出例を示す図である。
【図３７】ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート１である。
【図３８】ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート２である。
【図３９】ノーマル変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図４０】キャラ作用変化パターン０１のタイミングチャート１である。
【図４１】キャラ作用変化パターン０１のタイミングチャート２である。
【図４２】キャラ作用変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図４３】図４２の続きを示す図である。
【図４４】図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート１を示す図である。
【図４５】図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート２を示す図である。
【図４６】図柄作用変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図４７】図４６の続きを示す図である。
【図４８】客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートである。
【図４９】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５０】図４９の続きを示す図である。
【図５１】変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートである。
【図５２】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５３】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５４】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。
【図５５】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５６】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５７】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５８】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５９】図５８の続きを示す図である。
【図６０】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６１】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６２】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６３】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６４】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６５】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６６】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６７】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６８】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６９】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７０】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７１】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７２】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７３】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７４】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７５】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７６】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７７】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７８】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７９】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。
【図８０】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８１】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８２】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例２を示す図である。
【図８３】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８４】当該アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。
【図８５】図８４の続きを示す図である。
【図８６】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８７】図８６の続きを示す図である。
【図８８】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８９】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９０】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９１】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９２】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９３】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９４】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９５】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９６】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９７】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９８】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９９】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１００】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１０１】電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなった場合の具体例を示す図である。
【図１０２】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。
【図１０３】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。
【図１０４】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。
【図１０５】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。

【図１０６】演出図柄の種類、停止態様決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０７】演出内容決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０８】演出図柄の表示例を示す図である。
【図１０９】演出図柄の復活示唆演出を含む表示例を示す図である。
【図１１０】演出図柄の昇格示唆演出を含む表示例を示す図である。
【図１１１】演出図柄の昇格示唆演出を含む表示例を示す図である。
【図１１２】演出図柄の表示を示すタイムチャートの一例を示す図である。
【図１１３】演出図柄の停止示唆演出を含む表示例を示す図である。
【図１１４】演出図柄の別の停止示唆演出を含む表示例を示す図である。
【図１１５】演出図柄の更に別の停止示唆演出を含む表示例を示す図である。
【図１１６】演出図柄の最終所定態様の分類の一例を示す図である。
【図１１７】変動パターンの分類の一例を示す図である。
【図１１８】演出内容決定テーブルの変形例を示す図である。
【図１１９】演出図柄の仮停止時間の分類の一例を示す図である。
【図１２０】演出図柄の仮停止に関する時間の一例を示すタイムチャートである。
【図１２１】演出図柄の仮停止に関する時間の一例を示すタイムチャートである。
【図１２２】演出内容決定テーブルの別の変形例を示す図である。
【図１２３】リーチ無しハズレ目（チャンス目）に関するテーブルの一例を示す図である。
【図１２４】事前演出に関するテーブルの一例を示す図である。
【図１２５】演出内容決定テーブルの別の変形例を示す図である。
【図１２６】演出モードの表示態様及び演出図柄の表示態様を示す図である。
【図１２７】示唆演出の種類を示す図である。
【図１２８】通常モードでのノーマルハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。
【図１２９】通常モードでのリーチハズレ／大当たりの変動演出パターンの表示態様を示す図である。
【図１３０】通常モードでのノーマルリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。
【図１３１】通常モードでのＳＰリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。
【図１３２】通常モードでのＳＰリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。
【図１３３】復活演出の表示態様を示す図である。
【図１３４】通常モードでの大当たりの変動演出パターンの表示態様を示す図である。
【図１３５】図１３４の続きの表示態様を示す図である。
【図１３６】昇格演出の表示態様を示す図である。
【図１３７】図１３６の続きを示す図である。
【図１３８】通常モードでのＳＰＳＰリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。
【図１３９】確変モードでのノーマルハズレ／リーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示す図である。
【図１４０】図１３９の続きの表示態様を示す図である。
【図１４１】確変モードでの大当たりの変動演出パターンの表示態様を示す図である
【図１４２】図１４１の続きの表示態様を示す図である。
【図１４３】通常モードでのノーマル／リーチハズレの変動演出パターンで実行される先読み予告の表示態様を示すものである。
【図１４４】図１４３の続きの表示態様を示す図である。
【図１４５】図１４４の続きの表示態様を示す図である。
【図１４６】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１のタイミングチャートを示す

図である。
【図１４７】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１における演出例を示す図である。
【図１４８】コマンドを正常に受信できない場合の具体例２～４のタイミングチャートを示す図である。
【図１４９】コマンドを正常に受信できない場合の具体例２における演出例を示す図である。
【図１４９－１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例２における演出例の変形例を示す図である。
【図１５０】コマンドを正常に受信できない場合の具体例３における演出例を示す図である。
【図１５０－１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例３における演出例の変形例を示す図である。
【図１５１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例４における演出例を示す図である。
【図１５１－１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例４における演出例の変形例を示す図である。
【図１５２】コマンドを正常に受信できない場合の具体例５～７のタイミングチャートを示す図である。
【図１５３】コマンドを正常に受信できない場合の具体例５における演出例を示す図である。
【図１５３－１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例５における演出例の変形例を示す図である。
【図１５４】コマンドを正常に受信できない場合の具体例６における演出例を示す図である。
【図１５４－１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例６における演出例の変形例を示す図である。
【図１５５】コマンドを正常に受信できない場合の具体例７における演出例を示す図である。
【図１５５－１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例７における演出例の変形例を示す図である。
【図１５６】コマンドを正常に受信できない場合の具体例８のタイミングチャートを示す図である。
【図１５７】コマンドを正常に受信できない場合の具体例８における演出例を示す図である。
【図１５７－１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例８における演出例の変形例を示す図である。
【図１５８】コマンドを正常に受信できない場合の具体例９のタイミングチャートを示す図である。
【図１５９】コマンドを正常に受信できない場合の具体例９における演出例を示す図である。
【図１６０】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１０～１２のタイミングチャートを示す図である。
【図１６１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１０における演出例を示す図である。
【図１６２】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１１における演出例を示す図である。
【図１６３】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１２における演出例を示す図である。
【図１６４】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１３～１５のタイミングチャー

トを示す図である。
【図１６５】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１３における演出例を示す図である。
【図１６６】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１４における演出例を示す図である。
【図１６７】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１５における演出例を示す図である。
【図１６８】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１６のタイミングチャートを示す図である。
【図１６９】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１６における演出例を示す図である。
【図１７０】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１７のタイミングチャートを示す図である。
【図１７１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１７における演出例を示す図である。
【図１７２】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１８のタイミングチャートを示す図である。
【図１７３】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１８における演出例を示す図である。
【図１７４】主制御基板の検査モード１のタイムチャートを示す図である。
【図１７５】主制御基板の検査モード２のタイムチャートを示す図である。
【図１７６】主制御基板の検査モード３のタイムチャートを示す図である。
【図１７７】主制御基板の検査モード４のタイムチャートを示す図である。
【図１７８】主制御基板の検査モード５のタイムチャートを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
以下、本発明の第１実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【００１１】
（遊技機の構成）
まず、図１を用いて、遊技機１の構成について説明する。図１は本実施の形態における遊技機１の正面図の一例である。
【００１２】
遊技機１は、外枠２と、外枠２に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠３と、遊技盤取付枠３に対して回動可能に支持されるガラス枠４と、遊技球が流下する遊技領域５ａが形成された遊技盤５が設けられている。
【００１３】
外枠２は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム２ａの下部前面に飾り板２ｂが取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。
【００１４】
遊技盤取付枠３は、水平方向の一端側において第１ヒンジ機構部６を介して外枠２に対して脱着可能に連結されており、第１ヒンジ機構部６を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠３を外枠２に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠３の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠３の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。
【００１５】
ガラス枠４は、水平方向の一端側において第２ヒンジ機構部７を介して遊技盤取付枠３に脱着自在に連結されており、第２ヒンジ機構部７を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠４を遊技盤取付枠３に対して扉のように回動すると、遊技盤５の

遊技領域５ａ、及び、遊技盤取付枠３の前面部分を開閉することができる。
【００１６】
ガラス枠４の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部８（窓部）が形成され、該開口部８を後方から塞ぐように透明部材８ａ（ガラス板やアクリル板など）が取り付けられており、この開口部８、及び、透明部材８ａを介して遊技領域５ａを視認可能としている。
【００１７】
ガラス枠４の開口部８の周囲には、スピーカからなる音声出力装置９と、複数の装飾ランプ（ＬＥＤ）を有する枠用照明装置１０と、後述する遊技球払出装置１００から払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上皿１１と、上皿１１に入りきらずに後述する溢れ球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下皿１２と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置１３とが設けられている。
【００１８】
音声出力装置９は、ガラス枠４の上部２箇所に間隔を空けて設けられ、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置１０は、開口部８の周囲に複数設けられ、各ランプ（ＬＥＤ）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠用照明装置１０は、ガラス枠４の開放や後述する払出異常が発生した場合に点灯／点滅するように制御される報知ＬＥＤ１０ａを備えている。
【００１９】
上皿１１は、遊技球の貯留部１１ａの底面が発射操作装置１３の方向側（右方向）に向けて下り傾斜しており、下り傾斜の端部には球送りソレノイド１１ｂが設けられている。上皿１１の貯留部１１ａに貯留された遊技球が流下して球送りソレノイド１１ｂに到達すると、球送りソレノイド１１ｂの動作によって遊技球が１個ずつ遊技盤取付枠３側に向けて送り出される。
【００２０】
また、上皿１１の中央手前側の部分には、後述する種々の演出に係る決定操作や選択操作を行うための入力装置として機能する演出ボタン装置１６と選択ボタン装置１８（図１参照）が左右に並べて設けられている。
【００２１】
演出ボタン装置１６は、決定操作など（操作入力）を行うことが可能な演出ボタン１７（図示省略）と、演出ボタン１７に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ１７ａ（図２参照）と、演出ボタン１７を駆動するためのボタン駆動装置１７ｂ（図２参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。
【００２２】
演出ボタン１７は、枠用照明装置１０（図２参照）の一部である演出ボタンＬＥＤ（フルカラー）を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能となっており、ボタン駆動装置１７ｂの一部であるボタン駆動モータの駆動力によって下方に位置する待機位置（原点位置）と上方に位置する演出位置との間で上下方向に移動すること、及び／又は、ボタン駆動装置１７ｂの一部であるボタン振動モータの駆動力によって所定の振動態様で振動することで演出動作を行うことが可能となっており、ボタン位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。
【００２３】
選択ボタン装置１８は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー１９（図示省略）と、十字キー１９に接続されて、十字キー１９に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ１９ａ（図２参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。
【００２４】
また、上皿１１の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出返却操作部２０が設けられている。貸出返却

操作部２０の貸出ボタン（図示省略）が操作されると遊技機１に併設される球貸機（図示省略）が受け付けている記憶媒体に記憶された残金を減算して遊技球の貸し出しが行われ、貸出返却操作部２０の返却ボタン（図示省略）が操作されると球貸機（図示省略）から記憶媒体が返却されるようになっている。

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

遊技盤５の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール３５と、内側レール３５の外側に位置する湾曲形状の外側レール３６と、遊技球を遊技領域５ａの中央に向けて誘導する誘導部材３７が設けられている。そして、内側レール３５と外側レール３６との間に発射

装置２６により発射された遊技球を遊技領域５ａの上流部に案内する発射球案内路３８が形成されている。また、遊技領域５ａの最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠３の回収部）に導くためのアウト口３９が形成されている。

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

で発光演出を行うことが可能となっている。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

第１特別図柄の大当たり抽選とは、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（判定情報）を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当た

り判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第１特別図柄の大当たり抽選が行われると、第１特別図柄表示器６０で第１特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第１特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第１特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

は、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の当たり遊技（補助遊技）が設けられているが、詳しくは後述する。

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

なお、状態確認表示器６８の設置位置は一例であり、本実施形態の設置位置に限られず

、遊技機１の正面（表面）であれば良い。
【００６５】
　また、本実施形態では、設定変更モードと、設定確認モードとの何れに設定されていても同じ表示態様（点灯表示）で表示していたが、何れに設定されているのかを認識可能に表示しても良い。例えば、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器６８を点灯表示するようにし、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器６８を点滅表示するようにしても良いし、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器６８と第２遊技情報表示装置６９の何れかの表示器とを点灯表示し、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器６８のみを点灯表示するようにしても良い。
【００６６】
　また、本実施形態では、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されていることを示すために専用の表示器として状態確認表示器６８を設けているが、他の表示器と兼用としても良い。例えば、設定変更モード、及び、設定確認モードにおいては、メイン情報表示装置５９や後述する第２遊技情報表示装置６９は消灯しているので、これら表示装置を用いても良い。具体的には、メイン情報表示装置５９や第２遊技情報表示装置６９の何れかの表示器の１つのＬＥＤを点灯させても良いし、メイン情報表示装置５９や第２遊技情報表示装置６９の全てのＬＥＤを点灯させても良い。
【００６７】
　遊技領域５ａの内側の右下部には、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促すサブ右打ち表示器８７からなるサブ情報表示装置８０が設けられている。なお、サブ情報表示装置８０には、上述した状態確認表示器６８のような後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す表示器は設けられていない。
【００６８】
　サブ第１変動表示器８１は、第１特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、サブ第２変動表示器８２は、第２特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、それぞれ１つのＬＥＤによって構成されている。そして、対応する特別図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（変動表示）し、対応する特別図柄が停止表示されると大当たり抽選の結果（大当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。
【００６９】
　なお、サブ第１変動表示器８１、及び、サブ第２変動表示器８２において、特別図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、特別図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。
【００７０】
　サブ第１保留表示器８３は、第１保留記憶の個数を表示するためのものであり、サブ第２保留表示器８４は、第２保留記憶の個数を表示するためのものであり、それぞれ左右２つのＬＥＤによって構成されている。そして、保留記憶数が「０」のときに左右のＬＥＤが消灯し、保留記憶数が「１」のときに左側のＬＥＤが点灯すると共に右側のＬＥＤが消灯し、保留記憶数が「２」のときに左右のＬＥＤが点灯し、保留記憶数が「３」のときに左側のＬＥＤが点滅すると共に右側のＬＥＤが点灯し、保留記憶数が「４」のときに左右のＬＥＤが点滅する。
【００７１】
　サブ普図変動表示器８５は、当り抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、１つのＬＥＤによって構成されている。そして、普通図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（変動表示）する。そして、普通図柄が停止表示されると当り抽選の結果を示す態様（当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。
【００７２】
　なお、サブ普図変動表示器８５において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把

握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

演出図柄７０ａの停止表示では、演出図柄７０ａが大当たり抽選の結果を示す所定の態様（ハズレ態様、大当たり態様等）で所定時間（例えば、０．５秒）停止するようになっている。大当たり態様（特別結果態様）は、「７７７」などのように同一の演出図柄の組み合わせや「３５７」などのように規則性を持った演出図柄の組み合わせであり、ハズレ態様はそれ以外の態様である。なお、演出図柄７０ａの変動表示の態様はこれに限られず、左右方向にスクロールするものであってもよいし、その場で回転（自転）するようなものであってもよい。

【００８０】

また、演出図柄７０ａの変動表示中には、大当たり抽選の結果に応じて、リーチ演出や背景画像、キャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第１画像表示装置７０（メイン

液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示されることで、大当たり（特別遊技）が実行されることへの遊技者の期待感（以下、「大当たり当選期待度」と言う）を高めるようになっている。

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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。

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

なお、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４が互いに衝突しないのであれば、一

方の可動部材が演出位置まで移動した後に他方の可動部材の演出位置と重複しない位置まで復帰した段階で他方の可動部材を演出位置に移動するようにしてもよい。

【００９８】

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

【００９９】

主制御装置１１０Ａは、各種の電子部品が表面に実装される主制御基板１１０と、主制御基板１１０を内部に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。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

上ケース部材の上面には、情報表示器１１３と前後に重ならないように遊技機１の型式名（機種名）が印字された型式名シールと、主制御基板１１０の管理番号が印字された管理番号シールとが左右に並んだ状態で貼付される。また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａに対応する位置には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａのアクチュエーターを押圧（ＯＮ）するための操作部材１０８が遊嵌されている。そして、操作部材１０８を押圧操作するとＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮすることになる。

【０１０４】

また、設定キースイッチ１１２ａに対応する位置には、設定キーを設定キースイッチ１１２ａの鍵穴に挿入するための挿入部（図示省略）が形成されている。この挿入部は、設定キースイッチ１１２ａの鍵穴を外部に露出させるための開口部と、設定キースイッチ１１２ａの周囲を覆うように開口部の開口縁から後方に延設される筒状部とを有している。

そして、開口部を介して設定キーを設定キースイッチ１１２ａの鍵穴に挿入し、初期位置から右側に回すと設定キースイッチ１１２ａがＯＮして設定キーが鍵穴から抜けない状態になり、左側に回して初期位置に戻すと設定キースイッチ１１２ａがＯＦＦして設定キーが鍵穴から抜ける状態になる。

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作によってメインＲＡＭ１１０ｃの記憶内容をクリア又は設定値を更新するための信号が入力されるようにするのではなく、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａとは別個に設定値を更新するための信号を入力する専用の設定スイッチを設けてもよい。この場合には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ及び設定スイッチを主制御基板１１０や主制御基板１１０の基板ケースに内包される専用基板に実装するようにしてもよいし、遊技者が操作できない位置として電源基板１６０に設けたり、遊技盤取付枠３の裏面側に設けたり、ガラス枠４の裏面側に設けたりしてもよい。

【０１１３】

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

【０１１４】
（遊技機１の制御構成）
次に、図２を用いて遊技機１の制御構成について具体的に説明する。図２は、本実施の形態における遊技機１の全体のブロック図である。
【０１１５】
主制御基板１１０は、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する。主制御基板１１０は、演算処理を行うメインＣＰＵ１１０ａ、遊技制御プログラム等が格納されたメインＲＯＭ１１０ｂ、及び、演算処理時のワークエリアとなるメインＲＡＭ１１０ｃ（揮発性記憶手段に相当）を備えたワンチップマイコンとしての主制御部１１０ｍと、主制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。メインＣＰＵ１１０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてメインＲＯＭ１１０ｂに記憶されたプログラムを読み出し、メインＲＡＭ１１０ｃをワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置（各種ソレノイドや各種表示器）を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板１２０や演出制御基板１３０等に送信したりする。
【０１１６】
ここで、主制御基板１１０と払出制御基板１２０との通信は、双方向にコマンド（データ）を通信可能に構成されており、主制御基板１１０と演出制御基板１３０との通信は、主制御基板１１０から演出制御基板１３０への一方向のみにコマンド（データ）を通信可能に構成されている。
【０１１７】
主制御基板１１０の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、アウト球検出スイッチ５２ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１３、及び、払出制御基板１２０等が接続されている。入力ポートを介して、各種検出スイッチや各種検出センサからの検出信号等が主制御基板１１０に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。
【０１１８】
主制御基板１１０の出力ポートには、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、メイン情報表示装置５９、遊技情報出力端子板９０、払出制御基板１２０、及び、演出制御基板１３０等が接続されている。出力ポートを介して、各種ソレノイドを制御するための駆動制御信号、各種表示器を制御するための表示制御信号、及び、遊技情報出力端子板から遊技機の外部（ホールコンピュータ等）に通知する遊技情報等が出力される。
【０１１９】
主制御部１１０ｍのメモリ領域は、メインＲＯＭ１１０ｂに割り当てられたメモリ領域と、メインＲＡＭ１１０ｃに割り当てられたメモリ領域とを備えている。
【０１２０】
メインＲＯＭ１１０ｂのメモリ領域は、遊技の進行に係るプログラムやデータが格納される遊技用ＲＯＭ領域と、遊技機の性能表示に係るプログラムやデータが格納される情報用ＲＯＭ領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される１６バイト以上の未使用領域と、プログラムのタイトルやバージョン等のデータが格納されるＲＯＭコメント領域と、後述するタイマ割込処理の先頭アドレスなどが設定されるベクタテーブル領域と、アクセス禁止領域の開始アドレスや最終アドレス等のパラメータが設定されるＨＷパラメータ領域が順に配置されている。
【０１２１】
遊技用ＲＯＭ領域は、遊技の進行に係るプログラムが格納される遊技用プログラム領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第１の未使用領域と、遊技の進行に係るデータが格納される遊技用データ領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第２の未使用領域が順に配置されている。

【０１２２】
情報用ＲＯＭ領域は、遊技機の性能表示に係るプログラムが格納される情報用プログラム領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される未使用領域と、遊技機の性能表示に係るデータが格納される情報用データ領域が順に配置されている。
【０１２３】
メインＲＡＭ１１０ｃのメモリ領域は、遊技用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる遊技用ＲＷＭ領域と、情報用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる情報用ＲＷＭ領域が順に配置されている。
【０１２４】
遊技用ＲＷＭ領域は、遊技用プログラムがワークとして用いる遊技用ワーク領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第１の未使用領域と、遊技用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための遊技用スタック領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第２の未使用領域が順に配置されている。
【０１２５】
遊技用ワーク領域には、設定値を格納するための設定値領域、ＲＷＭ領域の異常を判定するための判定情報（後述するチェックサム）を格納するための判定情報領域、遊技の進行によって変化する遊技データを格納するための遊技用データ領域が順に配置されている。
【０１２６】
情報用ＲＷＭ領域は、情報用プログラムがワークとして用いる情報用ワーク領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される未使用領域と、情報用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための情報用スタック領域が順に配置されている。
【０１２７】
情報用ワーク領域には、遊技機１の性能に係る情報を格納するための性能情報領域、各種のエラー判定に係る情報を格納するためのエラー情報領域が順に配置されている。
【０１２８】
以下、遊技用プログラムに基づく処理を行う遊技用領域（遊技用ＲＯＭ領域、遊技用ＲＷＭ領域）と、情報用プログラムに基づく処理を行う情報用領域（情報用ＲＯＭ領域、情報用ＲＷＭ領域）との関係について説明する。
【０１２９】
メインＣＰＵ１１０ａが遊技用プログラムに基づく処理を行う場合、基本的には遊技用データ領域を参照すると共に、遊技用ＲＷＭ領域をワークとして使用しながら遊技用ＲＷＭ領域の内容を参照及び更新するようになっている。また、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に、基本的には情報用データ領域を参照すると共に、情報用ＲＷＭ領域をワークとして使用しながら情報用ＲＷＭ領域の内容を参照及び更新するようになっている。
【０１３０】
ただし、遊技用プログラムに基づく処理では、情報用ＲＷＭ領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。また、情報用プログラムに基づく処理では、遊技用ＲＷＭ領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。
【０１３１】
そして、情報用プログラムに基づく処理を行う場合には、遊技用プログラムに基づく処理においてフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域に退避した後に情報用プログラムを呼び出して情報用プログラムに基づく処理を実行し、情報用プログラムに基づく処理が終了して遊技用プログラムに復帰した直後にフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域から復帰するようになっている。
【０１３２】
また、情報用プログラムの開始直後に遊技用スタック領域のスタックポインタを情報用ＲＷＭ領域に退避した後に情報用スタック領域のスタックポインタを設定し、遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用ＲＷＭ領域に退避し、情報用プログラムの終了直

前に遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用ＲＷＭ領域から復帰して遊技用スタック領域のスタックポインタを復帰するようになっている。

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

発射用ソレノイド２８ｂは、ロータリーソレノイドから構成され、回動軸に打出部材２８が直結されており、回動軸が回転することで打出部材２８が回転して遊技球Ａを打ち出すようになっている。なお、発射用ソレノイド２８ｂの動作は、発射制御部１２２に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から約９９．９（回／分）に設定されているため、１分間における遊技球の発射数は約９９．９（個／分）となっている。すなわち、遊技球は約０．６秒毎に発射されることになる。

【０１４１】

演出制御基板１３０は、主制御基板１１０からの演出コマンドの受信に基づき遊技に関する（遊技機１で行われる）演出を制御する従制御基板（従制御手段）となっている。演出制御基板１３０は、演算処理を行うサブ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や盤用照明装置７６や盤用駆動装置７５等を制御するランプ／駆動制御部１５０と、演出制御用の入力ポートや出力ポート等を備えている。

【０１４２】

サブ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）。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

表示／音声制御部１４０は、演算処理を行う統括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。

【０１４６】

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）。

【０１４７】

統括ＲＯＭ１４３は、マスクＲＯＭ等で構成されており、画像表示を行うための表示制御プログラム、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメシーン情報などが記憶されている。

【０１４８】

このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメシーン情報や各アニメシーンの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメシーン情報には、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ー比等の各種情報が含まれている。

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

なお、画像制御部１４５（ＶＤＰ）には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に出力する。本実施の形態では、画像制御部１４５（ＶＤＰ）のフレームレートは１秒間に３０回の描画（画像の表示）が行われるように３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）となっているが、１秒間に６０回の描画（画像の表示）が行われるように６０ｆｐｓ（１／６０秒＝約１６．６ｍｓ）としてもよい。

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

また、電源基板１６０は、遊技機１（主制御基板１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行うＯＮ状態と停止するＯＦＦ状

態とに切り替えるための電源スイッチを遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチをＯＮ状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機１の動作が開始する。なお、電源スイッチがＯＦＦ状態であっても主制御基板１１０へのバックアップ電源の供給は維持される。

【０１６３】

電断検出回路１６２は、遊技機１に供給される電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検出信号を主制御基板１１０に出力する。より具体的には、電断検出信号がハイレベルになるメイン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。

【０１６４】

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

【０１６５】

（遊技状態の説明）

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

【０１６６】

本実施の形態では、以下の３つの遊技状態が設けられている。

（１）「低確率遊技状態」且つ「非時短遊技状態」である低確非時短遊技状態

（２）「低確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」である低確時短遊技状態

（３）「高確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」である高確時短遊技状態

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

具体的には、設定値は「１」～「４」の４種類となっており、設定値が「１」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約１／３００となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約１／６０となり、設定値が「２」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約１／２９５となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約１／５９となり、設定値が「３」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約１／２９０となり、高確率遊技状態での大当たりの当選確率は約１／５８となり、設定値が「４」の場合、低確率遊技状態での大当たりの当選確率は約１／２８５となり、高確率遊技状態

での大当たりの当選確率は約１／５７となっている。
【０１７０】
したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいことになる。また、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。そのため、本実施の形態では、高確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「確変大当たり」と言う。また、低確率遊技状態への移行の契機となる大当たりを「通常大当たり」と言う。
【０１７１】
本実施の形態において「非時短遊技状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第２始動口４７の開放時間が短く設定されやすい遊技状態を言う。例えば、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、普通図柄の当たり抽選が行われて、普通図柄表示器６２において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば３０秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第２始動口４７が例えば０．２秒間、開放態様に制御される。
【０１７２】
これに対して「時短遊技状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第２始動口４７の開放時間が例えば２．５秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態を言う。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば１／１２８と低く設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば１２７／１２８と高く設定される。したがって、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、第２始動口４７が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となる。
【０１７３】
なお、実施形態において、「時短遊技状態」は、「非時短遊技状態」と比べて、普通図柄の変動時間、第２始動口４７の開放時間、及び、普通図柄抽選の当選確率が有利になるよう設定されている。しかしながら、「時短遊技状態」は、普通図柄の変動時間、第２始動口４７の開放時間、及び、普通図柄抽選の当選確率のいずれか１つのみが有利になるように設定されていてもよい。また、非時短遊技状態では、普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば０／１２８となるようにしてもよい。
【０１７４】
なお、本実施の形態では、高確率遊技状態のときに大当たりに当選する確率が、低確率遊技状態のときに大当たりに当選する確率の５倍（設定値に拘らず共通）となっている大当たりと判定される確率は５倍に限られず、１０倍以下の値であれば３倍や８倍といった任意の値に設定してもよい。
【０１７５】
また、本実施の形態では、大当たり抽選において大当たりよりも有利者に有利な度合いが低い小当たりに当選しないようになっているが、例えば、約１／１００の確率で小当たりに当選するようにしてもよい。この場合には、設定値が「１」～「４」の何れであるかに拘らず小当たり確率が同一となるようにするとよい。
【０１７６】
また、設定値が大きくなるほど遊技者に有利となる（大当たり確率が高くなる）ようになっているが、それとは逆に設定値が小さくなるほど遊技者に有利となる（大当たり確率が高くなる）ようにしてもよい。
【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

（大当たり遊技の種類）

次に、大当たり遊技の種類について説明する。

【０１８０】

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

【０１８１】

「第１大当たり遊技」では、大入賞口５０を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口５０を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を１０回まで実行する。なお、ラウンド遊技では、開放時間の経過前でも規定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口５０に入賞すると１つのラウンド遊技が終了する。

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

なお、本実施の形態では、大当たり遊技の種類を３種類としているが、３種類に限られず、３種類よりも少なくてもよいし、多くてもよい。また、開閉部材５１の開放時間を何れの大当たり遊技（第１大当たり遊技～第３大当たり遊技）であっても２９．５秒としているが、開放時間は２９．５秒ではなくてもよいし、ラウンド遊技によって異なる開放時間としてもよい。

【０１８７】

（当たり遊技の種類）

次に、当たりの種類について説明する。

【０１８８】

本実施の形態においては、普図ゲート４４への遊技球の通過に基づく当たり抽選において当選し得る当たり遊技の種類として、「第１当たり遊技」、及び、「第２当たり遊技」

を有し、当たり抽選が実行されるときに非時短遊技状態であれば、「第１当たり遊技」となり、当たり抽選が実行されるときに時短遊技状態であれば、「第２当たり遊技」となる。

【０１８９】

「第１当たり遊技」とは、第２始動口４７を最大０．２秒まで開放させる。つまり、可動部材４８を１回開放させる当たり遊技である。

【０１９０】

「第２当たり遊技」とは、第２始動口４７を、２．６秒まで開放させた後に１．５秒まで閉鎖させ、再び２．６秒まで開放させる。つまり、可動部材４８を２回開放させる当たり遊技である。

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

次に、遊技機１における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【０１９４】

（主制御基板のメイン処理）

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

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

プＳ１０に処理を移す。
【０２００】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ９において、設定変更処理を行う。具体的には、状態確認表示器６８に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器１１３の１つの７セグメントＬＥＤに遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。
【０２０１】
さらに、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作がある毎に設定値を「１」～「４」の範囲で変更（更新）すると共に、７セグメントＬＥＤに更新後の設定値を表示し、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になる設定確定操作があると、設定値を確定させるものとして変更（更新）後の設定値を設定値領域にセーブし、情報表示器１１３での設定値の表示を終了すると共に、状態確認表示器６８での状態確認表示を終了し、設定変更モードを終了させるための処理を行う。
【０２０２】
なお、設定変更指定コマンドを受信した演出制御基板１３０では、設定値の変更中であることを報知するための設定変更報知を実行するための処理が行われることになる。具体的には、画像表示装置７０、７１に設定値の変更中であることを示す設定変更中画面を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を設定変更中に亘って所定の発光色（例えば白色）で全点灯させたりする。なお、音声出力装置９から設定変更中であることを示す設定変更報知音（「設定変更中です」）が出力されるようにしてもよい。
【０２０３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているチェックサムと、ステップＳ７で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である（遊技用ＲＷＭ領域のデータに異常がない）場合には、ステップＳ１１に処理を移し、チェックサムが正常でない（遊技用ＲＷＭ領域のデータに異常がある）場合には、電源断前の制御状態に正常に復帰できないものとして、ステップＳ１２に処理を移す。
【０２０４】
なお、バックアップフラグがセーブされていない場合、つまり、初回の電源投入の場合には、チェックサムが異常であると判定されるようになっている。
【０２０５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１１において、設定値領域の設定値は適正範囲（ここでは、１～４）であるか否かを判定する。設定値領域の設定値が適正範囲であると判定された場合には、ステップＳ１３に処理を移し、設定値領域の設定値が適正範囲ではないと判定された場合には、ステップＳ１２に処理を移す。
【０２０６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１２において、復帰不可能エラー処理を行う。具体的には、情報表示器１１３に復帰不可能エラーを示すエラー情報「Ｅ」を表示し、演出制御基板１３０に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンドを送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、出力ポートをクリアした後に遊技情報出力端子板９０のセキュリティ信号端子から復帰不可能エラーの発生を示す復帰不可能エラー信号（セキュリティ信号）を出力し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。これにより、演出制御基板１３０では、復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。
【０２０７】
「復帰不可能エラー」とは、遊技の制御が行われなくなる（遊技の制御に移行しなくなる）エラー状態となっており、設定変更処理が実行されないと解除されないようになっている。そのため、復帰不可能エラーが発生した場合には、電源基板１６０に設けられる電源スイッチをＯＦＦにした後に、設定変更操作を伴わずに電源スイッチをＯＮにしたとし

ても解除されることがなく、設定変更操作を伴って電源スイッチをＯＮにしなければならなくなっている。なお、復帰不可能エラー中にあっては、各種入力装置（各種スイッチ、各種センサ）からの信号入力の有無を一切監視しないようになっている。

【０２０８】

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

【０２０９】

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

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

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

【０２１４】

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

【０２１５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１７において、設定確認処理を行う。具体的には

、状態確認表示器６８に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器１１３の１つの７セグメントＬＥＤに遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定確認指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１８において、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア（０クリア）し、電源復旧時の遊技用ＲＷＭ領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。

【０２１９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１９において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では、後述する設定確認報知等を終了させて電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

【０２２０】

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

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

【０２２１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０において、その他のコマンド（第１特別図柄保留数（Ｕ１）、及び、第２特別図柄保留数（Ｕ２）を示す特別図柄記憶指定コマンド、普通図柄保留数（Ｇ）を示す普通図柄記憶指定コマンド等）を演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では特図保留数や普図保留数を把握することが可能となると共に、第１画像表示装置７０に第１保留アイコンや第２保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

なお、設定変更操作、ＲＷＭクリア操作、及び、設定確認操作について、条件として開

放検出スイッチ３１ａがＯＮ状態であることを含めてもよい。このようにすることで、条件が増えるので、不正行為を抑制することができ、遊技機のセキュリティをさらに向上させることが可能となる。

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用プログラムによってメインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域除く）のチェックサムを算出するようになっているが、情報用プログラムによってチェックサムを算出するようにしてもよい。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。

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

（主制御基板のタイマ割込処理）

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

【０２４１】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１００において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＳ１１０において、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図

柄時間カウンタの更新処理、可動部材４８の開閉時間の更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、始動口開放タイマカウンタ、始動口閉鎖タイマカウンタなどのカウンタから１を減算する処理を行う。

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００において、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａからの入力信号に基づいて、磁気異常や電波異常の発生を判定し、

磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための磁気・電波異常判定処理を行う。なお、演出制御基板１３０では、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを受信すると、磁気異常エラー報知や電波異常エラー報知を行うための制御を行う。

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８３０において、性能情報算出処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通常ベース値（（通常中払出数÷通常中アウト数）×１００）を算出すると共に、情報用ＲＷＭ領域に設定されるベース記憶領域の第１領域に小数点第一位で四捨五入した通常ベース値をセーブする処理を行う。

【０２５７】

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

【０２５８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０において、性能表示データ設定処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、性能情報算出処理で算出されてベース記憶領域にセーブされている４つの遊技区間分の通常ベース値（性能情報）を５秒毎に切り替えながら情報表示器１１３に表示させるための性能表示データを設定する処理を行う。
【０２５９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８７０において、試験データ作成処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、遊技機１の試験を行う際に使用する試験設備に出力する試験データ（試験情報）を作成する処理を行う。
【０２６０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８８０において、出力制御処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、上記ステップＳ８５０で設定した性能表示データ（性能情報）等の信号を各種表示器に出力させる表示出力処理や、上記ステップＳ８７０で作成した試験データ等の信号を出力する処理を行う。
【０２６１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８９０において、遊技用プログラム復帰時処理を行う。具体的には、フラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域から復帰し、割込を許可して遊技用プログラムに復帰するための処理を行う。
【０２６２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ９００において、ステップＳ１００で退避した情報をメインＣＰＵ１１０ａのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。
【０２６３】
このように、設定変更処理、ＲＷＭクリア処理、及び、設定確認処理においてはタイマ割込が実行されることがないため、払出数やアウト数の計数、遊技機の性能情報の算出、遊技機の性能情報の表示が行われないようになっているため、主制御基板１１０における制御負担を軽減することが可能となる。
【０２６４】
なお、主制御基板１１０のタイマ割込処理において性能情報算出処理を行なうようにしていたが、主制御基板１１０のメイン処理において行なうようにしても良い。また、遊技球計数処理についても主制御基板１１０のメイン処理において行なうようにしても良い。具体的には、ステップＳ２５とステップＳ２６との間で行うようにすれば良い。
【０２６５】
（主制御基板の入力制御処理）
図５を用いて、主制御基板１１０の入力制御処理を説明する。図５は、主制御基板１１０における入力制御処理を示すフローチャートである。
【０２６６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２１０において、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口４３に入賞したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号の入力がなければ、ステップＳ２２０に処理を移す。
【０２６７】
一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口用の賞球カウンタ（１０個賞球カウンタ）に１０個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ（Ｄ）に「１」を加算して更新（Ｄ←Ｄ＋１）した後、一般入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０２６８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０において、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この大入賞口検出スイッチ入力処理では、大入賞口検出スイッチ５０ａから検出信号を入力したか、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。

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

不正入賞球カウンタ（Ｅ）の値が規定個数よりも多い場合には、入賞可能期間外に遊技球が入賞（入球）する不正入賞（不正入球）が発生したものと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。

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２５０において、ゲート検出スイッチ入力処理を行う。このゲート検出スイッチ入力処理では、ゲート検出スイッチ４４ａからの検出信号を入力したか、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、入力制御処理を終了する。

【０２７６】

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

【０２７７】

普図保留数が４未満である場合には、普図保留数に「１」を加算して更新し、普図判定情報（当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、普図変動パターン決定用乱数値）を

取得し、普通図柄保留記憶領域にある第１記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した普図判定情報を記憶し、入力制御処理を終了する。

【０２７８】

（主制御基板の第１始動口検出スイッチ入力処理）

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

（主制御基板の特図特電制御処理）

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

柄時間カウンタにセットし、決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、変動パターン指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、演出制御基板１３０では特別図柄の変動パターンを把握することが可能となる。

【０３０２】

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

【０３０３】

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。

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

メイン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。

【０３０７】

変動時間が経過した場合には、上記ステップＳ３１０で決定された大当たり特別図柄、又は、ハズレ特別図柄を第１特別図柄表示器６０、又は、第２特別図柄表示器６１に停止表示させ、予め定められた特別図柄の停止時間（０．５秒）を特別図柄時間カウンタにセットする。これにより、遊技者に大当たり判定の結果が報知されることになる。

【０３０８】

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

【０３０９】

ステップＳ３３０において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の停止時間（０．５秒）が経過したか否かを判定する特別図柄停止処理を行う。具体的には、上記ステップＳ３２０でセットされた特別図柄の停止時間が経過した（特別図柄時間カウンタ＝０）か否かを判定する。停止時間が経過していない場合には、特図特電処理データ＝２を維持したまま、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【０３１０】

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

【０３１１】

そして、メイン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。

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

（演出制御基板に関与するコマンドの説明）

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

【０３２０】

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

【０３２１】

「第２特別図柄記憶指定コマンド」は、第２特別図柄保留数（Ｕ２）を示すものであり、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が増減したときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送デー

タ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【０３２２】
なお、本実施の形態では、「第１特別図柄記憶指定コマンド」と「第２特別図柄記憶指定コマンド」とをまとめて「特別図柄記憶指定コマンド」と総称する場合がある。
【０３２３】
「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別（種類）を示すものであり、各種の特別図柄が決定されて特別図柄の変動表示が開始されるときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【０３２４】
なお、特別図柄の種別が結果的に大当たり遊技の種別や大当たり遊技終了後の遊技状態を決定するものであるから、演出図柄指定コマンドは、大当たりの種別や、大当たり終了後の遊技状態を示すものともいえる。
【０３２５】
「第１特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第１特別図柄表示器６０での特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、第１特別図柄表示器６０で特別図柄の変動表示が開始されるときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【０３２６】
「第２特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第２特別図柄表示器６１での特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、第２特別図柄表示器６１で特別図柄の変動表示が開始されるときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【０３２７】
なお、本実施の形態では、「第１特別図柄用変動パターン指定コマンド」と「第２特別図柄用変動パターン指定コマンド」とをまとめて、「変動パターン指定コマンド」と総称する場合がある。
【０３２８】
「特別図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されたことを示すものであり、第１特別図柄表示器６０、又は、第２特別図柄表示器６１で特別図柄を停止表示させるときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【０３２９】
「普通図柄確定コマンド」は、普通図柄が停止表示されたことを示すものであり、普通図柄表示器６２で普通図柄を停止表示させるときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【０３３０】
「始動口入賞指定コマンド」は、大当たり判定（抽選）の結果を事前に演出制御基板１３０に通知するためのものであり、第１始動口４５、又は、第２始動口４７に遊技球が入賞したときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【０３３１】
「大当たり用オープニング指定コマンド」は、大当たり遊技（特別遊技）が開始することを示すものであり、各種の大当たり遊技が開始するときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【０３３２】
「ラウンド指定コマンド」は、大当たり遊技のラウンド数を示すものであり、大当たり遊技のラウンド遊技が開始されるときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【０３３３】
「大当たり用エンディング指定コマンド」は、大当たり遊技が終了することを示すもの

であり、各種の大当たり遊技が終了するときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

「エラー指定コマンド」は、遊技機１でエラーが発生したこと、及び、エラーの種類を示すものであり、上述した磁気・電波異常判定処理で磁気異常や電波異常の発生が判定されたとき、上述した大入賞口検出スイッチ入力処理、又は、上述した第２始動口検出スイッチ入力処理において不正入賞の発生が判定されたときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。

【０３４３】

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

【０３４４】

「エラー解除指定コマンド」は、遊技機１に発生したエラーが解消されたことを示すも

のであり、各種異常の解消が検出されたときにメインＲＡＭ１１０ｃ又は払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。

【０３４５】

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

【０３４６】

（演出制御部のメイン処理）

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

（演出制御部のタイマ割込処理）

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２００において、電源投入処理を行う。具体的には

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

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

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

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

【０３６７】

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

【０３６８】

（演出制御部の客待ち演出処理）

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

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

【０３７２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００－６において、デモ待機タイマ＝０であるか

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

【０３７３】

（デモ待機時間決定テーブル）

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

【０３７４】

図１３にデモ待機時間決定テーブルには、遊技状態、現在の状態、及び、選択されるデモ待機時間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。

【０３７５】

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

【０３７６】

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

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

図１３に示したデモ待機時間決定テーブルの第６の特徴としては、通常遊技状態におけ

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

【０３８１】

（演出制御部の先読み系演出処理）

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

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

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１２において、決定された変化シナリオから第１画像表示装置７０（メイン液晶）に最初に表示されるアイコン表示態様である入賞時アイコンを特定し、当該入賞時アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンド

が表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、入賞時アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音（通常アイコンで表示される場合には第１入賞音、特別アイコンで表示される場合には第２入賞音）が出力されたりすることになる。

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

ここで、図１６に示したアイコン最終表示態様決定テーブルの主たる特徴として、予定変動パターンに応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、本実施の形態では、予定変動パターンがＳＰリーチやＳＰＳＰリーチである場合、予定変

動パターンがリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチである場合よりも、特別アイコンが高い割合で選択されるようなっている。

【０４０９】

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

【０４１０】

（変化シナリオ決定テーブル）

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

（演出制御部のアイコン表示態様更新処理）

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

【０４１６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１において、主制御基板１１０から変動パ

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

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

【０４２３】

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

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

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

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

パターン０１が設定されている。
【０４３３】
保留アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出が開始されるとき（変動開始時）と、変動演出の実行中（変動中）と、演出図柄７０ａが仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。
【０４３４】
保留アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が１段階上の表示態様に変化させる１ＵＰ（例えば、ＣＤアイコンから青キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから赤キャラアイコンへの変化）と、大当たり当選期待度が２段階上の表示態様に変化させる２ＵＰ（例えば、ＣＤアイコンから赤キャラアイコンへの変化）が設定されている。
【０４３５】
なお、保留アイコンの変化演出発生タイミングは、上記３つのタイミングとしていたが、これらタイミングに限られず、他のタイミングを設けてもよい。例えば、リーチが成立するまでの変動演出の実行中（変動中）、ノーマルリーチの実行中やＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチの実行中等を設けてもよい。
【０４３６】
（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）
図２０、及び、図２１は、当該アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図であり、図２０は、当該アイコンの表示態様を１段階変化させる場合に参照されるテーブルであり、図２１は、当該アイコンの表示態様を２段階変化させる場合に参照されるテーブルである。
【０４３７】
当該アイコン用の変化パターン決定テーブルには、今回の変動演出における当該アイコン変化の態様、各当該アイコン変化パターンの選択率（％）、及び、選択される当該アイコン変化パターンが対応付けられており、参考として各当該アイコン変化パターンにおける当該アイコンの変化演出発生タイミング、及び、変化段階が記載されている。
【０４３８】
当該アイコン変化パターンには、効果音の出力を伴って変動開始時に保留アイコンの表示態様が変化するノーマル変化パターン０１や、効果音の出力を伴って変動中に保留アイコンの表示態様が変化するノーマル変化パターン０２や、キャラクタが出現すると共にキャラクタを起点として当該アイコンに作用する作用演出が行われて当該アイコンの表示態様が変化するキャラ作用変化パターン０１が設定されている。
【０４３９】
当該アイコンの変化演出発生タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出が開始されるとき（変動開始時）と、変動演出の実行中（変動中）と、演出図柄７０ａが仮停止するとき（（仮）停止中）とがある。
【０４４０】
当該アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が１段階上の表示態様に変化させる１ＵＰ（例えば、ＣＤアイコンから青キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから赤キャラアイコンへの変化）と、大当たり当選期待度が２段階上の表示態様に変化させる２ＵＰ（例えば、ＣＤアイコンから赤キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから虹キャラアイコンへの変化）が設定されている。
【０４４１】
なお、本実施の形態の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルでは、図柄作用変化パターン０１が選択されないようになっていたが、選択され得るようにしてもよい。例えば、擬似連演出を行う変動演出において、擬似変動が行われる前の演出図柄７０ａの仮停止表示が行われるときに変化報知図柄を仮停止表示されるようにすればよい。
【０４４２】
「擬似連演出」とは、１回の始動口（第１始動口４５、第２始動口４７）への入賞（入球）に基づく大当たり判定に対して、あたかも複数回の演出図柄の変動表示が実行された

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

【０４４３】

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

【０４４４】

（電断時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル）

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

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

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

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

【０４５２】

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

【０４５３】

つまり、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が

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

【０４５４】

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

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

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性１）

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

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性２）

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

【０４６２】

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

度が高くなっている。
【０４６３】
　また、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、保留アイコン変化演出の方が当該アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が低くなっている。
【０４６４】
　変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性となっていることから、当該アイコンは、変動演出の遅い時期に変化し易くなっているので、遊技者の大当たり遊技への期待感を変動演出の遅い時期まで引っ張ることで遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０４６５】
（アイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音との関係性）
　図２３（ｄ）は、アイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音との関係性を示す図である。
【０４６６】
　保留アイコンとしてＣＤアイコンが発生した時は、アイコン発生時の報知音として第１発生報知音が出力され、保留アイコン、及び、当該アイコンとして青キャラアイコンが発生した時（に変化した時）は、アイコン発生（変化）時の報知音として第２発生報知音（変化報知音）が出力され、保留アイコン、及び、当該アイコンとして赤キャラアイコンが発生した時（に変化した時）は、アイコン発生（変化）時の報知音として第３発生報知音（変化報知音）が出力され、当該アイコンとして虹キャラアイコンに変化した時は、アイコン変化時の報知音として第４発生報知音（変化報知音）が出力されるように設定されている。
【０４６７】
　なお、本実施の形態では、複数のアイコン表示態様に対して、それぞれ異なる報知音が設定されていたが（４種類）、ＣＤアイコンが発生した時の発生報知音と青キャラアイコン、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコンに変化した時の変化報知音との２種類としてもよいし、ＣＤアイコンが発生した時には報知音を出力させず、アイコンが何れかの態様に変化した時のみ報知音を出力するようにしてもよい。また、大当たりとなることが確定する虹キャラアイコンについては、専用の変化報知音を設けて３種類としてもよい。
【０４６８】
（演出制御部の連続予告演出決定処理）
　図２４を用いて、演出制御部１３０ｍにおける連続予告演出決定処理を説明する。図２４は、演出制御部１３０ｍにおける連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。
【０４６９】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１において、主制御基板１１０から始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する。始動口入賞指定コマンドを受信した場合には、ステップＥ５３０－２に処理を移し、始動口入賞指定コマンドを受信していない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了する。
【０４７０】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－２において、受信した始動口入賞指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。
【０４７１】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－３において、現在が連続予告演出の実行可能期間であるか否かを判定する。連続予告演出の実行可能期間である場合には、ステップＥ５３０－４に処理を移し、連続予告演出の実行可能期間でない場合には、連続予告演出を実行しないものとしてステップＥ５３０－６に処理を移す。
【０４７２】
　「連続予告演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないことや、連続予告

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

（予告シナリオ決定テーブル）

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

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

（演出制御部の連続予告演出実行処理）

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

【０４８０】

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

【０４８１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－２において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

（代替予告パターン決定テーブル）

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

（演出制御部のランプ変化演出実行処理）

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

【０４９６】

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

【０４９７】

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

処理を終了する。
【０４９８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－３において、アイコン変化後の色に応じたランプ演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ランプ演出コマンドがランプ／駆動制御部１５０に送信され、アイコンの色変化に対応して入賞口ランプＮＲの発光態様（発光色、点灯／点滅）が変化することでランプ変化演出が実行されることになる。
【０４９９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－４において、ランプ変化演出が実行されていることを示すランプ変化中フラグがサブＲＡＭ１３０ｃにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了し、ランプ変化中フラグがセットされていない場合には、ランプ変化中フラグをセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。
【０５００】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－６において、ランプ変化中フラグがサブＲＡＭ１３０ｃにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、ステップＥ５５０－７に処理を移し、ランプ変化中フラグがセットされてない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。
【０５０１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－７において、サブＲＡＭ１３０ｃにセットされているランプ変化中フラグをクリアし、ステップＥ５５０－８において、ランプ演出終了コマンドを送信バッファにセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。これにより、ランプ演出コマンドがランプ／駆動制御部１５０に送信され、実行していたランプ変化演出が終了することになる。
【０５０２】
このように、図２８に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出におけるアイコンの変化に対応して入賞口ランプＮＲの発光態様（発光色、点灯／点滅）を変化させてランプ変化演出を実行するようになっている。このようにしたことで、アイコン変化演出との相乗効果によって演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５０３】
また、図２８に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出や連続予告演出と違ってランプ変化演出の実行中に電源復旧が発生した場合であっても、ランプ変化演出を再び実行したり、代替予告演出を実行したりしないようになっている。このようにしたことで、制御負担を軽減しつつランプ変化演出の希少性を担保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５０４】
なお、アイコン変化演出のように電源復旧が発生した場合に、電源復旧後に開始される変動演出においてランプ変化演出を再び実行するようにしてもよい。この場合には、電源復旧後に開始されるアイコン変化演出に対応するようにランプ変化演出を実行するとよい。
【０５０５】
また、アイコン変化演出に対応してランプ変化演出を実行するのではなく、入賞口ランプＮＲの最終発光態様、事前変動から当該変動までの発光シナリオ等を抽選により決定してランプ変化演出を実行するようにしてもよい。
【０５０６】
（演出制御部の大当たり予告演出決定処理）
図２９を用いて、演出制御部１３０ｍの大当たり予告演出決定処理を説明する。図２９は、演出制御部１３０ｍにおける大当たり予告演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理における変動演出パターン決定処理（変動パター

ン指定コマンドに基づいて変動演出パターンを決定する処理）の後に実行される。
【０５０７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０‐１において、今回の変動演出で実行される変動演出パターンを参照し、ステップＥ６５０－２において、大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させる大当たり予告演出の予告パターンを決定するための大当たり予告決定テーブル（図３０参照）を選択し、予告パターンを決定する。具体的には、図３０に示す大当たり予告決定テーブルを参照し、大当たり抽選結果、変動演出パターンの種別、及び、各予告パターンの選択率（％）に基づいて、複数の予告パターン（非予告パターンを含む）の中から１つの予告パターンを決定する。なお、大当たり予告決定テーブルの詳細は後述する。
【０５０８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－３において、セリフ予告演出を実行する予告パターンであるか否かを判定する。セリフ予告演出を実行する予告パターンである場合には、ステップＥ６５０－４に処理を移し、セリフ予告演出を実行する予告パターンでない場合には、ステップＥ６５０－６に処理を移す。
【０５０９】
「セリフ予告演出」とは、変動演出中に発生する有効期間において演出ボタン１７が操作されたことに応じて、画像表示装置に大当たり期待度を示唆するセリフ画像が表示されると共に、音声出力装置９からセリフ画像に応じた音声が出力される大当たり予告演出の一種である。具体的には、大当たり遊技が実行されない場合よりも、大当たり遊技が実行される場合の（大当たり期待度が高い）方が、相対的に期待度が高いセリフが表示されるようになっており、相対的に期待度が高いセリフが表示場合には、例えば１秒間だけ演出ボタン１７が振動するようになっている。
【０５１０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－４において、セリフ予告演出におけるセリフパターンを決定するためのセリフパターン決定テーブル（図示省略）を選択し、セリフパターンを決定する。具体的には、セリフパターン決定テーブルを参照し、大当たり抽選結果、変動演出パターンの種別、及び、各セリフパターンの選択率（％）に基づいて、複数のセリフパターンの中から１つのセリフパターンを決定する。
【０５１１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－５において、セリフパターンに応じたセリフ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、セリフ予告演出コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、セリフパターンに応じたセリフ予告演出が実行されることになり、第１画像表示装置７０にセリフ画像が表示されたり、音声出力装置９からセリフ画像に対応する音声が出力されたりする。
【０５１２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－６において、ステップアップ予告演出を実行する予告パターンであるか否かを判定する。ステップアップ予告演出を実行する予告パターンである場合には、ステップＥ６５０－７に処理を移し、ステップアップ予告演出を実行する予告パターンでない場合には、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。
【０５１３】
「ステップアップ予告演出」とは、第１ステップ（第１段階）から最終ステップ（最終段階）までの複数のステップ（段階）の何れかとなるまで所定の順序でステップ演出を実行する大当たり予告演出の一種となっている。具体的には、大当たり遊技が実行されない場合よりも大当たり遊技が実行される場合の（大当たり期待度が高い）方が多くのステップ演出が実行され易いようになっている。
【０５１４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－７において、ステップアップ予告演出におけるステップアップパターンを決定するためのステップアップパターン決定テーブル（図示省略）を選択し、ステップアップパターンを決定する。具体的には、ステップアップパ

ターン決定テーブルを参照し、大当たり抽選結果、変動演出パターンの種別、及び、各ステップアップパターンの選択率（％）に基づいて、複数のステップアップパターンの中から１つのステップアップパターンを決定する。

【０５１５】

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

【０５１６】

（大当たり予告パターン決定テーブル）

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

（統括制御部のメイン処理）

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【０５２２】

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

【０５２３】

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

【０５２４】

また、アニメグループとは、演出画像を構成するオブジェクトの種類、その演出画像の表示を行うシーン（タイミング）やウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライト画像の識別番号、転送元アドレス等）、パラメータ（スプライト画像の表示位置、転

送先アドレス等）、描画方法、演出画像を表示する画像表示装置を指定した情報などが規定（指定）された情報であるアニメパターンが１、又は、複数、束ねられることによって形成されたグループである。

【０５２５】

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

【０５２６】

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

【０５２７】

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

【０５２８】

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

【０５２９】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１２において、音声制御部１４８に対して出力したサウンドリストに基づくサウンドの出力を指示する音出力指令処理を行う。この音出力指令処理が行われることで、音声制御部１４８ではサウンドリストに基づくサウンドを音声出力装置９から出力させる。
【０５３４】
そのため、各種のサウンドは、画像制御部１４５（ＶＤＰ）によるフレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９からの出力を開始され、また、フレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９からの出力を終了される。
【０５３５】
なお、フレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９から各種のサウンドの出力が開始されるが、フレーム更新タイミングと同期（同調）しないように音声出力装置９から各種のサウンドの出力が停止されるようにしてもよく、その逆となるようにしてもよい。
【０５３６】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１３において、次のフレームのディスプレイリストを作成するための準備として、設定済みのアニメパターン毎にアニメシーン情報（アドレス）を更新するアニメーション制御処理を行ってからステップＴ４に処理を移し、以降はステップＴ４～ステップＴ１３までの処理をループするように繰り返し行う。
【０５３７】
（統括制御部のコマンド受信割込処理）
図３２を用いて統括制御部１４１のコマンド受信割込処理を説明する。図３２は、統括制御部１４１のコマンド受信割込処理を示すフローチャートであり、本処理は、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを受信することで実行される。
【０５３８】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ２０において、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを受信するコマンド受信処理を行う。具体的には、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを統括ＲＡＭ１４４の受信バッファに格納する処理を行い、今回のコマンド受信割込処理を終了する。
【０５３９】
（統括制御部のＶブランク割込処理）
図３３を用いて、統括制御部１４１のＶブランク割込処理を説明する。図３３は、統括制御部１４１のＶブランク割込処理を示すフローチャートであり、Ｖブランク割込処理は、画像制御部１４５（ＶＤＰ）から１フレーム分の演出画像の表示が終了する（１／３０秒＝約３３ｍｓ）毎に送信されるＶブランク信号を受信する（１／３０秒＝約３３ｍｓ）毎に実行される。
【０５４０】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ３０において、各種カウンタ（シーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ、フレームカウンタ等）を所定数更新（例えば「１」加算）するカウンタ更新処理を行い、ステップＴ３１において、画像制御部１４５（ＶＤＰ）に対してＶＲＡＭ１４７の第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とを切り替える指示を行うフレームバッファ切替指令処理を行う。
【０５４１】
これにより、１／３０秒（約３３ｍｓ）毎のＶブランク割込処理が実行される毎に第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とが「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わることになる。
【０５４２】
統括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Ｖブランク割込処理を終了する。このフレーム切替フラグは、上記ステップＴ７において参照されるため、上記ステップＴ８～

Ｔ１３の処理は、Ｖブランク割込処理が実行される（フレーム更新タイミング）毎に実行されることになる。

【０５４３】

（入賞時変化演出のタイミングチャート）

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

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

【０５４７】

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

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから２８４フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｆ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、

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

【０５５１】

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

【０５５２】

Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから２９７フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約０．５秒間（１５フレーム）に亘って出力していた第２発生報知音の出力が停止される。また、第２フレームバッファへの画像データｉ（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｈの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｈ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となる。

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

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

【０５５６】

（入賞時変化演出の演出例）

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

【０５５７】

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

【０５５８】

ここで、第１始動口４５に遊技球が入賞したことに基づいて主制御基板１１０から始動口入賞指定コマンドが演出制御部１３０ｍに送信され、アイコン変化演出決定処理が実行

されて、変化シナリオとして「シナリオ０２」（入賞時に第１保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示）が決定されたとする。

【０５５９】

このとき、図３６（ｂ）に示すように、第１始動口４５に遊技球が入賞したことに応じて、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（青キャラアイコン）Ｈ１１が表示されると共に、音声出力装置９から第２発生報知音が０．５秒間出力される。

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

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

【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

（ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート）

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

【０５６６】

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

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】
また、Ｔ３のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｃ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｂの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には停止演出表示画面ｂが表示された状態となる。
【０５７０】
Ｔ４のタイミングは、次の変動演出が開始されてから１フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）である。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｄ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｃの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｃ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置９から第２発生報知音の出力が開始される。このＴ４のタイミングが所定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングに相当する。
【０５７１】
Ｔ５のタイミングは、変動演出が開始されてから２フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｅ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｄの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｄ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置９の第２発生報知音の出力が継続される。
【０５７２】
Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから３フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｆ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｅの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｄ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置９の第２発生報知音の出力が継続される。
【０５７３】
Ｔ７のタイミングは、変動演出が開始されてから１５フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｈ（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｇの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｇ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置９の第２発生報知音の出力が継続される。
【０５７４】
Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから１６フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約０．５秒間（１５フレーム）に亘って出力していた第２発生報知音の出力が停止され、第２フレームバッファへの画像データｉ（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｈの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｈ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となる。
【０５７５】
Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから１７フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｊ（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン

画像等）の描画が開始され第２フレームバッファに描画されていた画像データｉの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｉ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となる。

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

（ノーマル変化パターン０１の演出例）

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

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

ここで、第２表示部７０Ｂ２に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２は、第１表示部７０Ｂ１にシフト表示される際に、表示態様が青キャラアイコンに変化表示される。また、ＣＤアイコンから青キャラアイコンに変化表示されると共に、音声出力装置９から第２発生報知音が０．５秒間出力される。

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】
（キャラ作用変化パターン０１のタイミングチャート）
図４０、及び、図４１は、アイコン表示態様更新処理において、当該アイコン変化パターンとしてキャラ作用変化パターン０１が決定され、当該アイコンＴＨの表示態様を赤キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。
【０５８７】
Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから１フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）であって演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の開始のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｂ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データａの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ａが表示された状態となる。
【０５８８】
Ｔ２のタイミングは、変動演出が開始されてから６１フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍは当該アイコンＴＨの表示態様を赤キャラアイコンに変化させるキャラ作用変化パターン０１を実行することが決定しているが画像表示装置にキャラ等の表示はされず、音声出力装置９から第３発生報知音の出力も開始されない。
【０５８９】
また、Ｔ２のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｄ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｃの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｃが表示された状態となる。
【０５９０】
Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから６２フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｅ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｄの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｄ（キャラ表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９から第３発生報知音の出力は開始されない。
【０５９１】
Ｔ４のタイミングは、変動演出が開始されてから６３フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｆ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｅの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｅ（キャラ表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９の第３発生報知音の非出力は継続される。
【０５９２】
Ｔ５のタイミングは、変動演出が開始されてから６４フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｇ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｆの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｆ（キャラ表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９の第３発生報知音の非出力は継続される。
【０５９３】
Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから９１フレーム目となるタイミングであ

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

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから１０７フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約０．５秒間（１５フレーム）に亘って出力していた第３発生報知音の出力が停止され、第２フレームバッファへの画像データｋ（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｊの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｊ（赤キャラアイコン表示）が表示された状態となる。

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

【０６００】
（キャラ作用変化パターン０１の演出例）
図４２、及び、図４３は、変動演出中に当該アイコンＴＨの表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合（キャラ作用変化パターン０１）の演出例を示す図である。
【０６０１】
図４２（ａ）に示すように、第１保留アイコン、及び、第２保留アイコンが表示されていない状態で、すなわち、保留記憶が１個も記憶されていない状態で、演出図柄７０ａを変動表示させる通常変動演出が実行されている。
【０６０２】
その後、図４２（ｂ）に示すように、キャラＣ１が表示された後、図４２（ｃ）に示すように、キャラＣ１が投げキス動作を行なって、ハートＨを当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨに向けて飛ばす演出が行われる。
【０６０３】
そして、当該アイコンＴＨにハートＨが命中すると、図４２（ｄ）に示すように、当該アイコンＴＨの表示態様がＣＤアイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置９から第３発生報知音が０．５秒間出力される。
【０６０４】
その後、図４３（ａ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。
【０６０５】
そして、ＳＰリーチに発展すると、図４３（ｂ）に示すように、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が開始される。なお、ＳＰリーチに発展すると、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。
【０６０６】
その後、図４３（ｃ）に示すように、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「２２２」）で停止表示される。
【０６０７】
そして、図４３（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが縮小表示から元の大きさに戻って第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）ＴＨが消去される。
【０６０８】
（図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート）
図４４、及び、図４５は、アイコン表示態様更新処理において、保留アイコン変化パターンとして図柄作用変化パターン０１が決定され、第１保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。
【０６０９】
Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから１フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）であって演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の開始のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｂ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データａの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ａが表示された状態となる。
【０６１０】
Ｔ２のタイミングは、変動演出が開始されてから２９９フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、

第１保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化させるキャラ作用変化パターン０１を実行することが決定しているが画像表示装置に変化図柄等の表示はされず、音声出力装置９から第３発生報知音の出力も開始されない。

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】

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

【０６１５】

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

【０６１６】

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

【０６１７】

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

【０６１８】

Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから３４６フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約０．５秒間（１５フレーム）に亘って出力していた第３発生報知音の出力が停止され、第２フレームバッファへの画像データｋ（背景画像、停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｊの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面ｊ（変化図柄＆赤キャラアイコン表示）が表示された状態となる。

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

（図柄作用変化パターン０１の演出例）

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

【０６２３】

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

【０６２４】

その後、図４６（ｂ）に示すように、左の変動表示領域に「２」、右の変動表示領域に「３」、中央の変動表示領域に「変化」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で停止表示（仮停止表示）した変化図柄から稲妻のようなエフェクトが第１表示部７０Ｂ１の第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１に向けて出現し、命中すると、第１保留アイコンＨ１１の表示態様がＣＤアイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置９から第３発生報知音が０．５秒間出力される。

【０６２５】
次に、図４６（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１の第１保留アイコン（赤キャラアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。
【０６２６】
その後、図４７（ａ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。
【０６２７】
そして、ＳＰリーチに発展すると、図４７（ｂ）に示すように、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が開始される。なお、ＳＰリーチに発展すると、演出図柄７０ａが縮小表示となり、左上に表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。
【０６２８】
その後、図４７（ｃ）に示すように、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「２２２」）で停止表示される。
【０６２９】
そして、図４７（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが縮小表示から元の大きさに戻って第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）ＴＨが消去される。
【０６３０】
以上のように、本実施の形態では、演出制御部１３０ｍが所定のコマンド（始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンド）を受信したことに応じたフレーム更新タイミングで変化演出を実行する場合と、演出制御部１３０ｍが変動パターン指定コマンドを受信した後の所定のフレーム更新タイミングで変化演出を実行する場合とがあるので、変化演出のバリエーションが増えることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６３１】
なお、本実施の形態では、アイコン変化演出は、始動口入賞指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、最終表示態様やシナリオを決定するようにしていたが、このような決定方法に限られない。例えば、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様を変化し得るタイミングになると、その都度、表示態様を変化させるか否かを決定するようにしてもよい。また、始動口入賞指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した際に最終表示態様のみ決定し、どのように変化していくかは、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様を変化し得るタイミングになると、その都度、決定するようにしてもよい。
【０６３２】
また、本実施の形態では、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様としては、通常アイコンとしてのＣＤアイコンと、特別アイコンとしての青キャラアイコン、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコンとの４種類であったが、４種類には限られず、多くてもよいし、少なくてもよい。
【０６３３】
例えば、青キャラアイコンよりも大当たり当選期待度が低く、特別アイコンに変化する可能性があることを示唆する特殊アイコン（点滅ＣＤアイコン）を設けるようにしてもよい。このような特殊アイコンを設ける場合は、青キャラアイコンよりも大当たり当選期待度が低いことから、ノーマル変化パターン０２、キャラ作用変化パターン０１、及び、図柄作用変化パターン０１（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）では、特殊アイコンに変化しないようにすることが望ましい。このようにすることで、大当たり当選期待度が高い表示態様に変化し易いノーマル

変化パターン０２、キャラ作用変化パターン０１、及び、図柄作用変化パターン０１（変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）で、特殊アイコンに変化してしまうことがなくなるので、遊技者が落胆することを防ぎつつ、アイコンの表示態様のバリエーションを増やすことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６３４】

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

【０６３５】

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

【０６３６】

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

【０６３７】

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

【０６３８】

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

【０６３９】

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

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

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

【０６４６】
このように、大当たりの当落を参照して変化シナリオを決定する場合、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「１」や「２」のときよりも「３」や「４」のときの方が、入賞時に赤キャラアイコンに変化する変化シナリオが選択され易い選択率（％）に設定すればよい。
つまり、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「３」や「４」のときよりも「１」や「２」のときの方が、入賞時に赤キャラアイコンに変化する変化シナリオが選択され難い選択率（％）ともいえる。
また、大当たりに当選しておらず、すなわち、ハズレであって赤キャラアイコンに変化する場合は、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合よりも入賞時に赤キャラアイコンに変化する変化シナリオが選択され難い選択率（％）に設定すればよい。
【０６４７】
また、本実施の形態では、保留アイコン変化パターンを決定するときに現在の保留数や大当たりの当落に係らず決定していたが、現在の保留数や大当たりの当落を参照して決定するようにしてもよい。具体的には、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様と、現在の保留数と、大当たりの当落と、選択率（％）に基づいて、複数の保留アイコン変化パターンの中から１つの保留アイコン変化パターンを決定するようにすればよい。
【０６４８】
このように、現在の保留数や大当たりの当落を参照して保留アイコン変化パターンを決定する場合、大当たりに当選して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。
【０６４９】
以上のように、入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン０１（所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）において赤キャラアイコンに変化する場合、現在の保留数が「１」や「２」のときよりも「３」や「４」のときの方が、大当たり当選期待度が高くなるので、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６５０】
（第１実施形態の変形例）
以下、第１実施形態の変形例について図面を参照しながら具体的に説明する。
【０６５１】
第１実施形態の変形例では、例えば、図４９（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０の表示部の右下隅部に、特別図柄の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄ＴＺを表示するための特殊図柄表示領域が設けられている点において第１実施形態と相違する。
【０６５２】
また、第１画像表示装置７０の表示部の左端部に、現在の第１特別図柄保留数（Ｕ１）を示す第１保留数字を表示するための第１保留数表示領域７０Ｅと、現在の第２特別図柄保留数（Ｕ２）を示す第２保留数字を表示するための第２保留数表示領域７０Ｆとが設けられている点においても第１実施形態と相違する。
【０６５３】
なお、第１保留数表示領域７０Ｅに表示される第１保留数字、及び、第２保留数表示領域７０Ｆに表示される第２保留数字が第１保留情報に相当し、第１保留アイコン表示領域

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

【０６５４】

（客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例）

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】

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

【０６５９】

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

【０６６０】

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

【０６６１】

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

【０６６２】

具体的には、図４９（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１の当該アイコン表示領域７０Ｃへの移動（シフト）が継続する

と共に、演出図柄７０ａの縮小表示が継続する。
【０６６３】
Ｔ４のタイミングは、第１保留アイコンの変化表示（減少表示）が開始してから２０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２５フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの変化表示が終了する。
【０６６４】
具体的には、図４９（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１から移動してきた第１保留アイコンＨ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＨになると共に、演出図柄７０ａの縮小表示が停止する。
【０６６５】
Ｔ５のタイミングは、変動演出が開始されてから４０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【０６６６】
具体的には、図４９（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）に続いて、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。
【０６６７】
Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから５０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から５５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【０６６８】
具体的には、図５０（ｇ）に示すように、第１画像表示装置７０では、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）に続いて、右の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始され、全ての変動表示領域で演出図柄７０ａがスクロールしている状態となる。
【０６６９】
Ｔ７のタイミングは、変動演出が開始されてから２２５フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２３０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【０６７０】
具体的には、図５０（ｈ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左側の変動表示領域で「３」の演出図柄７０ａが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央と右側の変動表示領域で演出図柄７０ａのスクロールが継続する。
【０６７１】
Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから２５５フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２６０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【０６７２】
具体的には、図５０（ｉ）に示すように、第１画像表示装置７０では、右側の変動表示領域で「５」の演出図柄７０ａが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａのスクロールが継続する。
【０６７３】
Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから２８５フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２９０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【０６７４】
具体的には、図５０（ｊ）に示すように、第１画像表示装置７０では、中央の変動表示領域に「６」の演出図柄７０ａが仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄７０ａの組み合わせが表示された状態となる。

【０６７５】
Ｔ１０のタイミングは、変動演出が開始されてから３００フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から３０５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が終了する。
【０６７６】
具体的には、図５０（ｋ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄７０ａが停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「３６５」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＨが消去される。
【０６７７】
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。
【０６７８】
また、保留数字、及び、保留アイコンの増加表示の開始に同期して出力される発生報知音が、保留数字、及び、保留アイコンの増加表示が終了する（フレーム更新）タイミングよりも後の（フレーム更新）タイミングまで継続するため、特別図柄保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６７９】
また、特別図柄保留数が減少（「１」から「０」に変化）した場合には、保留数字の非アニメーションによる減少表示、及び、保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示が実行されるため、特別図柄保留数が減少したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６８０】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングよりも、保留数字の減少表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングの方が早いため、特別図柄保留数が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。
【０６８１】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了するまでは、演出図柄がスクロールせず（次の演出図柄に更新されず）、保留アイコンの変化表示が完了する（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）が開始されるため、保留記憶が減少してから変動演出が開始されるという遊技の進行を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６８２】
なお、客待ち状態中に特別図柄保留数が増加（「０」から「１」に変化）した場合において、保留アイコンの増加表示を非アニメーションで実行するのではなく、保留数字の増加表示よりも長く継続するように、複数フレーム（例えば５フレーム）に亘るアニメーションで実行するようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄保留数の増加を遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６８３】
また、保留数字の減少表示と保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（減少表示）とを同じ（フレーム更新）タイミングで開始するのではなく、保留数字の減少表示が完了する（フレーム更新）タイミングの方が早いのであれば、どちらを先に開始してもよい。このようにすることで、表示制御の自由度を向上させつつ、特別図柄保留数が減少したことを早い段階で把握させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６８４】

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

【０６８５】

（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）

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

【０６８６】

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

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

また、変動演出の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、客待ち状態中に特別図柄保留数が増加した場合に比べて、長い期間に亘って保留アイコンの増加表示が実行され

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

【０６９５】

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

【０６９６】

また、保留アイコンの当該アイコンへ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ので、変動演出が開始されることを強調することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６９７】

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

【０６９８】

また、保留アイコンの当該アイコンへ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。

【０６９９】

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

【０７００】

（保留数が減少直後に増加する際の具体例）

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

【０７０１】

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

【０７０２】

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

【０７０３】

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

【０７０４】

具体的には、図５４（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留数表示

領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が「２」から「１」に変化する。また、第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第２表示部７０Ｂ２に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が第１表示部７０Ｂ１に向けて移動（シフト）を開始する。さらに、演出図柄７０ａがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

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。

【０７０８】

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

【０７０９】

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。

【０７１０】

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

【０７１１】

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

【０７１２】

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

動）が開始される。
【０７１３】
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。
【０７１４】
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。
【０７１５】
なお、保留数字の増加表示よりも後に実行される保留アイコンの増加表示に同期して発生報知音を出力するのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力するようにしてもよい。
【０７１６】
また、保留アイコンの変化表示、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。
【０７１７】
また、保留アイコンの増加表示中に特別図柄保留数が増加した場合であっても、保留アイコンの変化表示や減少表示中と同様に、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を待機（制限）する一方、保留数字の増加表示を開始し、保留アイコンの増加表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始すればよい。
【０７１８】
（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）
図５５～５６を用いて、特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図５５は、特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図５６（ａ）～（ｆ）は、図５５の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。
【０７１９】
まず、Ｔ１のタイミングは、ＳＰリーチ変動パターンによる変動演出が開始されてから４００フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出の前に実行されるノーマルリーチ演出、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が継続している。
【０７２０】
具体的には、図５６（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左右の変動表示領域に「７」の演出図柄７０ａがそれぞれ仮停止され、中央の変動表示領域では演出図柄７０ａの変動表示が継続している。また、第１保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示されている。さらに、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が表示されると共に、当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨが表示されている。
【０７２１】
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。

【０７２２】

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

【０７２３】

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。

【０７２４】

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

【０７２５】

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。

【０７２６】

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

【０７２７】

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

【０７２８】

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

【０７２９】

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。

【０７３０】

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

【０７３１】

Ｔ７のタイミングは、ＳＰリーチ演出（対決演出）が開始されてから４５０フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから９１０フレーム目）である。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出（対決演出）が終了し、第１保留アイコンの非アニメーショ

ンによる復帰表示、及び、増加表示が行われる。
【０７３２】
具体的には、図５６（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄７０ａが画面中央に拡大表示されて仮停止される（揺れ動いた状態になる）。また、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が再表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が通常サイズで表示される。
【０７３３】
そして、最終的には、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄７０ａが停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「７７７」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＨが消去される。
【０７３４】
このように、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、この特定演出が終了することになる（フレーム更新）タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７３５】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了（縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示を開始するため、特別図柄保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７３６】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、１フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特別図柄保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７３７】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないため、発生報知音によって特定演出が終了したタイミングで特別図柄保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７３８】
なお、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了した（フレーム更新）タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を１フレームでまとめて実行するようにするとよい。
【０７３９】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。
【０７４０】
また、特定演出としてＳＰリーチ演出を例示したが、特定演出にＳＰＳＰリーチ演出を含めてもよいし、全回転リーチ演出を含めてもよい。
【０７４１】
（特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例）
図５７～５９を用いて、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例について説明する。図５７は、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートであり、図５８（ａ）～（ｆ）、及び、図５９（ｇ）～（ｉ）は、図５７の（ａ）～（ｉ

）に対応する演出例を示す図である。

【０７４２】

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

【０７４３】

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

【０７４４】

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

【０７４５】

具体的には、図５８（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、演出図柄７０ａのスクロールが継続する。

【０７４６】

Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから４３０フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、左中右の変動表示領域で変動表示していた演出図柄７０ａが同時に仮停止する。

【０７４７】

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

【０７４８】

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

【０７４９】

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

【０７５０】

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

【０７５１】

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

【０７５２】
Ｔ６のタイミングは、リザルト表示が開始されてから３０フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から４７５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が終了する。
【０７５３】
具体的には、図５８（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上で仮停止していた演出図柄７０ａが画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「２８５」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＨが消去される。
【０７５４】
Ｔ７のタイミングは、特定遊技状態における最後（１００回目）の変動演出が終了して通常遊技状態における１回目の変動演出が開始されるタイミング（変動演出の開始から４９０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、第２保留数字の非アニメーションによる減少表示、第２保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、第２保留アイコンのアニメーションによる減少表示、第１保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、第１保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が開始される。
【０７５５】
具体的には、図５９（ｇ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が「４」から「３」に変化すると共に、第１表示部７０Ｄ１に表示されていた第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第２表示部７０Ｄ２～第４表示部７０Ｄ４に表示されていた第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２２～Ｈ２４が１つ隣りの表示部に向けて移動（シフト）を開始する。
【０７５６】
また、第１保留アイコン表示領域が復帰して第１表示部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。
【０７５７】
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。
【０７５８】
具体的には、図５９（ｈ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｄ１から移動してきた第２保留アイコンＨ２１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコン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。
【０７５９】
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。
【０７６０】
具体的には、図５９（ｉ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左側の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロールに続いて、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。
【０７６１】

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。

【０７６２】

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。

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化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。

【０７６６】

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

【０７６７】

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

【０７６８】

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

【０７６９】

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

【０７７０】

また、本実施の形態では、第１保留数表示領域７０Ｅと第２保留数表示領域７０Ｆとを第１画像表示装置７０に設定（表示）していたが、第２画像表示装置７１に設定（表示）してもよいし、画像表示装置とは異なる専用の表示器（例えば、７セグメントＬＥＤ、ドットマトリックス、専用のＬＥＤ等）に設定（表示）してもよい。そして、専用のＬＥＤ

に設定する場合には、ＬＥＤの点灯色や点灯／点滅態様によって特別図柄保留数を表示するとよい。

【０７７１】

（ランプ／駆動制御部の役物初期処理）

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

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０３において、初期処理番号が「１」であるか否かを判定する。初期処理番号が「１」でない場合には、役物の原点復帰処理を実行しないものとしてステップＲ１０５に処理を移し、初期処理番号「１」である場合には、ステップＲ１０４において、原点復帰処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、位置検出センサからの入力信号に基づいて役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作を実行したり、初期処理番号を「２」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、原点復帰処理の詳細は後述する。

【０７７５】

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

【０７７６】

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

【０７７７】

また、図６０に示した役物初期処理によれば、初期動作処理の前に原点復帰処理を実行するようになっている。このようにしたことで、各種役物が原点位置から初期動作することになり、各種役物の動作に異常があるか否かを把握し易くすることが可能となる。

【０７７８】

（ランプ／駆動制御部の原点復帰処理）

図６１を用いて、ランプ／駆動制御部１５０の原点復帰処理を説明する。図６１は、ランプ／駆動制御部１５０における原点復帰処理を示すフローチャートである。

【０７７９】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１において、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点復帰状況の推移を示す盤役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０５－３に処理を移

し、盤役物処理番号が「０」の場合には、ステップＲ１０５－２において、原点復帰させる駆動対象を第１可動部材７３に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。

【０７８０】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－３において、盤役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０５－１２に処理を移し、盤役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０５－４において、原点復帰させる駆動対象を第２可動部材７４に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。

