

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-10570
(P2022-10570A)

(43)公開日 令和4年1月17日(2022.1.17)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全386頁)

(21)出願番号	特願2020-111220(P2020-111220)	(71)出願人	000161806
(22)出願日	令和2年6月29日(2020.6.29)		京楽産業、株式会社
			愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号
		(74)代理人	110001276
			特許業務法人 小笠原特許事務所
		(72)発明者	渡辺 直幸
			愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		F ターム (参考)	2C333 AA11 CA25 CA27 CA29 CA60 DA01

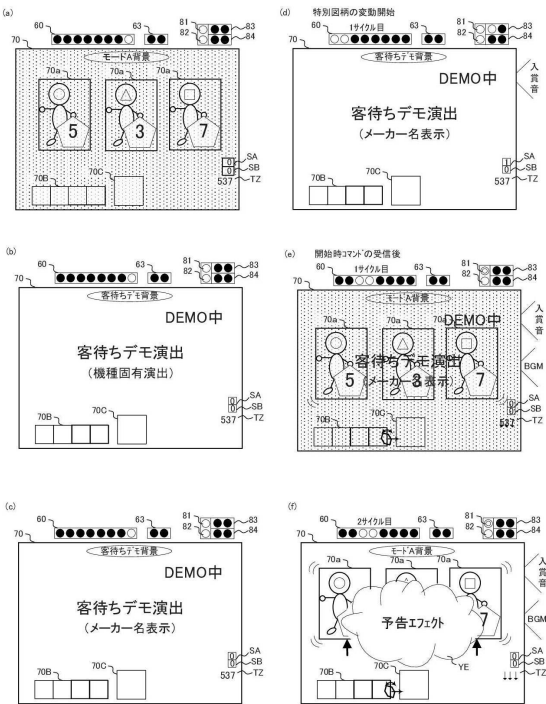
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】興趣性を向上できる遊技機を提供すること。

【解決手段】客待ち演出の実行中に所定条件が成立した場合には、客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、演出図柄が表示された状態から演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、示唆演出は、演出図柄の変動中に実行される第1示唆演出と、演出図柄の仮停止時に実行される第2示唆演出とが夫々実行可能である。

【選択図】図 2 2 - 1 1



【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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、
前記主制御手段は、
所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、
前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、
前記演出制御手段は、
前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動表示を実行可能であり、
前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、
前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、
前記演出図柄が表示された状態から、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、
前記示唆演出は、
前記演出図柄の変動中に実行される第 1 示唆演出と、
前記演出図柄の仮停止時に実行される第 2 示唆演出と、が夫々実行可能である、遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、特別図柄抽選で大当たりする可能性を示唆する演出を行う遊技機がある（例えば、非特許文献 1）。

30

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0003】

【非特許文献 1】「パチンコ必勝ガイド」、株式会社白夜書房、2011 年 12 月 17 日発行、2011 年 12 月 17 日号、ページ 14、ぱちんこ CR 蒼天の拳、「蒼龍 & 天羅モード」

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

遊技機には、遊技媒体（遊技球、メダル）を獲得することによる楽しみばかりではなく、演出による楽しみが強く求められており、直接的に興味性を向上させる演出および動作を実行したり、演出および動作による違和感等を低減すること等によって少しでも興味性を向上させることが常に求められている。

40

【0005】

それ故に、本発明の一局面の主要な目的は、興味性を向上できる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の目的を達成するために、本発明の一局面は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言等は、本発明の一局面の理解を助けるために後述する実施形態との対

50

応関係を示したものであって、本発明の一局面の範囲を何ら限定するものではない。

【0007】

遊技の進行を制御する主制御手段（110）と、

前記主制御手段からのコマンドに基づき演出を制御する演出制御手段（130）と、を備える遊技機であって、

前記主制御手段は、

所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、

前記判定の結果に基づいて、識別情報（特別図柄）を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、

10

前記演出制御手段は、

前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動表示を実行可能であり、

前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、

前記客待ち演出の実行中に、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、

前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、

前記演出図柄が表示された状態から、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、

前記示唆演出は、

20

前記演出図柄の変動中に実行される第1示唆演出（ブラックアウト演出等）と、

前記演出図柄の仮停止時に実行される第2示唆演出（アイキャッチ画像等）と、が夫々実行可能である。図22-11～図22-13、図22-21B等参照。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技の興趣性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】遊技機の裏面側の斜視図である。

30

【図3】遊技盤の分解斜視図である。

【図4】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図5】低確時短遊技状態（時短遊技状態）の詳細について説明する図である。

【図6-1】大当たり判定テーブルの一例を示す図である。

【図6-2】特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。

【図6-3】特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【図6-4】事前判定テーブルの一例を示す図である。

【図7】メインRAMの各種記憶領域の一例を示す図である。

【図8】主制御基板で実行される種々の処理を示した説明図である。

【図9】各遊技区間における情報表示器の表示情報を示す図である。

40

【図10】演出制御基板で実行される種々の処理を示した説明図である。。

【図11-1】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11-2】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図11-3】（a）は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り、（b）及び（c）は当該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11-4】先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図11-5】先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図11-6】セリフ予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図11-7】（a）は役物予告パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（b）は

50

ブラックアウト演出パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（c）はカットイン演出パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（d）は決め演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 1 - 8】 確定演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 - 1】 盤役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 - 2】 枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 3 - 1】 電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【図 1 3 - 2】 電源投入後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 3 - 3】 電源投入後に可動演出装置 1 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。 10

【図 1 3 - 4】 電源投入後に可動演出装置 2 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 3 - 5】 電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 4 - 1】 電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【図 1 4 - 2】 電源復旧後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 4 - 3】 電源復旧後に可動演出装置 1 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 4 - 4】 電源復旧後に可動演出装置 2 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。 20

【図 1 4 - 5】 電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 4 - 6】 電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。

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

【図 1 5 - 2】 主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例を示す図である。

【図 1 6 - 1】 主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例を示す図である。 30

【図 1 6 - 2】 電源投入後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。

【図 1 7 - 1】 可動演出装置 1 の初期動作態様および所要時間の具体例を示す図である。

【図 1 7 - 2】 可動演出装置 1 の演出動作態様および所要時間の具体例を示す図である。

【図 1 7 - 3】 可動演出装置 2 の初期動作態様および演出動作態様の所要時間の具体例を示す図である。

【図 1 7 - 4】 サブ表示装置の初期動作態様および演出動作態様の所要時間の具体例を示す図である。

【図 1 8 - 1】 設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

【図 1 8 - 2】 RWM クリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。 40

【図 1 8 - 3】 設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

【図 1 8 - 4】 設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

【図 1 8 - 5】 RWM クリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

【図 1 8 - 6】 設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例を示す図である。

【図 1 9】 特別図柄表示器での特別図柄の変動表示の具体例を示す図である。

【図 2 0 - 1】 演出モード毎の表示演出例を示す図である。

【図 2 0 - 2】 演出モード毎の表示演出例を示す図である。

【図 2 0 - 3】 保留数の表示演出例を示す図である。 50

- 【図 2 1 - 1】変動演出中に始動入賞する場合のタイミングチャートである。
- 【図 2 1 - 2】図 2 1 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 1 - 3】連続して変動演出を実行する場合のタイミングチャートである。
- 【図 2 1 - 4】図 2 1 - 3 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 1 - 5】図 2 1 - 3 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 1 - 6】図 2 1 - 3 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 1 - 7】停止時コマンドを正常に受信できずに変動演出が開始される場合のタイミングチャートである。
- 【図 2 1 - 8】図 2 1 - 7 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 1】通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャートである。 10
- 【図 2 2 - 2】図 2 2 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 3】図 2 2 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 4】ハズレノーマルリーチ変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャートである。
- 【図 2 2 - 5】図 2 2 - 4 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 6】図 2 2 - 4 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 7】客待ち状態から変動演出が開始する場合のタイミングチャートである。
- 【図 2 2 - 8】図 2 2 - 7 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 9】図 2 2 - 7 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。 20
- 【図 2 2 - 1 0】客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合のタイミングチャートである。
- 【図 2 2 - 1 1】図 2 2 - 1 0 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 1 2】図 2 2 - 1 0 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 1 3】図 2 2 - 1 0 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 1 3 A】特殊図柄の動作を説明するための図である。
- 【図 2 2 - 1 3 B】特殊図柄の動作を説明するための図である。
- 【図 2 2 - 1 4】客待ちデモ演出の具体例を示す図である。
- 【図 2 2 - 1 5】図 2 2 - 1 0 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 1 6】メニュー画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合のタイミングチャートを示す図である。 30
- 【図 2 2 - 1 7】図 2 2 - 1 6 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 1 8】客待ち状態中のメニュー画像の表示中において入賞したときの演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 1 9】客待ち状態中のメニュー画像の表示中において入賞したときの演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 2 0】客待ち状態中の客待ちデモ演出中において入賞したときの演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 2 1 A】変動演出中に演出図柄を視認困難にする演出例を示す図である。
- 【図 2 2 - 2 1 B】変動演出中に演出図柄を視認困難にする演出例を示す図である。 40
- 【図 2 2 - 2 2】通常遊技状態から時短遊技状態 2 に移行したときの演出例を示す図である。
- 【図 2 3 - 1】先読み演出中に開始時コマンドを正常に受信できなかった場合のタイミングチャートを示す図である。
- 【図 2 3 - 2】図 2 3 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 3 - 3】図 2 3 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。
- 【図 2 3 - 4】開始時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 2 3 - 5】開始時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 2 3 - 6】客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の演出例を示す図である。 50

【図 2 3 - 7】客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の演出例を示す図である。

【図 2 4 - 1】変動演出中に発生した電断から復旧する場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 2 4 - 2】図 2 4 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 4 - 3】図 2 4 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 4 - 4】図 2 4 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 4 - 5】電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例を示す図である。

【図 2 4 - 6】電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例を示す図である。

【図 2 4 - 7】変動演出中に発生した電断から復旧する場合のタイミングチャートである 10

。【図 2 4 - 8】図 2 4 - 7 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 4 - 8 A】客待ちデモ演出画像がフェードアウトする動作を示す図である。

【図 2 4 - 8 B】復旧中画像がフェードアウトする動作を示す図である。

【図 2 4 - 8 C】メニュー画像がフェードアウトする動作を示す図である。

【図 2 4 - 9】電断復旧後に実行される可動演出装置の初期動作の具体例を示す図である

。

【図 2 4 - 1 0】電断復旧後に実行される可動演出装置の初期動作の具体例を示す図である。

【図 2 4 - 1 0 A】電断復旧後に実行される可動演出装置の初期動作の実行期間について 20
説明するための図である。

【図 2 5 - 1】停止時コマンドを正常に受信できずに通常変動演出の終了が遅延する場合のタイミングチャートである。

【図 2 5 - 2】図 2 5 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 6 - 1】ハズレ S P S P リーチ演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャートである。

【図 2 6 - 2】図 2 6 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 6 - 3】図 2 6 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 6 - 4】当該アイコン消滅演出の演出例を示す図である。

【図 2 6 - 5】当該アイコン消滅演出の演出例を示す図である。 30

【図 2 6 - 6】大当たり S P S P リーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 2 6 - 7】図 2 6 - 6 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 6 - 8】図 2 6 - 6 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 6 - 9】図 2 6 - 6、図 2 6 - 8 の変形例を示す図である。

【図 2 6 - 1 0】当該アイコンと始動ランプの演出例を示す図である。

【図 2 7 - 1】大当たり S P S P リーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 2 7 - 2】図 2 7 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 7 - 3】図柄昇格演出 or 復活演出を伴う変動演出が終了した後に大当たり遊技が 40
実行される場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 2 7 - 4】図 2 7 - 3 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 7 - 5】図 2 7 - 3 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 7 - 6】ハズレ S P S P リーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 2 7 - 7】大当たり S P S P リーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 2 7 - 8】図 2 7 - 7 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 2 7 - 9】通常背景画像データ（モード A）の一例を示す図である。

【図 2 7 - 1 0】大当たり S P S P リーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行さ 50

れる場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 27-11】図 27-10 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 27-12】図 27-10 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 27-13】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 27-14】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 27-15】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 27-16】変動演出の各場面において振動演出が発生する場合のタイミングチャート（1/2）を示す図である。

【図 27-17】変動演出の各場面において振動演出が発生する場合のタイミングチャート（2/2）を示す図である。

10

【図 27-18】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 27-19】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 27-20】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 27-21】図 27-20 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 27-22】特定の変動演出パターンにおけるタイミングチャートを示す図である。

【図 27-23】変動演出においてセリフ予告が発生する場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 27-24】変動演出においてセリフ予告および決め演出が発生する場合のタイミングチャートを示す図である。

【図 27-25】操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャートを示す図である。

20

【図 27-26】図 27-25 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 28-1】通常変動演出のコマンド授受に係る具体例を示す図である。

【図 28-2】ハズレ S P S P リーチ変動演出のコマンド授受に係る具体例を示す図である。

【図 28-3】大当たり S P S P リーチ変動演出のコマンド授受に係る具体例を示す図である。

【図 28-4】先読みゾーン演出中のコマンド授受に係る具体例を示す図である。

【図 28-5】アイコンが非表示となった後に再表示される場合のタイミングチャートである。

【図 28-6】図 28-5 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

30

【図 28-7】図 28-5 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。

【図 28-8】アイコン変化演出前後の保留アイコンの動作状態の具体例を示す図である。

【図 28-9】アイコン変化演出前後の当該アイコンの動作状態の具体例を示す図である。

【図 28-10】アイコン変化演出前後のアイコンの動作状態の変形例を示す図である。

【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。

40

【0011】

（遊技機の構成）

図 1、図 2 を参照して、まず、本発明の実施形態における遊技機 1 の構成について具体的に説明する。図 1 は、遊技機 1 の正面図であり、図 2 は、遊技機 1 の裏面側の斜視図である。

【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（遊技媒体）が流下する遊技領域 5 a が形成された遊技盤 5 が設けられている。

【0013】

50

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

【0014】

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

【0015】

ガラス枠 4 は、水平方向の一端側において第 2 ヒンジ機構部 7 を介して遊技盤取付枠 3 に脱着自在に連結されており、第 2 ヒンジ機構部 7 を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠 4 を遊技盤取付枠 3 に対して扉のように回動すると、遊技盤 5 の遊技領域 5 a および遊技盤取付枠 3 の前面部分を開閉することができる。ガラス枠 4 の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部 8（窓部）が形成され、該開口部 8 を後方から塞ぐように透明部材 8 a（ガラス板やアクリル板など）が取り付けられており、この開口部 8 および透明部材 8 a を介して遊技領域 5 a を視認可能としている。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 LED を有する枠用照明装置 10 と、後述する払出装置 95 から付与条件の成立に基づいて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。

【0016】

音声出力装置 9 は、ガラス枠 4 の上部の 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 の開放や払出装置 95 から遊技球を払い出すことができない払出異常が発生した場合に点灯／点滅するように制御される報知 LED 10 a を備えている。

【0017】

上皿 11 は、遊技球の貯留部 11 a の底面が発射操作装置 13 の方向側（右方向）に向けて下り傾斜しており、下り傾斜の端部には球送りソレノイド 11 b が設けられている。上皿 11 の貯留部 11 a に貯留された遊技球が流下して球送りソレノイド 11 b に到達すると、球送りソレノイド 11 b の動作によって遊技球が 1 個ずつ遊技盤取付枠 3 側に向けて送り出される。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 が左右に並べて設けられている。さらに、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操作部 20 が設けられている。

【0018】

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 と、演出ボタン 17 の操作を検出するための演出ボタン検出スイッチ 17 a と、演出ボタン 17 を通常状態と通常状態よりも上方に位置する突出状態とに変化させるためのボタン駆動モータ及び演出ボタン 17 を通常状態と所定態様で振動する振動状態とに変化させるためのボタン振動モータを備えたボタン駆動装置 17 b、及び、演出ボタン 17 を消灯状態と所定態様で発光する点灯状態とに変化させるための演出ボタン発光 LED 17 c 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。

【0019】

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（上ボタン

10

20

30

40

50

191A、左ボタン192A、下ボタン193A、右ボタン194A)と、十字キー19の操作を検出するための十字キー検出スイッチ19a(図4参照)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。

【0020】

なお、本実施形態においては、ボタン駆動装置17bにより演出ボタン17を振動させる構成としたが、例えば、演出ボタン17以外に別の操作手段(例えば、演出レバー)を設けた場合、当該演出レバーも振動するようにしてもよい。また、十字キー19が振動するようにしてもよいし、さらには、操作手段に限らず、遊技者が触れることが可能な位置に設けられた装飾部材(例えば、キャラクタを模したもの)が振動するようにしてもよい。

【0021】

貸出操作部20は、操作されると遊技機1に並設される球貸機(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るための貸出ボタン20aと、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返却ボタン20bと、により構成されている。

【0022】

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る皿満杯エラーの発生を検出する満杯検出スイッチ32a(図4参照)が設けられ、満杯検出スイッチ32aによって下皿12の満杯が検出されている間は後述する払出装装置95による遊技球の払い出しが停止される。

【0023】

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4参照)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4参照)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。

【0024】

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(図示省略)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(図4参照)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(図4参照)が設けられている。

【0025】

遊技盤取付部25は、遊技盤取付枠3の上部寄りの略中央に前方が開く凹室状に形成され、遊技盤5を前方から収納可能となっている。遊技盤取付部の凹室の奥部には、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。

【0026】

発射装置26は、遊技球を発射するための打出部材と、打出部材を駆動するための発射用ソレノイド28b(図4参照)と、打出部材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と、発射レールの傾斜下端部となる発射位置に遊技球を停留させるストッパーが設けられている。そして、球送りソレノイド11b(図4参照)によって発射位置に送り出された遊技球を打出部材の動作によって遊技領域5aに向けて打ち出す。

【0027】

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。

【0028】

10

20

30

40

50

遊技盤 5 の外縁寄りの位置には、湾曲形状の内側レール 3 5 及び外側レール 3 6 が設けられており、この内側レール 3 5 と外側レール 3 6 によって囲まれた部分に遊技球が流下可能な遊技領域 5 a が形成される。また、内側レール 3 5 と外側レール 3 6 との間には、発射装置 2 6 により発射された遊技球を遊技領域 5 a の上流部に案内する発射球案内路 3 8 が形成されている。また、遊技領域 5 a の最下流部には、流下してきた遊技球を遊技領域外（遊技盤取付枠 3 の回収部）に導くためのアウト口 3 9 が形成されている。遊技領域 5 a の略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規制する枠状の飾り枠 4 0 が設けられ、この飾り枠 4 0 によって遊技領域 5 a が第 1 の発射勢で発射された遊技球が流下する左側遊技領域と、第 1 の発射勢よりも強い第 2 の発射勢で発射された遊技球が流下する右側遊技領域とに分けられ、左側遊技領域と右側遊技領域とは飾り枠 4 0 の下方で連通するようになっている。

10

【0029】

飾り枠 4 0 の左側部には、左側遊技領域を流下する遊技球を飾り枠 4 0 の内部に導入するワープ装置 4 1 が設けられ、飾り枠 4 0 の下部には、ワープ装置 4 1 により飾り枠 4 0 の内部に導入された遊技球を転動させて飾り枠 4 0 の下方に流下させるステージ部 4 2 が設けられている。また、飾り枠 4 0 の左寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な 3 つの一般入賞口 4 3 が間隔を空けた状態で設けられており、飾り枠 4 0 の右寄りの下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な 1 つの一般入賞口 4 3 が設けられている。この一般入賞口 4 3 に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ 4 3 a（図 4 参照）によって検出される（付与条件が成立する）と、所定個数（例えば 5 個）の遊技球が払出装置 9 5（図 2 参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿 1 1 に払い出される。

20

【0030】

ステージ部 4 2 の下方には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第 1 始動口 4 5（第 1 特別図柄の始動入賞領域）が設けられており、この第 1 始動口 4 5 に入賞（入球）した遊技球が第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a（図 4 参照）で検出される（付与条件が成立する）と、所定個数の遊技球（例えば 3 個）が払出装置 9 5（図 2 参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿 1 1 に払い出される。また、特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの大当たり判定を行うための権利が付与（後述する特図判定情報が記憶）される。

【0031】

飾り枠 4 0 の下方であって第 1 始動口 4 5 の右斜め下方には、所定条件の成立（後述する大当たり判定で当たり選したこと）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から遊技球の入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な可変始動部 4 6 が設けられている。可変始動部 4 6 は、上面が左右方向（図 1 中左側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となると共に、前後方向に移動可能な第 2 始動口開閉部材 4 8 と、第 2 始動口開閉部材 4 8 の直下で上方に向けて開口する第 2 始動口 4 7（第 2 特別図柄の始動入賞領域）と、第 2 始動口 4 7 に入賞（入球）した遊技球を検出する第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a（図 4 参照）と、第 2 始動口開閉部材 4 8 を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第 2 始動口 4 7 を閉状態に変換すると共に、第 2 始動口開閉部材 4 8 を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第 2 始動口 4 7 を開状態に変換するための第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b（図 4 参照）が設けられている。そして、後述する補助遊技中に開状態となった第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞して第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a（図 4 参照）で検出される（付与条件が成立する）と、所定個数の遊技球（例えば 2 個）が払出装置 9 5（図 2 参照）から賞球（賞価値の付与）として上皿 1 1 に払い出される。また、特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かの大当たり判定を行うための権利が付与（後述する特図判定情報が記憶）される。

30

40

【0032】

飾り枠 4 0 の右側となる右側遊技領域には、遊技球が常時通過可能な普図ゲート 4 4（普図始動領域）が設けられており、普図ゲート 4 4 を通過した遊技球がゲート検出スイッチ 4 4 a で検出されると、賞球は付与されないが、当たり遊技を実行するか否かの補助遊技判定（当たり判定）を行うための権利が付与（後述する普図判定情報が記憶）される。

50

【0033】

普図ゲート44の下方には、所定条件の成立（大当たり判定で大当たりと判定されたこと）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から入賞が可能もしくは容易な開状態に変換可能な第1可変入賞部49（第1可変入賞装置）が設けられている。

【0034】

第1可変入賞部49（第1可変入賞装置）は、上面が左右方向（図中右側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となる（中央流路91bの底面の一部を形成する）と共に、前後方向に移動可能な第1大入賞口開閉部材51と、第1大入賞口開閉部材51の直下で上方に向けて開口する第1大入賞口50（入賞領域）と、第1大入賞口50に入賞（入球）した遊技球を検出する第1大入賞口検出スイッチ50aと、第1大入賞口開閉部材51を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第1大入賞口50を閉状態に変換すると共に、第1大入賞口開閉部材51を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第1大入賞口50を開状態に変換するための第1大入賞口開閉ソレノイド51b（図4参照）が設けられている。そして、後述する大当たり遊技中に第1大入賞口開閉部材51が後方に移動して第1大入賞口50が閉状態から開状態に変換されると、第1大入賞口開閉部材51の上面を流下していた遊技球や第1大入賞口50に到達した遊技球が第1大入賞口50に遊技球が入賞して第1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10個）の遊技球が払出装置95（図2参照）から賞球として上皿11に払い出される。

【0035】

第1可変入賞部49の下方には、所定条件の成立（大当たり判定で大当たりと判定されたこと）に基づき遊技球の入賞（入球）が不可能又は困難な閉状態から入賞が可能又は容易な開状態に変換可能な第2可変入賞部55（第2可変入賞装置）が設けられている。

【0036】

第2可変入賞部55（第2可変入賞装置）は、上面が左右方向（図中左側）に向けて下り傾斜することで遊技球の流路となる（第1下流流路91eの底面の一部を形成する）と共に、前後方向に移動可能な第2大入賞口開閉部材57と、第2大入賞口開閉部材57の直下で上方に向けて開口する第2大入賞口56（入賞領域）と、第2大入賞口56に入賞（入球）した遊技球を検出する第2大入賞口検出スイッチ56aと、第2大入賞口開閉部材57を前方（入賞規制位置）に向けて移動させることで第2大入賞口56を閉状態に変換すると共に、第2大入賞口開閉部材57を後方（入賞許容位置）に向けて移動させることで第2大入賞口56を開状態に変換するための第2大入賞口開閉ソレノイド57b（図4参照）が設けられている。そして、大当たり遊技中に第2大入賞口開閉部材57が後方に移動して第2大入賞口56が閉状態から開状態に変換されると、第2大入賞口開閉部材57の上面を流下していた遊技球や第2大入賞口56に到達した遊技球が第2大入賞口56に入賞して第2大入賞口検出スイッチ56aで検出されると、所定個数の遊技球（例えば10個）の遊技球が払出装置95（図2参照）から賞球として上皿11に払い出される。

【0037】

なお、左側遊技領域に発射された遊技球は、飾り枠40の外縁に沿ってそのまま流下するか、ワープ装置41に流入してからステージ部42を介して流下し、飾り枠40の下方に設けられる3つの一般入賞口43、第1始動口45の何れかに入賞するか、アウト口39に流入することになる。そのため、右側遊技領域に設けられる普図ゲート44、一般入賞口43、第1可変入賞部49（第1大入賞口50）及び第2可変入賞部55（第2大入賞口56）に入賞（通過）することはない。また、右側遊技領域に発射された遊技球は、上流流路91aを経由して中央流路91b（普図ゲート44）、左側流路91c、右側流路91d、第1下流流路91e、第2下流流路91fなどを流下し、右側遊技領域に設けられる1つの一般入賞口43、可変始動部46（第2始動口47）、第1可変入賞部49（第1大入賞口50）、第2可変入賞部55（第2大入賞口56）の何れかに入賞するか、アウト口39に流入することになる。そのため、左側遊技領域に設けられる一般入賞口43、第1始動口45に入賞することはない。

【0038】

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、第1大入賞口50及び第2大入賞口56に入賞した遊技球、及び、アウト口39に流入した遊技球からなるアウト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39a（図4参照）が設けられている。アウト球検出スイッチ39a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。

【0039】

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からなる図柄表示装置と、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からなる保留表示装置と、ラウンド数表示器66と、右打ち表示器67と、状態確認表示器68からなるメイン情報表示器59が設けられている。このメイン情報表示器59については、基本的にはLEDによって構成されており、ダイナミック点灯が行われるようになっている。

【0040】

第1特別図柄表示器60は、第1始動口45への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第1特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、第2特別図柄表示器61は、第2始動口47への遊技球の入賞（入球）に基づき行われる第2特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、普通図柄表示器62は、普通ゲート44への遊技球の通過（入球）に基づき行われる普通図柄の当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器である。大当たり判定とは、第1始動口45又は第2始動口47に遊技球が入賞（入球）したときに特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値等）を取得し、取得した特図判定情報に基づいて大当たり遊技を実行するか否か等を判定することに該当する。そして、第1始動口45への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、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、所定時間経過後に判定結果を報知する第1特別図柄の停止表示が行われる。また、第2始動口47への遊技球の入賞に基づき大当たり判定が行われると、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、所定時間経過後に判定結果を報知する第2特別図柄の停止表示が行われる。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8個のLEDによって構成され、各特別図柄の変動表示において所定の周期（32ms）でLEDの点灯態様が変化（移動点灯）する。1つのLEDだけに着目した場合には、256ms周期で点滅（32ms点灯→224ms消灯）する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、大当たり判定の結果を報知する態様（大当たり態様、ハズレ態様）でLEDが点灯する。

【0041】

普通図柄表示器62は、3個の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、補助遊技判定の結果を報知する態様（当たり態様又はハズレ態様）でLEDが点灯する。