【０７８１】

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

【０７８２】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－６において、駆動対象の可動部材が原点位置に戻るように、駆動対象の可動部材を移動させるための駆動モータを駆動させ、ステップＲ１０５－７において、可動部材が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための盤役物異常判定タイマを＋１更新する。

【０７８３】

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

【０７８４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－９において、駆動対象の可動部材に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報（第１可動部材復帰異常情報、第２可動部材復帰異常情報）をランプＲＡＭ１５０ｃにセットし、ステップＲ１０５－１０において、盤役物異常判定タイマをクリアする。

【０７８５】

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

【０７８６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１２において、枠役物（演出ボタン１７）の原点復帰状況の推移を示す枠役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０５－１３に処理を移し、盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０５－２０に処理を移す。

【０７８７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１３において、演出ボタン１７が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、演出ボタン１７が原点位置にあることを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。演出ボタン１７が原点位置にない場合には、ステップＲ１０５－１４に処理を移し、演出ボタン１７が原点位置にある場合には、ステップＲ１０５－１９に処理を移す。

【０７８８】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１４において、演出ボタン１７が原点位置に戻るように、演出ボタン１７を移動させるための演出ボタン駆動モータを駆動させ、

ステップＲ１０５－１５において、演出ボタン１７が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための枠役物異常判定タイマを＋１更新する。

【０７８９】

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

【０７９０】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１７において、演出ボタン１７に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報をランプＲＡＭ１５０ｃにセットし、ステップＲ１０５－１８において、枠役物異常判定タイマをクリアする。

【０７９１】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１９において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物（演出ボタン１７）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「１」に更新する。

【０７９２】

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

【０７９３】

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

【０７９４】

このように、図６１に示した原点復帰処理によれば、第１可動部材７３と、第２可動部材７４とを同時（同時期）に原点位置に復帰させずに所定の順序（第１可動部材７３→第２可動部材７４の順）で原点位置に復帰させるようになっている。このようにしたことで、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、第１可動部材７３と第２可動部材７４とが離間困難に接触しているような場合に、双方の可動部材が互いに負荷をかけあうことを抑制でき、双方の可動部材が同時に破損するような不都合を抑制することが可能となる。

【０７９５】

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

【０７９６】

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

【０７９７】

また、図６１に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作

の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。このようにしたことで、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

【０７９８】

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

【０７９９】

（ランプ／駆動制御部の初期動作処理）

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

【０８００】

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

【０８０１】

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

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－６において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「０」であったならば、盤役物の初期動作を実行すべく盤役物処理番号を「１」に更新する。

【０８０５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－７において、盤役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０７－１１に処理を移し、盤役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０７－８において、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットされている盤役物の初期動作パターンに応じて盤役物の初期動作を実行させる。

【０８０６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－９において、盤役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。盤役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップＲ１０７－１１に処理を移し、盤役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップ

Ｒ１０７－１０において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「１」であったならば、盤役物の初期動作させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「２」に更新する。

【０８０７】

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

【０８０８】

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

【０８０９】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１４において、枠役物の初期動作パターンを決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブル（図６４参照）を選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０８１０】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１５において、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作パターンを決定し、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットする。具体的には、図６４に示す枠役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ＯＮ時コマンドの種類に基づいて、複数の初期動作パターンの中から１つの初期動作パターンを決定する。

【０８１１】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１６において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物の初期動作を実行すべく枠役物処理番号を「１」に更新する。

【０８１２】

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

【０８１３】

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

【０８１４】

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

【０８１５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２２において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０７－２３において、上述した初期処理番号を

クリアし、今回の初期動作処理を終了する。

【０８１６】

このように、図６２に示した初期動作処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。このようにしたことで、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。

【０８１７】

また、図６２に示した初期動作処理によれば、盤役物を構成する第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がある場合には、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作を実行しないようになっている。このようにしたことで、復帰異常が発生している可動部材を無理やり初期動作させることで可動部材が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。

【０８１８】

また、図６２に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン１７に復帰異常がある場合には、演出ボタン１７の初期動作を実行しないようになっている。このようにしたことで、復帰異常が発生している演出ボタン１７を無理やり初期動作させることで演出ボタン１７が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。

【０８１９】

また、図６２に示した初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。このようにしたことで、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。

【０８２０】

また、図６２に示した初期動作処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。このようにしたことで、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのかが不明な状態が発生することがなくなる。

【０８２１】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図６３は、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作パターンを決定する場合に参照される盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【０８２２】

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

【０８２３】

初期動作パターンには、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０１～０３や、客待ち状態中であることを示す第１電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０４～０６や、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第３電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０７～０９が設定されている。

【０８２４】

「初期動作パターン０１」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がないときに決定され、第１可動部材７３が小下降→原点復帰→大下降→原点復帰の順で動作した後に第２可動部材７４が移動→原点復帰の順で動作し、その期間において第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン０２」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が動作せずに、第２可動部材７４が移動→原点復帰の順で動作し、その期間において第２可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。

「初期動作パターン０３」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が小下降→原点復帰→大下降→原点復帰の順で動作した後に第２可動部材７４が動作せず、その期間において第１可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。

【０８２５】

「初期動作パターン０４」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がないときに決定され、第２可動部材ＬＥＤが青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン０１と同じである。

「初期動作パターン０５」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第２可動部材ＬＥＤが青のみで点灯（発光）する以外は、初期動作パターン０２と同じである。

「初期動作パターン０６」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第２可動部材ＬＥＤが青で点灯しないため、結果的に初期動作パターン０３と同じである。

【０８２６】

「初期動作パターン０７」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がないときに決定され、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが消灯する以外は、初期動作パターン０１又は初期動作パターン０４と同じである。

「初期動作パターン０８」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第２可動部材７４が消灯する以外は、初期動作パターン０２又は初期動作パターン０５と同じである。

「初期動作パターン０９」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が消灯する以外は、初期動作パターン０３又は初期動作パターン０６と同じである。

【０８２７】

なお、初期動作パターン０２、初期動作パターン０５、及び、初期動作パターン０８において、第１可動部材ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点は第１可動部材７３の復帰異常によって第１可動部材ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。

【０８２８】

また、初期動作パターン０３、初期動作パターン０６、及び、初期動作パターン０９において、第２可動部材ＬＥＤの点灯色が記載されていないが、この点は第２可動部材７４の復帰異常によって第２可動部材ＬＥＤが異常報知のために赤点滅となるからである。

【０８２９】

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

【０８３０】

なお、初期動作の動作態様が同一とは、少なくとも各工程における盤役物の動きのパターンが同じであればよく、各工程における動作時間が同一であってもよいし、各工程における動作時間が異なっていてもよい。

【０８３１】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよいし、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の両方の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）の

かを簡単に把握することが可能となる。

【０８３２】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第１可動部材７３、及び／又は、第２可動部材７４の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【０８３３】

図６３に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０８３４】

図６３に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第１可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０８３５】

なお、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第１可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なるようになっているが、それとは逆に、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第１可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様を異ならせる一方、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様を同一にしてもよい。

【０８３６】

また、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第１可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様、及び、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様の両方を異ならせてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握し易くすることが可能となる。

【０８３７】

図６３に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０８３８】

図６３に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、客待ち状態に復旧する電源復旧時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。

【０８３９】

なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤの両方が消灯するようになっているが、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【０８４０】

図６３に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時であるか電源復旧時であるかに拘らず、第１可動部材７３に復帰異常があって第２可動部材７４に復帰異常がない場合には、第１可動部材７３の初期動作を行わずに第２可動部材７４の初期動作を行い、第１可動部材７３に復帰異常がなくて第２可動部材７４に復帰異常がある場合には、第１可動部材７３の初期動作を行って第２可動部材７４の初期動作を行わないようになっている点が挙げられる。このようにすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

【０８４１】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図６４は、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【０８４２】

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

【０８４３】

「初期動作パターン０１」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン１７が大上昇＆連続振動→原点復帰→間欠振動の順で動作し、その期間において演出ボタンＬＥＤが赤→緑→青の順で点灯（発光）する。

「初期動作パターン０２」は、客待ち状態中であることを示す第１電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇＆連続振動→原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンが青で点灯（発光）する。

「初期動作パターン０３」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第３電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇＆連続振動→原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンＬＥＤが消灯する。

【０８４４】

なお、演出ボタン１７の連続振動の時間（２秒）、及び、間欠振動の時間（２秒間）については、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン１７が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン１７が振動する時間（大当たりとなることを期待させる大当たり予告用の有効期間であれば１秒振動、大当たりか否かを報知する決め演出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。

【０８４５】

図６４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【０８４６】

図６４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【０８４７】
なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン１７の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。
【０８４８】
図６４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。
【０８４９】
図６４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。
【０８５０】
なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、演出ボタンＬＥＤが消灯するようになっているが、演出ボタンＬＥＤを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。
【０８５１】
図６４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。
【０８５２】
なお、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。
【０８５３】
図６４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。このようにしたことで、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。
【０８５４】
なお、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。
【０８５５】
図６４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第７の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン１７が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン１７が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン１７が振動する時間とは異なる点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン１７の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。
【０８５６】
図６４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第８の特徴としては、原点位置

にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン１７の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン１７の動作確認とボタン振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

【０８５７】

（電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図６５は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【０８５８】

なお、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【０８５９】

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

【０８６０】

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

【０８６１】

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

【０８６２】

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

【０８６３】

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

【０８６４】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０８６５】

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

【０８６６】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥ

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、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。

【０８６７】

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

【０８６８】

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

【０８６９】

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

【０８７０】

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

【０８７１】

（電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図６６は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。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。

【０８７２】

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。

【０８７３】

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。

【０８７４】

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

【０８７５】

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

【０８７６】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ

第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【０８７７】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０８７８】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。
【０８７９】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【０８８０】
Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【０８８１】
Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【０８８２】
このとき、第２可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【０８８３】
（電源投入後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
図６７は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。
【０８８４】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【０８８５】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【０８８６】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ

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

【０８８７】

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

【０８８８】

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

【０８８９】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第１可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０８９０】

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

【０８９１】

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

【０８９２】

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

【０８９３】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【０８９４】

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

【０８９５】

（電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図６８は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【０８９６】

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

【０８９７】

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

【０８９８】

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

【０８９９】

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

【０９００】

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

【０９０１】

Ｔ３のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０９０２】

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

【０９０３】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【０９０４】

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

【０９０５】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【０９０６】
このとき、演出ボタンＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【０９０７】
なお、図６５～図６８に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合には、初期画面が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで第１待機画面が表示されて各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第１待機画面が表示されるようにしてもよい。
【０９０８】
（電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）
図６９は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【０９０９】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【０９１０】
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。
【０９１１】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。
【０９１２】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【０９１３】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【０９１４】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０９１５】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【０９１６】
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。
【０９１７】
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。
【０９１８】
Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【０９１９】
Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【０９２０】
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。
【０９２１】
（電源復旧後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
図７０は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【０９２２】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【０９２３】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【０９２４】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。
【０９２５】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【０９２６】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【０９２７】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０９２８】

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

【０９２９】

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

【０９３０】

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

【０９３１】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【０９３２】

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

【０９３３】

（電源復旧後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

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

【０９３４】

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

【０９３５】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【０９３６】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。

【０９３７】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第

２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【０９３８】

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

【０９３９】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第１可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０９４０】

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

【０９４１】

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

【０９４２】

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

【０９４３】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【０９４４】

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

【０９４５】

（電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図７２は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【０９４６】

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

【０９４７】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材

７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【０９４８】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。
【０９４９】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【０９５０】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【０９５１】
Ｔ３のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０９５２】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【０９５３】
Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【０９５４】
Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【０９５５】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【０９５６】
このとき、演出ボタンＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【０９５７】
（電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例）
図７３は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後の状態が特別図柄の変

動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。

【０９５８】

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

【０９５９】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【０９６０】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。

【０９６１】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝３、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置には復帰中画面が表示されているため第１保留数表示領域７０Ｅや第２保留数表示領域７０Ｆに保留数字を表示しない状態を維持する。

【０９６２】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３は、「３」を示す表示態様となり、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【０９６３】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【０９６４】

Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態を維持する。

【０９６５】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始され、Ｔ７のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態を維持する。

【０９６６】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から特別図柄確定コマンドを受信すると、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置９から停止音「ドン♪」が出力される。

【０９６７】

このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、３つの第１保留アイコンが表示されるが、当該アイコン表示領域７０Ｃは、その表示領域が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保（台座画像が表示）されているが当該アイコンが表示されない状態となる。

【０９６８】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「２」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変

動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【０９６９】
このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「２」を示す表示態様となる。
【０９７０】
なお、電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶なしの場合については、Ｔ２のタイミングにおいてサブ第１保留表示器８３に「０」が表示され、Ｔ９のタイミングにおいて客待ち状態指定コマンドを受信して変動演出が開始されない以外は、上述したＴ１のタイミングからＴ８のタイミングまでの基本的な動作の流れは同じとなる。
【０９７１】
（電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）
図７４は、電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。
【０９７２】
電源投入指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源及びバックアップ電源）が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは、第１のケースについて説明する。
【０９７３】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０には電源供給が行われずに演出制御基板１３０への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後に所定時間（例えば０．５秒）が経過すると演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。
【０９７４】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われ、電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【０９７５】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示される。また、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。
【０９７６】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【０９７７】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０

」を示す表示態様となる。
【０９７８】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０９７９】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。
【０９８０】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【０９８１】
Ｔ７のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。その後、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【０９８２】
なお、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信したときに第１待機画面を表示していたが、すぐに第１待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第１待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第１待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。
【０９８３】
（電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）
図７５は、電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【０９８４】
電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源のみ）が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは、第１のケースについて説明する。
【０９８５】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０には電源供給が行われずに演出制御基板１３０への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後に所定時間（例えば０．５秒）が経過すると、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。
【０９８６】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われ、客待ち中用の電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【０９８７】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。また、音声出力装置９は、無音の状態となる。
【０９８８】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【０９８９】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【０９９０】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【０９９１】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【０９９２】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【０９９３】
Ｔ７のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【０９９４】
なお、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信したときに第２待機画面を表示していたが、すぐに第２待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第２待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第２待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。
【０９９５】
また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置９が無音の状態となるようにしていたが、電源ＯＮとなったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。
【０９９６】
（電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）
図７６は、電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【０９９７】
電源ＯＮ時コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供

給されているが、主制御基板１１０に電源が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは第３のケースについて説明する。

【０９９８】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０及び演出制御基板１３０に電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【０９９９】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を演出制御基板１３０が受信しないまま、特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置では初期画面が表示された状態を維持し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。

【１０００】

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

【１００１】

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

【１００２】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、画像表示装置には電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が一瞬表示されてから変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１００３】

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

【１００４】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１）

図７７は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。

【１００５】

主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合とは、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）が断線した後に外的要因により接触するケース、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となった後に、コネクタが接続状態となったケース等が挙げられる。

【１００６】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が停止した後に電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【１００７】
Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、客待ち中点灯となっている。
【１００８】
なお、Ｔ１のタイミングが各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。
【１００９】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１０１０】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）だけが停止すると、画像表示装置では、第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１０１１】
なお、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。
【１０１２】
Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われて遊技の制御状態が初期化される。このとき、画像表示装置では、第２待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１０１３】
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。
【１０１４】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。
【１０１５】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１０１６】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表

示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。

【１０１７】

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。

【１０１８】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【１０１９】

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。

【１０２０】

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。

【１０２１】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ４のタイミングで電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置９からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。

【１０２２】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図６６、図６７、又は、図６８に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【１０２３】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２）

図７８は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。

【１０２４】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【１０２５】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音

の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。

【１０２６】

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

【１０２７】

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

【１０２８】

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

【１０２９】

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

【１０３０】

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

【１０３１】

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。

【１０３２】

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。

【１０３３】

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

【１０３４】

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

【１０３５】

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。

【１０３６】

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。

【１０３７】

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。

【１０３８】

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。

【１０３９】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図７０、図７１、又は、図７２に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【１０４０】

（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７９は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。

【１０４１】

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つである変動演出の実行中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【１０４２】

Ｔ１のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置９からは変動演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力されている。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１で変動表示が行われており、サブ第１保留表示器８３に保留数字「１」が表示されている。

【１０４３】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【１０４４】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８

６）も表示内容を維持する。
【１０４５】
Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１０４６】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。
【１０４７】
Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１０４８】
Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【１０４９】
Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１０５０】
Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。
【１０５１】
Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特別図柄確定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置９から停止音「ドン♪」が出力される。また、第１保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示された状態となる。また、サブ第１変動表示器８１では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。
【１０５２】
なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特別図柄確定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「７７７」等の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止（静止表示）された状態の確定画面が表示され、サブ第１変動表示器８１では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となる。
【１０５３】
Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１０５４】
このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１０５５】
なお、Ｔ６のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことが把握可能なようにしてもよい。
【１０５６】
また、各種役物に復帰異常がある場合については、図７０、図７１、又は、図７２に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。
【１０５７】
また、特別図柄確定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板１３０が認識している変動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄７０ａの仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第１変動表示器やサブ第２変動表示器での変動表示も終了しないことになる。
【１０５８】
（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４）
図８０は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。
【１０５９】
ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである大当たり演出の実行中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。
【１０６０】
Ｔ１のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第１回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には、大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、画面右上には、右打ちを示唆する右打ち表示画像ＭＧが表示されると共に、画面右下には、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が停止表示（静止表示）された状態となっている。また、第１保留数表示領域７０Ｅに保留数字として「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに保留数字として「０」が表示される。
【１０６１】
このとき、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１では大当たり表示（点灯）が行われている。
【１０６２】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１０６３】
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、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１

保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【１０６４】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１０６５】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。

【１０６６】

なお、大当たり中用の復帰中画面を表示するのではなく、図７９に示した変動演出中に主制御基板１１０への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。

【１０６７】

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。

【１０６８】

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。

【１０６９】

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。

【１０７０】

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。

【１０７１】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される開放２回目（第２ラウンド）用のラウンド指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が表示されない状態となっている。

【１０７２】

また、第１保留数表示領域７０Ｅに保留数字として「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに保留数字として「０」が表示される。さらに、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となる。

【１０７３】

その後、主制御基板１１０から送信される開放３回目（第３ラウンド）用のラウンド指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面に代えて、通常の大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示される

。
【１０７４】
なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド指定コマンドを演出制御基板１３０が受信した場合にではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。
【１０７５】
また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板１３０が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。
【１０７６】
また、Ｔ６のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。
【１０７７】
また、各種役物に復帰異常がある場合については、図７０、図７１、又は、図７２に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。
【１０７８】
なお、図７７～図８０において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。
【１０７９】
このように、図６５～図８０に示した具体例によれば、遊技の制御状態が初期化された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字（数字、アルファベット等）が第１の組み合わせとなる第１初期演出図柄（「１３５」）を表示し、遊技の制御状態が復旧された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字が第２の組み合わせとなる第２初期演出図柄（「７５３」）を表示するようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。
【１０８０】
また、図６５～図８０に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、画像表示装置に演出図柄７０ａを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし／保留記憶ありへの復旧後に画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１０８１】
また、図６５～図８０に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）、及び、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把

握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１０８２】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、客待ちデモ演出画面を再び表示するのではなく、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止する前の状態が客待ちデモ演出中であるか否かを意識しなくて済み、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【１０８３】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にあっては変動表示（点滅表示）を行わないようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における処理負荷を軽減することが可能となる。

【１０８４】

なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

【１０８５】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特別図柄記憶指定コマンドの受信時）から保留数を示す表示態様になるようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が復旧した後すぐに遊技者に保留数を把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１０８６】

なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

【１０８７】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示されたタイミング（初期画面が終了するタイミング）から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。このようにしたことで、各種役物の復帰動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の復帰動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【１０８８】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作中にあっては、各種役物の発光部（第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤ）が消灯状態となるようになっている。このようにしたことで、各種役物の初期動作と区別することができ、復帰動作中であることを把握することが可能となる。

【１０８９】
　また、図６５～図８０に示した具体例によれば、各種役物の何れかに復帰異常があった場合には、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅（異常報知態様）することで異常報知を行うようになっている。このようにしたことで、復帰異常があった役物を把握することが可能となる。
【１０９０】
　また、図６５～図８０に示した具体例によれば、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合には、次に変動演出が開始されるまで異常報知が継続するようになっている。このようにしたことで、復帰異常があった役物を確実に知らしめることが可能となる。
【１０９１】
　なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出ボタン１７が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。
【１０９２】
　また、図６５～図８０に示した具体例によれば、客待ち状態中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄７０ａが表示されるタイミング）から、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の初期動作を行うが、特別図柄の変動表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示される前のタイミング（復帰中画面の表示中）から各種役物の初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、電源供給が発生したときの状態に応じて適切なタイミングで各種役物の初期動作を行うことが可能となる。
【１０９３】
　また、図６５～図８０に示した具体例によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄７０ａの表示前）にサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になった後に初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に盤役物の初期動作を行うことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１０９４】
　また、図６５～図８０に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン１７）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄７０ａの表示前）にサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になった後に初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に枠役物の初期動作を行うことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１０９５】
　また、図６５～図８０に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われた場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われた場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄７０ａが表示されるタイミング）から各種役物の初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、各種役物の初期動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の初期動作にかか

る処理負荷を軽減することが可能となる。

【１０９６】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合であっても、演出図柄７０ａの停止音を出力するようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１０９７】

なお、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合には、演出図柄７０ａの停止音を出力しないようにしてもよい。

【１０９８】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない場合には、初期画面を表示するだけで各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行しないようになっている。このようにしたことで、電源ＯＮ時コマンドを受信できない異常が発生していることを把握することが可能となる。

【１０９９】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から始動口への遊技球の入賞に基づく特別図柄記憶指定コマンドを受信すると、入賞音を出力するようになっている。このようにしたことで、初期画面を表示しているときであっても始動口への遊技球の入賞があったことを的確に報知することが可能となる。

【１１００】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。このようにしたことで、変動演出の開始が遅れずに実行されることになり、特別図柄の変動時間の範囲内で変動演出を最初から最後まで実行することが可能となる。

【１１０１】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、各種役物の復帰動作や初期動作を実行せずに変動演出を実行するようになっている。このようにしたことで、変動演出の実行中において復帰動作や初期動作によって阻害されずに各種役物を用いた演出を実行することが可能となる。

【１１０２】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１１０３】
また、図６５～図８０に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【１１０４】
また、図６５～図８０に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり遊技中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【１１０５】
また、図６５～図８０に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【１１０６】
また、図６５～図８０に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【１１０７】
また、図６５～図８０に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、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。
【１１０８】
なお、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するのではなく、音声出力装置９から

初期化報知音を出力するだけにしてもよい。

【１１０９】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第２待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１１１０】

なお、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１１１１】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに復帰中画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１１１２】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（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。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１１１３】

また、図６５～図８０に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第２待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレる

ことになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１１１４】

また、図６５～８０に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。このようにしたことで、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１１１５】

また、図６５～８０に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。このようにしたことで、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１１１６】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例１）

図８１は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例１を示す図である。

【１１１７】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態中に、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）だけが停止した後に主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【１１１８】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄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、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。

【１１１９】

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

【１１２０】

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

【１１２１】

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

【１１２２】

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

【１１２３】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われる。このとき、画像表示装置には、第２待機画面に代えて、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯する。

【１１２４】

このとき、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は非表示となる。

【１１２５】

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

【１１２６】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄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。

【１１２７】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域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。

【１１２８】

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

【１１２９】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１１３０】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白で交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【１１３１】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１１３２】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ１０のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（

例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【１１３３】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ３のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、図７７に示した例と基本的には同様となる。

【１１３４】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例２）

図８２は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例２を示す図である。

【１１３５】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【１１３６】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、画像表示装置に電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。

【１１３７】

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

【１１３８】

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

【１１３９】

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

【１１４０】

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

【１１４１】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。こ

のとき、画像表示装置には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯する。

【１１４２】

このとき、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は非表示となる。

【１１４３】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１１４４】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。

【１１４５】

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

【１１４６】

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

【１１４７】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１１４８】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【１１４９】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタン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。

【１１５０】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１１５１】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ３のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、図７８～８０に示

した例と基本的には同様となる。

【１１５２】

なお、図８１～図８２において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【１１５３】

このように、図８１～図８２に示した変形例によれば、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開した場合、演出図柄７０ａが表示される待機画面から待機画面とは異なる初期画面に切り替えるようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０への電源供給が停止していた（主制御基板１１０に異常があった）ことを把握することが可能となる。

【１１５４】

また、図８１～図８２に示した変形例によれば、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開した場合、初期画面の表示中から第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤを消灯させるようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０への電源供給が停止していた（主制御基板１１０に異常があった）ことを把握し易くなる。

【１１５５】

なお、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングから各種役物の初期動作を開始するのではなく、初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。

【１１５６】

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

【１１５７】

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

【１１５８】

（電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の変形例）

図８３は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。

【１１５９】

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

【１１６０】

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

【１１６１】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯

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

【１１６２】

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

【１１６３】

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

【１１６４】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１１６５】

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

【１１６６】

Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。

【１１６７】

Ｔ６のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１１６８】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１１６９】

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

【１１７０】

なお、電源投入時に第１可動部材７３に復帰異常がある場合についても、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。

【１１７１】

また、電源復旧時においても、第１可動部材７３、又は、第２可動部材７４に復帰異常

がある場合には、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。

【１１７２】

このように、図８３に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合、復帰異常がある可動部材だけでなく、復帰異常がない可動部材についても初期動作が実行されないようになっている。このようにしたことで、一方の可動部材が他方の可動部材に衝突して故障してしまうといった不都合を防止することが可能となる。また、遊技（変動演出、大当たり遊技）の実行中に可動部材（特に、復帰異常が発生していない方の可動部材）が動作しなくなることを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１１７３】

また、図８３に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤの両方が復帰異常を報知するために赤点滅となる。このようにしたことで、復帰異常がある一方の可動部材に設けられた可動部材ＬＥＤのみを赤点滅とする場合と比べ、可動部材に異常があることを把握し易くすることが可能となる。

【１１７４】

また、図８３に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合であっても、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４と衝突する虞がない演出ボタン１７については初期動作を実行するようになっている。このようにしたことで、演出ボタン１７の動作を確認することができ、演出ボタン１７の異常を把握することが可能となる。

【１１７５】

また、図８３に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合であっても、演出ボタン１７に設けられる演出ボタンＬＥＤが復帰異常を報知するための赤点滅とならずに初期発光を行うようになっている。そのため、演出ボタン１７に復帰異常がなかったことを把握し易くすることが可能となる。

【１１７６】

なお、第１可動部材７３、又は、第２可動部材７４に復帰異常がある場合において、演出ボタン１７についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【１１７７】

また、演出ボタン１７に復帰異常がある場合において、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【１１７８】

（当該アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例）

図８４、及び、図８５は、当該アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機１への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【１１７９】

図８４（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が表示されているときに、「７２８」のハズレ演出図柄７０ａが停止表示されたとする。

【１１８０】

その後、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図８４（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、

第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。

【１１８１】

ここで、当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示された当該アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化表示することで当該アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプＮＲが消灯した状態から赤点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。

【１１８２】

その後、図８４（ｃ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。

【１１８３】

そして、ＳＰリーチに発展すると、図８４（ｄ）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始されると共に、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが保留アイコンもろとも消去される。

【１１８４】

その後、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図８４（ｅ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が開始され、当該アイコンが表示されている当該アイコン表示領域７０Ｃが当該アイコンもろとも消去される。このとき、当該アイコンの消去に伴って入賞口ランプＮＲが消灯することはなく、入賞口ランプＮＲでのランプ変化演出は継続したままとなる。

【１１８５】

このタイミングで遊技機１への電源供給が停止すると、図８４（ｆ）に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプＮＲが消灯する。

【１１８６】

その後、遊技機１への電源供給が再開すると、図８５（ｇ）に示すように、画像表示装置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持する。

【１１８７】

そして、主制御基板１１０から送信される第２電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、図８５（ｈ）に示すように、画像表示装置には「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面がＳＰＳＰリーチ演出（仮停止した大当たり演出図柄が遊技者にとってより価値の高い大当たり演出図柄に昇格するか否かの昇格演出の実行期間を含む）の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持する。

【１１８８】

その後、ハズレとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板１３０がハズレを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図８５（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動）を行わずに電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面）が表示され、ランプ変化演出が再開されることなく変動演出が終了する。

【１１８９】

このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１には、電源供給が停止する前と同じＣＤアイコンが表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃには、当該アイコンが表示されないが、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されている状態となる。

【１１９０】

その後、次の変動演出が開始されると、図８５（ｊ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。

【１１９１】
一方、大当たりとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板１３０が大当たりを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図８５（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）を行わずに、今回の大当たり遊技（ここでは第１大当たり遊技）の種類を示唆する「７７７」の大当たり演出図柄７０ａ（電源断前のリーチ状態を形成していた「３↓３」の演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる演出図柄の組み合わせ）、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、入賞口ランプＮＲでランプ変化演出が再開することなく変動演出が終了する。
【１１９２】
なお、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出だけでなく、その他の変動演出（通常変動が実行される変動演出、短縮変動が実行される変動演出、ノーマルリーチ演出が実行される変動演出、ＳＰリーチ演出が実行される変動演出）についても、その実行中に停止した電源供給が再開して演出の実行期間が終了すると、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）が行われずに「７５３」のハズレ演出図柄７０ａ、又は、電源断前のリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ演出図柄の組み合わせ又は異なる演出図柄の組み合わせとなる大当たり演出図柄が停止表示（静止表示）されることになる。
【１１９３】
また、特殊図柄ＴＺについては、遊技の制御状態が初期化されるのか復旧されるのか、その後の状態が通常遊技状態であるのか特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であるのかに拘らず、特殊図柄ＴＺについては、同一の表示態様（形状、デザイン）であって演出図柄７０ａと同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）されることになる。
【１１９４】
その後、大当たり遊技のオープニングが開始されると、図８５（ｌ）に示すように、画像表示装置には大当たり遊技の種類を示す情報（第１大当たり遊技であることを示す「ＭＡＸ大当たり」）を含むオープニング演出が開始され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、及び、当該アイコン表示領域７０Ｃがアイコンもろとも消去される。
【１１９５】
なお、初期画面及び／又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプＮＲが消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で入賞口ランプＮＲを点灯させてもよい。
【１１９６】
このように、図８４～図８５に示した演出例によれば、演出図柄７０ａが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示される変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後、特別図柄の変動時間が経過して特別図柄確定コマンド（特別図柄確定コマンドを取りこぼした場合であってその後に客待ち状態に移行する場合には、客待ち状態指定コマンド）を受信した場合に、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）が行われずに演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）されるようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１１９７】
また、図８４～図８５に示した演出例によれば、ハズレ変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）される場合、通常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。このようにしたことで、停止表示（静止表示）する演出図柄を抽選で決定するような煩雑な処理を行わずに済み

、遊技の制御状態が復旧する電源復旧であること、及び、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを把握することが可能となる。

【１１９８】

また、図８４～図８５に示した演出例によれば、大当たり変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において演出図柄が停止表示（静止表示）される場合、大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）するようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が復旧する電源復旧であること、及び、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が大当たり変動演出であったことを把握することが可能となる。

【１１９９】

また、図８４～図８５に示した演出例によれば、遊技の制御状態が復旧した後において大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）する場合、電源供給の停止前にリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）可能となっている。このようにしたことで、電源供給の停止前に停止表示予定だった大当たり演出図柄を意識しなくて済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２００】

また、図８４～図８５に示した演出例によれば、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出に上述した昇格演出の実行期間が含まれる場合に、電源供給が再開して制御状態が復旧した後において昇格演出を実行せずに大当たり演出図柄が停止表示（静止表示）されるようになっている。このようにしたことで、演出図柄が停止表示（静止表示）されるまでに無駄な演出が行われないため、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。

【１２０１】

また、図８４～図８５に示した演出例によれば、ハズレ変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合と、大当たり変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合とで、電源供給の再開後の画像表示装置の表示態様（表示画面の種類、表示画面の表示順序）が同一となっている。このようにしたことで、ハズレ変動演出の実行中であったのか、大当たり変動演出の実行中であったのかを意識することなくシンプルな表示制御を行うことができ、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２０２】

また、図８４～図８５に示した演出例によれば、特殊図柄ＴＺについては、電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において、電源供給が停止する前と同じ表示態様であって、演出図柄７０ａと同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）されるようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを把握し易くなる。

【１２０３】

また、図８４～図８５に示した演出例によれば、当該アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復帰中画面の表示が終了してから次の変動演出（演出図柄７０ａのスクロール）が開始されるまでの間、当該アイコン表示領域７０Ｃには、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されるが、当該アイコンが表示されないようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１２０４】

また、図８４～図８５に示した演出例によれば、保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復帰中画面の表示が終了してから次の変動演出が開始されるまでの間、保留アイコン表示領域には、四角形の領域画像が表示され

ることで保留アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されて、保留アイコンが表示されるようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止した場合であっても、保留されていた変動演出が消滅していないことを把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１２０５】

また、図８４～図８５に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった当該アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となる。

【１２０６】

なお、大当たり変動演出の実行期間が終了した後に、大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示された状態の停止画面を表示しているが、ハズレのときと同じように電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面を表示してもよい。

【１２０７】

また、大当たり変動演出の実行期間が終了した後に、大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示された状態の停止画面を表示しているが、停止画面を表示せずに大当たり演出図柄７０ａが表示されない大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。また、オープニング演出において大当たり遊技の種類を示す情報を表示してもよいし、「７７７」の大当たり特殊図柄ＴＺを表示してもよいし、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の特殊図柄ＴＺを表示してもよい。

【１２０８】

また、ハズレ変動演出の実行期間が終了した後においては、電源復旧時の初期図柄である演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺを表示し、大当たり変動演出の実行期間が終了した後においては、大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示された状態の停止画面を表示させずに大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。

【１２０９】

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

【１２１０】

また、遊技の制御状態が復旧した後において大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）する場合、その後に実行される大当たり遊技の種類に対応する複数の大当たり演出図柄の組み合わせのうちの１つを停止表示するようにしてもよい。

【１２１１】

この場合、例えば、第１大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「３３３」と「７７７」であり、第２大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「２２２」と「４４４」と「６６６」と「８８８」であり、第３大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「１１１」と「５５５」と「９９９」であるものとする。

【１２１２】

そして、電源供給の停止前のリーチ組み合わせが第３大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせの一部を構成する「１↓１」である場合、その後に実行され

る大当たり遊技が第１大当たり遊技である場合には、「３３３」と「７７７」の何れか（リーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる大当たり演出図柄の組み合わせ）を停止表示し、その後に実行される大当たり遊技が第３大当たり遊技である場合には、「１１１」と「５５５」と「９９９」の何れか（リーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ又は異なる大当たり演出図柄の組み合わせ）を停止表示するようにするとよい。

【１２１３】

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

【１２１４】

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

【１２１５】

（連続予告演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例）

図８６、及び、図８７は、連続予告演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【１２１６】

図８６（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、及び、第３表示部７０Ｂ３に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が表示されているときに、「７２８」のハズレ演出図柄７０ａが停止表示されたとする。

【１２１７】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図８６（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、及び、第３表示部７０Ｂ３に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２にそれぞれシフト表示される。

【１２１８】

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

【１２１９】

その後、図８６（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。そして、変動時間が経過すると、図８６（ｄ）に示すように、ハズレを示す演出図柄７０ａが仮停止表示した後に、「２５９」のハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示される。

【１２２０】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図８６（ｅ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃ、及び、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。

【１２２１】

ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像ＥＦが表示されることで連続予告演出の２回目の演出が開始され、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出は継続したままとなる。

【１２２２】

そして、図８６（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。このタイミングで遊技機１への電源供給が停止すると、図８６（ｇ）に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプＮＲが消灯する。

【１２２３】

その後、遊技機１への電源供給が再開すると、図８６（ｈ）に示すように、画像表示装置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプＮＲではランプ変化演出を再開することなく消灯した状態を維持する。

【１２２４】

そして、主制御基板１１０から送信される第２電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、図８７（ｉ）に示すように、画像表示装置には「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が事前変動の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持する。

【１２２５】

その後、事前変動の実行期間が終了（演出制御基板１３０がハズレを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図８７（ｊ）に示すように、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動）を行わずに電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、ランプ変化演出が再開することなく事前変動が終了する。

【１２２６】

このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１には、電源供給が停止する前の青キャラアイコンではないＣＤアイコンが表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃには、当該アイコンが表示されないが、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されている状態となる。

【１２２７】

その後、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図８７（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。

【１２２８】

ここで、新たに実行された当該アイコン変化演出に関する抽選に当選すると、その結果に応じて当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示された当該アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化表示することで当該アイコン変化演出が開始される。一方、ランプ変化演出に関する抽選については新たに実行されないため、入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持してランプ変化演出が再開されることはない。

【１２２９】

また、電源供給が再開したことで行われる代替予告演出に関する抽選に当選すると、その結果に応じて画像表示装置にミニキャラＭＣＢが表示されると共に、ミニキャラＭＣＢがフレームアウトするように移動することで代替予告演出が実行される。

【１２３０】

その後、図８７（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。

【１２３１】

そして、図８７（ｍ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表

示領域に「３」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。

【１２３２】

その後、ＳＰリーチに発展すると、図８７（ｎ）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始されると共に、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。

【１２３３】

そして、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図８７（ｏ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が開始され、当該アイコン表示領域７０Ｃが当該アイコンもろとも消去される。

【１２３４】

その後、大当たりとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板１３０が大当たりを示す特別図柄確定コマンドを受信）すると、図８７（ｐ）に示すように、今回の大当たり遊技（ここでは第１大当たり遊技）の種類を示唆する「３３３」の大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示されて変動演出が終了する。

【１２３５】

なお、初期画面及び／又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプＮＲが消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で入賞口ランプＮＲを点灯させてもよい。

【１２３６】

また、変動演出（演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動））中に特別図柄確定コマンドを受信できない場合には、仮停止表示（揺れ変動）している演出図柄７０ａが停止表示することなく、仮停止表示（揺れ変動）を継続することになる。

【１２３７】

このように、図８６～図８７に示した演出例によれば、連続予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出において連続予告演出を再開させずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出を実行可能となっている。このようにしたことで、電源供給の停止によって連続予告演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２３８】

また、図８６～図８７に示した演出例によれば、特別アイコンとして表示されている（最終表示態様までは変化していない場合、及び、最終表示態様まで変化している場合を含む）保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、特別アイコンとして表示されていた保留アイコンを通常アイコンとして表示するようになっている。このようにしたことで、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２３９】

また、図８６～図８７に示した演出例によれば、アイコン変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出において、保留アイコン変化演出は実行しないが当該アイコン変化演出を再び実行可能となっている。このようにしたことで、電源供給の停止によってアイコン変化演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２４０】

また、図８６～図８７に示した演出例によれば、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出の実行中において、当該アイコン変化演出を再び実行する場合であっても、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行しないようになっている。このようにしたことで、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行すること

ができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２４１】

また、図８６～図８７に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった保留アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合であっても、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となる。

【１２４２】

（各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例）

図８８（ａ）、及び、図８８（ｂ）は、客待ち状態中において各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【１２４３】

ここでは、第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａからの配線が１つのコネクタにまとめられており、このコネクタが主制御基板１１０のコネクタに接続されているものとする。

【１２４４】

まず、図８８（ａ）について説明する。

図８８（ａ）は、客待ち状態中において第１始動口検出スイッチ４５ａの接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【１２４５】

Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａが主制御基板１１０に正常に接続されているものとする。このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示されている。

【１２４６】

Ｔ２のタイミングにおいて、例えば、主制御基板１１０に接続されていたコネクタが半差し状態となって第１始動口検出スイッチ４５ａだけが未接続状態になると、主制御基板１１０によって接続エラーの発生が検出され、演出制御基板１３０によって接続エラー報知が実行される。

【１２４７】

このとき、画像表示装置には、接続エラーが発生したことを示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像ＥＧが表示され、音声出力装置９からは、警報と「接続エラーです」との音声からなる接続エラー報知音が出力される。

【１２４８】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０に接続されていたコネクタの半差しが解除されて第１始動口検出スイッチ４５ａが接続状態に復帰すると、主制御基板１１０によって接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機１の電源がＯＦＦされるまで接続エラー報知が継続した状態となる。

【１２４９】

次に、図８８（ｂ）について説明する。

図８８（ｂ）は、客待ち状態中において第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａの接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【１２５０】

Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａが主制御基板１１０に正常に接続されているものとする。こ

のとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示されている。

【１２５１】

Ｔ２のタイミングにおいて、例えば、主制御基板１１０に接続されていたコネクタが半差し状態となって第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａが未接続状態になると、主制御基板１１０によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーの発生が検出され、演出制御基板１３０によって磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知が実行される。

【１２５２】

このとき、画像表示装置には、磁気エラーの発生を示す「磁気エラー検出」との文字、電波エラーの発生を示す「電波エラー検出」との文字、及び、接続エラーの発生を示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像ＥＧが表示され、音声出力装置９からは、警報と「磁気エラーです」との音声からなる磁気エラー報知音が出力される。

【１２５３】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０に接続されるコネクタの半差しが解除されて磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ、及び、第１始動口検出スイッチ４５ａが接続状態に復帰すると、主制御基板１１０によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機１の電源がＯＦＦされるまで各種のエラー報知が継続した状態となる。

【１２５４】

なお、主制御基板１１０と払出制御基板１２０とがコマンド通信を行うための信号線が接続状態から未接続状態になった場合には、主制御基板１１０によって接続エラーの発生は検出されず、エラー報知が実行されないようになっている。

【１２５５】

このように、図８８に示した具体例によれば、主制御基板１１０に接続される所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ）が接続状態から非接続状態になるとエラー報知を行うようになっている。このようにしたことで、異常（コネクタの半差し、断線、不正行為）の発生を把握させることができ、迅速な対応を行うことが可能となる。

【１２５６】

また、図８８に示した具体例によれば、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ）が非接続状態から接続状態に復帰した場合であっても、遊技機１の電源がＯＦＦになるまでは磁気エラーや電波エラーのエラー報知を継続するようになっている。このようにしたことで、磁気検出センサ５３ａや電波検出センサ５４ａに対する不正行為の発生を抑制することが可能となる。

【１２５７】

また、図８８に示した具体例によれば、払出制御基板１２０が接続状態から未接続状態になってもエラー報知が行われないようになっている。このようにしたことで、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１２５８】

なお、主制御基板１１０に接続される特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ）が非接続状態のまま遊技機１への電源供給が開始された場合についても、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８８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。

【１２５９】

この場合、磁気検出センサ５３ａや電波検出センサ５４ａが未接続状態から接続状態に

なってもエラー報知（磁気エラー報知、電波エラー報知）が継続したままとするが、第１始動口検出スイッチ４５ａが未接続状態から接続状態になると接続エラー報知が解除されるようにしてもよい。このようにすると、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１２６０】

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。

【１２６１】

また、磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知において、エラー報知画像ＥＧを表示せずにエラー報知音を出力するようにしてもよいし、エラー報知画像ＥＧを表示してエラー報知音を出力しないようにしてもよい。

【１２６２】

（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。

【１２６３】

（ランプ／駆動制御部の役物初期処理）

図８９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８９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。

【１２６４】

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。

【１２６５】

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。

【１２６６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０２Ｂにおいて、電源ＯＮから所定時間（例えば６０秒）が経過しているか否かを判定する。所定期間（例えば、前回の電源ＯＮから復帰動作、及び、初期動作が完了しているはずの６０秒）が経過している場合には、ステップＲ１０３に処理を移し、所定時間が経過していない場合には、ステップＲ１０４に処理を移す。

【１２６７】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０３において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の原点復帰処理を実行するための「１」をセットする。

【１２６８】

このように、図８９に示した役物初期化処理の変形例によれば、遊技機１への電源供給が開始されると各種役物の復帰動作、及び、初期動作が開始されるようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されるのか、遊技の制御状態が復旧されるのかを意識しなくて済み、電源供給の開始後における各種役物の復帰動作、及び、初期動作に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２６９】

また、図８９に示した役物初期化処理の変形例によれば、遊技機１への電源供給が開始されてから所定期間（例えば６０秒）が経過した後に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０が正常に起動しておらずに電源ＯＮ時コマンドが通常よりも遅れて送信された（電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線に関する異常が発生している）ことを把握することが可能となる。

【１２７０】

なお、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した場合に、遊技機１への電源供給が開始されてからの経過期間に拘らず、各種役物の復帰動作、及び、初期動作を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技機１への電源供給が開始されてからの経過期間を意識せずに済み、電源ＯＮ時コマンドを受信したときの処理を簡素化することが可能となる。

【１２７１】

（電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図９０は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【１２７２】

なお、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１２７３】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１２７４】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。

【１２７５】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１２７６】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１２７７】

さらに、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して赤→緑→青の順で点灯する。

【１２７８】

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

【１２７９】
さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１２８０】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１２８１】
Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１２８２】
Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【１２８３】
Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１２８４】
Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１２８５】
このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１２８６】
（電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
図９１は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。
【１２８７】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１２８８】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。
【１２８９】
Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、

第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１２９０】
Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。また、第２可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。
【１２９１】
さらに、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様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。
【１２９２】
このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。
【１２９３】
さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１２９４】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１２９５】
Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。
【１２９６】
Ｔ６のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【１２９７】
Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１２９８】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１２９９】
このとき、第２可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１３００】
（電源投入後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
図９２は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第１可動部材７３に復帰

異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１３０１】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１３０２】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【１３０３】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【１３０４】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動部材７４、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１３０５】

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

【１３０６】

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

【１３０７】

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

【１３０８】

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

【１３０９】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると、第１可動部材７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。

【１３１０】

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

【１３１１】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１３１２】

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

【１３１３】

（電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図９３は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１３１４】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１３１５】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【１３１６】

Ｔ２のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【１３１７】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。

【１３１８】

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

【１３１９】

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

【１３２０】

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

【１３２１】

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

【１３２２】
Ｔ４のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１３２３】
Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。Ｔ６のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【１３２４】
Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１３２５】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１３２６】
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。
【１３２７】
なお、図９０～図９３に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合には、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１３０が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで第１待機画面が表示されて各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第１待機画面が表示されるようにしてもよい。
【１３２８】
（電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）
図９４は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【１３２９】
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。
【１３３０】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。
【１３３１】
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。
【１３３２】
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。
【１３３３】
さらに、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様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。
【１３３４】
このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。
【１３３５】
さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１３３６】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１３３７】
Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１３３８】
Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。
【１３３９】
Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１３４０】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１３４１】
このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１３４２】
（電源復旧後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
図９５は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【１３４３】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１３４４】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。
【１３４５】
Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１３４６】
Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。
【１３４７】
さらに、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。
【１３４８】
このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。
【１３４９】
さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１３５０】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１３５１】
Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。
【１３５２】
Ｔ６のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１３５３】
Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変

動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１３５４】
このとき、第２可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１３５５】
（電源復旧後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
図９６は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【１３５６】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１３５７】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。
また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。
【１３５８】
Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１３５９】
Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動部材７４、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。
【１３６０】
さらに、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。
【１３６１】
このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。
【１３６２】
さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１３６３】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１３６４】
Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると、第１可動部材７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが

客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１３６５】

Ｔ６のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１３６６】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１３６７】

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

【１３６８】

（電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図９７は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【１３６９】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１３７０】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【１３７１】

Ｔ２のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１３７２】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。

【１３７３】

さらに、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白で交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。

【１３７４】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。

【１３７５】

さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数、及び、

第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。

【１３７６】

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

【１３７７】

Ｔ４のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１３７８】

Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１３７９】

Ｔ６のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１３８０】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１３８１】

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

【１３８２】

（電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例）

図９８は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。

【１３８３】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１３８４】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。

【１３８５】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１３８６】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作

が開始される。
【１３８７】
さらに、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの発光態様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。
【１３８８】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝３、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置には復帰中画面が表示されているため第１保留数表示領域７０Ｅや第２保留数表示領域７０Ｆに保留数字を表示しない状態を維持する。
【１３８９】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３は、「３」を示す表示態様となり、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１３９０】
Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１３９１】
Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが消灯した状態になる。
【１３９２】
Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から特別図柄確定コマンドを受信すると、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置９から停止音が出力される。
【１３９３】
このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂには、３つの第１保留アイコンが表示されるが、当該アイコン表示領域７０Ｃは、その表示領域が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保（台座画像が表示）されているが当該アイコンが表示されない状態となる。
【１３９４】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「２」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１３９５】
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。
【１３９６】
（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９９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。
【１３９７】
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。

【１３９８】

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。

【１３９９】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、及び、サブ普図保留表示器８６は、非表示状態となっている。

【１４００】

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。

【１４０１】

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、Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始され、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、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。

【１４０２】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を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。

【１４０３】

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。

【１４０４】

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

【１４０５】

Ｔ８のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として赤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。

【１４０６】

Ｔ９のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ１０のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開

始される。
【１４０７】
Ｔ１１のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、その後に、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。
【１４０８】
なお、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信したときに第１待機画面を表示していたが、すぐに第１待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第１待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第１待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。
【１４０９】
（電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）
図１００は、電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。
【１４１０】
電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源のみ）が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは、第１のケースについて説明する。
【１４１１】
なお、Ｔ１からＴ７までのタイミングについては、図９９のＴ１～Ｔ７までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、Ｔ７のタイミング以降について説明する。
【１４１２】
Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われて電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１４１３】
このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は、無音の状態を維持する。
【１４１４】
その後、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１４１５】
Ｔ８のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白で交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青で点灯する。
【１４１６】
Ｔ９のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ１０のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１４１７】

Ｔ１１のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１４１８】

なお、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信したときに第２待機画面を表示していたが、すぐに第２待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第２待機画面を表示するようにしてもよい。

【１４１９】

また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置９が無音の状態となるようにしていたが、電源ＯＮとなったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。

【１４２０】

なお、図９９～図１００において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【１４２１】

（電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図１０１は、電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなった場合の具体例を示す図である。

【１４２２】

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

【１４２３】

なお、Ｔ１からＴ５までのタイミングについては、図９９のＴ１～Ｔ５までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、Ｔ５のタイミング以降について説明する。

【１４２４】

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

【１４２５】

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

【１４２６】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの表示態様が変化して消灯した状態となる。

【１４２７】

Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄記憶指定コマンド（第１保留数＝１）を受信すると、画像表示装置には初期画面が表示されたままとなるが、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１４２８】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（演出図柄指定コ

マンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、画像表示装置には電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が一瞬表示されてから変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１４２９】

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

【１４３０】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１）

図１０２は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。

【１４３１】

主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合とは、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）が断線した後に外的要因により接触するケース、電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となった後に、コネクタが接続状態となったケース等が挙げられる。

【１４３２】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が停止した後に電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【１４３３】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、客待ち中点灯となっている。

【１４３４】

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

【１４３５】

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

【１４３６】

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

【１４３７】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとし

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

【１４３８】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として赤と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【１４３９】

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

【１４４０】

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

【１４４１】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１４４２】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１４４３】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ１０のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【１４４４】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ４のタイミングで電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置９からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。

【１４４５】

また、各種役物に異常がある場合については、図９１、図９２、又は、図９３に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【１４４６】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２）

図１０３は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０へ

の電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。
【１４４７】
ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。
【１４４８】
Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、画像表示装置に電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。
【１４４９】
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。
【１４５０】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１４５１】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１４５２】
Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１４５３】
なお、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。
【１４５４】
Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１４５５】
このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。
【１４５６】

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

【１４５７】

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

【１４５８】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始され、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１４５９】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１４６０】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１４６１】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１４６２】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図９５、図９６、又は、図９７に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や初期発光が行われることになる。

【１４６３】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３）

図１０４は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。

【１４６４】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである変動演出の実行中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【１４６５】

Ｔ１のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置９からは変動演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力されている。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１で変動表示が行われており、サブ第１保留表示器８３に保留数字「１」が表示されている。

【１４６６】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【１４６７】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【１４６８】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１４６９】

このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。

【１４７０】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１４７１】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１４７２】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。

【１４７３】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特別図柄確定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、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、音声出力装置９から停止音が出力される。また、第１保留数表示領域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。

【１４７４】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特別図柄確定コマンドを演出制御基板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）された状態の停止画面が表示され、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り、音声出力装置９から停止音が出力される。

【１４７５】

Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が

開始される。
【１４７６】
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。
【１４７７】
なお、Ｔ４のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。
【１４７８】
また、各種役物に復帰異常がある場合について、図９５、図９６、又は、図９７に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。
【１４７９】
また、特別図柄確定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板１３０が認識している変動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄７０ａの仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第１変動表示器やサブ第２変動表示器での変動表示も終了しないことになる。
【１４８０】
（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４）
図１０５は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。
【１４８１】
ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである大当たり演出の実行中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。
【１４８２】
Ｔ１のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第１回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が停止表示（静止表示）された状態となっている。また、第１保留数表示領域７０Ｅに保留数字として「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに保留数字として「０」が表示される。
【１４８３】
このとき、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１では大当たり表示（点灯）が行われている。
【１４８４】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１４８５】
Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メイン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、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１

保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。

【１４８６】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１４８７】

このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となる。また、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。

【１４８８】

なお、大当たり中用の復帰中画面を表示するのではなく、図１０４に示した変動演出中に主制御基板１１０への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。

【１４８９】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１４９０】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１４９１】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。

【１４９２】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される開放２回目（第２ラウンド）用のラウンド指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が表示されない状態となっている。

【１４９３】

また、第１保留数表示領域７０Ｅに保留数字として「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに保留数字として「０」が表示される。さらに、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となる。

【１４９４】

その後、主制御基板１１０から送信される開放３回目（第３ラウンド）用のラウンド指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面に代えて、通常の大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示される。

【１４９５】

なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド指定コマンドを演出制御基板１３０が受信した場合にではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０

が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。
【１４９６】
また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板１３０が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。
【１４９７】
また、Ｔ４のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。
【１４９８】
また、各種役物に復帰異常がある場合について、図９５、図９６、又は、図９７に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。
【１４９９】
なお、図１０２～図１０５において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。
【１５００】
このように、図９０～図１０５に示した具体例によれば、遊技の制御状態が初期化された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字（数字、アルファベット等）が第１の組み合わせとなる第１初期演出図柄（「１３５」）を表示し、遊技の制御状態が復旧された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字が第２の組み合わせとなる第２初期演出図柄（「７５３」）を表示するようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。
【１５０１】
また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、画像表示装置に演出図柄７０ａを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし／保留記憶ありへの復旧後に画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１５０２】
また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）、及び、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１５０３】
また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供

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

【１５０４】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にあっては変動表示（点滅表示）を行わないようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における処理負荷を軽減することが可能となる。

【１５０５】

なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

【１５０６】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特別図柄記憶指定コマンドの受信時）から保留数を示す表示態様になるようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が復旧した後すぐに遊技者に保留数を把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１５０７】

なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

【１５０８】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、電源ＯＮの直後（初期画面が表示されるタイミング）から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。このようにしたことで、各種役物の復帰動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の復帰動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【１５０９】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作中にあっては、各種役物の発光部（第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤ）が消灯状態となるようになっている。このようにしたことで、各種役物の初期動作と区別することができ、復帰動作中であることを把握することが可能となる。

【１５１０】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、各種役物の何れかに復帰異常があった場合には、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅（異常報知態様）することで異常報

知を行うようになっている。このようにしたことで、復帰異常があった役物を把握することが可能となる。

【１５１１】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合には、次に変動演出が開始されるまで異常報知が継続するようになっている。このようにしたことで、復帰異常があった役物を確実に知らしめることが可能となる。

【１５１２】

なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出ボタン１７が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。

【１５１３】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、電源ＯＮの直後（初期画面が表示されるタイミング）から、各種役物の初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、各種役物の初期動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の初期動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【１５１４】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になる（画像表示装置に復帰中画面が表示される）前に初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、盤役物の初期動作によって演出の進行が阻害されるような不都合を回避し易くなり。遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１５１５】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン１７）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になる（画像表示装置に復帰中画面が表示される）前に初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、枠役物の初期動作によって演出の進行が阻害されるような不都合を回避し易くなり。遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１５１６】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合であっても、演出図柄７０ａの停止音を出力するようになっている。このようにしたことで、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１５１７】

なお、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合には、演出図柄７０ａの停止音を出力しないようにしてもよい。

【１５１８】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない場合であっても、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行すると共に、初期画面の表示を継続するようになっている。このようにしたことで、電源ＯＮ時コマンドを受信できない異常が発生していることを把握することが可能となる。

【１５１９】
　また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面の表示を継続している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から始動口への遊技球の入賞に基づく特別図柄記憶指定コマンドを受信すると、入賞音を出力するようになっている。このようにしたことで、初期画面を表示しているときであっても始動口への遊技球の入賞があったことを的確に報知することが可能となる。
【１５２０】
　また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となった後に主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。このようにしたことで、変動演出の開始が遅れずに実行されることになり、特別図柄の変動時間の範囲内で変動演出を最初から最後まで実行することが可能となる。
【１５２１】
　また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。
【１５２２】
　また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。
【１５２３】
　また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる
【１５２４】
　また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開す

るなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１５２５】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１５２６】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１５２７】

なお、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行するのではなく、音声出力装置９から初期化報知音を出力するだけにしてもよい。

【１５２８】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第２待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１５２９】

なお、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中や大当たり演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１５３０】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに復帰中画面を表示するよう

になっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１５３１】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに大当たり中用の復帰中画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１５３２】

また、図９０～図１０５に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第２待機画面を表示するようになっている。このようにしたことで、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１５３３】

また、図９０～１０５に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。このようにしたことで、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１５３４】

また、図９０～１０５に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。このようにしたことで、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１５３５】

なお、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態としては、客待ち状態、変動演出中、大当たり演出中となっているが、起動後の主制御基板１１０からのコマンド待ちの状態（例えば、初期画面の表示中）についても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態に含むようにしてもよい。

【１５３６】

本実施の形態では、演出図柄７０ａを「１」～「９」の数字（識別文字）のみで構成していたが、数字（識別文字）＋キャラクタ（装飾部）で構成してもよく、その場合には、「１」とキャラクタＡ、「２」とキャラクタＢといったように、数字毎にキャラクタを異ならせるとよい。また、通常遊技状態において演出図柄７０ａを数字＋キャラクタで表示し、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）において演出図柄７０ａを数字のみ又は数字＋通常遊技状態よりも小さいキャラクタで表示してもよい。

【１５３７】
また、通常遊技状態における演出モードをＡ～Ｃの３種類設け、演出モード毎に演出図柄７０ａの数字のデザイン及びキャラクタのデザインの少なくとも一方を異ならせるようにしてもよい。また、高確時短遊技状態における演出モードをＤ～Ｅの２種類設け、演出モード毎に演出図柄７０ａの数字のデザイン及びキャラクタのデザインの少なくとも一方を異ならせるようにしてもよい。さらに、低確時短遊技状態における演出モードをＦ～Ｇの２種類設け、演出モード毎に演出図柄７０ａの数字のデザイン及びキャラクタのデザインの少なくとも一方を異ならせるようにしてもよい。
【１５３８】
この場合、通常遊技状態において演出モードＡ～Ｃの何れかであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧されるときは、必ず演出モードＡが設定されると共に、初期画面又は復帰中画面の表示終了後において演出モードＡに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化されるときは、必ず演出モードＡが設定されると共に、初期画面の表示終了後において演出モードＡに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。
【１５３９】
そして、高確時短遊技状態において演出モードＤ～Ｅの何れかであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧されるときは、必ず演出モードＤが設定されると共に、初期画面又は復帰中画面の表示終了後において演出モードＤに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化されるときは、必ず演出モードＡが設定されると共に、初期画面の表示終了後において演出モードＡに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。
【１５４０】
さらに、低確時短遊技状態において演出モードＦ～Ｇの何れかであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧されるときは、必ず演出モードＦが設定されると共に、初期画面又は復帰中画面の表示終了後において演出モードＦに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化されるときは、必ず演出モードＡが設定されると共に、初期画面の表示終了後において演出モードＡに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。
【１５４１】
また、通常遊技状態におけるＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出において演出図柄７０ａを縮小表示させる場合に、演出図柄７０ａを数字のみに変更し、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が終了して演出図柄７０ａが仮停止表示（揺動表示）されるときに、演出図柄７０ａを数字＋キャラクタに復帰させるようにしてもよい。
【１５４２】
この場合、通常遊技状態におけるＳＰリーチ中やＳＰＳＰリーチ中、つまり、演出図柄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。
【１５４３】
さらに、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）におけるＳＰリーチ中やＳＰＳＰリーチ中、つまり、演出図柄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。

【１５４４】

＜本実施形態に記載された発明の内容１＞

従来の遊技機では、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を取得し、判定情報を記憶する。そして、判定条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、当該判定の結果に応じた変動演出を実行し、当該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものがある。このような遊技機の中には、未判定の判定情報に対応する保留画像を表示するものがあった（例えば、特開２０１５－３３５３０号公報参照）。また、当該遊技機は、通常の保留画像を、変動演出が特別結果になる可能性を示唆する表示態様の保留画像に変化させることによって、遊技の興趣を向上させている。しかしながら、上記遊技機には、遊技の興趣の向上を図るには未だ改善の余地が残されていた。

【１５４５】

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

【１５４６】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、本実施の形態の遊技機１によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインＲＡＭ１１０ｃ）と、前記判定の結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該図柄を停止表示させる変動制御手段と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第１画像表示装置７０）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部１４０）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置９）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部１４０）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記主制御手段から送信さ

れた前記図柄の変動表示が開始することを示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信に応じたフレーム更新タイミングで実行する第１変化演出（ノーマル変化パターン０１）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の所定のフレーム更新タイミングで実行する第２変化演出（ノーマル変化パターン０２、キャラ作用変化パターン０１、及び、図柄作用変化パターン０１）とを含み、前記演出実行手段は、前記第１変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第１変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了するようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５４７】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、本実施の形態の遊技機１によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインＲＡＭ１１０ｃ）と、前記判定の結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該図柄を停止表示させる変動制御手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する判定前保留画像（保留アイコン）と、前記権利に対して前記判定が行われてからの当該権利に対応する判定後保留画像（当該アイコン）とを表示手段（第１画像表示装置７０）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部１４０）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置９）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部１４０）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記判定前保留画像又は前記判定後保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す判定前特別保留画像又は判定後特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記図柄の変動表示が開始するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（変動パターン指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第１変化演出（ノーマル変化パターン０１）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第２変化演出（ノーマル変化パターン０２、キャラ作用変化パターン０１、及び、図柄作用変化パターン０１）とを含み、前記演出実行手段は、前記第１変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第１変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記判定前特別保留画像に変化させる場合よりも前記判定後特別保留画像に変化させる場合の方が、前記第２変化演出が実行される割合が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５４８】

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

ン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、保留している前記権利の数が変化するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（始動口入賞指定コマンド、変動パターン指定コマンド、特別図柄記憶指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第１変化演出（入賞時変化演出、ノーマル変化パターン０１）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第２変化演出（ノーマル変化パターン０２、キャラ作用変化パターン０１、及び、図柄作用変化パターン０１）とを含み、前記特別保留画像の表示態様は、第１表示態様（青キャラアイコン）と、当該第１表示態様よりも前記特別遊技を行う可能性が高い第２表示態様（赤キャラアイコン）とを有し、前記演出実行手段は、前記第１変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第１変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記第１変化演出が実行されたときよりも前記第２変化演出が実行されたときの方が、前記第２表示態様に変化し易く、前記第１変化演出において前記第２表示態様に変化する場合、保留している前記権利の数が第１の数のときよりも当該第１の数よりも多い第２の数のときの方が、前記特別遊技を行う可能性が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５４９】

なお、「特別保留画像」、「判定前特別保留画像」とは、通常の保留アイコンから形状を変化させたもの、色彩を変化させたもの、保留アイコンの周囲に大当たり当選期待度を示す色のエフェクトを表示するもの、保留アイコンの周囲（近傍）に大当たり当選期待度を示すキャラクタを表示するもの、及び、保留アイコンの周囲（近傍）に実行予定の演出を示唆する文字画像（例えば「ＳＰ」や「擬似連」など）を表示するもの等を含む。

【１５５０】

また、「判定後特別保留画像」とは、通常の当該アイコンから形状を変化させたもの、色彩を変化させたもの、当該アイコンの周囲に大当たり当選期待度を示す色のエフェクトを表示するもの、当該アイコンの周囲（近傍）に大当たり当選期待度を示すキャラクタを表示するもの、及び、当該アイコンの周囲（近傍）に実行予定の演出を示唆する文字画像（例えば「ＳＰ」や「擬似連」など）を表示するもの等を含む。

【１５５１】

また、「第１表示態様」とは、特殊アイコン（点滅ＣＤアイコン）、青キャラアイコン、及び、緑キャラアイコン等を含む。

また、「第２表示態様」とは、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコン等を含む。

【１５５２】

また、「判定後保留画像」、「判定後特別保留画像」は、変動演出が開始してから終了するまで表示しているもの、変動演出の開始後、所定期間だけ表示するもの、及び、変動演出中の特定期間（ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチ等）は表示が消去されるもの等を含む。

【１５５３】

＜本実施形態に記載された発明の内容２＞

従来の遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報を保留記憶として記憶し、該判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて変動演出を実行するものが一般的である。このような遊技機の中には、保留記憶の各々に対応する保留画像の増加表示や減少表示を行ったり、変動演出が実行された保留記憶に対応する実行画像を表示したりすることで、遊技の進行状況を遊技者に把握させるものがあった（例えば、特開２０１７－０１８２２５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献１に記載の遊技機では、保留記憶数が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。

【１５５４】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御

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

【１５５５】

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

【１５５６】

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

隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

【１５５７】

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

【１５５８】

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

【１５５９】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留

数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記変動演出実行手段は、前記変動演出の実行中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、全回転リーチ演出）を実行可能であり、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記特定演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第２保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定演出が終了、縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

【１５６０】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記記憶手段は、第１取得条件の成立（第１始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第１保留記憶として記憶し、第２取得条件の成立（第２始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第２保留記憶として記憶し、前記特定遊技状態において前記第１保留記憶の数が増加した場合、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第２保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定遊技状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態に復帰）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

【１５６１】

（本実施形態に記載された発明の内容３）

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて特別遊技を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開２０１７－１８９６０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかが把握し難いという問題があった。

【１５６２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期作動の作動態様（動作態様、発光態様等）を異ならせるようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【１５６３】
◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段（演出ボタン１７）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記操作手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記操作手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【１５６４】
◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様（工程数や各工程の動作等の動作態様等）を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【１５６５】
◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記第１可動演出手段における前記初期発光の発光態様の少なくとも一部を同じとするが、前記第２可動演出手段における前記初期発光の発光態様を異ならせるようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【１５６６】
◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記複数の演出図柄には、各々を識別可能とする識別文字（数字、アルファベット等）を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第１の組み合わせ（例えば「１３５」）とし、遊技の制御状態が復旧される場合には、前記表示手段に表示される前記

複数の演出図柄における前記識別文字を第２の組み合わせ（例えば「７５３」）とするようになっている。このようにしたことで、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【１５６７】

（本実施形態に記載された発明の内容４）

従来の遊技機では、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電力供給の開始後に可動演出手段の初期動作を行わせる遊技機があった（例えば、特開２０１６－１８７６４８号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、可動演出手段について好適な初期動作を行えない場合があるという問題があった。

【１５６８】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第２位置にある場合、当該可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行ってから前記初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【１５６９】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第２位置にある場合、当該可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行い、前記可動演出手段が前記第１位置に復帰した場合には前記初期動作を行うが、前記第１位置に復帰しない場合には前記初期動作を行わないようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【１５７０】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（電源復旧）時に前記第１可動演出手段が前記第２位置にあって前記第２可動演出手段が前記第１位置にある場合、当該第１可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行い、前記第１可動演出手段が前記第１位置に復帰しない場合には、当該第１可動演出手段の初期動作は行わずに、前記第２可動演出手段の前記初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【１５７１】
◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電力供給の開始（電源復旧）時に前記第１可動演出手段が前記第２位置にあって前記第２可動演出手段が前記第１位置にある場合、当該第１可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行い、前記第１可動演出手段が前記第１位置に復帰しない場合には、前記第２可動演出手段の前記初期動作を行わないようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。
【１５７２】
◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電力供給の開始（電源投入）時に前記第１可動演出手段が前記第２位置にあって前記第２可動演出手段が前記第１位置にある場合、当該第１可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行い、前記第１可動演出手段が前記第１位置に復帰しない場合には、当該第１可動演出手段の初期動作は行わずに、前記第２可動演出手段の前記初期動作を行うようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。
【１５７３】
◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、該第１可動演出手段の第２位置と自身の第２位置とに重複する部分がある第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電力供給の開始（電源投入）時に前記第１可動演出手段が前記第２位置にあって前記第２可動演出手段が前記第１位置にある場合、当該第１可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行い、前記第１可動演出手段が前記第１位置に復帰しない場合には、前記第２可動演出手段の前記初期動作を行わないようになっている。このようにしたことで、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。
【１５７４】
（本実施形態に記載された発明の内容５）
従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電力供給の開始

後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開２０１７－１８９６０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変動演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【１５７５】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示（仮停止表示）してから静止表示（停止表示）することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特別図柄確定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示可能となっている。このようにしたことで、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１５７６】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記変動演出には、一部の前記演出図柄によってリーチ状態を形成表示させてリーチ演出を実行するリーチ変動演出を含み、前記演出制御手段は、前記リーチ演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特別図柄確定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記リーチ状態を形成表示していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる前記演出図柄の組み合わせを前記表示手段に静止状態で表示可能となっている。このようにしたことで、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１５７７】

（本実施形態に記載された発明の内容６）

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開２０１７－１８９６０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【１５７８】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づ

いて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第１状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第２状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記客待ち状態において停止した電力供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の態様（初期画面の表示のみ）と、前記第１状態又は前記第２状態において停止した電力供給が再開して前記第１状態又は第２状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１５７９】

（本実施形態に記載された発明の内容７）

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技者が遊技を行っていない状態になると表示手段で客待ち演出を行うような遊技機があった（例えば、特開２０１８－０６４８３５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行しないという問題があった。

【１５８０】

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

【１５８１】

（本実施形態に記載された発明の内容８）

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

【１５８２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において

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

【１５８３】

（本実施形態に記載された発明の内容９）

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定情報の事前判定結果に基づいて、複数回の変動演出に亘る先読み予告演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、先読み予告演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【１５８４】

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

【１５８５】

（本実施形態に記載された発明の内容１０）

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、複数回の変動演出に亘って特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出を実行するような遊

技機があった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特定演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【１５８６】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電力供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電力供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行しないようになっている。このようにしたことで、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５８７】

（本実施形態に記載された発明の内容１１）

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

【１５８８】

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

る。このようにしたことで、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【１５８９】

（本実施形態に記載された発明の内容１２）

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

【１５９０】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、第１表示領域（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）、及び、該第１表示領域とは異なる第２表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）の各々で前記保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、前記保留記憶がある状態で停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の実行中において前記第２表示領域では前記保留表示を実行しないが、前記第１表示領域では前記保留表示を実行可能となっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１５９１】

（本実施形態に記載された発明の内容１３）

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【１５９２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）

と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプＮＲ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を特定の報知態様に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白点灯又は消灯）にするようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１５９３】

（本実施形態に記載された発明の内容１４）

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２０１６－１８７６４８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。

【１５９４】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１５９５】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１５９６】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行

することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１５９７】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１５９８】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の発光態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを実行することが可能であると共に、前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを実行することが可能であり、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様（工程数や各工程の動等の動作態様）を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様（発光色、発光パターン等）を異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記可動演出手段の初期動作を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１５９９】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入賞）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動

作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示（仮停止表示）してから静止表示（停止表示）することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特別図柄確定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１６００】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第１状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第２状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記客待ち状態中に停止した電力供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、前記第１状態又は前記第２状態中に停止した電力供給が再開して前記第１状態又は第２状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１６０１】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手

段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１６０２】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出（連続予告演出）を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記先読み予告演出を再開させず、電力供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出（例えば、代替予告演出）を実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１６０３】

◆上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定

手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電力供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電力供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行せず、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１６０４】

◆上記課題を解決するための第１１の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプＮＲ）と、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電力供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記発光手段を特定の報知態様に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白点灯又は消灯）に制御し、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１６０５】

◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音声出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制

御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【１６０６】
◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音声出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【１６０７】
◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音声出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【１６０８】
◆上記課題を解決するための第１５の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。このようにしたことで、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【１６０９】
（本実施形態に記載された発明の内容１５）
　従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、演出画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機があった（例えば、特開２０１６－１８７６４８号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、演出制御手段への電源供給が継続しているときに主制御手段への電源供給が停止された場合のことを考慮していなかった。
【１６１０】
◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制

御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、演出画像（変動演出、大当たり演出等）を表示可能な表示手段（画像表示装置７０、７１）を備え、前記演出制御手段は、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において前記表示手段に遊技待機画面（演出図柄の静止表示画面）を表示することが可能であり、前記遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電源供給が停止した場合、前記遊技待機画面の表示を継続することが可能である。このようにしたことで、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１６１１】

（本実施形態に記載された発明の内容１６）

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の検出手段からの入力信号に基づいて異常報知を実行するものがあった（例えば、特開２０１７－１１３４４１号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、適切に異常報知が行われない可能性があった。

【１６１２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。このようにしたことで、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【１６１３】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間（３０秒経過、電源ＯＦＦまで等）にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。このようにしたことで、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【１６１４】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電力供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。このようにしたことで、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【１６１５】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又

は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電力供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間（３０秒経過、電源ＯＦＦまで等）にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。このようにしたことで、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【１６１６】

なお、本実施の形態の遊技機１は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【１６１７】

また、本実施の形態の遊技機１は、全ての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。

【１６１８】

また、全ての大当たり遊技の終了後に高確率遊技状態に移行させ、高確率遊技状態における特別図柄の変動表示の開始時に実行される転落抽選に当選した場合に、高確率遊技状態を終了させて通常遊技状態に復帰させる遊技機としてもよい。

【１６１９】

また、大当たり特別図柄の種類が通常図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に低確率遊技状態に移行させ、大当たり特別図柄の種類が特定図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に次回の大当たり遊技まで継続する高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

【１６２０】

また、本実施の形態の遊技機１は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行されず、第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるものとしたが、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行される遊技機としてもよい。

【１６２１】

次に、前記変動演出における複数列の演出図柄（左図柄、右図柄、中図柄）の変動表示（演出図柄を用いて実行される演出）について説明する。

【１６２２】

画像表示装置７０には、複数列の演出図柄が停止表示された状態で、第１，第２特別図柄保留数の少なくとも一方が１以上である（或いは、第１，第２特別図柄保留数の両方が０である場合は、遊技球が第１，第２始動口４５，４７の何れかに入球する）という始動条件が成立する毎に変動演出が実行され、各変動演出の開始に伴って複数列の演出図柄の変動表示が開始され、つまり複数列の演出図柄が変動表示され、各変動演出の終了に伴って複数列の演出図柄の変動表示が終了され、つまり複数列の演出図柄が停止表示される。

【１６２３】

詳細は、始動条件が成立すると、１の特図判定情報に基づいて、特別遊技（大当り遊技／小当り遊技）を実行するか否かの当否判定が行われると共に、この当否判定の結果に基づいて、特別図柄の停止図柄の決定と、特別図柄の変動パターン（変動態様）の決定とが行われて、特別図柄が変動を開始して、決定された変動パターンで変動表示されてから、決定された停止図柄で停止表示され、変動演出は特別図柄の変動開始から変動停止までの間実行される。

【１６２４】

つまり、変動演出において、特別図柄と複数列の演出図柄との変動開始のタイミング、及び変動停止のタイミングは夫々対応しており（同じタイミングとなり）、複数の演出図柄を、当否判定の結果に基づいて、決定された特別図柄の変動パターンに応じて変動させ

てから、当否判定の結果（決定された特別図柄の停止図柄）を示唆する停止態様で停止させる演出が実行される。そして、複数列の演出図柄の変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると、つまり、後で詳述するが、左右中の図柄が、特別表示結果として、図１０６（ｂ）（ｃ）に示す何れかの停止態様で停止すると、特別遊技が実行される。

【１６２５】

図１０６（ａ）は、複数列の演出図柄；左図柄、右図柄、中図柄の各々において使用される演出図柄の種類（「１」～「９」（「ＮＥＸＴ」「★」）を示す図表であり、これら複数種類の演出図柄がスクロールして変動表示される。尚、演出図柄「ＮＥＸＴ」「★」は、中図柄においてのみ（演出図柄「ＮＥＸＴ」は擬似連（擬似変動）の際、演出図柄「★」は特別遊技が実行される際）使用され得るものである。

【１６２６】

尚、図示の通り、第１特別図柄表示器６０に特別図柄が変動表示される（遊技球が第１始動口４５に遊技球が入球）ときと、第２特別図柄表示器６１に特別図柄が変動表示される（遊技球が第２始動口４７に遊技球が入球）ときとで、同じ種類の演出図柄を使用しているが、異なる種類の演出図柄を使用してもよい。

【１６２７】

図１０６（ｂ）は、大当りのときに演出図柄の停止態様を決定する為の停止態様決定テーブルであり、図１０６（ｃ）は、小当りのときに演出図柄の停止態様を決定する為の停止態様決定テーブルである。

【１６２８】

図１０６（ｂ）に示すテーブルに基づいて、第１大当り（特別図柄が特別図柄１，５の何れか）となる場合には、停止態様「７７７」が決定され、第２大当り（特別図柄が特別図柄２，６の何れか）となる場合には、停止態様「２２２」「４４４」「６６６」「８８８」の何れかが決定され、第３大当り（特別図柄が特別図柄３，７の何れか）となる場合には、停止態様「１１１」「３３３」「５５５」「９９９」の何れかが決定され、第４大当り（特別図柄が特別図柄４）となる場合には、停止態様「３５７」「１★１」「２★２」・・・「９★９」の何れかが決定され、複数列の演出図柄は、この決定された停止態様で最終的に停止（本停止）される。

【１６２９】

ここで、第４大当り＜第２大当り＜第３大当り＜第１大当りの順で遊技者に有利な大当りとなり、この有利さが異なる第１～第４大当りを識別（区別）可能に、前記のように、第１～第４大当りで相互に異なる停止態様を決定する。

【１６３０】

また、図１０６（ｃ）に示すテーブルに基づいて、小当り（特別図柄が特別図柄２０，２１，３０，３１の何れか）となる場合には、停止態様「３５７」「１★１」「２★２」・・・「９★９」の何れかが決定され、複数列の演出図柄は、この決定された停止態様で最終的に停止（本停止）される。

【１６３１】

ここで、第４大当りと小当りとを比較すると、その特別遊技後の状態について、通常遊技状態からは第４大当りの方が小当りよりも遊技者に有利になるが、何れの特別遊技も大入賞口の開放パターンは同じであるため、第４大当りとなる場合の停止態様と小当りとなる場合の停止態様とを同じにして、見かけ上（停止態様から）は、第４大当りと小当りの何れが行われているのか判らないようにすることができる。

【１６３２】

尚、ハズレとなる場合には、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて、リーチにならない演出とする場合（通常変動，短縮変動の変動パターン）は、停止態様「ＸＺＹ」（Ｘ，Ｙは相互に異なる任意の演出図柄、Ｚは任意の演出図柄（但し、「３５７」以外））が決定され、リーチになる演出とする場合（ハズレの変動パターン）は、停止態様「ＸＹＸ」（Ｘ，Ｙは相互に異なる任意の演出図柄）が決定され、複数列の演出図柄は、この決定された停止態様で最終的に停止（本停止）される。

【１６３３】
さて、本発明の遊技機１は、複数列の演出図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第１態様（例えば、高速変動で表示）と、この第１態様が行われた後に複数列の演出図柄を各列において第１態様よりも視認し易い状態で表示する第２態様（例えば、左右中の３つの図柄が揃って表示）と、により複数列の演出図柄の変動表示を制御し、この制御において、第２態様を、複数列の演出図柄が変化可能な第１表示（例えば、左右中の３つの図柄が揃って揺動状態で表示）と、複数列の演出図柄を変化不能とする第２表示（例えば、左右中の３つの図柄が揃って静止状態で表示）と、により表示制御可能であり、第１表示から第２表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、第２表示に移行することを示唆する示唆演出（例えば、停止示唆演出；左右中の３つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能である。
【１６３４】
換言すると、変動演出において、複数列の演出図柄をスクロール変動（第１態様）させてから、所定の態様で仮停止（第２態様の第１表示；揺動状態で停止）させた後、その所定の態様を停止態様として本停止（第２態様の第２表示；静止状態で停止）さることが可能であるとともに、本停止させる前に、仮停止させた状態で、本停止することを示唆する停止示唆演出を実行可能である、即ち停止示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してある。
【１６３５】
図１０７は、変動演出の内容を決定する為の演出内容決定テーブルであり、このテーブルに基づいて、決定された特別図柄の変動パターンに応じて、演出内容として、リーチ演出等と疑似連回数が決定されると共に、複数の演出図柄を所定の態様で仮停止させた時から、その所定の態様を停止態様として本停止させるまでの仮停止時間と、本停止させる際の停止示唆演出の実行有無が決定される。
【１６３６】
次に、変動演出における複数列の演出図柄の表示について詳しく説明し、その後、停止示唆演出について詳しく説明する。
【１６３７】
図１０８に示すように、（１）左右中の図柄（例えば、「１２３」）が変動停止した状態で、始動条件が成立すると、（２）左右中の図柄が変動を開始し、そして、左右中の図柄が夫々列状にスクロール変動する。このスクロール変動は、基本的に、その速度を変動開始直後から加速し、左右中の図柄が透過又は視認し難い状態で高速変動するように行われ、その後、その速度を停止に向けて減速するように行われる。
【１６３８】
そして、（３）左図柄「Ｘ」が停止し、次に、（４）左図柄「Ｘ」と異なる右図柄「Ｙ」が停止すると、「リーチ」不成立となり、その後、（５）中図柄「Ｚ」が変動停止して、左右中の図柄が所定の態様「ＸＺＹ」で仮停止状態となり、その後、（６）左右中の図柄がその所定の態様「ＸＺＹ」を停止態様として本停止する。
【１６３９】
図１０８（１）から（６）までの一連の変動演出が、「ＸＺＹ」≠「３５７」の場合、「ハズレリーチ無し変動（図１０７の変動パターン１，２）」となり、「ＸＺＹ」＝「３５７」の場合、「大当りリーチ無し変動（図１０７の変動パターン１８）」又は「小当りリーチ無し変動（図１０７の変動パターン１，２１）」となる。
【１６４０】
一方、図１０８に示すように、（３）左図柄「Ｘ」が停止した後、（７）左図柄「Ｘ」と同じ右図柄「Ｘ」が停止すると、（８）「リーチ」成立となり、その後、「ＳＰリーチ」又は「ＳＰＳＰリーチ」に移行することなく、（９）左右の図柄「Ｘ」と異なる中図柄「Ｙ」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「ＸＹＸ」で仮停止状態となり、その後、（１０）左右中の図柄がその所定の態様「ＸＹＸ」を停止態様として本停止する。
【１６４１】

図１０８（１）から（１０）までの一連の変動演出が、「Ｙ」≠「★」の場合、「ハズレノーマルリーチ変動（図１０７の変動パターン３，４）」となり、「Ｙ」＝「★」の場合、「大当りノーマルリーチ変動（図１０７の変動パターン１９，２０）」又は「小当りノーマルリーチ変動（図１０７の変動パターン２２，２３）」となる。

【１６４２】

一方、図１０８に示すように、（８）「リーチ」成立となった後、（１１）左右の図柄「Ｘ」「Ｘ」が画面隅側へ移動し縮小表示されて、（１２）「ＳＰリーチ」が実行され、或いは、（１８）「ＳＰＳＰリーチ」が実行される。基本的に、「ＳＰリーチ」よりも「ＳＰＳＰリーチ」の方が大当り期待度が高い演出となる。

【１６４３】

（１２）の「ＳＰリーチ」では、例えば、主キャクタが何らかのミッションを遂行して最終的に成功又は失敗となる動画を表示するミッション演出が実行される。このミッション演出として、大当り期待度が異なる複数のミッション演出が存在し、そのうちの何れかが当否判定の結果に基づいて選択実行される。

【１６４４】

そして、この「ＳＰリーチ」の終盤において、例えば、主キャクタがミッションを失敗し、（１３）左右の図柄「Ｘ」と異なる中図柄「Ｙ」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「ＸＹＸ」で仮停止状態となり、その後、（１４）左右中の図柄が所定の態様「ＸＹＸ」を停止態様として本停止し、或いは、例えば、主キャクタがミッションを成功し、（１５）左右の図柄「Ｘ」と同じ中図柄「Ｘ」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「ＸＸＸ」で仮停止状態となり、その後、（１６）左右中の図柄がその所定の態様「ＸＸＸ」を停止態様として本停止する。

【１６４５】

図１０８（１）から（１４）までの一連の変動演出が、「ハズレＳＰリーチ変動（図１０７の変動パターン５～７）」となり、図１０８（１）から（１６）までの一連の変動演出が、「大当りＳＰリーチ変動（図１０７の変動パターン１１～１３）」となる。

【１６４６】

一方、図１０８に示すように、（１３）左右の図柄「Ｘ」と異なる中図柄「Ｙ」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「ＸＹＸ」で仮停止状態となった後、（１７）中図柄が再始動し、左右の図柄「Ｘ」「Ｘ」が画面隅側へ移動し縮小表示されて、（１８）「ＳＰＳＰリーチ」が実行される。

【１６４７】

（１８）の「ＳＰＳＰリーチ」では、例えば、味方キャクタが敵キャクタと戦って最終的に勝利又は敗北となる動画を表示するバトル演出が実行される。このバトル演出として、大当り期待度が異なる複数のバトル演出が存在し、そのうちの何れかが当否判定の結果に基づいて選択実行される。

【１６４８】

そして、この「ＳＰＳＰリーチ」の終盤において、例えば、味方キャクタが敗北し、（１９）左右の図柄「Ｘ」と異なる中図柄「Ｙ」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「ＸＹＸ」で仮停止状態となり、その後、（２０）左右中の図柄が所定の態様「ＸＹＸ」を停止態様として本停止し、或いは、例えば、味方キャクタが勝利し、（２１）左右の図柄「Ｘ」と同じ中図柄「Ｘ」が停止して、左右中の図柄が所定の態様「ＸＸＸ」で仮停止状態となり、その後、（２２）左右中の図柄がその所定の態様「ＸＸＸ」を停止態様として本停止する。

【１６４９】

図１０８（１）から（２０）までの一連の変動演出が、「ハズレＳＰＳＰリーチ変動（図１０７の変動パターン８～１０）」となり、図１０８（１）から（２２）までの一連の変動演出が、「大当りＳＰＳＰリーチ変動（図１０７の変動パターン１４～１６）」となる。

【１６５０】

尚、「大当り全回転リーチ変動（図１０７の変動パターン１７）」に対応する複数の演出図柄の表示については、図示省略するが、例えば、図１０８（８）の「リーチ」成立となった後の所定のタイミングから、左右中の図柄が同じ図柄「ＸＸＸ」に揃って、その「ＸＸＸ」として、「１１１」→「２２２」・・・→「９９９」→「１１１」・・・と切換わるように比較的低速でスクロール変動した後、左右中の図柄がそのうちの何れかとなる所定の態様「ＸＸＸ」で仮停止状態となり、その後、左右中の図柄が所定の態様「ＸＸＸ」を停止態様として本停止する。

【１６５１】

尚、図１０８（５）（９）（１３）（１５）（１９）（２１）において、左右中の図柄は、基本的に、当初決定された停止態様と同じ所定の態様（以下、最終仮停止態様と記す）で仮停止する。

【１６５２】

尚、図示省略するが、擬似連（擬似変動）を含む変動演出では、最終的に図１０８（８）の「リーチ」成立となる前に、左右の図柄「Ｘ」「Ｙ」（又は「Ｘ」「Ｘ」）が停止してから、中図柄「ＮＥＸＴ」が停止し、左右中の図柄が所定の態様「Ｘ・ＮＥＸＴ・Ｙ」（又は「Ｘ・ＮＥＸＴ・Ｘ」）で仮停止状態となった後、左右中の図柄が再始動することで、擬似連が行われ、その回数（１回又は２回）が擬似連回数となる。

【１６５３】

ところで、図１０８（１５）（２１）のように、左右中の図柄を最終仮停止態様「ＸＸＸ」で仮停止させる前に、例えば、「ＳＰリーチ」ではミッション失敗の演出を行ってから、「ＳＰＳＰリーチ」ではバトル敗北の演出を行ってから、リーチハズレに対応する終前仮停止態様「ＸＹＸ」で仮停止させ、この終前仮停止態様「ＸＹＸ」から最終仮停止態様「ＸＸＸ」へ復活することを示唆する復活示唆演出を実行可能であり、即ち復活示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してある。

【１６５４】

具体的に、図１０９に示すように、（１）左右中の図柄が終前仮停止態様「ＸＹＸ」で仮停止状態から、（２）復活示唆演出が実行され、その後、（３）左右中の図柄が終前仮停止態様「ＸＹＸ」から最終仮停止態様「ＸＸＸ」へ復活して、その最終仮停止態様「ＸＸＸ」で仮停止し、（４）その最終仮停止態様「ＸＸＸ」を停止態様として本停止する。

【１６５５】

また、前記の通り、第２大当り＜第３大当り＜第１大当りの順で遊技者に有利な大当りとなり、図１０６（ｂ）のように、第１大当りに対応する停止態様を「７７７」、第２大当りに対応する停止態様を「２２２」「４４４」「６６６」「８８８」、第３大当りに対応する停止態様を「１１１」「３３３」「５５５」「９９９」としている。

【１６５６】

そこで、図１０８（１５）（２１）のように、左右中の図柄を最終仮停止態様「ＸＸＸ」で仮停止させる前に、第２大当り又は第３大当りに対応する終前仮停止態様「XaXaXa」で仮停止させ、第２大当り対応する終前仮停止態様「XaXaXa」（「２２２」等）からは、第３大当り又は第１大当りに対応する最終仮停止態様「ＸＸＸ」（「３３３」等又は「７７７」）へ昇格する可能性を、また、第３大当り対応する終前仮停止態様「XaXaXa」（「３３３」等）からは、第１大当りに対応する最終仮停止態様「ＸＸＸ」（「７７７」）へ昇格する可能性を示唆する昇格示唆演出を実行可能であり、即ち昇格示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがあるように構成してある。

【１６５７】

具体的に、図１１０に示すように、（１）左右中の図柄が終前仮停止態様「２２２」で仮停止状態から、（２）昇格示唆演出が実行され、その後、（３）左右中の図柄が終前仮停止態様と同じ最終仮停止態様「２２２」で仮停止し、（４）その最終仮停止態様「２２２」を停止態様として本停止する。或いは、（２）昇格示唆演出が実行された後、（５）左右中の図柄が終前仮停止態様から１段階昇格した最終仮停止態様「３３３」で仮停止し、（６）その最終仮停止態様「３３３」を停止態様として本停止する。或いは、（２）昇

格示唆演出が実行された後、（７）左右中の図柄が終前仮停止態様から２段階昇格した最終仮停止態様「７７７」で仮停止し、（８）その最終仮停止態様「７７７」を停止態様として本停止する。

【１６５８】

また、図１１１に示すように、（１）左右中の図柄が終前仮停止態様「３３３」で仮停止状態から、（２）昇格示唆演出が実行され、その後、（３）左右中の図柄が終前仮停止態様と同じ最終仮停止態様「３３３」で仮停止し、（４）その最終仮停止態様「３３３」を停止態様として本停止する。或いは、（２）昇格示唆演出が実行された後、（５）左右中の図柄が終前仮停止態様から１段階昇格した最終仮停止態様「７７７」で仮停止し、（６）その最終仮停止態様「７７７」を停止態様として本停止する。

【１６５９】

そのため、昇格示唆演出が実行される変動演出において、昇格示唆演出を介して最終仮停止態様「ＸＸＸ」が終前仮停止態様「XaXaXa」から昇格しない場合（図１１０（３）、図１１１（３））、終前仮停止態様「XaXaXa」が、当初決定された停止態様と同じになるように設定され、昇格示唆演出を介して最終仮停止態様「ＸＸＸ」が終前仮停止態様「XaXaXa」から昇格する場合（図１１０（５）（７）、図１１１（５））、終前仮停止態様「XaXaXa」が、当初決定された停止態様に対応する大当りよりも有利さが低い大当りに対応する停止態様と同じになるように設定される。

【１６６０】

停止示唆演出について詳しく説明する。

停止示唆演出は、複数の演出図柄（左右中の図柄）を所定の態様（最終仮停止態様）で仮停止させた後、その所定の態様を停止態様として本停止させる前に、本停止させることを示唆するものであり、停止示唆演出が実行されると、複数の演出図柄がその所定の態様を停止態様として本停止することが確定するが、全ての変動演出において実行される訳ではなく、実行する場合と実行しない場合とがあるようにしている。

【１６６１】

本実施形態の場合、停止示唆演出を実行するか否か、即ち停止示唆演出の実行有無を規定するのが、図１０７に示す演出内容決定テーブルであり、このテーブルによれば、当該変動演出の実行に際して行われた当否判定の結果に基づいて、より詳細には、当該変動演出の実行に際して決定され変動パターン（演出内容）に応じて、また異なる観点からは当該変動演出において仮停止された複数の演出図柄の最終仮停止態様（即ち、当初決定された停止態様（後に本停止される停止態様））に応じて、停止示唆演出の実行有無が決定される。

【１６６２】

つまり、図１１２（１）に示す「リーチ無し変動（図１０７の変動パターン１，２，１８，２１）」では、左右中の図柄が最終仮停止態様「ＸＺＹ」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、左右中の図柄がその最終仮停止態様「ＸＺＹ」を停止態様として本停止する。

【１６６３】

図１１２（２）は、「ノーマルリーチ」「ＳＰリーチ」「ＳＰＳＰリーチ」「全回転リーチ」の何れか１つを実行する「リーチ有り変動」を示し、図１１２（３）は、「ＳＰリーチ」の後に「ＳＰＳＰリーチ」を実行する「リーチ有り変動」を示している。

【１６６４】

図１１２（２）に示す「リーチ有り変動（図１０７の変動パターン３～１７，１９，２０，２２，２３）」では、「ノーマルリーチ」「ＳＰリーチ」「ＳＰＳＰリーチ」「全回転リーチ」の何れかが実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「ＸＹＸ」又は「ＸＸＸ」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「ＸＹＸ」又は「ＸＸＸ」を停止態様として本停止する。

【１６６５】

或いは、「ノーマルリーチ」「ＳＰリーチ」「ＳＰＳＰリーチ」「全回転リーチ」の何れかが実行されてから、左右中の図柄が終前仮停止態様「ＸＹＸ」又は「XaXaXa」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、左右中の図柄が再始動して、復活示唆演出又は昇格示唆演出が実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「ＸＸＸ」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「ＸＸＸ」を停止態様として本停止する。

【１６６６】

図１１２（３）に示す「リーチ有り変動（図１０７の変動パターン８～１０の一部、変動パターン１４～１６の一部）」では、「ＳＰリーチ」が実行されてから、左右中の図柄が途中仮停止態様「ＸＹＸ」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、中図柄が再始動して、「ＳＰＳＰリーチ」が実行される。

【１６６７】

「ＳＰＳＰリーチ」が実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「ＸＹＸ」又は「ＸＸＸ」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「ＸＹＸ」又は「ＸＸＸ」を停止態様として本停止する。

【１６６８】

或いは、「ＳＰＳＰリーチ」が実行されてから、左右中の図柄が終前仮停止態様「ＸＹＸ」又は「XaXaXa」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行されないで、左右中の図柄が再始動して、復活示唆演出又は昇格示唆演出が実行されてから、左右中の図柄が最終仮停止態様「ＸＸＸ」で仮停止し、その後、停止示唆演出が実行され、この停止示唆演出の実行後も最終仮停止態様での仮停止状態が少し続いた後、左右中の図柄がその最終仮停止態様「ＸＸＸ」を停止態様として本停止する。尚、図１１２（２）（３）のように、停止示唆演出が実行される場合、左右中の図柄は、その停止示唆演出の実行後も仮停止状態が少し続いた後に本停止すると説明したが、停止示唆演出の実行後は仮停止状態とすることなく直ちに（或いは、極短時間だけ（遊技者が認識し難い）仮停止状態とした後に）本停止してもよい。

【１６６９】

停止示唆演出は、画像表示装置７０を見ている遊技者が視て認識し得る態様で実行され、この停止示唆演出の実施例として、図１１３（１）（２）に示すように、左右中の図柄が、リーチハズレに対応する最終仮停止態様「ＸＹＸ」で仮停止した場合も、大当りに対応する最終仮停止態様「ＸＸＸ」で仮停止した場合も、同じ停止示唆演出が実行される。尚、図１１３（３）は、左右中の図柄が、リーチ無しハズレに対応する最終仮停止態様「ＸＺＹ」で仮停止した場合に停止示唆演出が実行されない場合を示している。

【１６７０】

図１１３（１）（２）に示す停止示唆演出は、演出図柄を用いて実行され、具体的には、左右中の各図柄は、図柄本体（数字）と、その図柄本体を囲む図柄枠とを有し、最終仮停止態様「ＸＹＸ」又は「ＸＸＸ」で仮停止している左右中の図柄の少なくとも一部が、一時的に通常態様から変化する（例えば、各図柄の図柄枠内の装飾（色等）が変わる、各図柄の図柄枠内が光る、各図柄の図柄本体が拡大する等）ことで、停止示唆演出が実行される。

【１６７１】

但し、図１１３（１）（２）に示す停止示唆演出以外に、図１１４、図１１５に示す停止示唆演出を適用することができる。図１１４に示す停止示唆演出は、同様に演出図柄を用いて実行されるが、具体的には、最終仮停止態様「ＸＹＸ」又は「ＸＸＸ」（図では「ＸＸＸ」）で仮停止している左右中の図柄の全体が、通常の仮停状態（揺動状態）から一時的に特有の仮停止状態となる（例えば、各図柄が自転にて一回転する）ことで、停止示唆演出が実行される。

【１６７２】

図１１５に示す停止示唆演出は、画像表示装置７０における演出図柄以外の表示を主体に実行され、具体的には、最終仮停止態様「ＸＹＸ」又は「ＸＸＸ」（図では「ＸＸＸ」）で仮停止している左右中の図柄が、画像表示装置７０での表示（例えば、襖で画面全体が閉じられてから開けられる表示）で一時的に隠されることで、場面転換するような形で停止示唆演出が実行される。

【１６７３】

複数種類の停止示唆演出がある場合、その何れを実行するかを、当否判定の結果、決定された変動パターン（演出内容）、停止態様（仮停止態様）、演出モード、遊技状態等に基づいて決定し、複数種類の停止示唆演出を使い分けることができる。例えば、ハズレ時には図１１３に示す停止示唆演出を実行し、大当り時には図１１５に示す停止示唆演出を実行することも可能である。尚、図１１４、図１１５でも、停止示唆演出の実行後は仮停止状態とすることなく直ちに（或いは、極短時間だけ（遊技者が認識し難い）仮停止状態とした後に）本停止してもよい。

【１６７４】

さて、本発明の遊技機１は、図１０７に示す演出内容決定テーブルによって、停止示唆演出に関して、最終仮停止態様（停止態様）、当否判定、変動パターン（演出内容）、遊技状態との関係で、次の特徴構成を備えている。

【１６７５】

［最終仮停止態様と停止示唆演出］

先ず、左右中の図柄の最終仮停止態様は、前記の通り、その後本停止する際の停止態様となるが、図１１６に示すように、その最終仮停止態様（停止態様）は、リーチ無しハズレ目、リーチ有りハズレ目、リーチ無し当り目、リーチ有り当り目に分類される。

【１６７６】

そして、図１０７に示すテーブル、及び図１１２に示すタイムチャートと照らしわせると、左右中の図柄を、最終仮停止態様として、リーチ無しハズレ目で仮停止させた場合（変動パターン１，２）、及びリーチ無し当り目で仮停止させた場合（変動パターン１８，２１）、停止示唆演出が実行されず、リーチ有りハズレ目で仮停止させた場合（変動パターン３～１０）、及びリーチ有り当り目で仮停止させた場合（変動パターン１１～１７，１９，２０，２２，２３）、停止示唆演出が実行される。

【１６７７】

リーチ無しハズレ目、及びリーチ無し当り目で仮停止させた状態では、その後の発展演出が実行される可能性がないため、停止示唆演出を実行しないようにしている。一方、リーチ有りハズレ目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として復活示唆演出が実行される可能性があるため、また、「ＳＰリーチ」後の仮停止のときには発展演出として「ＳＰＳＰリーチ」が実行される可能性があるため、また、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として昇格示唆演出が実行される可能性があるため、停止示唆演出を実行するようにしている。

【１６７８】

即ち、リーチ有りハズレ目、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、停止示唆演出が実行されることで、遊技者に発展演出が実行されないで変動演出が終わることを示唆することができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

【１６７９】

尚、場合により、左右中の図柄を、最終仮停止態様として、リーチ無しハズレ目で仮停止させる場合やリーチ無し当り目で仮停止させる場合でも、他の要素（当該変動における、変動パターン（演出の内容）、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、リーチ有りハズレ目やリー

チ有り当り目で仮停止させる場合でも、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、当り目及びリーチ有りハズレ目（又は当り目）で仮停止させる場合はリーチ無しハズレ目（又はリーチ有りハズレ目及びリーチ無しハズレ目）で仮停止させる場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。尚、当り目で仮停止させる場合は、リーチの有無に関係なく、停止示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【１６８０】

つまり、本発明の遊技機１は、例えば、当り目及びリーチ有りハズレ目を特別態様とし、リーチ無しハズレ目を所定態様とすると、或いは、当り目を特別態様とし、リーチ有りハズレ目及びリーチ無しハズレ目を所定態様とすると、左右中の図柄が仮停止してから本停止する場合（第１表示から第２表示へ変動表示を制御する場合）において、左右中の図柄が少なくとも左右中において当り目（特別表示結果；大当り目）の一部を含む特別態様で表示された場合と、特別態様とは異なる所定態様で表示された場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【１６８１】

［当否判定と停止示唆演出］

図１０７に示す演出内容決定テーブルによれば、第１特別図柄表示装置の作動を伴う（第１始動口４５への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選でも、第２特別図柄表示装置の作動を伴う（第２始動口４７への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選でも、ハズレとなる場合、約８．２％（8/98）の割合（変動パターン３～１０となる割合）で停止示唆演出が実行される。一方、第１特別図柄表示装置の作動を伴う大当り抽選では、大当りとなる場合、９８％（１－10/100×20/100）の割合（変動パターン１１～１７，１９，２０となる割合）で停止示唆演出が実行され、小当りとなる場合、５０％の割合（変動パターン２２，２３となる割合）で停止示唆演出が実行される。また、第２特別図柄表示装置の作動を伴う大当り抽選では、大当りとなる場合、１００％の割合（変動パターン１１～１７となる割合）で停止示唆演出が実行され、小当りとなる場合、停止示唆演出が実行されない。

【１６８２】

特に、大当りとなる場合、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として昇格示唆演出が実行される可能性があるため、停止示唆演出を実行するようにしている。即ち、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（当り演出）が連続的に行われるため、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

【１６８３】

尚、場合により、前記同様、左右中の図柄を、最終仮停止態様として、リーチ無しハズレ目で仮停止させる場合やリーチ無し当り目で仮停止させる場合でも、他の要素（当該変動における、変動パターン（演出の内容）、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、リーチ有りハズレ目やリーチ有り当り目で仮停止させる場合でも、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、大当りとなる場合は大当りとならない場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

【１６８４】

つまり、本発明の遊技機１は、大当りとなる場合と大当りとならない場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【１６８５】

［変動パターンと停止示唆演出］

先ず、特別図柄の変動パターンは、図１１７に示すように、リーチ無しハズレ変動パタ

ーン、リーチ有りハズレ変動パターン、リーチ無し当り変動パターン、リーチ有り当り変動パターンに分類される。

【１６８６】

そして、図１０７に示すテーブル、及び図１１２に示すタイムチャートと照らしわせると、左右中の図柄を、リーチ無しハズレ変動パターン（変動パターン１，２）に応じて変動させた場合、及びリーチ無し当り変動パターン（変動パターン１８，２１）に応じて変動させた場合、停止示唆演出が実行されず、リーチ有りハズレ変動パターン（変動パターン３～１０）に応じて変動させた場合、及びリーチ有り当り変動パターン（変動パターン１１～１７，１９，２０，２２，２３）に応じて変動させた場合、停止示唆演出が実行される。

【１６８７】

リーチ無しハズレ変動パターン、及びリーチ無し当り変動パターンに応じて変動させた場合、リーチ無しハズレ目、及びリーチ無し当り目で仮停止させた状態では、その後の発展演出が実行される可能性がないため、停止示唆演出を実行しないようにしている。一方、リーチ有りハズレ変動パターンに応じて変動させた場合、リーチ有りハズレ目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として復活示唆演出が実行される可能性があるため、また、「ＳＰリーチ」後の仮停止のときには発展演出として「ＳＰＳＰリーチ」が実行される可能性があるため、また、リーチ有り当り変動パターンに応じて変動させた場合、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、その後、発展演出として昇格示唆演出が実行される可能性があるため、停止示唆演出を実行するようにしている。

【１６８８】

即ち、リーチ有りハズレ変動パターン、リーチ有り当り変動パターンに応じて変動させた場合、リーチ有りハズレ目、リーチ有り当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、停止示唆演出が実行されることで、遊技者に発展演出が実行されないで変動演出が終わることを示唆することができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

【１６８９】

尚、場合により、左右中の図柄の変動表示が、リーチ無しハズレ変動パターンに応じて行われる場合やリーチ無し当り変動パターンに応じて行われる場合でも、他の要素（当該変動における、演出の内容、複数列の図柄の停止態様、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、リーチ有りハズレ変動パターンやリーチ有り当り変動パターンに応じて行われる場合でも、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、当り変動パターン及びリーチ有りハズレ変動パターン（又は当り変動パターン）に応じて行われる場合はリーチ無しハズレ変動パターン（又はリーチ有りハズレ変動パターン及びリーチ無しハズレ変動パターン）に応じて行われる場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

【１６９０】

つまり、本発明の遊技機１は、例えば、当り変動パターン及びリーチ有りハズレ変動パターンを第１の変動態様とし、リーチ無しハズレ変動パターンを第２の変動態様とすると、或いは、当り変動パターンを第１の変動態様とし、リーチ有りハズレ変動パターン及びリーチ無しハズレ変動パターンを第２の変動態様とすると、左右中の図柄の変動表示が当り変動パターンを含む第１の変動態様に応じて行われている場合と、第１の変動態様とは異なる第２の変動態様に応じて行われている場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【１６９１】

［遊技状態と停止示唆演出］

先ず、前記の通り、遊技が制御される遊技状態として、「低確非時短遊技状態」（「低確率遊技状態」且つ「非時短遊技状態」）と、「高確時短遊技状態」（「高確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」）とがあり、例えば、通常は「低確非時短遊技状態」で制御され、大当り終了後は所定条件が成立するまで、「高確時短遊技状態」で制御され得る。

【１６９２】

「低確非時短遊技状態」では、大当り当選確率が2/600 と低く設定され、また、当り抽選結果に対応する普通図柄の変動時間が長く設定され、且つ当り当選時の第２始動口４７の開放時間が短く設定され、「高確時短遊技状態」では、大当り当選確率が10/600と高く設定され、また、当り抽選結果に対応する普通図柄の変動時間が短く設定され、且つ当り当選時の第２始動口４７の開放時間が長く設定される。

【１６９３】

従って、「低確非時短遊技状態」では、大当り当選確率が低確率；2/600 で、第１特別図柄表示装置の作動を伴う（第１始動口４５への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選の実行割合が、第２特別図柄表示装置の作動を伴う（第２始動口４７への遊技球の入球を契機に行われる）大当り抽選の実行割合よりも大幅に高くなり、一方、「高確率時短遊技状態」では、大当り当選確率が高確率；10/600で、第２特別図柄表示装置の作動を伴う大当り抽選の実行割合が、第１特別図柄表示装置の作動を伴う大当り抽選の実行割合よりも大幅に高くなる。

【１６９４】

そうすると、図１０７に示すテーブルと照らしわせると、「低確非時短遊技状態」（第１特別図柄表示装置での表示を主）で制御されている場合の停止示唆演出の実行率が、「高確時短遊技状態」（第２特別図柄表示装置での表示を主）で制御されている場合の停止示唆演出の実行率よりも低くなる。

【１６９５】

或いは、図１０７に示す演出内容決定テーブルの代わりに図１１８に示す演出内容決定テーブル（斜線部分が図１０７からの変更部分）を採用すれば、そのテーブルと照らしわせると、「高確時短遊技状態」（第２特別図柄表示装置での表示を主）で制御されている場合の停止示唆演出の実行率が、「低確非時短遊技状態」（第１特別図柄表示装置での表示を主）で制御されている場合の停止示唆演出の実行率よりも低くなる。

【１６９６】

尚、停止示唆演出の実行率について、「低確非時短遊技状態」で制御されている場合、「高確時短遊技状態」で制御されている場合よりも、高くなるように、或いは低くなるように、図１０７又は図１１８に示す演出内容決定テーブルに変更を加えてもよいし、「低確非時短遊技状態」で制御されている場合に使用する演出内容決定テーブルと、「高確時短遊技状態」で制御されている場合に使用する演出内容決定テーブルとを、相互に異なるテーブルとして別けて設けておいてもよい。

【１６９７】

つまり、本発明の遊技機１は、「低確非時短遊技状態」を第１遊技状態とし、「高確時短遊技状態」を第２遊技状態とすると、第１遊技状態で制御されている場合と第２遊技状態で制御されている場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【１６９８】

次に、左右中の図柄が仮停止する時間に関して詳しく説明する。

先ず、図１０７に示すΔＴ１～ΔＴ２３は、左右中の図柄が最終仮停止態様（途中仮停止態様や終前仮停止態様ではない）で仮停止した時から本停止する迄の仮停止時間を示している。

【１６９９】

ここで、これら仮停止時間ΔＴ１～ΔＴ２３を、図１１９に示すように、リーチ無しハズレ仮停止時間、リーチ有りハズレ仮停止時間、当り仮停止時間に分類した場合、基本的に（大部分において）、リーチ無しハズレ仮停止時間＜リーチ有りハズレ仮停止時間＜当り仮停止時間の順で仮停止時間が長くなるようにすることができる。

【１７００】
次に、図１２０に示すように、左右中の図柄を最終仮停止態様で仮停止させた後に、最終仮停止態様を停止態様として本停止させるまでに、停止示唆演出を実行する（リーチ有りハズレ目、リーチ有り当り目で仮停止）場合（１）と、停止示唆演出を実行しない（リーチ無しハズレ目、リーチ無し当り目で仮停止）場合（２）とを比較する。ここで、停止示唆演出を実行する場合の仮停止時間をＴＡ、停止示唆演出を実行しない場合の仮停止時間をＴＢとすると、前記の通り、ＴＡ＞ＴＢとなり、但し、場合により、ＴＡ＜ＴＢとすることも可能である。
【１７０１】
つまり、本発明の遊技機１は、仮停止時間；ＴＡを第１時間とし、仮停止時間；ＴＢを第２時間とすると、停止示唆演出を実行する場合に左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止したときから本停止する迄（第１表示から第２表示を行う迄）の第１時間（ＴＡ）と、停止示唆演出を実行しない場合に左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止したときから本停止する迄（第１表示から第２表示を行う迄）の第２時間（ＴＢ）とを異ならせることが特徴となる。
【１７０２】
特に、ＴＡ＞ＴＢとすることで、停止示唆演出を実行する場合には、左右中の図柄の最終仮停止態様での仮停止から本停止迄の間に、停止示唆演出を実行する時間を確実に確保するとともに、停止示唆演出が、図柄の最終仮停止態様での仮停止直後に判り難いように実行されたり、図柄の本停止が、停止示唆演出の実行直後に判り難いように行われたりしないように、本停止示唆演出を適度なタイミングで遊技者に判り易いように実行することが可能になるので、遊技進行の節度、並びに遊技興趣の向上が確実に図られる。
【１７０３】
また、図１２０（１）に示すように、停止示唆演出を実行する場合、左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止した時から時間；ＴＡ１経過すると停止示唆演出が実行され、停止示唆演出が実行された時から時間；ＴＡ２経過すると左右中の図柄が本停止し、ＴＡ１，ＴＡ２との間には、ＴＡ１＞ＴＡ２（場合によっては、ＴＡ１＜ＴＡ２、或いはＴＡ１＝ＴＡ２）とすることも可能）となる関係が成立するように構成してある。
【１７０４】
また、図１２０（２）に示すように、停止示唆演出を実行しない場合、左右中の図柄が最終仮停止態様で仮停止した時から時間；ＴＢ経過すると本停止するが、ＴＡ１，ＴＢとの間には、ＴＡ１＞ＴＢ（或いは、場合によってＴＡ１＜ＴＢとすることも可能）となる関係が成立するように構成してある。
【１７０５】
ＴＡ１＞ＴＢとすることで、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができるが、その時間をＴＢよりも長くして興趣を高めることができ、ＴＡ１＞ＴＡ２とすることで、停止示唆演出が実行された後は、遊技者に過度の期待を持たせないように、左右中の図柄を速やかに本停止させることができる。
【１７０６】
また、図１２１に示すように、左右中の図柄を最終仮停止態様で仮停止させた後に、最終仮停止態様を停止態様として本停止させるまでに、停止示唆演出を実行する場合（１）と、左右中の図柄を途中仮停止態様又は終前仮停止態様又は擬似連とする態様で仮停止させた後に、再始動させて発展演出（「ＳＰリーチ」からの「ＳＰＳＰリーチ」、復活示唆演出、昇格示唆演出、擬似連（擬似変動））を実行する場合（２）とを比較する。ここで、発展演出を実行する場合の仮停止時間をＴＣとする。
【１７０７】
図１２１（２）に示すように、発展演出を実行する場合、左右中の図柄が途中仮停止態様又は終前仮停止態様又は擬似連とする態様で仮停止した時から時間；ＴＣ経過すると再始動し発展演出が実行されるが、ＴＡ１，ＴＣとの間には、ＴＡ１＜ＴＣ（或いは、場合によってＴＡ１＞ＴＣ又はＴＡ１＝ＴＣとすることも可能）となる関係が成立するように

構成してある。
【１７０８】
ＴＡ１＜ＴＣとすることで、発展演出を実行する場合において、遊技者は、左右中の図柄が仮停止後、本停止する場合に停止示唆演出が実行されるのであれば、経験上、その停止示唆演出が実行されるべき筈の時間（ＴＡ１）が経過したことを感じ取り、発展演出が実際に実行される前から、僅かな時間ではあるが、本停止せず発展演出が実行される期待を高めることができるので、興趣が向上する。
【１７０９】
ここで、図１０７、図１１８に示す演出内容決定テーブルにおいて、ノーマルリーチとなる変動では、停止示唆演出が実行されるようにしているが、このテーブルの代わりに図１２２に示す演出内容決定テーブルを採用して、ノーマルリーチとなる変動では、停止示唆演出が実行されないようにして、前記の［最終仮停止態様と停止示唆演出］［当否判定と停止示唆演出］［変動パターンと停止示唆演出］［遊技状態と停止示唆演出］の夫々で示した停止示唆演出の各実行率の比較を踏襲することができる。
【１７１０】
尚、前記の左右中の図柄の仮停止に関して、次の構成を付加することが可能である。
（１）ノーマルリーチ変動とＳＰリーチ変動（又はＳＰＳＰリーチ変動）とで、復活示唆演出の実行率を異ならせる（ノーマルリーチ変動よりもＳＰリーチ変動（又はＳＰＳＰリーチ変動）の方が実行率が高い、或いは低い）。
（２）復活示唆演出が実行されなかった場合と実行された場合とで、図柄を仮停止させた時から本停止させるまでの仮停止時間を異ならせる（復活示唆演出が実行されなかった場合よりも実行された場合の方が仮停止時間が長い、或いは短い）。
【１７１１】
（３）ノーマルリーチ変動とＳＰリーチ変動（又はＳＰＳＰリーチ変動）とで、昇格示唆演出の実行率を異ならせる（ノーマルリーチ変動よりもＳＰリーチ変動（又はＳＰＳＰリーチ変動）の方が実行率が高い、或いは低い）。
（４）昇格示唆演出が実行されなかった場合と実行された場合とで、図柄を仮停止させた時から本停止させるまでの仮停止時間を異ならせる（昇格示唆演出が実行されなかった場合よりも実行された場合の方が仮停止時間が長い、或いは短い）。
【１７１２】
（５）前記の通り、図柄を仮停止させた時から本停止させるまでの仮停止時間について、基本的（大部分において）に、リーチ無しハズレ仮停止時間＜リーチ有りハズレ仮停止時間＜当り仮停止時間の順で仮停止時間が長くなり、即ち、仮停止時間が長い方が大当りになる易くする。
【１７１３】
更に、本発明の遊技機１は、停止示唆演出に関して、次の特徴構成を備えている。
［先読み演出（演出図柄のチャンス目）と停止示唆演出］
前記のように、図１１６には、演出図柄のリーチ無しハズレ目を例示したが、そのリーチ無しハズレ目を、図１２３（１）に示すように、通常ハズレ目、第１チャンス目、第２チャンス目に分類し、左右中の図柄が、最終仮停止態様として本停止したリーチ無しハズレ目の種類によって、以降の変動で大当り期待度を変化させことができる。尚、例えば、第１チャンス目を左右中の図柄の数字の和が７となる出目とし、第２チャンス目を中の図柄が「７」となる出目とし、それ以外を通常ハズレ目とする。
【１７１４】
図１２３（２）は、当該変動がリーチ無しハズレの場合、その当該変動において、左右中の図柄が本停止するリーチ無しハズレ目の種類を決定する為のテーブルを示している。このテーブルを用いて、例えば、前記の事前判定の結果に基づいて、保留記憶領域に、リーチ有りハズレとなる特図判定情報と当りとなる特図判定情報の何れも記憶されていない（図左のリーチ無しハズレ）場合、リーチ有りハズレとなる特図判定情報が記憶され当りとなる特図判定情報が記憶されていない（図中のリーチ有りハズレ）場合、当りとなる特

図判定情報が記憶されている（図右の当り）場合とに別けて、図示の割合で、通常ハズレ目、第１チャンス目、第２チャンス目の何れかが決定される。

【１７１５】

これにより、左右中の図柄が、通常ハズレ目で本停止するよりも第１チャンス目で本停止する方が、また、第１チャンス目で本停止するよりも第２チャンス目で本停止する方が、以降の変動で当りになることを期待することができる。尚、左右中の図柄がチャンス目で本停止する際は、通常ハズレ目で本停止する際には表示されないエフェクト画像等の特別な画像が図柄又はその周辺に表示されたり、通常ハズレ目で本停止する際には出力されない特別な音声が出力されるようにして、チャンス目で本停止することを強調する演出が実行される。尚、当該変動がリーチ有りハズレの場合、及び当りの場合、その当該変動において、左右中の図柄がチャンス目で本停止することはない。

【１７１６】

そして、図１０７に示すテーブル、及び図１１２に示すタイムチャートと照らしわせると、左右中の図柄をリーチ無しハズレ目で本停止させる場合、そのリーチ無しハズレ目が通常ハズレ目であるかチャンス目であるかに関わらず、停止示唆演出が実行されない一方、リーチ無しハズレ目以外の出目で本停止させる場合、その出目がチャンス目になることがなく、そして、停止示唆演出が実行される場合がある（多い）。

【１７１７】

即ち、チャンス目で本停止する場合、通常ハズレ目で本停止するのとは異なる特有の表示となるため、更に、チャンス目で本停止することを強調する演出によって、本停止する前に本停止示唆演出を実行するまでもなく、本停止する、或いは本停止したことを遊技者に知らせることが可能になる。

【１７１８】

一方、チャンス目とならないリーチ有りハズレ目、当り目で仮停止させた状態では、停止示唆演出が実行されるまでは、遊技者に発展演出が実行されることを期待させることができ、停止示唆演出が実行されることで、遊技者に発展演出が実行されないで変動演出が終わることを示唆することができ、依って、遊技進行の節度を保ち、遊技興趣の向上を図ることができ、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、大当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り易くすることができる。

【１７１９】

尚、場合により、左右中の図柄をリーチ有りハズレ目で本停止させる場合でも、リーチ有りハズレ目の一部にチャンス目を設定して、そのリーチ有りハズレ目がチャンス目であるか否かに関わらず、停止示唆演出が実行されるようにしたり、また、リーチ有りハズレ目や大当り目で本停止させる場合でも、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、チャンス目で本停止させる場合はチャンス目以外の出目で本停止させる場合よりも、停止示唆演出が実行され難い、或いは実行され易いようにすることも可能である。

【１７２０】

つまり、本発明の遊技機１は、例えば、チャンス目を特殊態様とし、チャンス目以外の出目を通常態様とすると、左右中の図柄が仮停止してから本停止する場合（第２表示態様）において、事前判定の結果に基づいて、左右中の図柄が大当りを期待（以降の変動で）させる特殊態様で表示された場合と、特殊態様とは異なる通常態様で表示された場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【１７２１】

［先読み演出（当該変動アイコン、保留アイコンの変化）と停止示唆演出］

前記の通り、事前判定の結果（変動パターン（演出内容））に基づいて、アイコン（保留アイコン、当該変動アイコン）の最終表示態様（ＣＤ、青キャラ、緑キャラ、赤キャラ、ゼブラキャラ（図示略）、虹キャラの何れか）が決定され（図１６）、更に、アイコンの最終表示態様がＣＤ以外に決定されると、その決定された最終表示態様と保留数に基づ

いて、変化シナリオが決定され（図１７）、そのシナリオに従ってアイコンの表示態様が変化する。

【１７２２】

図１６に示すテーブルによれば、アイコンの表示態様の大当り期待度は、ＣＤ＜青キャラ＜緑キャラ＜赤キャラ＜ゼブラキャラ＜虹キャラの順に高くなり、そして、リーチ無しハズレの変動（変動パターン１，２）に対応するアイコンについては、最終表示態様が青キャラ以上の表示態様（青キャラ、緑キャラ、赤キャラ、ゼブラキャラ、虹キャラ）になることがない（ＣＤに維持される）が、リーチ無しハズレ以外の変動に対応するアイコンについては、最終表示態様が青キャラ以上の表示態様になり得る。

【１７２３】

また、図１７に示すテーブルによれば、最終表示態様が青キャラ以上となるアイコンについて、そのアイコンに対応する変動時、つまり当該変動アイコンとなるアイコンの表示態様は最終表示態様になるが、そのアイコンに対応する変動の１変動前の変動時、つまり当該変動アイコンとなる１変動前の保留アイコンとなるアイコンの表示態様が最終表示態様になる場合とならない場合とがあり、最終表示態様にならない場合、最終表示態様未満の表示態様（例えば、最終表示態様が青キャラの場合はＣＤ、最終表示態様がゼブラキャラの場合はＣＤと青キャラと緑キャラの何れか）になる。

【１７２４】

そして、図１０７に示すテーブル、及び図１１２に示すタイムチャートと照らしわせると、当該変動アイコン、及び当該変動アイコンとなる１変動前の保留アイコンについて、最終表示態様が青キャラ以上となるアイコンに対応する変動がリーチ変動になる割合、つまり停止示唆演出の実行率が、最終表示態様が青キャラ以上とならないアイコンに対応する変動がリーチ変動になる割合、つまり停止示唆演出の実行率よりも高くなる。

【１７２５】

尚、場合により、当該変動アイコン、及び当該変動アイコンとなる１変動前の保留アイコンについて、最終表示態様が青キャラ以上となる場合でも、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにして、最終表示態様が青キャラ以上となる場合は青キャラ以上とならない場合はよりも、若しくは、最終表示態様が緑キャラ又は赤キャラ以上となる場合は緑キャラ又は赤キャラ以上とならない場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

【１７２６】

つまり、本発明の遊技機１は、例えば、青キャラ以上のキャラを特定の変化表示態様とすると、当該変動アイコン（実行情報）の表示態様、又は当該変動アイコンとなる１変動前の保留アイコン（当該複数例の図柄の変動表示開始時に表示消去された保留情報）の表示態様が特定の変化表示態様である場合と、特定の変化表示態様でない場合とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【１７２７】

［先読み演出の実行回数と停止示唆演出］

先ず、図１２４（１）に示す事前演出の実行有無決定テーブルを用いて、事前判定の結果得られる演出内容に基づいて、演出内容毎に図示の実行率で事前演出を実行すると決定される。例えば、事前演出の実行率は、リーチ無しハズレで２％、ノーマルリーチハズレで１０％、ＳＰリーチハズレで２０％・・・となる。

【１７２８】

次に、事前演出を実行すると決定されると、図１２４（２）に示す事前演出の実行回数決定テーブルを用いて、事前判定の結果得られる演出内容のリーチ有無、及び事前判定時の保留数（「低確非時短遊技状態」では第１特別図柄保留数、「高確時短遊技状態」では第２特別図柄保留数）に基づいて、事前演出の実行回数が決定される。例えば、１回が決定されると、その決定の対象となった当該変動の前の１回の変動で事前演出が実行され、２～４回の何れかが決定されると、その決定の対象となった当該変動の前の連続する２～４回の何れかの変動で事前演出が実行される。尚、「低確非時短遊技状態」で第１特別図

柄保留数が２のときに、第１始動口１４への遊技球の入球により事前判定が行われた場合、その事前判定時の保留数は、第１特別図柄保留数が１増加した３（＝２＋１）となる。

【１７２９】

事前演出は、変動演出の開始時又は終了時に、演出図柄とその他の画像の少なくとも一方の表示や音声により、その表示や音声を通常では行われない表示や音声とすることで行われる。変動演出の開始時の事前演出として、複数例の演出図柄が通常と異なるパターンで変動表示を開始する演出としたり、変動演出の終了時の事前演出として、複数例の演出図柄が前記のチャンス目で本停止する演出としたりすることができる。

【１７３０】

そして、図１０７に示すテーブル、及び図１１２に示すタイムチャートと照らしわせると、複数列の演出図柄が変動表示されているとき、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の１回（又は１～２回）の変動表示で事前演出が実行された場合には、停止示唆演出が実行されるときと実行されないときとがあり、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の２～３回（又は３～４回）の変動表示で事前演出が実行された場合には、停止示唆演出が必ず実行されることになる。

【１７３１】

尚、場合により、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の２～３回（又は３～４回）の変動表示で事前演出が実行された場合にも、停止示唆演出が実行されるときと実行されないときとがあるようにして、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の２～３回（又は３～４回）の変動表示で事前演出が実行された場合は、当該複数例の演出図柄の変動表示の開始前の１回（又は１～２回）の変動表示で事前演出が実行された場合よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

【１７３２】

つまり、本発明の遊技機１は、例えば、１回（又は１～２回）を第１回数とし、２～３回（又は３～４回）を第２回数とすると、１又は連続する複数回の変動表示のうち第１回数の変動表示において事前演出が実行された場合と、第１回数よりも多い第２回数の変動表示において事前演出が実行された場合とで、当該変動表示における停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【１７３３】

［リーチ演出の種類と停止示唆演出］

図１２２に示す演出内容決定テーブルを採用した場合、そのテーブルによれば、リーチ変動になる場合、その全てで停止示唆演出が実行される（図１０７）のではなく、「ノーマルリーチ」が実行された後は実行されず、「ＳＰリーチ」「ＳＰＳＰリーチ」「全回転リーチ」が実行された後は実行される。

【１７３４】

尚、場合により、他の要素（当該変動における、演出の内容、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、「ノーマルリーチ」が実行された後も、他の要素（当該変動における、演出の内容、演出モード、遊技状態、等々）に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたり、また、「ＳＰリーチ」「ＳＰＳＰリーチ」「全回転リーチ」が実行された後も、前記の他の要素に応じて、停止示唆演出が実行されないときと実行されるときとがあるようにしたりして、「ＳＰリーチ」「ＳＰＳＰリーチ」「全回転リーチ」が実行された後は「ＳＰリーチ」が実行された後よりも、停止示唆演出が実行され易い、或いは実行され難いようにすることも可能である。

【１７３５】

つまり、本発明の遊技機１は、例えば、「ノーマルリーチ」を第１のリーチ演出とし、「ＳＰリーチ」「ＳＰＳＰリーチ」「全回転リーチ」を第２のリーチ演出とすると、複数のリーチ演出のうち第１のリーチ演出が実行された後と、第１のリーチ演出よりも大当り期待度が高い第２のリーチ演出が実行された後とで、停止示唆演出の実行率が異なることが特徴となる。

【１７３６】

ところで、従来の遊技機では、変動演出において、複数の演出図柄を本停止させる前に、最終仮停止態様で仮停止させてから、その最終仮停止態様を停止態様として本停止させるようにしても、変動演出の終わりが判り難い、特に、当該変動演出の終了後に次の演出（変動演出、当り演出）が連続的に行われる場合、停止示唆演出の実行によって、その連続する演出間の切れ目（境界）を判り難い場合があり、遊技進行の節度、遊技興趣の向上の障害となるという課題があった。そこで、この課題を解決するために下記の遊技機に至った。

【１７３７】

◆始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第１態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第１態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第１態様よりも視認し易い状態で表示する第２態様（例えば、３つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第２態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第１表示（例えば、３つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第２表示（例えば、３つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止，確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第１表示から前記第２表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第２表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、３つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記第１表示から前記第２表示へ前記変動表示を制御する場合において、前記複数例の図柄が少なくとも前記複数例において前記特別表示結果の一部を含む特別態様（例えば、当り目及びリーチ有りハズレ目）で表示された場合と、前記特別態様とは異なる所定態様（例えば、リーチ無しハズレ目）で表示された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【１７３８】

◆始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第１態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第１態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第１態様よりも視認し易い状態で表示する第２態様（例えば、３つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第２態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第１表示（例えば、３つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第２表示（例えば、３つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止，確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第１表示から前記第２表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第２表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、３つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定により前記特別遊技を実行すると判定された場合と実行しないと判定された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【１７３９】

◆始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に基づいて変動態様を決定し、この決定した変動態様に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第１態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第１態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第１態様よりも視認し易い状態で表示する第２態様（例えば、３つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第２態様を、

前記複数列の図柄が変化可能な第１表示（例えば、３つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第２表示（例えば、３つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止，確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第１表示から前記第２表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第２表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、３つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記複数列の図柄の変動表示が前記判定で前記特別遊技を実行すると判定された場合に決定される変動態様を含む第１の変動態様（例えば、当り変動パターン及びリーチ有りハズレ変動パターン）に応じて行われている場合と、前記第１の変動態様とは異なる第２の変動態様（例えば、リーチ無しハズレ変動パターン）に応じて行われている場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【１７４０】

◆始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、第１遊技状態（例えば、低確非時短遊技状態）と前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば、高確時短遊技状態）の何れかで遊技を制御可能な遊技状態制御手段と、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第１態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第１態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第１態様よりも視認し易い状態で表示する第２態様（例えば、３つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記第２態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第１表示（例えば、３つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第２表示（例えば、３つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止，確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第１表示から前記第２表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第２表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、３つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記遊技状態制御手段により前記第１遊技状態で制御されている場合と前記第２遊技状態で制御されている場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【１７４１】

◆始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第１態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第１態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第１態様よりも視認し易い状態で表示する第２態様（例えば、３つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第２態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第１表示（例えば、３つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第２表示（例えば、３つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止，確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第１表示から前記第２表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第２表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、３つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定が行われる前に前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段を備え、前記表示制御手段は、前記事前判定の結果に基づいて、前記複数列の図柄を前記第２態様において前記特別遊技の実行を期待させる（前記特別遊技の実行の可能性を示唆する）特殊態様（例えば、チャンス目）で表示させることが可能であり、前記第１表示から前記第２表示へ前記変動表示を制御する場合において、前記複数例の図柄が前記特殊態様で表示された場合と、前記特殊態様とは異なる通常態様で表示された場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【１７４２】

◆始動条件の成立により判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第１態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第１態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第１態様よりも視認し易い状態で表示する第２態様（例えば、３つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第２態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第１表示（例えば、３つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第２表示（例えば、３つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止，確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第１表示から前記第２表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第２表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、３つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定の権利として前記判定情報を記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記判定情報に基づいて前記判定が行われる前に前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段と、前記複数列の図柄が変動表示中の前記判定情報に対応する実行情報（当該変動アイコン）、又は前記記憶手段に記憶されている前記判定情報に対応する保留情報（保留アイコン）を表示する情報表示手段と、前記実行情報、又は前記保留情報の表示態様を変化させることで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する表示態様変化手段とを備え、前記表示制御手段は、前記実行情報の表示態様、又は当該複数例の図柄の変動表示開始時に表示消去された前記保留情報の表示態様が特定の変化表示態様（例えば、青キャラ以上）である場合と、前記特定の変化表示態様でない場合とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【１７４３】

◆始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表示する第１態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第１態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第１態様よりも視認し易い状態で表示する第２態様（例えば、３つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記第２態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第１表示（例えば、３つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第２表示（例えば、３つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止，確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第１表示から前記第２表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第２表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、３つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記判定が行われる前に前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段を備え、前記事前判定の結果に基づいて、当該複数例の図柄の変動表示の開始前に１又は連続する複数回の始動条件の成立により行われる１又は複数回の変動表示において事前演出（例えば、変動演出の開始時の事前演出、変動演出の終了時の事前演出（図柄のチャンス目表示））を実行可能であり、前記１又は複数回のうち第１回数（例えば、１回（又は１～２回））の変動表示において前記事前演出が実行された場合と、前記第１回数よりも多い第２回数（例えば、２～３回（又は３～４回））の前記変動表示において事前演出が実行された場合とで、当該複数例の図柄の変動表示における前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【１７４４】

◆始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技（例えば、大当り遊技）を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果（例えば、当り目）になると、前記特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記複数列の図柄を透過又は視認し難い状態で表

示する第１態様（例えば、高速変動で表示）と、前記第１態様が行われた後に前記複数列の図柄を各列において前記第１態様よりも視認し易い状態で表示する第２態様（例えば、３つの図柄が揃って表示）と、により前記変動表示を制御する表示制御手段と、前記判定の結果に応じて、前記複数列の図柄が変動を開始した後停止するまでの間に、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する複数のリーチ演出の何れかを実行させることが可能な演出制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記第２態様を、前記複数列の図柄が変化可能な第１表示（例えば、３つの図柄が揃って揺動状態で表示（仮停止））と、前記複数列の図柄を変化不能とする第２表示（例えば、３つの図柄が揃って静止状態で表示（本停止，確定停止））と、により表示制御可能であり、前記第１表示から前記第２表示に移行する場合のうち少なくとも一部で、前記第２表示に移行することを示唆する示唆演出（停止示唆演出；例えば、３つの図柄の表示が一時的に変化）を実行可能であり、前記複数のリーチ演出のうち第１のリーチ演出（例えば、ノーマルリーチ演出）が実行された後と、前記第１のリーチ演出よりも大当り期待度が高い第２のリーチ演出（例えば、ＳＰリーチやＳＰＳＰリーチ）が実行された後とで、前記示唆演出の実行率が異なることを特徴とする遊技機。

【１７４５】

尚、図１０７、図１１８、図１２２に示す演出内容決定テーブルにおいて、リーチ無しハズレ（ノーマルハズレ）となる通常変動および短縮変動では、停止示唆演出が実行されないが、図１０７、図１１８、図１２２に示すテーブルの代わりに図１２５に示す演出内容決定テーブルを採用して、リーチ無しハズレ（ノーマルハズレ）となる通常変動および短縮変動では、停止示唆演出が実行されるようにして、前記の［最終仮停止態様と停止示唆演出］［当否判定と停止示唆演出］［変動パターンと停止示唆演出］［遊技状態と停止示唆演出］の夫々で示した停止示唆演出の各実行率の比較を踏襲することができる。

【１７４６】

次に、遊技状態に対応して設定される演出モードの表示態様、設定される演出モードでの変動演出における複数列の演出図柄の表示態様についてより詳しく説明する。

図１２６（１）に示すように、通常モードでは、演出態様の異なる複数のステージ演出としてステージ１～３が予め用意され、ステージ１～３は、画像表示装置３１に表示される背景画像の演出態様が異なっている。例えば、ステージ１では春をモチーフにした背景画像、ステージ２では夏をモチーフにした背景画像、ステージ３では冬をモチーフにした背景画像が夫々表示される。

【１７４７】

通常モードにおいて、例えば、所定の図柄変動回数（例えば、50回）に達するごとに、一定の順序でステージが切り換わるよう設定され、例えば、ステージ１⇒ステージ２⇒ステージ３⇒ステージ１・・・の繰り返しの切り換え順序に従ってステージを切り換えていく。また、所定の切り換え条件として、例えば、リーチハズレを契機に次の変動演出から前記のステージ切り換え順序に従って通常ステージを切り換えてもよいし、遊技者による演出ボタン３５の操作を契機に前記のステージ切り換え順序に従ってステージの切り換えを行ってもよい。

【１７４８】

複数のステージ１～３の各々で実行される演出図柄の表示態様は異なっている。演出図柄は、遊技状態に対応したステージの種別に応じて、「１」～「９」、或いは、「一」～「九」を示す数字又は文字の符号情報からなる識別部と、識別部の周囲（近傍）に付随するキャラクタ画像や飾り枠画像等の所定の装飾情報（付随情報）からなる装飾部とから構成される場合と、識別部のみで構成される場合とがある。

【１７４９】

具体的に、ステージ１のときの演出図柄の表示態様は、「１」～「９」の数字の識別部と、各数字に対応して表示される動物のキャラクタ画像（以下、動物キャラ）「例えば犬、猫、虎等」の装飾部とで構成されている。ステージ２のときの演出図柄の表示態様は、「一」～「九」の識別部と、所定のモチーフに関連したキャラクタ画像の装飾部とで構成

されている。ステージ３のときの演出図柄の表示態様は、「１」～「９」の識別部のみで構成されている。このように、通常モードにおいてステージ１，２では、識別部と装飾部とを組み合わせた装飾性の高いデザインの演出図柄が表示され、ステージ３では、識別部のみで構成されたデザインの演出図柄が表示される。

【１７５０】

図１２６（２）に示すように、確変モードでは、演出態様の異なる複数のステージ演出としてＲＵＳＨ１とＲＵＳＨ２が予め用意され、実行されるＲＵＳＨの種類に応じて画像表示装置３１に表示される背景画像の演出態様が異なっている。例えば、ＲＵＳＨ１では海をモチーフにした背景画像、ＲＵＳＨ２では山をモチーフにした背景画像が夫々表示される。

【１７５１】

また、確変モードでは、ＲＵＳＨの種類に応じて演出図柄の表示態様が異なっている。ＲＵＳＨ１における演出図柄の表示態様は、「１」～「９」の数字の識別部と、各数字に対応して表示される飾り枠画像の装飾部とで構成されている。ＲＵＳＨ２における演出図柄の表示態様は、「１」～「９」の識別部のみで構成されている。演出図柄は、確変モードよりも通常モードの方が装飾性の高いデザインの表示態様で表示される。

尚、通常モードを第１又は第２モードとし、確変モードを第２又は第１モードとする、或いは、通常モードにおけるステージ１を第１モードとし、ステージ２又は３を第２モードとする、或いは、確変モードにおけるＲＵＳＨ１を第１モードとし、ＲＵＳＨ２を第２モードとする。

【１７５２】

●次に、変動演出で行われる示唆演出についてより詳細に説明する。

変動演出では、複数列の演出図柄を、視認し難い変動表示態様(第１態様)と、変動表示態様よりも視認し易い停止表示態様（第２態様）との何れかの態様で変動表示可能であり、変動表示態様にて複数列の演出図柄を変動表示させた後に、当該複数列の演出図柄を停止表示態様にて変動表示させ、停止表示態様にて変動表示される複数列の演出図柄を、変化可能な変化可能表示状態から確定停止表示状態とすることが可能である。

【１７５３】

複数列の演出図柄を視認し難い変動表示態様（第１態様）には、複数列の演出図柄が透過状態でなることも含まれる。

変化可能表示状態とは、複数列の演出図柄が停止表示しているように見えるが、実際には停止表示態様の複数列の演出図柄が微動して（変動表示して）図柄変動が継続していることを示している停止表示状態（第２態様）のことである。

変化可能表示状態として、複数列の演出図柄が揃った仮停止表示状態で上下や左右に揺れて変動表示している停止表示状態、複数列の演出図柄がリーチの仮停止表示状態で変動表示している停止表示状態、小図柄（図１２８の特殊図柄ＴＺが相当する）による変動表示状態がある。

一方、確定停止表示状態は、複数列の演出図柄が微動しないこと（非変動表示状態）で図柄変動が終了して確定したことを示している停止表示状態（第２態様）のことである。

【１７５４】

変動演出では、複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって、複数列の演出図柄の少なくとも一部で、変化可能表示状態から確定停止表示状態になる（移行する）ことを示唆することが可能な示唆演出（所定演出）を実行可能である。尚、示唆演出には、上記で説明した停止示唆演出も含まれる。

【１７５５】

図１２７（１）は、示唆演出の種類（種別）を示すものである。

図１２７（１）に示すように、示唆演出は、表示示唆演出、役物示唆演出および音声示唆演出の複数の示唆演出を備えている。変動演出において複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態となるまでに、表示示唆演出、役物示唆演出、音声示唆演出のうちの１又は複数の示唆演出を実行可能である。

【１７５６】
表示示唆演出は、画像表示装置７０の表示部で行われる画像示唆演出、枠用照明装置１０の装飾ランプ(ＬＥＤ)や盤用照明装置７６の装飾ランプ(ＬＥＤ)で行われるランプ示唆演出を有する。これらの画像表示やランプ表示によって停止表示態様の複数例の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態に移行されることを示唆することが可能である。
【１７５７】
画像示唆演出は、図柄示唆演出と場面転換演出などを有する。
図柄示唆演出は、演出図柄の停止表示態様でもって複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態になることを示唆することが可能である。
演出図柄の停止表示態様として、装飾部と識別部とによる表示、識別部（数字）主体の表示、図柄形状、図柄表示サイズ、図柄配列表示等がある。
【１７５８】
具体的には、画像表示装置７０の表示部に表示される演出図柄７０ａの表示態様が変化する変化動作又は変化表示が行われ、演出図柄全体、演出図柄のうち装飾部および識別部の何れかが拡大、縮小、又は自転にて一回転する、演出図柄全体、演出図柄のうちの装飾部および識別部の何れかが発光する、演出図柄全体、演出図柄のうち装飾部および識別部の何れかにエフェクト（炎エフェクト、閃光エフェクト等）が係って発光する、複数の演出図柄の表示サイズが夫々異なる、複数列の演出図柄が互いに重なった状態で配列表示される、複数列の演出図柄が互いに重ならずに揃った状態で配列表示される等、の図柄示唆演出が行われる。
【１７５９】
場面転換演出は、複数列の演出図柄の停止表示態様とは異なる表示態様に一時的に場面転換するような形で遊技者の視線を捉えて注目させるアイキャッチ表示でもって複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態になることを示唆することが可能である。
【１７６０】
具体的には、画像表示装置７０の表示部に、所定のモチーフに関連するキャラクタ画像を表示する、遊技機１のタイトルを示すロゴマーク画像を表示する、襖やシャッター模した形状の開閉部材で表示部全体が閉じられてから開けられる演出動画、遊技者が獲得した賞球数を表示する、所定のモチーフに関連するキャラクタが登場してセリフを発する演出動画、大当たり遊技の種別を示す演出動画、表示部全体に所定の色彩、形状及び大きさのエフェクト画像やフラッシュ画像を表示する、表示部全体がブラックアウトする又はホワイトアウトする、導光板が発光表示する等、の場面転換演出が行われる。
【１７６１】
ランプ示唆演出は、枠用照明装置１０の装飾ランプ(ＬＥＤ)や盤用照明装置７６の装飾ランプ(ＬＥＤ)の点灯・点滅パターンによる点灯・点滅表示でもって複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態になることを示唆することが可能である。
具体には、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６の装飾ランプ(ＬＥＤ)が、所定の点灯／点滅パターンで所定時間点灯／点滅する、が所定の点灯／点滅パターンで所定時間点灯／点滅する等のランプ示唆演出が行われる。
その他、画像示唆演出には、演出図柄の周囲でエフェクト（炎エフェクト、閃光エフェクト等）が発光する演出、表示部において所定方向へエフェクトやフラッシュが放たれる演出がある。
【１７６２】
役物示唆演出は、第１可動部材７３、第２可動部材および演出ボタン１７の演出役物による演出動作でもって複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態になることを示唆することが可能である。
具体的に、第１可動部材７３が演出空間４０ａの上部側から下降移動して画像表示装置７０の表示部の前側に現れる演出動作、第２可動部材７４が演出空間４０ａの左部側で昇

降する演出動作、演出ボタン１７を所定の操作位置に位置させる第１の状態と所定の操作位置から移動した移動位置に位置させる第２の状態に変化させる演出動作による役物示唆演出が行われる。尚、役物示唆演出に、可動部材７３，７４、演出ボタン１７に設けられたランプ（ＬＥＤ）によるランプ示唆演出を含めてもよい。

音声示唆演出は、音声出力装置９（スピーカ）から出力される音声でもって複数列の演出図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態になることを示唆することが可能である。

具体的には、楽曲（ＢＧＭ）、効果音やセリフ等のＳＥ（サウンドエフェクト）による音声示唆演出が行われる。

【１７６３】

１回の変動演出では、実行される変動演出パターンの種類に応じて、複数列の演出図柄を変化可能表示状態から確定停止表示状態とするまでに共通する種類（種別）の示唆演出が１又は複数回実行されるときと異なる種類（種別）の示唆演出が夫々実行されるときとがある。

図１２７（１）に示すように、示唆演出において、表示示唆演出と役物示唆演出と音声示唆演出は異なる種類（種別）の示唆演出であり、表示示唆演出の画像示唆演出（図柄示唆演出、場面転換演出）とランプ示唆演出は共通する種類（種別）の示唆演出である。画像示唆演出とランプ示唆演出は、画像とランプでは表示態様は異なるが、互いに「表示する」点で共通する種類（種別）の演出である。

【１７６４】

例えば、１回の変動演出において２回の図柄示唆演出と１回の場面転換演出が夫々実行されると、共通する種類の示唆演出が３回実行されたことになる。また、例えば、１回の変動演出において第１可動部材７３の演出動作による役物示唆演出と演出ボタン１７による演出動作による役物示唆演出が夫々実行されると、共通する種類の示唆演出が２回実行されたことになる。また、例えば、１回の変動演出において演出図柄が拡大される図柄示唆演出と演出図柄が所定のサイズで停止表示される図柄示唆演出とキャラクタ画像表示による場面転換演出とが夫々実行されると、共通する種類の示唆演出が３回実行されたことになる。

【１７６５】

また、共通する種類の示唆演出を複数回行った場合、共通する複数の示唆演出の各々の表示態様（演出動作、ランプ発光態様、音声内容）は異なっている。

例えば、１回の変動演出において図柄示唆演出が２回行われても、１回目の図柄示唆演出では図柄が拡大する表示態様の示唆演出が行われ、２回目の図柄示唆演出では図柄が縮小する表示態様の示唆演出が行われるように共通する種類の示唆演出であっても表示態様は異なっている。

る。

また、例えば、１回の変動演出において場面転換演出が２回行われても、１回目の場面転換演出ではキャラクタ画像表示による示唆演出が行われ、２回目の場面転換演出ではフラッシュ画像表示による示唆演出で行われるように共通する種類の示唆演出の表示態様が異なっている。

また、１回の変動演出において図柄示唆演出と場面転換演出が夫々１回ずつ行われても、図柄示唆演出では図柄が拡大する表示態様の示唆演出が行われ、場面転換演出ではロゴ画像表示による示唆演出が行われるように共通する種類の示唆演出であっても表示態様は異なっている。

【１７６６】

他方、例えば、１回の変動演出において図柄示唆演出と役物示唆演出が実行されると、異なる種類の示唆演出が実行されたことになる。また、例えば、１回の変動演出において場面転換演出と音声示唆演出が並行して実行されると、異なる種類の示唆演出が実行されたことになる。

【１７６７】

また、１回の変動演出において実行される共通する種類の示唆演出の実行回数については、設定される演出モードおよび実行される変動演出パターンの種類に応じて異なる。
例えば、通常モードにおいて、図１２５に示す変動パターン１０に対応するＳＰＳＰリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、変動パターン８に対応するＳＰＳＰリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出よりも、共通する種類の示唆演出の実行回数が多い。変動パターン１０の変動時間が変動パターン８の変動時間よりも長いからである。
【１７６８】
また、１回の変動演出では、設定されている演出モードの種類に応じて、複数列の演出図柄が変化可能表示状態からから確定停止表示状態に移行するまでに何れの演出モードでも共通する種類の示唆演出が１又は複数回実行されるときと一方の演出モードでしか実行されない種類の示唆演出が実行されるときとがある。
【１７６９】
例えば、１回の変動演出において、通常モードおよび確変モードの何れの演出モードでもロゴ画像表示による場面転換演出が実行され、通常モードおよび確変モードのうちの確変モード（又は通常モード）でのみ役物示唆演出が実行される。
【１７７０】
図１２７（２）は、設定される演出モードで実行される複数の変動演出パターンの各々に対応付けて実行可能な画像示唆演出の種類を示すものである。
図１２７（２）に示すように、画像示唆演出は、通常モードおよび確変モードでハズレおよび大当たりの何れの変動演出パターンに係る変動演出が行われても実行可能である。尚、図示を省略するが、ランプ示唆演出、役物示唆演出、音声示唆演出も、ハズレおよび大当たりの何れの変動演出パターンの変動演出が行われても実行可能である。
【１７７１】
通常モードでノーマルハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態にされるにあたって図柄示唆演出が実行される。
【１７７２】
通常モードでノーマルリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態にされるにあたって図柄示唆演出が実行される。
【１７７３】
ノーマルハズレの変動演出パターンに係る変動演出とノーマルリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出での図柄示唆演出の表示態様については、ステージの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出を実行してもよいし、ステージの種類毎に図柄示唆演出の表示態様を異ならせてもよいし、ステージの種類毎に表示態様の異なる複数の図柄示唆演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。
【１７７４】
例えば、各ステージにおいて図柄示唆演出１（例えば、図柄拡大）および図柄示唆演出２（例えば、図柄発光）の何れかが行われるようにした場合、ステージ１，２では図柄示唆演出２よりも図柄示唆演出１の方が実行される割合が高く、ステージ３では図柄示唆演出１よりも図柄示唆演出２の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。
【１７７５】
通常モードでＳＰリーチハズレ又はＳＰＳＰリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態にされるにあたって図柄示唆演出および場面転換演出が実行され、つまり、ステージの種類にかかわらず共通する種類の示唆演出が複数回実行される。
【１７７６】
図柄示唆演出および場面転換演出の表示態様の種類については、夫々、ステージの種類

にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出および場面転換演出を実行してもよいし、ステージの種類毎に図柄示唆演出および場面転換演出の夫々の表示態様を異ならせてもよいし、ステージの種類毎に複数の図柄示唆演出の各々の実行割合および複数の場面転換演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。

【１７７７】

例えば、各ステージにおいて場面転換演出１（例えば、キャラ画像表示）および場面転換演出２（例えば、ロゴ画像表示）の何れかが行われるようにした場合、ステージ１，２では場面転換演出２よりも場面転換演出１の方が実行される割合が高く、ステージ３では場面転換演出１よりも場面転換演出２の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【１７７８】

このように、通常モードにおいてノーマルハズレ又はノーマルリーチハズレの変動演出パターンが実行される場合には、画像示唆演出として図柄示唆演出が行われる一方で場面転換演出は行われない、また、ＳＰ／ＳＰＳＰリーチハズレの変動演出パターンが実行される場合には、画像示唆演出として図柄示唆演出と場面転換演出とが行われる。つまり、通常モードにおいて場面転換演出は、ノーマルハズレの変動パターンに係る変動演出が実行される場合よりもＳＰ／ＳＰＳＰリーチハズレの変動パターンに係る変動演出が実行される場合の方が実行され易い。尚、通常モードにおいてノーマルハズレの変動演出パターンが実行される場合に、場面転換演出が行われてもよい。

【１７７９】

確変モードでノーマルハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示にされるにあたって図柄示唆演出が実行される。

図柄示唆演出の表示態様については、ＲＵＳＨの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出を実行してもよいし、ＲＵＳＨの種類毎に図柄示唆演出の表示態様を異ならせてもよいし、ＲＵＳＨの種類毎に複数の図柄示唆演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。

【１７８０】

図柄示唆演出の表示態様については、ＲＵＳＨの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出を実行してもよいし、ＲＵＳＨの種類毎に図柄示唆演出の表示態様を異ならせてもよいし、ＲＵＳＨの種類毎に複数の図柄示唆演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。

【１７８１】

例えば、各ＲＵＳＨにおいて図柄示唆演出３（例えば、図柄回転）および図柄示唆演出４（例えば、図柄にエフェクトが係る）の何れかが行われるようにした場合、ＲＵＳＨ１では図柄示唆演出４よりも図柄示唆演出３の方が実行される割合が高く、ＲＵＳＨ２では図柄示唆演出３よりも図柄示唆演出４の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【１７８２】

確変モードでノーマルリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示にされるにあたって図柄示唆演出又は場面転換演出が実行される。ＲＵＳＨ１では場面転換演出が実行され、ＲＵＳＨ２では図柄示唆演出が実行される。即ち、ＲＵＳＨの種類にかかわらず共通する種類の示唆演出が実行されるが、ＲＵＳＨＵの種類毎に示唆演出の表示態様は異なる。

【１７８３】

確変モードでＳＰリーチハズレ又はＳＰＳＰリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態からリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示にされるにあたって図柄示唆演出および場面転換演出が実行される。

【１７８４】
図柄示唆演出および場面転換演出の表示態様の種類については、夫々、ＲＵＳＨの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出および場面転換演出を実行してもよいし、ＲＵＳＨの種類毎に図柄示唆演出および場面転換演出の表示態様を異ならせてもよいし、ＲＵＳＨの種類毎に複数の図柄示唆演出の各々の実行割合および複数の場面転換演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。
【１７８５】
例えば、各ＲＵＳＨにおいて場面転換演出１（例えば、キャラ画像表示）、場面転換演出２（例えば、ロゴ画像表示）および場面転換３（例えば、エフェクト表示）の何れかが行われるようにした場合、ＲＵＳＨ１では場面転換演出２，３よりも場面転換演出１の方が実行される割合が高く、ＲＵＳＨ２では場面転換演出１，２よりも場面転換演出３の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。
【１７８６】
このように、確変モードにおいてノーマルハズレ又はノーマルリーチハズレ(ＲＵＳＨ１の場合)の変動演出パターンが実行される場合には、画像示唆演出として図柄示唆演出が行われる一方で場面転換演出は行われない、また、ＳＰ／ＳＰＳＰリーチハズレの変動演出パターンが実行される場合には、画像示唆演出として図柄示唆演出および場面転換演出が行われる。つまり、確変モードにおいて場面転換演出は、ノーマルハズレの変動パターンに係る変動演出が実行される場合よりもＳＰ／ＳＰＳＰリーチハズレの変動パターンに係る変動演出が実行される場合の方が実行され易い。尚、通常モードにおいてノーマルハズレの変動演出パターンが実行される場合に、場面転換演出が行われてもよい。
【１７８７】
通常モードおよび確変モードの何れにおいても、大当たりの変動演出パターンの変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄を、変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様の確定停止表示状態にするにあたって図柄示唆演出および場面転換演出が実行される。
【１７８８】
尚、設定付きの遊技機である場合、例えば、大当たり当選確率の組み合わせが３段階（設定１：１／３００、設定２：１／２７５、設定３：１／２５０）搭載されている場合、場面転換１（例えば、キャラ画像表示）の場合は、設定３のとき実行割合が高く、場面転換２（例えば、ロゴ画像表示）の場合、設定１のとき実行割合が高い等、場面演出の種類に応じて設定を推測可能となっている。
【１７８９】
尚、図示を省略するが、上記の画像示唆演出と同様に、ランプ示唆演出、役物示唆演出、音声示唆演出についても、設定されている演出モード（又はステージ（ＲＵＳＨの種類）および変動演出パターンの種類に応じて実行割合を異ならせている。
【１７９０】
図柄示唆演出および場面転換演出の表示態様については、夫々、ステージ／ＲＵＳＨの種類にかかわらず同一の表示態様の図柄示唆演出および場面転換演出を実行してもよいし、ステージ／ＲＵＳＨの種類毎に図柄示唆演出および場面転換演出の表示態様を異ならせてもよいし、ステージ／ＲＵＳＨの種類毎に複数の図柄示唆演出の各々の実行割合および複数の場面転換演出の各々の実行割合を異ならせてもよい。
【１７９１】
大当たりの変動演出パターンの変動演出が実行される場合、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示にされるにあたって役物示唆演出が実行される場合がある。
【１７９２】
変化可能表示態様の大当りを示す組み合わせ表示態様の大当たり図柄が確定停止表示されると、その確定停止表示された大当り図柄（大当り図柄Ａ～Ｃの何れか）に応じた開放パターンで大入賞口５０を開放する大当り遊技を実行する。大当り遊技は、オープニング

遊技と、複数回のラウンド遊技（長開放ラウンド遊技又は短開放ラウンド遊技）と、エンディング遊技とから構成されている。

【１７９３】

大当り図柄Ａが確定停止表示されると、大当り図柄Ｂ，Ｃによる大当り遊技(第１特別遊技)よりも有利度合いが高い大当り遊技(第２特別遊技)が行われる。有利度合いが高い大当り遊技とは、大入賞口５０への遊技球の入賞により賞球を獲得できる大当り遊技であり、大当り図柄Ａが確定停止表示されると、大当り図柄Ｂよりも、有利度合いが高い大当り遊技が継続される期間が長く設定されている。

【１７９４】

具体的に、大当り図柄Ａが確定停止表示されると、１０Ｒ（「Ｒ」はラウンドを意味する）の長開放ラウンド遊技が行われ、大当り図柄Ｂが確定停止表示されると、５Ｒの長開放ラウンド遊技が行われる。長開放ラウンド遊技では、実行されるラウンド数にわたって大入賞口５０が開閉され、各ラウンド遊技では、大入賞口５０の開放開始後、大入賞口５０に遊技球が例えば10個入賞する規定入賞個数及び例えば29.5秒の規定開放時間が経過する何れかのラウンド終了条件が成立すると、大入賞口５０が閉塞される。

【１７９５】

大当り図柄Ｃが確定停止表示されると、２Ｒの短開放ラウンド遊技が行われる。短開放ラウンド遊技は、長開放ラウンド遊技に比べて、大入賞口５０の規定開放時間が極めて短いため、大入賞口５０への遊技球の入賞が困難なラウンド遊技である。そのため、短開放ラウンド遊技では、大入賞口５０に遊技球が殆ど入賞しないから、賞球を獲得できる実質的なラウンド数は「０」Ｒである。

【１７９６】

図１２７（３）に示すように、複数列の演出図柄が、変化可能表示状態から大当たり図柄Ａ又はＢを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態にされるにあたって役物示唆演出を実行可能である。

【１７９７】

また、図１２７（３）に示すように複数列の演出図柄が、変化可能表示状態から大当たり図柄ＡおよびＢを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態にされる場合に、役物示唆演出（可動部材７３，７４による演出動作、演出ボタン１７の演出動作）は、確変モードが設定されている場合よりも通常モードが設定されている場合の方が役物示唆演出を実行し易い。

【１７９８】

確変遊技状態では、大当り当選確率が通常遊技状態よりも高く且つ第２始動口４７に遊技球が入賞し易い状態になる。そのため、第２特別図柄の大当り判定が次々と行われると共に、比較的短時間で次の大当りに当選し、更に、大当たり図柄Ａが選択される割合が大当たり図柄Ｂ，Ｃよりも高いため、役物示唆演出が行われても遊技者の高揚感が高まるほどではない。その一方で、通常遊技状態では、大当たり当選確率が確変遊技状態よりも低く、大当たり当選した場合（所謂初当り）、大当たり図柄Ａが選択される割合が大当たり図柄Ｂ，Ｃよりも低いため、通常モードにおいて役物示唆演出を実行することにより遊技者に大当り図柄Ａで当選する期待感を高めることができる。尚、大当たり図柄Ｃで確定停止表示される場合に役物示唆演出は実行されない、或いは、通常モードおよび確変モードの何れの演出モードでも実行率（％）が極めて低い（例えば、実行率：１％）。

【１７９９】

図１２８は、通常遊技状態に対応した通常モードのステージ１で実行されるノーマルハズレの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

図１２８（１）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに４個の第１保留アイコンが表示され且つ第２保留アイコン表示領域７０Ｄに第２保留アイコンが表示されていない状態であると共に、第１保留数表示領域７０Ｅに保留数字「４」が表示され且つ第２保留数表示領域７０Ｆに保留数字「０」が表示された状態で、３つの演出図柄７０ａがノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様「２（犬）１（猫）６（虎）」で所定時間確定停

止表示され、特殊図柄ＴＺ（小図柄）が演出図柄３８の識別部７０ａ２と同じ「２１６」の組み合わせで停止表示されている。

【１８００】

演出図柄７０ａが確定停止表示される図柄確定期間は、実行される変動演出パターンの種類や大当たりの判定結果にかかわらず同一時間（例えば０．５秒）に設定されている。

特殊図柄ＴＺ(小図柄)の変動表示（変化可能表示状態）は、特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの期間において一定の表示態様で継続して行われ、表示部の前面側で可動部材７３，７４（演出役物）の演出動作が行われても視認可能な状態を保ちやすいように配慮された位置（例えば、画像表示装置７０の表示部の端部など）にて表示される。尚、より好適な態様としては、可動部材７３，７４の演出動作により遮蔽されたりすることがなく、常に視認可能な状態で表示されることが好ましい。