【0042】

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で構成することができる。例えば、大当たり判定で大当たりと判定された場合には、「3」や「7」等の数字を停止表示し、ハズレと判定された場合には、「-」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。

【0043】

なお、本実施形態において「大当たり」というのは、大当たり判定において大当たり遊技（特別遊技）を実行することが決定された状態のことをいう。「大当たり遊技」というのは、大入賞口（第1大入賞口50、第2大入賞口56）が所定態様で閉状態から開状態に変換されるラウンド遊技を、インターバルを挟んで所定回数（例えば、4回、10回など）に亘って行う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のことをいう。

また、各ラウンド遊技における大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）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に所定個数の遊技球（例えば１０個）が入賞（入球）すると１回のラウンド遊技が終了する。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の当たり遊技（特別遊技）の何れかを実行可能となっている。

【００４４】

ここで、補助遊技判定とは、普図ゲート４４への遊技球の通過（入球）に基づき普図判定情報（当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値等）を取得し、取得した普図判定情報に基づいて補助遊技を実行するか否かを判定することに該当する。なお、補助遊技判定が行われると、普通図柄表示器６２で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に判定結果を報知する普通図柄の停止表示が行われる。なお、本実施形態において「当たり」というのは、補助遊技判定において補助遊技（当たり遊技）を実行することが決定された状態のことをいう。「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いう。また、補助遊技（当たり遊技）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１０個）が入賞（入球）すると補助遊技（当たり遊技）が終了する。つまり、「補助遊技」は、第２特別図柄の変動表示の開始条件が成立し易い遊技状態となっている。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の補助遊技（当たり遊技）が設けられている。

10

20

【００４５】

第１特別図柄保留表示器６３は、２個の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特図判定情報（第１保留）の個数である第１保留数（Ｕ１）を表示するためのものであり、第１保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第１保留は最大で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。第２特別図柄保留表示器６４は、２個の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特図判定情報（第２保留）の個数である第２保留数（Ｕ２）を表示するためのものであり、第２保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、第２保留は最大で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し、第２保留を記憶しないようにしてもよい。普通図柄保留表示器６５は、２個の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図判定情報（普図保留）の個数である普図保留数を表示するためのものであり、普図保留の個数を示す態様で点灯又は点滅する。なお、普図保留は最大で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し、普図保留を記憶しないようにしてもよい。

30

【００４６】

ラウンド数表示器６６は、６個のＬＥＤによって構成され、大当たり状態（特別遊技）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４回の大当たり遊技であれば、最も左のＬＥＤのみが点灯し、ラウンド数が１０回の大当たり遊技であれば、全てのＬＥＤが点灯する。

40

【００４７】

右打ち表示器６７は、１個のＬＥＤで構成され、大当たり状態（特別遊技）や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）中、及び、時短遊技状態中にＬＥＤが点灯する。

【００４８】

状態確認表示器６８は、１個の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

50

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、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。なお、状態確認表示器６８の設置位置は遊技機１の正面（表面）であればよく、その他の場所に設置してもよい。

【００４９】

なお、本実施形態では、状態確認表示器６８においては、設定変更モードと設定確認モードの何れに設定されていても同じ表示態様（点灯表示）で表示するようになっているが、何れのモードに設定されているのかを認識可能に表示してもよい。例えば、設定変更モードでは状態確認表示器６８を点灯表示するようにし、設定確認モードでは状態確認表示器６８を点滅表示するようにしてもよいし、その逆にしてもよい。また、本実施形態では、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よい。例えば、設定変更モードや設定確認モードにおいては、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４、ラウンド数表示器６６、右打ち表示器６７などは消灯しているので、これら表示器の１つ又は複数のＬＥＤを点灯させるようにしてもよい。

【００５０】

遊技領域５ａの内側には、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、サブ右打ち表示器８７からなるサブ情報表示器８０が設けられている。このサブ情報表示器８０については、基本的にはＬＥＤによって構成されており、ダイナミック点灯が行われるようになっている。なお、サブ情報表示器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。

【００５１】

サブ第１変動表示器８１は、第１特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（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特別図柄が変動表示中であるか否かを表示（報知）するためのものであり、それぞれ１個の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が所定周期（１秒）で点滅（０．５秒点灯→０．５秒消灯）し、対応する特別図柄が停止表示されると点灯する。なお、サブ第１変動表示器８１やサブ第２変動表示器８２で特別図柄の大当たり判定の結果を報知するようにしてもよい。この場合には、大当たりの場合にはＬＥＤが点灯し、ハズレの場合にはＬＥＤが消灯するようにするとよい。

【００５２】

サブ第１保留表示器８３は、後述する第１保留情報の個数（第１保留数）を表示するためのものであり、サブ第２保留表示器８４は、後述する第２保留情報の個数（第２保留数）を表示するためのものであり、それぞれ２個のＬＥＤによって構成されている。そして、保留数が「０」のときに左右のＬＥＤが消灯し、保留数が「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、保留数が「２」のときに左右のＬＥＤが点灯し、保留数が「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、保留数が「４」のときに左右のＬＥＤが点滅する。

【００５３】

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。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。

【0054】

サブ普図保留表示器86は、普図保留記憶の個数（普図保留数）を表示するためのものであり、2個のLEDによって構成されている。そして、普図保留数が「0」のときに左右のLEDが消灯し、普図保留数が「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、普図保留数が「4」のときに左右のLEDが点滅する。

【0055】

サブ右打ち表示器87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（所謂右打ち）を促すためのものであり、1個のLEDによって構成されている。そして、大当たり状態（特別遊技）中及び時短遊技状態中にLEDが点灯し、それ以外の遊技状態でLEDが消灯する。

10

【0056】

飾り枠40の内側に画成される演出空間40aの奥部には、液晶表示ディスプレイからなるメイン表示装置70（第1画像表示装置）が設けられ、演出空間40aの下部であってメイン表示装置70の前方には、メイン表示装置70よりもサイズ及び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サブ表示装置71（第2画像表示装置）が設けられ、演出空間40aの上部には、動作演出を実行するための第1可動演出装置73が設けられ、演出空間40aの左部には、動作演出を実行するための第2可動演出装置75が設けられている。

【0057】

メイン表示装置70及びサブ表示装置71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の非実行中に行われる客待ちデモ演出や、特別図柄の変動表示の実行中に行われる演出図柄（装飾図柄）70aの変動表示（変動前動作、更新変動）を伴う変動演出や、特別図柄の変動表示の実行中に行われる特殊図柄TZ（所謂第4図柄）の変動表示（更新変動）や、大当たり遊技の実行中に行われる大当たり演出等がある。また、サブ表示装置71は、メイン表示装置70で変動演出の実行中にソレノイドやモータ等によって構成される液晶可動装置（図示省略）によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

20

【0058】

具体的には、メイン表示装置70の端部寄りに位置する待機位置（下方位置）と、メイン表示装置70の中央寄りに位置する演出位置（上方位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、待機位置（下方位置）や演出位置（上方位置）で上下に揺動させるようにしてもよいし、待機位置と演出位置との間の中間位置で上下に揺動させるようにしてもよい。また、演出位置（上方位置）に所定時間にわたり位置（滞在）するようにしてもよいし、演出位置（上方位置）で所定の演出動作（例えば回転）を行うようにしてもよい。また、サブ表示装置71（第2画像表示装置）の移動方向を左右方向や前後方向としてもよいし、演出ボタン17の操作によって移動演出を行うように構成してもよい。なお、サブ表示装置71は必ずしも設ける必要はなく、サブ表示装置71が設けられた位置に、上昇および下降を行う可動演出装置（可動役物）を設けてもよい。

30

40

【0059】

メイン表示装置70（第1画像表示装置）の表示部（有効表示領域）には、3つの演出図柄70a（左図柄、中図柄、右図柄）を表示するための変動表示領域や、変動演出の実行に係る演出モードを示すモード表示領域などが形成されている。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の開始に対応して変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止に対応して停止表示を行うようになっている。なお、演出図柄70aとして、「A」から「F」といったアルファベットを示す図柄を用いてもよい。

【0060】

50

演出図柄 70a は、大当たり判定の結果を報知する態様（ハズレ態様、大当たり態様）で所定時間（例えば 0.5 秒）に亘って停止表示するようになっている。大当たり態様は、「777」や「555」などのように同一の演出図柄 70a 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、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するものであってもよいし、その場での切り替わりや回転（自転）などであってもよい。また、演出図柄 70a の変動表示（変動演出）中には、大当たり判定の結果に応じて、背景画像やキャラクタ等の様々な演出画像やムービー等がメイン表示装置 70 やサブ表示装置 71 に表示されることで、大当たり遊技（特別遊技）が実行されることに対する遊技者の期待感を高めるようになっている。

【0061】

メイン表示装置 70 には、後述する通常遊技状態において第 1 保留数（U1）に対応する数の第 1 保留アイコン（第 1 保留情報）を表示するための第 1 保留アイコン表示領域 70B や、後述する時短遊技状態において第 2 保留数（U2）に対応する数の第 2 保留アイコン（第 2 保留情報）を表示するための第 2 保留アイコン表示領域 70D や、変動演出の実行中であることを示す当該アイコン（実行情報）を表示するための当該アイコン表示領域 70C や、第 1 保留数（U1）を数字表示するための第 1 保留数表示領域 SA や、第 2 保留数（U2）を数字表示するための第 2 保留数表示領域 SB 等が形成されている。

【0062】

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 1 エリア）、第 2 表示部 70B2（第 2 エリア）、第 3 表示部 70B3（第 3 エリア）、第 4 表示部 70B4（第 4 エリア）といった形で区画されており、第 1 表示部 70B1～第 4 表示部 70B4 には、第 1 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。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 保留情報を示す第 1 保留アイコンが表示され、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 保留情報を示す第 1 保留アイコンが表示され、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 保留情報を示す第 1 保留アイコンが表示され、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 保留情報を示す第 1 保留アイコンが表示される。

【0063】

第 2 保留アイコン表示領域 70D は、左側から第 1 表示部 70D1（第 1 エリア）、第 2 表示部 70D2（第 2 エリア）、第 3 表示部 70D3（第 3 エリア）、第 4 表示部 70D4（第 4 エリア）といった形で区画されており、第 1 表示部 70D1～第 4 表示部 70D4 には、第 2 保留数（U2）に対応する数の第 2 保留アイコンが表示される。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 保留アイコンが表示される。

【0064】

当該アイコン表示領域 70C は、第 1 保留アイコン表示領域 70B や第 2 保留アイコン表示領域 70D と明確に区別するための台座画像の直上に形成されており、この台座画像の上に乗る、若しくは、浮くように当該アイコンが表示される。具体的には、第 1 特別図柄（演出図柄 70a）の変動表示の開始に伴って第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されていた第 1 保留アイコンが当該アイコン表示領域 70C に向けて 1 つずつ移動（シフト）し、第 1 表示部 70B1 に表示されていた第 1 保留アイコンが当該アイコン表示領域 70C に移動（シフト）することで当該アイコンとなり、第 1 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が消滅（消去）する。言い換えると、当該アイコンの消滅演出（消去演出）が行われる。

【0065】

10

20

30

40

50

また、第2特別図柄（演出図柄70a）の変動表示の開始に伴って第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アイコン表示領域70Cに向けて1つつつ移動（シフト）し、第1表示部70D1に表示されていた第2保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに移動（シフト）することで当該アイコンとなり、第2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。

【0066】

なお、本発明の実施形態では、メイン表示装置70で演出図柄70aの変動表示を行っているが、メイン表示装置70及びサブ表示装置71の何れか一方、又は、両方で演出図柄70aの変動表示を行ってもよい。

【0067】

第1可動演出装置73は、動作可能な第1可動部材73a及び第2可動部材73bを有し、メイン表示装置70で実行される演出図柄70aの変動表示の実行中に第1可動部材73aや第2可動部材73bに所定の動作を行わせることで動作演出を実行することが可能となっている。また、第1可動部材73aや第2可動部材73bには、複数の装飾LEDを有する盤用照明装置74が設けられ、動作演出の実行中に所定の態様で発光することが可能となっている。具体的には、第1可動部材73aは、メイン表示装置70の端部寄り（上方）に位置する待機位置（第1位置、後述する図17-1等では「A」）と、メイン表示装置70の中央寄り（下方）に位置する第1演出位置（第2位置、後述する図17-1等では「B」）、および第1演出位置よりもさらにメイン表示装置70の中央寄り（下方）に位置する第2演出位置（第3位置、後述する図17-1等では「C」）との間で移動（上昇、下降）するようになっている。第2可動部材73bは、第1可動部材73aの前方の一部を覆う待機位置（第1位置）と、第1可動部材73aの前方から退く演出位置との間で移動するようになっている。なお、第1可動部材73aを待機位置（第1位置）や第1演出位置（第2位置）や第2演出位置（第3位置）で上下に揺動させるようにしてもよい。また、第1可動部材73aを揺動させるのではなく、第1可動部材73aが待機位置や各演出位置にある状態で第2可動部材73bを左右に揺動させることで、第1可動部材73aが揺動しているように見せてもよい。また、第1演出位置（第2位置）や第2演出位置（第3位置）に所定時間にわたり位置（滞在）するようにしてもよいし、第1演出位置（第2位置）や第2演出位置（第3位置）で所定の演出動作（例えば回転）を行うようにしてもよい。

【0068】

第2可動演出装置75は、メイン表示装置70で実行される演出図柄70aの変動表示の実行中に動作演出を実行することが可能となっている。また、第2可動演出装置75には、複数の装飾LEDを有する盤用照明装置74が設けられ、動作演出の実行中に所定の態様で発光することが可能となっている。具体的には、第2可動演出装置75は、メイン表示装置70の端部寄り（左方）に位置する待機位置（第1位置、後述する図17-3等では「D」）と、メイン表示装置70の中央寄り（左方）に位置する演出位置（第2位置、後述する図17-3等では「E」）との間で移動するようになっている。なお、第2可動演出装置75は、図示しない第2可動演出装置駆動ソレノイドにより移動が可能となっており、上述したサブ表示装置71や第1可動演出装置73のように、演出位置で演出動作を行ったり、演出位置に所定時間位置したりするものではなく、待機位置から演出位置に移動して、演出位置から待機位置に移動（復帰）する、という単一の動作のみを行うようになっている。

【0069】

遊技盤取付枠3及び遊技盤5の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための払出装置95、島設備などから供給される遊技球を貯留して払出装置95に供給する遊技球貯留部96、主制御基板110を内蔵した主制御装置110Aと、払出制御基板120を内蔵した払出制御装置120Aと、演出制御基板130を内蔵した演出制御装置130Aと、電源基板160を内蔵した電源装置160A、遊技

10

20

30

40

50

機の外部（ホールコンピュータ等の情報収集装置）に遊技情報を出力するための遊技情報出力端子板 90 等が設けられている。

【0070】

また、主制御装置の上部及び演出制御装置の全体を後方から覆うように左右一側に設定された回転軸を中心として左右他側が左右方向に開閉する開閉扉式のカバー部材 23 が設けられており、演出制御装置 130A には、カバー部材 23 に覆われるように音声出力装置 9 から出力される演出音の音量や表示装置（メイン表示装置、サブ表示装置）や各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）の光量の調整に関わる調整モードを切り替えるための切替スイッチ 22 が設けられている。

【0071】

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 RAM 110c 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（大当たりと判定される確率の）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後述する設定変更モードや設定確認モードに移行させるための信号を入力する設定キースwitch 112a、遊技機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、その他の電子部品等が実装されている。

【0072】

情報表示器 113 は、左右方向に並べられた 4 つの 7 セグメント表示器（113a～113d）で構成されている。そして、左から 2 つの 7 セグメント表示器 113a 及び 113b によって性能情報の種類（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、右から 2 つの 7 セグメント表示器 113c 及び 113d 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。なお、設定値を表示する場合にはスタティック点灯が行われ、性能情報を表示する場合にはダイナミック点灯が行われるようになっている。

【0073】

（遊技盤の構成）

次に、図 3 を参照して、本発明の実施形態における遊技盤 5 の構成について具体的に説明する。図 3 は、遊技盤 5 の分解斜視図である。

【0074】

遊技盤 5 は、遊技盤 5 の前側を構成する盤面ユニット 500 と、遊技盤 5 の後側を構成する裏面ユニット 501 とによって構成されている。

【0075】

盤面ユニット 500 は、上述した内側レール 35 及び外側レール 36 によって表面に遊技領域 5a が形成されると共に、後方を視認可能とする窓部が形成される透明樹脂製の遊技板 500a を有している。そして、遊技板 500a の遊技領域 5a の内側に上述した飾り枠 40、一般入賞口 43、普図ゲート 44（ゲート検出スイッチ 44a）、第 1 始動口 45（第 1 始動口検出スイッチ 45a）、可変始動部 46（第 2 始動口 47、第 2 始動口検出スイッチ 47a、第 2 始動口開閉ソレノイド 48b）、第 1 可変入賞部 49（第 1 大入賞口 50、第 1 大入賞口検出スイッチ 50a、第 1 大入賞口開閉部材 51、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 51b）、及び、第 2 可変入賞部 55（第 2 大入賞口 56、第 2 大入賞口検出スイッチ 56a、第 2 大入賞口開閉部材 57、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 57b）、サブ情報表示器 80 が設けられ、遊技領域 5a の外側にメイン情報表示器 59 が設けられている。また、遊技板 500a の右下部には、遊技機 1 に固有の識別情報が付された証紙が貼付される証紙プレート 502 が左側を軸として左右方向に回動可能な状態で設けられ、遊技板 500a の 4 隅には、盤面ユニット 500 と裏面ユニット 501 とを着脱可能に取り付けるための固定具 503a がそれぞれ設けられている。遊技板 500a の右下に位置する固定具 503a は、常態では証紙プレート 502 によって覆われており、証紙プレートの右側を指先でつまんで左側に向けて回動させると露出するようになっている。固定具 503a は、遊技板 500a の前面側に位置する操作部と、該操作部から遊技板 50

10

20

30

40

50

0 a の裏面側まで延在する軸部と、該軸部の先端に設けられると共に遊技板 5 0 0 a の裏面側に位置する係合片とを備えており、操作部を操作することで係合片が第 1 状態（非係合姿勢）と第 2 状態（係合姿勢）とに変化するようになっている。

【0076】

裏面ユニット 5 0 1 は、前面が開口する凹室状に形成されると共に、後方を視認可能とする窓部が形成されるユニットベース 5 0 1 a を有しており、凹室内には、サブ表示装置 7 1、第 1 可動演出装置 7 3（第 1 可動部材 7 3 a、第 2 可動部材 7 3 b）、第 2 可動演出装置 7 5 等が設けられ、窓部の後方にはメイン表示装置 7 0 が設けられる。また、メイン表示装置 7 0 の後側には演出制御装置 1 3 0 A が設けられ、演出制御装置 1 3 0 A の下方には主制御装置 1 1 0 A が設けられている。ユニットベース 5 0 1 a の 4 隅には、上述した固定具 5 0 3 a の係合片と係合することで盤面ユニット 5 0 0 と裏面ユニット 5 0 1 とを着脱可能に取り付けるための固定受部 5 0 3 b がそれぞれ設けられている。

10

【0077】

そして、盤面ユニット 5 0 0 と裏面ユニット 5 0 1 とを取り付ける場合には、証紙プレート 5 0 2 を開状態にして 4 つの固定具 5 0 3 a の係合片を第 1 状態（非係合姿勢）とする。そして、盤面ユニット 5 0 0 に設けられる各種電子部品（各種ソレノイド、各種スイッチ）から導出されるハーネス H N の先端に設けられる雄コネクタ C N を、裏面ユニット 5 0 1 の右側部に設けられる貫通穴 H A に通す。その後、盤面ユニット 5 0 0 の裏面と裏面ユニット 5 0 1 の前面を当接させると、固定具 5 0 3 a の係合片が固定受部 5 0 3 b の内部に進出した状態となる。この状態で 4 つの固定具 5 0 3 a の操作部を回すことで係合片を第 2 状態（係合姿勢）とすると、係合片が固定受部 5 0 3 b に係合し、盤面ユニット 5 0 0 と裏面ユニット 5 0 1 とが固定される。その後、各種電子部品（各種ソレノイド、各種スイッチ）から導出されるハーネス H N の先端に設けられる雄コネクタ C N を主制御装置 1 1 0 A の雌コネクタに接続し、証紙プレート 5 0 2 を閉状態にすると、盤面ユニット 5 0 0 と裏面ユニット 5 0 1 の取り付け作業が完了する。

20

【0078】

一方、盤面ユニット 5 0 0 と裏面ユニット 5 0 1 とを取り外す場合には、主制御装置 1 1 0 A の雌コネクタに接続されている雄コネクタ C N を引き抜き、証紙プレート 5 0 2 を開状態にする。その後、4 つの固定具 5 0 3 a の操作部を回すことで係合片を第 1 状態とすると、係合片と固定受部 5 0 3 b との係合が解除される。この状態で、盤面ユニット 5 0 0 と裏面ユニット 5 0 1 とを離間させると、4 つの固定具 5 0 3 a の係合片が固定受部 5 0 3 b から退出する。その後、ハーネス H N の先端に設けられる雄コネクタ C N を貫通穴 H A から引き抜くと、盤面ユニット 5 0 0 と裏面ユニット 5 0 1 の取り外し作業が完了する。

30

【0079】

なお、本実施形態では、遊技盤 5（盤面ユニット 5 0 0 と裏面ユニット 5 0 1 のセット）のみの交換の他に、遊技機 1 のライクニューという観点から盤面ユニット 5 0 0 のみの交換も可能となっている。そのため、ここでは遊技盤取付枠 3 に遊技盤 5 が取り付けられていない状態での盤面ユニット 5 0 0 と裏面ユニット 5 0 1 との着脱について説明したが、遊技盤取付枠 3 に取り付けられた状態の遊技盤 5 から盤面ユニット 5 0 0 のみを交換することも可能となっている。具体的には、遊技盤取付枠 3 に遊技盤 5 が取り付けられている状態では、遊技盤取付枠 3 に対してロック機構を介して裏面ユニット 5 0 1 のみが固定されるようになっており、ロック機構によって盤面ユニット 5 0 0 が固定されないようにすることで盤面ユニット 5 0 0 のみの交換（ライクニュー）を可能としている。そのため、盤面ユニット 5 0 0 のみを交換する場合については、ガラス枠 4 を開放状態にした後に上述した取り外しの作業を行うとよい。

40

【0080】

（遊技機の全体のブロック図）

次に、図 4 の遊技機 1 の全体のブロック図を用いて、遊技の進行を制御する制御手段について説明する。図 4 は、遊技機 1 の全体のブロック図である。

50

【0081】

本実施形態の制御構成としては、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する主制御基板110と、主制御基板110からの払出制御コマンドの受信に基づき遊技球の払出を制御する払出制御基板120と、主制御基板110からの演出制御コマンドの受信に基づき遊技に関する演出を制御する演出制御基板130と、主制御基板110、払出制御基板120及び演出制御基板130に電源を供給する電源基板160を備えている。なお、主制御基板110と払出制御基板120との通信は、双方向にコマンドを送受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への一方方向のみにコマンドを送信可能に構成されている。

【0082】

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、演算処理時のワークエリアとなるメインRAM110c及び入出力ポート等を備えたワンチップマイコンとしての主制御部110mを備えている。

【0083】

主制御部110mの入出力ポートには、アウト球検出スイッチ39a、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、第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口検出スイッチ50a、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、第2大入賞口検出スイッチ56a、第2大入賞口開閉ソレノイド57b、磁気検出センサ57a、電波検出センサ58a、メイン情報表示器59（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、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、普通図柄保留表示器65、ラウンド数表示器66、右打ち表示器67、状態確認表示器68）、遊技情報出力端子板90、RWMクリアスイッチ111a、設定キースwitch112a、情報表示器113、払出制御基板120及び演出制御基板130が接続されている。

【0084】

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に記憶された遊技制御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。これにより、各種入力装置（検出スイッチや検出センサ等）からの検出信号に応じた制御処理、各種出力装置（ソレノイドや表示器等）を制御するための制御処理、各種制御コマンドを送受信するための制御処理、遊技情報出力端子板90を介して遊技機の外部（ホールコンピュータ等）に遊技情報を送信するための制御処理等を行う。

【0085】

「遊技情報」には、第1始動口45又は第2始動口47に遊技球が入賞する毎に出力される始動口入賞信号、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が停止される毎に出力される図柄確定信号、大当たり遊技中に亘って出力される大当たり信号、ラウンド遊技（大入賞口の開放）中に亘って出力される開放中信号、後述する時短遊技状態に亘って出力される時短状態信号、遊技機1のセキュリティ上で問題となる（脅かす）状況（RWMクリアやエラー等）が発生したときに出力されるセキュリティ信号等が挙げられる。

【0086】

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。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。

10

20

30

40

50

【0087】

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。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。

【0088】

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。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。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。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。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。

【0089】

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。

【0090】

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。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。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。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。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。

【0091】

払出制御基板 120 は、払出装置 95 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 とを備えている。

【0092】

払出制御部 121 は、演算処理を行う払出 CPU 121 a、払出用プログラム等が格納された払出 ROM 121 b、演算処理時のワークエリアとなる払出 RAM 121 c 及び入出力ポート等を備えている。払出制御部 121 の入出力ポートには、開放検出スイッチ 31 a、満杯検出スイッチ 32 a、払出装置 95 から払い出される遊技球を検出するための払出球検出スイッチ 95 a、払出装置 95 から遊技球を払い出すための払出モータ 95 b 及び遊技球貯留部 96 に遊技球が貯留されていることを検出するための球有り検出スイッチ 96 a が接続されている。払出 CPU 121 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けて払出 ROM 121 b に記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出 RAM 121 c をワークエリアとして活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行う。これにより、主制御基板 110 からの払出制御コマンドに応じて払出装置 95 から遊技球を払い出すための制御処理、演算処理の結果に基づくコマンドを主制御基板 110 に送信するための制御処理等を行う。

10

【0093】

発射制御部 122 は、図示しない制御回路及び入出力ポート等を備えている。発射制御部 122 の入出力ポートには、球送りソレノイド 11 b、タッチセンサ 15 a、発射ボリューム 15 b 及び発射用ソレノイド 28 b などが接続されている。発射制御部 122 では、タッチセンサ 15 a から入力されるタッチ信号によって遊技者の手が発射ハンドル 15 に触れていることを検出すると、球送りソレノイド 11 b 及び発射用ソレノイド 28 b への通電を許容し、発射ボリューム 15 b 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 11 b 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 28 b を駆動させて遊技球を発射（99.9 個／分）させるようになっている。

20

【0094】

演出制御基板 130 は、主制御基板 110 からの演出制御コマンドの受信に基づき演出の進行を統括的に制御する演出制御部 130 m と、演出制御部 130 m からの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力の制御処理を行う表示制御部 140 と、演出制御部 130 m からの演出制御コマンドの受信に基づき各種発光部材（LED 等）や各種駆動源（モータ等）の制御処理を行うランプ制御部 150 を備えている。