【１８０１】

また、第１，第２保留数表示領域７０Ｅ，７０Ｆの保留数字の表示も、特殊図柄ＴＺと同様に、可動部材７３，７４（演出役物）の演出動作があっても視認可能な状態を保ちやすいように配慮された位置（例えば、画像表示装置７０の表示部の端部など）にて表示される。尚、より好適な態様としては、演出役物の演出動作により遮蔽されたりすることがなく、常に視認可能な状態で表示されることが好ましい。

【１８０２】

図１２８（２）に示すように、図柄確定期間(例えば０．５秒)が経過すると、３つの演出図柄７０ａの少なくとも一部が所定動作を行って特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が開始されることを示唆する変動開始示唆演出ＨＳが行われる。変動開始示唆演出ＨＳとして、例えば、確定停止表示された「２(犬)１（猫）６(虎)」の３つの演出図柄７０ａの装飾部７０ａ１の「犬、猫、虎」の顔が拡大されると共に、「犬、猫、虎」の目が変化する変動開始動作が行われ、確定停止された演出図柄７０ａの表示態様とは異なる表示態様により特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が開始されることが示唆される。

【１８０３】

尚、通常モードにおいて変動開始示唆演出ＨＳをステージの種類毎に変動開始動作を異ならせてもよい。例えば、通常モードのステージ２では、演出図柄７０ａの装飾部７０ａ１のキャラが首を縦又は横に振る動作を行い、通常モードのステージ３では演出図柄７０ａの数字の表示色が変化する動作を行うようにする。

変動開始示唆演出ＨＳを行うことにより演出図柄に対する遊技者の注目を惹き付けることができるから、図柄確定停止後、次の図柄変動表示が開始されることを遊技者に確実に認識させることが可能となる。

【１８０４】

また、変動開始示唆演出ＨＳの開始に伴って、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた第１保留アイコンＨ１１が当該変動アイコン表示領域７０Ｃにシフトして、当該変動アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコンＴＨが表示され、第１保留数表示領域７０Ｅの保留数字が「４」→「３」に減算される。また、変動開始示唆演出ＨＳの開始に伴って特殊図柄ＴＺの変動表示が開始される。

【１８０５】

尚、演出図柄７０ａの変動表示態様は、上下方向のスクロールとなっているが、左右方向にスクロールしてもよいし、その場で切り替わりや回転（自転）をするようにしてもよい。

【１８０６】

図１２８（３）に示すように３つの演出図柄７０ａの高速変動表示が所定時間行われた後、（４）左側領域において「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されるときに識別部７０ａ２「２」が一瞬拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行って（５）「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示状態となる。

【１８０７】

次に、図１２８（６）に示すように右側領域において「５（コアラ）」の演出図柄７０

ａが仮停止表示されるときに識別部７０ａ２「５」が一瞬拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行って（７）「５（コアラ）」の演出図柄７０が仮停止表示状態（変化可能表示状態）となる。

【１８０８】

次に、図１２８（８）に示すように中央領域において「４（鶏）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されると識別部７０ａ２「４」が一瞬拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作による図柄示唆演出ＺＳ（停止示唆演出ＴＳ）を行って（９）３つの演出図柄７０ａがノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様「２（犬）４（鶏）５（コアラ）」で確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「２４５」の組み合わせで停止表示される。特殊図柄ＴＺについては図柄示唆演出ＺＳ（停止示唆演出ＴＳ）が行われずに停止表示される。

【１８０９】

図１２８（１０）に示すように、図柄確定期間（０．５秒）の経過後、確定停止表示された「２（犬）４（鶏）５(コアラ)」の３つの演出図柄７０ａの装飾部７０ａ１の「犬、鶏、コアラ」の顔が拡大されると共に、「犬、鶏、コアラ」の目が変化する変動開始動作(変動開始示唆演出ＨＳ）が行われて、演出図柄７０ａの変動表示が開始される。

【１８１０】

このように、ノーマルハズレ(リーチ無ハズレ)の変動演出パターンに係る変動演出においては、３つの演出図柄７０ａが仮停止表示されると中央の演出図柄３８の図柄変化動作による図柄示唆演出ＺＳ（停止示唆演出ＴＳ）が行われてノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示されることが示唆されるので、図柄示唆演出ＺＳ（停止示唆演出ＴＳ）により当該変動演出がリーチ等に発展することなく終了することを確実に認識させることができる。

【１８１１】

また、図１２８で示したノーマルハズレの変動パターンに係る変動演出では、特別図柄保留数に応じて、３つの演出図柄７０ａが左側の演出図柄７０ａ→右側の演出図柄７０ａ→中央の演出図柄７０ａの順序で仮停止表示されるときと、３つの演出図柄３８が同時に仮停止表示されるときとがある。

３つの演出図柄７０ａが同時に仮停止表示されるとき、各演出図柄７０ａの識別部７０ａ２が拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作による停止示唆演出ＴＳを行ってから３つの演出図柄７０ａが確定停止表示される。

【１８１２】

尚、３つの演出図柄７０ａが右側の演出図柄７０ａ→左側の演出図柄７０ａ→中央の演出図柄７０ａの順序で仮停止表示されるときと、３つの演出図柄７０ａが同時に仮停止表示されるときとで図柄示唆演出ＺＳ（停止示唆演出ＴＳ）の表示態様を異ならせてもよい。

例えば、ノーマルハズレの変動パターンに係る変動演出において、第１特別図柄保留数が「１」又は「２」の場合に３つの演出図柄７０ａが左側の演出図柄７０ａ→右側の演出図柄７０ａ→中央の演出図柄７０ａの順序で仮停止表示されて、図柄示唆演出ＺＳ（停止示唆演出ＴＳ）として、装飾部７０ａ１の動物キャラが回転動作を行うと共に識別部７０ａ２の数字が拡大する図柄変化動作が行われ、第１特別図柄保留数が「３」又は「４」の場合に３つの演出図柄７０ａが同時に仮停止表示されて、図柄示唆演出ＺＳ（停止示唆演出ＴＳ）として、識別部７０ａ２の数字だけ拡大する図柄変化動作を行うようにしてもよい。

【１８１３】

例えば、３つの演出図柄７０ａが右側の演出図柄７０ａ→左側の演出図柄７０ａ→中央の演出図柄７０ａの順序で仮停止表示されるとき、識別部７０ａ２が拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行い、３つの演出図柄７０ａが同時に仮停止表示されるとき、識別部７０ａ２又は装飾部７０ａ１又は演出図柄７０ａ全体にエフェクトが係る図柄変化動作や演出図柄７０ａの周囲でエフェクトが発光する変

化動作を行うようにしてもよい。

【１８１４】

図１２９は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるリーチハズレ／当たりの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

図１２９（１１）に示すように３つの演出図柄７０ａの高速変動表示が所定時間行われた後、（１２）左側領域において「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されるときに識別部７０ａ２「２」が拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行って（１３）「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示状態となる。

【１８１５】

次に、図１２９（１４）に示すように右側領域において「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されるときに識別部７０ａ２「２」が拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行って（１５）「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示状態となり、左右の演出図柄７０ａが同一図柄「２（犬）」で揃ったリーチ状態（変化可能表示状態）になる。

【１８１６】

図１２９（１６）に示すように、リーチ状態になると、左右の演出図柄７０ａ「２（犬）」が図１２９（１５）で示した所定の仮停止表示位置から互いに離れる方向へ移動する離間動作を行いながら仮停止表示位置や図柄表示サイズを変更する移動演出ＭＥが行われる。

リーチ状態になると、左右の演出図柄７０ａ「２（犬）」は、所定の仮停止表示位置から表示部の左右の外縁端部寄りの表示領域へ移動した移動位置で仮停止表示する。移動演出ＭＥの後、ノーマルリーチ演出が行われる又はＳＰリーチ及びＳＰＳＰリーチの何れかに発展する。移動演出ＭＥを行うことによりリーチ状態が成立したことを遊技者に認識させることが可能となり、更に、ＳＰリーチ及びＳＰＳＰリーチの何れかに発展する可能性があることを期待させることが可能となる。

【１８１７】

図１３０は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるノーマルリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

図１３０（１７）に示すように、図１２９（１６）で示した移動演出ＭＥ後にＳＰリーチ／ＳＰ・ＳＰリーチに発展せずにノーマルリーチ演出ＮＥが行われる場合、左右の演出図柄７０ａの装飾部７０ａ１の「犬」が耳を上下に振る変化動作を行うことでノーマルリーチ演出が行われることが示唆される。ノーマルリーチ演出では、中央の演出図柄７０ａが左右の演出図柄７０ａよりも手前側（又は奥側）で低速変動表示されると共に、中央の演出図柄７０ａの周囲に遊技者の視覚に強く訴えかける炎エフェクトＥＦが発光表示されて、中央の演出図柄７０ａが左右の演出図柄７０ａと同一図柄で停止されて大当たりになる可能性があることを期待させる煽り演出が行われる。

【１８１８】

図１３０（１８）に示すように、中央の演出図柄７０ａが仮停止表示するときに、中央の演出図柄７０ａが左右の演出図柄７０ａよりも拡大された強調表示状態でハズレであることが示唆された後、（１９）仮停止表示状態の左右の演出図柄７０ａが移動位置から互いに近づく方向に移動する近接動作を行うと共に、中央の演出図柄７０ａが縮小しながら左右の演出図柄７０ａよりも奥側に移動して、３つの演出図柄７０ａ「２（犬）３（兎）２（犬）」が所定の停止位置で仮停止表示されると、（２０）各演出図柄７０ａに光エフェクトが係る停止示唆演出ＴＳ(図柄示唆演出)が行われると、（２１）リーチハズレを示す組み合わせ表示態様の「２（犬）３（兎）２（犬）」が確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「２３２」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

尚、図１３０（２０）で示した停止示唆演出ＴＳは、各演出図柄７０ａの装飾部７０ａ１のみに光エフェクトが係る、或いは、各演出図柄７０ａの識別部７０ａ２のみに光エフ

ェクトが係る表示態様でもよい。

【１８１９】

図１３０（２２）に示すように、図柄確定期間（０．５秒）の経過後、確定停止表示された「２（犬）３（兎）２（犬）」の３つの演出図柄７０ａの装飾部７０ａ１の「犬、兎、犬」の顔が拡大されると共に、「犬、兎、犬」の目が変化する変動開始動作が行われると共に（変動開始示唆演出ＨＳ）、特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、（２３）３つの演出図柄７０ａの高速変動表示が行われる。

【１８２０】

図１３１は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるＳＰリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

図１３１（３１）に示すように、ＳＰリーチに発展する場合、図１２９（１６）で示した移動演出ＭＥが行われてからＳＰリーチ及びＳＰＳＰリーチの何れかに移行することを示唆する所定の移行演出ＳＨが行われる。尚、ノーマルリーチ演出を経由してからＳＰリーチに移行する場合もある。

【１８２１】

移行演出ＳＨでは、表示部全体が一時的に白く（ホワイトアウト）なることにより、演出図柄７０ａの表示が薄くなって消失するような演出が行われる。移行演出ＳＨが行われることで遊技者はＳＰリーチ及びＳＰＳＰリーチの何れかに発展したことを認識することができる。

【１８２２】

更に、図１３１（３２）に示すように、移行演出ＳＨでは、移動位置で仮停止表示状態の左右の演出図柄７０ａが回転しながら表示部の左右上端部寄りの表示領域へ移動して装飾部７０ａ１「犬」が消去されて識別部７０ａ２「２」だけの縮小図柄ＺＧ（演出図柄７０ａ）が表示されたリーチ状態（変化可能表示状態）に切り換わる演出が行われる。尚、移行演出ＳＨ中も特殊図柄ＴＺの変動表示及び第１保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字及び第２保留数表示領域７０Ｆの第２保留数字は視認可能な状態で表示され続ける。

【１８２３】

尚、移行演出ＳＨの開始に伴って、表示中の保留アイコン（保留アイコン表示領域を含む）を非表示とする。この場合、その後のＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出の実行期間においても保留アイコン（保留アイコン表示領域７０Ｂ，７０Ｄを含む）を非表示とする。移行演出ＳＨが行われているときに、当該変動アイコン（当該変動アイコン表示領域７０Ｃを含む）だけを表示することにより、当該変動アイコンが大当たり当選の期待度が高い側のアイコンに変化することで、大当たり当選の期待度が高いＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出が実行されることを期待させることが可能となる。尚、リーチ演出中も保留数表示領域７０Ｅ，７０Ｆに表示される保留数字は視認可能な状態で表示され続ける。

【１８２４】

図１３１（３３）に示すように、移行演出ＳＨの後にＳＰリーチ演出ＳＥが行われる。ＳＰリーチ演出として、例えば、所定のモチーフに関連するキャラクタがお宝を探し出すミッション演出が行われる。（３４）ミッション演出開始後所定時間経過してお宝を探し出せずに失敗するとミッション失敗の旨が報知される失敗演出が行われ、その後、（３５）左右の「２」の縮小図柄ＺＧと表示部の中央領域で左右の「２」の縮小図柄ＺＧよりも拡大された識別部７０ａ２「３」の図柄が仮停止表示状態で表示される図柄示唆演出（ＺＳ）が行われ、リーチハズレを示す組み合わせ「２３２」の表示態様の演出図柄７０ａが確定停止表示される可能性が高いことが示唆される。

【１８２５】

図１３１（３５）で示した表示態様が所定微小時間表示された後、図１３１（３６）に示すように、図１３１（３５）で示した表示態様とは異なる表示態様に一時的に場面転換するような形で表示される遊技者の視線を捉えて注目させるアイキャッチ表示による場面転換演出ＢＳが行われる。場面転換演出ＢＳでは、所定のモチーフに関連するキャラクタが表示されると共にキャラクタを囲むリング形状のエフェクトが発光表示される。

【１８２６】
場面転換演出が行われた後、図１３１（３７）に示すように、図１３１（３５）で示した識別部７０ａ２「２３２」のみの表示態様から、演出図柄７０ａが装飾部７０ａ１を含む「２（犬）３（兎）２（犬）」の表示状態に切り替わって所定の停止位置で仮停止表示される（図柄示唆演出ＺＳ）。
【１８２７】
また、３つの演出図柄７０ａが仮停止表示されるとき、中央の演出図柄７０ａの識別部３８ａ「３」は、図１３１（３５）で示した表示サイズよりも小さい表示サイズに縮小される。つまり、場面転換演出ＢＳが行われた後に表示される中央の演出図柄(数字)７０ａが表示部に占める占有領域は、場面転換演出ＢＳが行われる前に表示される中央の演出図柄(数字)７０ａが表示部に占める占有領域よりも小さくなる。
更に、左右の演出図柄７０ａは、図１２９（１６）で示した移動位置から近接動作を行わずに所定の停止位置に仮停止表示される。
【１８２８】
次に、図１３１（３８）に示すようにリーチハズレを示す組み合わせ表示態様「２（犬）３（兎）２（犬）」が確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「２３２」の組み合わせ表示態様で停止表示される。尚、場面転換演出の直後にリーチハズレを示す組み合わせ表示態様「２（犬）３（兎）２（犬）」が確定停止表示されてもよい。
【１８２９】
図柄確定期間（０．５秒）の経過後、図１２１（３９）に示すように、確定停止表示された「２（犬）３（兎）２（犬）」の３つの演出図柄７０ａの装飾部７０ａ１の「犬、兎、犬」の顔が拡大されると共に、「犬、兎、犬」の目が変化する変動開始動作(変動開始示唆演出ＨＳ)が行われると共に、特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、（４０）３つの演出図柄３８の高速変動表示が行われる。
【１８３０】
図１３２は、図１３１で示した場面転換演出ＢＴの表示態様とは異なる表示態様を示すものである。
図１３２（３６Ａ）に示す場面転換演出ＢＴでは、表示部がブラックアウトされる。このように、ＳＰリーチハズレの変動演出パターンで実行されるＳＰリーチ演出の種類毎に場面転換演出ＢＴの表示態様を異ならせてもよい。例えば、ＳＰリーチ演出としてミッション演出が行われる場合には図１３１（３６）で示したキャラクタ表示及びエフェクト表示による場面転換演出ＢＴが行われ、バトル演出が行われる場合には図１３１（３６Ａ）で示したブラックアウトによる場面転換演出ＢＴが行われるようにしてもよい。
尚、場面転換演出ＢＴとして、ステージの種類やＳＰリーチハズレの変動パターンの種類に応じて、遊技機１のタイトルを示すロゴ表示、ホワイトアウト表示、やフラッシュ表示等を行ってもよい。
【１８３１】
尚、ＳＰリーチハズレの変動演出パターンのときに行われる場面転換演出ＢＴの表示態様は、客待ち状態のときに表示される場面転換演出の表示態様（例えば、パチンコ遊技機１の製造元又は販売元のメーカー名やメーカーのロゴマーク等を表示する等）や通常モードでのステージ切り替えのときに行われるステージ変更演出として行われる場面転換演出の表示態様（例えば、所定のモチーフに関連したキャラクタが表示されると共に、「ＧｏＴｏ ＮｅｘｔＳｔａｇｅ」の文字表示等）とは異なるものである。
【１８３２】
このように、図１３１に示す通常モードにおいてＳＰリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が実行される場合には、３つの演出図柄７０ａがリーチ表示による仮停止表示状態(変化可能表示状態)からリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態になるまでに、共通する種類の画像示唆演出（図柄示唆演出ＺＳ、場面転換演出ＢＴ）が複数回（３回）実行されて、これらの画像示唆演出によりリーチハズレを示す演出図

柄７０ａが確定停止表示されることを示唆することが可能であるので、画像示唆演出によりＳＰＳＰリーチに発展せず及びハズレから大当たりに復活する復活演出も行われず、遊技者に当該変動演出が終了することを確実に認識させることが可能となる。

【１８３３】

また、図１３１に示す通常モードにおいてＳＰリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出では、図柄の表示サイズや形状が変化する図柄示唆演出ＺＳは複数回行われるが、キャラ画像表示による場面転換演出ＢＴは複数回行われず１回のみ行われる。

【１８３４】

また、図１２８で説明したノーマルハズレの変動演出パターンの変動演出では、停止示演出図柄７０ａによる図柄変化動作や演出図柄７０ａにエフェクトが係る変化動作による図柄示唆演出ＺＳ（停止示唆演出ＴＳ）は行われるが、場面転換演出ＢＴは行われない。即ち、場面転換演出は、ノーマルハズレを示す表示態様の演出図柄７０ａが停止表示されるときよりも、リーチハズレを示す表示態様の演出図柄７０ａが停止表示されるときの方が実行され易い。

尚、ノーマルハズレの変動演出パターンの変動演出でも、場面転換演出および演出図柄７０ａによる図柄変化動作や演出図柄７０ａにエフエェクトが係る変化動作の何れかの図柄示唆演出ＺＧが行われるようにしてもよいが、図柄示唆演出ＺＧを行う割合の方が場面転換演出ＢＴを行う割合よりも高く設定される。

【１８３５】

尚、場面転換演出ＢＴが行われた後に、大当たりに復活する可能性があることを期待させる復活演出を行ってもよい。図１３３は、復活演出の演出態様を示すものである。

図１３３（４１）に示すように、図１３１（３７）又は図１３２（３７）で示したリーチハズレを示す組み合わせ表示態様「２（犬）３（兎）２（犬）」が仮停止表示されてから所定微小時間経過後、所定色の「ＮＴチャレンジ」の文字が表示されると共に、文字の背後から真っ赤に燃える炎が放射状に広がる後光フラッシュが表示されて、「ＮＴチャレンジ」の文字が強調表示され、チャレンジ演出ＣＥが行われる。「ＮＴチャレンジ」の文字が表示されたとき、当該アイコンＴＨ及び保留アイコン（当該アイコン表示領域及び保留アイコン表示領域を含む）は非表示とされる一方で、第１，第２保留数表示領域７０Ｅ，７０Ｆは表示され続ける。

【１８３６】

「ＮＴチャレンジ」の文字は、「青」、「赤」及び「虹」の何れかの表示色で表示され、表示色が示すチャレンジ成功期待度は、「青」＜「赤」＜「虹」の順で高くなるように設定されている。虹色の文字が表示された場合、チャレンジ成功が濃厚（或いは確定）である、即ち、復活大当たり当選することが濃厚（或いは確定）であることが示唆され、その一方で、青色の文字画像が表示された場合、チャレンジ成功の可能性が低いことが示唆される。

【１８３７】

チャレンジ演出ＣＨは、リーチハズレを示す表示態様で図柄が仮停止表示された後に大当たりに復活する可能性があることを期待させる復活演出であり、例えば、演出ボタン１７の連押し操作に付随したレベルメータ表示によるメーター変化演出が行われる。この場合、操作有効期間中に連押し操作によりレベルメータのレベル値がＭＡＸに到達した場合には、チャレンジ成功となって復活大当たりとなる一方で、ＭＡＸに到達しなかった場合には、チャレンジ失敗となってハズレとなる。遊技者のリーチハズレであることに対するがっかり感を一転して歓喜に変える可能性があるインパクトのある演出を行うことができる。

【１８３８】

図１３３（４２）に示すように、チャレンジに成功すると、「チャレンジ成功」の文字が表示されると共に、その文字の背後から後光フラッシュが表示されて「チャレンジ成功」の文字が強調表示される。続いて、（４３）待機位置の可動部材７３が虹色の発光を伴って進出位置に移動すると共に、この役物動作の開始に伴って虹フラッシュが表示されて

、大当たり当選であることを報知される（結果報知演出）。このとき、３つの縮小図柄ＺＧが、通常大当りを示す組み合わせ表示態様「２２２」で仮停止表示される。

【１８３９】

そして、図１３３（４４）に示すように、「２（犬）２（犬）２（犬）」の表示態様に切り替わり、更に、（４５）識別部７０ａ２の「２２２」が拡大されて装飾部７１ａ１の「犬」よりも前側で強調表示されて大当たり図柄の組み合わせ表示態様が確定することが示唆され（停止示唆演出ＴＳ（図柄示唆演出ＺＳ））、（４６）通常大当たりを示す組み合わせ表示態様「２（犬）２（犬）２（犬）」が確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「２２２」の組み合わせ表示態様で停止表示される。図柄確定期間（０．５秒）の経過後、（４７）５Ｒ大当たり遊技が実行されることを示す「ＢＯＮＵＳ」の文字が表示されると共に、その文字の背後から後光フラッシュＥＦが表示され、「ＢＯＮＵＳ」の文字が強調表示される。

【１８４０】

一方、チャレンジに失敗すると、３つ演出図柄７０ａがリーチハズレの組み合わせ表示態様「２（犬）３（兎）２（犬）」が仮停止表示された後に確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「２３２」の組み合わせで停止表示される。

【１８４１】

図１３４、図１３５は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるＳＰＳＰリーチ当たりの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

ＳＰＳＰリーチに発展する場合、図１３４（５１）に示すように、リーチ状態の左右の演出図柄７０ａ「４（鶏）」の離間動作による移動演出ＭＥが行われてからＳＰリーチ及びＳＰＳＰリーチの何れかに移行することを示唆する所定の移行演出ＳＨが行われる。尚、ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出を経由してからＳＰＳＰリーチに移行する場合もある。

【１８４２】

図１３４（５２）に示すように、移行演出ＳＨでは、表示部全体が一時的に白くなる（ホワイトアウト）ことにより、演出図柄７０ａの表示が薄くなって消失するような演出が行われる。移行演出ＳＨが行われることで遊技者はＳＰリーチ及びＳＰＳＰリーチの何れかに発展したことを認識することができる。

【１８４３】

更に、移行演出ＳＨでは、図１３４（５３）に示すように左右の演出図柄７０ａが回転しながら表示部の左右上端部寄りの表示領域へ移動して装飾部７０ａ１「鶏」が消去された識別部７０ａ２の「４」だけの縮小図柄ＺＧ（演出図柄７０ａ）が表示されたリーチ状態（変化可能表示状態）に切り換わる演出が行われる

【１８４４】

移行演出ＳＨの後、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図１３４（５４）に示すようにＳＰＳＰリーチ演出ＳＳＥが行われ、ＳＰＳＰリーチ演出として、例えば、味方キャラクタＣ２と敵キャラクタＴとがバトルを繰り広げるバトル演出が行われる。

【１８４５】

図１３４（５５）に示すようにバトル終盤となり、味方キャラクタＣ２が敵キャラクタＴに対してパンチ攻撃を行って敵キャラクタＴを追い詰めたとき、（５６）バトル演出の表示態様とは異なる表示態様に一時的に場面転換するような形で表示される遊技者の視線を捉えて注目させるアイキャッチ表示による場面転換演出ＢＴが行われる。場面転換演出ＢＴでは、表示部全体に赤色のフラッシュＦＦが発光表示され、バトル演出の結果（勝利演出および敗北演出の何れか）を報知する表示態様に移行されることが示唆される。即ち、大当たり図柄およびハズレ図柄の何れかが確定停止表示されることが示唆される。

【１８４６】

図１３４（５７）に示すように、場面転換演出ＢＴの後、演出ボタン１７が通常状態から突出状態へ変化する演出動作による役物示唆演出が行われると共に、演出ボタン１７を

模した明色ボタン画像、「押せ！！」の演出ボタン１７の操作を促す文字および演出ボタン１７の操作有効期間を示すゲージとを示す操作促進演出ＳＧが行われ、更に、演出ボタン１７が赤色で発光するランプ示唆演出が行われる。更に、操作促進演出ＳＧに合わせて枠用照明装置１０や盤用照明装置７６の装飾ランプ(ＬＥＤ)が、所定の点灯パターンで所定時間点灯するランプ示唆演出が行われる。

【１８４７】

図１３４（５８）に示すように突出状態の演出ボタン１７が押下操作されると、左右の「４」の縮小図柄ＺＧと表示部の中央領域で左右の「４」の縮小図柄ＺＧよりも拡大された識別部７０ａ２「４」の図柄が仮停止表示状態で表示される図柄示唆演出（ＺＳ）が行われ、通常大当たりを示す組み合わせ表示態様「４４４」が仮停止表示状態で表示される。

【１８４８】

図１３４（５９）に示すように、待機位置の可動部材７３が虹色の発光（ランプ示唆演出）を伴って進出位置に移動する役物演出ＹＳが行われると共に、表示部全体に虹色のエフェクトが発光表示されるエフェクト演出ＥＦが行われ、更に、可動部材７３の移動に合わせて効果音による音声示唆演出が行われる。また、３つの図柄が、通常大当りを示す組み合わせ表示態様「４４４」の縮小図柄ＺＧで仮停止表示される図柄示唆演出ＺＳが行われる。役物演出ＹＳおよびエフェクト演出ＥＦにより大当たりであることを確定的に報知する大当たり確定演出が行われて、大当たりを示す組み合わせ表示態様が確定停止表示されることが示唆される。

【１８４９】

進出位置に移動した可動部材７３が待機位置へ復帰すると、図１３４（６０）に示すように、導光板装置(図示略)が作動して導光板２００が所定期間（例えば３秒）に亘って白色と青色で交互に発光し、表示部の明度をそれまでよりも低下させて導光板２００の発光を目立たせるための暗色画像が表示される導光板による場面転換演出ＢＴが行われる。

【１８５０】

導光板装置は、飾り枠４０の内部の演出空間４０ａの前面を覆うように設けられている。導光板装置は、後方を透視可能なように重ねられた２枚の導光板と、各導光板の側面に対向すると共に導光板の内部に光を照射するための発光部（ＬＥＤ）とが設けられている。導光板には、発光部から照射された光を前方に向けて反射（出射）させる反射部が設けられており、この反射部によって所定の模様（絵柄（星模様の柄）や文字等のオブジェクト）が形成されている。そのため、発光部から照射された光が反射部によって反射されると所定の模様（星模様の柄）が浮かび上がって見えることになる。

【１８５１】

図１３４（６１）に示すように、通常大当たりを示す識別部７０ａ２「４」のみによる組み合わせ表示態様「４４４」が仮停止表示状態で表示される図柄示唆演出ＺＳが行われる。これら識別部７０ａ２のみの３つの図柄は、相互に重なった状態で且つ中央の図柄が左右の図柄よりも拡大された状態(つまり、中央の図柄が表示部に占める占有領域が左右の図柄が表示部に占める占有領域よりも大きい状態)で表示されると共に、３つの図柄の背後から放射状フラッシュによるフラッシュ演出が行われ、遊技者に対して大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示される可能性があることが示唆される。

【１８５２】

３つの図柄の仮停止表示状態が所定微小時間表示されてから、図１３４（６２）に示すように味方キャラクタＣ２が敵キャラクタＴに勝利したことを示す勝利確定演出が行われる。このとき、図１３４（６１）で示した図柄の表示態様が、「４４４」の縮小図柄ＺＧに切り替わって仮停止表示される図柄示唆演出ＺＳが行われる。勝利確定演出の後、（６３）「４４４」の縮小図柄ＺＧが拡大された表示態様に切り替わって仮停止表示される図柄示唆演出ＺＳが行われる。特殊図柄ＴＺは変動中である。

【１８５３】

図１３４（６４）に示すように、図１３４（６３）で示した「４４４」の図柄が所定微

小時間表示された後、表示部全体に青色のフラッシュＦＦが発光表示される場面転換演出ＢＴが行われると共に、演出ボタン１７を模したボタン画像が表示される。このとき、図１３４（６３）で示した図柄の表示態様が、「４４４」の縮小図柄ＺＧに切り替わって仮停止表示状態となる図柄示唆演出ＺＧが行われる。

【１８５４】

図１３５（６５）に示すように、演出ボタン１７が操作されると又は操作されずに操作有効期間が経過すると、表示部全体に銀色のエフェクトＥＦが発光表示される場面転換演出ＢＴが行われた後、（６６）図１３４（６４）で示した「４４４」の縮小図柄ＺＧが拡大されて装飾部７０ａ１を含む通常サイズの「４（鶏）４（鶏）４（鶏）」の表示態様に切り替わって仮停止表示状態となる図柄示唆演出ＺＧが行われ、更に、（６７）識別部７０ａ２の「４４４」が拡大されて装飾部７０ａ１の「鶏」よりも前側で強調表示されて大当たり図柄の組み合わせ表示態様が確定停止表示状態になることが示唆され（停止示唆演出ＴＳ）（図柄示唆演出ＺＳ）、（６８）通常大当たりを示す組み合わせ表示態様「４（鶏）４（鶏）４（鶏）」が確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄３８の識別部７０ａ２と同じ「４４４」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

【１８５５】

図１３５（６９）に示すように、図柄確定期間経過後、５Ｒ大当たり遊技が実行されることを示す「ＢＯＮＵＳ」の文字が表示されると共に、文字の背後から後光フラッシュＧＦが発光表示される。後光フラッシュは、文字の背後から放射状に広がる光条のある輪が赤色と青色とに交互に瞬間的に変化するように発光表示される。

【１８５６】

尚、図１３５（６６）で示した「４（鶏）４（鶏）４（鶏）」の表示態様が仮停止表示状態とされてから微小時間経過すると、図１３５（６７）、（６８）を行わずに、図柄が確定することを示唆する動画を表示してもよい。例えば、図１３５（７０）に示すように、通常大当たりに対応する大当たり遊技の種別を示唆する動画が表示される場面転換演出ＢＴ（停止示唆演出ＴＳ）が行われ、（６９）「ＢＯＮＵＳ」の文字が表示されると共に、文字の背後から後光フラッシュが発光表示され、特殊図柄ＴＺが「４４４」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

【１８５７】

図１３６は、昇格演出の表示態様を示すものである。

図１３６（７１）に示すように、図１３５（６１）で示した表示態様が所定微小時間表示されてから、通常大当たりから確変大当たりに昇格するか否かを報知する昇格演出（再抽選演出）が行われる。

この昇格演出では、３つの図柄が再度同一の図柄の組み合わせで同期変動して（例えば、演出図柄７０ａの識別部７０ａ２の全種類の数字を１周（「１」→「２」・・・・「９」→「１」という順番でスクロール表示）は必ず見せることが可能な所定時間同期変動して、３つの図柄が、通常大当りを示す組み合わせ表示態様及び確変大当りを示す組み合わせ表示態様の何れかで停止されるかを煽って確変大当りに昇格するか否かを示唆する昇格演出が行われる。

【１８５８】

昇格演出が行われているときに演出ボタン１７の操作を促す操作促進演出が表示され、確変大当たりに昇格したことを示唆する昇格成功演出が行われる場合、図１３６（７２）に示すように、演出ボタン１７が操作されると待機位置の可動部材７３が虹色の発光（ランプ示唆演出）を伴って進出位置に移動する役物演出ＹＳが行われると共に、表示部全体に虹フラッシュが表示されるフラッシュ演出ＥＦが行われて確変大当たりに昇格したことが報知される。このとき、縮小図柄ＺＧが確変大当りを示す組み合わせ表示態様「５５５」で仮停止表示される図柄示唆演出ＺＧが行われる。

【１８５９】

図１３６（７３）に示すように、進出位置に移動した可動部材７３が待機位置へ復帰すると、「５５５」の縮小図柄ＺＧが表示部からはみ出すぐらいのサイズに拡大された表示

態様に切り替わって仮停止表示される図柄示唆演出ＺＳが行われる。続いて（７４）表示部全体に金色のエフェクトが表示されるエフェクト演出による場面転換演出ＢＴが行われる。

【１８６０】

図１３７（７５）に示すように、拡大表示された図柄が通常の表示サイズに戻って、装飾部３８ａを含む「５（コアラ）５（コアラ）５（コアラ）」の表示態様に切り替わる図柄示唆演出ＺＳが行われ、続いて、（７６）識別部７０ａ２の「５５５」が拡大されて装飾部７０ａ１の「コアラ」よりも前側で強調表示されて大当たり図柄の組み合わせ表示態様が確定することが示唆され（停止示唆演出ＴＳ（図柄示唆演出ＺＳ）、（７７）確変大当たりを示す組み合わせ表示態様「５（コアラ）５（コアラ）５（コアラ）」（大当たり図柄Ｂ）が確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「５５５」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

【１８６１】

図１３７（７８）に示すように、図柄確定期間経過後、「ＢＩＧ ＢＯＮＵＳ」の文字が表示されると共に、文字の背後から後光フラッシュが発光表示されて、１０Ｒ大当たり遊技が行われることが報知される。後光フラッシュＧＦは、文字の背後から放射状に広がる光条のある輪が金色と銀色とに交互に瞬間的に変化するように発光表示される。

【１８６２】

尚、図１３７（７５）で示した「５（コアラ）５（コアラ）５（コアラ）」の表示態様が仮停止表示されてから微小時間経過すると、図１３７（７６）、（７７）を行わずに、キャラクタやセリフ表示による演出動画や大当たり遊技の種別を示唆する演出動画を表示してもよい。例えば、図１３７（７９）に示すように、大当たり遊技の種別を示唆する演出動画が表示されて、大当たり遊技の種別を表示することにより大当たり図柄が確定停止表示されることが示唆され（停止示唆演出ＴＳ）、（７８）１０Ｒ大当たり遊技が行われることを示す「ＢＩＧ ＢＯＮＵＳ」の文字が表示されると共に、文字の背後から後光フラッシュＧＦが発光表示され、特殊図柄ＴＺが「５５５」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

【１８６３】

このように、昇格演出は大当たりを示す組み合わせ表示態様が仮停止表示されてから停止示唆演出ＴＳが行われる前に実行され、即ち、停止示唆演出ＴＳが行われた後昇格演出は行われないので、停止示唆演出が行われるまでは遊技者に昇格演出が行われるか否かの期待感を持たせることが可能となる。

【１８６４】

尚、昇格演出を行わずに１０Ｒ大当たり遊技が行われることを示す組み合わせ表示態様（例えば、７（豚）７（豚）７（豚）（大当たり図柄Ａ））が確定停止表示される場合には、図１３４、図１３５で示した演出態様と同様の演出態様である。

【１８６５】

一方、図１３６（７１）で示した昇格演出が行われ、演出ボタン１７が操作されて確変大当たりに昇格しないことを示唆する昇格失敗演出が行われる場合、可動部材７３による役物演出ＹＳが行われず、図１３６（７５）に示すように、表示部からはみ出すぐらいのサイズに拡大された「４４４」の３つの図柄が仮停止表示される図柄示唆演出ＺＳが行われ、続いて、（７６）拡大表示された図柄が通常の表示サイズに戻って識別部７０ａ２のみの「４４４」の表示態様に切り替わって仮停止表示される図柄示唆演出ＺＧが行われ、以降、上述の図１３５（６６）～（７０）が行われる。

【１８６６】

このように、通常モードでの大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、リーチ表示による仮停止表示状態（又は大当たり図柄が仮停止表示、特殊図柄ＴＺの変動表示状態）の変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態となるまでに、共通する種類の示唆演出（図柄示唆演出、場面転換演出、エフェクト、フラッシュ）が複数回実行されるので、リーチ表示の仮停止状態（からこれらの示唆演出により

大当たりを示す演出図柄７０ａが確定停止表示されることを示唆することが可能であり、遊技者の大当たり当選に対する高揚感を高め得ることが可能となる。

【１８６７】

大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、３つの演出図柄７０ａが大当たりを示す組み合わせ表示態様で表示される図柄示唆演出は複数回行われるが、演出ボタン１７による役物示唆演出（図１３４（５７））や導光板２００によれば場面転換演出（図１３５（５９））は複数回行われず１回のみである。

【１８６８】

図１３８は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるＳＰＳＰリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

図１３８（８０）に示すように、図１３４（５５）で示したようにバトル終盤となり、味方キャラクタＣ２が敵キャラクタＴに対してパンチ攻撃を行って敵キャラクタＴを追い詰めたとき、図１３４（５６）で示したエフェクト演出による場面転換演出ＢＴが行われ後、形勢が逆転して味方キャラクタＣ２が敵キャラクタＴに倒され、味方キャラクタＣ２がバトルに敗北したことを示す敗北確定演出が行われる。このとき、３つの縮小図柄ＺＧがリーチハズレを示す組み合わせ表示態様「４５４」で仮停止表示される図柄示唆演出ＺＳが行われる。

【１８６９】

図１３８（８１）に示すように、敗北確定演出の後、場面転換演出ＢＴが行われる。場面転換演出ＢＴでは、所定のモチーフに関連するキャラクタが表示されると共に、キャラクタを囲むリング形状のエフェクトが発光表示される。場面転換演出ＢＴの後、（８２）リーチハズレを示す組み合わせ表示態様「４５４」の縮小図柄ＺＧの表示態様から、装飾部７０ａ１を含む「４（鶏）５（コアラ）４（鶏）」の通常サイズの表示状態に切り替わって仮停止表示される図柄示唆演出ＺＳが行われ、（８３）仮停止表示された表示態様が確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「４５４」の組み合わせ表示態様で停止表示される。尚、場面転換演出の直後にリーチハズレを示す組み合わせ表示態様「４（鶏）５（コアラ）４（鶏）」が確定停止表示されてもよい。

【１８７０】

図１３９は、確変遊技状態に対応した確変モードで実行されるノーマルハズレの変動演出パターンの表示態様およびノーマルリーチハズレの変動演出パターンの表示態様を示すものである。

例えば５Ｒ大当たり遊技が終了した後、図１３９（９１）に示すように、確変遊技状態に対応する確変モードに突入することを報知する「斬ＲＵＳＨ突入」の文字が表示されると共に、文字の背後から後光フラッシュが発光表示され、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像が表示され、更に、特殊図柄ＴＺが「５５５」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

【１８７１】

尚、例えば５Ｒ大当り遊技が終了した後、時短遊技状態で遊技が制御される場合、時短モードに突入することを報知する「チャンスタイム突入」の文字が表示されると共に、文字画像の背後から後光フラッシュが表示される。

【１８７２】

確変モード突入後、第２始動口４７に遊技球が連続して入賞し、３個の第２保留アイコンが第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示され、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに更に、第２保留数表示領域７０Ｆに保留数字「３」が表示され且つ第１保留数表示領域７０Ｅに保留数字「０」が表示された状態で、図示を省略するが、大当たりを示す組み合わせ表示態様「５（コアラ）５（コアラ）５（コアラ）」が表示されてから演出図柄３８の変動表示が開始されると共に、特殊図柄ＴＺの変動表示も開始される。

尚、確変モードでは、図１２８（２）等で示した演出図柄の変動開始を示唆する変動開始示唆演出は行われない、或いは、通常モードと同様に変動開始示唆演出を行ってもよい

。
【１８７３】
確変モードでの演出図柄７０ａの表示態様は、通常モードでの演出図柄７０ａの表示態様とは異なる。斬ＲＵＳＨ（図１２６（２）のＲＵＳＨ１に相当する）では、演出図柄７０ａが枠表示の装飾部７０ａ１と「１」～「９」の数字の識別部７０ａ２とで構成されている。図示を省略するが、図１２６（２）に示すＲＵＳＨ２が行われる場合には、「１」～「９」の数字の識別部７０ａ１だけの演出図柄７０ａが表示される。
【１８７４】
図１３９（９２）に示すように、演出図柄７０ａの変動開始に伴って、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されていた第２保留アイコンが当該変動アイコン表示領域７０Ｃにシフトして、当該変動アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコンＴＨが表示され、第２保留数表示領域７０Ｆの保留数字が「３」→「２」に減算される。
尚、確変モードでは、通常モードにおいて図柄変動表示開始時の変動開始動作は実行されない。或いは、確変モードで図柄の変動開始時に変動開始動作を行ってもよい。この場合、例えば、確定停止表示された演出図柄７０ａの識別部７０ａ２が発光表示するようにしてもよい。
【１８７５】
図１３９（９３）に示すように、３つの演出図柄３８の高速変動表示が短時間（２．０秒）行われた後、３つの演出図柄７０ａがノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様「６（枠）３（枠）２（枠）」で同時に仮停止表示されると、３つの演出図柄３８の識別部７０ａ２の「６３２」で一瞬炎エフェクトＥＦが表示される停止示唆演出ＴＳ（図柄示唆演出ＺＳ）が行われ、（９４）「６（枠）３（枠）２（枠）」の表示態様が確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「６３２」の組み合わせ表示態様で停止表示される。演出図柄７０ａが確定停止表示される図柄確定期間は、実行される変動演出パターンの種類や大当たりの判定結果にかかわらず同一時間（例えば０．５秒）に設定されている。
【１８７６】
図１３９（９５）に示すように、図柄確定期間が経過すると、３つの演出図柄７０ａの高速変動表示が所定時間行われた後、（９６）左側領域において「２（枠）」の演出図柄７０ａが仮停止表示され、続いて、（９７）右側領域において「２（枠）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されると、左右の演出図柄３８が同一の図柄で揃ったリーチ状態となり、（９８）仮停止表示された左右の「２（枠）」の表示サイズが拡大される（左右の「２（枠）」が表示部に占める占有領域が拡大される）移行演出ＭＥが行われてからノーマルリーチ演出ＮＥが行われる。左右の演出図柄３８を拡大表示することにより、リーチ状態が成立したことを遊技者に認識させることができる。
【１８７７】
図１３９（９９）に示すように、ノーマルリーチ演出ＮＥとして遊技者による演出ボタン１７の連押し操作に付随したレベルメータ表示によるメーター変化演出が行われる。この場合、操作有効期間中に連押し操作によりレベルメータのレベル値がＭＡＸに到達した場合にはチャレンジ成功で大当たりとなる一方で、ＭＡＸに到達しなかった場合にはチャレンジ失敗でハズレとなる。
【１８７８】
図１３９（１００）に示すように、演出ボタン１７が操作され或いは演出ボタン１７が操作されずに操作有効期間の経過後、チャレンジ失敗の場合、リーチハズレを示す組み合わせ表示態様「２（枠）５（枠）２（枠）」が仮停止表示されると、図１４０（１０１）に示すように表示部全体が一時的にブラックアウトされる場面転換演出ＢＴが行われ、（１０２）「２（枠）５（枠）２（枠）」の表示態様が確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「２５２」の組み合わせ表示態様で停止表示される。図柄確定期間（０．５秒）の経過後、（１０３）３つの演出図柄７０ａが高速変動表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺも変動表示を開始する。

【１８７９】
図示を省略するが、確変モードにおいてＳＰリーチハズレの変動演出パターンおよびＳＰＳＰリーチハズレの変動演出パターンに係る変動演出が行われる場合には、上述の図１３１（３６）、図１３２（３６Ａ）で示した場面転換演出ＢＴを経てリーチハズレを示す組み合わせ表示態様の演出図柄７０ａが確定停止表示される。
【１８８０】
図１４１、図１４２は、確変遊技状態に対応した確変モードで実行される大当たりの変動演出パターンの表示態様を示すものである。
図１４１（１１０）に示すように、図柄確定期間が経過すると、３つの演出図柄７０ａの高速変動表示が所定時間行われた後、（１１１）左側領域において「７（枠）」の演出図柄７０ａが仮停止表示され、続いて、（１１２）右側領域において「７（枠）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されると、左右の演出図柄７０ａが同一の図柄で揃ったリーチ状態となり、（１１３）仮停止表示された左右の「７（枠）」の表示サイズが拡大される（左右の「７（枠）」が表示部に占める占有領域が拡大される）移行演出ＭＥが行われてからＳＰリーチ及びＳＰＳＰリーチの何れかに移行することを示唆する所定の移行演出ＳＨが行われる。尚、ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出を経由してからＳＰＳＰリーチに移行する場合もある。
【１８８１】
図１４１（１１４）に示すように、移行演出ＳＨでは、表示部全体が一時的に白くなる（ホワイトアウト）ことにより、演出図柄７０ａの表示が薄くなって消失するような演出が行われる。移行演出ＳＨが行われることで遊技者はＳＰリーチ及びＳＰＳＰリーチの何れかに発展したことを認識することができる。
【１８８２】
更に、移行演出ＳＨでは、図１４１（１１５）に示すように左右の演出図柄７０ａが回転しながら表示部の左右上端部寄りの表示領域へ移動して装飾部７０ａ１「枠」が消去された識別部７０ａ２だけの「７」の縮小図柄ＺＧ(演出図柄７０ａ)に切り換わる演出が行われる。
【１８８３】
移行演出ＳＨの後、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図１４１（１１６）に示すようにＳＰＳＰリーチ演出ＳＳＥが行われ、ＳＰＳＰリーチ演出として、例えば、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」が印されたルーレットＲがＫ方向に回転して、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」の何れが選択されるかを煽る煽り演出が行われた後、演出ボタン１７の操作に応じて、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」の何れかが決定されるルーレット演出が行われる。そして、「Ａ」が決定された場合、大当たりとなるように設定されている。また、ルーレット演出が行われているとき、縮小図柄ＺＧがリーチ状態「７↓７」で仮停止表示される。
【１８８４】
図１４１（１１７）に示すように、虹色の「押せ！」の演出ボタン１７の操作を促す文字と演出ボタン１７の操作有効期間を示すゲージとを示す操作促進演出ＢＧが行われ、演出ボタン１７が操作されると、又は、演出ボタン１７が操作されずに操作有効期間経過が経過すると、ルーレットの回転速度が徐々に遅くなり、ルーレット上端側に「Ａ」が停止表示される選択決定演出が行われると、（１１８）識別部７０ａ２「７」のみによる確変大当たりを示す組み合わせ表示態様「７７７」が仮停止表示状態で表示される図柄示唆演出ＺＧが行われる。これら識別部７０ａ２のみの３つの図柄は、左右の図柄が左右上端部寄りの表示領域に縮小図柄ＺＧで仮停止表示され、中央の図柄が中央領域で左右の縮小図柄ＺＧよりも拡大された図柄で強調表示される。
【１８８５】
図１４１（１１９）に示すように、待機位置の可動部材７３が虹色の発光を伴って進出位置に移動すると共に、「成功」の文字と、文字の背後から後光フラッシュが表示されて、「成功」の文字が強調表示される。続いて、図１４２（１２０）に示すように、「７７７」の演出図柄７０ａが、表示部からはみ出すサイズに拡大された状態で仮停止表示され

て、確変大当たりであることが強調表示される。続いて、（１２１）表示部全体に金色のエフェクトが発光表示されるエフェクトＥＦによる場面転換演出ＢＴが行われる。

【１８８６】

続いて、図１４２（１２２）に示すように、確変モードで獲得した賞球数（「Ｔｏｔｏａｌ　１２００　ＧＥＴ」）が表示されると共に、賞球数表示の背後から後光フラッシュＨＦが表示されて、獲得した賞球数が強調表示される場面転換演出ＢＴが行われる。続いて、（１２３）３つの図柄が図１４２（１２０）で示した表示態様から通常サイズに切り替わり、装飾部７０ａを含む確変大当たりを示す組み合わせ表示態様「７（枠）７（枠）７（枠）」が仮停止表示されると、（１２４）３つの演出図柄３８の識別部７０ａ２の「７７７」で一瞬炎エフェクトＥＦが表示されて、（１２５）「７（枠）７（枠）７（枠）」の表示態様が確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「６３２」の組み合わせ表示態様で停止表示される。

【１８８７】

図１４２（１２６）に示すように、図柄確定期間経過後、１０Ｒ大当たり遊技が実行されることを示す「ＳＵＰＥＲ　ＢＯＮＵＳ」の文字が表示されると共に、その文字の背後から後光フラッシュが表示されて、「ＳＵＰＥＲ　ＢＯＮＵＳ」の文字が強調表示される。また、文字表示に合わせて、「スーパーボーナス」の音声が出力されると共に、ランプの発光体が点灯点滅動作を繰返し行う。

【１８８８】

このように、確変モードでの大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、リーチ表示による仮停止表示状態（又は大当たり図柄が仮停止表示、特殊図柄ＴＺの変動表示状態）の変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態となるまでに、共通する種類の示唆演出（図柄示唆演出、場面転換演出）が複数回実行されるので、これらの示唆演出により大当たりを示す演出図柄７０ａが確定停止表示されることを示唆することが可能であり、遊技者の大当たり当選に対する高揚感を高め得ることが可能となる。

【１８８９】

大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、３つの演出図柄７０ａが大当たりを示す組み合わせ表示態様で表示される図柄示唆演出は複数回行われるが、演出ボタン１７による役物示唆演出（図１４１（１１９））は複数回行われず１回のみである。

【１８９０】

また、大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、リーチ表示による仮停止表示状態（又は大当たり図柄が仮停止表示、特殊図柄ＴＺの変動表示状態）の変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態となるまでに、通常モードおよび確変モードの何れかの演出モードでも共通する種類の表示態様の図柄示唆演出が行われるが、導光板２００による場面転換演出や演出ボタン１７の演出動作による役物示唆演出は通常モードでは行われるが確変モードでは行われない、また、賞球獲得表示による場面転換演出は確変モードでは行わるが通常モードでは行われない。

【１８９１】

また、上記以外に、大当たりの変動演出パターンに係る変動演出では、リーチ表示による仮停止表示状態（又は大当たり図柄が仮停止表示、特殊図柄ＴＺの変動表示状態の変化可能表示状態から大当たりを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示状態となるまでに、通常モードおよび確変モードの何れかの演出モードでも図柄示唆演出や場面転換演出は行われるが、役物示唆演出は通常モードでは行われるが確変モードでは行われないようにしてもよい。確変遊技状態は確変遊技状態では、大当り当選確率が通常遊技状態よりも高く且つ第２始動口４７に遊技球が入賞し易い状態になるから第２特別図柄の大当り判定が次々と行われると共に、比較的短時間で次の大当りに当選なるから、役物示唆演出を行う必要性が低い。

【１８９２】

図１４３～図１４５は、通常遊技状態に対応した通常モードで実行されるノーマルハズ

レの変動演出パターンでの先読み予告の演出態様を示すものである。
先読み予告は、予告対象の特図変動表示に対応する変動演出が開始される前から１又は複数の特図変動表示に対応する変動演出に亘って大当たり当選する可能性があることを期待させる予告演出である。
【１８９３】
先読み予告は、記憶部に特図判定情報が記憶（保留記憶）されたときに、先読み予告を実行するための条件を満たし、且つ、先読み予告の実行の有無を判定する抽選で当選した場合に、記憶部に記憶されている最新の特図判定情報を先読み対象として行われる。先読み予告を実行するための条件として、例えば、記憶部に先読み対象を含む２個以上の特図判定情報が記憶され、且つ、先読み対象とされた特図判定情報よりも先に記憶された１又は複数の特図判定情報の中に大当りの特図判定情報が記憶されていないこと等が設定されている。
【１８９４】
先読み予告を実行するための条件を満たした場合には、先読み予告実行判定テーブル(図示略)を用いて、先読み予告の実行の有無が判定（決定）される。先読み予告実行判定テーブルには、事前判定処理のときに予告決定用乱数(0～99)から取得した先読み予告決定用乱数値と比較される決定値であって、先読み予告の実行の有無を決定するための決定値が、保留記憶数毎に予め割り当てられている。
【１８９５】
先読み予告の実行率は、保留記憶数に応じて異なる。例えば、保留記憶数が４個のときに、該４個目の保留となる特図判定情報を先読み対象とする場合には実行率が60%、保留記憶数が３個のときに、該３個目の保留となる特図判定情報を先読み対象とする場合には実行率が30%、保留記憶数が２個のときに、該２個目の保留となる特図判定情報を先読み対象とする場合には実行率が3%、に設定されている。つまり、特図判定情報の保留記憶数が多い程、先読み予告の実行率が高くなるように設定されている。先読み予告による演出が長い期間に亘って行われることで、先読み対象の変動演出が行われるまでに遊技者の大当り期待感や高揚感を高めることが可能となる。
【１８９６】
先読み予告には、連続予告演出と保留アイコン変化予告演出とがある。連続予告演出として、先読み対象の変動演出を含む１又は複数の変動演出において、可動部材７３，７４による役物演出、先読み対象の変動演出よりも前の１又は複数のハズレ変動演出に亘って所定の規則性を持った配列で３つの演出図柄を停止表示させるチャンス目予告演出、先読み対象の変動演出を含む１又は複数のハズレの変動演出に亘ってエフェクトを表示するエフェクト演出、枠用照明装置１０の装飾ランプ(ＬＥＤ)や盤用照明装置７６の装飾ランプ(ＬＥＤ)が通常の点灯パターンとは異なる先読み専用の点灯パターンで所定時間点灯する発光演出、先読み予告専用の楽曲（ＢＧＭ）、効果音やセリフ等のＳＥ（サウンドエフェクト）を音声出力装置９（スピーカ）から出力させる音声演出などを実行可能となっている。
【１８９７】
図１４３に示すように、通常モードにおいて、３個目の第１保留記憶を先読み対象とする先読み予告が行われる場合、３個目の第１保留アイコンが、「◎」のＣＤアイコン（通常アイコン）よりも大当たり当選期待度高い「★」の特別アイコンで表示される（保留アイコン変化予告演出）と共に、報知音が０．５秒間発生する。遊技者は、保留アイコンが特別アイコンで表示されることにより、遊技者に大当たり当選期待度の高い変動演出が行われることを期待させることができる。
【１８９８】
図１４３（１３１）に示すように、３つの演出図柄７０ａがノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様「２（犬）１（猫）６（虎）」で所定時間確定停止表示され、特殊図柄ＴＺが演出図柄３８の識別部７０ａ２と同じ「２１６」の組み合わせで停止表示されている。

【１８９９】
図１４３（１３２）に示すように、図柄確定期間(例えば０．５秒)が経過すると、確定停止表示された「２(犬)１（猫）６(虎)」の３つの演出図柄７０ａの装飾部７０ａ１の「犬、猫、虎」の顔が拡大されると共に、「犬、猫、虎」の目が変化する変動開始動作が行われ、確定停止された演出図柄７０ａの表示態様とは異なる表示態様により特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示が開始されることが示唆される。
【１９００】
図１４３（１３３）に示すように３つの演出図柄７０ａの変動表示が開始されるときに、待機位置の可動演出部材７３が青色の発光を伴って進出位置に移動するチャンス演出ＣＡが行われ、当該変動演出以降の変動演出で大当たりとなる可能性があることが示唆される。３つの演出図柄７０ａが高速変動表示を所定時間行った後、（１３４）左側領域において「１（猫）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されるときに識別部７０ａ２「１」が一瞬拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行ってから（１３５）「１（猫）」の演出図柄７０ａが仮停止表示状態となる。
【１９０１】
次に、図１４３（１３６）に示すように右側領域において「４（鶏）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されるときに識別部７０ａ２「４」が一瞬拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行ってから（１３７）「４（鶏）」の演出図柄７０ａが仮停止表示状態となる。
【１９０２】
次に、図１４３（１３８）に示すように中央領域において「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されると、３つの演出図柄７０ａがノーマルハズレの第１チャンス目（図１２３（１）参照）を示す組み合わせ表示態様「１（猫）２（犬）４（鶏）」となり、識別部７０ａ２「１２４」が一瞬拡大される停止示唆演出ＴＳおよび一瞬火炎発光する変化動作するチャンス演出ＣＡを行ってから、（１３９）３つの演出図柄７０ａがノーマルハズレの第１チャンス目を示す組み合わせ表示態様「１（猫）２（犬）４（鶏）」で確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「１２４」の組み合わせで停止表示される。特殊図柄ＴＺについては停止示唆演出ＴＳが行われずに停止表示される。
【１９０３】
次に、図１４３（１４０）に示すように、図柄確定期間経過後、確定停止表示された「１（猫）２（犬）４(鶏)」の３つの演出図柄７０ａの装飾部７０ａ１の「猫、犬、鶏」の顔が拡大されると共に、「猫、犬、鶏」の目が変化する変動開始動作(変動開始示唆演出ＨＳ）が行われて、演出図柄７０ａの変動表示が開始される。
【１９０４】
図１４４（１４１）に示すように、３つの演出図柄７０ａの変動表示が開始されるときに、表示部全体に閃光エフェクトＥＦが発光表示されるチャンス演出ＣＡが行われ、当該変動演出以降の変動演出で大当たり当選期待度が高い変動演出が行われる可能性があることが示唆される。３つの演出図柄７０ａが高速変動表示を所定時間行った後、（１４２）左側領域において「１（猫）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されるときに識別部７０ａ２「１」が一瞬拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行ってから（１４３）「１（猫）」の演出図柄７０ａが仮停止表示状態となる。
【１９０５】
次に、図１４４（１４４）に示すように右側領域において「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されるときに識別部７０ａ２「２」が一瞬拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行ってから（１４５）「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示状態となる。
【１９０６】
図１４４（１４６）中央領域において「７（豚）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されて、３つの演出図柄７０ａがノーマルハズレの第２チャンス目（図１２３（１）参照）を

示す組み合わせ表示態様「１（猫）７（豚）２（犬）」となると、識別部７０ａ２「１７２」が一瞬拡大される停止示唆演出ＴＳおよび一瞬火炎発光する変化動作するチャンス演出ＣＡを行われ、（１４７）３つの演出図柄７０ａが第２チャンス目を示す組み合わせ表示態様「１（猫）７（豚）２（犬）」で確定停止表示されると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａの識別部７０ａ２と同じ「１７２」の組み合わせで停止表示される。特殊図柄ＴＺについては停止示唆演出ＴＳが行われずに停止表示される。

【１９０７】

次に、図１４４（１４８）に示すように、図柄確定期間経過後、確定停止表示された「１（猫）２（犬）４(鶏)」の３つの演出図柄７０ａの装飾部７０ａ１の「猫、犬、鶏」の顔が拡大されると共に、「猫、犬、鶏」の目が変化する変動開始動作(変動開始示唆演出ＨＳ）が行われて、先読み対象の変動演出が行われる。

【１９０８】

図１４５（１４９）に示すように、先読み対象の変動演出において演出図柄７０ａの変動表示が開始されると、（１５０）右側領域において「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されるときに識別部７０ａ２「２」が一瞬拡大されて装飾部７０ａ１よりも強調される表示態様に変化する図柄変化動作を行ってから（１５１）「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示状態となる。

【１９０９】

次に、図１４５（１５２）に示すように、右側領域に「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示されるか否かを煽ってリーチ成立又はリーチ不成立を示唆するリーチ煽り演出ＲＡが行われる。リーチ煽り演出ＲＡでは、所定もモチーフに関連したキャラクタが登場して、このキャラクタが右側領域で一旦仮停止表示された「１（猫）」の演出図柄７０ａに対してキック攻撃を行い、該キック攻撃によって「１（猫）」の演出図柄７０ａが破壊されて、「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示する可能性があることを煽る演出が行われる。このリーチ煽り演出により、リーチ状態になるか否かに対する遊技者の期待感を盛り上げることが可能となる。

【１９１０】

図１４５（１５３）に示すように、リーチ煽り演出ＲＡにおいて、最終的に、「１（猫）」の演出図柄７０ａが破壊されないと、「１（猫）」がそのまま仮停止表示されて、以降、ノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様（例えば、「２（犬）３（兎）１（猫）」）が確定停止表示される。

【１９１１】

一方、図１４５（１５４）に示すように、リーチ煽り演出において、最終的に、「２（犬）」の演出図柄７０ａが破壊されて、「２（犬）」の演出図柄７０ａが仮停止表示し、リーチ状態となる。その後、図１２９（１６）、図１３０で示した演出態様と同様の演出態様が行われ、最終的に、リーチハズレを示す組み合わせ表示態様（例えば、「２（犬）１（猫）２（犬）」が確定停止表示される。

【１９１２】

このように、通常モードにおいて予告対象の変動演出が開始される前から１又は複数の変動演出に亘ってチャンス目表示、可動部材７３の演出動作およびエフェクト表示によるチャンス演出を行うことにより予告対象の変動演出で大当たり当選する可能性があることを期待させることができる。

また、予告対象の変動演出が開始される前のチャンス目が確定停止表示されるノーマルハズレの変動演出パターンに係る変動演出では、図柄示唆演出ＺＳは行われるが、場面転換演出ＢＴは行われない。つまり、チャンス目が確定停止表示されるノーマルハズレの変動演出パターンに係る変動演出よりもＳＰ／ＳＰＳＰリーチハズレの変動パターンに係る変動演出の方が場面転換演出ＢＴが実行され易い。

【１９１３】

また、先読み対象の変動演出においてリーチ煽り演出を行われ、３つの演出図柄７０ａがリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示されるときとノーマルハズレを

示す組み合わせ表示態様で確定停止表示されるときとがある。
【１９１４】
確変モードにおいても、通常モードと同様に、予告対象の変動演出が開始される前から実行される１又は複数の変動演出に亘ってチャンス演出が行われる。
ここで、確変遊技状態では、大当り当選確率が通常遊技状態よりも高く且つ第２始動口４７に遊技球が入賞し易い状態になるから第２特別図柄の大当り判定が次々と行われると共に、比較的短時間で次の大当りに当選なる。そのため、予告対象の変動演出が開始される前から１又は複数の変動演出でチャンス演出は行われるが、確変モードの方が通常モードよりもチャンス演出を行って予告対象の変動演出においてノーマルハズレになり易い。
【１９１５】
また、確変モードでも予告対象の変動演出においてリーチ煽り演出が行われて３つの演出図柄７０ａがリーチハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示されるときとノーマルハズレを示す組み合わせ表示態様で確定停止表示されるときとがある。
【１９１６】
確変モードで予告対象の変動演出においてリーチ煽り演出が行われた場合、ノーマルハズレよりもリーチハズレになり易い。上述のとおり、確変遊技状態では第２特別図柄の大当り判定が次々と行われると共に、比較的短時間で次の大当りに当選なるため、予告対象の変動演出においてリーチ煽り演出を行ってからノーマルハズレになると遊技者に不快感を与えることになる。
【１９１７】
尚、上記の説明では、予告対象の変動演出においてリーチ煽り演出が行われたが、予告対象の変動演出が開始される前から実行される１又は複数の変動演出に亘ってリーチ煽り演出を行ってもよい。
確変モードでは、予告対象の変動演出が開始される前から実行される１又は複数の変動演出に亘ってリーチ煽り演出が行われた場合、予告対象の変動演出においてノーマルハズレになり易い。
【１９１８】
◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第１モード（通常）と第２モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を実行可能であり、前記所定演出は、種類の異なる複数の所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を含み、前記第１モード(通常)および前記第２モード(確変)の何れのモードで遊技が制御されていても、前記特別表示態様(当たり)が表示される場合に、前記複数の所定演出のうち共通する種類（３図柄揃い）の所定演出を実行可能である。
【１９１９】
◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示

態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第１モード（通常）と第２モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を実行可能であり、前記所定演出は、種類の異なる複数の所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を含み、前記第１モード(通常)および前記第２モード(確変)の何れのモードで遊技が制御されていても、前記特別表示態様(当たり)が表示される場合に、前記複数の所定演出のうち異なる種類の所定演出（役物作動と３図柄揃い）を実行可能である。

【１９２０】

◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第１モード（通常）と第２モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を実行可能であり、前記所定演出は、種類の異なる複数の所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を含み、前記第１モード(通常)で遊技が制御されているとき、前記特別表示態様(当たり)が表示される場合に、前記複数の所定演出のうち共通する種類の所定演出（３図柄揃い）を複数回（２回）実行可能である。

【１９２１】

◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第１モード（通常）と第２モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第

２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を実行可能であり、前記所定演出は、種類の異なる複数の所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を含み、前記第２モード(確変)で遊技が制御されているとき、前記特別表示態様(当たり)が表示される場合に、前記複数の所定演出のうち共通する種類の所定演出（３図柄揃い）を複数回（２回）実行可能である。

【１９２２】

◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第１モード（通常）と第２モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を実行可能であり、前記所定演出は、種類の異なる複数の所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を含み、前記第１モード(通常)および前記第２モード(確変)の何れのモードで遊技が制御されていても、前記特別表示態様(当たり)が表示される場合に、前記複数の所定演出のうち何れのモードでも共通する種類の所定演出(３図柄揃い)と、一方のモードでしか実行されない種類の所定演出(導光板／賞球獲得表示)とを実行可能である。

【１９２３】

◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行い、前記判定の結果に応じて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、前記判定が行われる前に特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記事前判定結果に基づいて前記特別遊技の実行を期待させるチャンス演出(同色チャンス目、役物作動、エフェクト)を実行可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（外れ）との何れで表示される場合であっても、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（フラッシュ、場面転換演出）を実行可能であり、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が前記非特別表示態様(ハズレ)で表示される場合、種類の異なる複数の前記所定演出のうち第１演出(場面転換演出)を実行可能であり、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄を、前記チャンス演出が実行されて第１図柄組み合わせ(バラハズレ)にて表示する場合と、前記第１図柄組み合わせとは

異なる第２図柄組み合わせ(リーチハズレ)にて表示する場合とでは、前記第１図柄組み合わせ(バラハズレ)を表示する場合よりも前記第２図柄組み合わせ(リーチハズレ)を表示する場合の方が前記第１演出(場面転換演出)を実行し易い。

【１９２４】

◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、　前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第１モード（通常）と第２モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（ホワイトアウト、ブラックアウト、フラッシュ、場面転換演出）を実行可能であり、前記第１モード（通常）で遊技が制御されているとき、前記第２態様(停止表示態様)で変動表示される図柄が前記非特別表示態様（ハズレ）で表示される場合、前記所定演出として、第１演出（場面転換演出)を実行可能であり、前記非特別表示態様(ハズレ)で表示される図柄を、第１図柄組み合わせ(バラハズレ）にて表示する場合と、前記第１図柄組み合わせとは異なる第２図柄組み合わせ（リーチハズレ）にて表示する場合とでは、前記第１図柄組み合わせ（バラハズレ）を表示する場合よりも前記第２図柄組み合わせ（リーチハズレ）を表示する場合の方が前記第１演出(場面転換演出)を実行し易い。

【１９２５】

◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第１モード（通常）と第２モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（ホワイトアウト、ブラックアウト、フラッシュ、場面転換演出）を実行可能であり、前記第２モード（確変）で遊技が制御されているとき、前記第２態様(停止表示態様)で変動表示される図柄が前記非特別表示態様（ハズレ）で表示される場合、前記所定演出として、第１演出（場面転換演出)を実行可能であり、前記非特別表示態様(ハズレ)で表示される図柄を、第１図柄組み合わせ(バラハズレ）にて表示する場合と、前記第１図柄組み合わせとは異なる第２図柄組み合わせ（リーチハズレ）にて表示する場合とでは、前記第１図柄組み合わせ（バラハズレ）を表示する場合よりも前記第２図柄組み合わせ（リーチハズレ）を表示する場合の方が前記第１演出(場面転換演出)を実行し易い。

【１９２６】

◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第１モード（通常）と第２モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記特別遊技は、第１特別遊技(５Ｒ)と前記第１特別遊技よりも有利度合いが高い第２特別遊技(１０Ｒ)とを含む複数の特別遊技を有し、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を実行可能であり、前記特別表示態様（当たり）が前記第２特別遊技(１０Ｒ)を実行することを示す図柄組み合わせにて表示される場合に、前記第２モード（確変）で遊技が制御されている場合よりも前記第１モード(通常)で遊技が制御されている場合の方が、種類の異なる複数の前記所定演出のうち第１演出(役物演出、昇格演出)を実行し易い。

【１９２７】

◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段と、第１モード（通常）と第２モード（確変）とを含む複数のモードのうち何れかのモードで遊技を制御可能なモード制御手段とを備え、前記特別遊技は、第１特別遊技(５Ｒ)と前記第１特別遊技よりも有利度合いが高い第２特別遊技(１０Ｒ)とを含む複数の特別遊技を有し、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ、キャラの動き、３図柄揃い）を実行可能であり、前記特別表示態様（当たり）が前記第１特別遊技(５Ｒ)を実行することを示す図柄組み合わせにて表示される場合に、前記第２モード（確変）で遊技が制御されている場合よりも前記第１モード(通常)で遊技が制御されている場合の方が、種類の異なる複数の前記所定演出のうち第１演出(役物演出、昇格演出)を実行し易い。

【１９２８】

◆本実施形態の遊技機１によれば、始動条件の成立に基づいて複数列の図柄の変動表示を行い、前記変動表示の結果が予め定められた特別表示結果になると遊技者に有利な特別遊技を実行することが可能な遊技機において、前記図柄を、視認し難い第１態様（変動表示態様）と前記第１態様よりも視認し易い第２態様（停止表示態様）とのいずれかの態様で変動表示可能な表示制御手段を備え、前記表示制御手段は、前記図柄を前記第１態様（変動表示態様）にて変動表示させた後に、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示させ、前記第２態様（停止表示態様）にて変動表示される図柄を、変化可能な変化可能表示状態（小図柄による変動表示状態、リーチ表示による仮停止表示状態、３図柄が揃った状態

の揺れ表示状態を含む）から確定停止表示状態とすることが可能であり、前記特別表示結果となる特別表示態様（当たり）と前記特別表示結果とならない非特別表示態様（ハズレ）との何れで表示される場合であっても、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が変化可能表示状態から確定停止表示状態とされるにあたって所定演出（役物作動、エフェクト、図柄拡大／縮小／回転等、アイキャッチ(ＩＣ)、キャラの動き、３図柄揃い）を実行可能であり、前記第２態様（停止表示態様）で変動表示される図柄が、前記特別表示態様（当たり）で表示される場合と前記非特別表示態様（ハズレ）で表示される場合とで、前記所定演出の演出態様が異なる。

【１９２９】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合）

次に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合について説明する。演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合とは、例えば、主制御基板１１０と演出制御基板１３０との間を繋ぐコマンド線の断線、半断線又はコネクタ抜けなどに起因するコマンドの未受信や、ノイズ又は半断線などよるコマンド化けに起因するコマンドの異常受信などの通信異常が考えられる。なお、以下の説明では、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない所定状態が生じたときを、図中において「×」で表現している。そして、最初にコマンドを正常に受信できない所定状態が生じたときからコマンドを正常に受信できる前までの所定期間において、同種及び／又は異種のコマンドを1個あるいは複数個正常に受信できない場合がある。また、図中においてコマンドを「ｃｄ」と表記している。

【１９３０】

なお、通常遊技状態において第１画像表示装置７０に表示される演出図柄７０ａは、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像ＣＧ、キャラクタの一部である棒状画像ＳＧおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されているものとする。また、特定遊技状態において第１画像表示装置７０に表示される演出図柄７０ａは、数字部（識別文字）からなる識別部のみで構成されているものとする。

【１９３１】

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。

【１９３２】

なお、所定の検出センサ（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）のコネクタ抜けの場合には、即座に異常報知（エラー報知）を行うようになっている。これに対して、主制御基板１１０と演出制御基板１３０との間で通信を行うためのコマンド線のコネクタ抜け等によるコマンド異常の場合には、異常報知は行わないようになっている。

【１９３３】

以下の具体例では、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合について説明するが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは通常遊技状態と同様となる。

【１９３４】

具体的には、第１保留数、第１特別図柄記憶指定コマンド、第１特別図柄、第１特別図柄表示器６０、第１特別図柄保留表示器６３、サブ第１変動表示器８１、サブ第１保留表示器８３、第１保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄、第１始動口４５の各々を、第２保留数、第２特別図柄記憶指定コマンド、第２特別図柄、第２特別図柄表示器６１、第２特別図柄保留表示器６４、サブ第２変動表示器８２、サブ第２保留表示器８４、第２保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄、第２始動口４７に読み替えればよい。

【１９３５】
（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１４６及び図１４７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１４６は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１４７（ａ）～（ｊ）は、図１４６のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。
【１９３６】
まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器６０で開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第1特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【１９３７】
このとき、変動中ＢＧＭが出力されたまま、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字（数字情報）が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での特別図柄（特に区別する場合は第１ランプ図柄という。）の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する。
【１９３８】
なお、第１特別図柄保留表示器６３では、ＬＥＤの点灯・消灯・点滅によって、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１（保留記憶）を表示している。第１ランプ図柄の変動表示は、サブ第１変動表示器８１のＬＥＤが点滅することで行われる。また、サブ第１保留表示器８３では、ＬＥＤの点灯・消灯・点滅によって、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１（保留記憶を表示している。
【１９３９】
次に、Ｐ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。
【１９４０】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２に１つの保留アイコンＴ１２が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図１４７（ａ）参照）。
【１９４１】
その後、Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加

え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１４７（ｂ）参照）。

【１９４２】

そして、Ｐ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【１９４３】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図１４７（ｃ）参照）、サブ第１変動表示器８１において第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【１９４４】

次に、Ｐ４タイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器６０において開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１９４５】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での１ランプ図柄の変動表示が開始される。また、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図１４７（ｄ）参照）。

【１９４６】

その後、Ｐ５タイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１４７（ｅ）参照）。

【１９４７】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１４７（ｆ）参照）。

【１９４８】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄が第１特別図柄表示器６０においてハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部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。

【１９４９】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、サブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１４７（ｆ）参照）。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。

【１９５０】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が第１特別図柄表示器６０で開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１９５１】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＨとして表示される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａが停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１４７（ｇ）参照）。

【１９５２】

そして、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１保留表示器８３での第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図１４７（ｇ）参照）。

【１９５３】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１４７（ｈ）参照）。

【１９５４】

次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「３６５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を継続している（図１４７（ｉ）参照）。

【１９５５】

その後、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【１９５６】
このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、サブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１４７（ｉ）参照）。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。
【１９５７】
このとき、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」であると共に、特別図柄の停止時間が経過しても（Ｐ８の変動開始から所定時間を経過しても）、演出図柄７０ａの仮停止表示が継続される（図１４７（ｊ）参照）。更に、特殊図柄ＴＺ及び第１ランプ図柄の変動を継続するようにしてもよい。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。このように、Ｐ８の変動開始から所定時間を経過しても第１画像表示装置７０において客待ちデモ演出（所定演出）が行われていない。
【１９５８】
主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」である状態で、演出図柄７０ａ（特別図柄）の変動開始から所定時間を経過して後に実行される所定演出としては、客待ちデモ演出に限らず、音量や画像表示装置などの輝度の調節などの調節案内演出や、遊技の操作に関する案内演出や、その他の演出であってもよい。この場合、客待ちデモ演出以外の演出を実行してから、客待ちデモ演出を実行してもよい。このように、所定演出は、仮停止又は本停止している演出図柄７０ａが次の変動演出が開始されるまでに実行される演出を含む。なお、所定演出は、客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）により実行されることに限らず、その他のコマンドやタイマーによる時間等によって実行してもよい。
【１９５９】
このように、図１４６～図１４７に示した具体例１によれば、演出図柄７０ａの変動演出が行われている状態で演出制御部１３０ｍにおいてコマンドが正常に受信されない所定状態が発生した場合、変動演出が終了した演出図柄７０ａを揺動状態で表示可能である共に、変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄７０ａの揺動状態を継続させて、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避して、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１９６０】
その後、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍで変動演出を終了するための処理が行われる。
【１９６１】
この場合、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）されると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【１９６２】
なお、Ｐ７のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信された

コマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【１９６３】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例２）

図１４８及び図１４９を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例２について説明する。図１４８は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１４９（ａ）～（ｉ）は、図１４８のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【１９６４】

まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１９６５】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

【１９６６】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「４」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となるこのタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。なお、具体例２では、Ｐ１のタイミングの入賞による第1保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行される。以下の説明では、先読み演出の基準となる保留記憶を、ターゲット保留記憶をいう場合がある。

【１９６７】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図１４９（ａ）参照）。

【１９６８】

その後、Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ

動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴおよび当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１４９（ｂ）参照）。

【１９６９】

そして、Ｐ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【１９７０】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図１４９（ｃ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【１９７１】

次に、Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となるこのタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１９７２】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１４９（ｄ）参照）。

【１９７３】

その後、Ｐ５のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１４９（ｅ）参照）。

【１９７４】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１４９（ｆ）参照）。

【１９７５】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部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。

【１９７６】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示が継続する。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて、先読みゾーン演出が継続して実行される（図１４９（ｇ）参照）。

【１９７７】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」になることを除いて、図１４９（ｇ）の状態が維持される。

【１９７８】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１４９（ｇ）の状態が維持される。

【１９７９】

次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１９８０】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている余剰分の保留アイコンＴ１が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１４９（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「２」である場合、保留アイコンＴ１３を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から７０Ｂ２にシフト表示する

ことなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から消去される。このとき、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態にある。

【１９８１】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１４９（ｈ）参照）。

【１９８２】

なお、余剰分の保留アイコンＴ１を消去して必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンＴ１をそのまま残存させて必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させてもよい。

【１９８３】

その後、Ｐ１１のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１４９（ｉ）参照）。ここで、具体例２では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

【１９８４】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できている場合には、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が実行され（図１４９（ｉ）参照）、演出図柄７０ａが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【１９８５】

図１４９－１に示す変形例のように、Ｐ１０のタイミングで主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）を継続して実行せず、先読みゾーン演出を終了するようにしてもよい。先読みゾーン演出を継続して実行しない場合、Ｐ１０のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モードＡ背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。

【１９８６】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例３）

図１４８及び図１５０を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例３について説明する。図１４８は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１５０（ａ）～（ｉ）は、図１４８のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【１９８７】

なお、図１５０の具体例３は、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出を実行すると共に、アイコン変化演出を実行する点で、図１４９の具体例２と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【１９８８】

Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記

憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１９８９】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図１５０（ｄ）参照）。

【１９９０】

また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)が表示されると共に（図１５０（ｄ）参照）、エフェクト効果音が出力される。

【１９９１】

その後、Ｐ５のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了するとエフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている３番目の保留アイコンＴ１３が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５０（ｅ）参照）。

【１９９２】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１５０（ｆ）参照）。

【１９９３】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【１９９４】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺ら

ぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続する（図１５０（ｇ）参照）。

【１９９５】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。この際、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が継続して実行されて、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１５０（ｇ）の状態が維持される。

【１９９６】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１５０（ｇ）の状態が維持される。

【１９９７】

なお、Ｐ８及びＰ９のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

【１９９８】

次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【１９９９】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１３が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１５０（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「２」である場合、保留アイコンＴ１３を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から７０Ｂ２にシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から消去される。

【２０００】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、特殊図柄ＴＺお

よび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１５０（ｈ）参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

【２００１】

その後、Ｐ１１のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、エフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている１番目の保留アイコンＴ１１が変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５０（ｉ）参照）。

【２００２】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄７０ａが高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例３では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

【２００３】

図１５０－１に示す変形例のように、Ｐ１０のタイミングで主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、Ｐ１０のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出を消去し、モードＡ背景だけなどの、先読みエフェクト演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンＴ１が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様（ＣＤ）に変更される。

【２００４】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例４）

図１４８及び図１５１を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例４について説明する。図１４８は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１５１（ａ）～（ｉ）は、図１４８のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２００５】

なお、図１５１の具体例４は、先読み予告演出としてのアイコン変化演出が第１画像表示装置７０で実行されると共に、先読み予告演出としての第１可動部材７３による演出（動作演出及び発光演出）が実行される点で、図１５０の具体例３と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。なお、具体例３では、先読みエフェクト演出も実行可能になっているが、具体例２と同様であるので説明を省略

している。
【２００６】
次に、Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２００７】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図１５１（ｄ）参照）。
【２００８】
また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第１可動部材７３による演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第１画像表示装置７０の上側に設置された第１可動部材７３が動作すると共に図１５１（ｄ）参照）、第１可動部材７３が発光する。なお、第１可動部材７３による先読み予告演出は、演出図柄７０ａのリーチ演出前の期間において、演出図柄７０ａの複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能になっている。変動演出の一部期間とは、変動演出の開始から変動演出の停止（仮停止又は本停止）までの変動演出期間において、例えば、変動演出開始時のタイミングで第1可動部材７３が所定回数動作する先読み演出を実行したり、変動演出の最中のタイミングで第1可動部材７３が所定回数動作する先読み演出を実行したり、変動演出終了時のタイミングで第1可動部材７３が所定回数動作する先読み演出を実行したりするなど、様々な時期に先読み演出を実行可能である。そして、本具体例では、変動演出期間の一部期間で実行される先読み演出が、２以上の変動演出において実行することを予定している場合である。
【２００９】
その後、Ｐ５のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了すると、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている３番目の保留アイコンＴ１３が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５１（ｅ）参照）。また、第１可動部材７３による先読み予告演出が継続して実行されている。
【２０１０】
そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１５１（ｆ）参照）。

【２０１１】
次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【２０１２】
このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続する（図１５１（ｇ）参照）。
【２０１３】
その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１可動部材７３による先読み予告演出が実行されずに、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１５１（ｇ）の状態が維持される。
【２０１４】
そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１５１（ｇ）の状態が維持される。
【２０１５】
なお、Ｐ８及びＰ９のタイミングにおいて、第１可動部材７３の動作による先読み予告演出（第１可動部材７３の動作演出及び発光演出）を、継続して実行してもよい。
【２０１６】
次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２０１７】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２

」を経ないで、「３」から直接「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている余剰分の保留アイコンＴ３が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１５１（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「２」である場合、保留アイコンＴ１３を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から７０Ｂ２にシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から消去する。

【２０１８】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１可動部材７３による先読み予告演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って第１可動部材７３の動作演出及び発光演出が実行されると共に、効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１５１（ｈ）参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、第１可動部材７３の動作による先読み予告演出及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

【２０１９】

その後、Ｐ１１のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、第１可動部材７３による先読み予告演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている１番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５１（ｉ）参照）。

【２０２０】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても第１可動部材７３による先読み予告演出及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄７０ａが高速でスクロールするタイミングで先読み予告演出が終了し、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンＴＨが消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例４では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

【２０２１】

図１５１－１に示す変形例のように、Ｐ１０のタイミングで主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読み予告演出（第１可動部材７３の動作演出や発光演出）を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、Ｐ１０のタイミングにおいて、先読み予告演出の実行を停止し、モードＡ背景だけなどの、先読み予告演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンＴ１が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様（ＣＤ）に変更される。更に第１可動部材７３等による先読み演出も実行されない。

【２０２２】

図１４８～図１５１に示した具体例２～４によれば、Ｐ７～Ｐ９のタイミングにおいて

、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２０２３】

図１４８～図１５１に示した具体例２～４によれば、Ｐ１０のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「１」となる場合について説明したが、第１保留数Ｕ１が「４」から「２」となる場合、及び、第１保留数Ｕ１が「２」から「０」になる場合、つまり、主制御部１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「２」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２０２４】

図１４８～図１５１に示した具体例２～４では、Ｐ７のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、Ｐ１０のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例２～４では、所定期間において、演出図柄７０ａの変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄７０ａを仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄７０ａを仮停止状態で保つことが可能になっている。

【２０２５】

このように、図１４８～図１５１に示した具体例２～４によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば１番目～２番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２０２６】

また、図１４８～図１５１に示した具体例２～４によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２０２７】

また、図１４８～図１５１に示した具体例２～４によれば、サブ第１保留表示器８３や第１保留数表示領域７０Ｅにおいて、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留数を表示することなく所定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。

【２０２８】

（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１５２及び図１５３を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない

場合の具体例５について説明する。図１５２は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１５３（ａ）～（ｉ）は、図１５２のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２０２９】

まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２０３０】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺ及びサブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

【２０３１】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「４」に増加する。この際、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。なお、具体例５では、Ｐ１のタイミングの入賞による保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行される。以下の説明では、先読み演出の基準となる保留記憶を、ターゲット保留記憶をいう場合がある。

【２０３２】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ４に１つの保留アイコンＴ１４が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図１５３（ａ）参照）。

【２０３３】

その後、Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１～Ｔ４および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５３（ｂ）参照）。

【２０３４】

そして、Ｐ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制

御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２０３５】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図１５３（ｃ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【２０３６】

次に、Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２０３７】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１５３（ｄ）参照）。

【２０３８】

その後、Ｐ５のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５３（ｅ）参照）。

【２０３９】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１５３（ｆ）参照）。

【２０４０】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２０４１】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第

１ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続して実行される（図１５３（ｇ）参照）。

【２０４２】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」になることを除いて、図１５３（ｇ）の状態が維持される。

【２０４３】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１５３（ｇ）の状態が維持される。

【２０４４】

次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」になることを除いて、図１５３（ｇ）の状態が維持される。

【２０４５】

そして、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」であることを除いて、図１５３（ｇ）の状態が維持される。なお、Ｐ７～Ｐ１１のタイミングにおいて、先読みゾーン演出及び背景画像のスクロールが継続した状態にある。

【２０４６】

次に、Ｐ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０

ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２０４７】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１３及び第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１２が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１５３（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「３」である場合、保留アイコンＴ１３を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から７０Ｂ２にシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から消去する。また、保留アイコンＴ１２を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２から７０Ｂ１にシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２から消去する。このとき、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態にある。

【２０４８】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている必要分の１つの保留アイコンＴ１１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１５３（ｈ）参照）。

【２０４９】

なお、余剰分の保留アイコンＴ１を消去して必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンＴ１をそのまま残存させて必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させてもよい。

【２０５０】

その後、Ｐ１３のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５３（ｉ）参照）。ここで、具体例５では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

【２０５１】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できている場合には、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が実行され（図１５３（ｉ）参照）、演出図柄７０ａが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【２０５２】

図１５３－１に示す変形例のように、Ｐ１３のタイミングで主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）を継続して実行せず、先読みゾーン演出を終了するようにしてもよ

い。先読みゾーン演出を継続して実行しない場合、Ｐ１３のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モードＡ背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。

【２０５３】

（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１５２及び図１５４を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例６について説明する。図１５２は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１５４（ａ）～（ｉ）は、図１５２のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２０５４】

なお、図１５４の具体例６は、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で図１５３の具体例５と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２０５５】

Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２０５６】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図１５４（ｄ）参照）。

【２０５７】

また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)が表示されると共に（図１５４（ｄ）参照）、エフェクト効果音が出力される。

【２０５８】

その後、Ｐ５のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了するとエフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている３番目の保留アイコンＴ１３が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５４（ｅ）参照）。

【２０５９】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加

え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１５４（ｆ）参照）。

【２０６０】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２０６１】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続する（図１５４（ｇ）参照）。

【２０６２】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」になることを除いて、図１５４（ｇ）の状態が維持される。

【２０６３】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１５４（ｇ）の状態が維持される。

【２０６４】

次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」になることを除いて、図１５４（ｇ）の状態が維持される。

【２０６５】

そして、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図

柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」であることを除いて、図１５４（ｇ）の状態が維持される。

【２０６６】

なお、Ｐ８～Ｐ１１のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

【２０６７】

次に、Ｐ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２０６８】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１がから「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている余剰分の２つの保留アイコンＴ１が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１５４（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「３」である場合、保留アイコンＴ１３が第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から７０Ｂ２にシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から消去される。また、保留アイコンＴ１２が第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２から７０Ｂ１にシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２から消去される。

【２０６９】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている必要分の１つの保留アイコンＴ１１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１５４（ｈ）参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

【２０７０】

保留アイコンＴ１の表示が完了してから所定時間が経過すると、Ｐ１３のタイミングにおいて、エフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている１番目の保留アイコンＴ１が変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５４（ｉ）参照）

。
【２０７１】
その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄７０ａが高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例６では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。
【２０７２】
図１５４－１に示す変形例のように、Ｐ１０のタイミングで主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、Ｐ１２のタイミングにおいて、（表示されているならば）先読みエフェクト演出を消去し、モードＡ背景だけなどの、先読みエフェクト演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンＴ１が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様（ＣＤ）に変更される。
【２０７３】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例７）
図１５２及び図１５５を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例７について説明する。図１５２は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１５５（ａ）～（ｉ）は、図１５２のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。
【２０７４】
なお、図１５５の具体例７は、先読み予告演出としてのアイコン変化演出が第１画像表示装置７０で実行されると共に、先読み予告演出としての第１可動部材７３の演出（可動演出及び発光演出）が実行される点で図１５５の具体例６と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。なお、具体例７では、先読みエフェクト演出も実行可能になっているが、具体例６と同様であるので説明を省略している。
【２０７５】
Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２０７６】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分の

アニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図１５５（ｄ）参照）。

【２０７７】

また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第１可動部材７３による可動演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第１画像表示装置７０の上側に設置された第１可動部材７３が動作すると共に（図１５５（ｄ）参照）、第１可動部材７３が発光する。また、所定の効果音が出力される。なお、第１可動部材７３による先読み予告演出は、演出図柄７０ａのリーチ演出前の期間において、演出図柄７０ａの複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能である。

【２０７８】

その後、Ｐ５のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了すると、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている３番目の保留アイコンＴ１３が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５５（ｅ）参照）。また、第１可動部材７３による先読み予告演出が継続して実行されている。

【２０７９】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１５５（ｆ）参照）。このとき、第１可動部材７３による先読み予告演出を継続して実行していてもよい。

【２０８０】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２０８１】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続する（図１５５（ｇ）参照）。

【２０８２】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」とな

る。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１可動部材７３による先読み予告演出が実行されずに、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」になることを除いて、図１５５（ｇ）の状態が維持される。

【２０８３】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１５５（ｇ）の状態が維持される。

【２０８４】

次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」になることを除いて、図１５５（ｇ）の状態が維持される。

【２０８５】

そして、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」であることを除いて、図１５５（ｇ）の状態が維持される。

【２０８６】

なお、Ｐ８～Ｐ１１のタイミングにおいて、第１可動部材７３による先読み予告演出（第１可動部材７３の動作演出及び発光演出）を継続して実行してもよい。

【２０８７】

次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２０８８】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１３が１フレーム分の非

アニメーションで消去されると共に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１２が１フレーム分の非アニメーションで消去される。停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１５５（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「３」である場合、保留アイコンＴ１３が第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から７０Ｂ２にシフト表示されることなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から消去される。また、保留アイコンＴ１２が第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２から７０Ｂ１にシフト表示されることなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ２から消去される。

【２０８９】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている必要分の１つの保留アイコンＴ１１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１可動部材７３による先読み予告演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って第１可動部材７３の動作演出が実行されると共に、効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１５５（ｈ）参照）。このように、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続される共に、第１可動部材７３による先読み予告演出及び背景画像のスクロールが継続して実行される。

【２０９０】

その後、Ｐ１３のタイミングにおいて、第１可動部材７３による先読み予告演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている１番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１５５（ｉ）参照）。

【２０９１】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、第１保留数が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても第１可動部材７３による先読み予告演出及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄７０ａが高速でスクロールするタイミングで先読み予告演出が終了し、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンＴＨが消去されてアイコン変化演出が終了する。ここで、具体例７では、ターゲット保留記憶が消化される以前に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行可能になっている。

【２０９２】

図１５５－１に示す変形例のように、Ｐ１０のタイミングで主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出による期待度示唆の対象）に基づいて、予告シナリオに沿ってアイコン変化演出や先読み予告演出（第１可動部材７３の動作演出や発光演出）を継続して実行せず、先読み演出を終了するようにしてもよい。先読み演出を継続して実行しない場合、Ｐ１２のタイミングにおいて、先読み予告演出の実行を停止し、モードＡ背景だけなどの、先読み予告演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される。また、アイコン変化演出によりキャラに変化していた保留アイコンＴ１が、大当たりへの期待度が低い演出態様である通常の態様（ＣＤ）に変更される。

【２０９３】
図１５２～図１５５に示した具体例５～７によれば、Ｐ７～Ｐ９のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２０９４】
図１５２～図１５５に示した具体例５～７によれば、Ｐ１０のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数が「３」から「０」となる場合について説明したが、第１保留数が「４」から「１」となる場合、つまり、主制御部１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「３」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。
【２０９５】
図１５２～図１５５に示した具体例５～７では、Ｐ７のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、Ｐ１２のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例５～７では、所定期間において、演出図柄７０ａの変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄７０ａを仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄７０ａを仮停止状態で保つことが可能になっている。
【２０９６】
このように、図１５２～図１５５に示した具体例５～７によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示することなく所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２０９７】
また、図１５２～図１５５に示した具体例５～７によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示することなく特定数よりも２つ少ない数の保留アイコンを表示し、その後に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。
【２０９８】
また、図１５２～図１５５に示した具体例５～７によれば、サブ第１保留表示器８３や第１保留数表示領域７０Ｅにおいて、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ及び２つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。
【２０９９】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例８）
図１５６及び図１５７を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない

場合の具体例８について説明する。図１５６は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート４であり、図１１５（ａ）～（ｈ）は、図１１４のタイミングチャート４における（ａ）～（ｈ）に対応する演出例である。

【２１００】

なお、図１５７の具体例８は、Ｐ０～Ｐ１１のタイミングまでは、図１５２の具体例５と同様なので、説明を省略する。

【２１０１】

Ｐ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図１５７（ｇ）の状態となっている。

【２１０２】

次に、Ｐ１３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図１５７（ｇ）の状態が維持される。

【２１０３】

このとき、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」であると共に、特別図柄の停止時間が経過しても（Ｐ１２の変動開始から所定時間を経過しても）、演出図柄７０ａの仮停止表示が継続される（図１５７（ｈ）参照）。更に、特殊図柄ＴＺ及び第１ランプ図柄の変動を継続するようにしてもよい。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、先読み演出が継続して実行されている。このように、Ｐ１２の変動開始から所定時間を経過しても第１画像表示装置７０において客待ちデモ演出が行われていない。

【２１０４】

このように、図１５６～図１５７に示した具体例８によれば、演出図柄７０ａの変動演出が行われている状態で演出制御部１３０ｍにおいてコマンドが正常に受信されない所定状態が発生した場合、変動演出が終了した演出図柄７０ａを揺動状態で表示可能である共に、変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄７０ａの揺動状態を継続させて、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避して、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２１０５】

図１５７－１に示すように、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行するようにしてもよい。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍで変動演出を終了するための処理が行われる。

【２１０６】

この場合、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）されると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１

ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【２１０７】
ここで、客待ちコマンド（客待ち状態指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信したとき、演出図柄７０ａの仮停止表示を継続するのではなく、演出図柄７０ａを本停止してもよい。この場合、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）されると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄がハズレ態様（消灯）で本停止する。この場合であっても、第１画像表示装置７０において、客待ちデモ演出が行われない。
【２１０８】
このように、図１５７－１に示した具体例８の変形例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）されるようになっている。そのため、変動演出が終了（客待ち状態に移行）したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２１０９】
なお、Ｐ７,Ｐ１１，Ｐ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２１１０】
ここでは、Ｐ１４のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数が「３」の状態で客待ち状態指定コマンドを受信した場合について説明したが、第１保留数が「４」、「２」、「１」の何れかの状態で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。
【２１１１】
（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１５８及び図１５９を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例９について説明する。図１５８は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１５９（ａ）～（ｈ）は、図１５８のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｈ）に対応する演出例である。
【２１１２】
なお、図１５７の具体例８と図１５９の具体例９とは、Ｐ１４のタイミングで受信するコマンドがオープニング指定コマンドである点が異なるため、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。
【２１１３】
Ｐ１４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技（特別遊技）が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままで、大当たり遊技のオープニング演出を開始するための処理が行われる。
【２１１４】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１は「３」のままを維持し、演出図柄７０ａ、アイコン表示領域に表示されている保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止すると共に、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば消灯）で本停止し、オープ

ニング演出画像が表示される（図１５９（ｈ）参照）。
【２１１５】
その後、大当たり遊技中や大当たり遊技の終了後（時短遊技状態、確変遊技状態）において、主制御部１１０ｍからの第１特別図柄記憶指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合には、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションでコマンドに応じた数に更新される（図１５９（ｊ）参照）。なお、図１５９（ｊ）は、開始時コマンドの保留数が「１」の場合である。このとき、どのような演出図柄７０ａの組み合わせに基づいて大当たりになっていても、所定（同じ）の演出図柄７０ａが表示される。例えば、演出図柄７０ａが「７７７」の組み合わせで大当たりしても、「２２２」の組み合わせで大当たりしても、図１５９（ｊ）に示すように「１３５」の演出図柄７０ａが同じ並びの組み合わせで表示される。このようにすることで、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２１１６】
なお、Ｐ７～Ｐ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２１１７】
ここでは、Ｐ１４のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数が「３」の状態でオープニング指定コマンドを受信した場合について説明したが、第１保留数が「４」、「２」、「１」の何れかの状態でオープニング指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。
【２１１８】
このように、図１５８～図１５９に示した具体例９によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍがオープニング指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）することなく、大当たり遊技のオープニング演出画像を表示するようになっている。そのため、演出図柄によってオープニング演出が阻害されることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２１１９】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１０）
図１６０及び図１６１を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１０について説明する。図１６０は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１６１（ａ）～（ｉ）は、図１６０のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。
【２１２０】
まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２１２１】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

【２１２２】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数が「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。

【２１２３】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ４に１つの保留アイコンＴ１４が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図１６１（ａ）参照）。

【２１２４】

具体例１０では、図１６１（ａ）における保留アイコンＴ１２に対応する第１保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が実行されている。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６１（ａ）参照）。

【２１２５】

その後、Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６１（ｂ）参照）。

【２１２６】

そして、Ｐ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２１２７】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図１６１（ｃ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。

【２１２８】
次に、Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２１２９】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６１（ｄ）参照）。
【２１３０】
そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１６１（ｆ）参照）。
【２１３１】
なお、Ｐ０～Ｐ６のタイミングにおいて、先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が継続的に実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａが変動演出しているときに、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。
【２１３２】
次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【２１３３】
このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続して実行される（図１６１（ｇ）参照）。
【２１３４】
その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１

０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」になることを除いて、図１６１（ｇ）の状態が維持される。

【２１３５】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１６１（ｇ）の状態が維持される。

【２１３６】

次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２１３７】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１３が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１６１（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「２」である場合、保留アイコンＴ１３を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から７０Ｂ２にシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から消去される。

【２１３８】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続されずに、演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６１（ｈ）参照）。

【２１３９】

なお、余剰分の保留アイコンＴ１を消去して必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンＴ１をそのまま残存させて必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させてもよい。

【２１４０】

Ｐ１０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３

０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）を継続して実行しない。具体的には、Ｐ１０のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し、モードＡ背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図１６１（ｈ）参照）。このように、具体例１０では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

【２１４１】

その後、Ｐ１１のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６１（ｉ）参照）。

【２１４２】

なお、Ｐ１０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）を継続して実行してもよい。

【２１４３】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１１）

図１６０及び図１６２を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１１について説明する。図１６０は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１６２（ａ）～（ｉ）は、図１６０のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２１４４】

なお、図１６１の具体例１０と図１６２の具体例１１とは、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２１４５】

具体例１０では、図１６１（ａ）における保留アイコンＴ１２に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例１１では、先読み演出として、先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコンＴ１が青キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行されている。

【２１４６】

Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２１４７】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数

Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する（図１６２（ｄ）参照）。

【２１４８】

また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコンＴ１が青キャラアイコンに変化したアイコン変化演出が継続して実行されている。そして、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６２（ｄ）参照）。このとき、背景画像のスクロールが継続されていると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６２（ｅ）参照）。

【２１４９】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１６２（ｆ）参照）。

【２１５０】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２１５１】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続する（図１６２（ｇ）参照）。

【２１５２】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が

「２」になることを除いて、図１６２（ｇ）の状態が維持される。

【２１５３】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１６２（ｇ）の状態が維持される。

【２１５４】

なお、Ｐ８及びＰ９のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

【２１５５】

次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２１５６】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている余剰分の保留アイコンＴ３が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１６２（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「２」である場合、保留アイコンＴ３を第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から７０Ｂ２にシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３から消去される。

【２１５７】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１,７０Ｂ２に表示されている必要分の２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始される。そして、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６２（ｈ）参照）。

【２１５８】

その後、Ｐ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６２（ｉ）参照）。

【２１５９】

Ｐ１０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、

Ｐ１０のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出が実行されず、モードＡ背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図１６２（ｈ）参照）。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコンＴ１が、通常のＣＤ画像の保留アイコンＴ１となる。このように、具体例１１では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

【２１６０】

なお、Ｐ１０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

【２１６１】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１２）

図１６０及び図１６３を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１２について説明する。図１６０は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１６３（ａ）～（ｉ）は、図１４８のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２１６２】

なお、図１６３の具体例１２は、先読み予告演出として、第１可動部材７３による先読み演出（動作演出や発行演出）が実行される点で図１６２の具体例１１と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２１６３】

具体例１２では、図１６３（ａ）における保留アイコンＴ１２に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例１２では、先読み演出として、第１可動部材７３による演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、第１可動部材７３が所定の動作を行う動作演出や第１可動部材７３が発光する発光演出が実行されると共に、効果音が出力される。また、保留アイコンＴ１が青キャラアイコンや赤キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行される。

【２１６４】

Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２１６５】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６３（ｄ）参照）。

【２１６６】
また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第１可動部材７３による可動演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第１画像表示装置７０の上側に設置された第１可動部材７３が動作すると共に、第１可動部材７３が発光する。また、効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６３（ｄ）参照）。なお、第１可動部材７３の動作による先読み予告演出は、演出図柄７０ａのリーチ演出前の期間において、演出図柄７０ａの複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能である。
【２１６７】
また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている１番目の保留アイコンＴ１３が青キャラアイコンに変化して、青キャラアイコンが所定の動作演出を実行している。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６３（ｅ）参照）。また、第１可動部材７３による先読み予告演出が継続して実行されている。
【２１６８】
そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１６３（ｆ）参照）。
【２１６９】
次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【２１７０】
このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続される（図１６３（ｇ）参照）。
【２１７１】
その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１可動部材７３の動作による先読み予告演出が実行されずに、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」になることを除いて、図１６３（ｇ）の状態が維持される。
【２１７２】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１６３（ｇ）の状態が維持される。

【２１７３】

なお、Ｐ８及びＰ９のタイミングにおいて、第１可動部材７３による先読み予告演出（第１可動部材７３の動作演出及び発光演出）を、継続して実行してもよい。

【２１７４】

次に、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２１７５】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」を経ないで、「３」から直接「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている余剰分の保留アイコンＴ１が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１６３（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「２」である場合、保留アイコンＴ１を第１保留アイコン表示領域７０Ｂにおいてシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂから消去される。

【２１７６】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始される。そして、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６３（ｈ）参照）。

【２１７７】

その後、Ｐ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６３（ｉ）参照）。

【２１７８】

Ｐ１０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って第１可動部材７３による先読み予告演出及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、Ｐ１０のタイミングにおいて、第１可動部材７３による先読み予告演出が実行されず、第１可動部材７３が待機位置で静止すると共に、消灯又は先読み予告演出よりも地味な態様で発光演出するように、先読み演出より

も大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図１６３（ｈ）参照）。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコンＴ１が、通常のＣＤ画像の保留アイコンＴ１となる。このように、具体例１１では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

【２１７９】

なお、Ｐ１０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って第１可動部材７３による先読み予告演出及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

【２１８０】

図１６０～図１６３に示した具体例１０～１２によれば、Ｐ７～Ｐ９のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２１８１】

図１６０～図１６３に示した具体例１０～１２によれば、Ｐ１０のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数が「３」から「１」となる場合について説明したが、第１保留数が「４」から「２」となる場合、及び、第１保留数が「２」から「０」になる場合、つまり、主制御部１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「２」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２１８２】

図１６０～図１６３に示した具体例１０～１２では、Ｐ７のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、Ｐ１０のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例１０～１２では、所定期間において、演出図柄７０ａの変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄７０ａを仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄７０ａを仮停止状態で保つことが可能になっている。

【２１８３】

このように、図１６０～図１６３に示した具体例１０～１２によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば１番目～２番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２１８４】

また、図１６０～図１６３に示した具体例１０～１２によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制

御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２１８５】

また、図１６０～図１６３に示した具体例１０～１２によれば、サブ第１保留表示器８３や第１保留数表示領域７０Ｅにおいて、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２１８６】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１３）

図１６４及び図１６５を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１３について説明する。図１６４は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１６５（ａ）～（ｉ）は、図１６４のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２１８７】

まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２１８８】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１での第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、本実施形態のように装飾部の一部が動作することや全体又は一部が拡縮動作するなどの準備動作を行った後に、スクロールを開始する。

【２１８９】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数が「３」から「４」に増加する。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。

【２１９０】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ４に１つの保留アイコンＴ１４が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図１６５（

ａ）参照）。
【２１９１】
具体例１３では、図１６５（ａ）における保留アイコンＴ１２に対応する第１保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が実行されている。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６５（ａ）参照）。
【２１９２】
その後、Ｐ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２８５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６５（ｂ）参照）。
【２１９３】
そして、Ｐ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。
【２１９４】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し（図１６５（ｃ）参照）、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば、消灯）で本停止する。
【２１９５】
次に、Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２１９６】
このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６５（ｄ）参照）。
【２１９７】
そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加

え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１６５（ｆ）参照）。

【２１９８】

なお、Ｐ０～Ｐ６のタイミングにおいて、先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が継続的に実行されている。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａが変動演出しているときに、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２１９９】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２２００】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続して実行される（図１６５（ｇ）参照）。

【２２０１】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」になることを除いて、図１６５（ｇ）の状態が維持される。

【２２０２】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１６５（ｇ）の状態が維持される。

【２２０３】

その後、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄

記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」になることを除いて、図１６５（ｇ）の状態が維持される。

【２２０４】

そして、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」であることを除いて、図１６５（ｇ）の状態が維持される。

【２２０５】

次に、Ｐ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２２０６】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている余剰分の保留アイコンＴ１が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１６５（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「３」である場合、余剰分の保留アイコンＴ１を第１保留アイコン表示領域７０Ｂにおいてシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂから消去される。

【２２０７】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の１つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６５（ｈ）参照）。

【２２０８】

なお、余剰分の保留アイコンＴ１を消去して必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンＴ１をそのまま残存させて必要分の保留アイコンＴ１をシフト表示させてもよい。

【２２０９】

Ｐ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）を継続して実行しない。具体的には、Ｐ１３のタイミングにおいて、先読みゾーン演出を消去し

、モードＡ背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図１６５（ｈ）参照）。このように、具体例１３では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

【２２１０】

その後、Ｐ１３のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６５（ｉ）参照）。

【２２１１】

なお、Ｐ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）を継続して実行してもよい。

【２２１２】

（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１４）

図１６４及び図１６６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１４について説明する。図１６４は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１６６（ａ）～（ｉ）は、図１６４のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２２１３】

なお、図１６５の具体例１３と図１６６の具体例１４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。

【２２１４】

具体例１３では、図１６５（ａ）における保留アイコンＴ１２に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例１４では、先読み演出として、先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコンＴ１が青キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行されている。

【２２１５】

Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２２１６】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つ

が当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６６（ｄ）参照）。

【２２１７】

また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦ(青ＥＦ)が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。また、保留アイコンＴ１が青キャラアイコンに変化したアイコン変化演出が継続して実行されている（図１６６（ｄ）参照）。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６６（ｅ）参照）。

【２２１８】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１６６（ｆ）参照）。

【２２１９】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２２２０】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長されて、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示が継続される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続する（図１６６（ｇ）参照）。

【２２２１】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」になることを除いて、図１６６（ｇ）の状態が維持される。

【２２２２】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３

０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１６６（ｇ）の状態が維持される。

【２２２３】

その後、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」になることを除いて、図１６６（ｇ）の状態が維持される。

【２２２４】

そして、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」であることを除いて、図１６６（ｇ）の状態が維持される。

【２２２５】

なお、Ｐ８及びＰ１１のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）を、継続して実行してもよい。

【２２２６】

次に、Ｐ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２２２７】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ３に表示されている余剰分の保留アイコンＴ１が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１６６（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「３」である場合、余剰分の保留アイコンＴ１を第１保留アイコン表示領域７０Ｂにおいてシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂから消去される。

【２２２８】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の１つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、特殊図柄ＴＺお

よび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始される。そして、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６６（ｈ）参照）。

【２２２９】

その後、Ｐ１３のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６６（ｉ）参照）。

【２２３０】

Ｐ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、Ｐ１３のタイミングにおいて、先読みエフェクト演出が実行されず、モードＡ背景などの、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図１６６（ｈ）参照）。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコンＴ１が、通常のＣＤ画像の保留アイコンＴ１となる。このように、具体例１４では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

【２２３１】

なお、Ｐ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

【２２３２】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１５）

図１６４及び図１６７を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１５について説明する。図１６４は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１６７（ａ）～（ｉ）は、図１４８のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２２３３】

なお、図１６７の具体例１５は、先読み予告演出として、第１可動部材７３による先読み演出（動作演出や発行演出）が実行される点で図１６６の具体例１４と異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。なお、具体例１５では、先読みエフェクト演出も実行可能になっているが、具体例１４と同様であるので説明を省略している。

【２２３４】

具体例１５では、図１６７（ａ）における保留アイコンＴ１２に対応する保留記憶に基づいて、事前に大当たりの期待度が高い旨の先読み演出（事前報知）が実行されている。具体例１５では、先読み演出として、第１可動部材７３による演出及びアイコン変化演出が実行される。具体的には、第１可動部材７３が所定の動作を行う動作演出や第１可動部材７３が発光する発光演出が実行されると共に、効果音が出力される。また、保留アイコンＴ１が青キャラアイコンや赤キャラアイコンに変化するアイコン変化演出が実行される。

【２２３５】

Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記

憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２２３６】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６７（ｄ）参照）。

【２２３７】

また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されると共に、先読み予告演出として、第１可動部材７３による可動演出が実行される。具体的には、大当たりへの期待度が高い態様（例えば、動きが大きいことや大当たりと同様の態様など）で、第１画像表示装置７０の上側に設置された第１可動部材７３が動作すると共に（図１６７（ｄ）参照）、第１可動部材７３が発光する。また、効果音が出力される。なお、第１可動部材７３の動作による先読み予告演出は、演出図柄７０ａのリーチ演出前の期間において、演出図柄７０ａの複数回の変動演出において各変動演出の一部期間で連続して実行可能である。

【２２３８】

また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている１番目の保留アイコンＴ１３が青キャラアイコンに変化して、青キャラアイコンが所定の動作演出を実行している。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６７（ｅ）参照）。また、第１可動部材７３による先読み予告演出が継続して実行されている。

【２２３９】

そして、Ｐ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１６７（ｆ）参照）。

【２２４０】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２２４１】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。仮停止している演出図柄７０ａは、予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図

柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行っている。また、青キャラアイコンとなった保留アイコンＴ１が維持されてアイコン変化演出が継続される（図１６７（ｇ）参照）。

【２２４２】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１可動部材７３の動作による先読み予告演出が実行されずに、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」になることを除いて、図１６７（ｇ）の状態が維持される。

【２２４３】

そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「２」であることを除いて、図１６７（ｇ）の状態が維持される。

【２２４４】

その後、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、第１可動部材７３の動作による先読み予告演出が実行されずに、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」になることを除いて、図１６７（ｇ）の状態が維持される。

【２２４５】

そして、Ｐ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、第１特別図柄保留表示器６３の第１保留数Ｕ１の表示が「１」であることを除いて、図１６７（ｇ）の状態が維持される。

【２２４６】

なお、Ｐ８及びＰ１１のタイミングにおいて、第１可動部材７３による先読み予告演出（第１可動部材７３の動作演出及び発光演出）を、継続して実行してもよい。

【２２４７】

次に、Ｐ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」に減少することに伴って、第１特別図柄表示器６０において第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記

憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２２４８】

このとき、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」及び「１」を経ないで、「３」から直接「０」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている余剰分の保留アイコンＴ１が１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１６７（ｈ）参照）。このように、主制御部１１０ｍが把握している第１保留数Ｕ１と演出制御部１３０ｍが把握している第１保留数Ｕ１との乖離が「３」である場合、余剰分の保留アイコンＴ１を第１保留アイコン表示領域７０Ｂにおいてシフト表示することなく、第１保留アイコン表示領域７０Ｂから消去される。

【２２４９】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の１つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始される。そして、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６７（ｈ）参照）。

【２２５０】

その後、Ｐ１３のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６７（ｉ）参照）。

【２２５１】

Ｐ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って第１可動部材７３による先読み予告演出及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行しない。具体的には、Ｐ１２のタイミングにおいて、第１可動部材７３による先読み予告演出が実行されず、第１可動部材７３が待機位置で静止すると共に、消灯又は先読み予告演出よりも地味な態様で発光演出するように、先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出態様へ変更される（図１６７（ｈ）参照）。また、青キャラアイコンになっていた保留アイコンＴ１が、通常のＣＤ画像の保留アイコンＴ１となる。このように、具体例１４では、ターゲット保留記憶が消化された後に、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信した場合であり、このとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を継続して実行しない、又は、先に実行していた先読み演出よりも大当たりへの期待度が低い演出に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

【２２５２】

なお、Ｐ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合、第１保留数Ｕ１が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み演出の対象）に基づいて、予告シナリオに沿って第１可動部材７３による先読み予告演出及びアイコン変化演出（保留アイコン変化演出や当該アイコン変化演出）を継続して実行してもよい。

【２２５３】

図１６４～図１６７に示した具体例１３～１５によれば、Ｐ７～Ｐ１１のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）

を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２２５４】

図１６４～図１６７に示した具体例１３～１５によれば、Ｐ１２のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数が「３」から「０」となる場合について説明したが、第１保留数が「４」から「１」となる場合、つまり、主制御部１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「３」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２２５５】

図１６４～図１６７に示した具体例１３～１５では、Ｐ７のタイミングで最初のコマンドを正常に受信できない所定状態が生じ、Ｐ１２のタイミングの前までの所定期間において、所定状態が続いている。このように、具体例１３～１５では、所定期間において、演出図柄７０ａの変動演出を実行しないようになっている。また、所定期間において、変動演出が終了した演出図柄７０ａを仮停止状態で表示可能であると共に、演出図柄７０ａを仮停止状態で保つことが可能になっている。

【２２５６】

このように、図１６４～図１６７に示した具体例１３～１５によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば１番目～２番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２２５７】

また、図１６４～図１６７に示した具体例１３～１５によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２２５８】

また、図１６４～図１６７に示した具体例１３～１５によれば、サブ第１保留表示器８３や第１保留数表示領域７０Ｅにおいて、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２２５９】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１６）

図１６８及び図１６９を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１６について説明する。図１６８は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１６９（ａ）～（ｊ）は、図１６８

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。
【２２６０】
まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数が「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。
【２２６１】
このとき、変動中ＢＧＭが出力されたまま、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が示す第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となる。また、サブ第１保留表示器８３のＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。更に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ１に表示されている２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよびサブ第１変動表示器８１において第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する。
【２２６２】
次に、Ｐ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。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１６９（ａ）参照）。
【２２６３】
そして、Ｐ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数が「１」から「２」に増加する。このとき、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図１６９（ｂ）参照）。
【２２６４】
その後、Ｐ３のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１６９（ｃ）参照）。
【２２６５】
次に、Ｐ４のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【２２６６】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１６９（ｄ）参照）。

【２２６７】

その後、Ｐ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「１」、つまり、第１保留数Ｕ１が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

【２２６８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に保留アイコンＴ１（ＣＤアイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１６９（ｅ）参照）。

【２２６９】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６９（ｅ）参照）。

【２２７０】

その後、Ｐ６のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図１６９（ｆ）参照）。

【２２７１】

次に、Ｐ７のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過（ＳＰリーチ演出が終了）すると、左中右の演出図柄７０ａがリーチハズレ態様（「１６１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１６９（ｇ）参照）。

【２２７２】

そして、Ｐ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２２７３】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄がハズレ態様（消灯）で本停止する（図１６９（ｈ）参照）。

【２２７４】

その後、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２２７５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「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Ｔ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１６９（ｉ）参照）。

【２２７６】

次に、Ｐ１０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ＴＨ（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ＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６９（ｊ）参照）。

【２２７７】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンＴＨが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【２２７８】

なお、Ｐ２～Ｐ４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。

【２２７９】

ここでは、Ｐ５のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「１」になる場合について説明したが、第１保留数Ｕ１が「０」から「０」となる場合、第１保留数Ｕ１が「２」から「２」となる場合、第１保留数Ｕ１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。

【２２８０】

このように、図１６８～図１６９に示した具体例１６によれば、保留アイコン表示領域

７０Ｃにおいて所定数（例えば１つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部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。

【２２８１】

また、図１６８～図１６９に示した具体例１６によれば、サブ第１保留表示器８３や第１保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば１つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２２８２】

また、図１６８～図１６９に示した具体例１６によれば、保留アイコン表示領域７０Ｃに保留アイコン（第１保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、保留数が「０」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、「０」よりも１つ多い数（例えば１つ）の保留アイコンを表示してから、その保留アイコンをシフト表示することで保留アイコンが表示されない状態とするようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２２８３】

また、図１６８～図１６９に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１保留数表示領域７０Ｅにおいて「０」の保留数を表示中に、保留数が「０」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、「０」よりも１つ多い数（例えば１つ）の保留数を表示することなく、「０」の保留数を表示（維持）するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２２８４】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１７）

図１７０及び図１７１を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１７について説明する。図１７０は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１７１（ａ）～（ｆ）は、図１７０のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２２８５】

まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２２８６】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコ

ン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

【２２８７】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（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Ｔ１が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１７１（ａ）参照）。

【２２８８】

そして、Ｐ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。このとき、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図１７１（ｂ）参照）。

【２２８９】

その後、Ｐ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「３」に増加する。このとき、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図１７１（ｂ）参照）。

【２２９０】

次に、Ｐ４のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「４」に増加する。このとき、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「４」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図１７１（ｂ）参照）。

【２２９１】

そして、Ｐ５のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「１６４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１７１（ｃ）参照）。

【２２９２】

その後、Ｐ６のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄

がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２２９３】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１７１（ｄ）参照）。

【２２９４】

その後、Ｐ７のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「４」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２２９５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目～４番目に保留アイコンＴ１（ＣＤアイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１７１（ｅ）参照）。

【２２９６】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の４つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１７１（ｅ）参照）。

【２２９７】

その後、Ｐ８のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンが赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図１７１（ｆ）参照）。

【２２９８】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンＴＨが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【２２９９】

なお、Ｐ２～Ｐ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、

開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２３００】

ここでは、Ｐ７のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「３」となる場合について説明したが、第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる場合、第１保留数Ｕ１が「０」から「２」となる場合、第１保留数Ｕ１が「０」から「１」になる場合、つまり、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している保留数よりも多い場合であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２３０１】

このように、図１７０～図１７１に示した具体例１７によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば１つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、保留数が所定数よりも多い特定数（例えば２つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ多い数（例えば３つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３０２】

また、図１７０～図１７１に示した具体例１７によれば、サブ第１保留表示器８３や第１保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば１つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数よりも多い特定数（例えば２つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ多い数（例えば３つ）の保留数を表示することなく、特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２３０３】

また、図１７０～図１７１に示した具体例１７によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、保留数が所定数（例えば１つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３０４】

また、図１７０～図１７１に示した具体例１７によれば、サブ第１保留表示器８３や第１保留数表示領域７０Ｅにおいて「０」の保留数を表示中に、保留数が所定数（例えば１つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２３０５】

前述した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止中に演出制御部１３０ｍが停止時コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄７０ａの仮停止期間、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄の変動期間、変動中ＢＧＭの出力期間が通常の期間よりも延長（継続）されるようになっている。そのため、何らの演出も実行されていない期間の発生を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３０６】

また、前述した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中において、背景画像のスクロール、保留アイコンおよび当該アイコンの回転動作が継続するようになっている。そのため、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中が極端に動きのない退屈な演出となってしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３０７】

また、前述した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中においても、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）するようになっている。そのため、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３０８】

また、前述した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中において先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）する場合であっても、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中には先読み予告演出の予告態様（アイコンの種類、ゾーン演出の種類）が変化しないようになっている。そのため、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３０９】

また、前述した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示する予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されてから変動表示を開始するようになっている。そのため、演出図柄７０ａが停止位置からズレた状態で変動表示を開始する場合よりも、変動演出の開始時の見た目を良くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３１０】

また、前述した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄は停止表示されずに変動表示を継続するようになっている。そのため、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄を停止表示させるような煩雑な処理を行わずに済み、制御負荷を軽減することが可能となる。また、演出図柄７０ａが停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されていても、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄によって変動演出中となっていること遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３１１】

また、前述した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、当該アイコンが通常の時間（停止時コマンドを受信した場合の１０フレーム分のアニメーション）よりも短い時間（１フレーム分の非アニメーション）で消去されるようになっている。そのため、新たに実行される変動演出が当該アイコンの消去によって阻害され難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３１２】

また、前述した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出においても先読み予告演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない通信異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３１３】

また、前述した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出において、先読み予告演出のシナリオに応じた内容の演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３１４】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１８）

図１７２及び図１７３を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例18について説明する。図１７２は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャートであり、図１７３（ａ）～（ｊ）は、図１７２のタイミングチャートにおける（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【２３１５】

まず、Ｐ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数U1が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２３１６】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数U1が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンT1が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する。

【２３１７】

次に、Ｐ１のタイミングにおいて、保留アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２３１８】

そして、Ｐ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「２」に増加する。このとき、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「１」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数U1を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる。

【２３１９】

このとき、第１保留数Ｕ１が「２」となる入賞時コマンドを受信できていないため、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１が「１」のままとなり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１保留数「２」に対応する２番目には保留アイコンＴ１が表示されないことになる（図１７３（ａ）参照）。

【２３２０】

その後、Ｐ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御

部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「３」に増加する。このとき、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「３」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、第１始動口入賞指定コマンド（先読み指定コマンド））を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」から「３」となる。

【２３２１】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第１保留数Ｕ１の「２」に対応する２番目には保留アイコンＴ１が表示されずに第１保留数Ｕ１の「３」に対応する３番目に１つの保留アイコンＴ１が１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図１７３（ｂ）参照）。

【２３２２】

次に、Ｐ４のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１７３（ｃ）参照）。

【２３２３】

そして、Ｐ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２３２４】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば消灯）で本停止する（図１７３（ｄ）参照）。

【２３２５】

その後、Ｐ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「３」から「２」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数U１が「３」から「２」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２３２６】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数U１が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第１保留数「２」に対応する２番目に保留アイコンＴ１が１フレーム分の非アニメーションとして追加表示（最初から通常サイズで表示）され、表示されている３つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１７３（ｅ）参照）。

【２３２７】
その後、Ｐ７のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコンＴ１及び当該アイコンＴＨが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１７３（ｆ）参照）。
【２３２８】
次に、Ｐ８のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２２５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＴ１および当該アイコンＴＨの回転動作（演出動作）が継続している（図１７３（ｇ）参照）。
【２３２９】
そして、Ｐ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。
【２３３０】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄がハズレ態様（例えば消灯）で本停止する（図１７３（ｈ）参照）。
【２３３１】
その後、Ｐ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。また、第１特別図柄保留表示器６３においてＬＥＤで示される第１保留数Ｕ１が「２」から「１」となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数U１が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２３３２】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数Ｕ１が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＴ１が２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＨとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄の変動表示が開始され、演出図柄７０ａは準備動作を行った後にスクロールを開始する（図１７３（ｉ）参照）。
【２３３３】
次に、Ｐ１１のタイミングにおいて、保留アイコンＴ１のシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨ（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Ｔｈが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１７３（ｊ）参照）。
【２３３４】
その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信でき

る状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンＴＨが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【２３３５】

なお、Ｐ２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。

【２３３６】

ここでは、Ｐ３のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」のときに第１保留数が「３」となる入賞時コマンドを受信した場合について説明したが、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「１」のときに第１保留数Ｕ１が「４」となる入賞時コマンドを受信した場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１保留数Ｕ１が「０」のときに第１保留数Ｕ１が「２」、「３」、「４」の何れかとなる入賞時コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２３３７】

このように、図１７２～図１７３に示した具体例１８によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないときに、保留数が所定数よりも１つ多い特定数（例えば３つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば３番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３３８】

また、図１７２～図１７３に示した具体例１８によれば、サブ第１保留表示器８３や第１保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば２つ）よりも１つ少ない数（例えば１つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数よりも１つ多い特定数（例えば３つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２３３９】

このように、図１７２～図１７３に示した具体例１８によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないときに、保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば４つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）から特定数よりも１つ少ない数に対応する領域（例えば３番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば４番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３４０】

また、図１７２～図１７３に示した具体例１８によれば、サブ第１保留表示器８３や第１保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば２つ）よりも１つ少ない数（例えば１つ）の保留数を表示中に、保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば４つ）となる入賞

時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数から特定数よりも１つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２３４１】

また、図１７２～図１７３に示した具体例１８によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコンを表示せずに所定数よりも１つ多い特定数（例えば３つ）に対応する領域（例えば３番目）に保留アイコンを表示中に、保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（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。

【２３４２】

また、図１７２～図１７３に示した具体例１８によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）および所定数よりも１つ多い数（例えば３つ）に対応する領域に保留アイコンを表示せずに所定数よりも複数多い特定数（例えば４つ）に対応する領域（例えば４番目）に保留アイコンを表示中に、保留数が特定数よりも１つ少ない数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）および所定数よりも１つ多い数（例えば３つ）に対応する領域に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３４３】

また、図１７２～図１７３に示した具体例１８によれば、演出制御部１３０ｍが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第１保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２３４４】

前述した具体例では、主制御基板１１０に所定個数（４個又は３個）の保留記憶がある状態で、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、第１特別図柄保留表示器６３（第１表示）において、異常発生中も継続して保留数を減少表示する。そして、異常発生後、主制御基板１１０に所定個数（４個又は３個））よりも少ない特定個数（主制御基板１１０よりも２以上少ない個数）の保留記憶がある状態で、演出制御基板１３０においてコマンドを正常受信したとき、第１画像表示装置７０（第２表示）において所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（例えば、保留アイコンが４個から２個又は１個、３個から１個）を表示しないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３４５】
前述した具体例では、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）により事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、保留表示による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、保留表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。
そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２３４６】
前述した具体例では、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）により事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、背景表示による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、背景表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。
そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２３４７】
前述した具体例では、文字表示（例えば、「ＺＯＮＥ」等のテロップや文字）により事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、文字表示による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、文字表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。
そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２３４８】
前述した具体例では、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像ＥＦなどの、色エフェクト）により事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、期待度表示による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、期待度表示による先読み演出を継続して実行可能になっている。
そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２３４９】
前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第1可動部材７０等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）があり、先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、先読み演出を継続して実行可能になっている。
そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２３５０】
また、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）が可能になっており、先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生し、演出制御基板１３０が取りこぼしていた保留記憶の中に大当たりがある場合、コマンドを正常受信するまで、保留表示による先読み演出を継続して実行可能であると共に、所定の大入賞口は開放するようにしてもよい。
そのため、異常発生時であっても遊技者の注意を惹くことができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２３５１】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第1可動部材７０等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）があり、先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、連続して実行される予定であった先読み演出を続きから行わないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３５２】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第1可動部材７０等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）がある。第１の保留記憶に基づいて複数の図柄変動にまたがる連続した先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶より後に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、所定の保留記憶に基づいて連続して実行される予定であった先読み演出を続きから行わないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３５３】

前述した具体例では、主制御基板１１０に所定個数（４個又は３個）の保留記憶がある状態で、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、第１特別図柄保留表示器６３において、異常発生中も継続して保留数（第１表示）を減少表示する。そして、異常発生後、主制御基板１１０に所定個数（４個又は３個））よりも少ない特定個数（主制御基板１１０よりも２以上少ない個数）の保留記憶がある状態で、演出制御基板１３０においてコマンドを正常受信したとき、第１画像表示装置７０の保留数表示領域７０Ｂ,７０Ｄにおいて所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（第２表示、例えば、保留アイコンが４個から２個又は１個、３個から１個）を表示しないようになっている。これに対して、第１画像表示装置７０の保留数表示領域７０Ｆ,７０Ｅにおいて所定個数から特定個数に段階的に減少していく保留表示（第３表示、例えば、保留数字）を表示せず、特定個数の保留表示に変更するようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３５４】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、変動演出が終了した演出図柄７０ａを仮停止状態（揺動状態）で表示可能になっており、演出図柄７０ａの変動演出の開始から予め定められ時間が経過しても演出図柄７０ａの仮停止状態（揺動状態）を継続して、客待ちデモ演出を実行しないようになっている。

そのため、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３５５】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を

実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶より後に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３５６】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶より後に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３５７】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ＺＯＮＥ」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶より後に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３５８】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像ＥＦなどの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶より後に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可

能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３５９】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。事前に大当り期待度を高める旨の事前報知として、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行可能な先読み演出（例えば、第1可動部材７０等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など）がある。そして、第１の保留記憶に基づいて、リーチ前の期間において複数の変動演出において各変動演出の一部期間で実行される先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶より後に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３６０】

また、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生して演出制御基板１３０が取りこぼしたコマンド（保留記憶）に大当たりがあるとき、大当たり保留記憶又は大当たり保留記憶より後に記憶された保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して行わない、又は、先読み演出を期待度の低い表示に変更する、又は、先読み演出を消去するようにしてもよい。

この場合、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、異常があったことが判り易くなり、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３６１】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３６２】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいた先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第

１の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３６３】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３６４】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいて、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった背景表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３６５】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ＺＯＮＥ」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３６６】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を

実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいて、文字表示（例えば、「ＺＯＮＥ」等のテロップや文字）による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった文字表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３６７】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像ＥＦなどの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行可能になっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３６８】

前述した具体例では、演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生しているとき、第１画像表示装置７０において演出図柄７０ａの変動表示を実行しないようになっている。そして、第１の保留記憶に基づいて、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像ＥＦなどの、色エフェクト）による先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、第１の保留記憶又は第1の保留記憶以前に記憶された第２の保留記憶に対応するコマンドを正常受信すると、正常受信した演出図柄７０ａの変動表示では、第１の保留記憶に対して連続して実行される予定であった期待度表示による先読み演出（事前報知）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３６９】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ＺＯＮＥ」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像ＥＦなどの、色エフェクト）、第1可動部材７０等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうちの第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第２の先読み演出（例えば、背景表示や第１可動部材７０の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可

能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３７０】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ＺＯＮＥ」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像ＥＦなどの、色エフェクト）、第1可動部材７０等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうちの第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第２の先読み演出（例えば、背景表示や第１可動部材７０の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３７１】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ＺＯＮＥ」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像ＥＦなどの、色エフェクト）、第1可動部材７０等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生したとき、コマンドを正常受信するまで、複数の先読み演出のうち、第１画像表示装置７０を用いて実行される第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうち、第１画像表示装置７０以外を用いて実行される第２の先読み演出（例えば、第１可動部材７０の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３７２】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ＺＯＮＥ」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像ＥＦなどの、色エフェクト）、第1可動部材７０等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、複数の先読み演出のうちの第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうちの第２の先読み演出（例えば、背景表示や第１可動部材７０の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することがで

きる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３７３】

前述した具体例では、事前に大当り期待度を高める旨の先読み演出（事前報知）として、例えば、保留表示（保留数の表示、保留アイコン）、背景表示（例えば、先読みゾーン背景などの、通常に用いられるものと異なる背景画像）、文字表示（例えば、「ＺＯＮＥ」等のテロップや文字）、期待度表示（例えば、青色のエフェクト画像ＥＦなどの、色エフェクト）、第1可動部材７０等の盤役物や枠役物や、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄の同色チャンス目など、のうちの複数を組み合わせて実行可能である。複数の先読み演出の実行中に演出制御基板１３０においてコマンドの異常受信又は未受信による異常が発生した後、コマンドを正常受信すると、複数の先読み演出のうち、第１画像表示装置７０を用いて実行される第1の先読み演出（例えば、保留表示）を継続して実行可能である一方、複数の先読み演出のうち、第１画像表示装置７０以外を用いて実行される第２の先読み演出（例えば、第１可動部材７０の動作演出など）を継続して実行しないようになっている。

そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。更に、遊技者の利益を損なうことを回避できる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３７４】

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）の異常受信又は未受信が演出制御基板１３０で生じると、第１画像表示装置７０における演出図柄７０ａの変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄７０ａが揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコンＴ１の表示は継続されると共に、演出図柄７０ａを構成する識別部（数字）およびキャラに付随するエフェクト（ＥＦ）の動作演出が実行される。

そのため、演出図柄７０ａが仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３７５】

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）の異常受信又は未受信が演出制御基板１３０で生じると、第１画像表示装置７０における演出図柄７０ａの変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄７０ａが揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコンＴ１の表示は継続されると共に、演出図柄７０ａを構成するキャラに付随する装飾の一部（例えば、棒状画像ＳＧ）の動作演出が実行される。

そのため、演出図柄７０ａが仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３７６】

前述した具体例では、保留記憶がある状態で停止時コマンド（特別図柄確定コマンド）の異常受信又は未受信が演出制御基板１３０で生じると、第１画像表示装置７０における演出図柄７０ａの変動演出が開始されず、変動停止した演出図柄７０ａが揺動状態で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが仮停止中であっても、保留記憶に対応する保留アイコンＴの表示は継続されると共に、保留アイコンＴの動作演出が実行される。

そのため、演出図柄７０ａが仮停止中であっても、遊技者の興味を持続させて、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２３７７】

主制御基板１１０に記憶されている保留数が演出制御基板１３０に記憶されている保留数よりも２以上少ない乖離が生じた場合、液晶（第１画像表示装置、第２画像表示装置）に表示されている保留アイコンを段階的に減らす演出を、乖離している保留数分行うことなく、主制御基板１１０メインから入力されるコマンドの保留数に応じた数の保留アイコ

ンに書き換える。
そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２３７８】
大当たり期待度を高める事前報知（先読み演出）としては、例えば、保留変化、保留変化用キャラ表示、保留変化用文字表示の変化、複数の種類からなるモードへの移行を示唆する文字表示（テロップ）、背景の色変化、背景の転換、登場キャラクタの返還、新規キャラクタの登場、複数の種類（色、エフェクト、キャラ等）による期待度表示、変動開始から第１の期間（リーチ前）行う所定演出（ボタン振動、枠・盤役物可動、エフェクト、雷、文字表示、特定音、所定ランプ発光）を複数の変動演出で行う演出、などを並行して実行可能になっていてもよい。
【２３７９】
停止時コマンドを異常受信又は未受信である状態を経由して演出制御基板１３０が次以降の停止時コマンドを正常受信した場合、演出図柄７０ａを静止表示（本停止）すると共に、コマンドに応じた表示処理を実行するようにすればよい。
【２３８０】
演出制御基板１３０が停止時コマンドを異常受信又は未受信であっても、複数の演出モードのそれぞれに対応付けられた背景画像を表示するようにすればよい。この際、複数の演出モードにおいて、保留、疑似、群予告などを、共通の表示態様（形態や色彩）のものを表示するものの、演出モードによって、期待度は異なるようにしてもよい。例えば、操作ボタンの操作画像や、レバー等の操作手段の操作画像や、導光板の表示や、タイトル表示などを演出モードによって、大当たりへの期待度が異なる態様で表示する。
【２３８１】
先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板１３０が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では先読み演出を継続して表示するが、次のコマンドを正常に受信すると前の先読み演出を継続して実行しないようにしてもよい。
【２３８２】
先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板１３０が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では先読み演出を継続して表示するが、次のコマンドを正常に受信すると新たな演出（例えば、当該での当該アイコン変化を含む）を実行可能であってもよい。
【２３８３】
先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板１３０が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では先読み演出を継続して表示するが、次のコマンドを正常に受信すると前の先読み演出より期待度の低い表示態様(例えば、保留表示を青アイコンからプレーン表示にする)に変更可能であってもよい。
【２３８４】
背景表示（モード、ステージ）を変化させる先読み演出中に停止コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板１３０が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では背景表示（モード、ステージ）を変化させる先読み演出を継続して表示するようにしてもよい。
【２３８５】
文字表示（例えば、テロップ）を表示する先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板１３０が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では文字表示（テロップ）を表示する先読み演出を継続して表示してもよい。
【２３８６】

期待値表示(色変化、エフェクト、保留)を表示する先読み演出中に停止時コマンドを異常受信又は未受信の状態を経由して演出制御基板１３０が次のコマンドを正常受信した場合には、異常受信又は未受信の状態では期待値表示(色変化、エフェクト、保留)を表示する先読み演出を継続して実行してもよい。

【２３８７】

演出制御基板１３０のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した複数の演出図柄７０ａのちの一部を仮停止状態（揺動状態）で表示することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄７０ａのうちの一部を仮停止状態（揺動状態）で表示すると共に、複数の演出図柄７０ａのうちの残部を本停止状態（静止状態）で表示するようにしてもよい。例えば、演出制御基板１３０のコマンドの取りこぼしが生じたとき、左右２つの演出図柄７０ａを本停止する一方で、中央の演出図柄７０ａを仮停止したり、左右２つの演出図柄７０ａを仮停止する一方で、中央の演出図柄７０ａを本停止したりするなど、適宜変更可能である。

【２３８８】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａが拡縮動作するようにしてもよい。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７０ａ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。

【２３８９】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａ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。

【２３９０】

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７０ａが数字部（識別文字）のみで構成されているため、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部の揺らぎ動作（演出動作）が行われないようになっているが、演出図柄７０ａ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７０ａ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。

【２３９１】

演出制御基板１３０のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄７０ａを構成する識別部（数字）が動作するような演出を実行してもよい。この場合、変動演出が終了した複数の演出図柄７０ａの一部で動作演出を実行することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄７０ａの一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄７０ａのうちの残部で動作演出を実行しないようにしてもよい。

【２３９２】

演出制御基板１３０のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄７０ａを構成するキャラ（例えば、キャラクタ画像ＣＧ）に付随するエフェクト（例えば、キャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥ）が動作するような演出を実行するとよい。この場合、変動演出が終了した複数の演出図柄７０ａの一部で動作演出を実行することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄７０ａの一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄７０ａのうちの残部で動作演出を実行しないようにしてもよい。

【２３９３】

演出制御基板１３０のコマンドの取りこぼしが生じているとき、変動演出が終了した演出図柄７０ａを構成するキャラ（例えば、キャラクタ画像ＣＧ）に付随する装飾（例えば、とキャラクタの一部である棒状画像ＳＧ）が動作するような演出を実行するとよい。こ

の場合、変動演出が終了した複数の演出図柄７０ａの一部で動作演出を実行することに限らず、変動演出が終了した複数の演出図柄７０ａの一部で動作演出を実行すると共に、複数の演出図柄７０ａのうちの残部で動作演出を実行しないようにしてもよい。

【２３９４】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部を構成する棒状画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、棒状画像ＳＧと図柄エフェクト画像ＺＥの何れか一方のみが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

【２３９５】

演出制御基板１３０のコマンドの取りこぼしが生じているとき、保留表示（例えば、保留アイコン）が動作するような演出を実行するとよい。

【２３９６】

演出制御基板１３０のコマンドの取りこぼしが生じているとき、保留表示（例えば、保留アイコン）が動作するような演出を実行するとよい。

【２３９７】

演出制御基板１３０のコマンドの取りこぼしが生じているとき、特殊図柄ＴＺの変動を継続するとよい。

【２３９８】

演出制御基板１３０のコマンドの取りこぼしが生じた後、正常なコマンドに基づいて演出図柄７０ａの変動演出が開始されるとき、演出図柄７０ａの数字情報と特殊図柄ＴＺの数字情報とが異なっていてもよい。

【２３９９】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止の延長中における枠用照明装置１０や盤用照明装置７６について言及していなかったが、演出図柄７０ａの仮停止の延長中において枠用照明装置１０を構成する複数の発光部の少なくとも１つを延長前の仮停止中と同じ態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様）としてもよいし、盤用照明装置７６を構成する複数の発光部の少なくとも１つを延長前の仮停止中と同じ発光態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様、消灯）としてもよい。この場合、次に開始時コマンドを受信すると枠用照明装置１０や盤用照明装置７６が変動中に応じた発光態様に変化（切り替わる）ことになる。

【２４００】

また、本実施形態では、ハズレ態様の演出図柄７０ａの本停止時に特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止するようになっているが、演出図柄７０ａと同じ数字となるハズレ態様で本停止するようにしてもよい。また、大当たり態様の演出図柄７０ａの本停止時に特殊図柄ＴＺが予め定められた大当たり態様（「３３３」）で本停止するようになっているが、演出図柄７０ａと同じ数字となる大当たり態様で本停止するようにしてもよい。

【２４０１】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止中に主制御部１１０ｍから送信された開始時コマンド開始時コマンド（第１特別図柄記憶指定コマンド、演出図柄指定コマンド、第１特別図柄用変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信したときに、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄の変動表示が継続したままとなっているが、演出図柄７０ａと同様に瞬間的に導出表示してから変動表示を開始するようにしてもよい。この場合、特殊図柄ＴＺについては、予め定められた停止位置からズレている特殊図柄ＴＺを停止位置に表示するとよい。

【２４０２】

また、本実施形態では、当該アイコンＴＨの表示中に開始時コマンド又は客待ち状態指定コマンドを受信すると、当該アイコンＴＨが１フレーム分の非アニメーションで消去されるようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコンＴＨの消去にかか

る１０フレーム、保留アイコンＴのシフト表示にかかる２０フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる１０フレームよりも短ければよく、例えば５フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

【２４０３】

また、本実施形態では、保留数よりも多い数の保留アイコンの表示中に開始時コマンドを受信すると、余剰分の保留アイコンＴ１を１フレーム分の非アニメーションで消去するようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコンＴ１の消去にかかる１０フレーム、保留アイコンＨＩ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。

【２４０４】

また、本実施形態では、保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信することで、主制御部１１０ｍから通知された保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）していた保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、所定数よりも１つ多い数の保留アイコンを表示した後に所定数の保留アイコンを表示するようになっているが、所定数よりも１つ多い数の保留アイコンを表示せずに所定数の保留アイコンをそのまま表示するようにしてもよい。

【２４０５】

また、本実施形態では、保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信することで、主制御部１１０ｍから通知された保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）していた保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、この開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示するようになっているが、開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示しないようにしてもよい。

【２４０６】

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ＣＤ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。

【２４０７】

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。

【２４０８】

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、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰ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。

【２４０９】

また、本実施形態では、入賞時コマンドとしての保留数指定コマンドの先読み指定コマンドの両方を正常に受信した場合に保留アイコンが表示されるようにしたが、保留数指定コマンドを受信して先読み指定コマンドを正常に受信していない場合には保留アイコンを表示する一方、保留数指定コマンドを正常に受信せずに先読み指定コマンドを正常に受信した場合には保留アイコンを表示しないようにしてもよいし、その逆としてもよい。なお

、保留数指定コマンドと先読み指定コマンドの何れか一方だけを受信して保留アイコンを表示する場合には、この保留アイコンに対するアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

【２４１０】

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。

【２４１１】

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るが、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操作態様に変化する割合よりも、上述したセリフ予告演出や決め演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合の方が高くなるようにするとよい。

【２４１２】

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。

【２４１３】

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。

【２４１４】

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。

【２４１５】

本実施形態では、第１画像表示装置７０において保留記憶として、保留アイコン表示領域７０Ｂ（７０Ｃ）に保留アイコンＴ１（Ｔ２）を表示し、保留数表示領域７０Ｅ（７０Ｆ）に保留数字を表示している。このように、保留アイコン表示領域７０Ｂ（７０Ｃ）では、保留アイコンＴ１（Ｔ２）の表示数によって保留数を表示し、保留数表示領域７０Ｅ（７０Ｆ）では、保留数字が持つ数字情報によって保留数を表示している。保留アイコン

Ｔ１（Ｔ２）は、本実施形態の「ＣＤ」形状のように単一の絵や図や文字や記号に限らず、複数の絵や図や文字や記号などの組み合わせであったり、絵や図や文字や記号など主要部分にエフェクト（効果演出）や装飾などが付随したりするなど、適宜構成を採用可能である。

【２４１６】

保留アイコン変化演出などの保留数の表示は、保留アイコン単体で変化することに限らず、他のキャラなどの動作や役物などの演出の作用により変化しているように変化演出を行ってもよい。なお、保留アイコン変化演出における変化は、前述した具体例のタイミングに限らない。

【２４１７】

文字表示による先読み演出（事前報知）として、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする例を挙げたが、文字表示としては、意味がある文字列に限らず、記号や絵や図、あるいはこれらとの組み合わせであってもよい。また、文字表示を複数備えていて、期待度の高低によって、選択される文字表示を異ならしてもよい。文字表示は、左右にスクロールすることに限らず、ズームインまたはズームアウトしたり、パンやチルトしたりするなど、遊技者の気を惹く適宜態様を採用可能である。

【２４１８】

期待度表示による先読み演出（事前報知）として、青色のエフェクト画像ＥＦを例示した、色エフェクトによるものを挙げたが、色エフェクトに限らず、例えば後光が差しているような発光エフェクトや、ブラックホールのように吸い込まれていたり、風が吹いていたりするなどのような作用エフェクトなど、適宜の表示を採用可能である。また、期待度表示は、演出図柄７０ａに付随して、あるいは演出図柄７０ａ自体で行うことに限らず、背景表示やその他で行ってもよい。更に、期待度表示は、第１画像表示装置７０に表示して行うことに限らず、遊技盤が備える役物や発光装置や始動口などの入賞装置、あるいは遊技枠が備える役物や発光装置などの発光などによって行ってもよい。

【２４１９】

期待度表示による先読み演出（事前報知）は、リーチ前だけに実行される演出であっても、リーチ後にも実行される演出であっても、何れであってもよい。また、期待度表示は、リーチ後に実行する場合、リーチ前の態様で継続して表示しても、リーチ前の態様と異なる態様で表示するように変化させてもよい。

【２４２０】

先読み演出（事前報知）は、抽選されたシナリオに沿って、変動演出又は適宜のタイミングで進行するようにしてもよいが、変動演出毎に、進行の有無や期待度の変化の要否などの抽選を行って、その結果に応じて進行するようにしてもよい。

【２４２１】

エフェクトに代表される効果演出としては、キャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥや、青色のエフェクト画像ＥＦを例示した色エフェクトを挙げたが、色エフェクトに限らず、例えば後光が差しているような発光エフェクトや、ブラックホールのように吸い込まれていたり、風が吹いていたりするなどのような作用エフェクトなど、適宜の表示を採用可能である。

【２４２２】

本実施形態では、演出制御部１３０ｍにおいてコマンドが正常に受信できない所定状態から、コマンドを正常に受信して戻ったとき、当該アイコンＴＨを表示しない具体例を説明したが、例えば、コマンドを正常に受信して戻ったとき、当該アイコンＴＨを表示してから消去するようにしてもよい。

【２４２３】

前述した演出制御部１３０ｍと同様に、第１特別図柄保留表示器６３が主制御部１１０ｍから正常にコマンド（信号）を受信することができない場合、第１特別図柄保留表示器６３で表示する保留数と、演出制御部１３０ｍが把握（記憶）する保留数とが乖離する所定状態が生じることがある。

すなわち、第１特別図柄保留表示器６３（第１表示手段）は、変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示を実行可能であり、演出制御部１３０ｍに所定個数（例えば４個）の保留記憶がある状態において、所定個数よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶のコマンド（信号）を主制御部１１０ｍから受信した場合、第１シフト表示とは異なる減少態様(４個から３個を経ないで２個に直接減少する態様)で保留記憶を所定個数から特定個数へ減少させる第２シフト表示を実行可能である。これに対して、演出制御部１３０ｍで制御される第１画像表示装置７０（第２表示手段）は、第１シフト表示及び第２シフト表示の何れが実行される場合であっても、演出図柄７０ａの変動演出を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能になっている。

これによれば、そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができる。従って、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２４２４】

具体例では、演出制御部が記憶（把握）している保留記憶を複数の場所で表示可能になっている。本実施形態では、第１画像表示装置７０の保留アイコン表示領域７０Ｂ(７０Ｄ)と保留数表示領域７０Ｅ(７０Ｆ)との２箇所で保留記憶を表示しているが、例えば、第１画像表示装置７０と第２画像表示装置７１とのそれぞれ、または第２画像表示装置７１の複数箇所で保留記憶を表示してもよい。

【２４２５】

具体例では、保留アイコン表示領域７０Ｂ(７０Ｄ)において、変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示を実行可能である。この第１シフト表示は、例えば、変動演出のたびに、保留アイコンＴ１（Ｔ２）が１つずつ隣にずれるように表示される。また、保留アイコン表示領域７０Ｂ(７０Ｄ)に例えば４個の保留アイコンＴ１（Ｔ２）が表示されている状態において、例えば２個の保留記憶に対応するコマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコンＴ１（Ｔ２）が４個から３個にズレて３個に減少した後に３個からズレて２個に減少するような第１シフト表示と同様の表示を行わず、保留アイコンＴ１（Ｔ２）の４個目が消えてから３個から２個にズレて減少するような第２シフト表示が行われる。これに対して、保留数字（数字情報）によって保留記憶を表示する保留数表示領域７０Ｅ(７０Ｆ)では、変動演出を開始するたびに保留数字を、１つずつ順番に減少させるように表示している。保留数表示領域７０Ｅ(７０Ｆ)に例えば保留数字「４」が表示されている状態において、例えば２個の保留記憶に対応するコマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合（第２シフト表示が実行される場合）、保留数字を１つずつ順番に減少させる表示を行わず、保留数字「４」から例えば２個の保留記憶に対応した保留数字「２」を表示する第３シフト表示を行うようになっている。

【２４２６】

先読み演出（事前報知）としては、複数の変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた特別遊技への期待度が高いことを示唆すること実行可能である。「関連する演出」としては、遊技枠や遊技盤に設けられた役物による動作や発光による演出、操作ボタンの振動等の動作や発光、演出図柄７０ａの同色チャンス目などの所定の色発光を行う演出、例えば入賞時に「ピキーン」等の所定の効果音を鳴らす音演出など、様々な演出を挙げることができる。各変動演出で同じ演出を実行しても、変動演出を繰り返すにつれて、例えば期待度が増すような異なる演出を実行するなど、変動演出毎に演出の内容が異なっていてもよい。また、演出は、同じ演出を複数回実行することで関連する演出としてもよいが、同じ又は異なるものを複数組み合わせて関連する演出を行ったり、複数種類の演出を交互又は所定順序で行うように組み合わせて関連する演出を行ったりするなどであってもよい。

【２４２７】

主制御部１１０ｍにおいて保留記憶が増減するにも関わらず、第１画像表示装置７０に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、先読み演出（事前報知）の関連

する演出を継続して実行しても、実行しなくても、何れであってもよい。このような場合、関連する演出を継続して実行することで、遊技者の興味を引き付けることができる。また、関連する演出を継続して実行しないことで、演出の整合性を保つことができる。

【２４２８】

例えばターゲット記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて所定状態が解消して正常になったとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を関連する演出の続きから実行しないようにすることができる。また、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出の関連する演出（例えば第１可動部材７３の大きな動作演出を行う）を、該関連する演出よりも期待度の低い別の関連する演出（例えば第１可動部材７３の動作演出を小さくする）に変更してもよい。更に、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出の関連する演出を消去してもよい。

【２４２９】

例えばターゲット記憶以前に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消して正常になったとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を関連する演出の続きから実行することができる。この場合、先読み演出の継続により遊技者の期待感を向上することができる。

【２４３０】

例えばターゲット記憶以前に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消して正常になったとき、ターゲット保留記憶に基づいた先読み演出を関連する演出の続きから実行しないようにすることができる。この場合、演出の整合性を保つことができる。

【２４３１】

（主制御基板１３０の検査モード）

例えば、特開２０１８－１１８１０９号公報のような従来の遊技機では、主制御基板の制御によって大入賞口や始動口を閉状態から開状態へと変換させるための駆動源を作動させるようになっている。しかしながら、従来の遊技機では、遊技店における遊技盤の入れ替えや遊技盤の前面側を構成する遊技板の入れ替え時において、主制御基板の制御によって作動する駆動源については、作動契機を発生させるのが容易ではなく、これらの駆動源の動作確認を行うことが難しいという問題がある。

そこで、図１７４～図１７８に示す遊技機１は、遊技の結果として主制御基板１１０が動作制御を行う駆動源（大入賞口ＳＯＬ、始動口ＳＯＬ、Ｖ振分ＳＯＬ）を有し、主制御基板１１０は、電源供給が開始されてから遊技の制御を行う遊技可能状態に移行する前の開始前状態において、前記駆動源を所定態様で初期動作させるようになっている。

これにより、遊技開始前の状態（開始前状態）に限定した一定期間に、特別電動役物、普通電動役物及び大入賞口内の振分機構を作動させ、動作確認を行うことにより、設置確認及び部品交換後の点検確認をより確実に行うことできる。

【２４３２】

図１７４に示すように、設定変更装置を搭載している場合は、設定変更又は設定確認が終了してからの一定期間を開始前状態としている。この場合、ＲＷＭクリア準備中がある。

【２４３３】

図１７５に示すように、設定変更装置を搭載していない場合は、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａを押下しながら電源投入を行い、再度ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａを押下してからの一定期間を開始前状態としている。この場合、ＲＷＭクリア準備中がない。

【２４３４】

図１７６に示すように、設定変更装置を搭載していない場合は、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａを押下しながら電源投入を行った後の一定期間を開始前状態としている。この場合、開始前状態に移行してから、例えば７秒経過後に遊技の結果に影響のある機構の各ソレノイドのＯＮ（例えば０．５１２秒）・ＯＦＦ（例えば０．５１２秒）を例えば３回行った後に遊技可能状態に移行するとよい。

【２４３５】

図１７７に示すように、設定変更装置を搭載している場合は、設定変更中又は設定確認中を開始前状態としている。

【２４３６】

図１７８に示すように、設定変更装置を搭載していない場合は、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａを押下しながら電源投入を行ってから再度ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａを押下するまでの間を開始前状態とする。この場合、開始前状態に移行すると遊技の結果に影響のある機構の各ソレノイドのＯＮ（例えば０．５１２秒）・ＯＦＦ（例えば０．５１２秒）をＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの押下によって遊技可能状態に移行するまで繰り返すとよい。なお、この場合、ＲＷＭクリア準備中がある。

【２４３７】

前述した開始前状態中には、遊技球の入賞口への入賞による賞球の払出、遊技球の始動口への入賞による特別図柄表示装置の作動又は特別電動役物の作動、遊技球の普通図柄表示装置の作動に係るゲート通過又は入賞口への入賞による普通図柄表示装置の作動又は普通電動役物の作動が無効とされる。これに対して、開始前状態中には、電源ＯＮ後すぐに発射許可信号を出力するため、遊技球の発射について無効とならない。また、開始前状態では、性能表示モニタを消灯（非表示と）するとよい。

【２４３８】

前述した開始前状態中には、払出基板にバックアップされていた賞球分の払出は無効としない。また、開始前状態における大入賞口の開放中は、遊技情報出力端子板からの開放中信号を出力しない。遊技可能状態に移行するときに電源投入／電源復旧コマンドを送信するようにし、ギミック（役物）の初期動作は遊技可能状態に移行してから行うとよい。そして、開始前状態における大入賞口ソレノイドの動作中は、大当たり中のように大入賞口ＬＥＤ等を発光させないにするとよい。

【２４３９】

性能表示モニタは、査モード終了後に例えば５秒間の全点灯を行い、その後にベース値の表示を行うようにするとよい。また、「復電以外」の状態（開始前状態、復帰不可能エラー中）では発射停止を行うとよい。

【２４４０】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段が所定個数よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数から前記特定個数へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【２４４１】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を

制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示する保留記憶（例えばアイコン変化演出）によって実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）では前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ保留記憶が１つずつ減少するように表示される期間において前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【２４４２】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景への変化）によって実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）では前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ保留記憶が１つずつ減少するように表示される期間において前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保

留記憶が前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【２４４３】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示する文字表示（例えば「ＺＯＮＥ」テロップ）によって実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）では前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ保留記憶が１つずつ減少するように表示される期間において前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【２４４４】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が

所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）では前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ保留記憶が１つずつ減少するように表示される期間において前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少しない所定状態にあっても、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【２４４５】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出（例えば第１可動部材７３の動作演出など）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じ、
前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記事前報知を関連する演出（例えば第１可動部材７３の動作演出など）の続きから実行しないことを特徴とする。

【２４４６】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は

、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第２シフト表示が実行される場合、前記数字情報を１つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数（例えば２個）の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第３シフト表示（例えば４から２）を実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【２４４７】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶を第1表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）に表示するように制御可能であり、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）では前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ保留記憶が１つずつ減少するように表示される期間において前記第２表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少しない所定状態にあるとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能であると共に、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記第１表示手段（特別図柄保留表示器６３,６４）は、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）及び前記第２シフト表示（例えば４個から２個）の何れが実行される場合であっても、前記判定を終了するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少表示可能であることを特徴とする。

【２４４８】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手

段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか１つを行うことを特徴とする。

【２４４９】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段で（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか１つを行うことを特徴とする。

【２４５０】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示する文字表示（例えば「ＺＯＮＥ」テロップ）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減す

るにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか１つを行うことを特徴とする。

【２４５１】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか１つを行うことを特徴とする。

【２４５２】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出（例えば第１可動部材７３の動作）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を関連する演出（例えば第１可動部材７３の動作）の続きから実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知の関連する演出（例えば第１可動部材７３の動作）を、該関連する演出よりも期待度の低い別の関連する演出に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知の関連する演出を消去する、のうちの何れか１つを行うことを特徴とする。

【２４５３】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態から戻ったとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか１つを行い、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）に所定個数（例えば４個）の保留記憶がある状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示（例えば４個から３個）とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第２シフト表示が実行される場合、前記数字情報を１つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数（例えば２個）の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第３シフト表示（例えば４から２）を実行可能であることを特徴とする。

【２４５４】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態で表示可能であると共に、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶より後に記憶された保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記タ

ーゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しない、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を、該事前報知よりも期待度の低い別の事前報知に変更する、及び、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を消去する、のうちの何れか１つを行うことを特徴とする。

【２４５５】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【２４５６】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば背景表示、文字表示、期待度表示）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

【２４５７】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する背景表

示（例えば先読みゾーン背景）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【２４５８】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する背景表示（例えば先読みゾーン背景）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

【２４５９】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する文字表示（例えば「ＺＯＮＥ」テロップ）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【２４６０】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）

は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、前記表示手段に表示する文字表示（例えば「ＺＯＮＥ」テロップ）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

【２４６１】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【２４６２】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を、期待度表示（例えば先読みエフェクト演出）によって実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

【２４６３】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を

制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第１の事前報知（例えば保留アイコン変化演出）と、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出（例えば第１可動部材７３の動作演出など）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第２の事前報知とを実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記第２の事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記第２の事前報知を関連する演出（例えば第１可動部材７３の動作演出など）の続きから実行可能であることを特徴とする。

【２４６４】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第１の事前報知（例えば保留アイコン変化演出）と、複数の前記変動演出において各変動演出の一部期間で関連する演出（例えば第１可動部材７３の動作演出など）を実行することで、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する第２の事前報知とを実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記第２の事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記第２の事前報知を関連する演出（例えば第１可動部材７３の動作演出など）の続きから実行しないことを特徴とする。

【２４６５】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示な

ど）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を継続して実行可能であり、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）に所定個数（例えば４個）の保留記憶がある状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第２シフト表示が実行される場合、前記数字情報を１つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数（例えば２個）の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第３シフト表示（４から２）を実行可能であることを特徴とする。

【２４６６】

◇本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知（例えば、背景表示、文字表示、期待度表示など）を継続して実行せず、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記変動演出を開始するたびに保留記憶を１つずつ順番に減少させる第１シフト表示（例えば４個から３個）を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）に所定個数（例えば４個）の保留記憶がある状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、前記第１シフト表示とは異なる減少態様で保留記憶を前記所定個数（例えば４個）から前記特定個数（例えば２個）へ減少させる第２シフト表示（例えば４個から２個）を実行可能であり、数字情報によって保留記憶の数を表示可能であり、前記第２シフト表示が実行される場合、前記数字情報を１つずつ順番に減少させる表示を行わず、前記特定個数（例えば２個）の保留記憶に対応した前記数字情報を表示する第３シフト表示（４から２）を実行可能であることを特徴とする。

【２４６７】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を

制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行可能であることを特徴とする。

【２４６８】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、未判定の保留記憶に基づいた前記特別遊技への期待度が高いことを示唆する事前報知を実行可能であり、前記変動演出を開始してから所定時間経過した後に保留記憶がないとき、前記表示手段で所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行可能であり、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）において保留記憶が増減するにも関わらず、前記表示手段に表示される保留記憶が増減しない所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能とする一方で、前記事前報知を継続して実行可能であり、前記所定状態が生じたとき、前記変動演出を開始してから所定時間経過しても前記所定演出（例えば客待ちデモ演出）を実行せず、前記事前報知の対象となったターゲット保留記憶以前の保留記憶に基づいて前記所定状態が解消されたとき、前記ターゲット保留記憶に基づいた前記事前報知を継続して実行しないことを特徴とする。