30

【0095】

演出制御部 130 m は、演算処理を行うサブ CPU 130 a、演出制御プログラムが格納されたサブ ROM 130 b、演算処理時のワークエリアとなるサブ RAM 130 c、及び、入出力ポートを備えている。演出制御部 130 m の入出力ポートには、演出ボタン検出スイッチ 17 a、十字キー検出スイッチ 19 a が接続されている。サブ CPU 130 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブ ROM 130 b に記憶された演出制御プログラムを読み出し、サブ RAM 130 c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、変動演出の演出態様を決定するための制御処理、決定結果に基づく演出制御コマンドを表示制御部 140 に送信するための制御処理、各種入力装置（検出スイッチ等）からの検出信号に応じた制御処理、各種出力装置（照明装置やモータ等）を制御するための制御処理等を行う。

40

【0096】

表示制御部 140 は、演出制御部 130 m からのコマンドを受けて、メイン表示装置 70 及びサブ表示装置 71 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 に所定の音声やサウンドを出力させる制御を行ったりする。表示制御部 140 は、演出制御部 130 m からの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力を統括的に制御する統括制御部 141 と、統括制御部 141 からの表示制御コマンド（ディスプレイリスト）の受信に基づきメイン表示装置 70 及びサブ表示装置 71 を制御する画像制御部 145（V

50

D P) と、画像データ等が格納された C G R O M 1 4 6 と、統括制御部 1 4 1 からの音声制御コマンドの受信に基づき音声出力装置 9 を制御する音声制御部 1 4 8 (音声 L S I) 及び音データ等が格納された音声 R O M 1 4 9 を備えている。

【0097】

統括制御部 1 4 1 は、演算処理を行う統括 C P U 1 4 1 a、統括制御プログラムが格納された統括 R O M 1 4 1 b、演算処理時のワークエリアとなる統括 R A M 1 4 1 c、及び、画像制御部 1 4 5 (V D P) 及び音声制御部 1 4 8 (音声 L S I) が接続される入出力ポートを備えている。統括 C P U 1 4 1 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括 R O M 1 4 1 b に記憶された統括制御プログラムを読み出し、統括 R A M 1 4 1 c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、メイン表示装置 7 0 及びサブ表示装置 7 1 に表示させる演出画像を指示する表示制御コマンド (ディスプレイリスト) を生成して表示制御部 1 4 0 に送信するための制御処理、音声出力装置 9 から出力させる演出音を指示する音声制御コマンドを生成して音声制御部 1 4 8 (音声 L S I) に送信するための制御処理等を行う。

10

【0098】

ランプ制御部 1 5 0 は、演算処理を行うランプ C P U 1 5 0 a、ランプ制御プログラムが格納されたランプ R O M 1 5 0 b、演算処理時のワークエリアとなるランプ R A M 1 5 0 c、及び、入出力ポートを備えている。ランプ制御部 1 5 0 の入出力ポートには、枠用照明装置 1 0、ボタン駆動装置 1 7 b (演出ボタン駆動モータ、演出ボタン振動モータ)、演出ボタン発光 L E D 1 7 c、第 1 可動演出装置 7 3、第 2 可動演出装置 7 5、盤用照明装置 7 4、始動口ランプ 7 6、サブ情報表示器 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6、サブ右打ち表示器 8 7) が接続されている。ランプ C P U 1 5 0 a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプ R O M 1 5 0 b に記憶されたランプ制御プログラムを読み出し、ランプ R A M 1 5 0 c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、枠用照明装置 1 0、ボタン駆動装置 1 7 b、演出ボタン発光 L E D 1 7 c、始動口ランプ 7 6、第 1 可動演出装置、7 3、第 2 可動演出装置 7 5 及び盤用照明装置 7 4 の制御処理を行う。

20

【0099】

始動口ランプ 7 6 は、後述するアイコン最終表示態様決定テーブル、変化シナリオ決定テーブルで決定されたアイコン最終表示態様および変化シナリオに準じた発光が可能である。例えば、変化シナリオ決定テーブルの「シナリオ 0 1」が決定された場合は、入賞時は「白」で発光し、1 変動前は「白」で発光し、当該変動は「青」で発光する。すなわち、始動口ランプ 7 6 は、アイコン (例えば、当該アイコン、保留アイコン) と連動した色での発光が可能であり、アイコンとともに、大当たり期待度を示唆することが可能である。

30

【0100】

また、当該アイコンや保留アイコンは、変動演出の実行中 (例えば、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出実行中) に非表示となることがある (図 2 6 - 5、図 2 6 - 9 参照)。これにより、例えば、当該アイコンで色変化が行われている場合、遊技者は何色に変化していたのか忘れてしまうことがあるが、始動口ランプ 7 6 は変動演出の実行中 (例えば、S P リーチ演出や S P S P リーチ演出実行中) に非表示となって視認困難になることがなく、非表示となった当該アイコンに対応する色で発光する。よって、始動口ランプ 7 6 を目視することにより、非表示となった当該アイコンが何色に変化していたのか忘れてしまうことを防止できる。

40

【0101】

電源基板 1 6 0 は、遊技機の外部から供給される電源から遊技機の動作に必要なメイン電源 (動作電源) を生成し、該メイン電源を遊技機 1 (主制御基板 1 1 0、払出制御基板 1 2 0、演出制御基板 1 3 0 や各種電子部品) に供給する (電源供給手段に相当)。電源基板 1 6 0 には、供給される電源電圧が低下 (停電が発生) したか否かを検出すると共に、電源電圧の低下 (停電の発生) に基づき電圧降下信号を主制御基板 1 1 0 に出力する電断

50

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。また、電源基板 160 は、遊技機 1（主制御基板 110、払出制御基板 120、演出制御基板 130 や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行う ON 状態と停止する OFF 状態とに切り替えるための電源スイッチを遊技店の店員によって操作可能のように備えており、電源スイッチを ON 状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機 1 の動作が開始する。なお、電源スイッチが OFF 状態であっても主制御基板 110 へのバックアップ電源の供給は維持される。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、電圧降下検知信号を主制御基板 110 に出力し、電圧降下検知信号の出力中に電源電圧が所定値よりも大きくなったときに、電圧降下検知信号の出力を停止する。バックアップ電源回路 163 は、遊技機への通電時に蓄電するコンデンサを備えており、電源断（停電）が発生するとコンデンサに蓄えられていたバックアップ用の電源電圧を主制御基板 110 のメイン RAM 110c に対して供給する。これにより、電源断（停電）時においてもメイン RAM 110c 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。

10

【0102】

なお、払出制御基板 120 及び演出制御部 130m にはバックアップ電源を供給していないが、電源断（停電）時においても払出 RAM 121c 及びサブ RAM 130c の記憶内容が保持されるように、払出制御基板 120 及び演出制御部 130m にバックアップ電源を供給してもよい。また、払出制御基板 120 及び演出制御部 130m の何れか一方にのみバックアップ電源を供給してもよい。

20

【0103】

（遊技状態の説明）

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、特別遊技判定（大当たり判定）に関する状態として「低確率状態」、「高確率状態」を有し、第 2 始動口 47 の第 2 始動口開閉部材 48 に関する状態として「非時短状態」、「時短状態」を有している。そのため、本実施形態では、低確率状態且つ非時短状態である「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」、低確率状態且つ時短状態である「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」、高確率状態且つ時短状態である「高確時短遊技状態（確変遊技状態）」を設けている。なお、遊技機 1 の初期の遊技状態は、「通常遊技状態」に設定されるようになっている。また、大当たり遊技中も、「通常遊技状態」に設定されることになるが、大当たり遊技が実行されているので通常遊技状態とは別の遊技状態となる。

30

【0104】

ここで、「低確率状態」というのは、例えば、遊技の有利度合いの段階である（大当たり確率の）設定値が「1」の場合において、第 1 始動口 45 または第 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遊技判定（大当たり判定）において、大当たり確率が約 $1/300$ と低く設定された遊技状態をいう。これに対して「高確率状態」というのは、設定値が「1」の場合において、大当たり確率が約 $1/60$ と高く設定されることで、低確率状態と比べて遊技者に有利な遊技状態をいう。なお、低確率状態から高確率状態への移行は大当たり遊技の終了後に行われる。

40

【0105】

また、「非時短状態」というのは、普図ゲート 44 に遊技球が通過したことを条件として行われる補助遊技判定において、当たり確率が $1/256$ と低く設定され、普通図柄の変動表示の平均時間が約 30 秒に設定され、かつ、当たりである場合の第 2 始動口 47 の開放時間が 0.180 秒に設定される遊技状態をいう。これに対して「時短状態」とは、当たり確率が $255/256$ と高く設定され、普通図柄の変動表示の平均時間が約 3 秒に設定され、かつ、当たりである場合の第 2 始動口 47 の開放時間が 6 秒に設定されることで、非時短状態と比べて遊技球の消費が抑えられた遊技者に有利な遊技状態をいう。なお、非時短状態から時短状態への移行は大当たり遊技の終了後に行われる。なお、「非時短状態」よりも「時短状態」の方が、普通図柄の平均変動時間、第 2 始動口 47 の開放時間お

50

よび当たり確率が有利になるよう設定されているが、普通図柄の平均変動時間、第2始動口47の開放時間および当たり確率のいずれか1つのみが有利になるように設定してもよい。また、非時短状態での当たり確率が $1/256$ となっているが、当たり確率を $0/256$ にして当たりと判定されないようにしてもよい。この場合には、非時短状態において補助遊技が実行されずに第2始動口47に遊技球が入球（入賞）しないことになる。

【0106】

次に、図5を参照して、上述した「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の詳細について説明する。従来の遊技機では、図5の（イ）および（ニ）で「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行するのが主流である。本実施形態においては、この従来の（イ）および（ニ）の他に、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」への移行ルートを設定している。具体的には、図5の（ロ）で示すように、通常遊技状態において所定条件の成立が発生すると、大当たり遊技を経ずとも「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行することを可能としている。

10

【0107】

「所定条件の成立」とは、一例として、特定のハズレ図柄が停止したことが挙げられる。例えば、ハズレ用の特別図柄としては、後述するように、「特別図柄00」と「特別図柄10」とを備えているが、これら以外のハズレ用の特別図柄を設けるようにして（例えば、「特別図柄11」等）、当該「特別図柄11」が決定され、当該「特別図柄11」が停止表示したことで通常遊技状態から「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行するようにしている。

20

【0108】

これにより、ハズレの特別図柄が停止表示する場面において遊技者の注目（上述した「特別図柄11」が停止表示するか否か）を集めさせることができるので、遊技興趣を向上させることができる。また、通常遊技状態を遊技しているときに、唐突に「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行することになるので、遊技者に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、特定のハズレ図柄が決定される割合は任意の割合としてもよい。例えば、設定値毎の大当たりと判定される確率と同一または近似する確率としてもよいし、設定値毎の大当たりと判定される確率よりも決定され難い確率としてもよいし、決定され易い確率としてもよい。

【0109】

「所定条件の成立」の別の一例として、起点から実行された特別図柄の変動表示の回数がN回に達したことが挙げられる。例えば、メインRAM110cに、「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」における特別図柄の変動表示の回数を計数記憶する領域を設けて、当該領域で計数記憶する回数がN回に達すると、「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」から「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行するようにしている。

30

【0110】

「N回」は、設定値毎の大当たりと判定される確率に応じた任意の回数を設定することができる。例えば、大当たりと判定される確率が「 $1/199$ 」であれば、N回として「500」回程度を設定することができ、大当たりと判定される確率が「 $1/319$ 」であれば、N回として「900」回程度を設定することができる。

40

【0111】

「起点」は、一例として、例えば、後述するRWMクリアが行われた状態が挙げられる。また、例えば、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の終了時、つまり、図5における（ホ）の状態が挙げられる。また、例えば、図5では示していないが、遊技機仕様に応じて、「高確時短遊技状態（確変遊技状態）」の終了を「起点」としてもよい。

【0112】

「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の上限回数は、図5の（ニ）で移行した場合、本実施形態であれば、「50」回、または「100」回となっている。一方で、図5の（ロ）で移行した場合、本実施形態であれば、「1000」回となっている。つまり、大当たり遊技を経て移行する場合における上限回数よりも、大当たり遊技を経ずに所定条件の成

50

立を経て移行する場合の方が、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の上限回数が多い関係になっている。

【0113】

これにより、遊技者に対して、遊技を行うか否かの判断材料を与えることができ、闇雲に遊技を行ってしまうような遊技者を減らすことができる。また、例えば、N回が900回程度である場合、長く大当たりが得られなかった遊技者に対して救済的に措置を与えることができるので、遊技離れ等の防止に繋がる。なお、N回の回数については、雑誌やインターネットを通じて遊技者が容易に把握できるようにすればよい。また、所定条件の成立で「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行する場合、大当たり遊技を経て「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」に移行する場合よりも、「低確時短遊技状態（時短遊技状態）」の上限回数が多くなるので、「低確非時短遊技状態（通常遊技状態）」を積極的に遊技してみようと思わせることができ、遊技機の稼働を向上させることができる。

10

【0114】

なお、「所定条件の成立」は、図5に挙げたいずれか1の条件のみを備えるようにしてもよいし、全ての条件を備えるようにしてもよいし、図5に挙げた条件以外の条件が備わっていてもよい。また、「N回」までの回転数を積極的に報知するようにしてもよい。例えば、「あと〇〇回転で△△状態突入！」といったような報知（表示）をメイン表示装置70やサブ表示装置71で行うようにしてもよい。一方で、積極的な報知は行わずに示唆に留めるようにしてもよい。例えば、「N回」が近い回転数になると、特別な演出態様（背景、モード）とすることで、「N回」に近づいていることを示唆するようにしてもよい。また、図5における「時短遊技状態1」が制御されている状態で、上述した例における「特別図柄11」が停止表示された場合は、「時短遊技状態1」とともに「時短遊技状態2」が制御されてもよい。つまり、「特別図柄11」は、第1始動口45への入球に基づいて決定されてもよいし、第2始動口47への入球に基づいて決定されてもよい。例えば、「時短遊技状態1」の残りの遊技可能回数が「2」であるときに「特別図柄11」が停止表示された場合は、「時短遊技状態2」の遊技可能回数として「1000」をセットして、次の遊技においては、「時短遊技状態1」の残りの遊技可能回数が「1」で、「時短遊技状態2」の遊技可能回数が「999」としてもよい。そして、さらに次の遊技においては、「時短遊技状態1」の残りの遊技可能回数が「0」で、「時短遊技状態2」の遊技可能回数が「998」として、そこから「時短遊技状態2」のみが制御されるようにしてもよい。これにより、「時短遊技状態1」において「特別図柄11」が決定されたとしても、遊技者が損（いわゆる引き損）することはなく、さらに、時短遊技状態を継続して遊技することができるので、更なる遊技興趣の向上が図れる。

20

30

【0115】

一方で、「時短遊技状態1」が制御されている状態で、上述した例における「特別図柄11」が停止表示された場合は、「時短遊技状態2」が制御されないようにしてもよい。例えば、「時短遊技状態1」の残りの遊技可能回数が「1」であるときに「特別図柄11」が停止表示された場合は、「時短遊技状態2」の遊技可能回数をセットせず、次の遊技で時短遊技状態（「時短遊技状態1」）を終了して通常遊技状態が制御されてもよい。これにより、遊技者側が著しく有利になることを防止できる。

40

【0116】

なお、上記例では、「時短遊技状態1」が制御されている状態で、上述した例における「特別図柄11」が停止表示された場合、として説明したが、「時短遊技状態2」が制御されている状態で、上述した例における「特別図柄11」が停止表示された場合も、上記例と同様に扱ってよい。

【0117】

次に、図6-1～図6-4を参照して、メインROM110bに記憶されている各種のテーブルの詳細について説明する。

【0118】

（大当たり判定テーブル）

50

図6-1(a)は、第1始動口45への遊技球の入賞(入球)に基づき取得した特図判定情報を判定(大当たり判定)するための第1特別図柄用の大当たり判定テーブルであり、図6-1(b)は、第2始動口47への遊技球の入賞(入球)に基づき取得した特図判定情報を判定(大当たり判定)するための第2特別図柄用の大当たり判定テーブルである。

【0119】

図6-1(a)～(b)に示すように、大当たり判定テーブルには、現在の設定値と、現在の確率状態と、大当たり判定用乱数値と、大当たり判定結果(大当たり、ハズレ)とが対応付けられており、参考として最右欄に「大当たり」である場合のおおよその当選確率が記載されている。メインCPU110aは、図6-1(a)に示す第1特別図柄用の大当たり判定テーブル又は図6-1(b)に示す第2特別図柄用の大当たり判定テーブルを参照し、現在の設定値、確率状態、大当たり判定用乱数値に基づいて、「大当たり」、「ハズレ」の何れであるのかを判定する。例えば、図6-1(a)に示す第1特別図柄用の大当たり判定テーブルによれば、設定値が「1」であって通常遊技状態であるときには、「100」～「299」という200個の大当たり判定用乱数値が「大当たり」と判定される。そして、大当たりと判定される以外の大当たり判定用乱数値が「ハズレ」と判定される。

10

【0120】

(特別図柄判定テーブル)

図6-2(a)は、大当たりと判定されたときの特別図柄の種類を決定するための大当たり用の特別図柄判定テーブルであり、図6-2(b)は、ハズレと判定されたときの特別図柄の種類を決定するためのハズレ用の特別図柄判定テーブルである。

20

【0121】

図6-2(a)～(b)に示すように、特別図柄判定テーブルには、停止表示させる特別図柄の種類と、特別図柄判定用乱数値と、特別図柄の判定結果と、判定結果に対応する停止特図データと、判定結果に対応する特別図柄指定コマンドとが対応付けられている。特別図柄「00」及び「10」は、大当たり遊技が実行されないハズレ特別図柄となっている。特別図柄「01」は、第1大当たり遊技を実行する大当たり特別図柄となっており、特別図柄「02」は、第2大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっており、特別図柄「11」は、第3大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっている。

【0122】

「第1大当たり遊技」では、第1大入賞口50を最大29.5秒まで開放させた後に第1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6回まで実行するようになっている。なお、ラウンド遊技では、開放時間の経過前であっても規定個数(例えば、10個)の遊技球が第1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ようになっている。また、第1大当たり遊技の終了後は、特別図柄の変動表示が100回行われるまで低確非時短遊技状態(時短遊技状態)に設定されるようになっている。「第2大当たり遊技」では、第1大入賞口50を最大29.5秒まで開放させた後に大入賞口を2秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を10回まで実行するようになっている。また、第2大当たり遊技の終了後は、特別図柄の変動表示が1000回行われるまで高確時短遊技状態(確変遊技状態)に設定されるようになっている。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、ほぼ次回の大当たりが確定するようになっている。「第3大当たり遊技」では、第2大入賞口56を最大29.5秒まで開放させた後に大入賞口を2秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を4回まで実行するようになっている。また、第3大当たり遊技の終了後は、特別図柄の変動表示が1000回行われるまで高確時短遊技状態(確変遊技状態)に設定されるようになっている。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、ほぼ次回の大当たりが確定するようになっている。なお、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれに1つのハズレ特別図柄が対応付けられているが、第1特別図柄及び第2特別図柄の少なくとも一方に複数のハズレ特別図柄を対応付けるようにしてもよい。

30

40

【0123】

50

メインCPU110aは、図6-2(a)～(b)の何れかに示す特別図柄判定テーブルを参照し、停止表示させる特別図柄の種類と、特別図柄判定用乱数値とに基づいて特別図柄の種類、停止特図データ及び特別図柄指定コマンドを判定し、特別図柄指定コマンドを演出制御基板130に送信するようになっている。

【0124】

図6-2に示す特別図柄判定テーブルの第1の特徴としては、大当たり特別図柄の種類、ハズレ特別図柄の種類が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、複雑な遊技性とならずに、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。図6-2に示す特別図柄判定テーブルの第2の特徴としては、各種大当たり特別図柄の選択割合、各種ハズレ図柄の選択割合が設定値によって変化せずに一定である点が挙げられる。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。

10

【0125】

(特図変動パターン判定テーブル)

図6-3(a)は、非時短状態における特別図柄の変動パターンを決定するための非時短状態用の特図変動パターン判定テーブルであり、図6-3(b)は、時短状態における特別図柄の変動パターンを決定するための時短状態用の特図変動パターン判定テーブルである。

【0126】

図6-3に示すように、特図変動パターン判定テーブルには、変動表示を行う特別図柄(始動口)の種類と、大当たり判定結果と、特別図柄判定結果(停止特図データ)と、リーチ判定用乱数値と、第1保留数(U1)又は第2保留数(U2)と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図変動パターンと、特別図柄の変動時間と、特図変動パターンを示す特図変動パターン指定コマンドとが対応付けられている。したがって、「特図変動パターン」とは、特別図柄の種類、大当たり判定結果、特別図柄の種類、及び、特別図柄の変動時間を特定可能なものといえる。

20

【0127】

メインCPU110aは、図6-3に示す特図変動パターン判定テーブルを参照し、大当たり判定結果、特別図柄判定結果(停止特図データ)、リーチ判定用乱数値、第1保留数(U1)又は第2保留数(U2)、特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図変動パターンを判定し、特図変動パターンに応じた特図変動パターン指定コマンドを演出制御基板130に送信するようになっている。また、演出制御基板130では、後述するように、演出パターン指定コマンド(大当たり判定結果、特別図柄判定結果等)に応じて、演出図柄70aの変動表示を伴う変動演出の内容(演出態様)を決定するようになっているため、図6-3に示す特図パターン判定テーブルの最右欄には、参考として変動演出で実行可能となる演出内容が記載されている。

30

【0128】

図6-3に示す変動パターン判定テーブルに示す演出内容として、「通常変動」、「短縮変動」、「超短縮変動」、「ロング変動」とは、3つの演出図柄70aがバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味している。また、「リーチ」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、大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させる変動態様(期待演出)を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄70aの組合せとして「777」の3つの演出図柄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同じ演出図柄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いう。なお、「仮停止」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)態様をいう。一方、演出図柄70aの停止表示とは、完全に停止している態様をいう。なお、特殊図柄TZの停止表示も完全に停止している態様をいう。

40

50

【0129】

また、「ノーマルリーチ」とは、左側領域と右側領域に同じ演出図柄70aが仮停止し、中央領域で残り1つの演出図柄70aが変動するリーチ演出を意味しており、大当たりの期待度が最も低いリーチ（第1期待演出）となっている。また、「SPリーチ」、「特殊SPリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出（第2期待演出）となっており、ノーマルリーチの後に実行される。例えば、2つの演出図柄70aが縮小してメイン表示装置70の隅部に移動し、メイン表示装置70の表示領域のほぼ全域を用いて特別なリーチ演出を行うようになっている。また、「SPSPリーチ」とは、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチ演出（第3期待演出）となっており、スーパーリーチの後に実行される。例えば、3つの演出図柄70aが縮小してメイン表示装置70の隅部に移動し、メイン表示装置70の表示領域のほぼ全域を用いて「SPリーチ」よりも特別なリーチ演出を行うようになっている。また、「全回転リーチ」とは、大当たり確定となるリーチ演出（第4期待演出）となっており、ノーマルリーチの後に実行される。例えば、ノーマルリーチ演出からメイン表示装置70がブラックアウトし、その後に3つの演出図柄70aが全て同一で揃った状態で低速に変動し、メイン表示装置70の表示領域のほぼ全域を用いて「SPSPリーチ」よりも特別なリーチ演出を行うようになっている。つまり、「全回転リーチ」とは、第1大当たりよりも出玉の多い第2大当たりとなる場合にのみ実行される特定演出であるといえ、「全回転リーチ」が実行されると第2大当たりとなることを示唆することとなる。

10

【0130】

図6-3に示す特図変動パターン判定テーブルの第1の特徴としては、決定される特図変動パターンの種類が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、特図変動パターンから設定値を見破ることが難しくなり、公平な遊技を提供することが可能となる。図6-3に示す特図変動パターン判定テーブルの第2の特徴としては、各特図変動パターンの選択割合が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、特図変動パターンから設定値を見破ることが難しくなり、公平な遊技を提供することが可能となる。

20

【0131】

（事前判定テーブル）

図6-4(a)は、非時短状態中の第1始動口45への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）するための非時短状態用の事前判定テーブルであり、図6-4(b)は、時短状態中の第2始動口47への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）するための時短状態用の事前判定テーブルである。

30

【0132】

図6-4に示すように、事前判定テーブルには、特別図柄（始動口）の種別と、大当たり判定結果と、特別図柄判定結果と、リーチ判定用乱数値と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図予定変動パターンと、特図予定変動パターンを示す先読み指定コマンドとが対応付けられている。したがって、「特図予定変動パターン」とは、特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類、及び、実行予定の特図変動パターンを特定可能なものといえる。メインCPU110aは、図6-4に示す事前判定テーブルを参照し、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図予定変動パターンを判定し、特図予定変動パターンに対応する先読み指定コマンドを演出制御基板130に送信するようになっている。

40

【0133】

（メインRAMの各種記憶領域）

図7は、メインRAM110cに設定される各種記憶領域を示す図である。具体的には、図7(a)は、第1始動口45及び／又は第2始動口47に遊技球が入賞（入球）した場合に取得される特図判定情報が記憶される特図判定情報記憶領域を示す図であり、図7(b)は、特図判定情報記憶領域の各記憶部の構成を示す図であり、図7(c)は、普図ゲ

50

ート４４を遊技球が通過した場合に取得される普図判定情報が記憶される普図判定情報記憶領域であり、図７（ｄ）は、普図判定情報記憶領域の各記憶部の構成を示す図である。

【０１３４】

図７（ａ）に示すように、特図判定情報記憶領域は、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得される特図判定情報が記憶される第１特図判定情報保留記憶領域と、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得される特図判定情報が記憶される第２特図判定情報保留記憶領域と、変動表示を実行中の特図判定情報が記憶される特図判定情報記憶領域とに分かれており、第１特図判定情報保留記憶領域及び第２特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第１記憶部から第４記憶部まで分かれている。なお、第１特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部、第２記憶部、第３記憶部及び第４記憶部は、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、第３表示部７０Ｂ３及び第４表示部７０Ｂ４にそれぞれ対応する。また、第２特別図柄保留記憶領域の第１記憶部、第２記憶部、第３記憶部及び第４記憶部が第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１、第２表示部７０Ｄ２、第３表示部７０Ｄ３及び第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ対応する。そして、第１特図判定情報記憶領域の第１記憶部～第４記憶部に記憶された特図判定情報（第１保留情報）の個数が第１保留数（Ｕ１）となり、これら特図判定情報に対応する数の第１保留アイコンが第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１～第４表示部７０Ｂ４に表示されることになる。また、第２特図判定情報の第１記憶部～第４記憶部に記憶された特図判定情報（第２保留情報）の個数が第２保留数（Ｕ２）となり、これら判定情報に対応する数の保留アイコンが第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に表示されることになる。また、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部は、当該アイコン表示領域７０Ｃに対応するようになっている。そして第０記憶部に記憶された特図判定情報に対応する当該アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されることになる。

【０１３５】

図７（ｂ）に示すように、各記憶部は、大当たり判定用乱数値を記憶するための大当たり判定用乱数記憶領域と、特別図柄判定用乱数値を記憶するための特別図柄判定用乱数記憶領域と、リーチ判定用乱数値を記憶するためのリーチ判定用乱数記憶領域と、特図変動パターン判定用乱数値を記憶するための特図変動パターン判定用乱数記憶領域とに分かれている。そして、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）して特図判定情報が取得されると、第１特図判定情報保留記憶領域のうちで特図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した特図判定情報が記憶される。また、第２始動口４７に遊技球が入球して特図判定情報が取得されると、第２特図判定情報保留記憶領域のうちで特図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した特図判定情報が記憶される。特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部は、第１特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、第１特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されていた特図判定情報がシフトされ、第１特別図柄の変動表示を実行するために参照されることになる。また、第２特別図柄の変動表示の開始条件が成立すると、第２特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されていた特図判定情報がシフトされ、第２特別図柄の変動表示を実行するために参照されることになる。