【２４６９】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に保留記憶を表示している状態において前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から送信された信号の保留記憶の数と前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）で把握している保留記憶の数とが異なる所定状態が生じたとき、前記演出図柄

（７０ａ）を仮停止状態で表示可能であり、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記所定状態が生じたとき、保留記憶の表示を継続すると共に、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示した状態で前記演出図柄（７０ａ）において効果演出（例えば図柄エフェクト画像ＺＥ）を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号（コマンド）を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数（例えば４個）と前記所定個数（例えば２個）との乖離個数分（例えば２回）行わず、前記所定個数（例えば２個）の保留記憶を表示することを特徴とする。

【２４７０】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に保留記憶を表示している状態において前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から送信された信号の保留記憶の数と前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）で把握している保留記憶の数とが異なる所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能であり、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記所定状態が生じたとき、保留記憶の表示を継続すると共に、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示した状態で前記演出図柄（７０ａ）の装飾部の少なくとも一部（例えば棒状画像ＳＧ）の動作演出を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号（コマンド）を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数（例えば４個）と前記所定個数（例えば２個）との乖離個数分（例えば２回）行わず、前記所定個数（例えば２個）の保留記憶を表示することを特徴とする。

【２４７１】

◆本実施形態の遊技機１は、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御部１１０ｍ）と、前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）からの信号（コマンド）に基づいて、遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、　前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）は、始動条件（始動口４５,４７への遊技球の入賞）の成立に基づく保留記憶を記憶可能であると共に、保留記憶に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり）を行うか否かの判定を実行可能であり、前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）は、保留記憶を表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に表示するように制御可能であると共に、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）で演出図柄（７０ａ）の変動演出を実行可能であり、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）に保留記憶を表示している状態において前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から送信された信号の保留記憶の数と前記従制御手段（演出制御部１３０ｍ）で把握している保留記憶の数とが異なる所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示可能であり、前記表示手段（第１画像表示装置７０,第２画像表示装置７１）は、前記所定状態が生じたとき、前記演出図柄（７０ａ）を仮停止状態で表示した状態で、保留記憶の表示を継続すると共に、保留記憶の効果演出を実行可能であり、所定個数（例えば４個）の保留記憶を表示している状態において、前記従制御

手段（演出制御部１３０ｍ）が所定個数（例えば４個）よりも２つ以上少ない特定個数（例えば２個）の保留記憶の信号（コマンド）を前記主制御手段（主制御部１１０ｍ）から受信した場合、保留記憶の個数を段階的に減らす表示演出を、前記特定個数（例えば４個）と前記所定個数（例えば２個）との乖離個数分（例えば２回）行わず、前記所定個数（例えば２個）の保留記憶を表示することを特徴とする。

【２４７２】

尚、本発明の遊技機は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【２４７３】

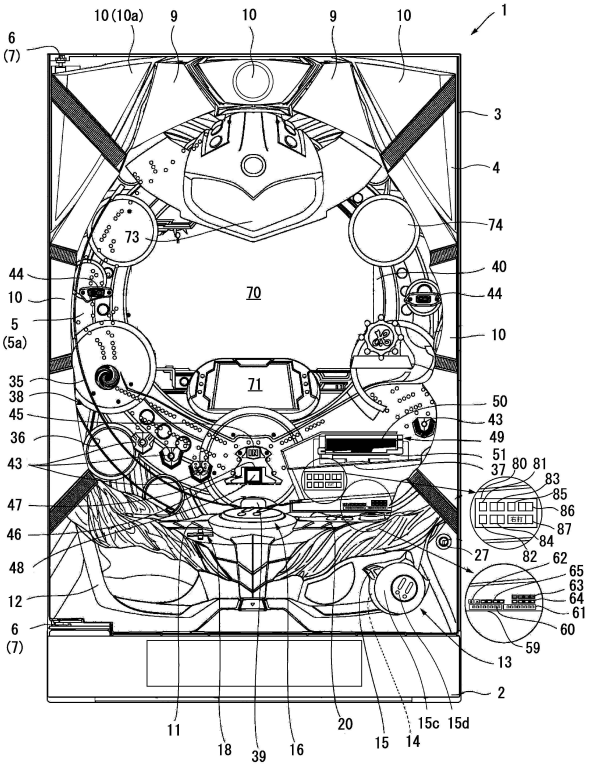
また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

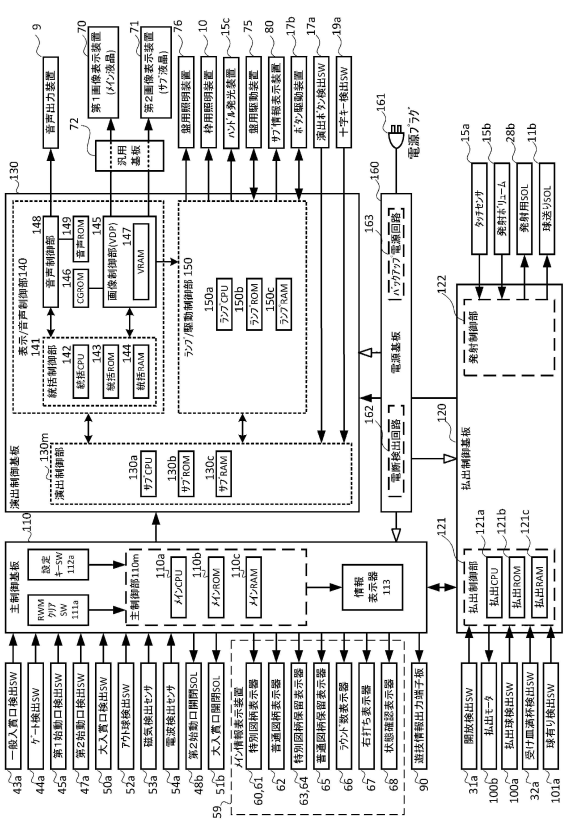
【２４７４】

１	遊技機
１１０ｍ	主制御部（主制御手段）
１３０ｍ	演出制御部（従制御手段）
６３	第１特別図柄保留表示器（第１表示手段）
６４	第２特別図柄保留表示器（第１表示手段）
７０	第１画像表示装置（表示手段、第２表示手段）
７１	第２画像表示装置（表示手段、第２表示手段）
７０ａ	演出図柄

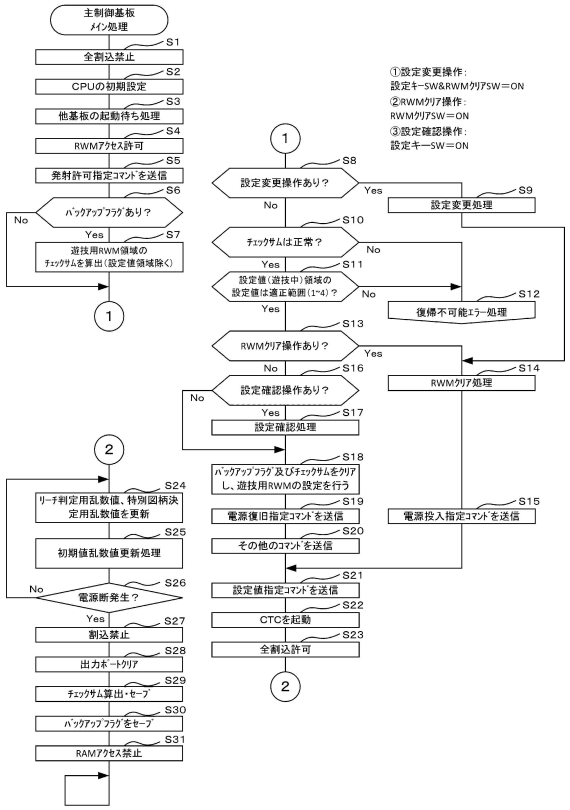
【図１】



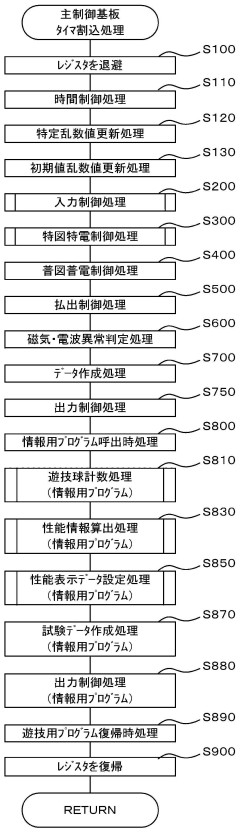
【図２】



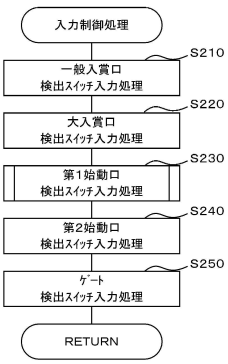
【図３】


主制御基板
メイン処理
S1
全割込禁止
S2
CPUの初期設定
S3
他基板の起動待ち処理
S4
RWMアクセス許可
S5
発射許可指定ｺﾏﾝﾄﾞを送信
S6
ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟﾌﾗｸﾞあり？
No
Yes
S7
遊技用RWM領域の
ﾁｪｯｸｻﾑを算出（設定値領域除く）
1
2
S24
リーチ判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値を更新
S25
初期値乱数値更新処理
S26
電源断発生？
S27
割込禁止
S28
出力ﾎﾟｰﾄｸﾘｱ
S29
ﾁｪｯｸｻﾑ算出・ｾｰﾌﾞ
S30
ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟﾌﾗｸﾞをｾｰﾌﾞ
S31
RAMアクセス禁止
①設定変更操作：
設定ｷｰSW&RWMｸﾘｱSW＝ON
②RWMｸﾘｱ操作：
RWMｸﾘｱSW＝ON
③設定確認操作：
設定ｷｰSW＝ON
S8
設定変更操作あり？
S9
設定変更処理
S10
ﾁｪｯｸｻﾑは正常？
S11
設定値（遊技中）領域の
設定値は適正範囲（1~4）？
S12
復帰不可能ｴﾗｰ処理
S13
RWMｸﾘｱ操作あり？
S14
RWMｸﾘｱ処理
S16
設定確認操作あり？
S17
設定確認処理
S18
ﾊﾞｯｸｱｯﾌﾟﾌﾗｸﾞ及びﾁｪｯｸｻﾑをｸﾘｱし、遊技用RWMの設定を行う
S19
電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞを送信
S15
電源投入指定ｺﾏﾝﾄﾞを送信
S20
その他のｺﾏﾝﾄﾞを送信
S21
設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞを送信
S22
CTCを起動
S23
全割込許可

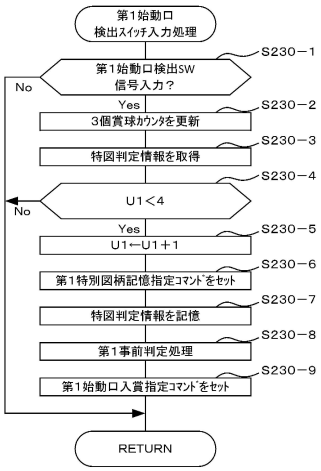
【図４】


主制御基板
ﾀｲﾏ割込処理
S100
ﾚｼﾞｽﾀを退避
S110
時間制御処理
S120
特定乱数値更新処理
S130
初期値乱数値更新処理
S200
入力制御処理
S300
特図特電制御処理
S400
普図普電制御処理
S500
払出制御処理
S600
磁気・電波異常判定処理
S700
ﾃﾞｰﾀ作成処理
S750
出力制御処理
S800
情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ呼出時処理
S810
遊技球計数処理
（情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ）
S830
性能情報算出処理
（情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ）
S850
性能表示ﾃﾞｰﾀ設定処理
（情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ）
S870
試験ﾃﾞｰﾀ作成処理
（情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ）
S880
出力制御処理
（情報用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ）
S890
遊技用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ復帰時処理
S900
ﾚｼﾞｽﾀを復帰
RETURN

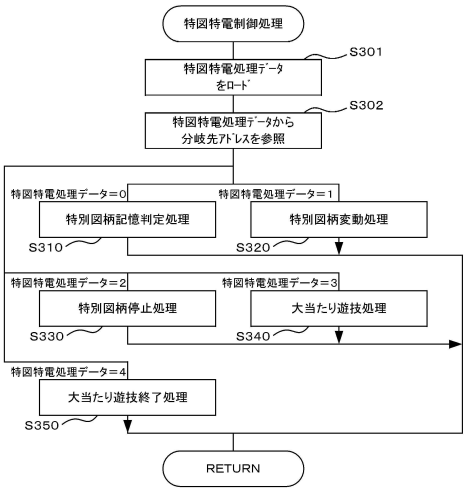
【図５】


入力制御処理
S210
一般入賞口
検出ｽｲｯﾁ入力処理
S220
大入賞口
検出ｽｲｯﾁ入力処理
S230
第１始動口
検出ｽｲｯﾁ入力処理
S240
第2始動口
検出ｽｲｯﾁ入力処理
S250
ｹﾞｰﾄ
検出ｽｲｯﾁ入力処理
RETURN

【図６】


第１始動口
検出ｽｲｯﾁ入力処理
S230－1
第１始動口検出SW
信号入力？
No
Yes
S230－2
3個賞球ｶｳﾝﾀを更新
S230－3
特図判定情報を取得
S230－4
U1＜4
No
Yes
S230－5
U1←U1＋1
S230－6
第１特別図柄記憶指定ｺﾏﾝﾄﾞをｾｯﾄ
S230－7
特図判定情報を記憶
S230－8
第１事前判定処理
S230－9
第１始動口入賞指定ｺﾏﾝﾄﾞをｾｯﾄ
RETURN

【図７】


特図特電制御処理
S301
特図特電処理ﾃﾞｰﾀ
をﾛｰﾄﾞ
S302
特図特電処理ﾃﾞｰﾀから
分岐先ｱﾄﾞﾚｽを参照
特図特電処理データ＝0
特別図柄記憶判定処理
S310
特図特電処理データ＝1
特別図柄変動処理
S320
特図特電処理データ＝2
特別図柄停止処理
S330
特図特電処理データ＝3
大当たり遊技処理
S340
特図特電処理データ＝4
大当たり遊技終了処理
S350
RETURN

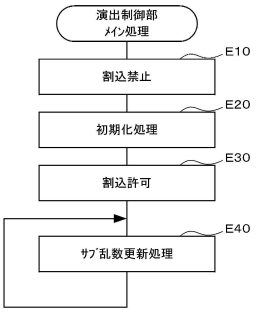
【図８】

ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
E0H	10H	第1特別図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	11H	第1特別図柄記憶1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	12H	第1特別図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	13H	第1特別図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	14H	第1特別図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	20H	第2特別図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	21H	第2特別図柄記憶1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	22H	第2特別図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	23H	第2特別図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	24H	第2特別図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
E1H	10H	特別図柄A 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄を決定後の変動開始時
	11H	特別図柄B 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E2H	20H	特別図柄a 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄を決定後の変動開始時
	21H	特別図柄b 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E3H	01H	第1特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟﾀｰﾝを決定後の第1特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第1特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E4H	01H	第2特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟﾀｰﾝを決定後の第2特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第2特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E5H	00H	特別図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動停止時
	01H	普通図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄の変動停止時
E6H	01H	第1始動口入賞1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第1始動口入賞2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E7H	01H	第2始動口入賞1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第2始動口入賞2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E8H	10H	大当たりA用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種大当たりの開始時
	11H	大当たりB用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E9H	01H	開放第1回目用 ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの 1回目の作動時
	02H	開放第2回目用 ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの 2回目の作動時
	･･･	･･･････	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの･･･回目の作動時

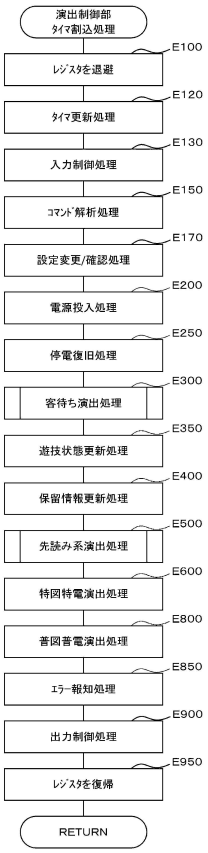
【図９】

ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
EAH	00H	大当たりA用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種大当たりの終了時
	01H	大当たりB用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
ECH	00H	普通図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	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指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	02H	普通図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	03H	普通図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	04H	普通図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
EDH	00H	普通図柄0 普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普図変動時間1 普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普図変動時間2 普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
EFH	00H	当たり1用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種補助遊技の開始時
	01H	当たり2用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
	10H	当たり1用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種補助遊技の終了時
	11H	当たり2用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
F0H	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	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ﾄﾞ	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ﾄﾞ	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ﾄﾞ	
F1H	00H	電源投入指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴う電源ON時
	01H	客待ち中用 電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源ON時
	02H	特図変動中用 電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源ON時
	03H	大当たり中用 電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源ON時
	04H	客待ち状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常磁気検出時
	03H	電波異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常電波検出時
	10H	枠開放用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	扉開錠時
	11H	満杯異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	扉閉錠時
	21H	満杯異常用 ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出待機球充足時
F3H	00H	設定1用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時
	01H	設定2用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時
	02H	設定3用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時
	03H	設定4用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時

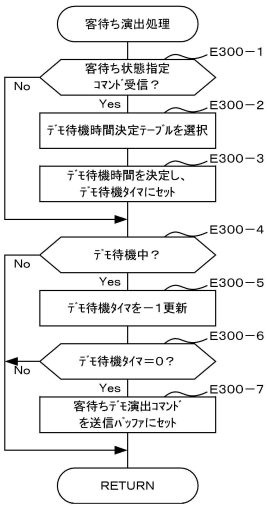
【図１０】



【図１１】



【図１２】

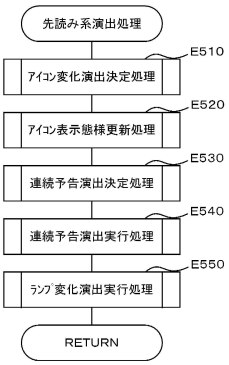


【図１３】

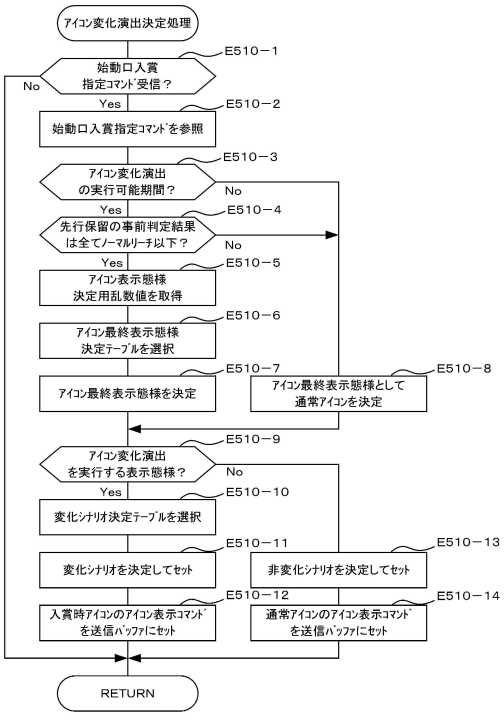
ﾃﾞﾓ待機時間決定ﾃｰﾌﾞﾙ

遊技状態	現在の状態	ﾃﾞﾓ待機時間
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
	ﾃﾞﾓ演出終了後	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
	ﾃﾞﾓ演出終了後	35秒

【図１４】



【図１５】



【図１６】

ｱｲｺﾝ最終表示態様決定ﾃｰﾌﾞﾙ

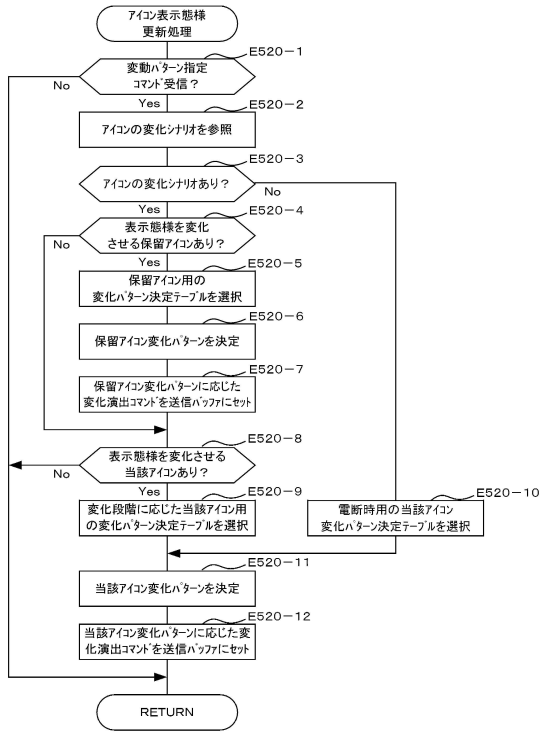
始動口入賞指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	ｱｲｺﾝ最終表示態様
通常変動or短縮変動	100%	CDｱｲｺﾝ
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	70%	CDｱｲｺﾝ
	30%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ
SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	30%	CDｱｲｺﾝ
	50%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ
	20%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ
SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	20%	CDｱｲｺﾝ
	60%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ
	20%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ
SPﾘｰﾁ（大当たり）	50%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ
	50%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ
SPSPﾘｰﾁ（大当たり）	20%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ
	80%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ
全回転ﾘｰﾁ（大当たり）	100%	虹ｷｬﾗｱｲｺﾝ

【図１７】

変化ｼﾅﾘｵ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

ｱｲｺﾝ最終表示態様	保留記憶数	選択率（%）	変化ｼﾅﾘｵ	更新態様（※参考）					
				事前変動					当該変動
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1	30%	ｼﾅﾘｵ01	CD				CD	CD→青
		70%	ｼﾅﾘｵ02	青				青	青
	2	15%	ｼﾅﾘｵ03	CD			CD	CD	CD→青
		15%	ｼﾅﾘｵ04	CD			CD	CD→青	青
		70%	ｼﾅﾘｵ05	青			青	青	青
	3	15%	ｼﾅﾘｵ06	CD		CD	CD	CD	CD→青
		15%	ｼﾅﾘｵ07	CD		CD	CD→青	青	青
		70%	ｼﾅﾘｵ08	青		青	青	青	青
	4	15%	ｼﾅﾘｵ09	CD	CD	CD	CD	CD	CD→青
		15%	ｼﾅﾘｵ10	CD	CD	CD→青	青	青	青
		70%	ｼﾅﾘｵ11	青	青	青	青	青	青
赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1	90%	ｼﾅﾘｵ12	CD				CD	CD→赤
		10%	ｼﾅﾘｵ13	赤				赤	赤
	2	45%	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
	3	45%	ｼﾅﾘｵ17	CD		CD	CD→青	青	青→赤
		45%	ｼﾅﾘｵ18	CD		CD	CD→青	青→赤	赤
		10%	ｼﾅﾘｵ19	赤		赤	赤	赤	赤
	4	45%	ｼﾅﾘｵ20	CD	CD	CD	CD→青	青	青→赤
		45%	ｼﾅﾘｵ21	CD	CD	CD→青	青	青→赤	赤
		10%	ｼﾅﾘｵ22	赤	赤	赤	赤	赤	赤
虹ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1	100%	ｼﾅﾘｵ23	青				青	青→虹
	2	100%	ｼﾅﾘｵ24	青			青	青	青→虹
	3	100%	ｼﾅﾘｵ25	青		青	青	青	青→虹
	4	100%	ｼﾅﾘｵ26	青	青	青	青	青	青→虹

【図１８】



【図１９】

保留ｱｲｺﾝ用の変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留ｱｲｺﾝ変化	選択率（%）	保留ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
CD→青	50%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	10%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
	20%	図柄作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	―	1UP
青→赤	30%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	30%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
	20%	図柄作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	―	1UP
CD→赤	30%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	45%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―
	15%	図柄作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	―	2UP

【図２０】

当該ｱｲｺﾝ用の1段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

当該ｱｲｺﾝ変化	選択率（%）	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
CD→青	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	70%	ｷｬﾗ変化作用ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
青→赤	15%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	5%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	80%	ｷｬﾗ変化作用ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―

【図２１】

当該ｱｲｺﾝ用の2段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

当該ｱｲｺﾝ変化	選択率（%）	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
CD→赤	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	70%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―
青→虹	15%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	5%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	80%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―

【図２２】

電断時用の当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ（変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	ｱｲｺﾝ最終表示態様	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ	
				変動開始時	変動中
通常変動or短縮変動	100%	CDｱｲｺﾝ	―	―	―
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	70%	CDｱｲｺﾝ	―	―	―
	25%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―
	5%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP
SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	40%	CDｱｲｺﾝ	―	―	―
	30%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―
	20%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP
	10%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	1UP	1UP
SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	20%	CDｱｲｺﾝ	―	―	―
	35%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―
	25%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP
	20%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	1UP	1UP
SPﾘｰﾁ（大当たり）	20%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―
	30%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP
	50%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	1UP	1UP
SPSPﾘｰﾁ（大当たり）	10%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―
	20%	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP
	70%	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	1UP	1UP
全回転ﾘｰﾁ（大当たり）	100%	虹ｷｬﾗｱｲｺﾝ	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ04	1UP	2UP

【図２３】

（a）保留ｱｲｺﾝ表示態様と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ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ｸﾞ	
	所定ｺﾏﾝﾄﾞの受信に応じたﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信後の所定のﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
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ｸﾞ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ｸﾞ
	所定ｺﾏﾝﾄﾞの受信に応じたﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
保留ｱｲｺﾝ変化演出	高
当該ｱｲｺﾝ変化演出	低

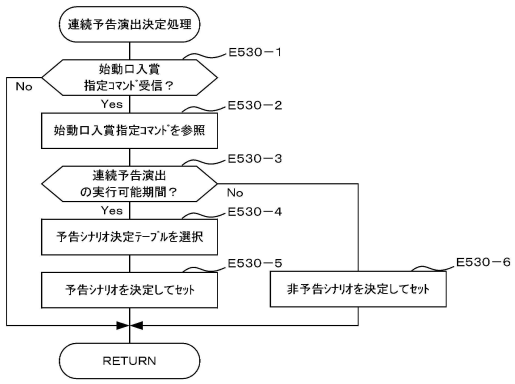
（c）変化演出種別と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性2

変化演出種別	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ
	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信後の所定のﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
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２４】



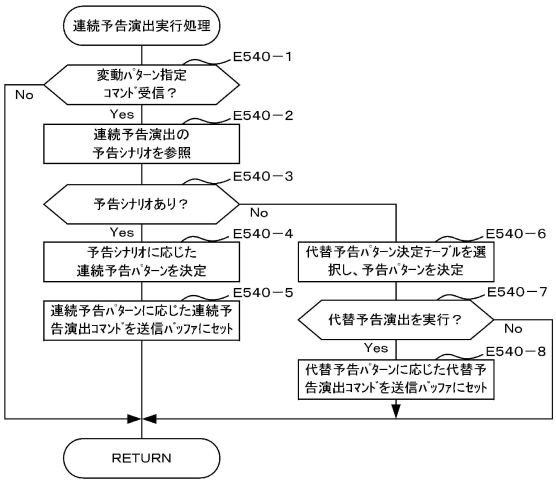
【図２５】

予告シナリオ決定テーブル

保留記憶数	始動口入賞指定コマンド（予定変動パターン）	選択率	予告シナリオ	演出態様（※参考）				
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ノーマルリーチ以下	90%	シナリオ00					
	SPリーチ以上	10%	シナリオ01					青エフェクト
2	短縮変動or通常変動	100%	シナリオ00					
	ノーマルリーチ（ハズレ）	75%	シナリオ00					
		20%	シナリオ01					青エフェクト
		5%	シナリオ02				青エフェクト	青エフェクト
	SPリーチ以上（ハズレ/大当たり）	50%	シナリオ00					
		30%	シナリオ01					青エフェクト
		20%	シナリオ02				青エフェクト	青エフェクト
3	通常変動or短縮変動	100%	シナリオ00					
	ノーマルリーチ（ハズレ）	65%	シナリオ00					
		20%	シナリオ01					青エフェクト
		15%	シナリオ02				青エフェクト	青エフェクト
	SPリーチ以上（ハズレ/大当たり）	50%	シナリオ00					
		25%	シナリオ01					青エフェクト
		15%	シナリオ02				青エフェクト	青エフェクト
		10%	シナリオ03			青エフェクト	青エフェクト	青エフェクト
4	通常変動or短縮変動	100%	シナリオ00					
	ノーマルリーチ（ハズレ）	65%	シナリオ00					
		20%	シナリオ01					青エフェクト
		15%	シナリオ02				青エフェクト	青エフェクト
	SPリーチ以上（ハズレ/大当たり）	40%	シナリオ00					
		30%	シナリオ03			青エフェクト	青エフェクト	青エフェクト
		20%	シナリオ04		青エフェクト	青エフェクト	青エフェクト	赤エフェクト
		10%	シナリオ05		青エフェクト	青エフェクト	赤エフェクト	赤エフェクト

※シナリオ00は非予告シナリオ

【図２６】



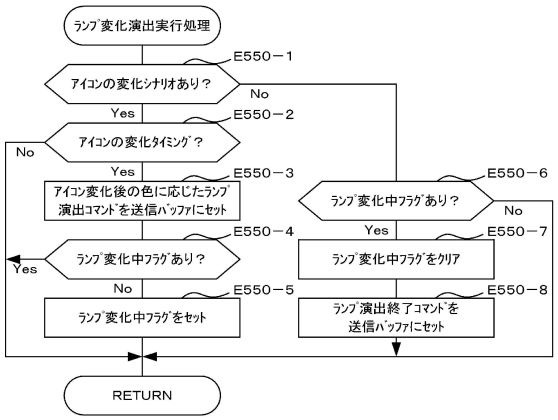
【図２７】

代替予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

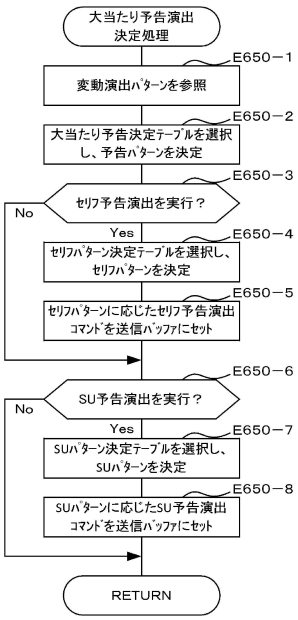
変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ（変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	代替予告ﾊﾟﾀｰﾝ	演出態様（※参考）
通常変動or短縮変動	100%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	予告なし
ノーマルリーチ（ﾊｽﾞﾚ）	70%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	
	25%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ミニキャラA出現
	5%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ミニキャラB出現
SPリーチ（ﾊｽﾞﾚ）	40%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	予告なし
	30%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ミニキャラA出現
	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ミニキャラB出現
	10%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ミニキャラC出現
SPSPリーチ（ﾊｽﾞﾚ）	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	予告なし
	35%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ミニキャラA出現
	25%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ミニキャラB出現
	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ミニキャラC出現
SPリーチ（大当たり）	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ミニキャラA出現
	30%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ミニキャラB出現
	50%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ミニキャラC出現
SPSPリーチ（大当たり）	10%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ミニキャラA出現
	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ミニキャラB出現
	70%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ミニキャラC出現
全回転リーチ（大当たり）	100%	ﾊﾟﾀｰﾝ04	ミニキャラD出現(当確)

※ﾊﾟﾀｰﾝ00は非予告ﾊﾟﾀｰﾝ

【図２８】



【図２９】

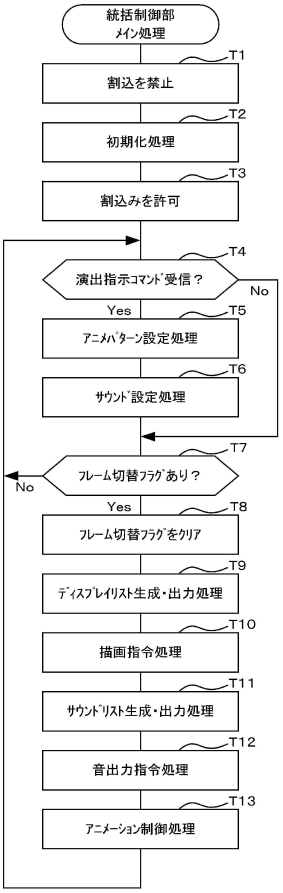


【図３０】

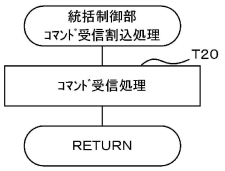
大当たり予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

大当たり抽選結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ種別	選択率(%)	予告ﾊﾟﾀｰﾝ
ハｽﾞﾚ	短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	100	予告なし
	通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	80	予告なし
		20	ｾﾘﾌ予告演出
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	50	予告なし
		30	ｾﾘﾌ予告演出
		20	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	30	予告なし
		40	ｾﾘﾌ予告演出
		30	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	50	ｾﾘﾌ予告演出
		50	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
大当たり	SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	50	ｾﾘﾌ予告演出
		50	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	30	ｾﾘﾌ予告演出
		70	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	全回転ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	20	ｾﾘﾌ予告演出
		80	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出

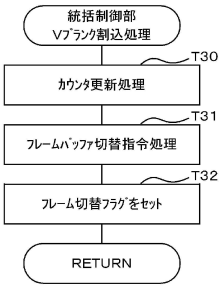
【図３１】



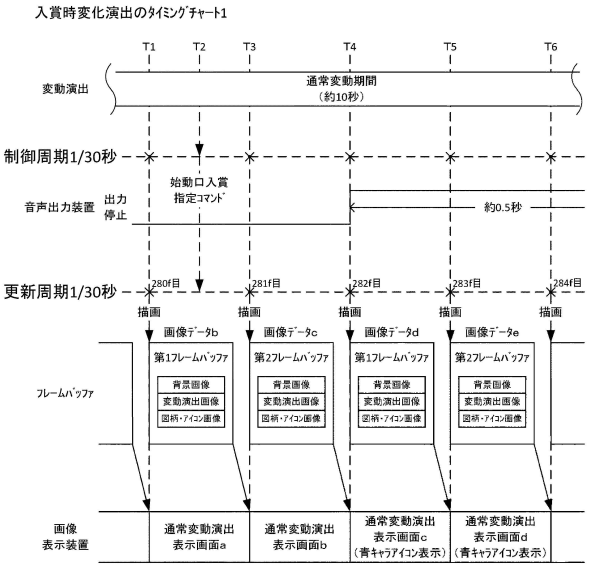
【図３２】



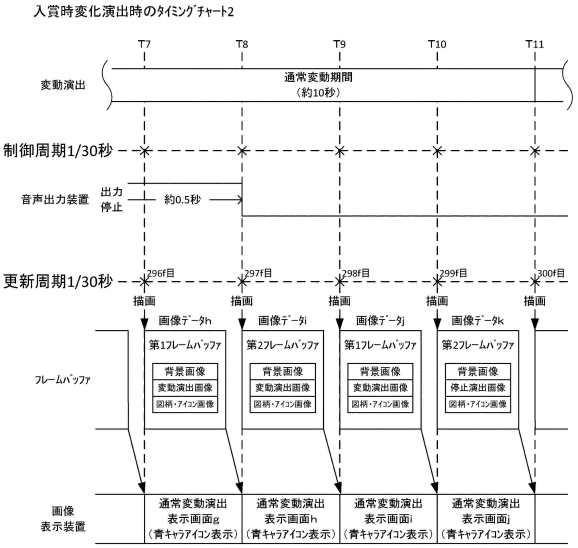
【図３３】



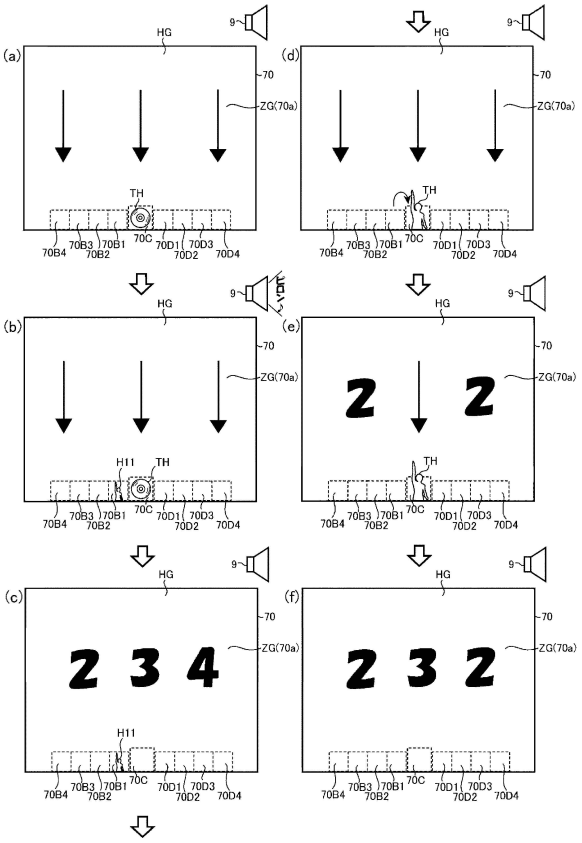
【図３４】



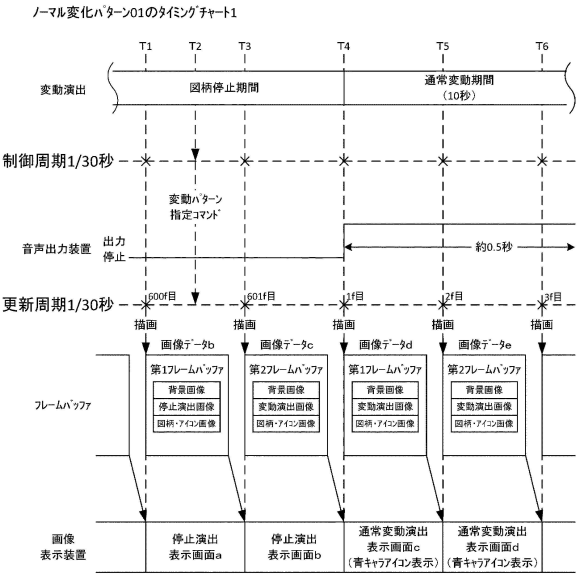
【図３５】



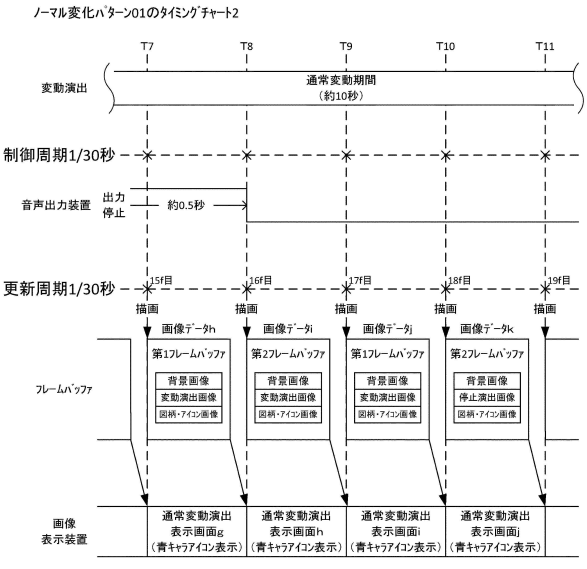
【図３６】



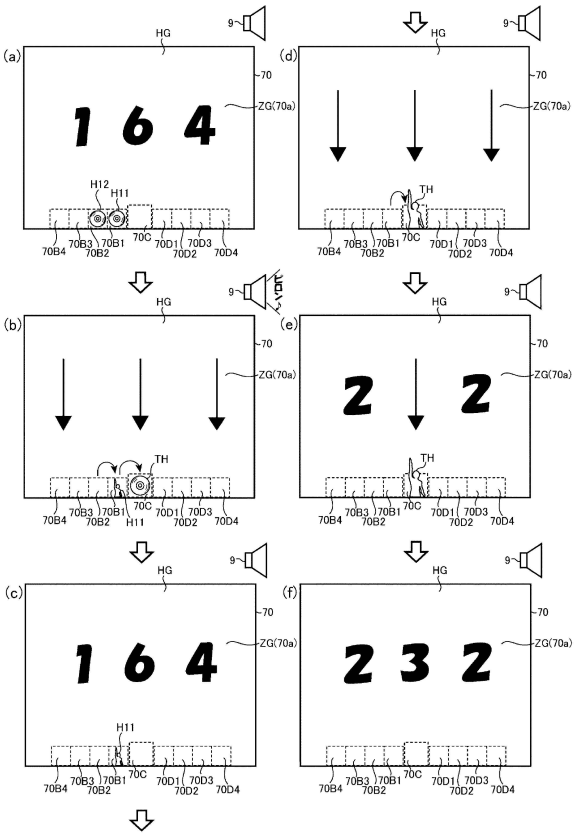
【図３７】



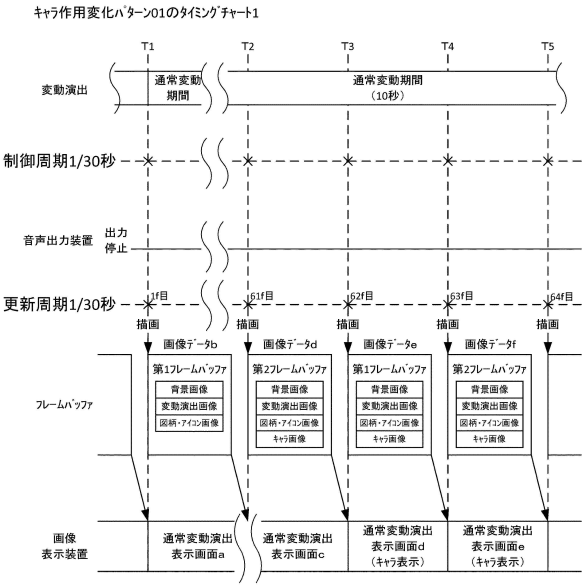
【図３８】



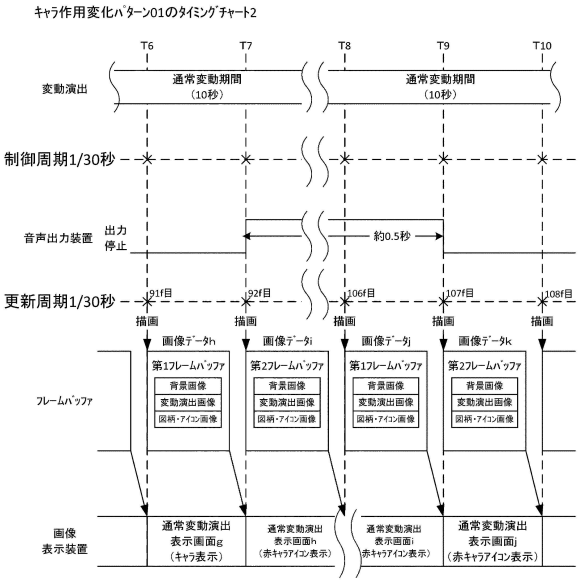
【図３９】



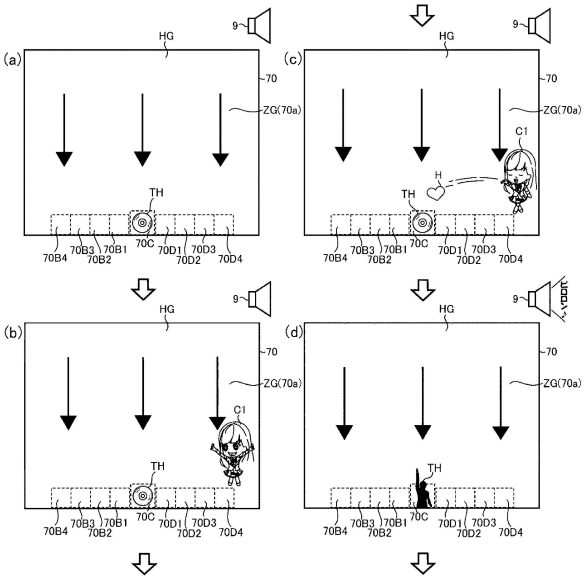
【図４０】



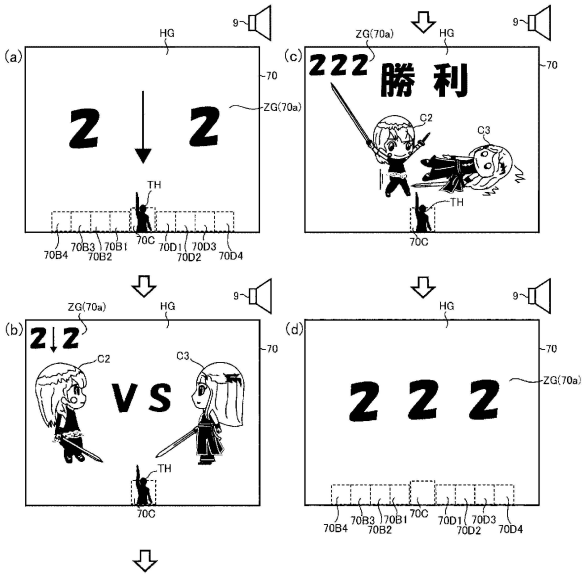
【図４１】



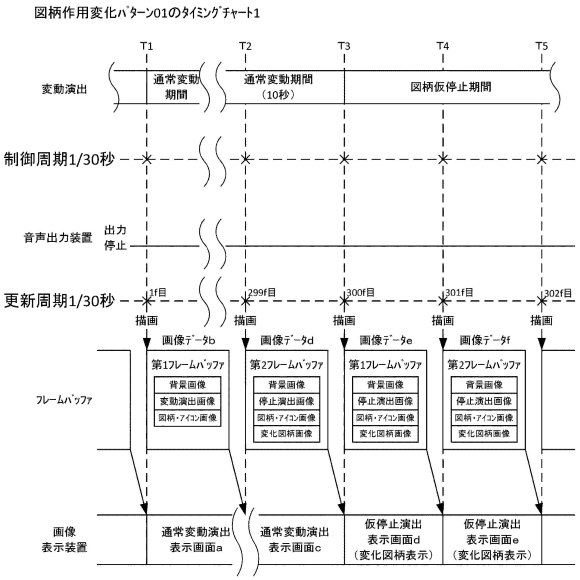
【図４２】



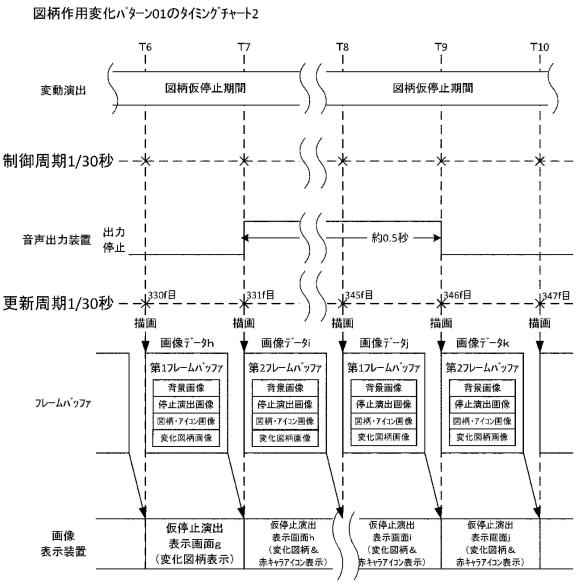
【図４３】



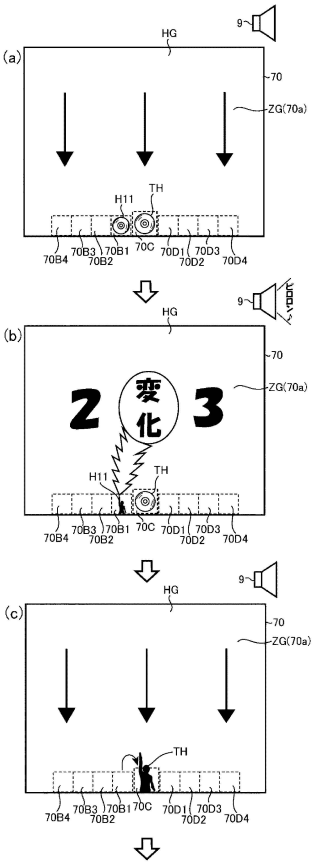
【図４４】



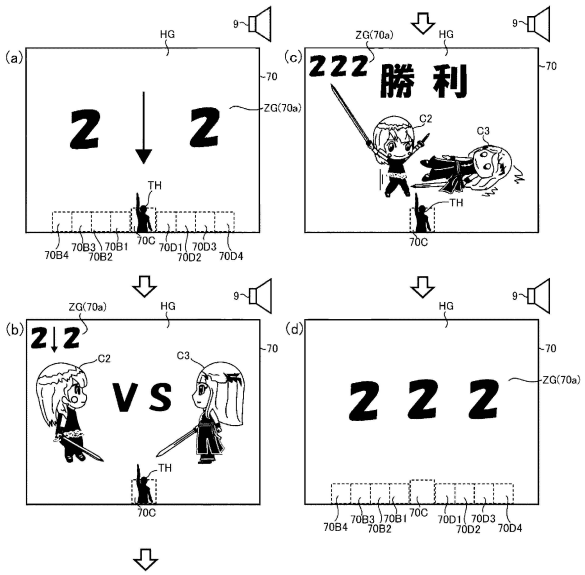
【図４５】



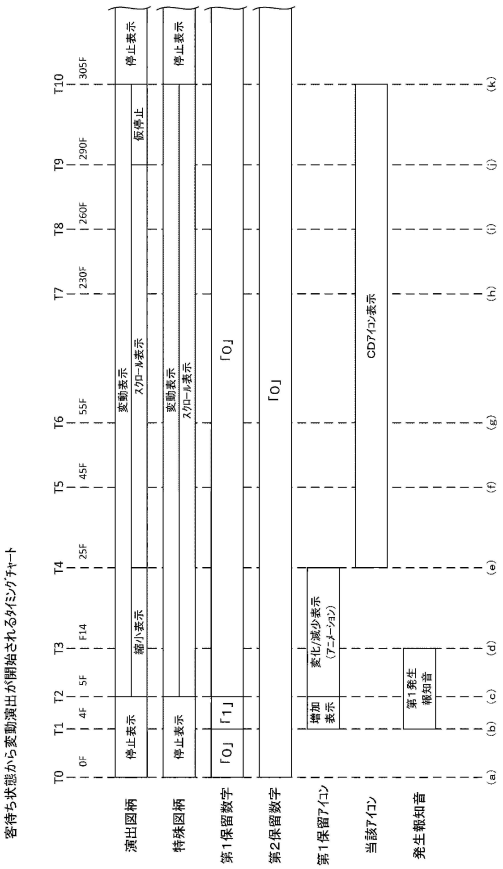
【図４６】



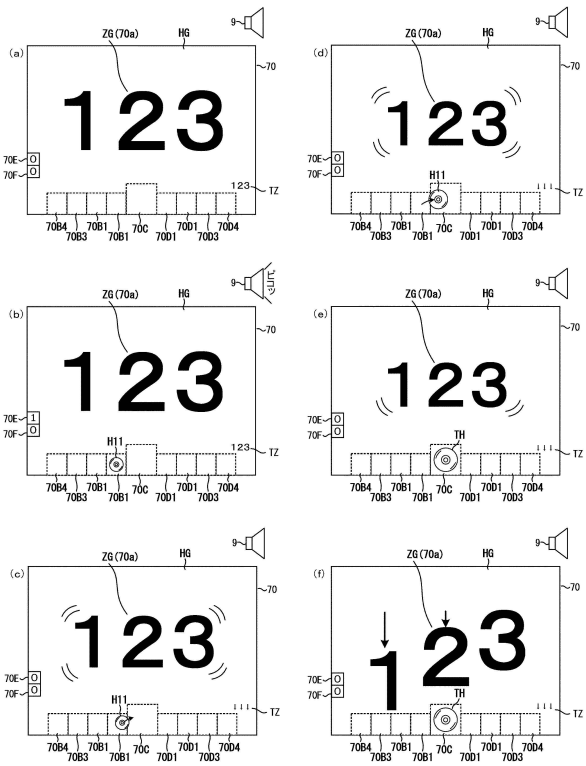
【図４７】



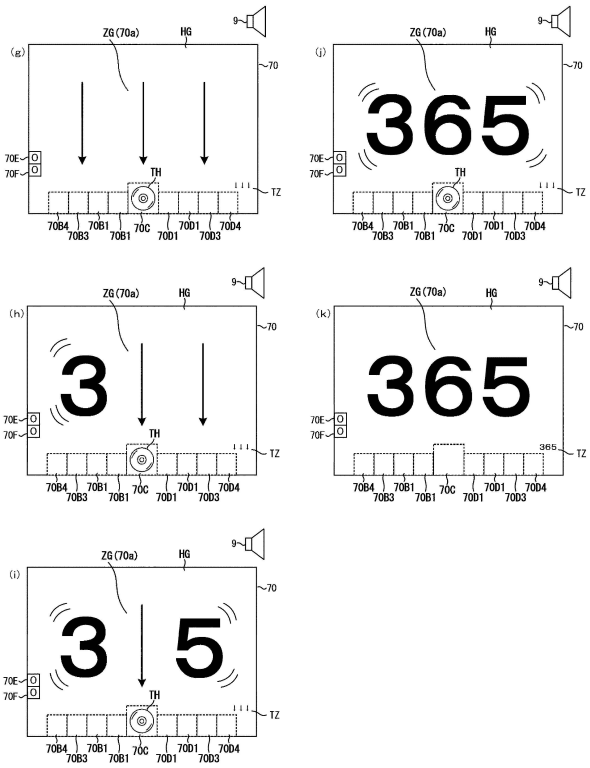
【図４８】



【図４９】

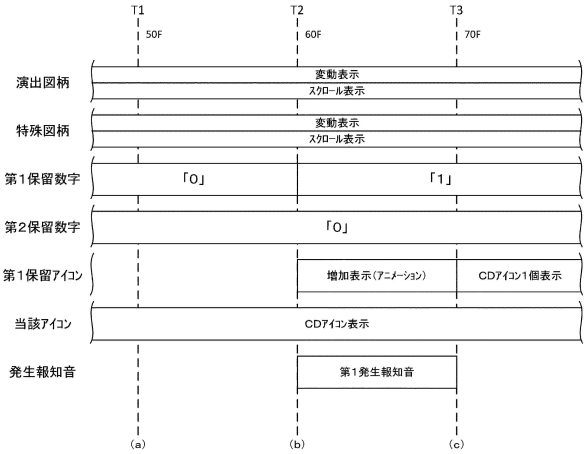


【図５０】

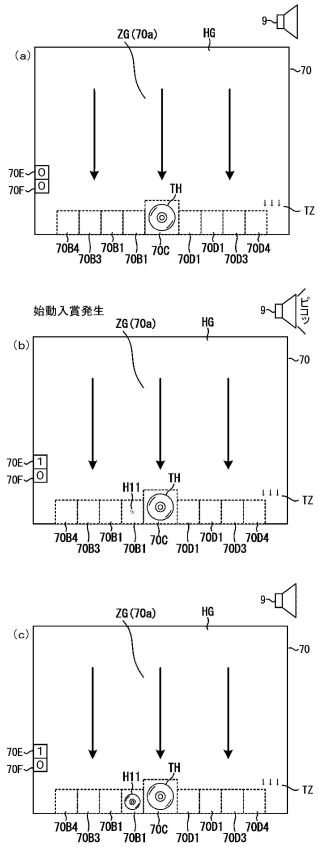


【図５１】

変動演出中に保留数が増加するﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ

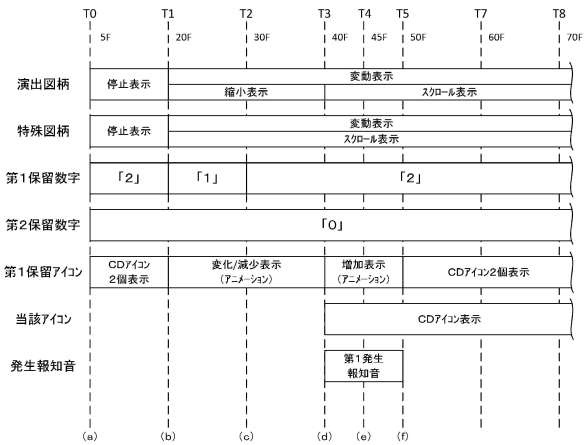


【図５２】

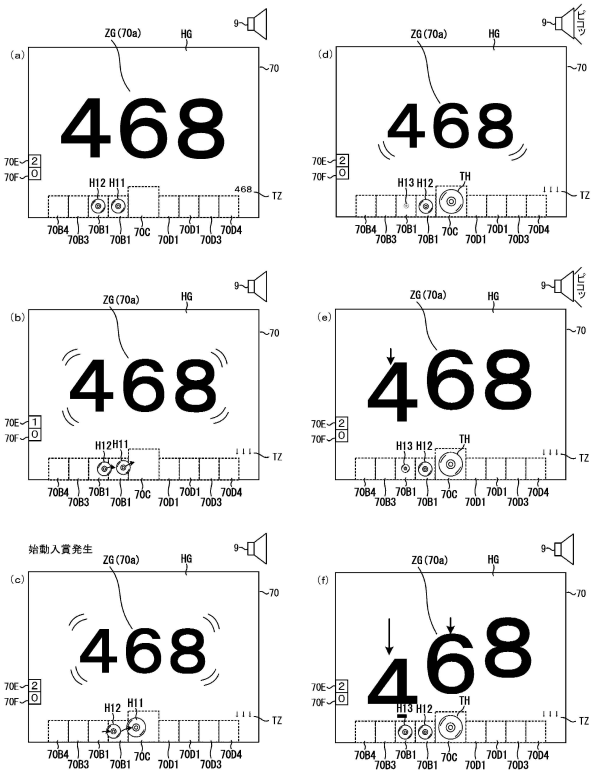


【図５３】

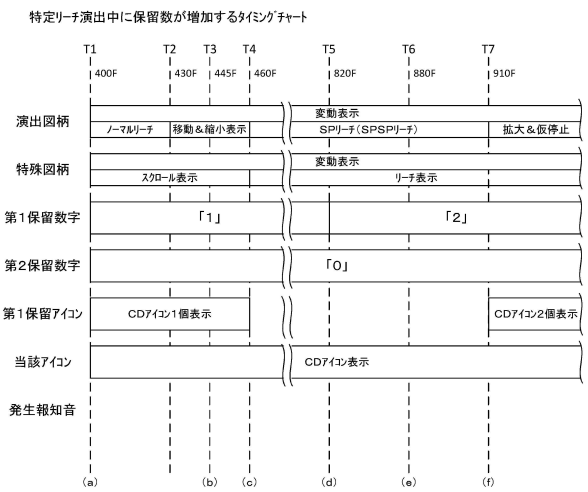
保留数が減少直後に増加するﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ



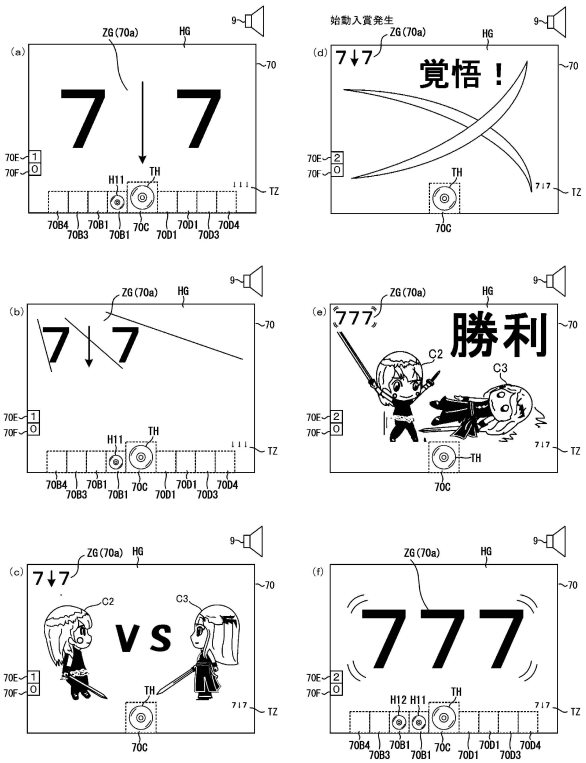
【図５４】



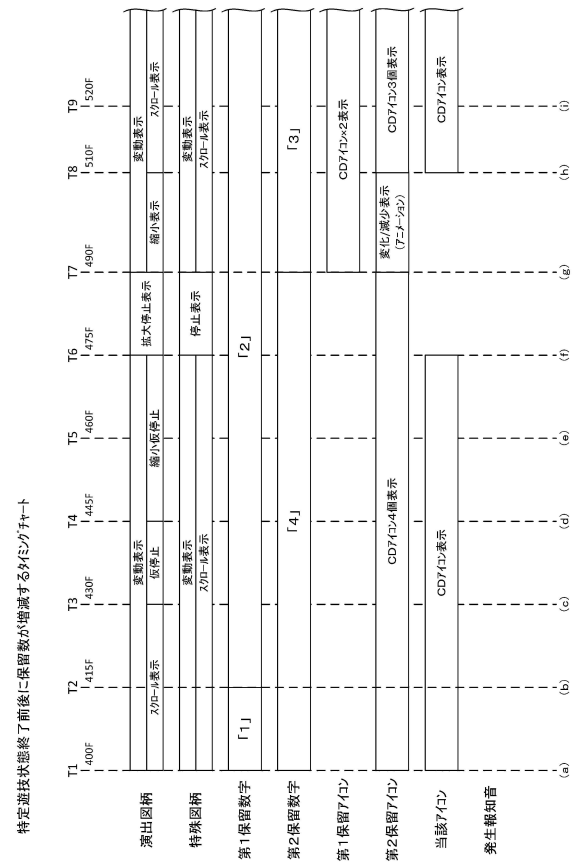
【図５５】



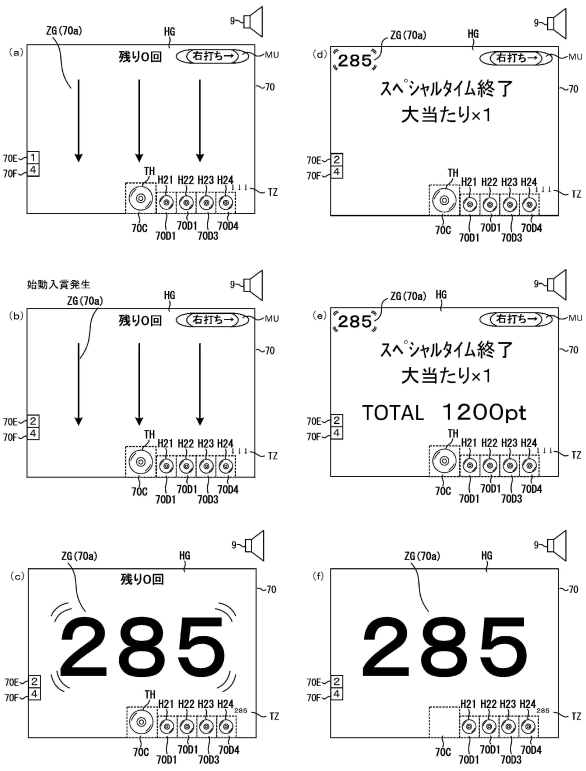
【図５６】



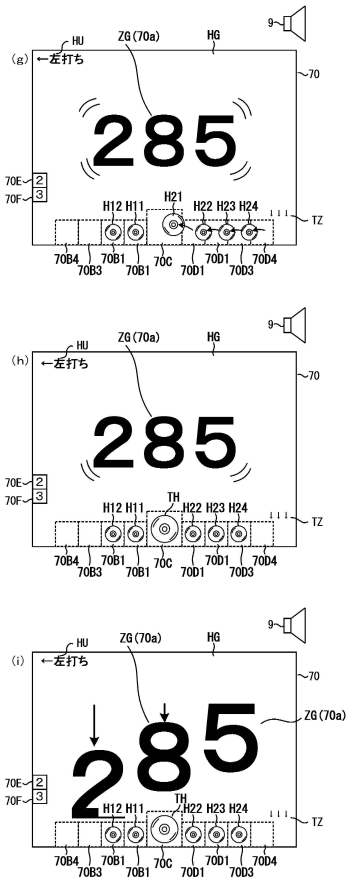
【図５７】



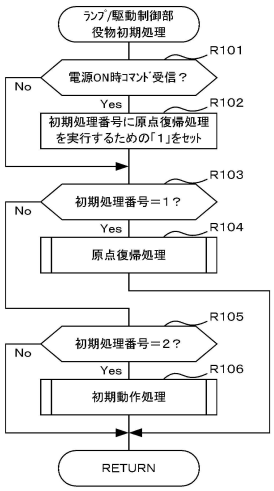
【図５８】



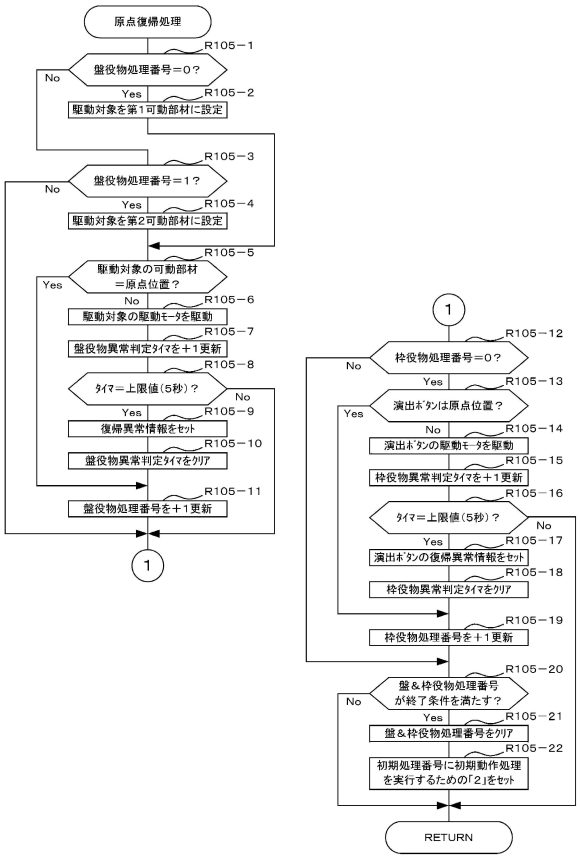
【図５９】



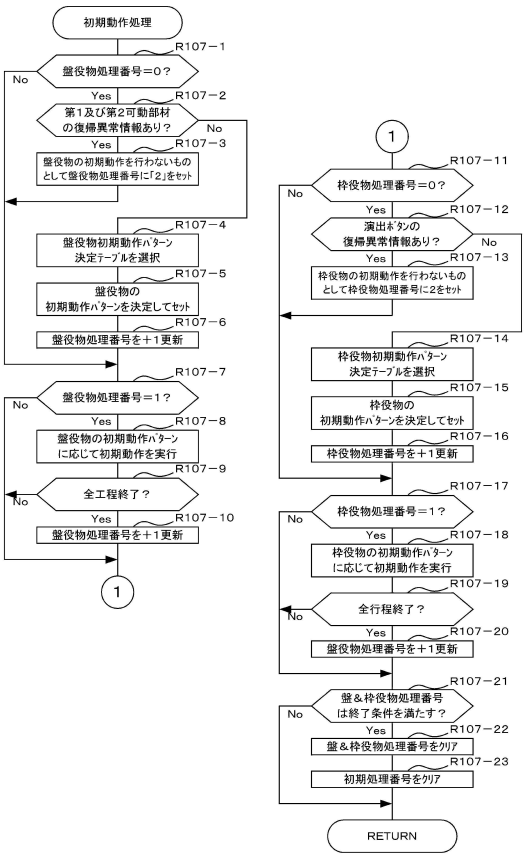
【図６０】



【図６１】



【図６２】



【図６３】

盤役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時コマンドの種類	復帰異常情報	初期動作パターン	作動態様（左から時系列順）						初期動作の工程数
電源投入	なし	パターン01	第１可動部材小下降	第１可動部材原点復帰	第１可動部材大下降	第１可動部材原点復帰	第２可動部材移動	第２可動部材原点復帰	6
			第１可動部材LED：青白点灯 第２可動部材LED：青白点灯						1
	第１可動部材	パターン02	第２可動部材移動	第２可動部材原点復帰					2
			第１可動部材LED：－－－－ 第２可動部材LED：青白点灯						1
	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：－－－－						1
第１電源復旧（客待ち状態）	なし	パターン04	第１可動部材小下降	第１可動部材原点復帰	第１可動部材大下降	第１可動部材原点復帰	第２可動部材移動	第２可動部材原点復帰	6
			第１可動部材LED：青白点灯 第２可動部材LED：青点灯						1
	第１可動部材	パターン05	第２可動部材移動	第２可動部材原点復帰					2
			第１可動部材LED：－－－ 第２可動部材LED：青点灯						1
	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：－－－－						1
第２電源復旧（特図変動中） 第３電源復旧（大当たり遊技中）	なし	パターン07	第１可動部材小下降	第１可動部材原点復帰	第１可動部材大下降	第１可動部材原点復帰	第２可動部材移動	第２可動部材原点復帰	6
			第１可動部材LED：消灯 第２可動部材LED：消灯						1
	第１可動部材	パターン08	第２可動部材移動	第２可動部材原点復帰					2
			第１可動部材LED：－－ 第２可動部材LED：消灯						1
	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

【図６４】

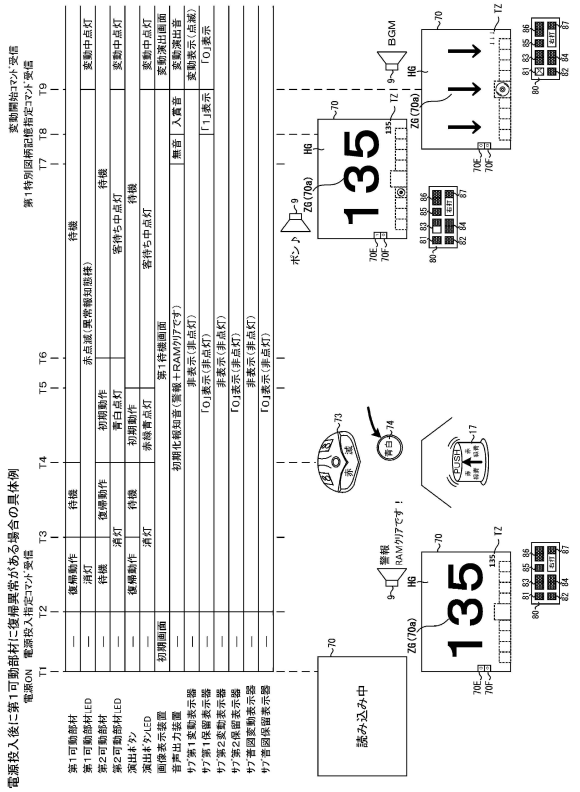
枠役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時コマンドの種類	初期動作パターン	作動態様（左から時系列順）			初期動作の工程数
電源投入	パターン01	演出ボタン 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電源復旧（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電源復旧（特図変動中） 第３電源復旧（特別遊技中）	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：消灯			1