【０１３６】

図７（ｃ）に示すように、普図判定情報記憶領域は、普図ゲート４４への遊技球の通過に基づき取得される普図判定情報が記憶される普図判定情報記憶領域と、変動表示を実行中の普図判定情報が記憶される普図判定情報記憶領域とに分かれており、普図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第１記憶部から第４記憶部まで分かれている。なお、普図判定情報保留記憶領域の第１記憶部～第４記憶部に記憶された普図判定情報の個数が普図保留数となる。

【０１３７】

図７（ｄ）に示すように、各記憶部は、当たり判定用乱数値を記憶するための当たり判定用乱数記憶領域と、普通図柄判定用乱数値を記憶するための普通図柄判定用乱数記憶領域

と、普図変動パターン判定用乱数値を記憶するための普図変動パターン判定用乱数記憶領域とに分かれている。

【0138】

そして、普図ゲート44に遊技球が通過して普図判定情報が取得されると、普図判定情報保留記憶領域のうちで普図判定情報が記憶されていない最も番号の小さい記憶部に取得した普図判定情報が記憶される。普図判定情報実行記憶領域である第0記憶部は、普通図柄の変動表示の開始条件が成立すると、普図判定情報保留記憶領域の第1記憶部に記憶されていた普図判定情報がシフトされ、普通図柄の変動表示を実行するために参照されることになる。

【0139】

図8を用いて、次に、遊技機1における遊技の進行に応じて主制御基板110で実行される種々の処理について説明する。図8は、主制御基板110で実行される種々の処理を示した説明図である。図8に示すように、主制御基板110は、「メイン処理」、「初期設定処理」、「設定変更処理」、「RWMクリア処理」、「設定確認処理」、「タイマ割込処理」、「入力制御処理」、「検出スイッチ入力処理」、「特図特電制御処理」、「特別図柄記憶判定処理」、「性能表示データ処理」を実行する。

【0140】

(主制御基板のメイン処理)

メイン処理(遊技用プログラム)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ものであり、以下に説明するようなステップS10～ステップS62を実行する処理である。

【0141】

まず、メインCPU110aは、ステップS10において、初期設定処理を行う。具体的には、遊技の制御を開始するための準備を行う処理や盤面ユニット500の各種駆動源を初期動作させるための処理等を行う。なお、初期設定処理の詳細は後述する。次に、メインCPU110aは、ステップS50において、特別図柄判定用乱数値及びリーチ判定用乱数値を更新し、ステップS51において、大当たり判定用初期乱数値、特別図柄判定用初期乱数値、当たり判定用初期乱数値、普通図柄決定用初期乱数値を更新する。次に、メインCPU110aは、ステップS52において、電源基板160の電断検出回路162から供給電源の電圧降下(例えば24ボルトで供給されていた供給電源が18ボルト未満に低下すること)の発生を示す電圧降下検知信号が入力されているか否かを判定する。電圧降下検知信号が入力されていない場合には、ステップS50に処理を移し、電圧降下検知信号が入力されている場合には、ステップS53に処理を移す。

【0142】

次に、メインCPU110aは、ステップS53において、電圧降下検知信号が所定期間(例えば10ミリ秒)継続して入力されているか否かを判定する。所定期間継続して入力されている場合には、完全なる停電が発生したものとしてステップS54に処理を移し、所定期間継続していない場合には、供給電源が一瞬だけ電圧降下する瞬間停電の可能性があるものとしてステップS52に処理を移す。

【0143】

次に、メインCPU110aは、ステップS54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S55において、払出制御基板120に対して電源遮断の処理を開始したことを通知するための電源遮断指定コマンドを送信する。これにより、電源遮断指定コマンドを受信した払出制御基板120から払出RAM121cに記憶されている遊技球の残り払出数を示す残り払出数指定コマンドが送信されてくることになる。次に、メインCPU110aは、ステップS56において、残り払出数指定コマンドを受信したか否かを判定する。残り払出数指定コマンドを受信していない場合には、ステップS57に処理を移し、残り払出数指定コマンドを受信した場合には、ステップS58に処理を移す。

【0144】

次に、メインCPU110aは、ステップS57において、残り払出数指定コマンドの受

10

20

30

40

50

信を待機するための待機時間が経過したか否かを判定する。待機時間が経過していない場合には、ステップ S 5 6 に処理を移し、待機時間が経過している場合には、払出制御基板 1 2 0 と正常な通信ができないものとしてステップ S 5 8 に処理を移す。

【 0 1 4 5 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 5 8 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域に設定される払出カウンタに払出数をセーブする。具体的には、残り払出数指定コマンドを受信している場合には、残り払出数指定コマンドにより特定される残り払出数をセーブし、残り払出数指定コマンドを受信していない場合には、残り払出数として「0」をセーブする。なお、ここでセーブされた残り払出数は、後述するタイマ割込の払出制御処理において参照され、電源が復旧した後に残り払出数に応じた払出数指定コマンドが払出制御基板 1 2 0 に送信されることになる。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 5 9 において、出力ポートをクリアする。これにより、出力ポートの出力状態が初期化されて各種表示器や各種駆動源（モータ、ソレノイド）の動作が停止することになる。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 6 0 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域のチェックサム（異常判定データ）を算出し、遊技用 RWM 領域の所定の領域にセーブする。このようにすることで、次の電源 ON 時にチェックサムによる遊技用 RWM 領域のデータ異常判定を行うことが可能となる。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 6 1 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にメイン RAM 1 1 0 c のデータがバックアップされている（電源復旧である）ことを示すバックアップフラグをセーブし、ステップ S 6 2 において、RWM アクセスを禁止し、以降は電源供給が完全に断たれるまで待機する。

10

20

【 0 1 4 6 】

このように、遊技機 1 の動作に必要な動作電源（18 ボルト以上）の供給が開始された場合には初期設定処理を行うが、瞬間停電（18 ボルト未満への電圧降下）の発生に伴って動作電源の供給が再開された場合には、初期設定処理が行われなくなっている。つまり、瞬間停電の発生時に何らかの要因で設定変更操作、設定確認操作、RWM クリア操作が行われていたとしても、設定変更処理、設定確認処理、RWM クリア処理が実行されることがないため、遊技機が意図していない動作を行うことがなくなり、遊技機としての信頼性を担保することが可能となる。

30

【 0 1 4 7 】

（主制御基板の初期設定処理）

初期設定処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップ S 1 1 ～ステップ S 3 3 を実行する処理である。

【 0 1 4 8 】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 1 において、全割込を禁止し、ステップ S 1 2 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 S 1 3 において、他の制御基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板 1 1 0 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 1 2 0 や演出制御基板 1 3 0 が起動するのを 1 秒間に亘って待機する。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 4 において、メイン RAM 1 1 0 c の RWM 領域へのアクセスを許可し、ステップ S 1 5 において、発射許可指定コマンドを払出制御基板 1 2 0 に送信する。これにより、払出制御部 1 2 1 によって発射装置 2 6 による遊技球の発射を許可するための処理が行われることになる。

40

【 0 1 4 9 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 6 において、メイン RAM 1 1 0 c 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 S 1 7 に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、最初の電源投入又はイレギュラーな電源復旧であるものとしてステップ S 1 8 に処理を移す。

【 0 1 5 0 】

50

次に、メインCPU110aは、ステップS17において、メインRAM110cの遊技用RWM領域のチェックサム（異常判定データ）を算出し、遊技用RWM領域にセーブされているバックアップフラグをクリアする。次に、メインCPU110aは、ステップS18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S19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S20に処理を移す。

【0151】

次に、メインCPU110aは、ステップS19において、設定変更処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、RWMクリアスイッチ111aの操作に基づいて、遊技の有
10
利度合いの段階である（大当たり判定で大当たりと判定される確率の）設定値を変更（更新）するための処理を行う。なお、設定変更処理の詳細は後述する。本処理を終了すると、ステップS25に処理を移す。

【0152】

次に、メインCPU110aは、ステップS20において、チェックサムが正常であるか
20
否かを判定する。具体的には、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされているチェックサムと、ステップS17で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である（RWM領域のデータに異常がない）場合には、ステップS21に処理を移し、チェックサムが正常でない（RWM領域のデータに異常がある）場合には、ステップS22に処理を移す。なお、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入又は上述したイレギュラーな電源復旧であるものとして、チェックサムが異常であると判定されるようになっており、ステップS22に処理を移すことになる。

【0153】

次に、メインCPU110aは、ステップS21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。適正範囲であると判定された場合には、ステップS23に処理を移し、適正範囲ではないと判定された場合には、ステップS22に処理を移す。

【0154】

次に、メインCPU110aは、ステップS22において、復帰不可能エラー処理（遊技
30
用プログラム）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、復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。

【0155】

ここで、「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
40
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。また、「復帰不可能エラー報知」とは、メイン表示装置70に復帰不可能エラーが発生したことを認識させるための復帰不可能エラー画面（「復帰不可能エラーです。設定変更を行って下さい」）を表示したり、枠用照明装置10や盤用照明装置74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
50

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。

【0156】

次に、メインCPU110aは、ステップS23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クリアを行うものとしてステップS24に処理を移し、RWMクリア操作がなかった場合には、ステップS26に処理を移す。

【0157】

次に、メインCPU110aは、ステップS24において、RWMクリア処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、RWMクリアスイッチ111aの操作に基づいて、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。なお、RWMクリア処理の詳細は後述する。次に、メインCPU110aは、ステップS25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S31に処理を移す。これにより、演出制御基板130では、遊技の制御状態が初期化されたこと示す電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。

【0158】

ここで、「電源投入報知」とは、メイン表示装置70に遊技の制御状態が初期化されたことを認識させるための電源投入時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「135」）を表示したり、枠用照明装置10や盤用照明装置74を所定期間（例えば60秒間）に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたり、音声出力装置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、メイン表示装置70、サブ表示装置71に初期画面を表示するのではなく、メイン表示装置70、サブ表示装置71にRWM領域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よい。

【0159】

次に、メインCPU110aは、ステップS26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witch112a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S28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S30に処理を移す。

【0160】

次に、メインCPU110aは、ステップS27において、設定確認処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、遊技用RWM領域の設定値（遊技中）領域にセーブされている設定値を情報表示器113に表示させるための処理を行う。なお、設定確認処理の詳細は後述する。

【0161】

次に、メインCPU110aは、ステップS28において、メインRAM110cの遊技用RWM領域にセーブされているチェックサムをクリア（0クリア）する等の電源復旧時のRWM領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。次に、メインCPU110aは、ステップS29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、設定確認報知等を終了させて遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを示す電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

【0162】

ここで、「電源復旧報知」とは、メイン表示装置 70 に遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるため電源復旧画面を所定期間（例えば 30 秒間）に亘って表示したり、枠用照明装置 10 や盤用照明装置 74 を所定期間（例えば 60 秒間）に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたり、音声出力装置 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（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。

【0163】

次に、メイン CPU 110a は、ステップ S30 において、その他のコマンド（後述する特別図柄記憶指定コマンド、普通図柄記憶指定コマンド等）を演出制御基板 130 に送信する。これにより、演出制御基板 130 では特図保留数を把握することが可能となると共に、メイン表示装置 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。次に、メイン CPU 110a は、ステップ S31 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。次に、メイン CPU 110a は、ステップ S32 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 S33 において、全割込を許可することで遊技の進行制御（主制御基板 110 のタイマ割込）を開始し、今回の初期設定処理を終了する。つまり、遊技機 1 の電源が ON となってから初期設定処理が終了するまでは、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となり、初期設定処理が終了した後は遊技の進行制御が行われる遊技可能状態となる。

【0164】

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

【0165】

また、チェックサムが異常の場合（バックアップフラグがセーブされていない場合も含む）に復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技機が不測の動作を行ってしまっただけで遊技店や遊技者に迷惑をかけることがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。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。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、メイン表示装置 70、サブ表示装置 71、枠用照明装置 10 や盤用照明装置 74 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。

【0166】

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。また、電源投入指定コマンド及び電源復旧指定コマンドには、現在の遊技状態を示す情報を含めて送信するようにしているが、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを送信した後に、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用 RWM 領域（設定値領域を除く）のチェックサムを算出するようになっていたが、全 RWM 領域のチェックサムを算出するようにしてもよいし、遊技用 RWM 領域のチェックサムと情報用 RWM 領域のチェックサムを別個に算出し、何れか一方のチェックサムが異常である場合に復帰不可能エラー処理に移行させるようにしてもよい。

【0167】

（主制御基板の設定変更処理）

設定変更処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップ S19-1～ステップ S19-19 を実行する処理である。

【0168】

まず、メイン CPU 110a は、ステップ S19-1 において、設定変更中信号（セキュリティ信号）の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板 90 のセキュリティ信号端子から設定変更中であることを示す設定変更中信号（セキュリティ信号）の出力を開始する。なお、設定変更中信号（セキュリティ信号）は、設定変更中は出力し続け、設定変更が終了しても 200ms の間出力を継続してから出力を終了する。次に、ステップ S19-2 において、状態確認表示器 68 に設定変更中であることを示す状態確認表示を表示する。具体的には、状態確認表示器 68 の 1 つの LED を点灯する。これにより、遊技店員が状態確認表示器 68 を確認することで設定変更中であることを把握することが可能となる。次に、メイン CPU 110a は、ステップ S19-3 において、設定変更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、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。

【0169】

ここで、「設定変更報知」とは、メイン表示装置 70 やサブ表示装置 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 74 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報知である。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」）を出力してもよい。これにより、遊技店員がメイン表示装置 70 やサブ表示装置 71、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74 や音声出力装置 9 を確認することで設定変更中であることを把握することが可能となる。

【0170】

次に、メイン CPU 110a は、ステップ S19-4 において、設定値領域から設定値を取得し、ステップ S19-5 において、取得した設定値は適正範囲（1～4）であるかを判定する。適正範囲であると判定された場合には、ステップ S19-7 に処理を移し、適正範囲ではないと判定された場合には、ステップ S19-6 において、取得設定値を「1」に更新する。次に、メイン CPU 110a は、ステップ S19-7 において、情報表示器 113 に設定値を表示する。具体的には、取得設定値（1～4）を情報表示器 113 の 1 つの 7 セグメント LED に表示する。これにより、遊技店員が情報表示器 113 を確認することで変更前の設定値を把握することが可能となる。

【0171】

次に、メイン CPU 110a は、ステップ S19-8 において、設定値更新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 OFF 状態から ON 状態となったか否かを判定する。設定値更新操作があった場合には、ステップ S19-9 に処理を移し、設定値更新操作がなかった場合には、ステップ S19-12 に処理を移す。

【0172】

次に、メイン CPU 110a は、ステップ S19-9 において、取得設定値を +1 更新し、ステップ S19-10 において、設定値補正処理を行う。具体的には、取得設定値が「

10

20

30

40

50

5」となっている場合に、取得設定値を「1」に補正する処理を行う。次に、メインCPU110aは、ステップS19-11において、情報表示器113に現在の設定値を表示する。具体的には、更新後の取得設定値（1～4）を情報表示器113の1つの7セグメントLEDに表示する。これにより、遊技店員が情報表示器113を確認することで確定前の設定値を把握することが可能となる。次に、メインCPU110aは、ステップS19-12において、駆動源初期動作処理（遊技用プログラム）を実行する。具体的には、盤面ユニット500に設けられるとともに遊技の進行に応じて主制御基板110が作動させることになる各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）を設定変更モードが終了するまで初期動作させるための処理を行う。なお、設定変更モード中における各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

10

【0173】

次に、メインCPU110aは、ステップS19-13において、設定値確定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状態からOFF状態になったか否かを判定する。設定値確定操作があった場合には、設定値が確定した（設定変更モードを終了させる）ものとしてステップS19-14に処理を移し、設定値確定操作がなかった場合には、設定値が更新される可能性があるものとしてステップS19-8に処理を移す。

【0174】

次に、メインCPU110aは、ステップS19-14において、更新後の取得設定値を設定値領域にセーブし、ステップS19-15において、情報表示器113での設定値の表示を終了し、ステップS19-16において、状態確認表示器68の表示を終了する。次に、メインCPU110aは、ステップS19-17において、メインRAM110cの遊技用RWM領域のうちの設定値領域以外を初期化（0クリア）する。これにより、遊技の進行状態が初期状態（遊技機1の出荷時の状態）に初期化されることになり、RWMクリア前の遊技用RWM領域のデータが引き継がれないことになる。次に、メインCPU110aは、ステップS19-18において、RWMクリア信号（セキュリティ信号）の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板90のセキュリティ信号端子からRWMクリアが行われたことを示すRWMクリア信号（セキュリティ信号）を出力するための処理を行う。なお、セキュリティ信号端子から他のセキュリティ信号が出力されていれば、出力されているセキュリティ信号の出力期間の終了後にRWMクリア信号（セキュリティ信号）の出力を開始する。次に、メインCPU110aは、ステップS19-19において、設定値確定操作によって設定変更モードが終了することに伴い、各種駆動源の初期動作を停止させるための処理を行い、今回の設定変更処理を終了する。

20

30

【0175】

このように、設定値が適正範囲でなかった場合であっても、設定値として初期値がセットされるようになっていることで、不定な値が設定値として設定されて遊技機が不測の動作を行ってしまつて遊技店や遊技者に迷惑をかけることがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。また、遊技店員は、設定変更中（設定変更モード中）において、遊技機1の正面（表面）では、状態確認表示器68、メイン表示装置70、サブ表示装置71、枠用照明装置10や盤用照明装置74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っている。

40

【0176】

なお、設定値確定操作を設定キースイッチ112aがON状態からOFF状態になったことにしていたが、RWMクリアスイッチ111aがOFF状態からON状態になったことにしてもよいし、専用スイッチがOFF状態からON状態になったことにしてもよいし、タッチセンサ15aからの信号を主制御基板110にも入力するようにしてタッチセンサ15aがOFF状態からON状態になったことにしてもよいし、特定の入賞口（始動口を

50

含む)に設けられる検出スイッチ(例えば一般入賞口検出スイッチ43a等)がOFF状態からON状態になったことにしてもよいし、開放検出スイッチ31aがOFF状態からON状態になったことにしてもよい。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。

【0177】

(主制御基板のRWMクリア処理)

10

RWMクリア処理(遊技用プログラム)は、以下に説明するようなステップS24-1～ステップS24-6を実行する処理である。

【0178】

まず、メインCPU110aは、ステップS24-1において、RWMクリア準備指定コマンドを演出制御基板130に送信し、RWMクリア準備モードに移行する。これにより、演出制御基板ではRWMクリア準備報知を行うための処理が行われることになる。

【0179】

ここで、「RWMクリア準備報知」とは、メイン表示装置70にRWMクリア準備中であることを認識させるためのクリア準備画面を表示したり、音声出力装置9から「再度RWMクリアスイッチを押して下さい」の報知音声を所定期間に亘って出力したりする報知である。

20

【0180】

次に、メインCPU110aは、ステップS24-2において、駆動源初期動作処理(遊技用プログラム)を実行する。具体的には、盤面ユニット500に設けられるとともに遊技の進行に応じて主制御基板110が作動させることになる各種駆動源(第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b)をRWMクリア準備モードが終了するまで初期動作させるための処理を行う。なお、RWMクリア準備モード中における各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

【0181】

次に、メインCPU110aは、ステップS24-3において、RWMクリア承認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クリア承認操作があった場合には、RWMクリア準備モードを終了させてRWMクリアを行うものとしてステップS24-4に処理を移し、RWMクリア承認操作がなかった場合には、ステップS24-2に処理を移す。

30

【0182】

次に、メインCPU110aは、ステップS24-4において、メインRAM110cの遊技用RWM領域のうちの設定値領域以外を初期化(0クリア)する。これにより、遊技の進行状態が初期状態(遊技機1の出荷時の状態)に初期化されることになり、RWMクリア前の遊技用RWM領域のデータが引き継がれないことになる。次に、メインCPU110aは、ステップS24-5において、RWMクリア信号(セキュリティ信号)の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板90のセキュリティ信号端子からRWMクリアが行われたことを示すRWMクリア信号(セキュリティ信号)を出力するための処理を行う。次に、メインCPU110aは、ステップS24-6において、RWMクリア承認操作によってRWMクリア準備モードが終了することに伴い、各種駆動源の初期動作を停止させるための処理を行い、今回のRWMクリア処理を終了する。

40

【0183】

なお、RWMクリア処理の開始時にRWMクリア準備指定コマンドを送信し、RWMクリア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、電源投入指定コマンドに代えてRWMクリア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、RWMクリア指定コマンドをRWMクリア処理の最後に送信してもよいし、RWMクリア

50

処理の終了後に送信してもよい。

【0184】

(主制御基板の設定確認処理)

設定確認処理(遊技用プログラム)は、以下に説明するようなステップS27-1～ステップS27-9を実行する処理である。

【0185】

まず、メインCPU110aは、ステップS27-1において、設定確認中信号(セキュリティ信号)の出力処理を行う。具体的には、遊技情報出力端子板90のセキュリティ信号端子から設定確認中であることを示す設定確認中信号(セキュリティ信号)の出力を開始する。なお、設定確認中信号(セキュリティ信号)は、設定確認中は出力し続け、設定確認が終了しても200msの間出力を継続してから出力を終了する。次に、メインCPU110aは、ステップS27-2において、状態確認表示器68に設定変更中であることを示す状態確認表示を表示する。具体的には、状態確認表示器68の1つのLEDを点灯する。これにより、遊技店員が状態確認表示器68を確認することで設定確認中であることを把握することが可能となる。次に、メインCPU110aは、ステップS27-3において、設定確認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によって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。

10

【0186】

ここで、「設定確認報知」とは、メイン表示装置70やサブ表示装置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74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報知である。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」)を出力してもよい。これにより、遊技店員がメイン表示装置70、サブ表示装置71、枠用照明装置10、盤用照明装置74や音声出力装置9を確認することで設定確認中であることを把握することが可能となる。

20

【0187】

次に、メインCPU110aは、ステップS27-4において、情報表示器113に現在の設定値を表示する。具体的には、設定値(遊技中)領域の設定値を参照して、情報表示器113の1つの7セグメントLEDに設定値を示す数字(ここでは1～4)を表示する。これにより、遊技店員が情報表示器113を確認することで現在の設定値を把握することが可能となる。次に、メインCPU110aは、ステップS27-5において、駆動源初期動作処理(遊技用プログラム)を実行する。具体的には、盤面ユニット500に設けられるとともに遊技の進行に応じて主制御基板110が作動させることになる各種駆動源(第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b)を設定確認モードが終了するまで初期動作させるための処理を行う。なお、設定確認モード中における各種駆動源の初期動作についての詳細は後述する。

30

【0188】

次に、メインCPU110aは、ステップS27-6において、確認終了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状態からOFF状態になったか否かを判定する。確認終了操作があった場合には、ステップS28-6に処理を移し、確認終了操作がなかった場合には、ステップS28-5の処理を繰り返し行う。

40

【0189】

次に、メインCPU110aは、ステップS27-7において、情報表示器113での設定値の表示を終了し、ステップS27-8において、状態確認表示器68の表示を終了し、ステップS27-9において、確認終了操作によって設定確認モードが終了することに伴い、各種駆動源の初期動作を停止させるための処理を行い、今回の設定確認処理を終了する。

【0190】

なお、設定確認処理の開始時に設定確認指定コマンドを送信し、設定確認処理の終了後に

50

電源復旧指定コマンドを送信するようになっているが、設定確認指定コマンドに代えて設定確認開始指定コマンドを送信し、電源復旧指定コマンドに代えて設定確認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、設定確認終了指定コマンドを設定確認処理の最後に送信してもよいし、設定確認処理の終了後に送信してもよい。

【0191】

以上のように、本実施形態では、設定変更中信号と、RWMクリア信号と、設定確認中信号と、復帰不可能エラー信号とは、同一のセキュリティ信号端子から出力されるようになっている。このようにすることで、限られた信号端子数でも多くの種類の信号を出力することができ、遊技機の利便性を向上することが可能となる。また、電源供給の開始から遊技の進行制御（主制御基板110のタイマ割込）が行われる遊技可能状態となるまで（開始前状態において）は、RWMクリアスイッチ111aや設定キースwitch112a以外の入力装置（アウト球検出スイッチ39a、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、第1大入賞口検出スイッチ50a、第2大入賞口検出スイッチ56a、磁気検出センサ57a、電波検出センサ58a）からの信号入力の有無を監視しないようになっている。

10

【0192】

つまり、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態においては、各種入賞口（始動口含む）に遊技球が入賞しても、その入賞は無効となって遊技球の払い出しが行われなくなっている。また、第1始動口45や第2始動口47に遊技球が入賞しても、その入賞は無効となって第1特別図柄表示器60や第2特別図柄表示器61での特別図柄の変動表示が行われず、大当たり遊技が実行されないようになっている。また、普図ゲート44を遊技球が通過しても、その通過は無効となって普通図柄表示器62での普通図柄の変動表示が行われず、補助遊技が実行されないようになっている。そのため、遊技の進行制御が開始される前という遊技者による遊技が行われることが想定し難い状況下において無駄な処理を行わずに済み、処理負荷を軽減することが可能となる。また、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態においては、各種エラーが発生するような状況が発生していたとしても、エラー報知が行われなくなっている。そのため、遊技の進行制御が開始される前という不正行為が行われることが想定し難い状況下において無駄な処理を行わずに済み、処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【0193】

なお、設定変更中信号と、RWMクリア信号と、設定確認中信号と、復帰不可能エラー信号とを共通のセキュリティ信号端子から出力させるのではなく、別々の出力端子から出力させてもよい。

30

【0194】

（主制御基板のタイマ割込処理）

タイマ割込処理（遊技用プログラム及び情報用プログラム）は、メイン処理の初期設定処理が終了した後において、主制御基板110に設けられたリセット用クロックパルス発生回路から所定の周期（4ミリ秒）毎にクロックパルスが入力されることで実行され、遊技の進行を制御するようになっており、以下に説明するようなステップS100～ステップS900を実行する処理である。

40

【0195】

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、時間制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、特別図柄の停止時間や特別電動役物の開放時間等の各種タイマカウンタを更新する処理を行う。次に、メインCPU110aは、ステップS120において、特定乱数値更新処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄判定用乱数値、普図変動パターン判定用乱数値の更新を行う。具体的には、それぞれの乱数値および乱数カウンタを+1加算して更新する処理を行う。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

50

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。次に、メインCPU110aは、ステップS130において、初期乱数値更新処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、ステップS30と同様に、大当たり判定用初期乱数値、特別図柄判定用初期乱数値、当たり判定用初期乱数値、普通図柄決定用初期乱数値を更新する処理を行う。

【0196】

次に、メインCPU110aは、ステップS200において、入力制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、一般入賞口検出スイッチ43a、第1大入賞口検出スイッチ50a、第2大入賞口検出スイッチ56a、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。なお、入力制御処理の詳細は後述する。

10

【0197】

次に、メインCPU110aは、ステップS300において、特図特電制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報の判定、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示、大入賞口（第1大入賞口50、第2大入賞口56）の開閉、遊技状態の設定等の処理を行う。なお、特図特電制御処理の詳細は後述する。

【0198】

次に、メインCPU110aは、ステップS400において、普図普電制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、普図ゲート44への遊技球の通過に基づく取得された普図判定情報の判定、普通図柄の変動表示、第2始動口47の開閉（補助遊技）等の処理を行う。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。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。

20

30

【0199】

次に、メインCPU110aは、ステップS500において、払出制御処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、メインRAM110cに記憶される各種の賞球カウンタを参照し、各種入賞口（一般入賞口43、第1始動口45、第2始動口47、第1大入賞口50、第2大入賞口56）に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板120に送信するための処理を行う。これにより、払出制御基板120によって払出装置95から賞球を払い出すための処理が実行されることになる。次に、メインCPU110aは、ステップS600において、異常判定処理（遊技用プログラム）を行う。具体的には、各種エラー（補助遊技中でないときに第2始動口47に遊技球が入賞したり、特別遊技中でないときに大入賞口に遊技球が入賞したりする不正入賞エラー、各種入賞口に入賞した遊技球数と入賞球を流下させる入賞球流路から排出される遊技球数が一致しない異常入賞エラー、磁気検出センサ57aによって異常な磁気を所定期間に亘って検出する磁気エラー、電波検出センサ58aによって異常な電波を所定期間に亘って検出する電波エラー、開放検出スイッチ31aがOFF状態からON状態になる扉開放エラー、遊技の進行制御が行われている間にRWMクリアスイッチ111aや設定キースwitch112aが操作される操作エラー）が発生したか否かを判定し、発生したエラーに対応するエラー指定コマンドを演出制御基板130に送信するための処理を行う。これにより、演出制御基板130によってエラー報知を行うための処理が実行されることになる。

40

【0200】

次に、メインCPU110aは、ステップS700において、データ作成処理（遊技用プ

50

プログラム)を行う。具体的には、遊技情報出力端子板90から出力する外部出力データ(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、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、第2大入賞口開閉ソレノイド57bに出力する大入賞口開閉データ、第1特別図柄表示器60、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、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、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処理を行う。次に、メインCPU110aは、ステップS750において、出力制御処理(遊技用プログラム)を行う。具体的には、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、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処理を行う。これにより払出制御基板120が払出装置95から賞球を払い出すための制御を実行する。

10

【0201】

次に、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。次に、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39a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39aで検出された遊技球数である総アウト数といった遊技実績情報を計数するための処理を行う。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)遊技実績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。

20

30

【0202】

次に、メインCPU110aは、ステップS830において、通常ベース値算出処理(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($(\text{通常中払出数} \div \text{通常中アウト数}) \times 100$)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。なお、遊技区間は、最初は通常遊技状態中の総アウト数が300個となると更新され、その後は通常遊技状態中の総アウト数が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つの遊技区間分の通常ベース値がそれぞれの領域にセーブされることになる。

40

【0203】

次に、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。なお、性能表示データ設定処理の詳細は後述する。次に、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

50

を行う。次に、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。

【0204】

次に、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。次に、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。

10

【0205】

このように、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態（設定変更モード中、RWMクリアモード中、及び、設定確認モード中）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、通常ベース値の算出、通常ベース値の表示が行われないようになっているため、主制御基板における制御負担を軽減することが可能となる。

【0206】

（主制御基板の入力制御処理）

入力制御処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップS210～ステップS250を実行する処理である。

【0207】

まず、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。具体的には、一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が一般入賞口43に入賞したか否かを判定して、払出装置95から賞球を払い出すための処理を行う。次に、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。具体的には、第1大入賞口検出スイッチ50a又は第2大入賞口検出スイッチ56aから検出信号が入力されたか、つまり、遊技球が第1大入賞口50又は第2大入賞口56に入賞したか否かを判定して、払出装置95から賞球を払い出すための処理を行う。

20

【0208】

次に、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。具体的には、第1始動口検出スイッチ45aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第1始動口45に入賞したか否かを判定して、払出装置95から賞球を払い出すための処理を行うと共に、特図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。なお、第1始動口検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。

30

【0209】

次に、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。具体的には、第2始動口検出スイッチ47aから検出信号が入力されたか、すなわち、遊技球が第2始動口47に入賞したか否かを判定して、払出装置95から賞球を払い出すための処理を行うと共に、特図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。次に、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。具体的には、ゲート検出スイッチ44aから検出信号が入力されたか、つまり、遊技球が普図ゲート44を通過したか否かを判定して、普図判定情報を取得して記憶するための処理を行う。本処理を終了すると今回の入力制御処理を終了する。

40

【0210】

（主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理）

第1始動口検出スイッチ入力処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップS230-1～ステップS230-10を実行する処理である。

【0211】

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

50

らの検出信号を入力した場合には、ステップ S 2 3 0 - 2 に処理を移し、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a からの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【 0 2 1 2 】

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

【 0 2 1 3 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 4 において、第 1 保留数（U 1）が 4 未満であるか否かを判定する。第 1 保留数（U 1）が 4 未満である場合には、ステップ S 2 3 0 - 5 に処理を移し、第 1 保留数（U 1）が 4 未満でない場合には、今回の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【 0 2 1 4 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 5 において、第 1 保留数（U 1）に「1」を加算して更新（ $U 1 \leftarrow U 1 + 1$ ）する処理を行い、ステップ S 2 3 0 - 6 において、第 1 保留数（U 1）に対応する第 1 特別図柄記憶指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第 1 特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、メイン表示装置 7 0 に第 1 保留数（U 1）に対応する数の第 1 保留アイコンが表示されることになる。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 7 において、第 1 特図判定情報記憶領域の第 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ステップ S 2 3 0 - 3 で取得した特図判定情報を記憶する。

【 0 2 1 5 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 8 において、現在が非時短状態（通常遊技状態）中であるか否かを判定する。非時短状態中である場合には、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報の先読み処理を行うものとしてステップ S 2 3 0 - 9 に処理を移し、非時短状態中でない場合には、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報の先読み処理を行わないものとして今回の第 1 始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【 0 2 1 6 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 9 において、第 1 先読み処理（事前判定処理）を行う。この第 1 先読み処理では、図 1 0 に示す事前判定テーブルを参照し、今回取得した特図判定情報を第 1 特別図柄の変動表示が行われる前に事前判定し、該事前判定の結果（特図予定変動パターン）を演出制御基板 1 3 0 に通知するための第 1 先読み指定コマンドを生成する処理を行う。この「第 1 先読み指定コマンド」は、特図予定変動パターンを特定可能な情報であるため、演出制御基板 1 3 0 では、第 1 先読み指定コマンドによって特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類についても特定可能となる。

【 0 2 1 7 】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 3 0 - 1 0 において、上記ステップ S 2 3 0 - 9 で生成された第 1 先読み指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。

【 0 2 1 8 】

これにより、第 1 先読み指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、第 1 先読み指定コマンドに対応する第 1 特別図柄の変動表示が開始される前から、1 又は複数の変動表示に亘っ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（先読み連続演出、アイコン変化演出）が実行されることになる。なお、第 2 始動口検出スイッチ入力処理についても、第 1 始動口検出スイッチ入力処理と同様の処理が行われるため、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、3 個賞球カウンタ、第 1 保留数（U 1）、第 1 特図判定情報保留記憶領域

10

20

30

40

50

、非時短状態、第1先読み処理、第1先読み指定コマンドの部分で、第2始動口検出スイッチ47a、2個賞球カウンタ、第2保留数(U2)、第2特図判定情報保留記憶領域、時短状態、第2先読み処理、第2先読み指定コマンドに読み替えればよい。

【0219】

なお、本実施形態では、第1保留数(U1)の上限値が「4」となっているが、これよりも多くてもよいし、少なくてもよい。また、第2保留数の上限値と比較して第2保留数の上限値を少なくしてもよい。さらに、第1特図判定情報記憶領域の第0記憶部にだけ特図判定情報が記憶されるようにすることで第1保留情報を記憶しないようにしてもよい。また、本実施形態では、第2保留数(U2)の上限値が「4」となっているが、これよりも多くてもよいし、少なくてもよい。また、第1保留数の上限値と比較して第2保留数の上限値を少なくしてもよい。さらに、第2特図判定情報記憶領域の第0記憶部にだけ特図判定情報が記憶されるようにすることで第2保留記憶をなくしてもよい。

10

【0220】

(主制御基板の特図特電制御処理)

特図特電制御処理(遊技用プログラム)は、以下に説明するようなステップS301～ステップS350を実行する処理である。

【0221】

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の値をロードし、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、分岐先アドレスに対応する処理を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。

20

【0222】

具体的には、特図特電処理データ=0であれば、保留記憶(特図判定情報)の判定結果に基づいて特別図柄の変動表示を開始させて変動時間をセットし、開始時コマンド(特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御基板130に送信するための処理や特図特電処理データを「1」に変更する処理等を行うための特別図柄記憶判定処理(ステップS310)を実行する。なお、特別図柄記憶判定処理の詳細は後述する。

【0223】

特図特電処理データ=1であれば、変動時間の経過によって特別図柄の変動表示を停止させて停止時間(例えば0.5秒)をセットし、停止時コマンド(図柄確定コマンド)を演出制御基板130に送信するための処理や特図特電処理データを「2」に変更する処理等を行うための特別図柄変動処理(ステップS320)を実行する。

30

【0224】

特図特電処理データ=2であれば、特別図柄の停止時間(0.5秒)の経過によって、ハズレ特別図柄ならば特図特電処理データを「0」に変更し、大当たり特別図柄ならば大当たり遊技のオープニング時間をセットし、オープニング指定コマンドを演出制御基板130に送信するための処理や特図特電処理データを「3」に変更するための特別図柄停止処理(ステップS330)を実行する。

【0225】

特図特電処理データ=3であれば、大当たり遊技のオープニング時間の経過によってラウンド遊技を開始させてラウンド指定コマンドを演出制御基板130に送信するための処理や最終のラウンド遊技の終了に基づき大当たり遊技のエンディング時間をセットしてエンディング指定コマンドを演出制御基板130に送信するための処理や特図特電処理データを「4」に変更する処理等を行うための大当たり遊技処理(ステップS340)を実行する。

40

【0226】

特図特電処理データ=4であれば、エンディング時間の経過によって大当たり遊技を終了するための処理や大当たり終了後の遊技状態(低確時短遊技状態、高確時短遊技状態、高確率回数、時短回数)を設定するための処理や特図特電処理データを「0」に変更する処

50

理等を行うための大当たり遊技終了処理（ステップ S 3 5 0）を実行する。

【0227】

（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

特別図柄記憶判定処理（遊技用プログラム）は、以下に説明するようなステップ S 3 1 0 - 1 ~ ステップ S 3 1 9 - 3 を実行する処理である。

【0228】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 1 において、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。特別図柄の変動表示中である場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でない場合には、ステップ S 3 1 0 - 2 に処理を移す。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 2 において、第 2 保留数（U 2）が 1 以上であるか否かを判定する。第 2 保留数（U 2）が 1 以上である場合には、ステップ S 3 1 0 - 3 に処理を移し、第 2 保留数（U 2）が 1 以上でない場合には、ステップ S 3 1 0 - 4 に処理を移す。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 3 において、第 2 保留数（U 2）を「1」減算して更新し、ステップ S 3 1 0 - 6 において、減算後の第 2 保留数（U 2）に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、メイン表示装置 7 0 に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。

10

【0229】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 7 において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップ S 3 1 0 - 8 において、第 2 特図判定情報記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第 1 記憶部 ~ 第 4 記憶部に記憶されている特図判定情報を 1 つ前の記憶部にシフトさせる。例えば、第 2 特図判定情報保留記憶領域の第 4 記憶部に記憶されている特図判定情報は、第 2 特図判定情報保留記憶領域の第 3 記憶部にシフトされる。また、第 2 特図判定情報保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第 0 記憶部にシフトされ、第 0 記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。

20

【0230】

一方、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 4 において、第 1 保留数（U 1）が 1 以上であるか否かを判定する。第 1 保留数（U 1）が 1 以上である場合には、ステップ S 3 1 0 - 5 に処理を移し、第 1 保留数（U 1）が 1 以上でない場合には、ステップ S 3 1 9 - 1 に処理を移す。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 5 において、第 1 保留数（U 1）を「1」減算して更新し、ステップ S 3 1 0 - 6 において、減算後の第 1 保留数（U 1）に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、メイン表示装置 7 0 に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。

30

【0231】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 0 - 7 において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップ S 3 1 0 - 8 において、第 1 特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第 1 記憶部 ~ 第 4 記憶部に記憶されている特図判定情報を 1 つ前の記憶部にシフトさせる。例えば、第 1 特別図柄保留記憶領域の第 4 記憶部に記憶されている特図判定情報は、第 1 特別図柄保留記憶領域の第 3 記憶部にシフトされる。また、第 1 特別図柄保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第 0 記憶部にシフトされ、第 0 記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。なお、ステップ S 3 1 0 - 8 における特図判定情報のシフト処理にともなって、減算後の第 1 保留数（U 1）及び第 2 保留数（U 2）を示す特別図柄保留表示データをメイン RAM 1 1 0 c の所定の領域にセットする。これにより、第 1 特別図

40

50

柄保留表示器 6 3 及び第 2 特別図柄保留表示器 6 4 の表示内容が更新されることになる。

【0232】

また、本実施形態では、ステップ S 3 1 0 - 2 ~ S 3 1 0 - 8 において第 2 特図判定情報保留記憶領域を第 1 特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト（第 2 保留数を第 1 保留数よりも優先して減算）させることにしたが、遊技球が始動口に入球した順序で、第 1 特図判定情報保留記憶領域または第 2 特図判定情報保留記憶領域をシフト（第 1 保留数と第 2 保留数を入賞順で減算）させてもよいし、第 1 特図判定情報保留記憶領域を第 2 特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト（第 1 保留数を第 2 保留数よりも優先して減算）させてもよい。

【0233】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 1 において、大当たり判定処理を行う。具体的には、特図判定情報実行記憶領域である第 0 記憶部に記憶された特図判定情報（大当たり判定用乱数値）を大当たり判定テーブルに照合して、大当たりであるか否かを判定する。また、特図判定情報実行記憶領域である第 0 記憶部に記憶された特図判定情報（特別図柄判定用乱数値）を特別図柄判定テーブルに照合して、停止させる特別図柄の種類を決定する処理を行う。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 2 において、大当たり判定処理において決定された特別図柄の種類に対応する特別図柄指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、変動演出の結果として停止表示される演出図柄 7 0 a を決定するための処理が行われることになる。

【0234】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 3 において、特図変動パターン判定処理を行う。具体的には、特図判定情報実行記憶領域である第 0 記憶部に記憶された特図判定情報を特図変動パターン判定テーブルに照合して、特別図柄の変動パターンである特図変動パターン（変動時間）を決定する処理を行う。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 4 において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特図変動パターン指定コマンドをメイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、特別図柄の変動表示中に行われる変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するための処理が行われることになる。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 5 において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特別図柄の変動時間（カウンタ値）をメイン RAM 1 1 0 c の所定の領域にセットし、ステップ S 3 1 6 において、特別図柄の変動表示を開始する。これにより、上記ステップ S 7 0 0 のデータ作成処理で特別図柄の変動表示を実行するための LED の点灯データが作成され、作成された点灯データが上記ステップ S 8 0 0 の出力制御処理で出力されることで第 1 特別図柄表示器 6 0 又は第 2 特別図柄表示器 6 1 において特別図柄の変動表示が行われることになる。

【0235】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 7 において、客待ち状態を終了するための客待ち状態フラグをクリアし、ステップ S 3 1 8 において、特図特電処理データに「1」をセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0236】

次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 9 - 1 において、メイン RAM 1 1 0 c に客待ち状態であることを示す客待ち状態フラグがセットされているか否かを判定する。客待ち状態フラグがセットされている場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち状態フラグがセットされていない場合には、ステップ S 3 1 9 - 2 に処理を移す。なお、客待ち状態とは、特別図柄の変動表示及び特別遊技（大当たり遊技）が実行されていない状態のことをいうが、普通図柄の変動表示及び補助遊技が実行されていないことを要件に含めてもよい。次に、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 1 9 - 2 において、メイン RAM 1 1 0 c の所定の領域に客待ち状態フラグをセットし、ステップ S 3 1 9 -

3において、客待ち状態であることを示す客待ち状態指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。これにより、客待ち状態指定コマンドが演出制御基板130に送信され、遊技者に対して遊技を促すための客待ちデモ演出を実行するための処理が行われることになる。

【0237】

(主制御基板の性能表示データ設定処理)

性能表示データ設定処理(遊技用プログラム)は、以下に説明するようなステップS850-1～ステップS850-16を実行する処理である。

【0238】

まず、メインCPU110aは、ステップS850-1において、情報表示器113に表示される性能情報(通常ベース値)を切り替えるか否かを判定するためにメインRAM110cの情報用RWM領域にセーブされている表示切替時間カウンタが表示切替値「0」であるか否かを判定する。表示切替値「0」である場合には、情報表示器113に表示される性能情報(通常ベース値)を切り替えるものとしてステップS850-2に処理を移し、表示切替値「0」でない場合には、情報表示器113に表示される性能情報を切り替えないものとしてステップS850-6に処理を移す。なお、遊技機1への電源投入後に本処理が最初に行われる場合には、表示切替時間カウンタの値が表示切替値である「0」となっている。

【0239】

次に、メインCPU110aは、ステップS850-2において、情報用RWM領域に情報表示器113の点灯確認が済んでいるか否かを判定するための点灯確認済フラグがセーブされているか否かを判定する。点灯確認済フラグがセーブされている場合には、情報表示器113に通常ベース値を表示するものとしてステップS850-4に処理を移し、点灯確認済フラグがセーブされていない場合には、情報表示器113の点灯確認を行うものとしてステップS850-3に処理を移す。なお、遊技機1への電源投入後に本処理が最初に行われる場合には、点灯確認済フラグがセーブされていない状態となっている。次に、メインCPU110aは、ステップS850-3において、情報表示器113を構成している4つの7セグメント表示器(113a～113d)の全てのセグメント(デシマルポイントを含む)を点灯させるための点灯確認用の表示データを決定する。

【0240】

次に、メインCPU110aは、ステップS850-4において、メインRAM110cの情報用RWM領域に設けられたベース記憶領域からデータ選択カウンタ値に応じた(情報表示器113に表示するための)通常ベース値を取得する。具体的には、データ選択カウンタ値が「0」であれば、ベース記憶領域の第1領域にセーブしてある通常ベース値を取得し、データ選択カウンタ値が「1」であれば、ベース記憶領域の第2領域にセーブしてある通常ベース値を取得し、データ選択カウンタ値が「2」であれば、ベース記憶領域の第3領域にセーブしてある通常ベース値を取得し、データ選択カウンタ値が「3」であれば、ベース記憶領域の第4領域にセーブしてある通常ベース値を取得する。次に、メインCPU110aは、ステップS850-5において、図示しない表示データ決定テーブルを参照して、区間カウンタ値、通常中アウト数カウンタが示す通常中アウト数、及び、取得した通常ベース値に基づいて、情報表示器113に表示させる通常ベース値の表示データを決定する。

【0241】

次に、メインCPU110aは、ステップS850-6において、決定した表示データを情報表示器113の表示情報として情報用RWM領域の出力データ領域にセットする。これにより、上述したステップS880の出力制御処理で情報用RWM領域の出力データ領域にセットされた表示データが参照され、該表示データに応じた通常ベース値(性能情報)が情報表示器113に表示されることになる。なお、各遊技区間における情報表示器113の表示情報については後述する。

【0242】

10

20

30

40

50

次に、メインCPU110aは、ステップS850-7において、上述した表示切替時間カウンタに1を加算し、ステップS850-8において、表示切替時間カウンタが上限値（例えば5秒）よりも大きいか否かを判定する。上限値よりも大きくない場合には、情報表示器113の表示を切り替える時間が経過していないものとして、ステップS850-15に処理を移し、上限値よりも大きい場合には、情報表示器113に表示される性能情報を切り替える時間が経過したものとして、ステップS850-9において、表示切替時間カウンタを0クリア（初期化）する。

【0243】

次に、メインCPU110aは、ステップS850-10において、メインRAM110cの情報用RWM領域に上述した点灯確認済フラグがあるか否かを判定する。点灯確認済フラグがある場合には、ステップS850-12に処理を移し、点灯確認済フラグがない場合には、ステップS850-11において、メインRAM110cの情報用RWM領域に点灯確認済フラグをセーブする。

10

【0244】

次に、メインCPU110aは、ステップS850-12において、上述したデータ選択カウンタに1を加算し、ステップS850-13において、データ選択カウンタが上限値（例えば3）よりも大きいか否かを判定する。上限値よりも大きくない場合には、ステップS850-15に処理を移し、上限値よりも大きい場合には、ステップS850-14において、データ選択カウンタを0クリア（初期化）する。

【0245】

20

次に、メインCPU110aは、ステップS850-15において、上述した遊技球計数処理でメインRAM110cの情報用RWM領域に退避したレジスタを復帰し、ステップS850-16において、上述した遊技球計数処理でメインRAM110cの情報用RWM領域に退避した遊技用スタックポインタを復帰し、今回の性能表示データ設定処理を終了する。

【0246】

このように、遊技機1の電源ON後であって性能情報（通常ベース値）を表示する前に、情報表示器113の4つの7セグメント表示器の全てのセグメントが点灯する（点灯確認が行われる）ため、情報表示器113が故障していないかや、どのセグメントが故障しているか等の確認を行うことが可能となる。また、表示切替時間（5秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の3つの遊技区間からなる4つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されるため、直近の4つの遊技区間における性能情報（通常ベース値）を比較することができ、遊技機の実性能の確認や不正行為が行われた可能性を把握することが可能となる。

30

【0247】

（各遊技区間における情報表示器の表示情報）

図9を用いて、次に、各遊技区間における情報表示器113の表示情報について説明する。図9の表示情報の表には、区間カウンタ値（遊技区間の種類）と、通常中アウト数と、データ選択カウンタ値と、情報表示器113の表示内容とが対応付けられている。

【0248】

40

情報表示器113の識別セグに表示される識別情報としては、現在の遊技区間の通常ベース値であることを示す「b1.」、1回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「b1.」、2回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「b2.」、及び、3回前の遊技区間の通常ベース値であることを示す「b3.」がある。

【0249】

情報表示器113の数値セグに表示される数値情報としては、算出された通常ベース値がないことを示す「-」、通常ベース値が「0」又は通常中アウト数が「0」であることを示す「00」、通常中アウト数が「1」以上であって通常ベース値が「1」～「99」であることをそれぞれ示す「01」～「99」、及び、通常ベース値が「100」以上であることを示す「99.」がある。なお、通常ベース値が「10」未満の場合には、数値

50

情報の十の位が必ず「0」となって2桁で表示されるようになっている。そして、数値セグに表示される数値情報については、遊技区間や通常中アウト数に拘らず表示態様が変わらない（点灯表示される）が、識別セグに表示される識別情報については、遊技区間や通常中アウト数等（算出された通常ベース値の有無や算出された通常ベース値の信憑性のある無）によって表示態様が変わる（点滅表示又は点灯表示される）ようになっている。

【0250】

具体的には、第1～第4遊技区間では、算出された通常ベース値がない遊技区間の識別情報を表示する場合には、識別情報が点滅表示されることになる。また、第2遊技区間以降の遊技区間では、現在の遊技区間の識別情報（「b L .」）を表示する場合には、算出された通常ベース値の信憑性が低い期間（通常中アウト数が0～5999個）だと、識別情報が点滅表示されることになる。それ以外の場合には、識別情報が点灯表示される。

10

【0251】

ここで、情報表示器113の表示について一例を示すと、区間カウンタ値が「1」であって、通常中アウト数が0～5999個の範囲内であって、データ選択カウンタ値が「0」であって、ベース記憶領域の第1領域に記憶された通常ベース値が「35」の場合、情報表示器113の識別セグには、「b L .」が点滅表示され、数値セグには「35」が点灯表示されることになる。

【0252】

このように、通常ベース値が「99」以下の場合には、数値セグに「00」～「99」という7セグメント表示器のデシマルポイントDPを用いていない性能情報が表示される一方、通常ベース値が「100」以上の場合には、数値セグに「99 .」という7セグメント表示器のデシマルポイントDPを用いた性能情報が表示されるため、異常な通常ベース値であること把握し易くなる。また、通常ベース値が「10」未満の場合には、数値セグの十の位に必ず「0」が表示されて2桁（例えば「01」等）で表示されるため、数値セグとしての2つの7セグメント表示器を有効に使用して分かり易い表示とすることが可能となる。

20

【0253】

また、現在の遊技区間の通常ベース値を表示する場合であって、現在の遊技区間の通常中アウト数が通常ベース値を算出するために十分な数量に達していない0～5999個である場合には、識別セグに表示される識別情報「b L .」が点滅表示されるため、現在表示されている通常ベース値が信憑性の低い情報であることを把握し易くなる。また、算出された通常ベース値がない場合には、数値セグに数値ではない「—」が表示されるため、識別セグに表示される識別情報に対応する遊技区間では通常ベース値が算出されていないことが把握し易くなる。

30

【0254】

なお、遊技球計数処理、性能情報算出処理、及び、性能表示データ設定処理を情報用プログラムとして実行するのではなく、何れか1つ又は2つを遊技用プログラムとして実行する（例えば、遊技球計数処理を各種スイッチ類からの信号入力の有無を監視している入力制御処理内で実行する）一方、残りを情報用プログラムとして実行するようにしてもよい。また、情報表示器113に性能情報を表示するための表示データを出力する処理を、遊技用プログラムである出力制御処理において実行するのではなく、性能用プログラムで実行するようにしてもよい。また、アウト球検出スイッチ39aによって、一般入賞口43、第1始動口45、第2始動口47、第1大入賞口50及び第2大入賞口56に入賞した遊技球、及び、アウト口39に流入した遊技球からなるアウト球を検出するのではなく、アウト球検出スイッチ39aによってアウト口に流入した遊技球のみを検出するようにしてもよい。その場合には、アウト球検出スイッチ39a、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、第1大入賞口検出スイッチ50a、第2大入賞口検出スイッチ56aで遊技球を検出する毎にアウト数（総アウト数、通常中アウト数）を1ずつ加算するとよい。

40

【0255】

50

図 10 を用いて、次に、遊技機 1 における遊技の進行に応じて演出制御基板 130 で実行される種々の処理について説明する。図 10 は、演出制御基板 130 で実行される種々の処理を示した説明図である。図 10 に示すように、演出制御部 130 m は、「メイン処理」、「タイマ割込処理」、「コマンド解析処理」、「アイコン変化演出決定処理」、「先読み連続演出決定処理」、「大当たり予告演出決定処理」を実行し、統括制御部 141 は、「メイン処理」を実行し、ランプ制御部 150 は、「役物初期処理」、「原点復帰処理」、「初期動作処理」を実行する。

【0256】

（演出制御部のメイン処理）

演出制御部 130 m のメイン処理は、以下に説明するようなステップ E1 ～ステップ E7 を実行する処理である。

【0257】

まず、サブ CPU 130 a は、ステップ E1 において、全割込を禁止し、ステップ E2 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 E3 において、サブ RAM 130 c の RWM 領域へのアクセスを許可する。次に、サブ CPU 130 a は、ステップ E4 において、サブ RAM 130 c の全 RWM 領域（ワーク領域、スタック領域、未使用領域）を初期化（0 クリア）し、ステップ E5 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 E6 において、全割込を許可する。次に、サブ CPU 130 a は、ステップ E7 において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブ RAM 130 c の RWM 領域に記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、ステップ E7 の処理を繰り返し行う。