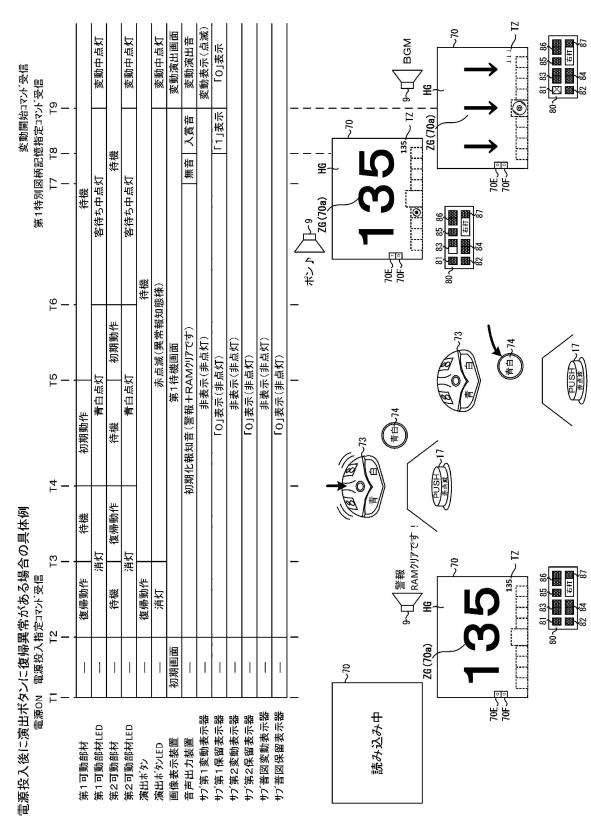
【図６５】

【図６６】

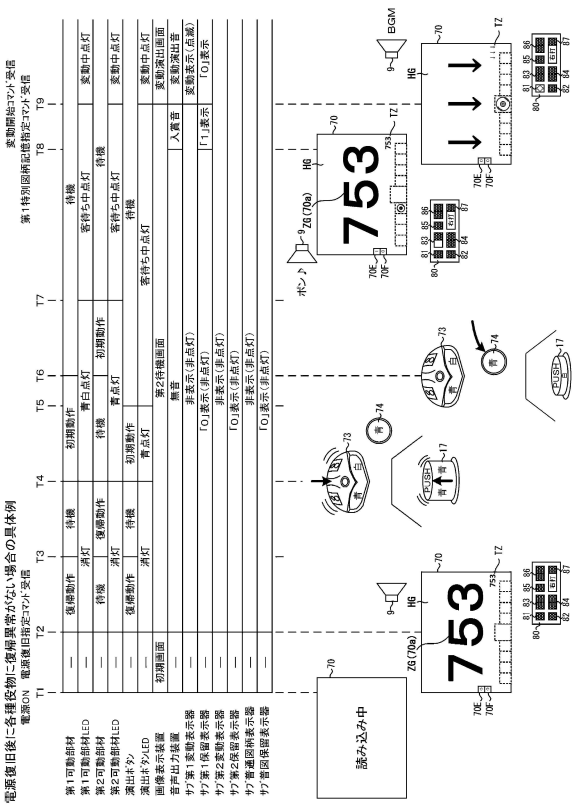
【図６７】



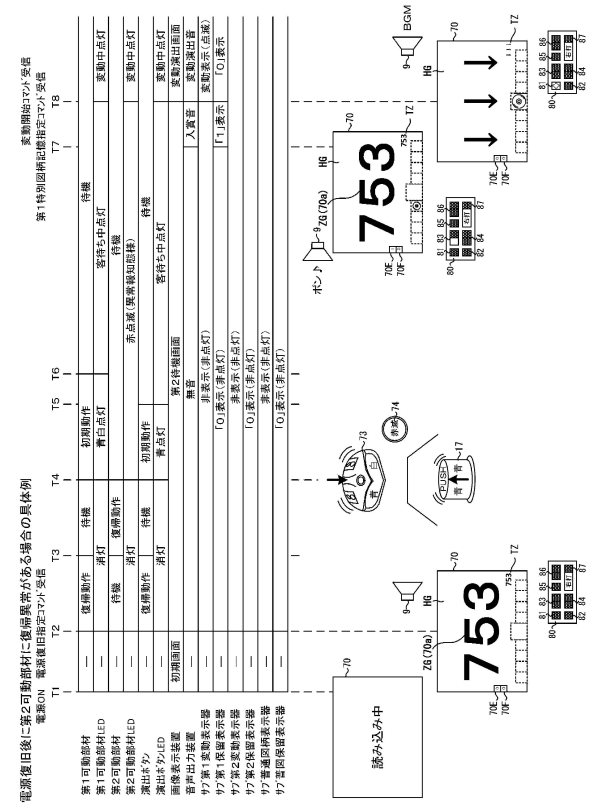
【図６８】



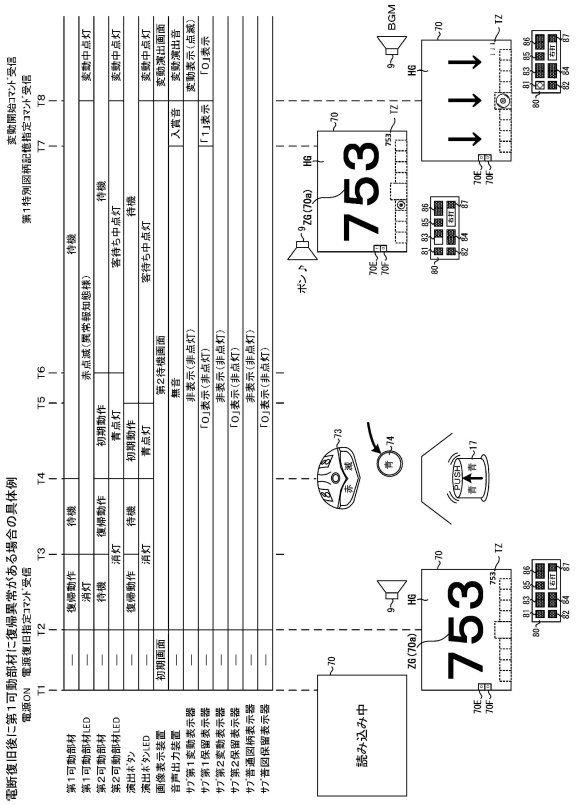
【図６９】



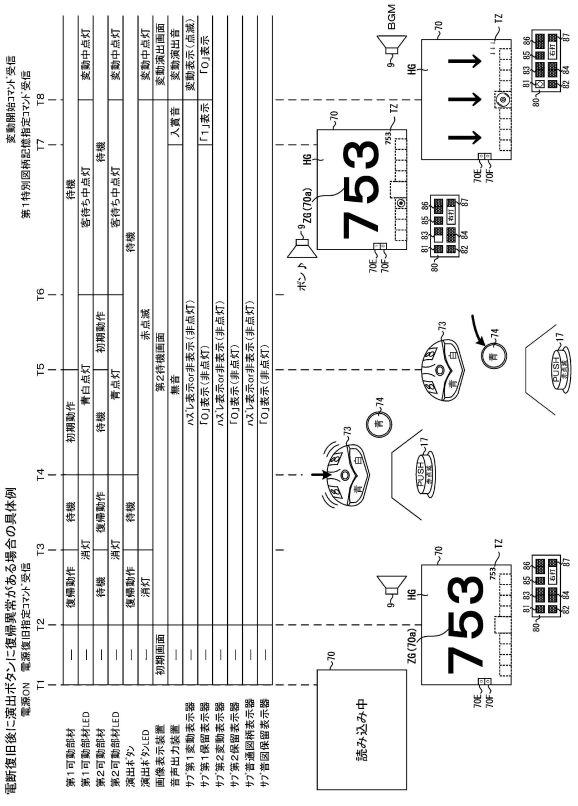
【図７０】



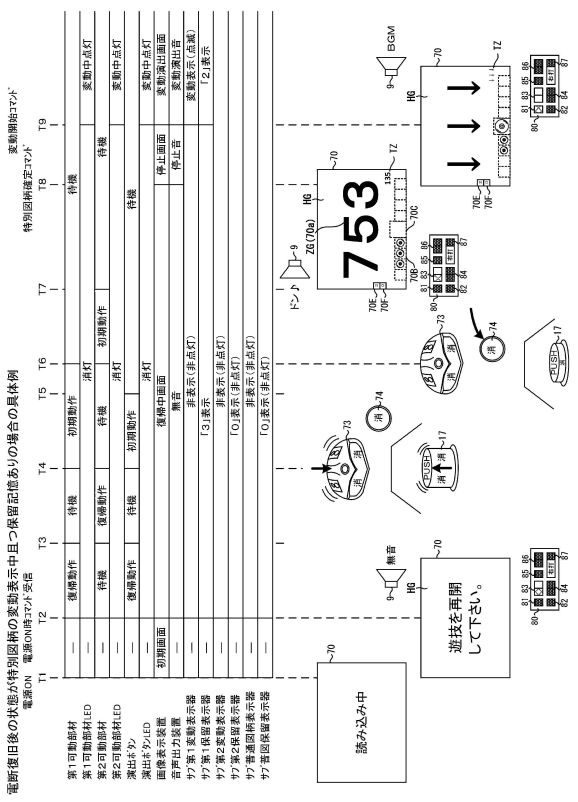
【図７１】



【図７２】

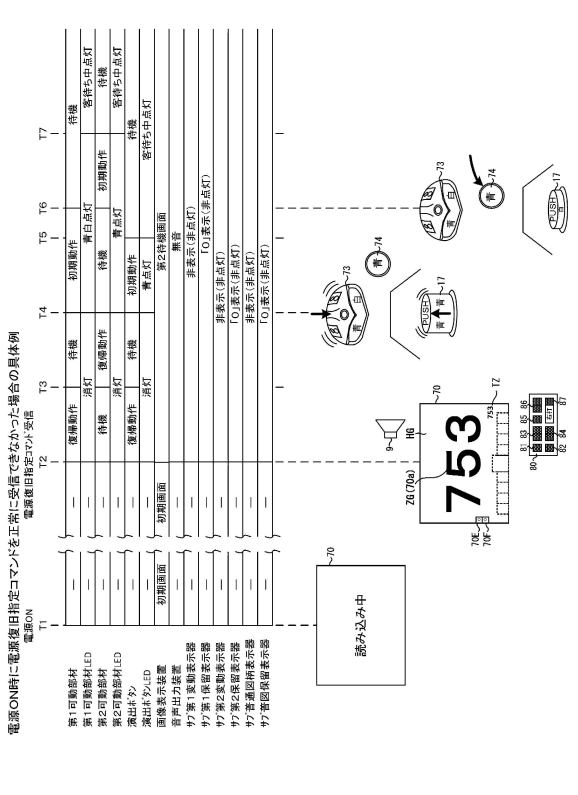


【図７３】

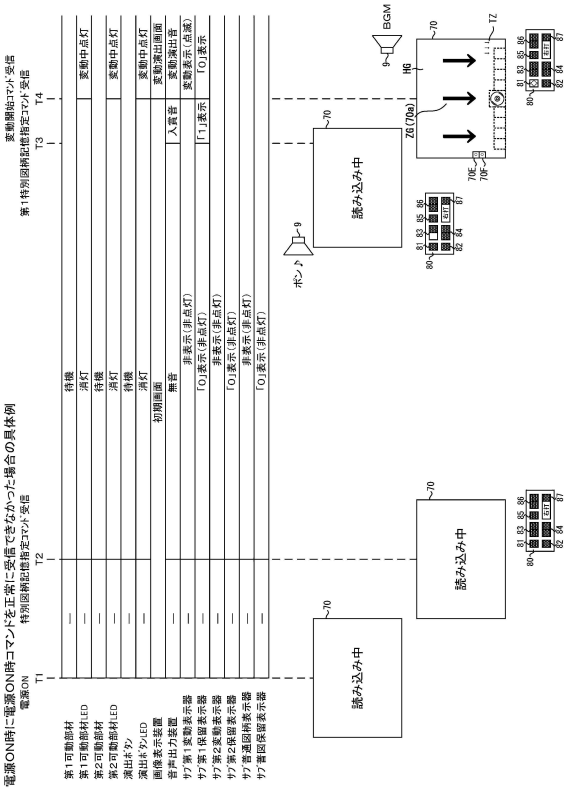


【図７４】

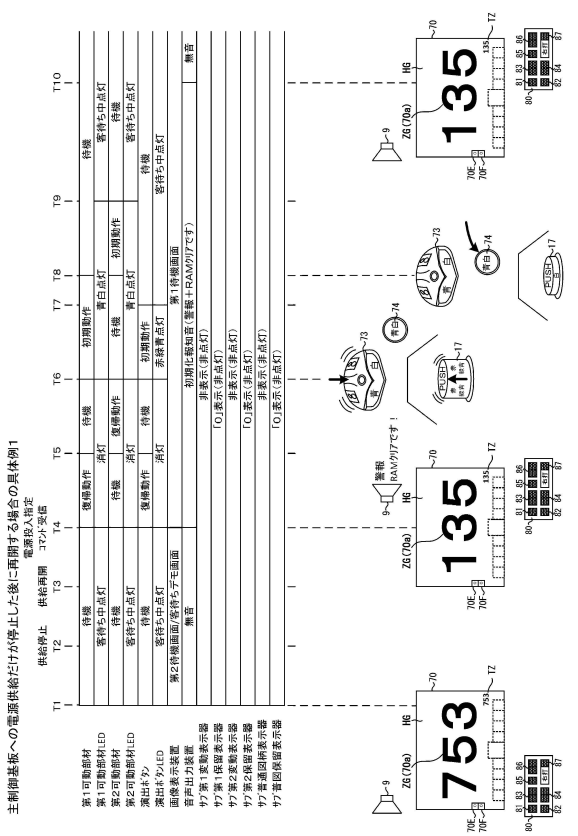
【図７５】



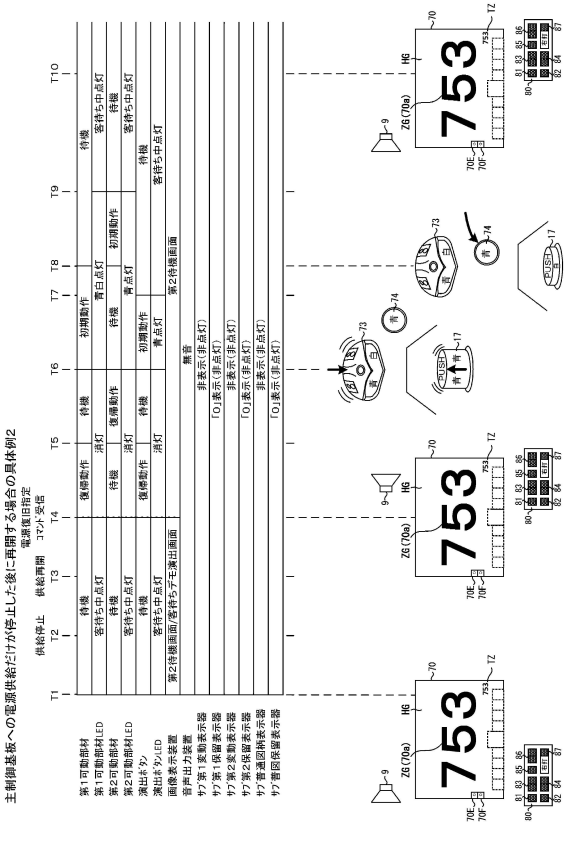
【図７６】



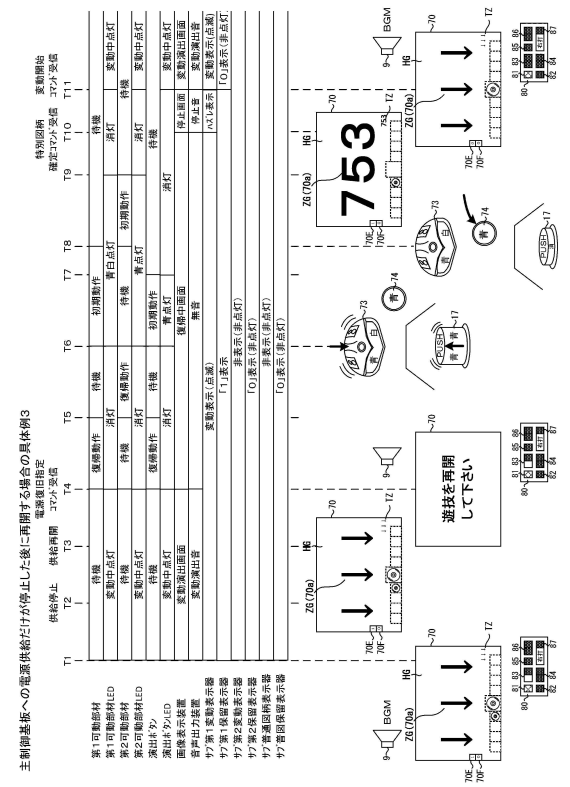
【図７７】



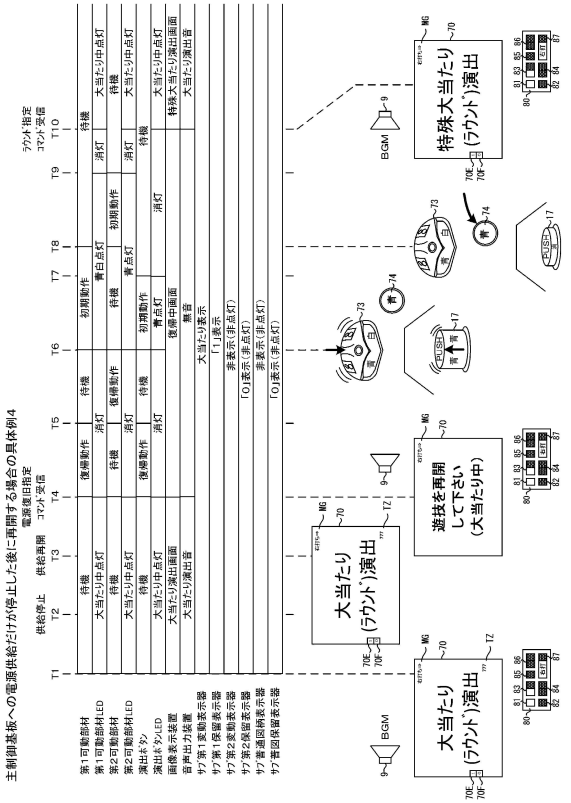
【図７８】



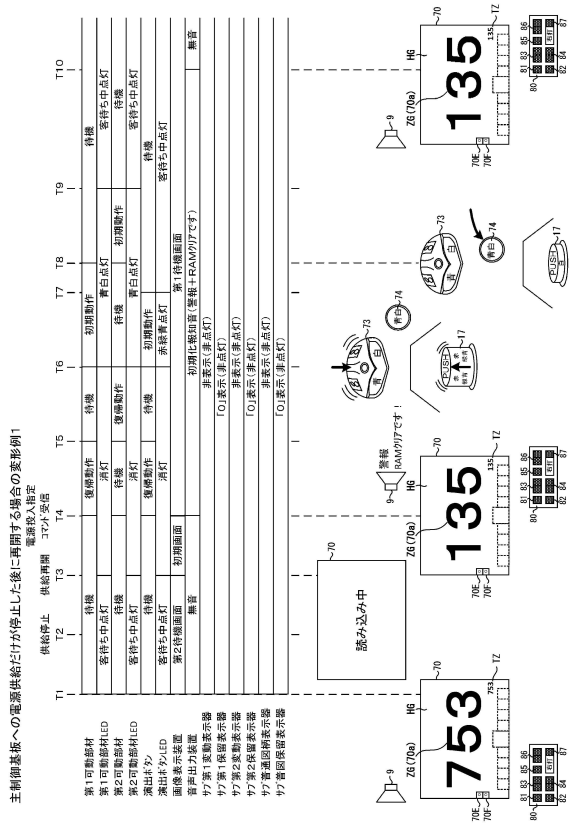
【図７９】



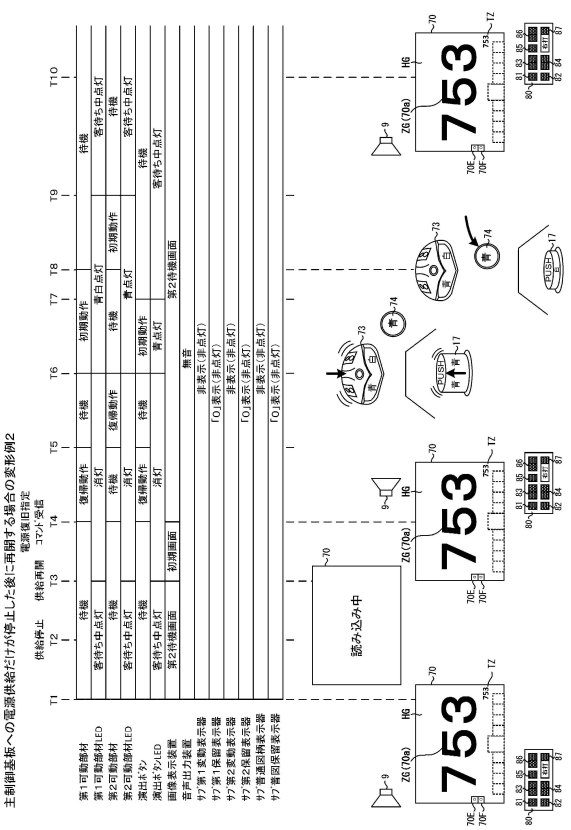
【図８０】



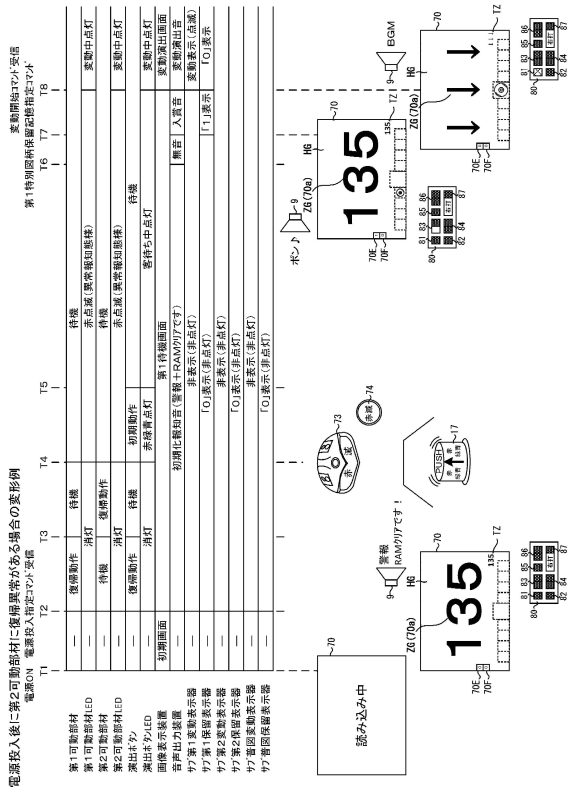
【図８１】



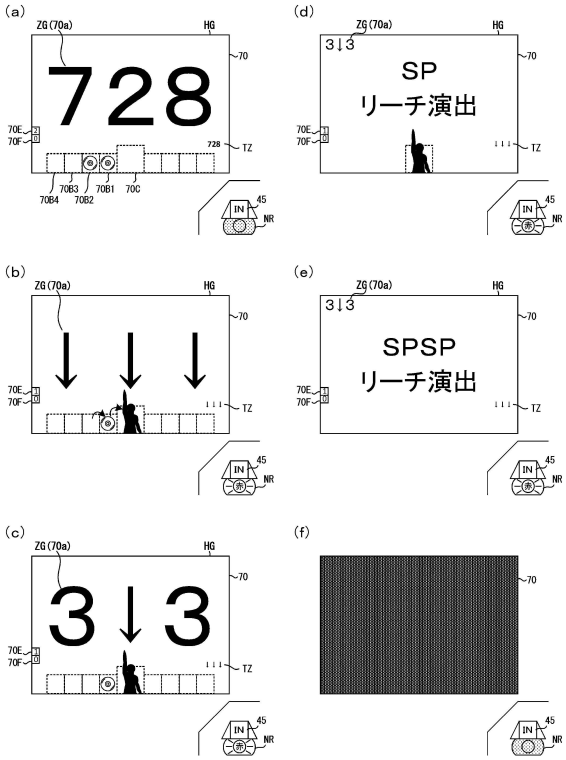
【図８２】



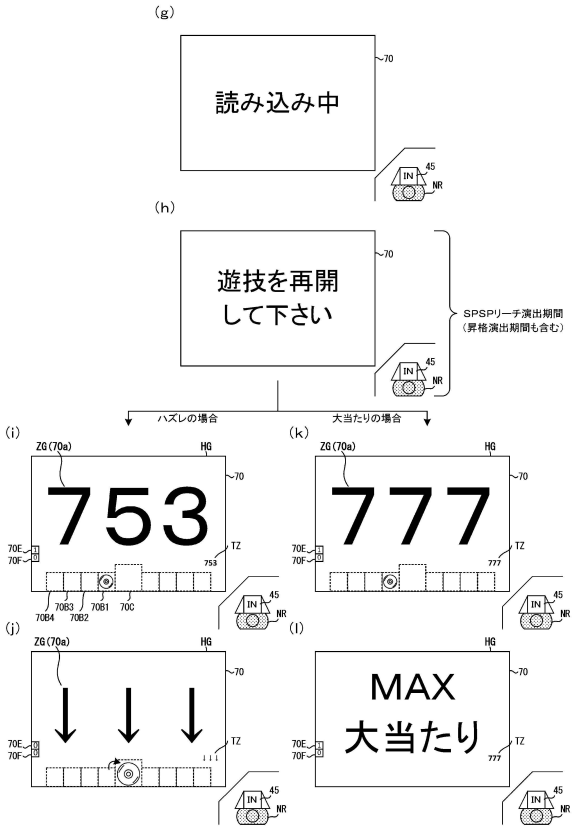
【図８３】



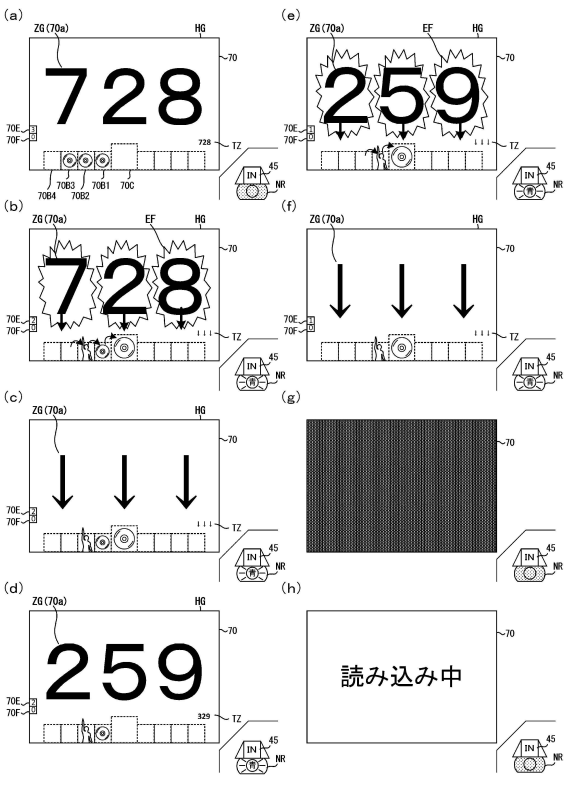
【図８４】



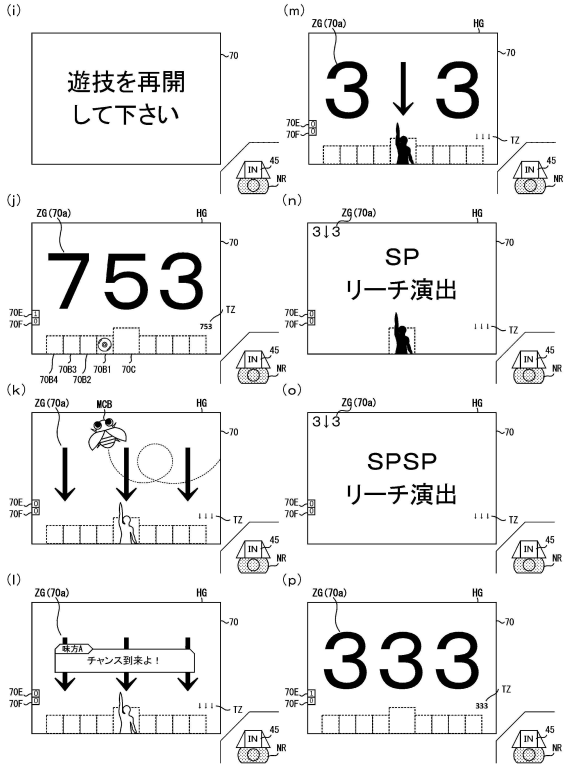
【図８５】



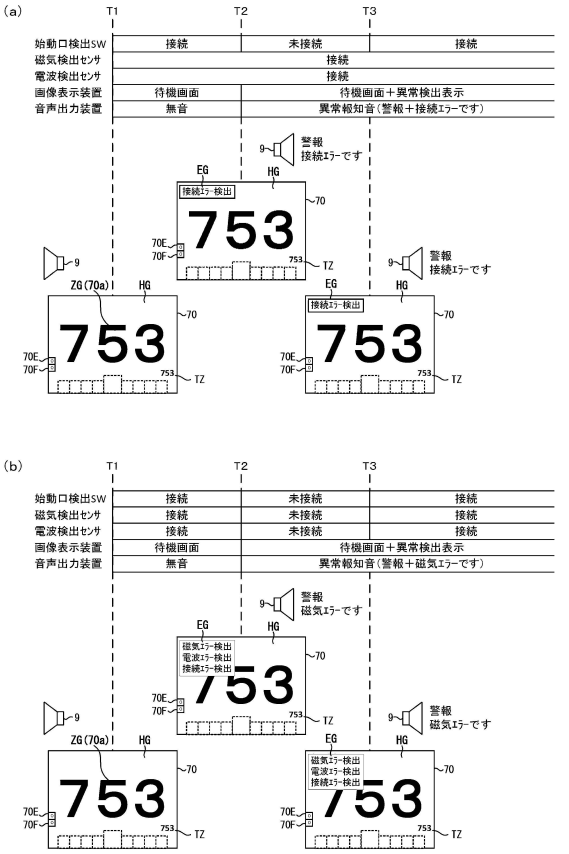
【図８６】



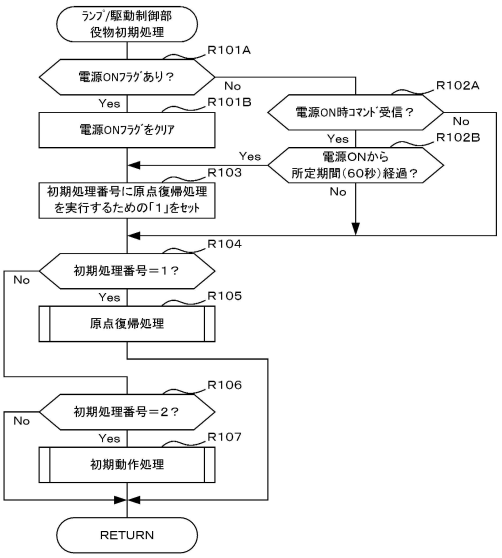
【図８７】



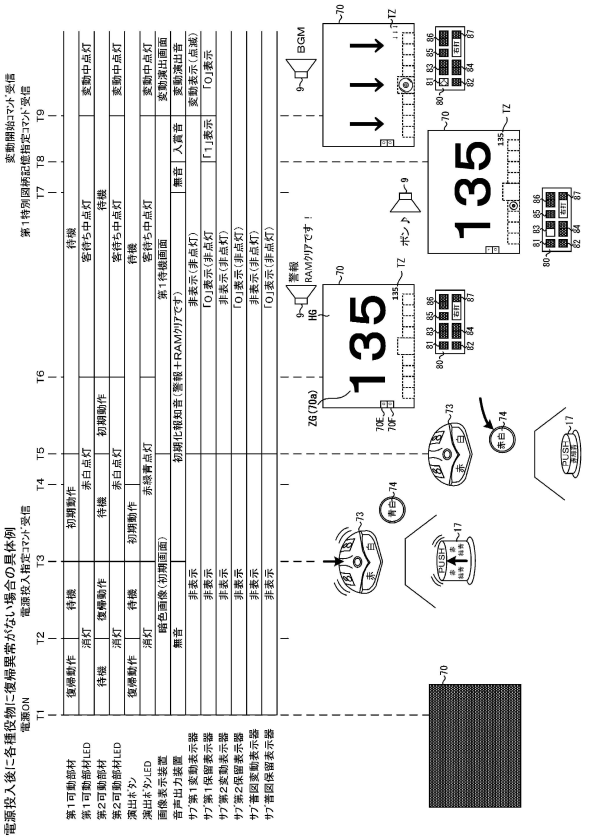
【図８８】



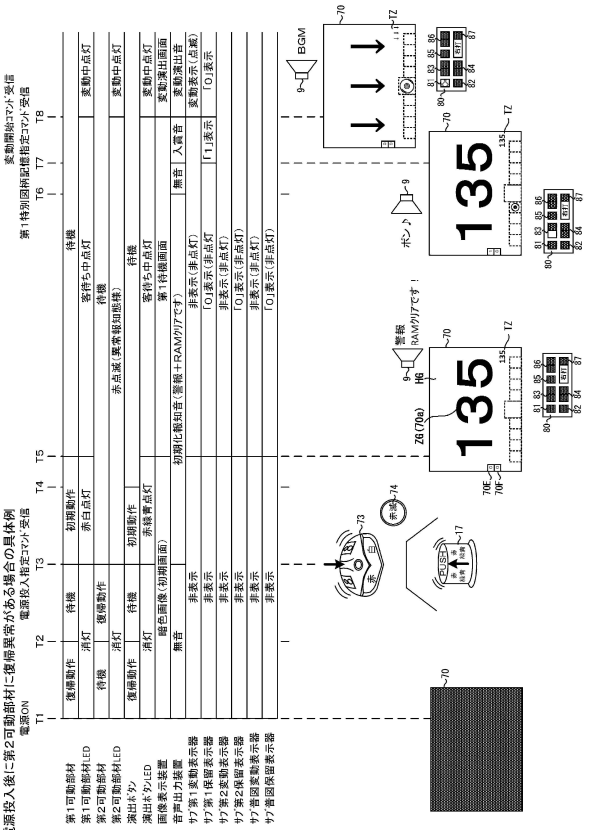
【図８９】



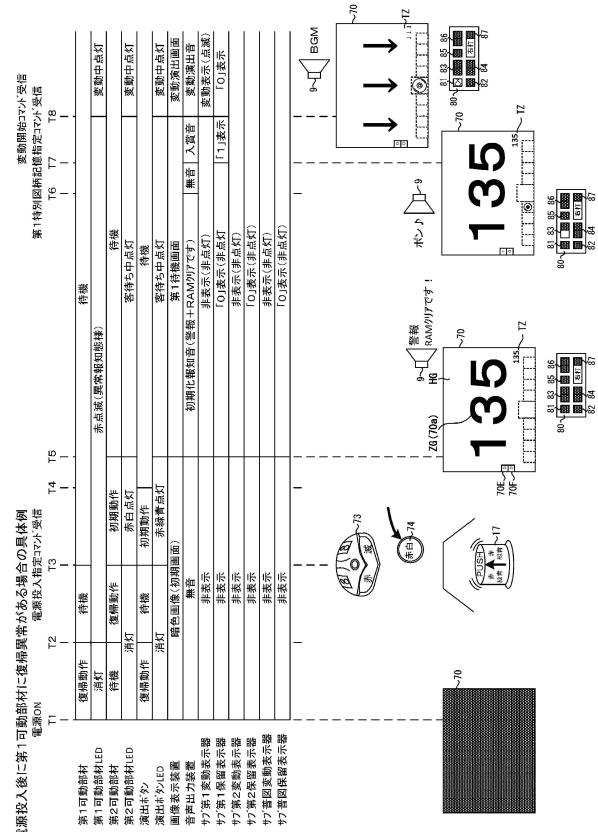
【図９０】



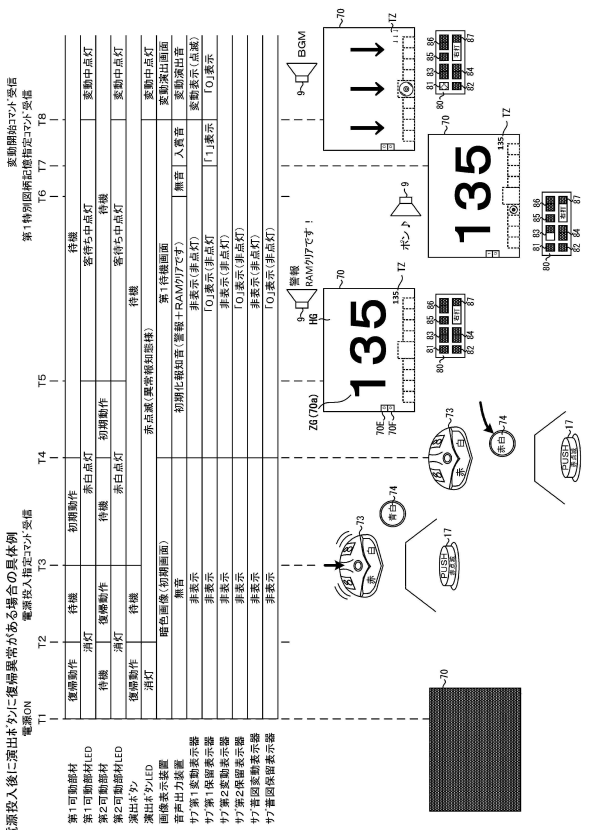
【図９１】



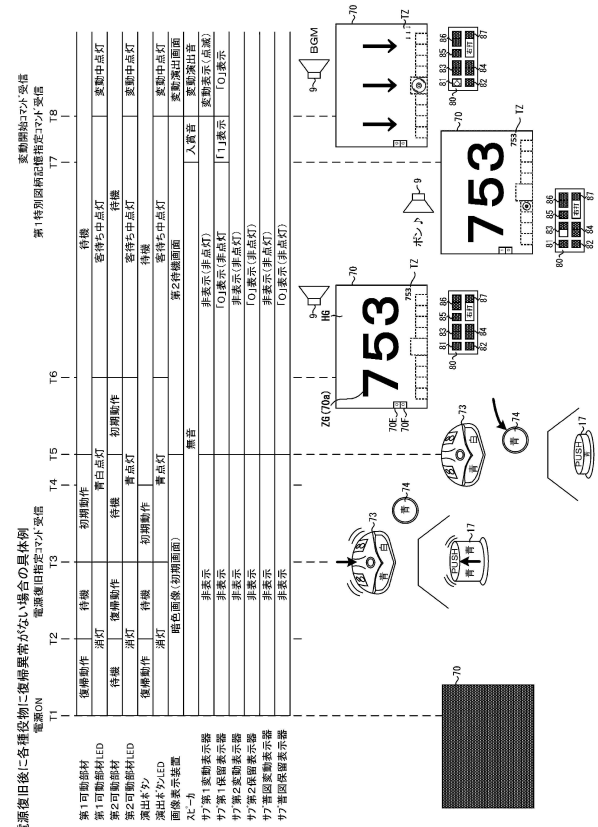
【図９２】



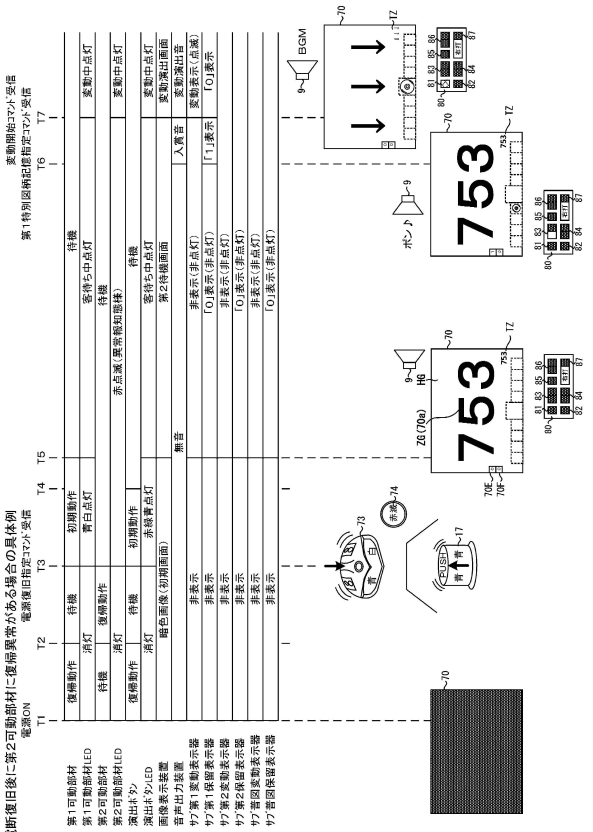
【図９３】



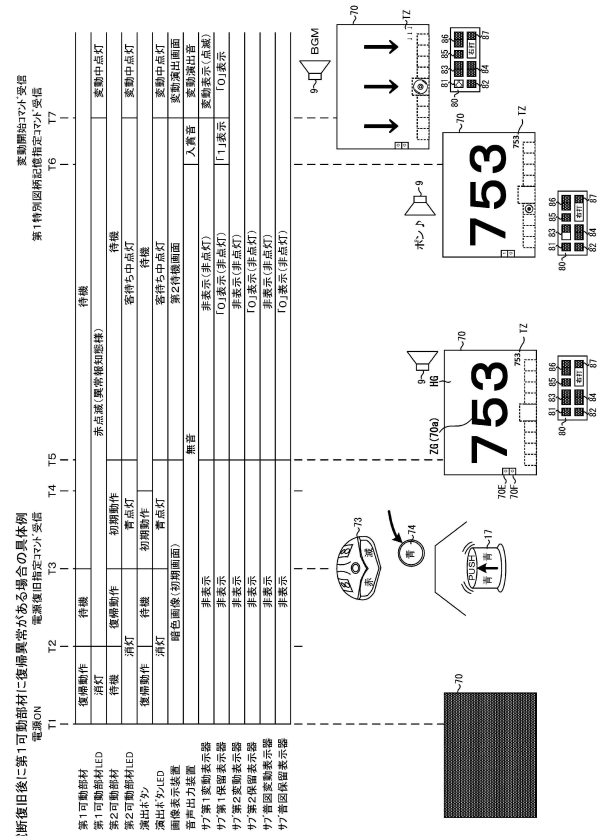
【図９４】



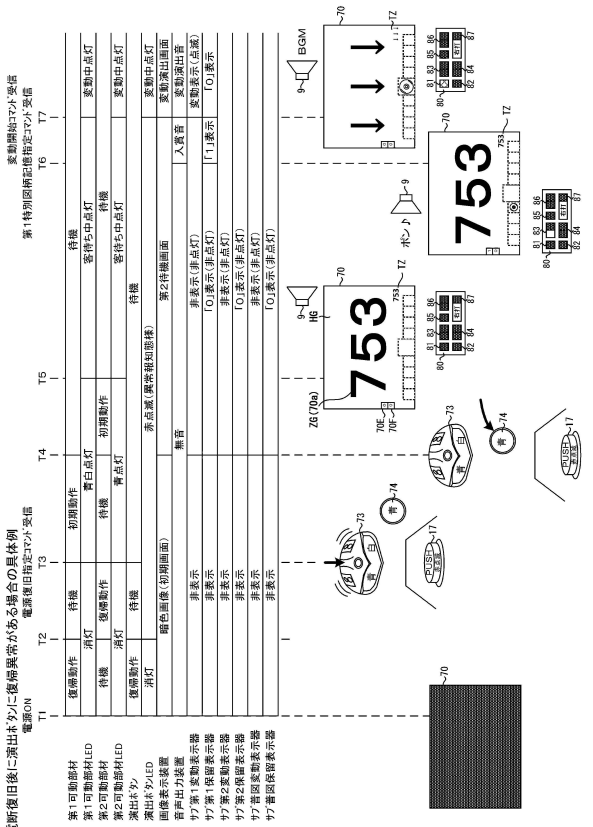
【図９５】



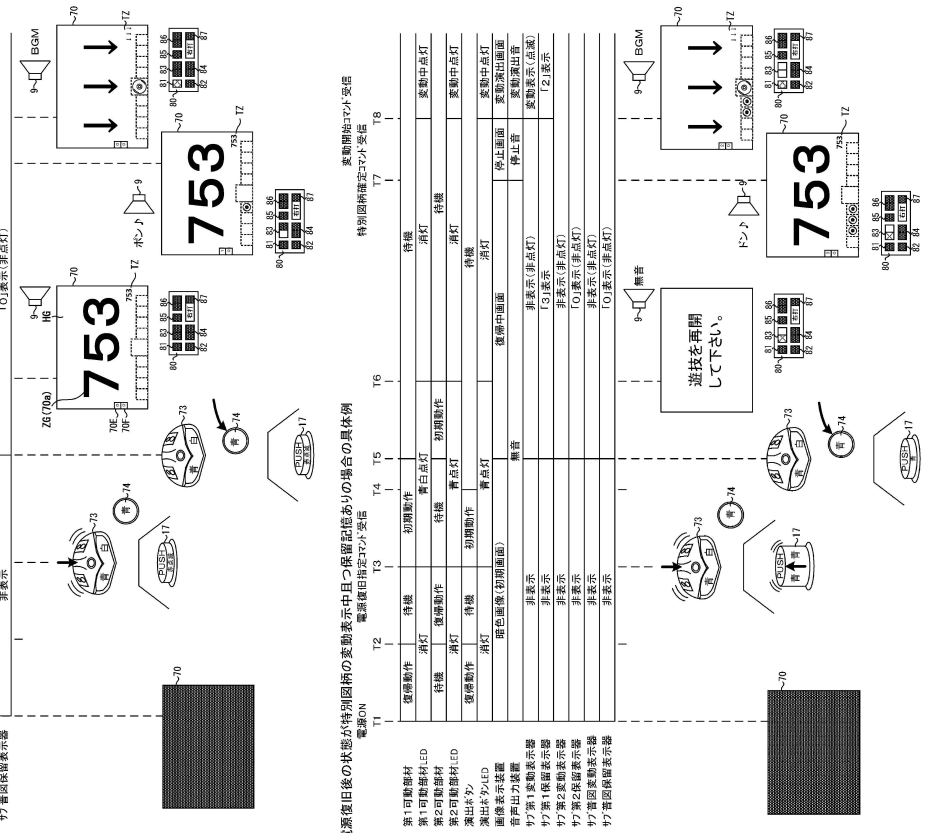
【図９６】



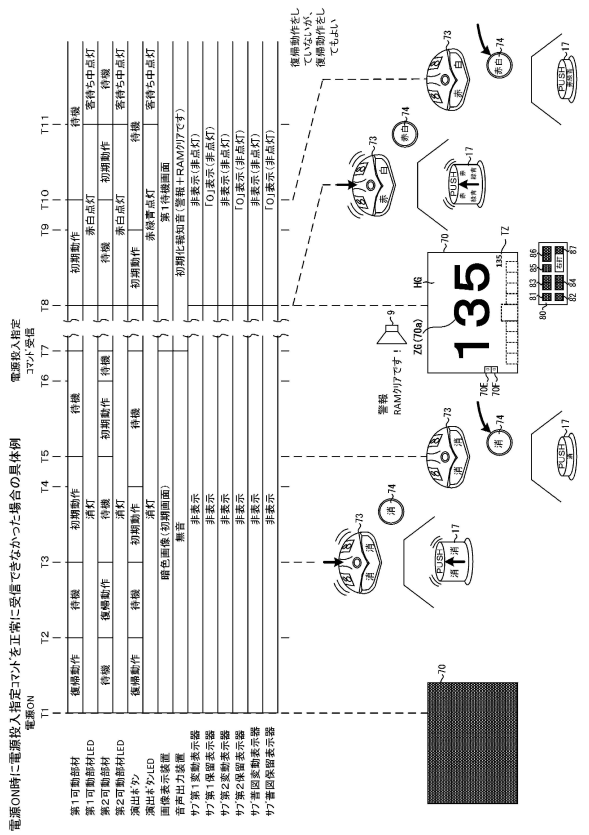
【図９７】



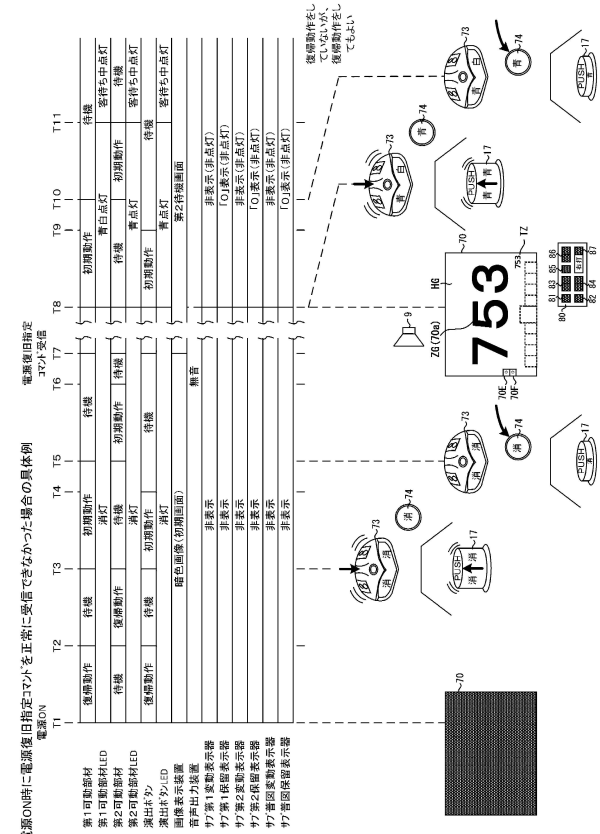
【図９８】



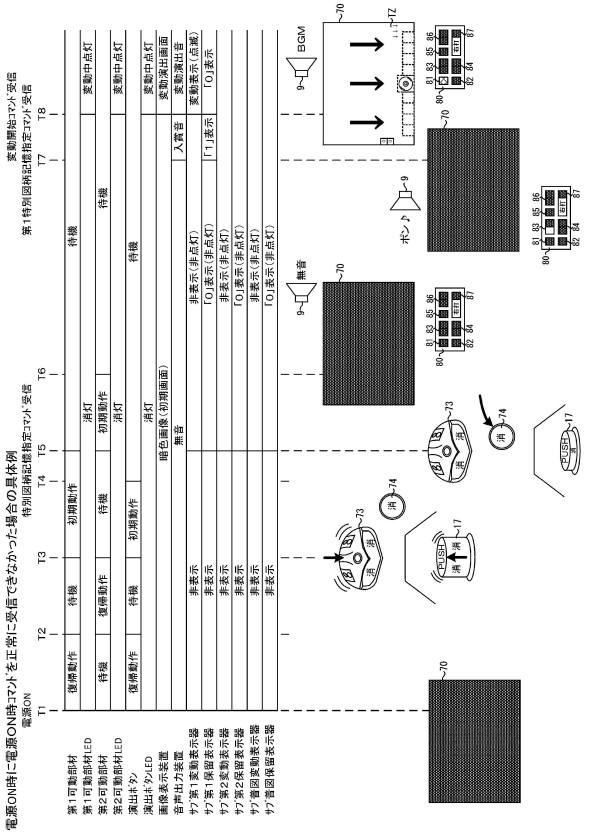
【図９９】



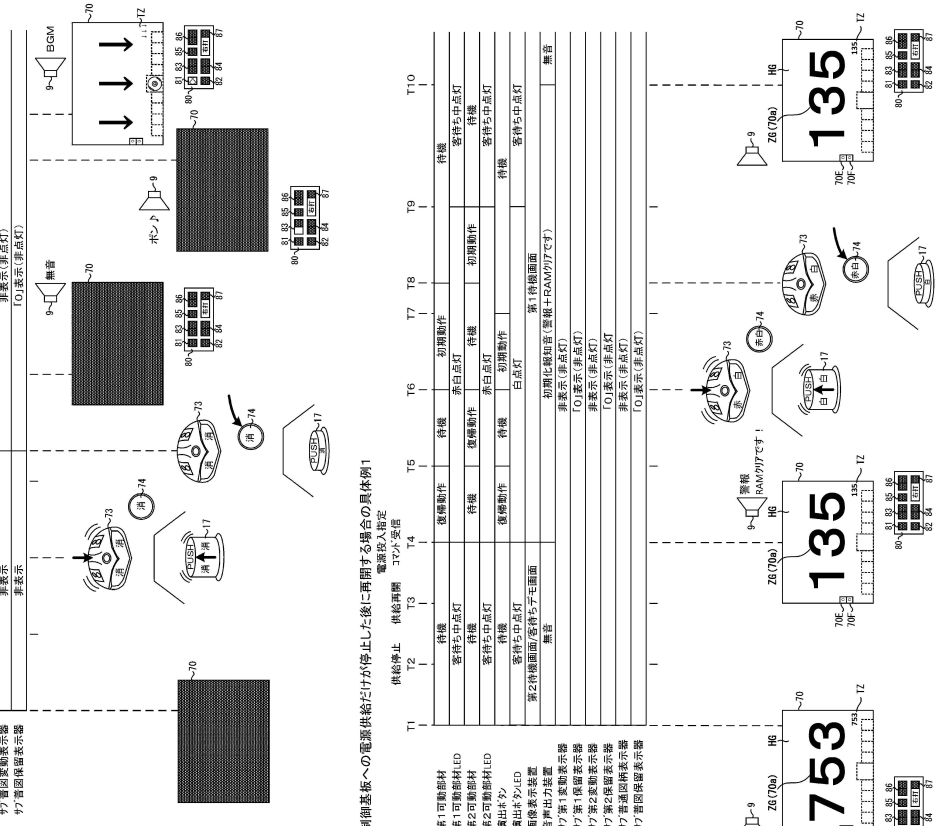
【図１００】



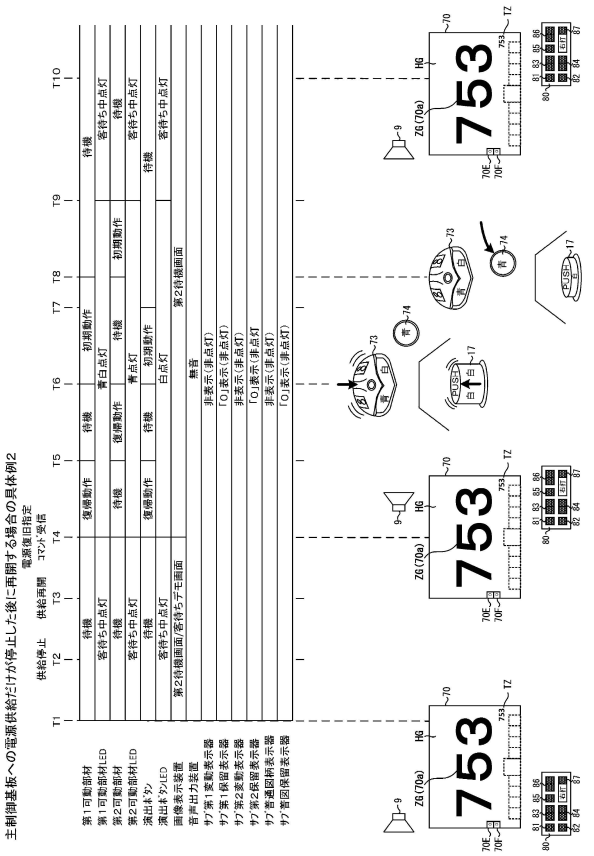
【図１０１】



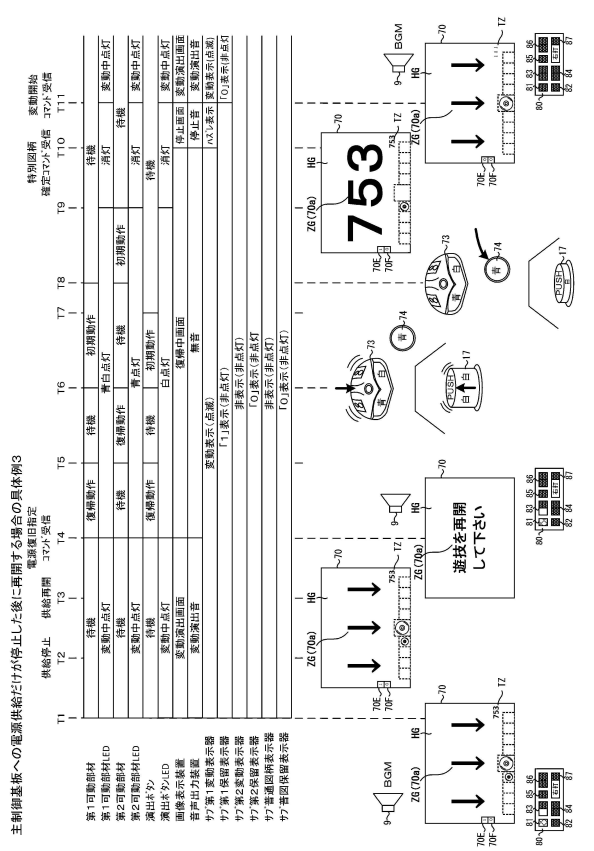
【図１０２】



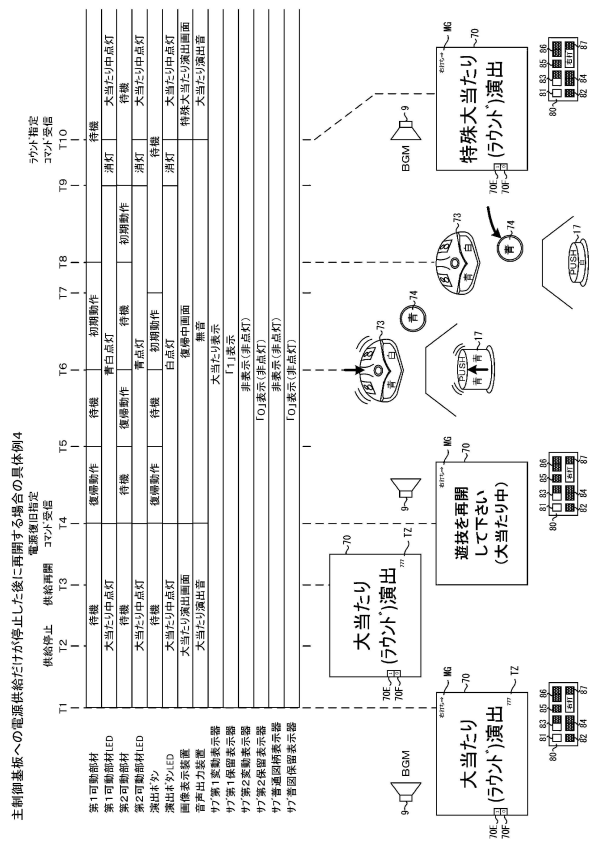
【図１０３】



【図１０４】



【図１０５】



【図１０６】

(a)演出図柄の種類

特別図柄表示装置	演出図柄
第1特別図柄表示装置	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9(NEXT, ★)
第2特別図柄表示装置	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9(NEXT, ★)

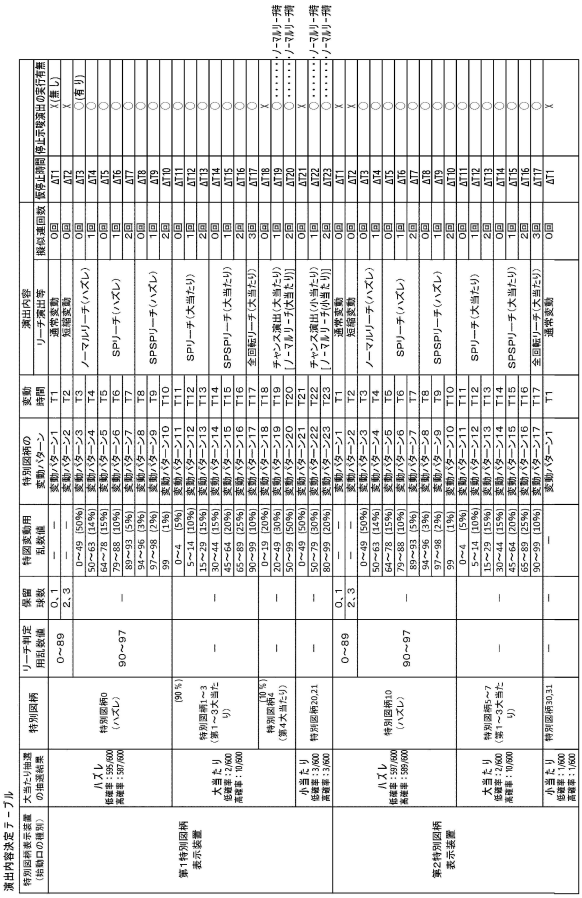
(b)大当たりにおける演出図柄の停止態様決定テーブル

特別図柄表示装置	大当り図柄用乱数値(0～99)	特別図柄	停止態様
第1特別図柄表示装置	0～9(10%)	特別図柄1(第1大当たり)	「777」
	10～49(40%)	特別図柄2(第2大当たり)	「222」「444」「666」「888」
	50～89(40%)	特別図柄3(第3大当たり)	「111」「333」「555」「999」
	90～99(10%)	特別図柄4(第4大当たり)	「357」「1★1」「2★2」 …
第2特別図柄表示装置	0～59(60%)	特別図柄5(第1大当たり)	「777」
	60～69(10%)	特別図柄6(第2大当たり)	「222」「444」「666」「888」
	70～99(30%)	特別図柄7(第3大当たり)	「111」「333」「555」「999」

(c)小当たりにおける演出図柄の停止態様決定テーブル

特別図柄表示装置	小当り図柄用乱数値(0～99)	特別図柄	停止態様
第1特別図柄表示装置	0～49(50%)	特別図柄20(小当たり)	「357」「1★1」「2★2」 …
	50～99(50%)	特別図柄21(小当たり)	「357」「1★1」「2★2」 …
第2特別図柄表示装置	0～49(50%)	特別図柄30(小当たり)	「357」
	50～99(50%)	特別図柄31(小当たり)	「357」

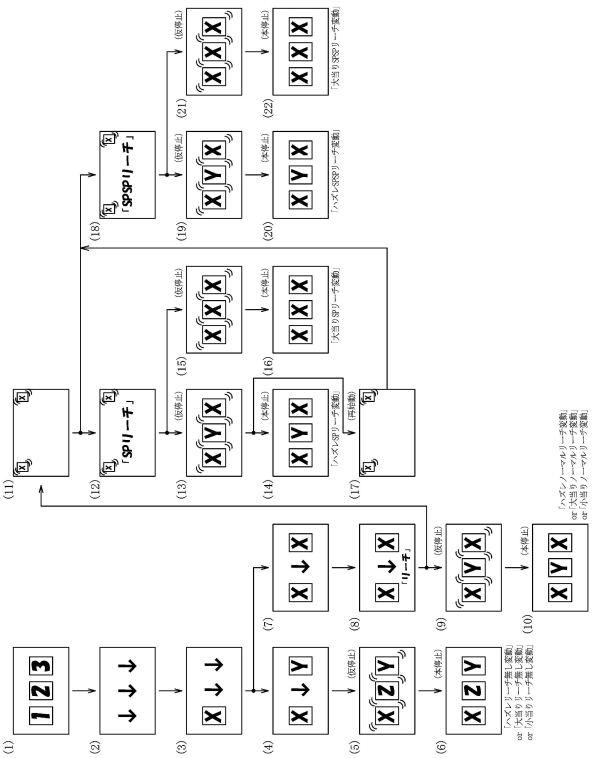
【図１０７】



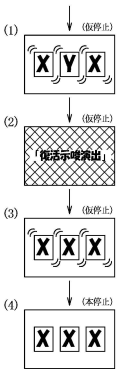
演出内容決定テーブル

特別図柄表示装置（当該口の種別）	大当たり抽選の当選結果	特別図柄	リーチ判定用抽出数値	保留球数	特別図柄用変動乱数値	特別図柄の変動パターン	変動時間	演出内容 リーチ演出等	擬似連回数	仮停止時間停止図柄演出の実行有無
第1特別図柄表示装置	ハズレ 低確率：597/600 高確率：597/600	特別図柄0（ハズレ）	90～97	—	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	Δt1
						変動パターン2	T2	短縮変動	0回	Δt2
				0～89	0～49（50%）	変動パターン3	T3	ノーマルリーチ（ハズレ）	0回	Δt3
					50～63（14%）	変動パターン4	T4		1回	Δt4
					64～78（15%）	変動パターン5	T5	SPリーチ（ハズレ）	0回	Δt5
					79～88（10%）	変動パターン6	T6		1回	Δt6
					89～93（5%）	変動パターン7	T7		2回	Δt7
					94～96（3%）	変動パターン8	T8	SPSPリーチ（ハズレ）	0回	Δt8
					97～98（2%）	変動パターン9	T9		1回	Δt9
					99（1%）	変動パターン10	T10		2回	Δt10
	大当たり 低確率：2/600 高確率：10/600	特別図柄1～3（第1～3大当たり）	(90%)	—	0～4（5%）	変動パターン11	T11	SPリーチ（大当たり）	0回	Δt11
					5～14（10%）	変動パターン12	T12		1回	Δt12
					15～29（15%）	変動パターン13	T13		2回	Δt13
					30～44（15%）	変動パターン14	T14	SPSPリーチ（大当たり）	0回	Δt14
					45～64（20%）	変動パターン15	T15		1回	Δt15
					65～89（25%）	変動パターン16	T16		2回	Δt16
					90～99（10%）	変動パターン17	T17	全回転リーチ（大当たり）	3回	Δt17
		特別図柄4（第4大当たり）	(10%)	—	0～19（20%）	変動パターン18	T18	チャンス演出（大当たり）	0回	Δt18
					20～49（30%）	変動パターン19	T19		1回	Δt19
					50～79（30%）	変動パターン20	T20	チャンス演出（小当たり）	2回	Δt20
	小当たり 低確率：3/600 高確率：3/600	特別図柄20.21		—	0～49（50%）	変動パターン21	T21		0回	Δt21
					50～79（30%）	変動パターン22	T22	チャンス演出（小当たり）	1回	Δt22
					80～99（20%）	変動パターン23	T23		2回	Δt23
第2特別図柄表示装置	ハズレ 低確率：597/600 高確率：589/600	特別図柄10（ハズレ）	90～97	0、1	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	Δt1
				2、3	—	変動パターン2	T2	短縮変動	0回	Δt2
				0～89	0～49（50%）	変動パターン3	T3	ノーマルリーチ（ハズレ）	0回	Δt3
					50～63（14%）	変動パターン4	T4		1回	Δt4
					64～78（15%）	変動パターン5	T5	SPリーチ（ハズレ）	0回	Δt5
					79～88（10%）	変動パターン6	T6		1回	Δt6
					89～93（5%）	変動パターン7	T7		2回	Δt7
					94～96（3%）	変動パターン8	T8	SPSPリーチ（ハズレ）	0回	Δt8
					97～98（2%）	変動パターン9	T9		1回	Δt9
					99（1%）	変動パターン10	T10		2回	Δt10
	大当たり 低確率：2/600 高確率：10/600	特別図柄5～7（第5～7大当たり）	—	—	0～4（5%）	変動パターン11	T11	SPリーチ（大当たり）	0回	Δt11
					5～14（10%）	変動パターン12	T12		1回	Δt12
					15～29（15%）	変動パターン13	T13		2回	Δt13
					30～44（15%）	変動パターン14	T14	SPSPリーチ（大当たり）	0回	Δt14
					45～64（20%）	変動パターン15	T15		1回	Δt15
					65～89（25%）	変動パターン16	T16		2回	Δt16
					90～99（10%）	変動パターン17	T17	全回転リーチ（大当たり）	3回	Δt17
	小当たり 低確率：1/600 高確率：1/600	特別図柄30.31		—	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	Δt1

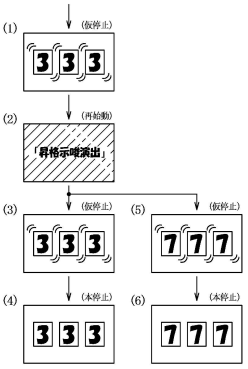
【図１０８】



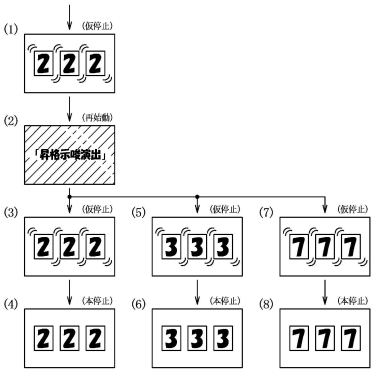
【図１０９】



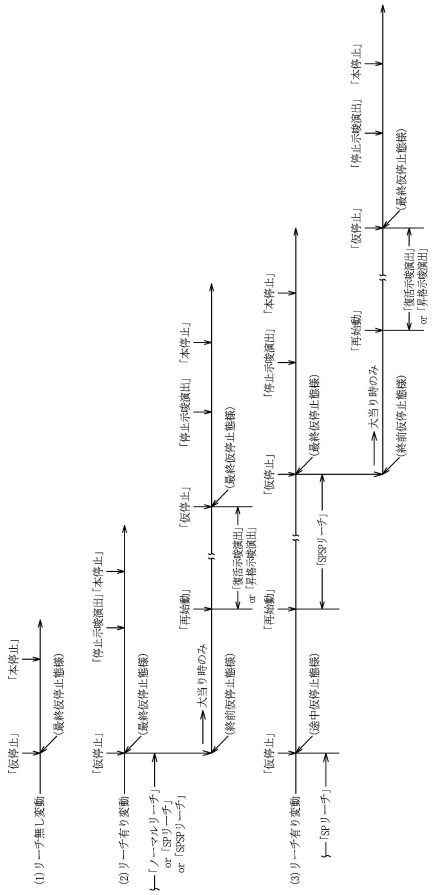
【図１１１】



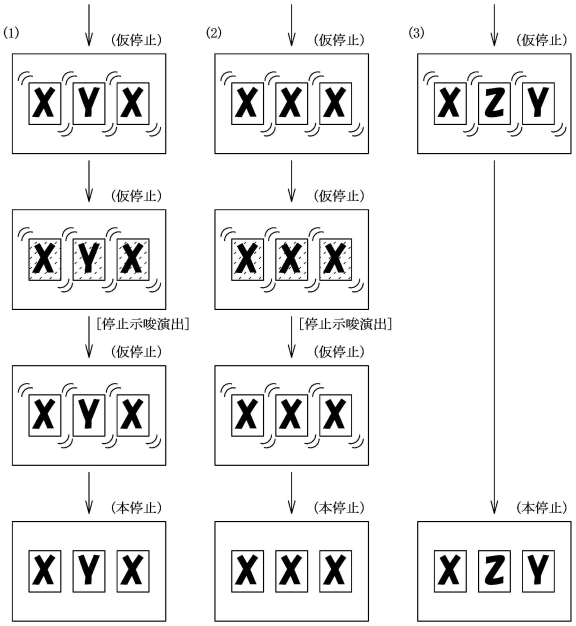
【図１１０】



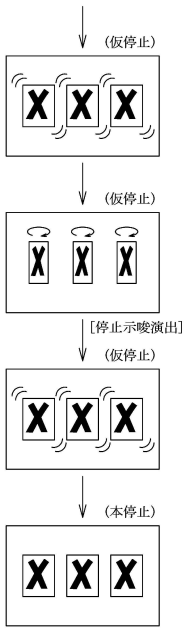
【図１１２】



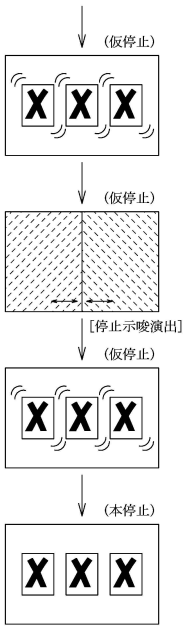
【図１１３】



【図１１４】



【図１１５】



【図１１６】

最終所定態様(停止態様)

リーチ無しハズレ目	「112」「113」・・「122」「123」・・「479」・・「998」
リーチ有りハズレ目	「121」「131」・・「212」「232」・・「474」・・「989」
リーチ無し当り目	「357」
リーチ有り当り目	「111」「222」・・「444」・・「999」「1★1」・・「9★9」

【図１１７】

変動パターン

リーチ無しハズレ変動パターン	通常変動(ハズレ)	変動パターン1, 2
リーチ有りハズレ変動パターン	ノーマルリーチ(ハズレ)	変動パターン3, 4
	SPリーチ(ハズレ)	変動パターン5～7
	SPSPリーチ(ハズレ)	変動パターン8～10
リーチ無し当り変動パターン	チャンス演出(大当り)	変動パターン18
	チャンス演出(小当り)	変動パターン21
リーチ有り当り変動パターン	SPリーチ(大当り)	変動パターン11～13
	SPSPリーチ(ハズレ)	変動パターン14～16
	全回転リーチ(大当り)	変動パターン17
	[ノーマルリーチ(大当たり)]	変動パターン19, 20
	[ノーマルリーチ(小当たり)]	変動パターン22, 23
	通常変動(小当り)	変動パターン1

【図１１８】

演出内容決定テーブル

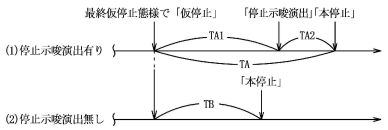
特別図柄表示装置（始動口の種別）	大当たり抽選の当選結果	特別図柄	リーチ判定用乱数値	保留球数	特図変動用乱数値	特別図柄の変動パターン	変動時間	演出内容 リーチ演出等	擬似連回数	仮停止時間	停止示唆演出の実行有無
第1特別図柄表示装置	ハズレ 振分率：597/600	特別図柄0（ハズレ）	0～89	0, 1, 2, 3	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	ΔT1	×（無し）
						変動パターン2	T2	短縮変動	0回	ΔT2	×
			90～97		0～49（50%）	変動パターン3	T3	ノーマルリーチ(ハズレ)	0回	ΔT3	○（有り）
					50～63（14%）	変動パターン4	T4		1回	ΔT4	○（有り）
					64～78（15%）	変動パターン5	T5		0回	ΔT5	○
					79～88（10%）	変動パターン6	T6	SPリーチ(ハズレ)	1回	ΔT6	○
					89～93（5%）	変動パターン7	T7		2回	ΔT7	○
					94～96（3%）	変動パターン8	T8	SPSPリーチ(ハズレ)	0回	ΔT8	○
					97～98（2%）	変動パターン9	T9		2回	ΔT9	○
					99（1%）	変動パターン10	T10		2回	ΔT10	○
	大当たり 低確率：2/600 高確率：10/600	特別図柄1～3（第1～3大当たり）	—	—	0～4（5%）	変動パターン11	T11	SPリーチ(大当たり)	0回	ΔT11	○
					5～14（10%）	変動パターン12	T12		1回	ΔT12	○
					15～29（15%）	変動パターン13	T13		2回	ΔT13	○
					30～44（15%）	変動パターン14	T14		0回	ΔT14	○
					45～64（20%）	変動パターン15	T15	SPSPリーチ(大当たり)	1回	ΔT15	○
					65～89（25%）	変動パターン16	T16		2回	ΔT16	○
					90～99（10%）	変動パターン17	T17	全回転リーチ(大当たり)	3回	ΔT17	○
		特別図柄4（第4大当たり）	0～89	0, 1	0～19（20%）	変動パターン18	T18	チャンス演出(大当たり)	0回	ΔT18	×・・・・・ノーマルリーチ
					20～49（30%）	変動パターン19	T19		1回	ΔT19	○・・・・・ノーマルリーチ
			90～97		50～99（50%）	変動パターン20	T20	[ノーマルリーチ(大当たり)]	2回	ΔT20	○・・・・・ノーマルリーチ
	小当たり 低確率：3/600 高確率：3/600	特別図柄20,21	—	—	0～49（50%）	変動パターン21	T21	チャンス演出(小当たり)	0回	ΔT21	×
					50～79（30%）	変動パターン22	T22	[ノーマルリーチ(小当たり)]	1回	ΔT22	○・・・・・ノーマルリーチ
					80～99（20%）	変動パターン23	T23		2回	ΔT23	○・・・・・ノーマルリーチ
第2特別図柄表示装置	ハズレ 振分率：597/600 高確率：580/600	特別図柄0（ハズレ）	0～89	0, 1, 2, 3	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	ΔT11	×
						変動パターン2	T2	短縮変動	0回	ΔT12	×
			90～97		0～49（50%）	変動パターン3	T3	ノーマルリーチ(ハズレ)	0回	ΔT13	×
					50～63（14%）	変動パターン4	T4		1回	ΔT14	×
					64～78（15%）	変動パターン5	T5		0回	ΔT15	×
					79～88（10%）	変動パターン6	T6	SPリーチ(ハズレ)	1回	ΔT16	×
					89～93（5%）	変動パターン7	T7		2回	ΔT17	×
					94～96（3%）	変動パターン8	T8	SPSPリーチ(ハズレ)	0回	ΔT18	×
					97～98（2%）	変動パターン9	T9		1回	ΔT19	×
					99（1%）	変動パターン10	T10		2回	ΔT10	×
	大当たり 低確率：2/600 高確率：10/600	特別図柄1～7（第1～3大当たり）	—	—	0～4（5%）	変動パターン11	T11	SPリーチ(大当たり)	0回	ΔT11	×
					5～14（10%）	変動パターン12	T12		1回	ΔT12	×
					15～29（15%）	変動パターン13	T13		2回	ΔT13	×
					30～44（15%）	変動パターン14	T14		0回	ΔT14	×
					45～64（20%）	変動パターン15	T15	SPSPリーチ(大当たり)	1回	ΔT15	×
					65～89（25%）	変動パターン16	T16		2回	ΔT16	×
					90～99（10%）	変動パターン17	T17	全回転リーチ(大当たり)	3回	ΔT17	×
	小当たり 低確率：1/600 高確率：1/600	特別図柄30,31	—	—	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	ΔT11	×

【図１１９】

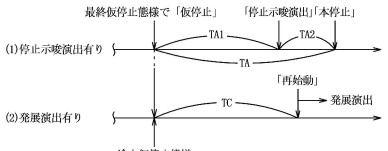
仮停止時間

リーチ無しハズレ仮停止時間	ΔT1, ΔT2
リーチ有りハズレ仮停止時間	ΔT3～ΔT10
当り仮停止時間	ΔT11～ΔT23

【図１２０】



【図１２１】



【図１２２】

演出内容決定テーブル

特別図柄表示装置（始動口の種別）	大当たり抽選の当選結果	特別図柄	リーチ判定用乱数値	保留球数	特図変動用乱数値	特別図柄の変動パターン	変動時間	演出内容 リーチ演出等	擬似連回数	仮停止時間	停止示唆演出の実行有無
第1特別図柄表示装置	ハズレ 振分率：597/600 高確率：597/600	特別図柄0（ハズレ）	0～89	0, 1, 2, 3	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	ΔT1	×（無し）
						変動パターン2	T2	短縮変動	0回	ΔT2	×
			90～97		0～49（50%）	変動パターン3	T3	ノーマルリーチ(ハズレ)	0回	ΔT3	○（有り）
					50～63（14%）	変動パターン4	T4		1回	ΔT4	○（有り）
					64～78（15%）	変動パターン5	T5		0回	ΔT5	○
					79～88（10%）	変動パターン6	T6	SPリーチ(ハズレ)	1回	ΔT6	○
					89～93（5%）	変動パターン7	T7		2回	ΔT7	○
					94～96（3%）	変動パターン8	T8	SPSPリーチ(ハズレ)	0回	ΔT8	○
					97～98（2%）	変動パターン9	T9		1回	ΔT9	○
					99（1%）	変動パターン10	T10		2回	ΔT10	○
	大当たり 低確率：2/600 高確率：10/600	特別図柄1～3（第1～3大当たり）	—	—	0～4（5%）	変動パターン11	T11	SPリーチ(大当たり)	0回	ΔT11	○
					5～14（10%）	変動パターン12	T12		1回	ΔT12	○
					15～29（15%）	変動パターン13	T13		2回	ΔT13	○
					30～44（15%）	変動パターン14	T14		0回	ΔT14	○
					45～64（20%）	変動パターン15	T15	SPSPリーチ(大当たり)	1回	ΔT15	○
					65～89（25%）	変動パターン16	T16		2回	ΔT16	○
					90～99（10%）	変動パターン17	T17	全回転リーチ(大当たり)	3回	ΔT17	○
	小当たり 低確率：1/600 高確率：1/600	特別図柄30,31	—	—	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	ΔT11	×
第2特別図柄表示装置	ハズレ 振分率：597/600 高確率：580/600	特別図柄0（ハズレ）	0～89	0, 1, 2, 3	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	ΔT11	×
						変動パターン2	T2	短縮変動	0回	ΔT12	×
			90～97		0～49（50%）	変動パターン3	T3	ノーマルリーチ(ハズレ)	0回	ΔT13	×
					50～63（14%）	変動パターン4	T4		1回	ΔT14	×
					64～78（15%）	変動パターン5	T5		0回	ΔT15	×
					79～88（10%）	変動パターン6	T6	SPリーチ(ハズレ)	1回	ΔT16	×
					89～93（5%）	変動パターン7	T7		2回	ΔT17	×
					94～96（3%）	変動パターン8	T8	SPSPリーチ(ハズレ)	0回	ΔT18	×
					97～98（2%）	変動パターン9	T9		1回	ΔT19	×
					99（1%）	変動パターン10	T10		2回	ΔT10	×
	大当たり 低確率：2/600 高確率：10/600	特別図柄1～7（第1～3大当たり）	—	—	0～4（5%）	変動パターン11	T11	SPリーチ(大当たり)	0回	ΔT11	×
					5～14（10%）	変動パターン12	T12		1回	ΔT12	×
					15～29（15%）	変動パターン13	T13		2回	ΔT13	×
					30～44（15%）	変動パターン14	T14		0回	ΔT14	×
					45～64（20%）	変動パターン15	T15	SPSPリーチ(大当たり)	1回	ΔT15	×
					65～89（25%）	変動パターン16	T16		2回	ΔT16	×
					90～99（10%）	変動パターン17	T17	全回転リーチ(大当たり)	3回	ΔT17	×
	小当たり 低確率：1/600 高確率：1/600	特別図柄30,31	—	—	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	ΔT11	×

【図１２３】

(1)リーチ無しハズレ目

通常ハズレ目	「112」「113」・・「211」「213」・・・・・・「998」
第1チャンス目	「115」「124」「133」「142」・・・・・・「511」(和が7)
第2チャンス目	「172」「173」「174」「175」・・・・「978」(中が「7」)

(2)リーチ無しハズレ目の決定テーブル

	事前判定の結果		
	リーチ無しハズレ	リーチ有りハズレ	当り
通常ハズレ目	80%	40%	50%
第1チャンス目	20%	30%	20%
第2チャンス目	0%	30%	30%

【図１２４】

(1)事前演出の実行有無決定テーブル

事前判定の結果	リーチ無しハズレ	2%(実行率)
	ノーマルリーチハズレ	10%
	SPリーチハズレ	20%
	SPSPリーチハズレ	30%
	リーチ無し当り	20%
	ノーマルリーチ当り	40%
	SPリーチ当り	50%
	SPSPリーチ当り	60%
	全回転リーチ当り	100%

(2)事前演出の実行回数決定テーブル

		事前判定の結果	
		リーチ無し	リーチ有り
事前判定時の保留数	1	0回(又は1回)	0回(又は1回)
	2	1回(又は2回)	1回(又は2回)
	3	1回(又は2回)	2回(又は3回)
	4	1回(又は2回)	3回(又は4回)

【図１２５】

演出内容テーブル

特図表示装置	大当たり抽選の抽選確率	特別図柄	リーチ判定用乱数値	保留球数	特図変動用乱数値	特図の変動パターン	変動時間	演出内容	擬似連回数	信号上昇開始	停止前確定演出の実行有無
第1特別図柄表示装置	ハズレ 信頼率：597/600 高確率：589/600	特別図柄0（ハズレ）	0~89	0,1	—	変動パターン1	T1	リーチ演出等	0回	Δt11	○(有り)
						変動パターン2	T2	通常変動	0回	Δt12	
						変動パターン3	T3	短縮変動	0回	Δt13	○
				2,3	0~49 (14%)	変動パターン4	T4	ノーマルリーチ(ハズレ)	1回	Δt14	○
					50~63 (14%)	変動パターン5	T5		0回	Δt15	○
					64~78 (15%)	変動パターン6	T6	SPリーチ(ハズレ)	1回	Δt16	○
					79~88 (10%)	変動パターン7	T7		2回	Δt17	○
					89~93 (5%)	変動パターン8	T8	SPSPリーチ(ハズレ)	0回	Δt18	○
					94~96 (3%)	変動パターン9	T9		1回	Δt19	○
					97~98 (2%)	変動パターン10	T10		2回	Δt110	○
					99 (1%)	変動パターン11	T11	SPリーチ(大当たり)	1回	Δt111	○
					0~4 (5%)	変動パターン12	T12		1回	Δt112	○
					5~14 (10%)	変動パターン13	T13		2回	Δt113	○
					15~29 (15%)	変動パターン14	T14		0回	Δt114	○
					30~44 (15%)	変動パターン15	T15	SPSPリーチ(大当たり)	1回	Δt115	○
					45~64 (20%)	変動パターン16	T16		2回	Δt116	○
					65~89 (25%)	変動パターン17	T17	全回転リーチ(大当たり)	3回	Δt117	○
					90~99 (10%)	変動パターン18	T18		1回	Δt118	×(無し)
		特別図柄1（90%）（ハズレ）	0~89	—	0~19 (20%)	変動パターン19	T19	チャンス演出(大当たり)[ノーマルリーチ(大当たり)]	1回	Δt119	○ ノーマルリーチ有
					20~49 (30%)	変動パターン20	T20		2回	Δt120	○ ノーマルリーチ有
					50~99 (50%)	変動パターン21	T21	チャンス演出(小当たり)[ノーマルリーチ(小当たり)]	0回	Δt121	×
				0,1	0~49 (50%)	変動パターン22	T22		1回	Δt122	○ ノーマルリーチ有
					50~79 (30%)	変動パターン23	T23		2回	Δt123	○ ノーマルリーチ有
				2,3	80~99 (20%)	変動パターン1	T1	リーチ演出等	0回	Δt11	○
					—	変動パターン2	T2	通常変動	0回	Δt12	
					—	変動パターン3	T3	短縮変動	0回	Δt13	○
					0~49 (50%)	変動パターン4	T4	ノーマルリーチ(ハズレ)	1回	Δt14	○
					50~63 (14%)	変動パターン5	T5		0回	Δt15	○
					64~78 (15%)	変動パターン6	T6	SPリーチ(ハズレ)	1回	Δt16	○
					79~88 (10%)	変動パターン7	T7		2回	Δt17	○
					89~93 (5%)	変動パターン8	T8	SPSPリーチ(ハズレ)	0回	Δt18	○
					94~96 (3%)	変動パターン9	T9		1回	Δt19	○
					97~98 (2%)	変動パターン10	T10		2回	Δt110	○
					99 (1%)	変動パターン11	T11	SPリーチ(大当たり)	1回	Δt111	○
					0~4 (5%)	変動パターン12	T12		1回	Δt112	○
					5~14 (10%)	変動パターン13	T13		2回	Δt113	○
					15~29 (15%)	変動パターン14	T14		0回	Δt114	○
					30~44 (15%)	変動パターン15	T15	SPSPリーチ(大当たり)	1回	Δt115	○
					45~64 (20%)	変動パターン16	T16		2回	Δt116	○
					65~89 (25%)	変動パターン17	T17	全回転リーチ(大当たり)	3回	Δt117	○
					90~99 (10%)	変動パターン1	T1	通常変動	0回	Δt11	×
第2特別図柄表示装置	小当たり 信頼率：3/600 高確率：3/600	特別図柄20.21	—	—	—	変動パターン1	T1	小当たり	0回	Δt11	○
	ハズレ 信頼率：597/600 高確率：589/600	特別図柄10（ハズレ）	0~89	0,1	—	変動パターン1	T1	リーチ演出等	0回	Δt11	○
					—	変動パターン2	T2	通常変動	0回	Δt12	
					0~49 (50%)	変動パターン3	T3	短縮変動	0回	Δt13	○
					50~63 (14%)	変動パターン4	T4	ノーマルリーチ(ハズレ)	1回	Δt14	○
					64~78 (15%)	変動パターン5	T5	SPリーチ(ハズレ)	0回	Δt15	○
					79~88 (10%)	変動パターン6	T6		1回	Δt16	○
					89~93 (5%)	変動パターン7	T7		2回	Δt17	○
					94~96 (3%)	変動パターン8	T8	SPSPリーチ(ハズレ)	0回	Δt18	○
					97~98 (2%)	変動パターン9	T9		1回	Δt19	○
					99 (1%)	変動パターン10	T10		2回	Δt110	○
					0~4 (5%)	変動パターン11	T11	SPリーチ(大当たり)	1回	Δt111	○
					5~14 (10%)	変動パターン12	T12		1回	Δt112	○
					15~29 (15%)	変動パターン13	T13		2回	Δt113	○
					30~44 (15%)	変動パターン14	T14		0回	Δt114	○
					45~64 (20%)	変動パターン15	T15	SPSPリーチ(大当たり)	1回	Δt115	○
					65~89 (25%)	変動パターン16	T16		2回	Δt116	○
					90~99 (10%)	変動パターン17	T17	全回転リーチ(大当たり)	3回	Δt117	○
	小当たり 信頼率：1/600 高確率：1/600	特別図柄30.31	—	—	—	変動パターン1	T1	通常変動	0回	Δt11	×

【図１２６】

(1)

遊技状態	演出モード	ステージ	演出図柄	演出構成
通常遊技状態	通常モード	ステージ１	表示態様１	数字＋キャラ１
		ステージ２	表示態様２	数字＋キャラ２
		ステージ３	表示態様３	数字

(2)

遊技状態	演出モード	ステージ	演出図柄	演出構成
確変遊技状態	確変モード	RUSH１	表示態様A	数字＋枠
		RUSH２	表示態様B	数字

【図１２７】

(1)

示唆演出	表示示唆演出	画像示唆演出	図柄示唆演出
			場面転換演出
		ランプ示唆演出	
	役物示唆演出		
	音声示唆演出		

(2)