【0258】

（演出制御部のタイマ割込処理）

演出制御部 130 m のタイマ割込処理は、演出制御部 130 m に設けられたリセット用クロックパルス発生回路から所定の周期（4 ミリ秒）毎にクロックパルスが入力されることで実行されるものであり、以下に説明するようなステップ E100 ～ステップ E900 を実行する処理である。

【0259】

まず、サブ CPU 130 a は、ステップ E100 において、レジスタに格納されている情報をサブ RAM 130 c の RWM 領域のスタック領域に退避させ、ステップ E200 において、タイマ更新処理を行う。具体的には、演出の実行に必要な各種タイマカウンタを更新する処理を行う。

【0260】

次に、サブ CPU 130 a は、ステップ E300 において、コマンド解析処理を行う。具体的には、サブ RAM 130 c の RWM 領域の受信バッファに格納されている（主制御基板 110 や払出制御部 121 から送信された）コマンドを解析する処理を行う。なお、コマンド解析処理の詳細は後述する。

【0261】

次に、サブ CPU 130 a は、ステップ E400 において、客待ち制御処理を行う。具体的には、特別図柄の変動表示や特別遊技（大当たり遊技）が実行されていない客待ち状態において客待ち時間（例えば 60 秒）が経過したか否かの判定を行い、客待ち時間が経過したことに基づいて遊技者の遊技意欲を掻き立てるための客待ち演出を実行するための処理を行う。次に、サブ CPU 130 a は、ステップ E500 において、大当たり予告演出実行処理を行う。具体的には、後述する大当たり予告演出決定処理でサブ RAM 130 c にセットされた大当たり予告演出の実行情報に基づいて大当たり遊技が実行される期待度を示唆する（大当たり遊技が実行されることを期待させる）大当たり予告演出を実行するための処理を行う。次に、サブ CPU 130 a は、ステップ E600 において、入賞時発光演出実行処理を行う。具体的には、後述する入賞時発光演出決定処理でサブ RAM 130 c にセットされた入賞時発光演出の実行情報に基づいて大当たり遊技が実行される期待度を示唆する（大当たり遊技が実行されることを期待させる）入賞時発光演出を実行する

10

20

30

40

50

ための処理を行う。

【0262】

次に、サブCPU130aは、ステップE700において、演出モード更新処理を行う。具体的には、音声出力装置9、メイン表示装置70、サブ表示装置71等における演出要素（背景画像、演出画像、演出音等）が規定される演出モード（演出ステージ）の更新条件（遊技状態の変化、モード更新抽選の当選、結果がハズレとなるSP／SPSPリーチ演出の実行等）が成立したか否かを判定し、更新条件が成立した場合に演出モードを複数の演出モードの何れかに更新するための処理を行う。ここで、「演出モード」は、通常遊技状態（低確非時短遊技状態）において設定される演出モードA～Cと、確変遊技状態（高確時短遊技状態）において設定される演出モードD～Eと、時短遊技状態（低確時短遊技状態）において設定される演出モードFが設けられている。なお、電源ON時において通常遊技状態に制御される場合（例えば、設定変更後、RWMクリア後、設定確認後等）に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードAとなっており、電源ON時において確変遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードDとなっており、電源ON時において時短遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードFとなっている。

10

【0263】

次に、サブCPU130aは、ステップE800において、出力制御処理を行う。具体的には、サブRAM130cの送信バッファにセットされている各種コマンドを統括制御部141やランプ制御部150に送信するための処理を行う。次に、サブCPU130aは、ステップE900において、上述したステップE100でサブRAM130cのRWM領域に退避したレジスタを復帰し、今回のタイマ割込処理を終了する。

20

【0264】

（演出制御部のコマンド解析処理）

演出制御部130mのコマンド解析処理は、以下に説明するようなステップE301～ステップE328を実行する処理である。

【0265】

まず、サブCPU130aは、ステップE301において、サブRAM130cの受信バッファを参照して、コマンドを受信したか否かを判定する。コマンドを受信した場合には、ステップE302に処理を移し、コマンドを受信していない場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。

30

【0266】

次に、サブCPU130aは、ステップE302において、受信したコマンドが設定変更指定コマンドであるか否かを判定する。設定変更指定コマンドである場合には、ステップE303に処理を移し、設定変更指定コマンドでない場合には、ステップE304に処理を移す。次に、サブCPU130aは、ステップE303において、設定変更報知処理を行う。具体的には、上述した設定変更報知を開始させるための報知指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、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。

40

【0267】

次に、サブCPU130aは、ステップE304において、受信したコマンドが設定確認指定コマンドであるか否かを判定する。設定確認指定コマンドである場合には、ステップE305に処理を移し、設定確認指定コマンドでない場合には、ステップE306に処理を移す。次に、サブCPU130aは、ステップE305において、設定確認報知処理を行う。具体的には、上述した設定確認報知を開始させるための報知指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、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。

【0268】

50

次に、サブCPU130aは、ステップE306において、受信したコマンドが電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドであるか否かを判定する。電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドである場合には、ステップE307に処理を移し、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドでない場合には、ステップE308に処理を移す。次に、サブCPU130aは、ステップE307において、電源ON報知処理を行う。具体的には、受信したコマンドが電源投入指定コマンドである場合には、上述した電源投入報知を実行するための報知指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットし、受信したコマンドが電源復旧指定コマンドである場合には、上述した電源復旧報知を実行するための報知指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、電源投入報知又は電源復旧報知を実行するための処理、及び、第1可動演出装置73（第1可動部材73a、第2可動部材73b）、第2可動演出装置75、サブ表示装置71を所定の態様で動作させる初期動作や盤用照明装置74を所定の態様で発光させる初期発光等を実行するための処理が行われることになる。

10

【0269】

次に、サブCPU130aは、ステップE308において、受信したコマンドがエラー系指定コマンドであるか否かを判定する。エラー系指定コマンドである場合には、ステップE309に処理を移し、エラー系指定コマンドでない場合には、ステップE310に処理を移す。ここで、「エラー系指定コマンド」には、復帰不可能エラー指定コマンド、不正入賞エラー指定コマンド、異常入賞エラー指定コマンド、磁気エラー指定コマンド、電波エラー指定コマンド、扉開放エラー開始指定コマンド、扉開放エラー終了指定コマンド、操作エラー指定コマンド、皿満杯エラー指定コマンド、払出異常指定コマンド等が含まれる。なお、各エラーの優先順位は、払出異常＝皿満杯エラー＜操作エラー＜扉開放エラー＜電波エラー＝磁気エラー＜異常入賞エラー＝不正入賞エラー＜復帰不可能エラーの順となっている。

20

【0270】

次に、サブCPU130aは、ステップE309において、エラー報知処理を行う。具体的には、受信したエラー指定コマンドの種類に応じたエラー報知（復帰不可能エラー報知、不正入賞エラー報知、異常入賞エラー報知、磁気エラー報知、電波エラー報知、扉開放エラー報知、操作エラー報知、皿満杯エラー報知、払出異常報知等）を実行するため報知指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、報知指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、各種の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。なお、各種エラー報知では、エラー音の出力、ランプのエラー発光、及び、エラー画像の表示の少なくとも一つを用いて行われる。具体的には、皿満杯エラー報知では、ランプのエラー発光がなく、払出異常報知では、エラー音の出力がないが、その他のエラー報知では、エラー音の出力、ランプのエラー発光、及び、エラー画像の表示の全てが行われるようになっている。

30

【0271】

次に、サブCPU130aは、ステップE310において、受信したコマンドが遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。遊技状態指定コマンドである場合には、ステップE311に処理を移し、遊技状態指定コマンドでない場合には、ステップE312に処理を移す。次に、サブCPU130aは、ステップE311において、遊技状態設定処理を行う。具体的には、サブRAM130cに記憶されている遊技状態を遊技状態指定コマンドに応じた遊技状態に更新する処理を行う。

40

【0272】

次に、サブCPU130aは、ステップE312において、受信したコマンドが特別図柄記憶指定コマンドであるか否かを判定する。特別図柄記憶指定コマンドである場合には、ステップE313に処理を移し、特別図柄記憶指定コマンドでない場合には、ステップE314に処理を移す。次に、サブCPU130aは、ステップE313において、保留数更新処理を行う。具体的には、サブRAM130cに記憶されている特図保留数を更新し

50

てメイン表示装置 70 に表示される保留アイコンを増加又は減少させるための演出指示コマンドをサブ RAM 130c の送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部 140 及びランプ制御部 150 に送信され、メイン表示装置 70 に表示される保留アイコンを増加又は減少させるための処理が行われることになる。

【0273】

次に、サブ CPU 130a は、ステップ E314 において、受信したコマンドが先読み指定コマンドであるか否かを判定する。先読み指定コマンドである場合には、受信した先読み指定コマンド（特図予定変動パターン）をサブ RAM 130c の後述する先読み記憶領域にセットしてからステップ E315 に処理を移し、先読み指定コマンドでない場合には、ステップ E318 に処理を移す。

10

【0274】

ここで、「先読み記憶領域」は、第 1 先読み指定コマンドに基づく先読み情報（特図予定変動パターン等）を順次記憶するための第 1 先読み記憶部と、第 2 先読み指定コマンドに基づく保留情報を順次記憶するための第 2 先読み記憶部と、実行中の変動表示（変動演出）に対応する先読み情報を記憶するための当該記憶部（第 0 記憶部）とに分かれており、第 1 先読み記憶部及び第 2 先読み記憶部は、それぞれ第 1～第 4 記憶部に分かれている。第 1 先読み記憶部の第 1～第 4 記憶部は、上述した第 1 特図判定情報保留記憶領域の第 1～第 4 記憶部にそれぞれ対応しており、第 1 先読み指定コマンドを受信すると第 1 保留数に対応する記憶部に先読み情報が記憶される。各記憶部に記憶された先読み情報は、第 1 特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される毎に 1 つ番号が若い記憶部に移動（シフト）するようになっている。第 2 先読み記憶部の第 1～第 4 記憶部は、上述した第 2 特図判定情報保留記憶領域の第 1～第 4 記憶部にそれぞれ対応しており、第 2 先読み指定コマンドを受信すると第 2 保留数に対応する記憶部に先読み情報が記憶される。各記憶部に記憶された先読み情報は、第 2 特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される毎に 1 つ番号が若い記憶部に移動（シフト）するようになっている。当該記憶部（第 0 記憶部）は、上述した特図判定情報実行記憶領域に対応しており、第 1 特別図柄の変動表示が実行される場合に、第 1 先読み記憶部の第 1 記憶部から移動（シフト）してくる先読み情報が記憶され、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合に、第 2 先読み部の第 1 記憶部から移動（シフト）してくる先読み情報が記憶される。

20

【0275】

次に、サブ CPU 130a は、ステップ E315 において、アイコン変化演出決定処理を行う。具体的には、メイン表示装置 70 に表示される保留アイコンや当該アイコンを通常表示態様（通常アイコン）とは異なる特別表示態様（特別アイコン）で表示することで特別遊技が実行される期待度（可能性）を示唆するアイコン変化演出を実行するか否かや、実行するアイコン変化演出の演出態様等を決定するための処理を行う。なお、アイコン変化演出決定処理の詳細は後述する。

30

【0276】

次に、サブ CPU 130a は、ステップ E316-A において、入賞時発光演出決定処理を行う。具体的には、始動口への遊技球の入賞時に枠用照明装置 10 のうちのガラス枠 4 の上部中央にあるトップランプ 10b を通常発光態様とは異なる特別発光態様で発光させることで特別遊技が実行される期待度を示唆する入賞時発光演出を実行するか否かや、実行する入賞時発光演出の演出態様などを決定するための処理を行う。次に、サブ CPU 130a は、ステップ E316-B において、入賞時振動演出決定処理を行う。具体的には、始動口への遊技球の入賞時にボタン駆動装置 17b を所定時間（例えば、約 1 秒）駆動させることで特別遊技が実行される期待度を示唆する入賞時振動演出を実行するか否かを決定するための処理を行う。

40

【0277】

次に、サブ CPU 130a は、ステップ E317 において、先読み連続演出決定処理を行う。具体的には、1 又は複数の特別図柄の変動表示（変動演出）にわたって所定の演出を実行することで大当たり遊技が実行されることを期待させる（大当たり遊技が実行される

50

可能性を示唆する) 先読み連続演出を実行するか否かや、実行する先読み連続演出の種類を決定し、先読み連続演出を実行するため演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、先読み連続演出を実行するための処理が行われることになる。なお、先読み連続演出決定処理の詳細は後述する。

【0278】

サブCPU130aは、ステップE318において、受信したコマンドが特別図柄指定コマンドであるか否かを判定する。特別図柄指定コマンドである場合には、ステップE319に処理を移し、特別図柄指定コマンドでない場合には、ステップE320に処理を移す。次に、サブCPU130aは、ステップE319において、図柄データ決定処理を行う。具体的には、変動演出の結果としてメイン表示装置70に停止表示させる演出図柄、すなわち、所定の有効ライン上に停止される演出図柄の配列(組み合わせ)等を決定する処理を行う。

10

【0279】

次に、サブCPU130aは、ステップE320において、受信したコマンドが特図変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。特図変動パターン指定コマンドである場合には、ステップE321に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドでない場合には、ステップE325に処理を移す。次に、サブCPU130aは、ステップE321において、変動演出パターン判定処理を行う。具体的には、受信した特図変動パターン指定コマンドの内容に基づいて、メイン表示装置70を含む演出装置で実行される変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定し、変動演出パターンを示す演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、変動演出を実行するための処理が行われることになる。

20

【0280】

次に、サブCPU130aは、ステップE322において、大当たり予告演出決定処理を行う。具体的には、ステップE321で決定された変動演出パターンに基づいて、特別遊技が実行される期待度を示唆する(大当たり遊技が実行されることを期待させる)大当たり予告演出を実行するか否かや、実行する大当たり予告演出の演出態様(パターン)を決定し、大当たり予告演出の実行情報をサブRAM130cの所定領域にセットする処理を行う。なお、大当たり予告演出決定処理の詳細は後述する。

30

【0281】

次に、サブCPU130aは、ステップE323において、アイコン表示態様更新処理を行う。具体的には、ステップE315のアイコン変化演出決定処理で決定されたアイコン変化演出を開始したり、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たりするための処理を行う。次に、サブCPU130aは、ステップE324において、先読み連続演出実行処理を行う。具体的には、ステップE317の先読み連続演出決定処理で決定された先読み連続演出を開始したり、演出態様を変化させたりするための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、先読み連続演出を実行するための処理が行われることになる。

40

【0282】

次に、サブCPU130aは、ステップE325において、受信したコマンドが図柄確定コマンド(停止時コマンド)であるか否かを判定する。図柄確定コマンド(停止時コマンド)である場合には、ステップE326に処理を移し、図柄確定コマンド(停止時コマンド)でない場合には、ステップE327に処理を移す。次に、サブCPU130aは、ステップE326において、演出図柄停止処理を行う。具体的には、仮停止状態となっている演出図柄を停止表示させて変動演出を終了させるための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行う。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、変動演出を終了させるための処理が行

50

われることになる。

【0283】

次に、サブCPU130aは、ステップE327において、受信したコマンドが特別遊技系指定コマンドであるか否かを判定する。特別遊技系指定コマンドである場合には、ステップE328に処理を移し、特別遊技系指定コマンドでない場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。なお、「特別遊技系指定コマンド」には、オープニング指定コマンド、ラウンド指定コマンド、大当たりエンディング指定コマンド等が含まれる。次に、サブCPU130aは、ステップE328において、特別遊技演出決定処理を行う。具体的には、オープニング指定コマンドの場合には、大当たり遊技のオープニング演出を決定してオープニング演出を実行するための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行い、ラウンド指定コマンドの場合には、ラウンド遊技のラウンド演出を決定してラウンド演出を実行するための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行い、エンディング指定コマンドの場合には、大当たり遊技のエンディング演出を決定してエンディング演出を実行するための演出指示コマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットする処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。これにより、演出指示コマンドが表示制御部140及びランプ制御部150に送信され、オープニング演出やラウンド演出やエンディング演出を実行するための処理が行われることになる。

10

【0284】

(演出制御部のアイコン変化演出決定処理)

20

演出制御部130mのアイコン変化演出決定処理は、以下に説明するようなステップE315-1～ステップE315-13を実行する処理である。

【0285】

まず、サブCPU130aは、ステップE315-1において、主制御基板110から受信した先読み指定コマンドを参照し、ステップE315-2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E315-3に処理を移し、アイコン変化演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づくアイコン変化演出を実行しないものとしてステップE315-7に処理を移す。ここで、「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、第1始動口45への入賞に基づく第1先読み指定コマンドを受信した場合には非時短状態（通常遊技状態）であること、第2始動口47への入賞に基づく第2先読み指定コマンドを受信した場合には時短状態（確変遊技状態や時短遊技状態）であること等が挙げられる。

30

【0286】

次に、サブCPU130aは、ステップE315-3において、先行保留（先に受信した先読み指定コマンドに対応する保留記憶）に変化シナリオがあるか否か、つまり、先読み情報記憶領域に変化シナリオがセットされているか否かを判定する。変化シナリオがある場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づくアイコン変化演出を実行しないものとしてステップE315-7に処理を移し、変化シナリオがない場合には、ステップE315-4に処理を移す。

40

【0287】

次に、サブCPU130aは、ステップE315-4において、メイン表示装置70（第1画像表示装置）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E315-5において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブルを選択する。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。次に、サブCPU130aは、ステップE315-6において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、アイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、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。なお、当該処理において、アイコン最終表示態様が決定

50

されると、決定されたアイコン最終表示態様に準じて始動口ランプ 76 の発光色（最終発光色）が決定される。例えば、アイコン最終表示態様が「赤」であれば、始動口ランプ 76 の発光色（最終発光色）も「赤」となる。

【0288】

なお、サブ CPU 130a は、ステップ E315-7 において、アイコン最終表示態様として、通常表示態様である通常アイコン（白アイコン）を決定する。

【0289】

次に、サブ CPU 130a は、ステップ E315-8 において、決定されたアイコン最終表示態様がアイコン変化演出を実行する特別アイコン（青アイコン、赤アイコン、虹アイコンの何れか）であるか否かを判定する。アイコン変化演出を実行する特別アイコンである場合には、ステップ E315-9 に処理を移し、アイコン変化演出を実行する表示態様でない場合には、ステップ E315-12 に処理を移す。次に、サブ CPU 130a は、ステップ E315-9 において、アイコン変化演出の変化シナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブルを選択する。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当該アイコンとなって最後に消滅するまでの表示態様の推移を示すものである。

【0290】

次に、サブ CPU 130a は、ステップ E315-10 において、変化シナリオを決定してサブ RAM 130c 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、変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留記憶数、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。なお、当該処理において、変化シナリオが決定されると、決定された変化シナリオに準じて始動口ランプ 76 の発光色の変化態様が決定される。例えば、「シナリオ 01」が決定された場合は、入賞時に「白」で発光し、1 変動前に「白」で発光し、当該変動に「青」で発光する。次に、サブ CPU 130a は、ステップ E315-11 において、決定された変化シナリオからメイン表示装置 70（第 1 画像表示装置）に最初に表示されるアイコンの表示態様である入賞時アイコンを特定し、この入賞時アイコンのアイコン表示コマンド（および始動口ランプ発光コマンド）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。

【0291】

これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部 140 やランプ制御部 150 に送信され、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メイン表示装置 70（第 1 画像表示装置）に表示されたり、始動口ランプ発光コマンドに対応する表示態様（例えば、青、赤）で始動口ランプ 76 が発光したり、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。

【0292】

サブ CPU 130a は、ステップ E315-12 において、アイコン変化演出が実行されない非変化シナリオを決定してサブ RAM 130c 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。次に、サブ CPU 130a は、ステップ E315-13 において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部 140 やランプ制御部 150 に送信され、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メイン表示装置 70（第 1 画像表示装置）に表示されたり、始動口ランプ発光コマンドに対応する表示態様（例えば、白）で始動口ランプ 76 が発光したり、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。

【0293】

なお、本実施形態のアイコン変化演出決定処理では、先行保留に変化シナリオがない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

10

20

30

40

50

にしたが、先行保留がリーチ演出を行わないものである場合には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は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。また、先行保留に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、先行保留に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。また、先行保留に特定のリーチ演出（S P S Pリーチ演出、全回転リーチ演出）を行うものを含まない場合の方が、所定のリーチ演出（ノーマルリーチ演出等）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）ようにしてもよいし、その逆にしてもよい。

10

【0294】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

図11-1は、上述したステップE315のアイコン変化演出決定処理においてアイコン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である。

【0295】

アイコン最終表示態様決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の種類、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、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おり、参考として先読み指定コマンドに対応する予定変動パターンの演出内容が記載されている。アイコン最終表示態様には、大当たりとなる期待度を示唆しない通常アイコン（演出モード毎に形状が設定される白アイコン）と、大当たりとなる期待度を示唆する特別アイコン（複数の演出モードで共通する形状の青アイコン、赤アイコン、虹アイコン）が設定されている。また、特別アイコンに係る大当たりとなる期待度は、青アイコン<赤アイコン（S Pリーチ以上確定）<虹アイコン（大当たり確定）の順で高くなっている。

20

【0296】

（変化シナリオ決定テーブル）

図11-2は、上述したステップE315のアイコン変化演出決定処理においてアイコン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である。

30

【0297】

変化シナリオ決定テーブルには、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、各変化シナリオの選択率（%）、及び、選択される変化シナリオが対応付けられており、参考として各変化シナリオにおける事前変動、及び、当該変動におけるアイコンの更新態様が記載されている。ここで、「事前変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことである。

40

【0298】

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。

【0299】

50

なお、通常遊技状態（第1特別図柄のアイコン）であるか、特定遊技状態（第2特別図柄のアイコン）であるかに拘らず変化シナリオを決定するようになっているが、例えば、特定遊技状態（第2特別図柄のアイコン）である場合には、事前変動でアイコンが変化する割合よりも当該変動でアイコンが変化する割合が高くなる（例えば、20:80や0:100等）ようにしてもよい。また、通常遊技状態（第1特別図柄のアイコン）である場合よりも、特定遊技状態（第2特別図柄のアイコン）である場合の方が、当該変動でアイコンが変化する割合が高くなるようにしてもよい。

【0300】

（変化パターン決定テーブル）

図11-3は、上述したステップE323のアイコン表示態様更新処理において保留／当該アイコンの変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルである。図11-3（a）は、保留アイコン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り、図11-3（b）～（c）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る。

10

【0301】

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／当該アイコン変化の態様、変動演出パターン、各保留／当該アイコン変化パターンの選択率、及び、選択される保留／当該アイコン変化パターンの種類が対応付けられており、参考として各保留／当該アイコン変化パターンにおける保留／当該アイコンの変化演出発生タイミング及び変化段階が記載されている。

20

【0302】

保留／当該アイコン変化パターンには、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や、メイン表示装置70に表示されるキャラクタAによって保留／当該アイコンが変化する契機となる契機演出が行われて保留／当該アイコンの表示態様が変化するキャラA作用変化パターンと、メイン表示装置70に表示されるキャラクタBによって保留／当該アイコンが変化する契機となる契機演出が行われて保留／当該アイコンの表示態様が変化するキャラB作用変化パターンと、メイン表示装置70に表示されるキャラクタCによって当該アイコンが変化する契機となる契機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C作用変化パターンと、メイン表示装置70に表示されるキャラクタDによって当該アイコンが変化する契機となる契機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D作用変化パターンが設定されている。

30

【0303】

保留アイコンの変化タイミングは、変動演出の進行状態に関連して分類されており、変動演出の最初に実行されるリーチ前演出期間に分類される変動開始時および通常変動中と、リーチ前演出期間の後に実行される可能性があるリーチ演出期間に分類されるノーマルリーチ中およびノーマルリーチ後とがある。なお、保留アイコンの変化態様として、「1UP」とは、例えば、白アイコンが青アイコンに変化したり、青アイコンが赤アイコンに変化したりする等の大当たり期待度が1段階上の表示態様に変化することを意味している。「2UP」とは、例えば、白アイコンが赤アイコンに変化したり、青アイコンが虹アイコンに変化したりする等の大当たり期待度が2段階上の表示態様に変化することを意味している。また、「SP示唆」とは、契機演出を行ったキャラクタによってSPリーチ演出が実行されることを示唆する示唆演出が実行されることを意味している。

40

【0304】

図11-1～図11-3に示すテーブルを用いた演出に係る第1の特徴としては、SPリーチ変動演出よりも大当たり期待度が低いノーマルリーチ変動演出では、このノーマルリーチ変動演出を対象とするアイコン変化演出が実行されない場合よりも、このノーマルリーチ変動演出を対象とするアイコン変化演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。このようにしたことで、先読み演出（ここではアイコン変化演出）が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上

50

させることが可能となる。

【0305】

図11-1～図11-3に示すテーブルを用いた演出に係る第2の特徴としては、大当たり遊技が実行される場合、アイコン変化演出（保留予告）が実行されずにノーマルリーチ変動演出が実行される割合よりも、アイコン変化演出が実行された後にノーマルリーチ変動演出が実行される割合の方が高く、アイコン変化演出が実行された後にノーマルリーチ変動演出が実行される割合よりも、アイコン変化演出が実行された後にSPリーチ演出が実行される割合の方が高く、アイコン変化演出が実行された後にSPSPリーチ演出が実行される割合の方が高くなっており、大当たり遊技が実行されない場合、アイコン変化演出が実行された後にノーマルリーチ変動演出が実行される割合よりも、アイコン変化演出が実行された後にSPリーチ変動演出が実行される割合の方が低く、アイコン変化演出が実行された後にSPリーチ演出が実行される割合よりも、アイコン変化演出が実行された後にSPSPリーチ演出が実行される割合の方が低くなっている点が挙げられる。このようにしたことで、先読み演出（ここではアイコン変化演出）が実行されるか否かに対する遊技者の期待感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。

10

【0306】

図11-1～図11-3に示すテーブルを用いた演出に係る第3の特徴としては、ノーマルリーチ変動演出やSPリーチ変動演出やSPSPリーチ演出が実行される場合、リーチ演出期間よりも、リーチ前演出期間の方が、当該アイコン変化演出が高い割合で実行される（発生し易い）点が挙げられる。このようにしたことで、リーチ演出と当該アイコン変化演出とが互いに阻害しにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、SPリーチ変動演出やSPSPリーチ演出が実行される場合、ノーマルリーチ後（SPリーチ演出中、SPSPリーチ演出中）よりも、ノーマルリーチ中の方が、当該アイコン変化演出が高い割合で実行される（発生し易い）ようになっているが、ノーマルリーチ後には当該アイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

20

【0307】

図11-1～図11-3に示すテーブルを用いた演出に係る第4の特徴としては、ノーマルリーチ変動演出やSPリーチ変動演出やSPSPリーチ演出が実行される場合、リーチ演出期間よりも、リーチ前演出期間の方が、保留アイコン変化演出が高い割合で実行される（発生し易い）点が挙げられる。このようにしたことで、リーチ演出と保留アイコン変化演出とが互いに阻害しにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、SPリーチ変動演出やSPSPリーチ演出が実行される場合、ノーマルリーチ後（SPリーチ演出中、SPSPリーチ演出中）よりも、ノーマルリーチ中の方が、当該アイコン変化演出が高い割合で実行される（発生し易い）ようになっているが、ノーマルリーチ後には当該アイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

30

【0308】

図11-1～図11-3に示すテーブルを用いた演出に係る第5の特徴としては、保留アイコンが変化することを示唆する示唆演出（保留アイコンを変化させる契機としてのキャラクタ）の種類が、保留アイコンの変化内容に応じて異なる（白→青の場合にはキャラクタA、青→赤の場合にはキャラクタB）点が挙げられる。このようにしたことで、どの示唆演出が実行されるのかに対して遊技者の興味を惹きつけることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0309】

図11-1～図11-3に示すテーブルを用いた演出に係る第6の特徴としては、当該アイコンが変化することを示唆する示唆演出（当該アイコンを変化させる契機としてのキャラクタ）の種類が、当該アイコンの変化内容に応じて異なる（白→青の場合にはキャラクタA、青→赤の場合にはキャラクタB、白→赤の場合にはキャラクタC、青→虹の場合にはキャラクタD）点が挙げられる。このようにしたことで、どの示唆演出が実行されるのかに対して遊技者の興味を惹きつけることができ、遊技の興趣を向上させることが可能と

50

なる。

【0310】

図11-1～図11-3に示すテーブルを用いた演出に係る第7の特徴としては、当該アイコンが赤アイコンに変化した場合には、ノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度が高いSPリーチ演出が実行されることを示唆する示唆演出（SP示唆）を実行可能であるが、当該アイコンが赤アイコンである場合には、示唆演出（SP示唆）が実行されたか否かに拘らずSPリーチ演出を実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、SPリーチ演出が実行されることに対する遊技者の歓喜を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0311】

（演出制御部の先読み連続演出決定処理）

演出制御部130mにおける先読み連続演出決定処理は、以下に説明するようなステップE317-1～ステップE317-12を実行する処理である。

【0312】

まず、サブCPU130aは、ステップE317-1において、主制御基板110から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップE317-2に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の先読み連続演出決定処理を終了する。次に、サブCPU130aは、ステップE317-2において、受信した先読み指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。

【0313】

次に、ステップE317-3において、現在が先読みゾーン演出の実行可能期間であるか否かを判定する。先読みゾーン演出の実行可能期間である場合には、ステップE317-4に処理を移し、先読みゾーン演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく先読みゾーン演出を実行しないものとしてステップE317-6に処理を移す。ここで、「先読みゾーン演出」とは、1又は複数の変動演出にわたってゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、青色のゾーン画像又は赤色の熱ゾーン画像の表示、ゾーンBGM又は熱ゾーンBGMの出力）を行うことで特別遊技が実行される期待度を背景画像や文字情報や色情報（期待値情報）によって継続的に示唆する演出であり、先読み連続演出の一種となっている。また、「先読みゾーン演出の実行可能期間」とは、先行保留に先読みゾーン演出を実行するものがないこと、大当たり遊技中でないこと等が挙げられる。なお、通常遊技状態では先読みゾーン演出を実行可能とし、通常遊技状態以外では先読みゾーン演出を実行不可能としてもよいし、通常遊技状態では先読みゾーン演出を実行不可能とし、通常遊技状態以外では先読みゾーン演出を実行可能としてもよい。

【0314】

次に、サブCPU130aは、ステップE317-4において、先読みゾーン演出のシナリオを決定するための先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを選択する。なお、先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。次に、サブCPU130aは、ステップE317-5において、先読みゾーン演出シナリオを決定する。具体的には、後述する先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、及び、各予告シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の先読みゾーン演出シナリオの中から1つの先読みゾーン演出シナリオを決定する。

【0315】

次に、サブCPU130aは、ステップE317-6において、先読みゾーン演出を実行しない演出シナリオとして先読みゾーン演出の非実行シナリオを決定する。

【0316】

次に、サブCPU130aは、ステップE317-7において、決定された先読みゾーン演出シナリオをサブRAM130cの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。これにより、上述したステップE324の先読み連続演出実行処理で先読みゾ

10

20

30

40

50

ーン演出シナリオが参照され、先読みゾーン演出を実行するための処理が行われることになる。

【0317】

次に、サブCPU130aは、ステップE317-8において、現在が先読みエフェクト演出の実行可能期間であるか否かを判定する。先読みエフェクト演出の実行可能期間である場合には、ステップE317-9に処理を移し、先読みエフェクト演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく先読みエフェクト演出を実行しないものとしてステップE317-11に処理を移す。ここで、「先読みエフェクト演出」とは、1又は複数の変動演出（大当たりとなる変動演出を含む）にわたってエフェクト演出（変動表示を開始する3つの演出図柄70aの周囲への発光エフェクト画像の表示やエフェクト効果音の出力を所定期間（例えば1秒）行う演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を発光エフェクト画像や音情報によって断続的に示唆する演出（変動開始時発光表示演出）であり、先読み連続演出の一種となっている。ここで、「先読みエフェクト演出の実行可能期間」とは、先行保留に先読みエフェクト演出を実行するものがないこと、大当たり遊技の実行中でないこと等が挙げられる。なお、通常遊技状態では先読みエフェクト演出を実行可能とし、通常遊技状態以外では先読みエフェクト演出を実行不可能としてもよいし、通常遊技状態では先読みエフェクト演出を実行不可能とし、通常遊技状態以外では先読みエフェクト演出を実行可能としてもよい。

10

【0318】

次に、サブCPU130aは、ステップE317-9において、先読みエフェクト演出のシナリオを決定するための先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを選択する。なお、先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。次に、サブCPU130aは、ステップE317-10において、先読みエフェクト演出シナリオを決定する。具体的には、後述する先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターンの種類、及び、各演出シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の先読みエフェクト演出シナリオの中から1つの先読みエフェクト演出シナリオを決定する。

20

【0319】

次に、サブCPU130aは、ステップE317-11において、先読みエフェクト演出を実行しない演出シナリオとして先読みエフェクト演出の非実行シナリオを決定する。

30

【0320】

次に、サブCPU130aは、ステップE317-12において、決定された先読みエフェクト演出シナリオをサブRAM130cの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。これにより、上述したステップE324の先読み連続演出実行処理で先読みエフェクト演出シナリオが参照され、先読みエフェクト演出を実行するための処理が行われることになる。本処理を終了すると今回の先読み連続演出決定処理を終了する。

【0321】

（先読みゾーン演出シナリオ決定テーブル）

図11-4は、上述したステップE317の先読み連続演出決定処理において先読みゾーン演出シナリオを決定するための先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを示す図である。

40

【0322】

先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各先読みゾーン演出の演出シナリオの選択率（％）、及び、選択される先読みゾーン演出の演出シナリオが対応付けられており、参考として各演出シナリオにおける事前変動、及び、当該変動における先読みゾーン演出の演出態様が記載されている。

【0323】

ここで、「事前変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のこと

50

であり、「当該変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことである。また、「ゾーン」とは、通常のゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が実行されることであり、「熱ゾーン」とは、通常のゾーン中演出よりも大当たり期待度が高い熱ゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、赤色の熱ゾーン画像の表示、熱ゾーンBGMの出力）が実行されることである。

【0324】

先読みゾーン演出シナリオには、先読みゾーン演出が実行されない非実行シナリオ（例えば、シナリオ00）や、事前変動中にはゾーン中演出が実行されずに当該変動中にゾーン中演出が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ01）や、事前変動中及び当該変動中にゾーン中演出が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ02）が設定されている。

10

【0325】

この先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの第1の特徴としては、ゾーン中演出の演出態様が特別遊技の実行期待度が高い演出態様に進展（変化）しない演出シナリオと、ゾーン中演出の演出態様が特別遊技の実行期待度が高い演出態様に進展（変化）する演出シナリオとが設定されている点が挙げられる。このようにすることで、ゾーン中演出の演出態様が進展（変化）するか否かに対して遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0326】

この先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの第2の特徴としては、事前変動よりも当該変動の方が先読みゾーン演出の演出態様が進展（変化）し易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の期待感を長きにわたって維持し易くなると共に、当該変動において遊技者の期待感を最高潮にすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、当該変動よりも事前変動の方が先読みゾーン演出の演出態様が進展（発展）し易くなるようにしてもよい。

20

【0327】

（先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル）

図11-5は、上述したステップE317の先読み連続演出決定処理において、先読みエフェクト演出シナリオを決定するための先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを示す図である。

30

【0328】

先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各先読みエフェクト演出の演出シナリオの選択率（%）、及び、選択される先読みエフェクト演出の演出シナリオが対応付けられており、参考として各演出シナリオにおける事前変動、及び、当該変動における先読みエフェクト演出の演出態様が記載されている。

【0329】

ここで、「事前変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した先読み指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことである。また、「青エフェクト」とは、演出図柄70aの周囲に青色の発光エフェクト画像が表示されると共に青エフェクト効果音が出力されることであり、「赤エフェクト」とは、演出図柄70aの周囲に青色のエフェクト画像よりも大当たり期待度が高い赤色の発光エフェクト画像が表示されると共に赤エフェクト効果音が出力されることである。

40

【0330】

先読みエフェクト演出シナリオには、先読みエフェクト演出が実行されない非実行シナリオ（例えば、シナリオ00）や、事前変動中にはエフェクト演出が実行されずに当該変動中にエフェクト演出が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ01）や、事前変動中及び当該変動中にエフェクト演出が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ02）が設定され

50

ている。

【0331】

この先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの第1の特徴としては、エフェクト演出の演出態様が特別遊技の実行期待度が高い演出態様に進展（変化）しない演出シナリオと、エフェクト演出の演出態様が特別遊技の実行期待度が高い演出態様に進展（変化）する演出シナリオとが設定されている点が挙げられる。このようにすることで、エフェクト演出の演出態様が進展（変化）するか否かに対して遊技者を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0332】

この先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの第2の特徴としては、事前変動よりも当該変動の方が先読みエフェクト演出の演出態様が進展（変化）し易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の期待感を長きにわたって維持し易くなると共に、当該変動において遊技者の期待感を最高潮にすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、当該変動よりも事前変動の方が先読みエフェクト演出の演出態様が進展（発展）し易くなるようにしてもよい。また、先読みエフェクト演出の演出態様として、大当たり遊技の実行が確定する種類のエフェクト画像（例えば、虹エフェクト）を設けてもよいし、青エフェクト画像よりも大当たり期待度が低い種類のエフェクト画像（例えば、白エフェクト）を設けてもよい。

【0333】

また、通常遊技状態においては、先読みエフェクト演出を実行可能とする一方、右打ち画像が表示される特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、先読みエフェクト演出を実行しないようにしてもよい。また、通常遊技状態においては、先読みエフェクト演出を実行しない一方、右打ち画像が表示される特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、先読みエフェクト演出を実行するようにしてもよい。また、先読みエフェクト演出において3つの演出図柄70aの周囲に発光エフェクト画像を表示するのではなく、左中右列のうちの1つ（例えば、中央列）の演出図柄70aの周囲にのみ発光エフェクト画像を表示するようにしてもよい。また、先読みエフェクト演出において発光エフェクト画像を表示する際に、枠用照明装置10をエフェクト発光態様（例えば、演出図柄70aの周囲に表示される発光エフェクト画像の表示色と同じ色）で発光させるようにしてもよい。

【0334】

（演出制御部の大当たり予告演出決定処理）

演出制御部130mにおける大当たり予告演出決定処理は、以下に説明するようなステップE322-1～ステップE322-17を実行する処理である。

【0335】

まず、サブCPU130aは、ステップE322-1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E322-2において、リーチ前演出期間（通常変動中）に実行されるセリフ予告演出の予告パターンを決定するためのセリフ予告演出決定テーブルを用いてセリフ予告パターンを決定する。具体的には、後述するセリフ予告パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各セリフ予告パターンの選択率（％）に基づいて、セリフ予告パターンを決定する。ここで、「セリフ予告演出」とは、リーチ前演出期間（通常変動）中に発生する有効期間（例えば3秒）において演出ボタン17が操作されたことに応じて、メイン表示装置70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出力される大当たり予告演出の一種である。なお、セリフ予告演出については、有効期間中に演出ボタン17の操作を促す促進演出を実行されるボタン操作演出となっており、演出ボタン17の操作がなくても有効期間が経過することで実行されるようになっている。

【0336】

次に、サブCPU130aは、ステップE322-3において、セリフ予告パターンに応

じたセリフ予告演出の実行情報をサブRAM130cの所定領域にセットする。このセリフ予告演出の実行情報は、ステップE500の大当たり予告演出実行処理で参照され、所定のタイミングでセリフ予告演出が実行されることになる。なお、セリフ予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0337】

次に、サブCPU130aは、ステップE322-4において、リーチ前演出期間（通常変動中）に実行される役物予告演出の予告パターンを決定するための役物予告パターン決定テーブルを用いて役物予告パターンを決定する。具体的には、後述する役物予告パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各役物予告パターンの選択率（％）に基づいて、役物予告パターンを決定する。ここで、「役物予告演出」とは、リーチ前演出期間（通常変動）中の所定のタイミングにおいて、第1可動部材73aが所定の動作（後述する小下降又は大下降）を行うことで大当たり期待度を示唆する大当たり予告演出の1種である。次に、サブCPU130aは、ステップE322-5において、役物予告パターンに応じた役物予告演出の実行情報をサブRAM130cの所定領域にセットする。この役物予告演出の実行情報は、ステップE500の大当たり予告演出実行処理で参照され、所定のタイミングで役物予告演出が実行されることになる。なお、役物予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

10

【0338】

次に、サブCPU130aは、ステップE322-6において、今回の変動演出パターンがブラックアウト演出を実行可能な変動演出パターンであるか否かを判定する。具体的には、ノーマルリーチ以上のリーチ演出が実行される変動演出パターンであるか否かを判定する。ブラックアウト演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップE322-7に処理を移し、ブラックアウト演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、ブラックアウト演出を実行しないものとしてステップE322-9に処理を移す。

20

【0339】

次に、サブCPU130aは、ステップE322-7において、リーチ演出期間（ノーマルリーチ）中に実行されるブラックアウト演出の演出パターンを決定するためのブラックアウト演出パターン決定テーブルを用いてブラックアウト演出パターンを決定する。具体的には、後述するブラックアウト演出パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各ブラックアウト演出パターンの選択率（％）に基づいて、ブラックアウト演出パターンを決定する。ここで、「ブラックアウト演出」とは、リーチ演出期間（ノーマルリーチ）中にメイン表示装置70が暗転すると共に、暗転期間中に発生する有効期間（例えば2秒）において演出ボタン17が操作されたことに応じて、SPリーチ演出に発展するか否かを示唆する発展演出が実行される大当たり予告演出の1種である。なお、ブラックアウト演出については、有効期間中に演出ボタン17の操作を促す促進演出を実行されるボタン操作演出となっており、演出ボタン17の操作がなくても有効期間が経過することで実行されるようになっている。次に、サブCPU130aは、ステップE322-8において、ブラックアウト演出パターンに応じたブラックアウト演出の実行情報をサブRAM130cの所定領域にセットする。このブラックアウト演出の実行情報は、ステップE500の大当たり予告演出実行処理で参照され、所定のタイミングでブラックアウト演出が実行されることになる。なお、ブラックアウト演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

30

40

【0340】

次に、サブCPU130aは、ステップE322-9において、今回の変動演出パターンがカットイン演出を実行可能な変動演出パターンであるか否かを判定する。具体的には、SPリーチ演出が実行される変動演出パターンであるか否かを判定する。カットイン演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップE322-10に処理を移し、カットイン演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、カットイン演出を実行しないものとしてステップE322-12に処理を移す。

【0341】

50

次に、サブCPU130aは、ステップE322-10において、SPリーチ演出中に実行されるカットイン演出の演出パターンを決定するためのカットイン演出パターン決定テーブルを用いてカットイン演出パターンを決定する。具体的には、後述するカットイン演出パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各カットイン演出パターンの選択率(%)に基づいて、カットイン演出パターンを決定する。ここで、「カットイン演出」とは、SPリーチ演出中に発生する有効期間(例えば1秒)において演出ボタン17が操作されたことに応じて、SPSPリーチ演出に発展するか否かを示唆する発展示唆演出が実行される大当たり予告演出の一種である。なお、カットイン演出については、有効期間中に演出ボタン17の操作を促す促進演出を実行されるボタン操作演出となっており、演出ボタン17の操作がなくても有効期間が経過することで実行されるようになっている。次に、サブCPU130aは、ステップE322-11において、カットイン演出パターンに応じたカットイン演出の実行情報をサブRAM130cの所定領域にセットする。このカットイン演出の実行情報は、ステップE500の大当たり予告演出実行処理で参照されてカットイン演出が実行されることになる。なお、カットイン演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

10

【0342】

なお、「セリフ予告演出」、「ブラックアウト演出」、「カットイン演出」について、演出ボタン17の操作がなくても有効期間が経過することで実行されるとしたが、特段、実行されないようにしても問題ない。

【0343】

20

次に、サブCPU130aは、ステップE322-12において、今回の変動演出パターンが決め演出を実行可能な変動演出パターンであるか否かを判定する。具体的には、SPSPリーチ演出が実行される変動演出パターンであるか否かを判定する。決め演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップE322-13に処理を移し、決め演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、決め演出を実行しないものとしてステップE322-15に処理を移す。

【0344】

次に、サブCPU130aは、ステップE322-13において、SPSPリーチ演出中に実行される決め演出の演出パターンを決定するための決め演出パターン決定テーブルを用いて決め演出パターンを決定する。具体的には、後述する決め演出パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各決め演出パターンの選択率(%)に基づいて、決め演出パターンを決定する。ここで、「決め演出」とは、SPSPリーチ演出中に発生する有効期間(例えば4秒)において演出ボタン17が操作されたことに応じて、大当たり遊技が実行されるか否かを示唆(報知)する結果示唆演出が実行される大当たり予告演出の一種である。なお、決め演出については、有効期間中に演出ボタン17の操作を促す促進演出を実行されるボタン操作演出となっており、演出ボタン17の操作がなくても有効期間が経過することで実行されるようになっている。また、決め演出をSPSPリーチ演出中にだけ行うのではなく、ノーマルリーチ演出中やSPリーチ演出等に行うようにしてもよく、その場合には、ノーマルリーチ演出<SPリーチ演出<SPSPリーチ演出の順で決め演出の実行割合が高くなるようにするとよい。また、決め演出には、第1可動部材73a及び第2可動部材73bが演出位置まで下降(後述する大下降)すると共に、第2可動部材73bが左右方向に移動し、枠用照明装置10や盤用照明装置74や演出ボタン発光LED等が虹色に発光してメイン表示装置70に決め成功画像(虹色を含む画像)が表示されることで大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出と、第1可動部材73a及び第2可動部材73bが演出位置まで下降せずに、メイン表示装置70に決め失敗画像(虹色を含まない画像)が表示されることで大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出とがある。次に、サブCPU130aは、ステップE322-14において、決め演出パターンに応じた決め演出の実行情報をサブRAM130cの所定領域にセットする。この決め演出の実行情報は、ステップE500の大当たり予告演出実行処理で参照されて決め演出が実行されることになる。なお、決め演

30

40

50

出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0345】

次に、サブCPU130aは、ステップE322-15において、今回の変動演出パターンが確定演出を実行可能な変動演出パターンであるか否かを判定する。確定演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップE322-16に処理を移し、確定演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、確定演出を実行しないものとして今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。

【0346】

次に、サブCPU130aは、ステップE322-16において、変動演出中の所定のタイミングで実行される確定演出の演出パターンを決定するための確定演出パターン決定テーブルを用いて確定演出パターンを決定する。具体的には、後述する確定パターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、今回の変動演出パターン、各確定演出パターンの選択率(%)に基づいて、確定演出パターンを決定する。ここで、「確定演出」とは、大当たりとなる変動演出の実行中において大当たりとなることを確定的に報知する確定音(キューインキューイン)が出力されると共に、発射ハンドル15が虹色に発光する大当たり予告演出の一種である。次に、サブCPU130aは、ステップE322-17において、確定演出パターンに応じた確定演出の実行情報をサブRAM130cの所定領域にセットする。この確定演出の実行情報は、ステップE500の大当たり予告演出実行処理で参照され、様々なタイミングで確定演出が実行されることになる。なお、確定演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0347】

(セリフ予告パターン決定テーブル)

図11-6は、上述したステップE322の大当たり予告演出決定処理においてセリフ予告パターンを決定するためのセリフ予告パターン決定テーブルである。

【0348】

セリフ予告パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各セリフ予告パターンの選択率(%)、各セリフ予告パターンの演出内容(有効期間、セリフ予告演出内容)が対応付けられている。なお、セリフ予告パターン01については、セリフ予告演出が実行されないセリフ予告パターンとなっている。

【0349】

ここで、ボタン画像の欄の「非突出(白)」とは、有効期間において白発光する非突出状態(通常態様)の演出ボタン17を模した操作促進画像が表示されることを示している。また、ボタン状態の欄の「非突出(白)」とは、有効期間において演出ボタン17が非突出状態(通常態様)のまま白発光する操作促進発光が行われることを示している。

【0350】

さらに、セリフ内容の欄の「通常セリフ(黒)」とは、大当たり遊技が実行される可能性があるか否かが不明な複数の通常セリフのうちの1つが黒文字で表示されることを示しており、「チャンス(黒)」とは、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複数のチャンスセリフのうちの1つが黒文字で表示されることを示しており、「リーチ(黒)」とは、リーチ演出が実行されることが確定する1つのリーチセリフが黒文字で表示されることを示しており、「リーチ(赤)」とは、リーチ演出が実行されることが確定する1つのリーチセリフが赤文字で表示されることを示しており、「熱い(赤)」とは、大当たり遊技が実行される可能性が高いことを示唆する1つの熱いセリフが赤文字で表示されることを示しており、「激熱(金)」とは、大当たり遊技が実行される可能性が濃厚であることを示唆する1つの激熱セリフが金文字で表示されることを示しており、「確定(虹)」とは、大当たり遊技が実行されることが確定する1つの確定セリフが金文字で表示されることを示している。なお、各セリフの大当たり期待度は、通常セリフ<チャンスセリフ<リーチセリフ(黒文字)<リーチセリフ(赤文字)<熱いセリフ(赤文字)<激熱セリフ(金文字)<確定セリフ(虹文字)の順で大きくなるように設定されている。

【0351】

そして、ボタン振動の欄の「なし」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によってセリフが表示されるときに演出ボタン１７が振動しないことを示しており、「弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によってセリフが表示されるときに演出ボタン１７が１秒間だけ強度：弱で振動することを示しており、「中振動（１秒）」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によってセリフが表示されるときに演出ボタン１７が１秒間だけ強度：中で振動することを示しており、「強振動（１秒）」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によってセリフが表示されるときに演出ボタン１７が１秒間だけ強度：強で振動することを示している。なお、各振動の大当たり期待度は、弱振動＜中振動＜強振動の順で大きくなるように設定されている。

【０３５２】

（役物予告パターン決定テーブル）

図１１－７（ａ）は、上述したステップＥ３２２の大当たり予告演出決定処理において役物予告パターンを決定するための役物予告パターン決定テーブルである。

【０３５３】

役物予告パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各役物予告パターンの選択率（％）、各役物予告パターンの役物予告内容（実行タイミング、動作態様）が対応付けられている。なお、役物予告パターン０１については、役物予告演出が実行されない役物予告パターンとなっている。

【０３５４】

ここで、動作態様の欄の「小下降」とは、可動演出装置７３が待機位置から待機位置よりも僅かに下方の途中位置に移動（下降）してから待機位置に復帰することを示しており、「大下降」とは、可動演出装置７３が待機位置から途中位置よりも下方の演出位置まで移動（下降）し、その後に待機位置に復帰することを示している。なお、各動作態様の大当たり期待度は、小下降＜大下降の順で大きくなるように設定されている。なお、役物予告演出の実行タイミングが変動開始時のみとなっているが、その他のタイミングでも役物予告演出が実行されるようにしてもよい。

【０３５５】

また、ボタン振動の欄の「なし」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によって演出画像が表示されるときに演出ボタン１７が振動しないことを示しており、「あり（１秒間）」とは、変動開始時に、可動演出装置７３の動作とともに演出ボタン１７が１秒間振動することを示している。

【０３５６】

（ブラックアウト演出パターン決定テーブル）

図１１－７（ｂ）は、上述したステップＥ３２２の大当たり予告演出決定処理においてブラックアウト演出パターンを決定するためのブラックアウト演出パターン決定テーブルである。

【０３５７】

ブラックアウト演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各ブラックアウト演出パターンの選択率（％）、各ブラックアウト演出パターンの演出内容（有効期間、ブラックアウト演出内容）が対応付けられている。なお、ブラックアウト演出パターン０１については、ブラックアウト演出が実行されないブラックアウト演出パターンとなっている。

【０３５８】

ここで、ボタン画像の欄の「非突出（白）」とは、有効期間において白発光する非突出状態（通常態様）の演出ボタン１７を模した操作促進画像が表示されることを示している。また、ボタン状態の欄の「非突出（白）」とは、有効期間において演出ボタン１７が非突出状態（通常態様）のまま白発光する操作促進発光が行われることを示している。

【０３５９】

さらに、演出画像の欄の「発展失敗」とは、ＳＰリーチ演出への発展が失敗してノーマルリーチで終了することを示唆する発展失敗演出が実行されることを示しており、「弱発展

10

20

30

40

50

演出」とは、SPリーチ演出への発展が成功してSPリーチ演出が実行されることを示唆する弱発展演出が実行されることを示しており、「強発展演出」とは、SPリーチ演出への発展が成功してSPリーチ演出が実行されることを示唆する弱発展演出が実行されることを示している。そして、ボタン振動の欄の「なし」とは、演出ボタン17の操作又は有効期間の経過によって演出画像が表示されるときに演出ボタン17が振動しないことを示しており、「あり（3秒間）」とは、演出ボタン17の操作又は有効期間の経過によって演出画像が表示されるときに演出ボタン17が3秒間振動することを示している。なお、各演出画像の大当たり期待度は、発展失敗<弱発展演出<強発展演出の順で大きくなるように設定されている。

【0360】

（カットイン演出パターン決定テーブル）

図11-7（c）は、上述したステップE322の大当たり予告演出決定処理においてカットイン演出パターンを決定するためのカットイン演出パターン決定テーブルである。

【0361】

カットイン演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各カットイン演出パターンの選択率（%）、各カットイン演出パターンの演出内容（有効期間、カットイン演出内容）が対応付けられている。

【0362】

ここで、ボタン画像の欄の「なし」とは、有効期間において演出ボタン17を模した操作促進画像が表示されないことを示している。また、ボタン状態の欄の「非突出（暗）」とは、有効期間において演出ボタン17が非突出状態（通常態様）のまま発光しないことを示している。

【0363】

さらに、演出画像の欄の「弱カットイン」とは、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弱カットイン画像が表示されることを示しており、「強カットイン」とは、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強カットイン画像が表示されることを示している。そして、ボタン振動の欄の「なし」とは、演出ボタン17の操作又は有効期間の経過によって演出画像が表示されるときに演出ボタン17が振動しないことを示している。なお、各演出画像の大当たり期待度は、弱カットイン<強カットインの順で大きくなるように設定されている。