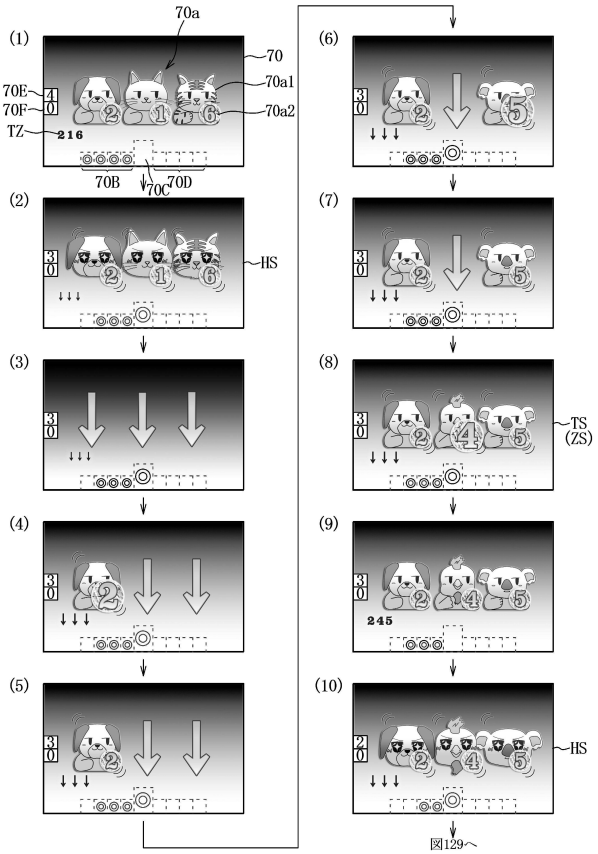
		画像示唆演出		
変動演出パターン		ノーマルハズレ	ノーマルリーチハズレ	ＳＰ／ＳＰＳＰリーチハズレ
通常モード	ステージ１	図柄示唆演出	図柄示唆演出	図柄示唆演出および場面転換演出
	ステージ２			
	ステージ３			
確変モード	ＲＵＳＨ１	図柄示唆演出	場面転換演出	
	ＲＵＳＨ２		図柄示唆演出	

変動演出パターン		大当たり
通常モード	ステージ１	図柄示唆演出および場面転換演出
	ステージ２	
	ステージ３	
確変モード	ＲＵＳＨ１	
	ＲＵＳＨ２	

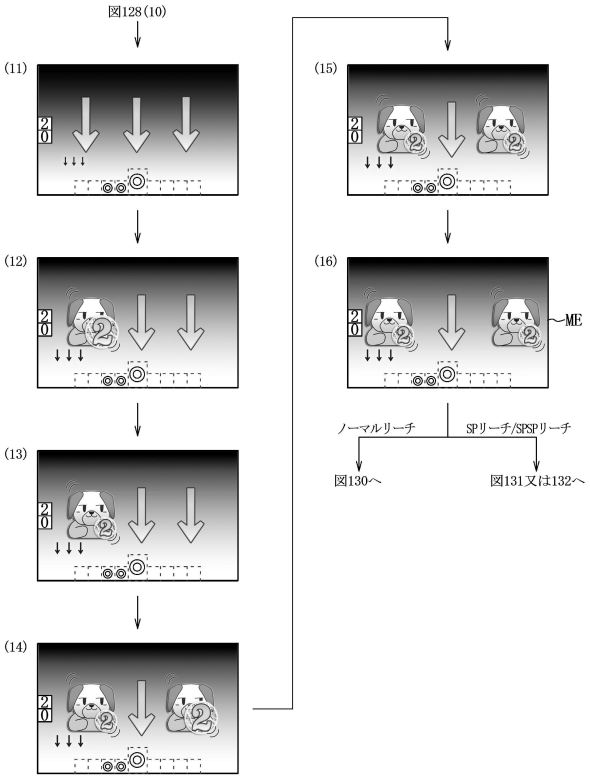
(3)

演出モード	通常モード	確変モード
示唆演出	役物示唆演出	
	実行率（%）	
大当たり図柄Ａ	60	20
大当たり図柄Ｂ	70	30

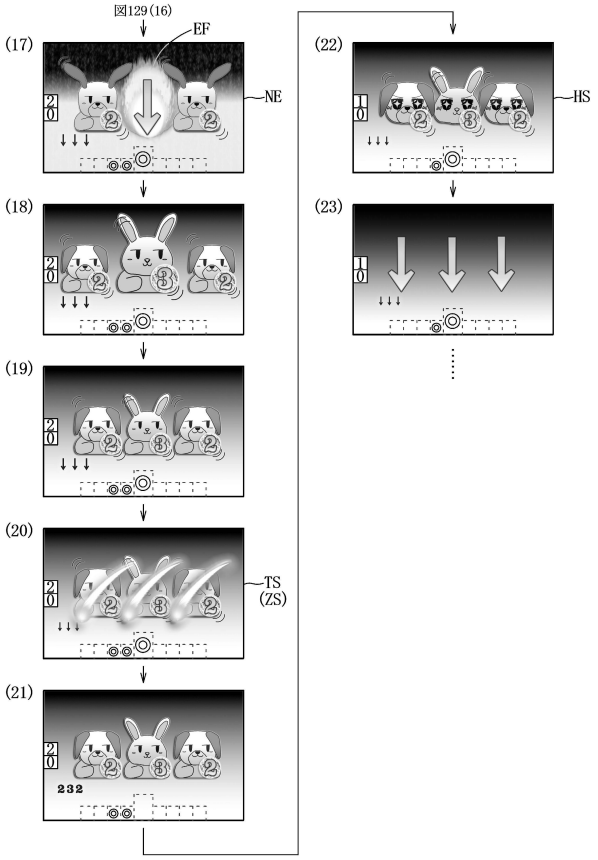
【図１２８】



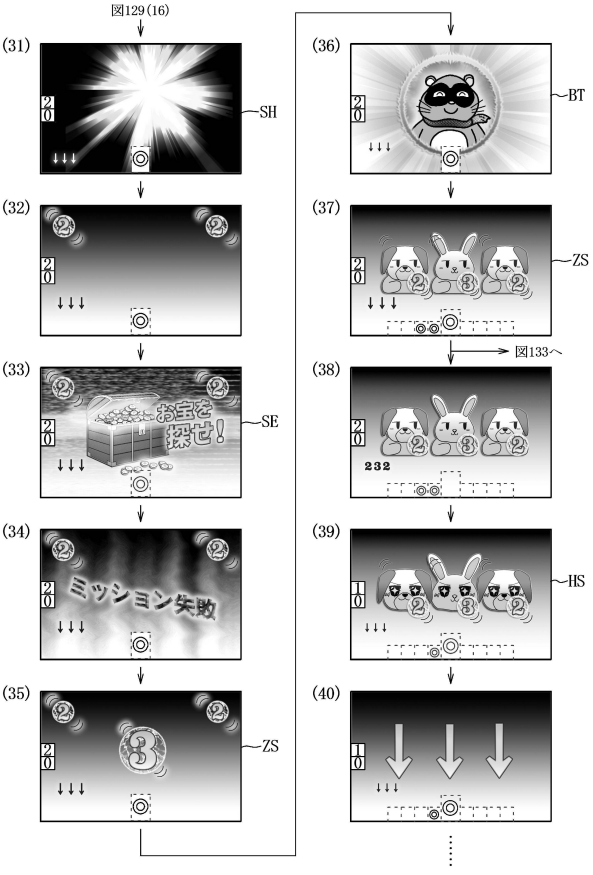
【図１２９】



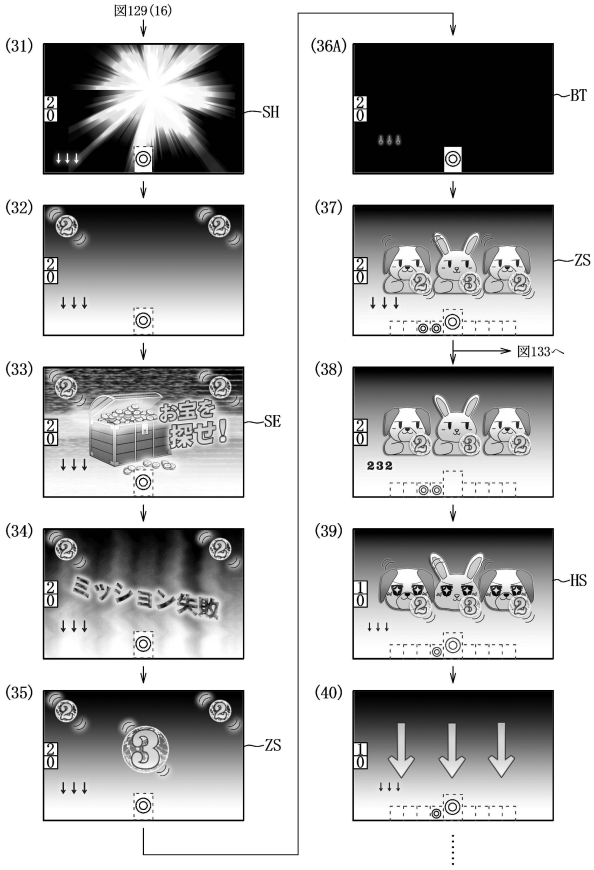
【図１３０】



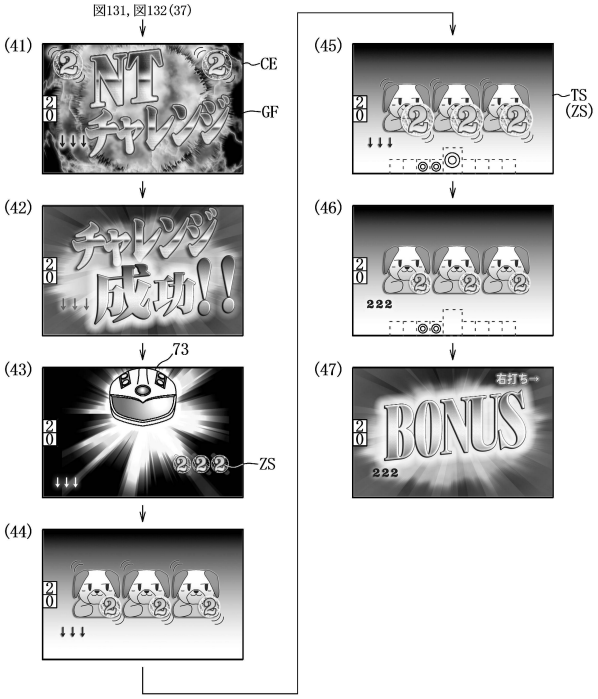
【図１３１】



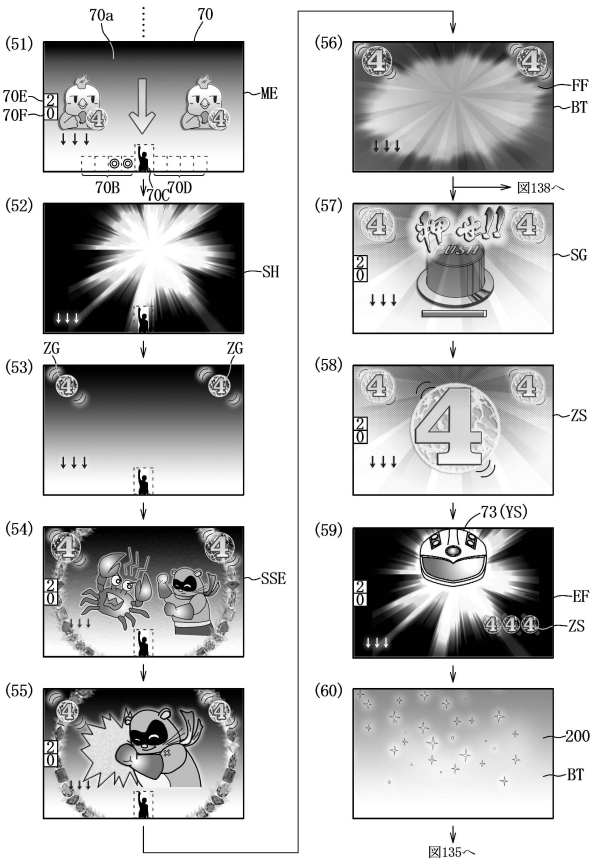
【図１３２】



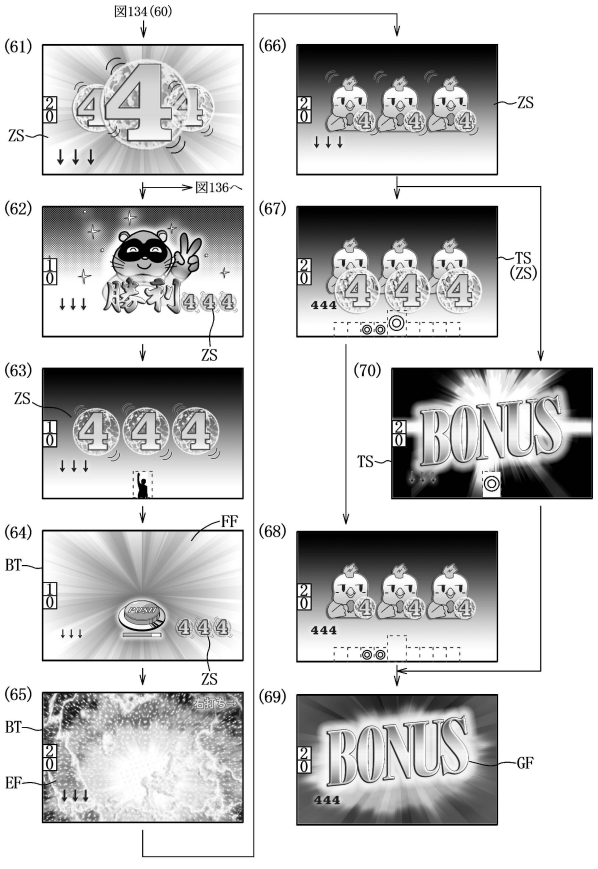
【図１３３】



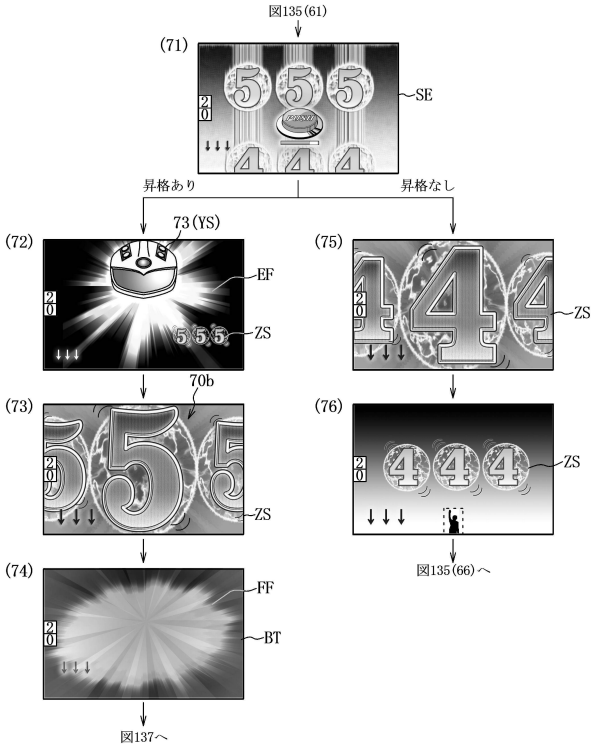
【図１３４】



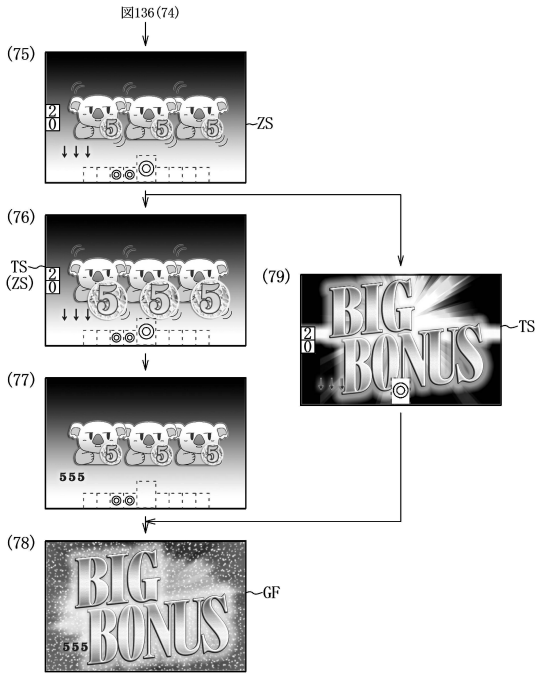
【図１３５】



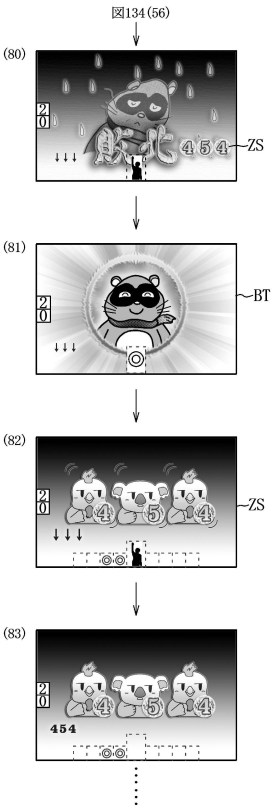
【図１３６】



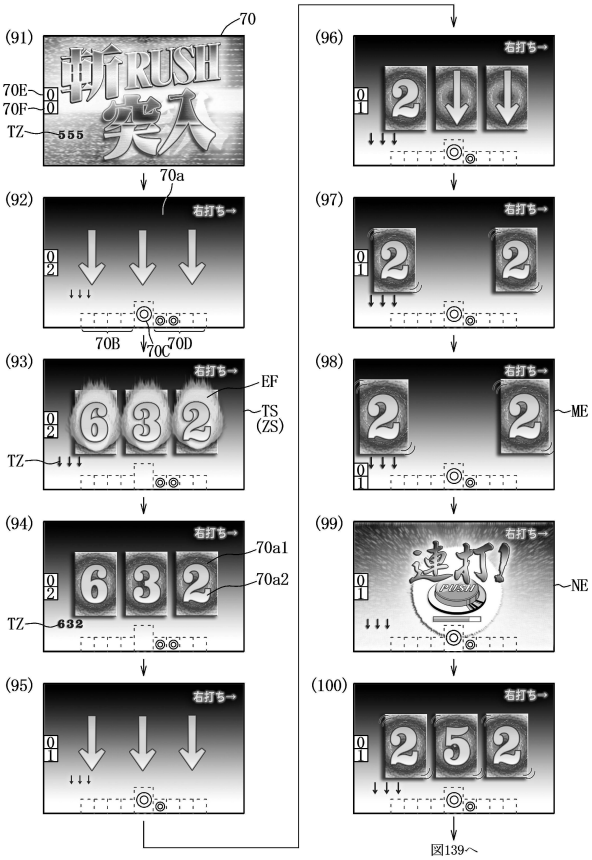
【図１３７】



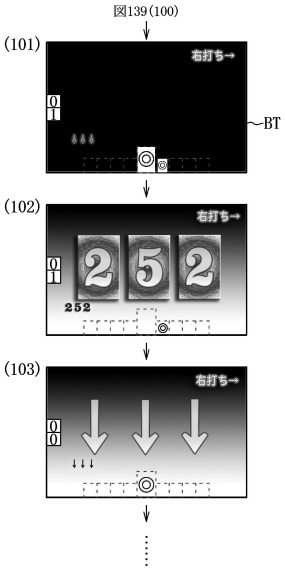
【図１３８】



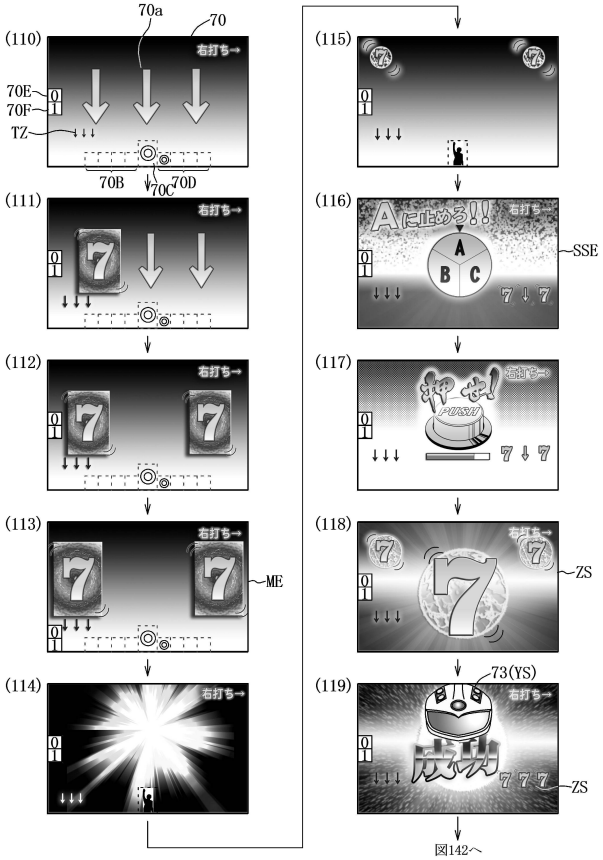
【図１３９】



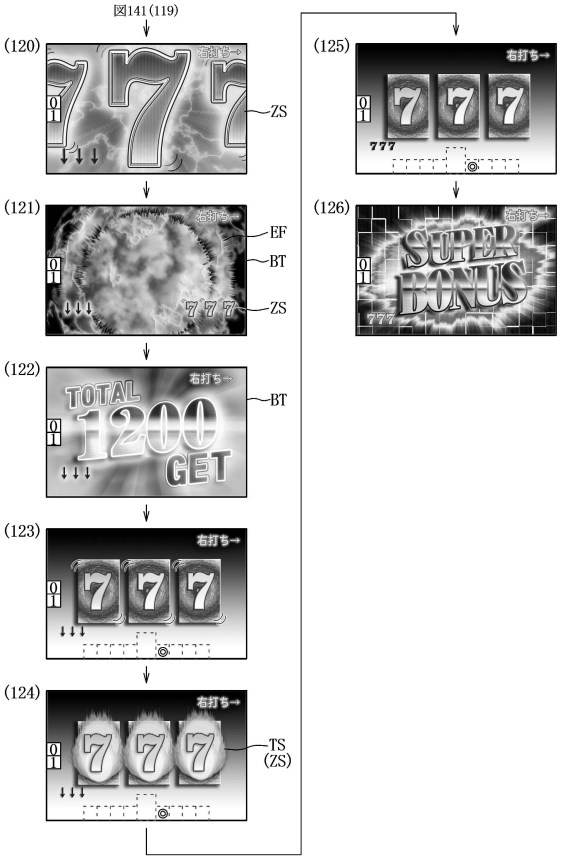
【図１４０】



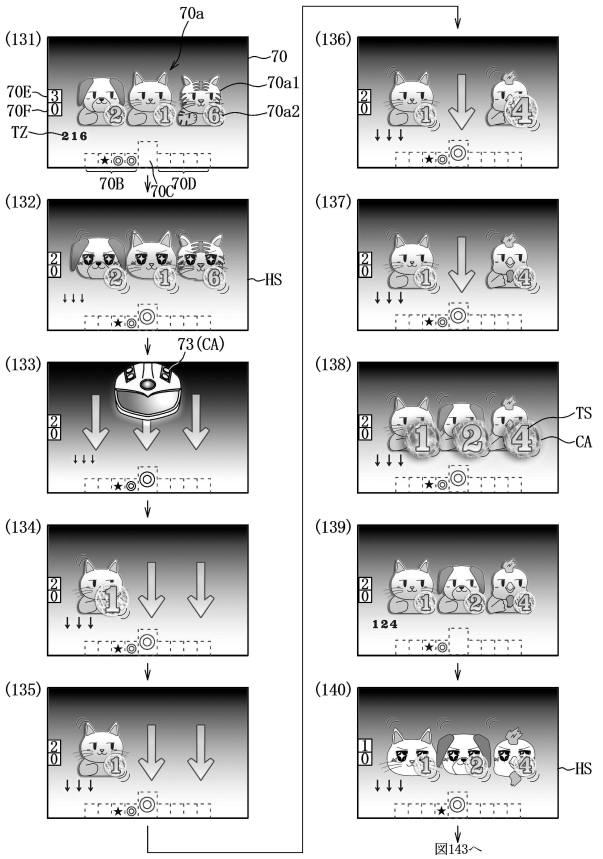
【図１４１】



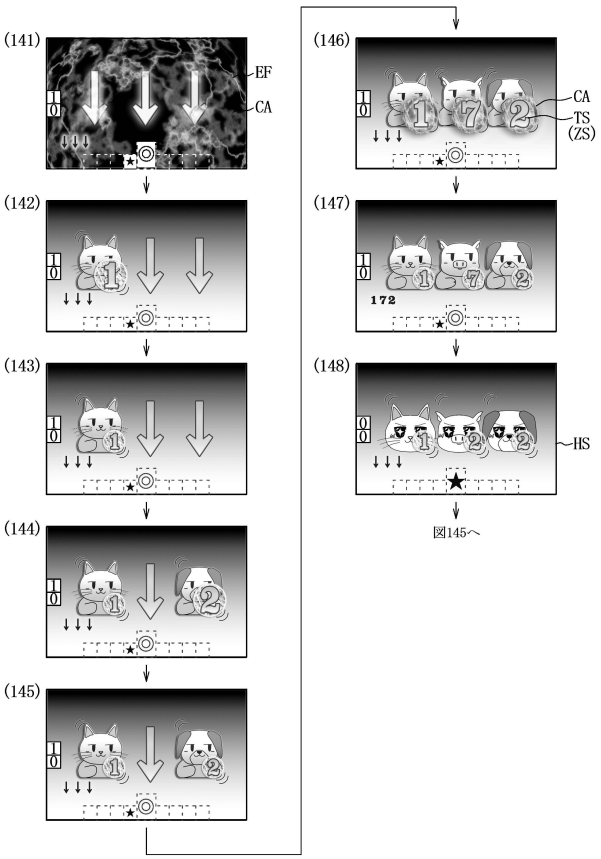
【図１４２】



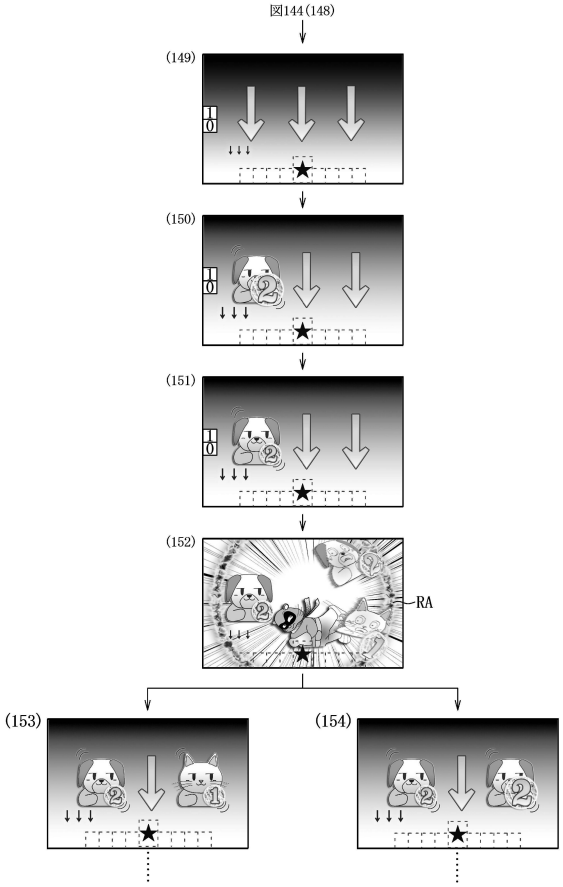
【図１４３】



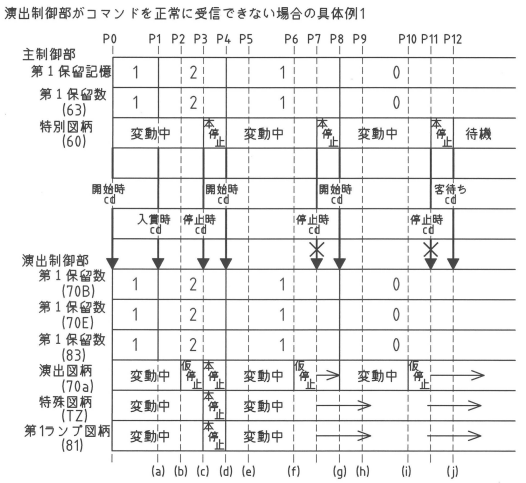
【図１４４】



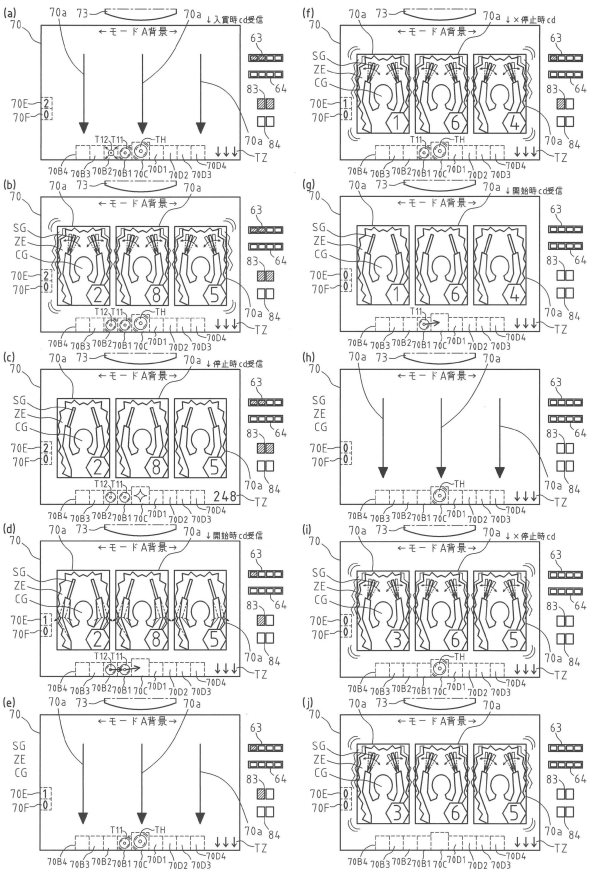
【図１４５】



【図１４６】



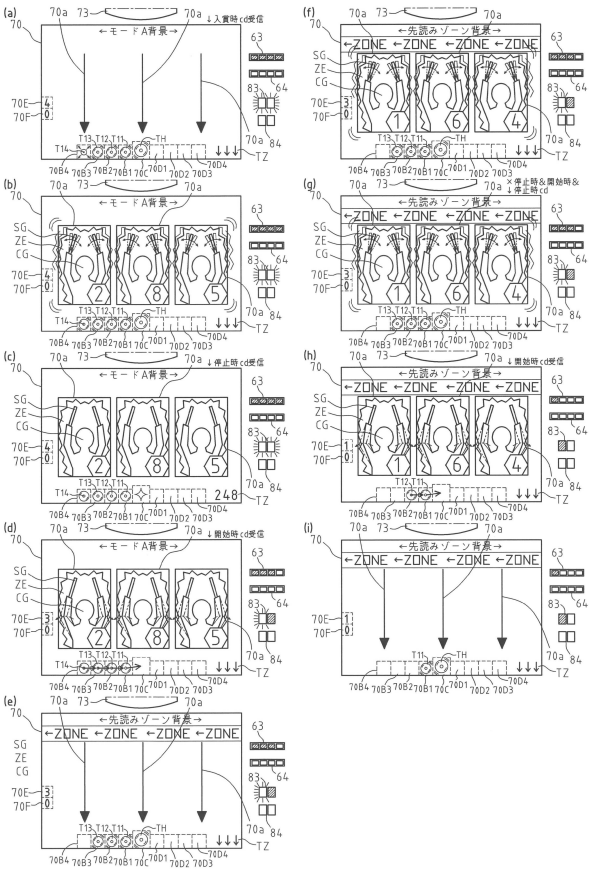
【図１４７】



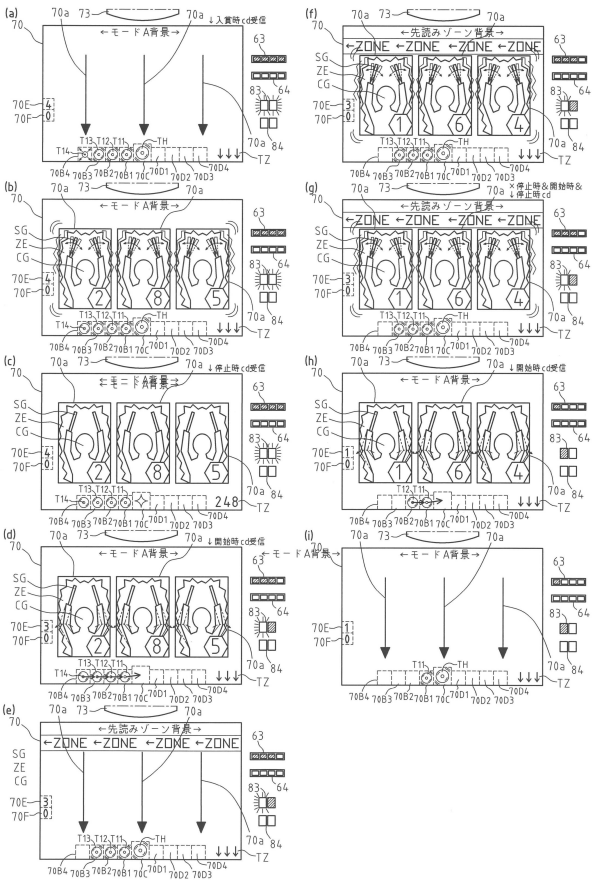
【図１４８】



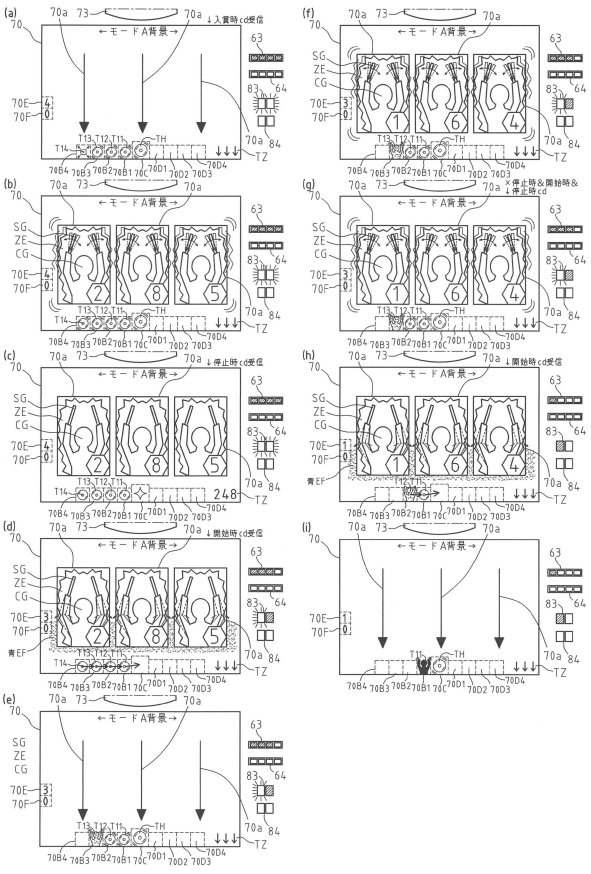
【図１４９】



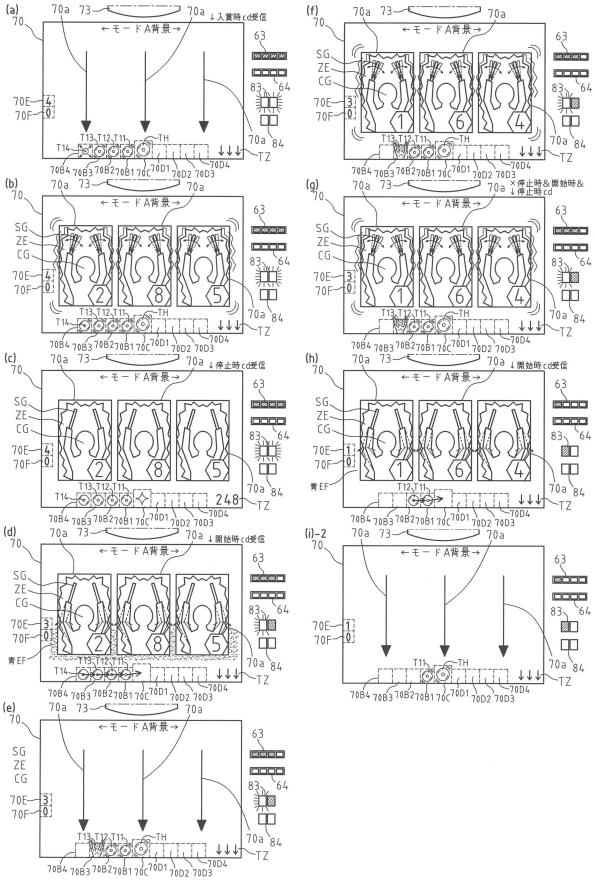
【図１４９－１】



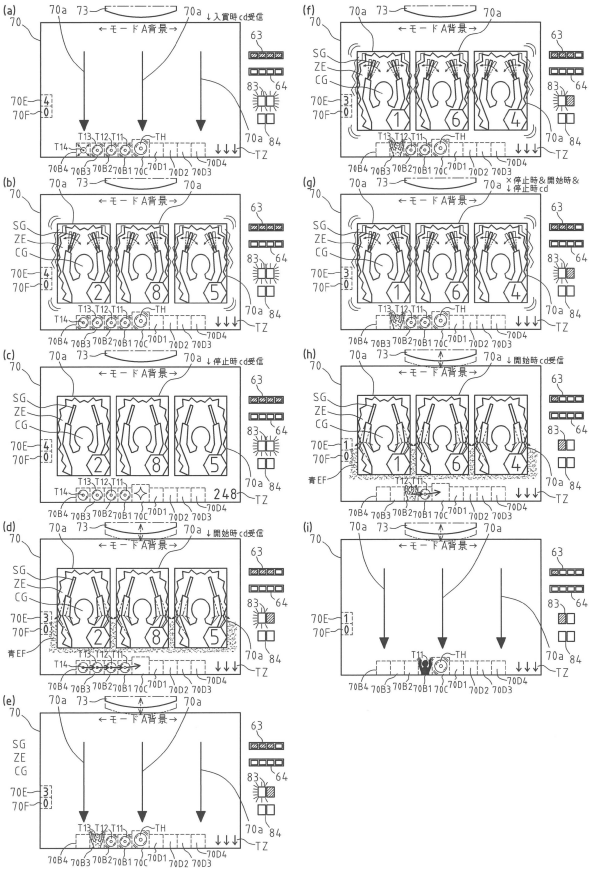
【図１５０】



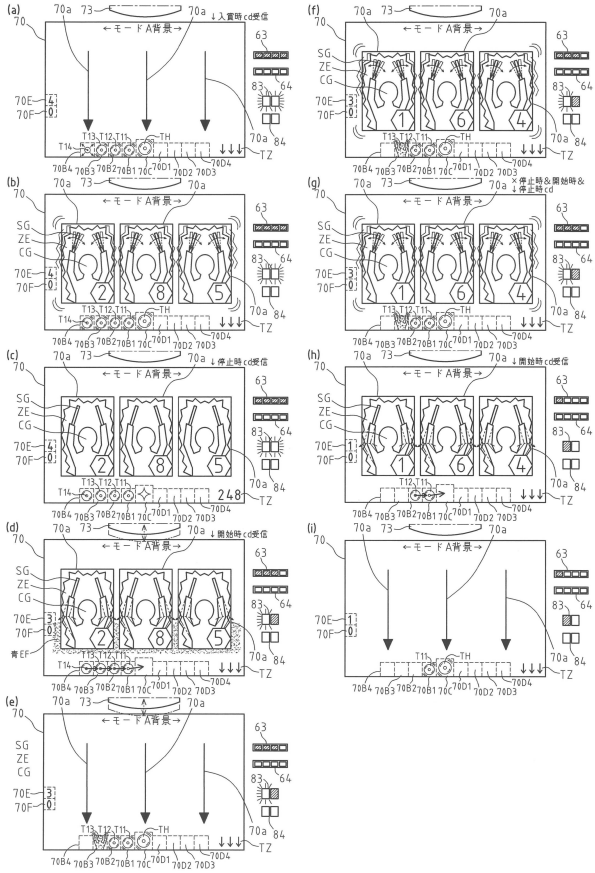
【図１５０－１】



【図１５１】

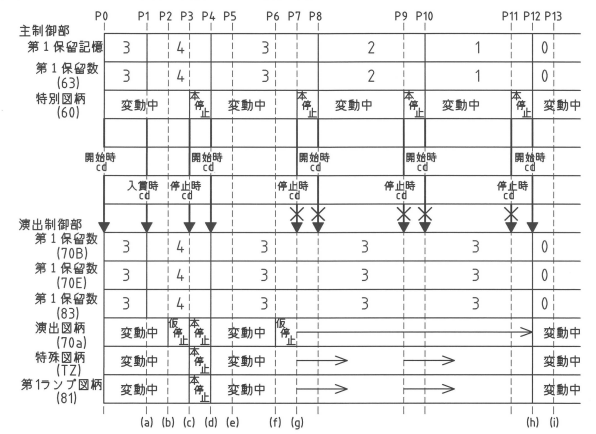


【図１５１－１】

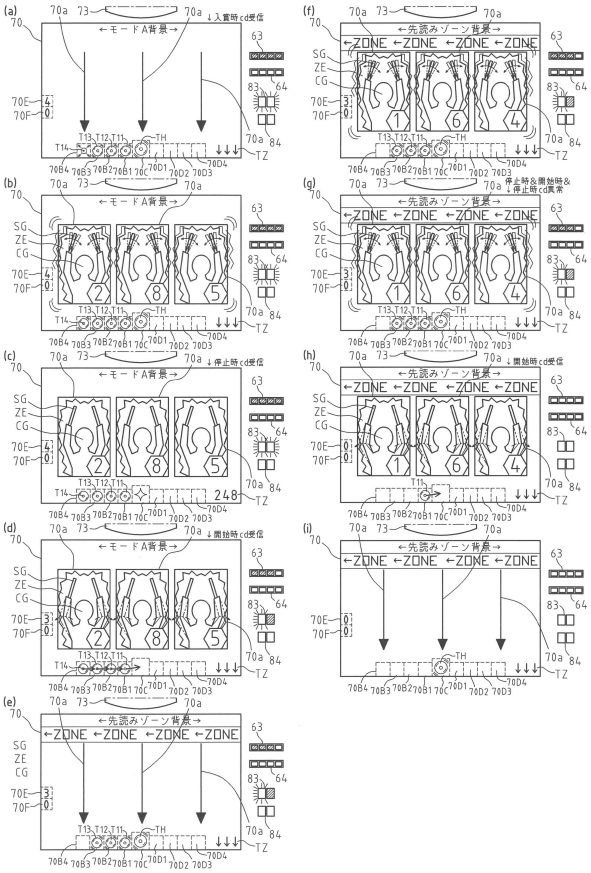


【図１５２】

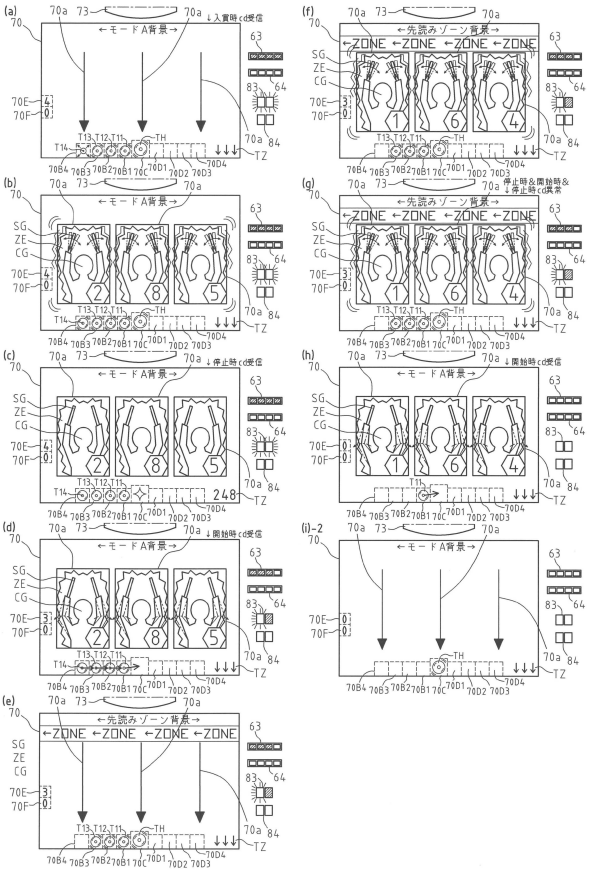
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例5-7



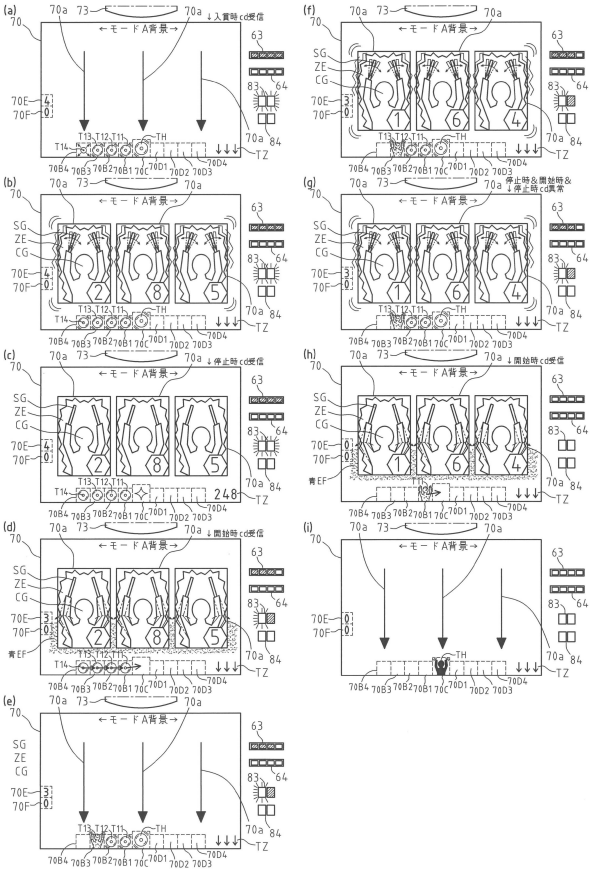
【図１５３】



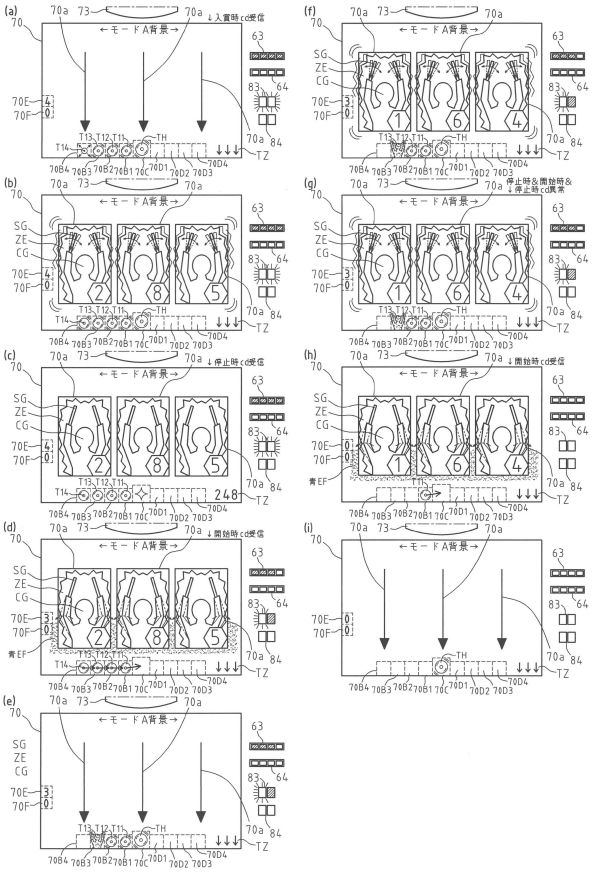
【図１５３－１】



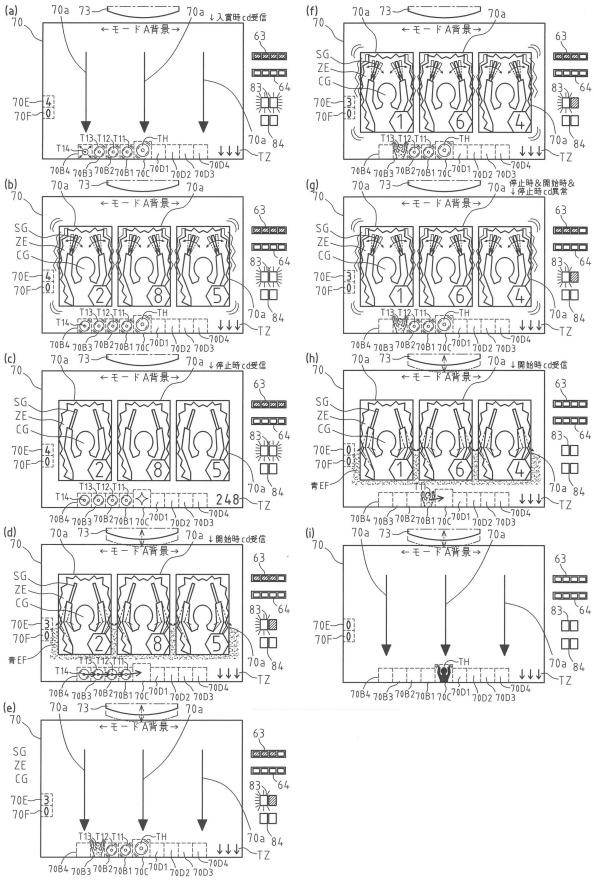
【図１５４】



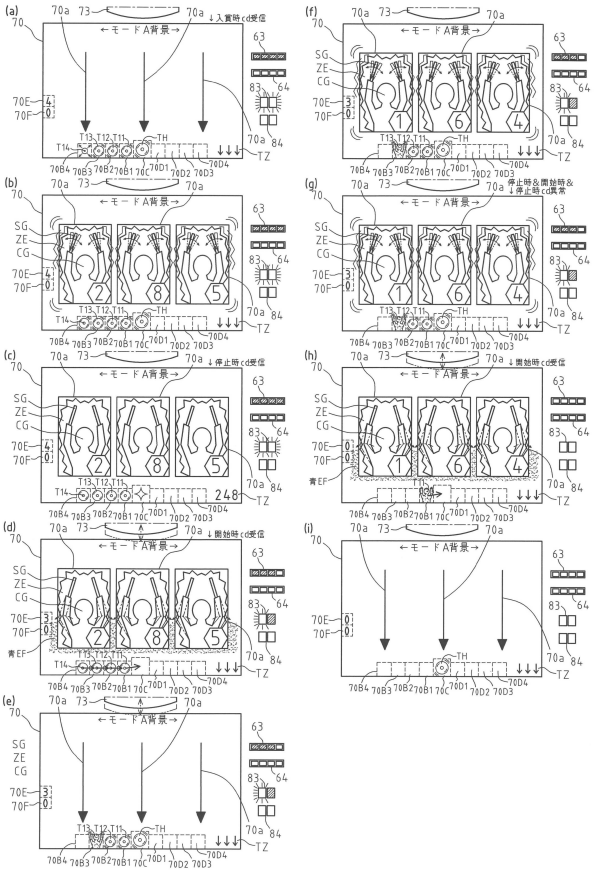
【図１５４－１】



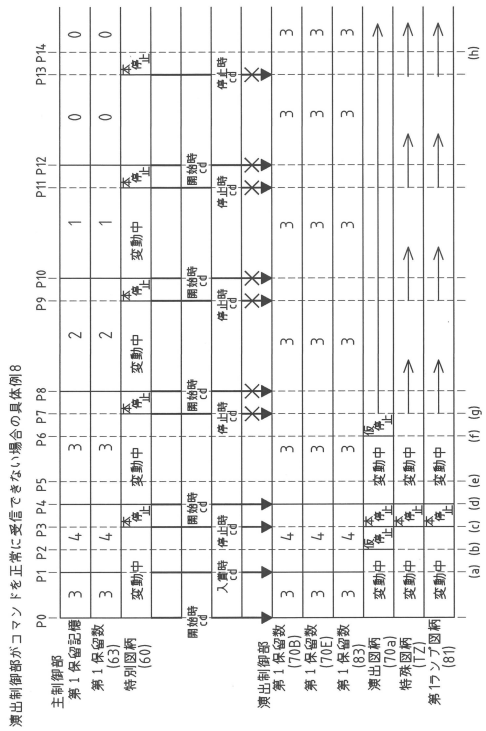
【図１５５】



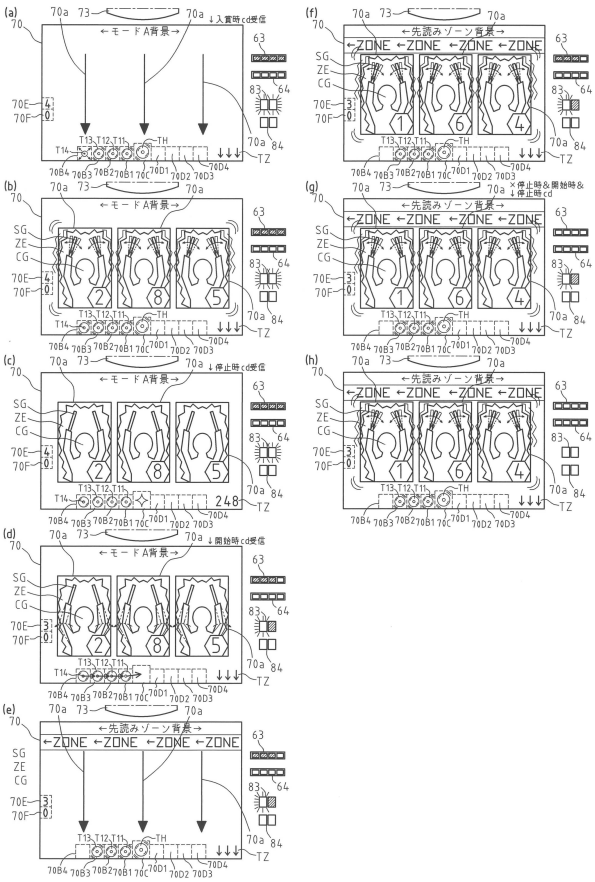
【図１５５－１】



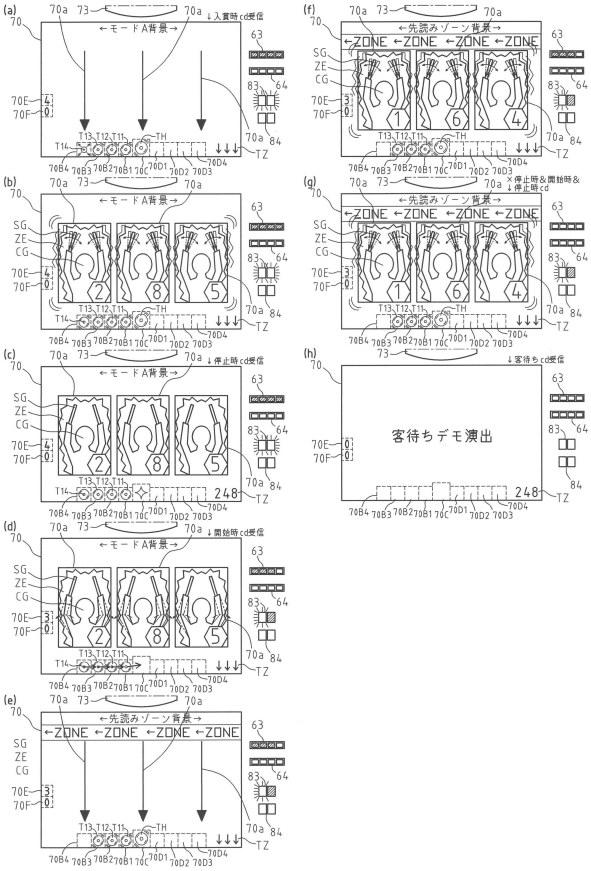
【図１５６】



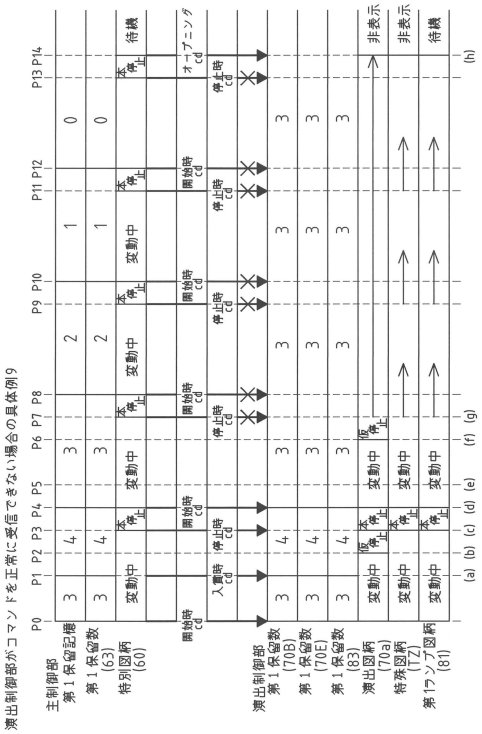
【図１５７】



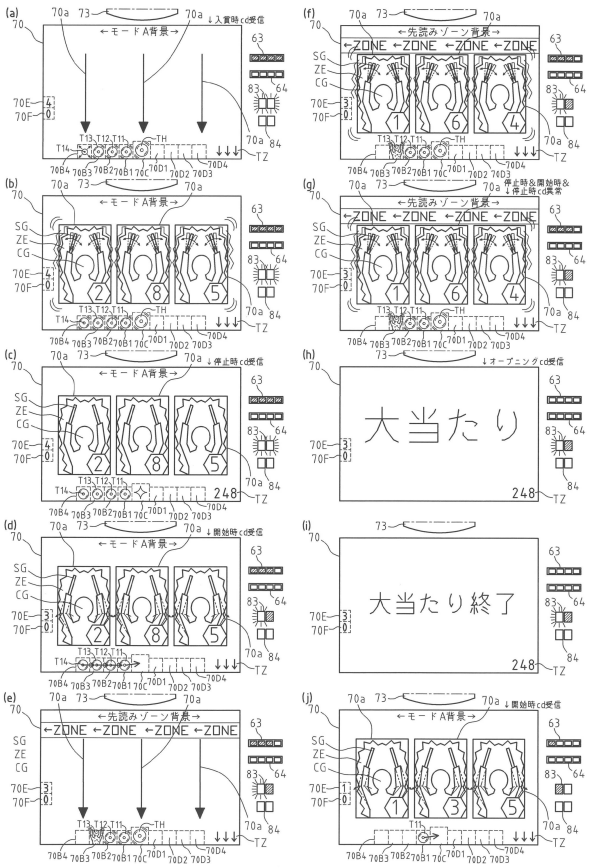
【図１５７－１】



【図１５８】

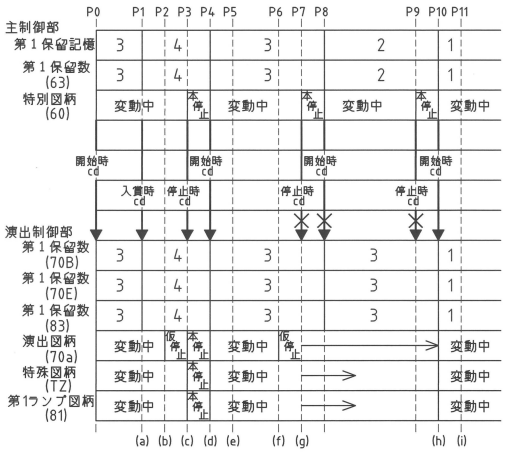


【図１５９】

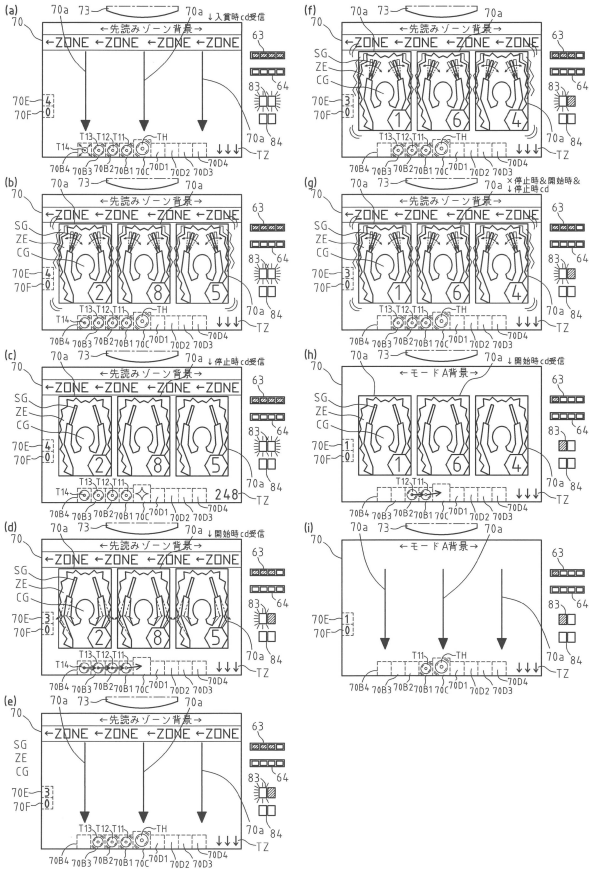


【図１６０】

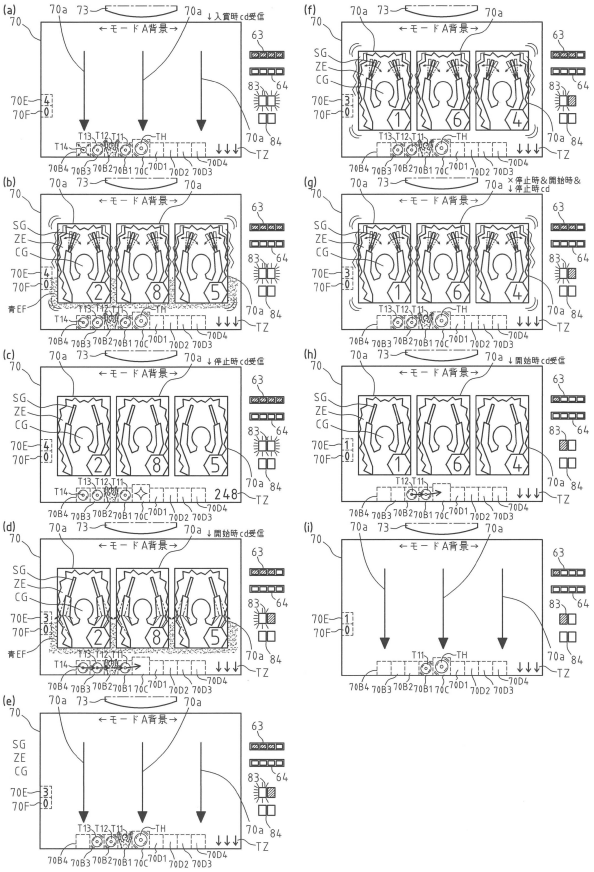
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例10-12



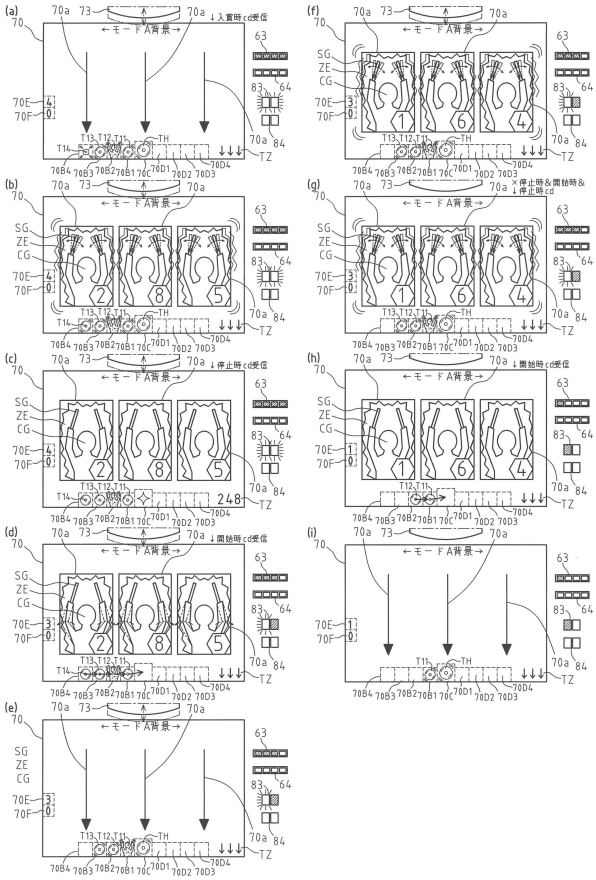
【図１６１】



【図１６２】

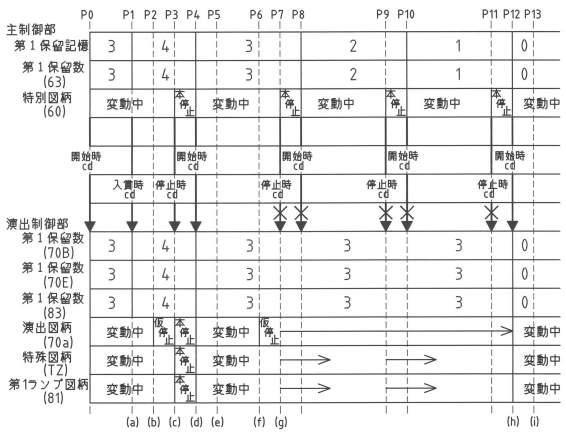


【図１６３】

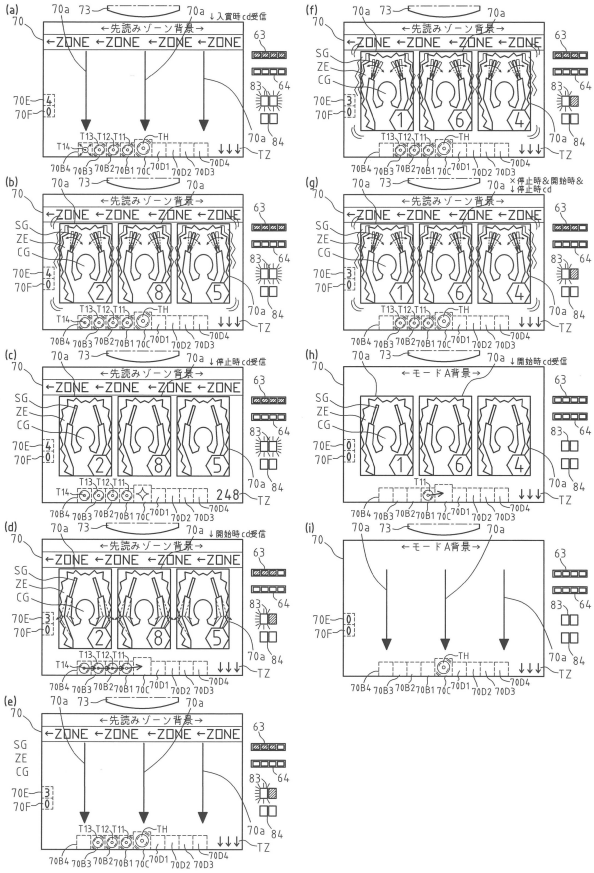


【図１６４】

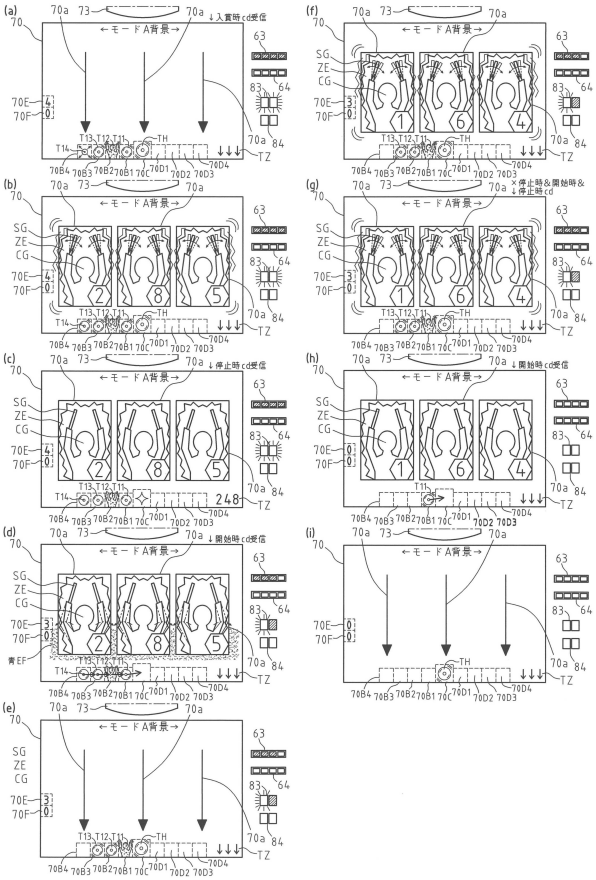
演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例13-15



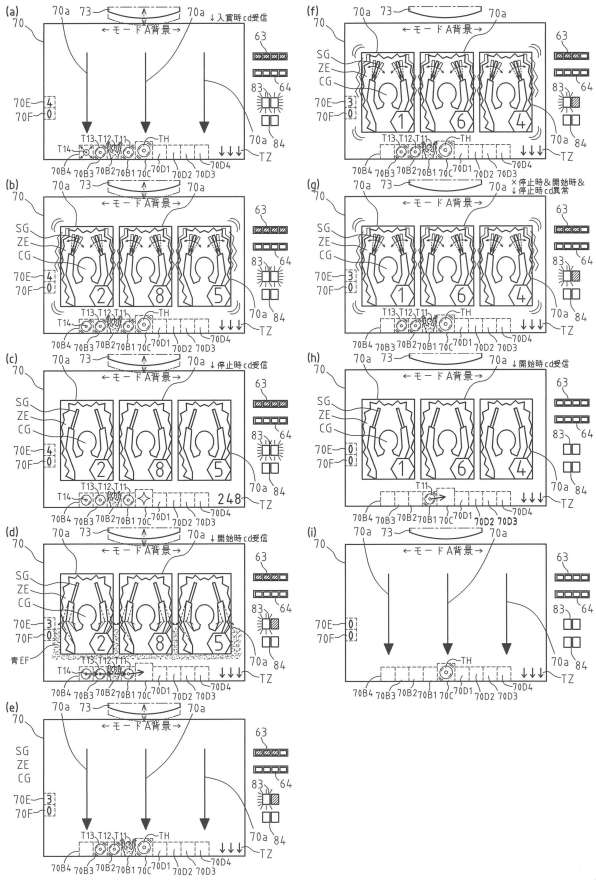
【図１６５】



【図１６６】

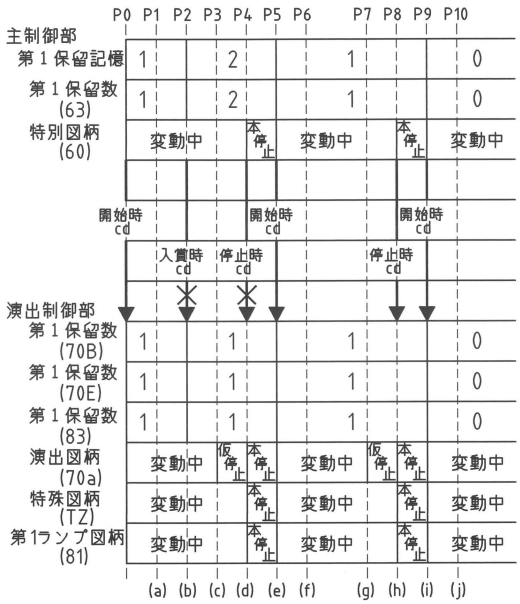


【図１６７】

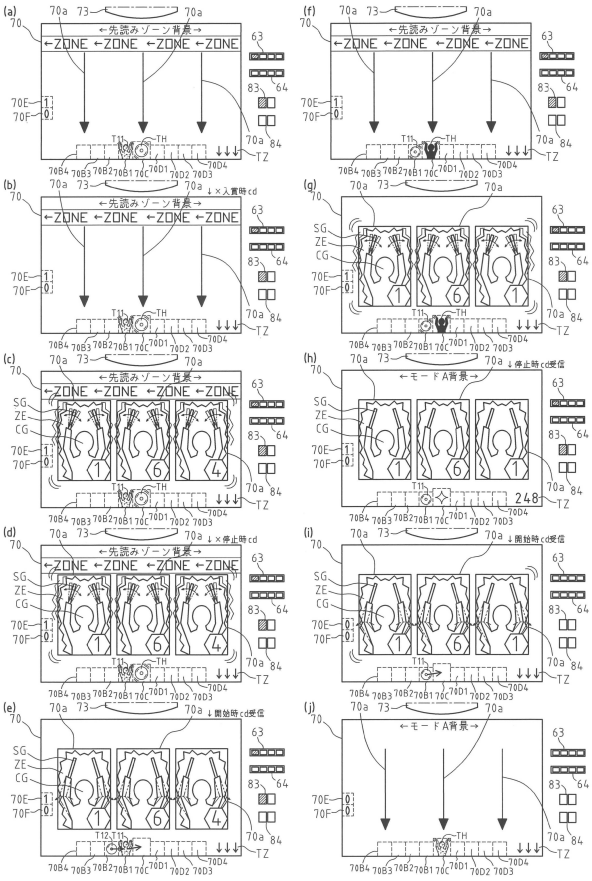


【図１６８】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例16



【図１６９】

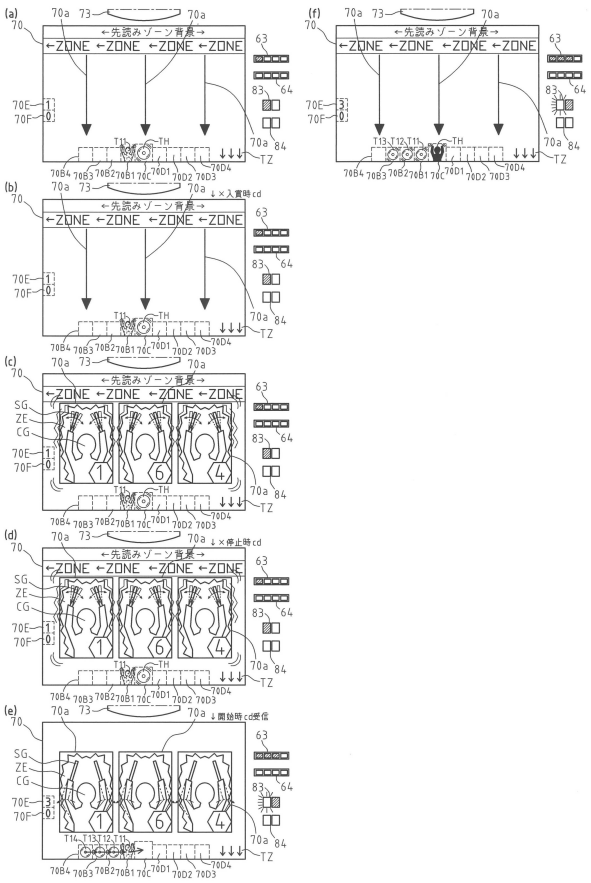


【図１７０】

遊出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例17

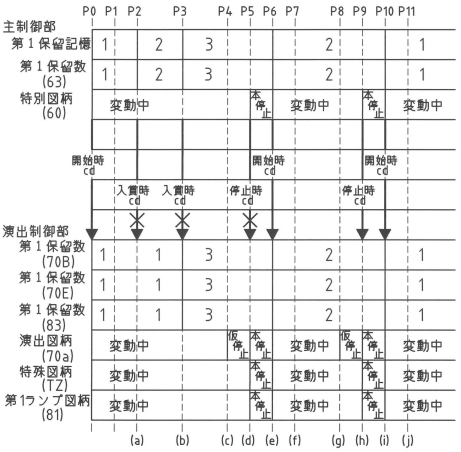


【図１７１】

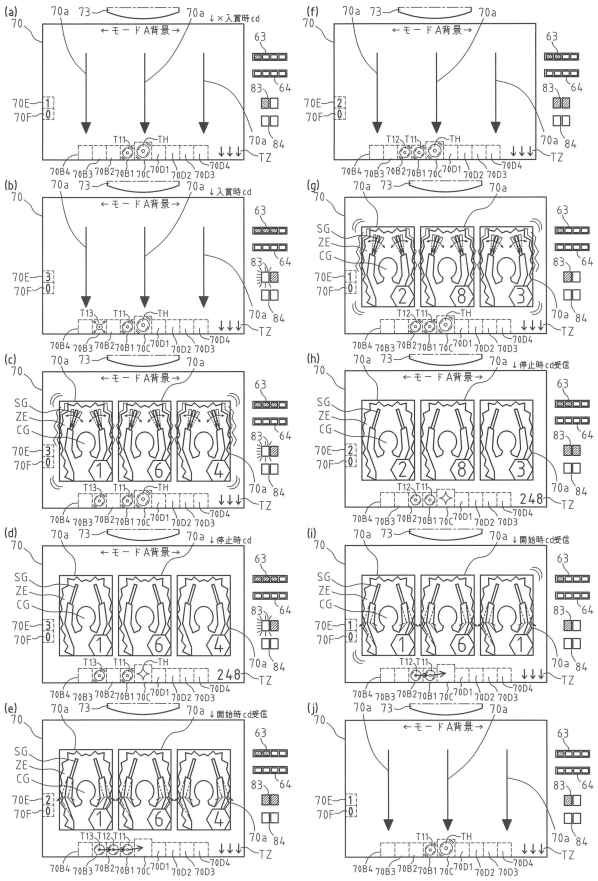


【図１７２】

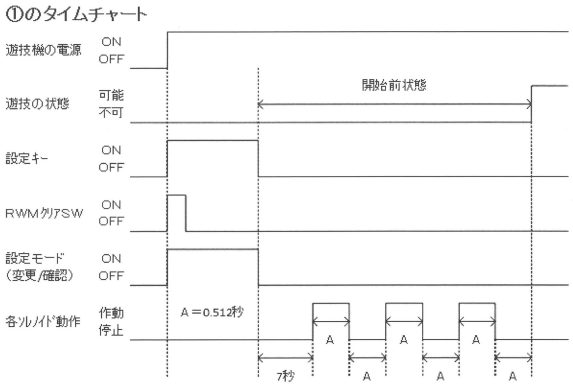
遊出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例18



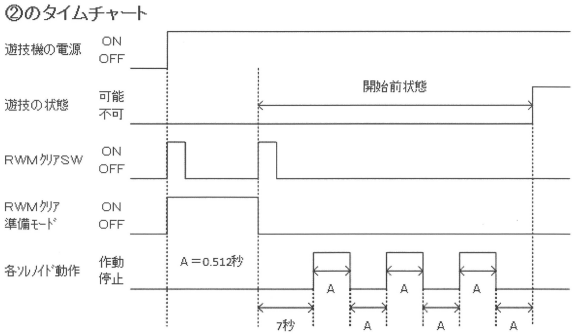
【図１７３】



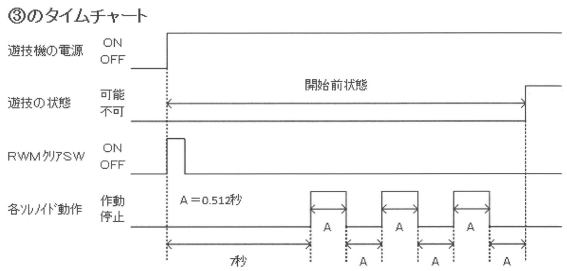
【図１７４】



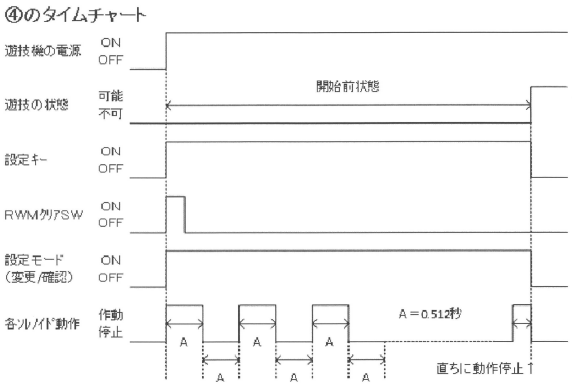
【図１７５】



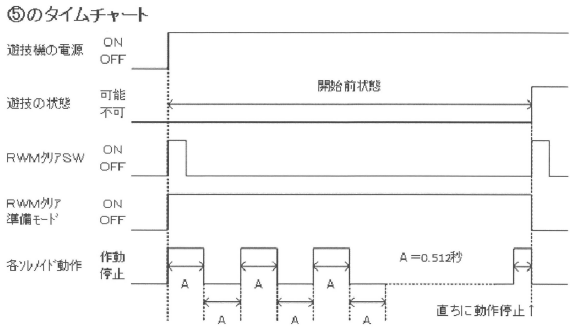
【図１７６】



【図１７７】



【図１７８】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１８－１９１７９３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－２１７０９６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０６２９６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１３９６２７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０５０９６５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１１６１２４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２