【0364】

（決め演出パターン決定テーブル）

図11-7（d）は、上述したステップE322の大当たり予告演出決定処理において決め演出パターンを決定するための決め演出パターン決定テーブルである。

【0365】

決め演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各決め演出パターンの選択率（%）、各決め演出パターンの演出内容（有効期間、決め演出内容）が対応付けられている。なお、決め演出パターン01～02は、決め失敗演出が実行される決め演出パターンとなっており、決め演出パターン11～12は、決め成功演出が実行される決め演出パターンとなっている。

【0366】

ここで、ボタン画像の欄の「非突出（白）」とは、有効期間において白発光する非突出状態（通常態様）の演出ボタン17を模した操作促進画像が表示されることを示しており、「突出（白）」とは、有効期間において白発光する突出状態（特定態様）の演出ボタン17を模した操作促進画像が表示されることを示しており、「突出（虹）」とは、有効期間において虹発光する突出状態（特定態様）の演出ボタン17を模した操作促進画像が表示されることを示している。

【0367】

また、ボタン状態の欄の「非突出（白）」とは、有効期間において演出ボタン17が非突出状態（通常態様）のまま白発光する操作促進発光が行われることを示しており、「突出

10

20

30

40

50

（白）」とは、有効期間において演出ボタン１７が突出状態（特定状態）となって白発光する操作促進発光が行われることを示しており、「突出（虹）」とは、有効期間において演出ボタン１７が突出状態（特定状態）となって虹発光する操作促進発光が行われることを示している。なお、各ボタン画像およびボタン状態の大当たり期待度は、非突出（白）＜突出（白）＜突出（虹）の順で大きくなるように設定されている。

【０３６８】

さらに、演出画像の欄の「失敗画像」とは、大当たり遊技が実行されない（ハズレである）ことを示唆する決め失敗画像が表示されることを示しており、「成功画像」とは、大当たり遊技が実行されることを報知する決め成功画像が表示されることを示している。また、ボタン振動の欄の「なし」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によって演出画像が表示されるときに演出ボタン１７が振動しないことを示しており、「あり（５秒間）」とは、演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過によって成功画像が表示されるときに演出ボタン１７が５秒間だけ強度：強で振動することを示している。なお、失敗画像が表示された場合であっても、その後に復活演出が実行されて大当たり遊技が実行されることが報知される場合もあるため、失敗画像の表示＝ハズレということにはならないようになっている。

【０３６９】

（確定演出パターン決定テーブル）

図１１－８は、上述したステップＥ３２２の大当たり予告演出決定処理において確定演出パターンを決定するための確定演出パターン決定テーブルである。

【０３７０】

確定演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、各確定演出パターンの選択率（％）、各確定演出パターンにおける確定演出の実行タイミングが対応付けられている。なお、確定演出パターン０１については、確定演出が実行されない確定演出パターンとなっている。なお、確定演出の実行タイミングの欄の斜線部分（例えば、（超）短縮変動の行のノーマルリーチ中の開始時、演出中、有効２、発展演出等の欄にあるハッチング部分）については、該当する変動演出パターンにおいて実行されない（存在しない）演出内容となっている。

【０３７１】

ここで、確定演出の実行タイミングの欄の「有効１」とは、通常変動（リーチ前演出）中に実行される可能性があるセリフ予告演出における有効期間を示しており、「有効２」とは、ノーマルリーチ演出中に実行される可能性があるブラックアウト演出における有効期間を示しており、「有効３」とは、ＳＰリーチ演出中に実行される可能性があるカットイン演出における有効期間を示しており、「有効４」とは、ＳＰＳＰリーチ演出中に実行される決め演出における有効期間を示している。また、「○」とは、確定演出が実行されるタイミングであることを示している。

【０３７２】

図１１－６～図１１－８に示すテーブルを用いた演出に係る第１の特徴としては、変動演出において、確定演出の実行後（確定音の出力後）に演出ボタン１７の操作に基づく決め成功演出が実行される（第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂが動作する）場合と、確定演出が実行されずに演出ボタン１７の操作に基づく決め成功演出が実行される（第１可動部材７３ａ及び第２可動部材７３ｂが動作する）場合とがある点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者に安心感を与えたり、ドキドキ感を与えたりすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０３７３】

図１１－６～図１１－８に示すテーブルを用いた演出に係る第２の特徴としては、ノーマルリーチ演出後にＳＰリーチ演出が実行されるＳＰリーチ変動演出と、ノーマルリーチ演出後にＳＰリーチ演出が実行され、その後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されるＳＰＳＰリーチ変動演出とで、確定演出の実行態様（実行割合、実行タイミング）が異なり、変動演出中の複数のタイミングで確定演出を実行可能であるが、演出ボタン１７の操作を伴う大

当たり予告演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、カットイン演出、決め演出）の有効期間中には確定演出が実行されない点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン17を操作しようとしたときに確定演出が実行されてしまって演出ボタン17の操作意欲が低下するといった不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0374】

図11-6～図11-8に示すテーブルを用いた演出に係る第3の特徴としては、変動演出において、役物予告演出によって第1可動部材73aが動作する場合と、動作しない場合とで演出ボタン17の操作を伴う大当たり予告演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、カットイン演出、決め演出）の実行態様および確定演出の実行割合が異なり、変動演出中の複数のタイミングで確定演出を実行可能であるが、上記大当たり予告演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、カットイン演出、決め演出）の有効期間中には確定演出が実行されない点が挙げられる。このようにしたことで、演出ボタン17を操作しようとしたときに確定演出が実行されてしまって演出ボタン17の操作意欲が低下するといった不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、上記した大当たり予告演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、カットイン演出、決め演出）の中でも、操作促進演出が実行されないカットイン演出の有効期間中には確定演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0375】

図11-6～図11-8に示すテーブルを用いた演出に係る第4の特徴としては、変動演出において、決め演出が実行されるよりも前に確定演出を実行可能であり、大当たり期待度の低いセリフ予告演出が実行される場合よりも、大当たり期待度の高いセリフ予告演出が実行される場合の方が、第1可動部材73aを動作させる役物予告演出が実行され易い点が挙げられる。このようにしたことで、遊技者の期待感を盛り上げやすくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、役物予告演出を変動演出の開始時に実行するだけでなく、リーチ演出の開始時に実行してもよいし、変動演出の開始時とリーチ演出の開始時の間のタイミングで実行してもよい。この場合、どのタイミングで役物予告演出を実行するかを抽選（役物予告パターン）によって決定するようにするとよい。

20

【0376】

図11-6～図11-8に示すテーブルを用いた演出に係る第5の特徴としては、大当たりとなる変動演出において、リーチ演出前に有効期間（セリフ予告の有効期間）が発生する場合よりも、リーチ演出中に有効期間（決め演出の有効期間）が発生する場合の方が、演出ボタン17が突出状態（第2状態）となり易い点が挙げられる。このようにしたことで、リーチ演出前よりもリーチ演出中に遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、リーチ演出前に実行されるセリフ予告演出の有効期間において、演出ボタン17が突出状態とならないようになっているが、決め演出の有効期間よりも低い割合で演出ボタン17が突出状態となるようにしてもよい。この場合、大当たりとなる場合にだけ演出ボタン17が所定割合で突出状態となるようにしてもよいし、ハズレとなる場合に大当たりとなる場合よりも低い割合で演出ボタン17が突出状態となるようにしてもよい。

30

40

【0377】

図11-6～図11-8に示すテーブルを用いた演出に係る第6の特徴としては、リーチ演出の第1期間（ノーマルリーチ演出中）に実行されるブラックアウト演出よりも、リーチ演出の第1期間よりも後の第2期間（SPSPリーチ演出中）に実行される決め演出の方が、有効期間において演出ボタン17が突出状態となる割合が高い点が挙げられる。このようにしたことで、リーチ演出の第1期間よりも後の第2期間において遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、リーチ演出の第1期間に実行されるブラックアウト演出の有効期間において、演出ボタン17が突出状態とならないようになっているが、決め演出の有効期間よりも低い割合で演出ボタン17が突出状態となるようにしてもよい。この場合、大当たりとなる場合にだけ演出ボタン17が突

50

出状態となるようにしてもよいし、ハズレとなる場合に大当たりとなる場合よりも低い割合で演出ボタン17が突出状態となるようにしてもよい。

【0378】

図11-6～図11-8に示すテーブルを用いた演出に係る第7の特徴としては、変動演出中の複数のタイミングで実行可能な大当たり予告演出には、演出ボタン17の操作に応じて実行される特定演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、カットイン演出、決め演出）を含み、特定演出には、変動演出中の複数のタイミングで実行可能であって演出ボタン17の操作によって実行される第1演出（カットイン演出）と、演出ボタン17の操作がなくても実行される第2演出（セリフ予告演出、ブラックアウト演出、決め演出）とを含み、特定リーチ変動演出（SPリーチ変動演出）の実行中における特定演出の実行タイミング以前の別のタイミング（変動開始時～SPリーチ演出開始時まで）において、第1演出の実行が規制される点が挙げられる。このようにしたことで、特定リーチ演出における演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、上述の特定演出として、セリフ予告演出や決め演出のように演出ボタン17の操作がなくても実行される操作非要求演出とは別に、カットイン演出のような演出ボタン17の操作がなければ実行されない操作要求演出をさらに設け、ノーマルリーチ演出から発展するSPリーチ演出やSPSPリーチ演出といった発展演出の実行中における特定演出の実行タイミング以前の別のタイミング（例えば、発展演出中であるが決め演出の実行前）において、操作要求演出が実行されることを規制し、大当たりとなる変動演出である（大当たりである演出パターン指定コマンドを受信した）場合に、発展演出の実行中における特定演出の実行タイミング以前の別のタイミングにおいて、操作要求演出としての特定演出を実行可能としてもよい。また、発展演出の実行中における特定演出の実行タイミング以前の別のタイミングにおいて、操作要求演出が実行されることを所定の抽選によって規制するようにしてもよい。

10

20

【0379】

図11-6～図11-8に示すテーブルを用いた演出に係る第8の特徴としては、演出態様（セリフ内容、ボタン振動態様）が異なる複数のセリフ予告演出があり、遊技者に最も有利な第2大当たり遊技（全回転リーチ演出）が実行される場合、特別態様（セリフ予告パターン7の激熱（金））のセリフ予告演出が実行されるときがあり、第2大当たり遊技よりも遊技者に不利な第1大当たり遊技（SPSPリーチ演出）が実行される場合、特別態様のセリフ予告演出が実行されない点が挙げられる。このようにしたことで、第2大当たり遊技が実行される場合の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0380】

（統括制御部のメイン処理）

統括制御部141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統括CPU141aに入力されることで行われるものであり、以下に説明するようなステップT1～ステップT15を実行する処理である。

【0381】

まず、統括CPU141aは、ステップT1において、全割込を禁止し、ステップT2において、初期設定処理を行う。具体的には、内蔵レジスタの設定などのCPUの初期設定、統括RAM141cへのアクセス許可、統括RAM141cの全RWM領域の初期化（0クリア）、タイマ割込を発生させるためのCTC（カウンタタイマサーキット）の起動等を行い、ステップT3において、全割込を許可する。

40

【0382】

次に、統括CPU141aは、ステップT4において、調整モード切替処理を行う。具体的には、遊技店員が操作可能な切替スイッチ22からの入力信号を参照して音声出力装置9から出力される演出音の音量（値）や表示装置（メイン表示装置70、サブ表示装置71）のバックライトの光量（値）の調整、及び、音量や光量の調整に係る調整モード（音量調整の可否、光量調整の可否、音量値の初期値（0～5の何れか）や光量値の初期値（

50

0～5の何れか)、音量値の調整範囲(0～5又は1～5)や光量値の調整範囲(0～5又は1～5))を切り替えるための処理を行う。なお、切替スイッチ22による音量値や光量値の設定(調整)については、遊技機1が電源ONの状態(統括制御部141の起動後)であれば常時行うことが可能となっている。次に、統括CPU141aは、ステップT5において、音量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な十字キー19の操作を検出する十字キー検出スイッチ19aからの検出信号(左ボタン検出信号、右ボタン検出信号)に基づいて、音声出力装置9から出力される演出音の音量(値)を調整するための処理を行う。

【0383】

統括CPU141aは、ステップT6において、光量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な十字キー19の操作を検出する十字キー検出スイッチ19aからの検出信号(下ボタン検出信号、上ボタン検出信号)に基づいて、表示装置(メイン表示装置70、サブ表示装置71)のバックライトの光量(値)を調整するための処理を行う。なお、十字キー19による音量値や光量値の設定(調整)については、変動演出の開始時、変動演出の終了(演出図柄70aの停止)時においては制約が生じる(規制・制限される)ようになっている。また、遊技機1の電源がONしてから遊技の進行制御が開始されるまでの間(具体的には、設定変更モード中、RWMクリア準備モード中、設定確認モード中、盤面ユニット500の各種駆動源の初期動作中等の主制御基板110でタイマ割込が開始されるまでの間)、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な(セキュリティレベルの高い)異常(電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー)の報知(報知音の出力)中においても制約が生じる(規制・制限される)ようになっている。また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、音声出力装置9から出力されている各種演出音(BGM等)の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている

【0384】

次に、統括CPU141aは、ステップT7において、エコモード制御処理を行う。具体的には、表示装置(メイン表示装置70、サブ表示装置71)のバックライトの光量を低下させて電力消費を抑えるエコモードの開始や終了を制御するための処理を行う。

【0385】

次に、統括CPU141aは、ステップT8において、演出制御部130mから送信される演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信したか否かを判定する。演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信していない場合には、ステップT11に処理を移し、演出指示コマンド又は報知指示コマンドを受信している場合には、ステップT9に処理を移す。

【0386】

次に、統括CPU141aは、ステップT9において、アニメパターン設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンド又は報知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統括RAM141cの所定の領域に設定(セット)する処理を行う。次に、統括CPU141aは、ステップT10において、サウンドパターン設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンド又は報知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統括RAM141cの所定の領域に設定(セット)する処理を行う。

【0387】

次に、統括CPU141aは、ステップT11において、統括RAM141cに表示装置(メイン表示装置70、サブ表示装置71)の表示画像を更新する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セットされているか否かを判定する。フレーム切替フラグがある場合には、ステップT12に処理を移し、フレーム切替フラグがない場合には、ステップT4に処理を移す。なお、フレーム切替フラグは、画像制御部145(

VDP) から 1 / 30 秒 (1 フレーム分の演出画像の描画・表示が完了する予定の時間) 毎に送信される V ブランク信号を統括制御部 141 が受信する毎に実行される V ブランク割込処理でセットされるようになっている。そのため、以下に説明するステップ T12 ~ T15 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。

【0388】

次に、統括 CPU 141 a は、ステップ T12 において、統括 RAM 141 c にセットされているフレーム切替フラグをクリアし、ステップ T13 において、シーン更新処理を行う。具体的には、上述した V ブランク割込処理で更新されるシーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ及びフレームカウンタを参照し、上記ステップ T9 で決定されたアニメパターンに基づいてアニメーションのアドレスを更新すると共に、上記ステップ T10 で決定されたサウンドパターンに基づいてサウンドシーンのアドレスを更新する処理を行う。次に、統括 CPU 141 a は、ステップ T14 において、描画制御処理を行う。具体的には、アニメーションが属するアニメグループの優先順位 (描画順序) に従って、更新したアドレスにあるアニメーションの 1 フレームの表示情報 (スプライトの識別番号、表示位置等) から描画制御コマンド群からなるディスプレイリストを生成し、このディスプレイリストを画像制御部 145 (VDP) に出力すると共に、ディスプレイリストに基づく表示画像の描画を指示する処理を行う。

10

【0389】

これにより、画像制御部 145 (VDP) では、ディスプレイリストに基づく表示画像を描画用フレームバッファに描画すると共に、表示用フレームバッファに描画されている画像 (演出画像、異常報知画像) を表示装置 (メイン表示装置 70、サブ表示装置 71) に表示する処理が行われることになる。つまり、フレーム更新タイミングがメイン表示装置 70 やサブ表示装置 71 で行われる種々の演出 (保留表示、変動演出、大当たり予告演出、先読み演出等の画像表示や音出力) の開始タイミングや終了タイミングになるようになっている。なお、演出制御部 130 m やランプ制御部 150 に直接制御される演出 (サブ第 1 保留表示器 83 やサブ第 2 保留表示器 84 による保留表示、可動演出装置 73 の演出動作) については、フレーム更新タイミングと一致する場合もあれば、フレーム更新タイミングと一致しない場合もある。

20

【0390】

次に、統括 CPU 141 a は、ステップ T15 において、音声制御処理を行う。具体的には、更新したアドレスにあるサウンド情報から音声制御コマンドを生成し、この音声制御コマンドを音声制御部 148 (音声 LSI) に出力する処理を行う。これにより、音声制御部 148 (音声 LSI) では、音声制御コマンドに基づく各種の演出音や報知音を音声出力装置 9 から出力する処理が行われることになる。本処理を終了すると、ステップ T4 に処理を移す。

30

【0391】

このように、変動演出の開始時、変動演出の終了 (演出図柄 70 a の停止) 時においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ 22 による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な十字キー 19 による音量調整や光量調整は制約が生じる (規制・制限される) ようになっている。そのため、変動演出の開始や変動演出の終了といった重要なポイントを遊技者が見逃しにくくなり、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

40

【0392】

また、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な (セキュリティレベルの高い) 異常 (電源投入、電源復旧、復帰不可能エラー、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー) の報知 (報知音の出力) 中においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ 22 による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な十字キー 19 による音量調整や光量調整は制約が生じる (規制・制限される) ようになっている。そのため、音量調整や光量調整を行おうとしている遊技者が異常の発生に気付かな

50

いといった不都合を回避しつつ、遊技店側の音量調整や光量調整に関する利便性を向上させることが可能となる。

【0393】

また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、音声出力装置9から出力されている各種演出音（BGM等）の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている。そのため、各種演出音によって異常の報知音に気付かないといった不都合を回避することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。なお、異常の報知（報知音の出力）中においては、遊技者が操作可能な十字キー19による音量値や光量値の設定（調整）を不能としてもよいし、音量値や光量値の調整範囲を例えば0～2の間に制限するようにしてもよい。

10

【0394】

（ランプ制御部の役物初期処理）

ランプ制御部150の役物初期処理は、ランプ制御部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ものであり、以下に説明するようなステップR101～ステップR106を実行する処理である。

【0395】

まず、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。次に、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可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71、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。

20

【0396】

次に、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可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71、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。

30

【0397】

次に、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。

40

【0398】

このように、この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を同時に実行しないようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。また、この役物初期処理によれば、初期動作処理の前に原点復帰処理を実行するようになっている。そのため、各種役物が原点位置から初期動作することになり、各種役物の動作に異常があるか否かを把握し易くすることが可能となる。

【0399】

50

(ランプ制御部の原点復帰処理)

ランプ制御部150の原点復帰処理は、以下に説明するようなステップR105-1～ステップR105-24を実行する処理である。

【0400】

まず、ランプCPU150aは、ステップR105-1において、盤役物（第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71）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可動演出装置73に設定し、ステップR105-5に処理を移す。

10

【0401】

次に、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サブ表示装置71に設定し、ステップR105-5に処理を移す。

【0402】

次に、ランプCPU150aは、ステップR105-5において、盤役物処理番号が「2」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「2」でない場合には、ステップR105-14に処理を移し、盤役物処理番号が「2」である場合には、ステップR105-6において、原点復帰させる駆動対象を第2可動演出装置75に設定し、ステップR105-7に処理を移す。

20

【0403】

次に、ランプCPU150aは、ステップR105-7において、駆動対象の役物が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、各盤役物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。駆動対象の盤役物が原点位置にならない場合には、ステップR105-8に処理を移し、駆動対象の盤役物が原点位置にある場合には、ステップR105-13に処理を移す。次に、ランプCPU150aは、ステップR105-8において、駆動対象の盤役物が原点位置に戻るよう、駆動対象の盤役物を移動させるための駆動モータを駆動させ、ステップR105-9において、盤役物が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための盤役物異常判定タイマを+1更新する。

30

【0404】

次に、ランプCPU150aは、ステップR105-10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、駆動対象の盤役物に復帰異常が発生したものとステップR105-11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R105-14に処理を移す。次に、ランプCPU150aは、ステップR105-11において、駆動対象の盤役物に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報（第1可動演出装置復帰異常情報、第2可動演出装置復帰異常情報、サブ表示装置復帰異常情報）をランプRAM150cにセットし、ステップR105-12において、盤役物異常判定タイマをクリアする。次に、ランプCPU150aは、ステップR105-13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、サブ表示装置71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、第2可動演出装置75を駆動対象とすべく盤役物処理番号を「2」に更新し、盤役物処理番号が「2」であったならば、盤役物（第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「3」に更新する。

40

【0405】

次に、ランプCPU150aは、ステップR105-14において、枠役物（演出ボタン

50

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R105-15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R105-22に処理を移す。

【0406】

次に、ランプCPU150aは、ステップR105-15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R105-16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R105-21に処理を移す。次に、ランプCPU150aは、ステップR105-16において、演出ボタン17が原点位置に戻るよう、演出ボタン17を移動させるための演出ボタン駆動モータを駆動させ、ステップR105-17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。

10

【0407】

次に、ランプCPU150aは、ステップR105-18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ステップR105-19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。次に、ランプCPU150aは、ステップR105-19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R105-20において、枠役物異常判定タイマをクリアする。

20

【0408】

次に、ランプCPU150aは、ステップR105-21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。

【0409】

次に、ランプCPU150aは、ステップR105-22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「3」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R105-23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。次に、ランプCPU150aは、ステップR105-23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R105-24において、上述した初期処理番号に役物の初期動作処理を実行するための「2」をセットし、今回の原点復帰処理を終了する。

30

【0410】

このように、この原点復帰処理によれば、電源ON時において演出位置（移動領域）が重複する第1可動演出装置73と第2可動演出装置75とサブ表示装置71とが原点位置（待機位置）にない場合、両者を同時（同時期）に原点位置（待機位置）に復帰させずに所定の順序（第1可動演出装置73→サブ表示装置71→第2可動演出装置75の順）で原点位置に復帰させるようになっている。そのため、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、第1可動演出装置73と第2可動演出装置75とサブ表示装置71とが離間困難に接触しているような場合に、双方の役物が互いに負荷をかけあうことを抑制でき、双方の役物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。

40

【0411】

また、この原点復帰処理によれば、盤役物（第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71）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。そのため、各種役物の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。また、この原点復帰処理によれば、各役物の原点位置への

50

復帰動作の時間に上限を設けている。そのため、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行っていて演出動作が行われれないといった事態を回避することができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【0412】

また、この原点復帰処理によれば、盤役物（第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン17）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。なお、第1可動演出装置73と第2可動演出装置75とサブ表示装置71とが所定の順序（第1可動演出装置73→サブ表示装置71→第2可動演出装置75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可動演出装置73およびサブ表示装置71および第2可動演出装置75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。

10

【0413】

（ランプ制御部の初期動作処理）

ランプ制御部150の初期動作処理は、以下に説明するようなステップR107-1～ステップR107-23を実行する処理である。

20

【0414】

まず、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。

【0415】

次に、ランプCPU150aは、ステップR107-2において、ランプRAM150cに盤役物（第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71）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。

30

【0416】

次に、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。次に、ランプCPU150aは、ステップR107-5において、盤役物（可動演出装置73、サブ表示装置71）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、後述する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。次に、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。

40

【0417】

次に、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R107-9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。

50

【0418】

次に、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。

【0419】

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

10

【0420】

次に、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。

20

【0421】

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

30

【0422】

次に、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。

【0423】

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

40

【0424】

次に、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。次に、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

50

、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。

【0425】

このように、この初期動作処理によれば、盤役物（第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71）の初期動作と、枠役物（演出ボタン17）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。また、この初期動作処理によれば、盤役物を構成する第1可動演出装置73及び第2可動演出装置75及びサブ表示装置71に復帰異常がある場合には、第1可動演出装置73及び第2可動演出装置75及びサブ表示装置71の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している盤役物を無理やり初期動作させることで盤役物が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。

10

【0426】

また、この初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン17に復帰異常がある場合には、演出ボタン17の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している演出ボタン17を無理やり初期動作させることで演出ボタン17が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。また、この初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。そのため、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。また、この初期動作処理によれば、盤役物（第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71）の初期動作と、枠役物（演出ボタン17）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。そのため、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのかが不明な状態が発生することがなくなる。

20

【0427】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図12-1は、盤役物（第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71）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を示す図である。なお、図12-1においては、便宜上、第1可動演出装置73は可動演出装置1と記載し、第2可動演出装置75は可動演出装置2と記載する。

30

【0428】

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。

【0429】

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01～04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05～08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09～12が設定されている。

40

【0430】

ここで、作動態様の欄において、「可動演出装置2移動」とは、第2可動演出装置75が待機位置から演出位置まで傾倒する動作となっており、「可動演出装置2原点復帰」とは、第2可動演出装置75が待機位置に復帰する動作となっている。また、「可動演出装置1小下降」とは、第1可動演出装置73が待機位置から待機位置よりも僅かに下方の途中位置に移動（下降）する動作となっており、「可動演出装置1大下降」とは、第1可動演出装置73が待機位置から途中位置よりも下方の演出位置まで移動（下降）する動作となっており、「可動演出装置1原点復帰」とは、第1可動演出装置73が待機位置に復帰す

50

る動作となっている。さらに、「サブ表示装置移動」とは、サブ表示装置 7 1 が待機位置から演出位置まで上昇する動作となっており、「サブ表示装置原点復帰」とは、サブ表示装置 7 1 が待機位置に復帰する動作となっている。そして、「可動演出装置 1 L E D」とは、第 1 可動演出装置 7 3 に設けられた複数の L E D のことであり、「可動演出装置 2 L E D」とは、第 2 可動演出装置 7 5 に設けられた複数の L E D のことであり、「サブ表示装置 L E D」とは、サブ表示装置 7 1 の画面周囲に設けられた複数の L E D のことである。

【 0 4 3 1 】

なお、初期動作パターン 0 2、初期動作パターン 0 6、及び、初期動作パターン 1 0 において、第 1 可動部材 L E D の点灯色が記載されていないが、この点は第 1 可動部材 7 3 a の復帰異常によって可動演出装置 1 L E D が異常報知のために赤点滅となるからである。また、初期動作パターン 0 3、初期動作パターン 0 7、及び、初期動作パターン 1 1 において、サブ表示装置 L E D の点灯色が記載されていないが、この点はサブ表示装置 7 1 の復帰異常によってサブ表示装置 L E D が異常報知のために赤点滅となるからである。また、初期動作パターン 0 4、初期動作パターン 0 8、及び、初期動作パターン 1 2 において、可動演出装置 2 L E D の点灯色が記載されていないが、この点は第 2 可動演出装置 7 5 の復帰異常によって可動演出装置 2 L E D が異常報知のために赤点滅となるからである。

【 0 4 3 2 】

このような盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、メイン R A M 1 1 0 の初期化を伴う電源投入時と、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動演出装置 7 3、第 2 可動演出装置 7 5、サブ表示装置 7 1）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。そのため、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、盤役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【 0 4 3 3 】

なお、初期動作の動作態様が同一とは、少なくとも各工程における盤役物の動きのパターンが同じであればよく、各工程における動作時間が同一であってもよいし、各工程における動作時間が異なってもよい。また、電源投入時と電源復旧時とで、第 1 可動演出装置 7 3 及び第 2 可動演出装置 7 5 及びサブ表示装置 7 1 のいずれか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 可動演出装置 7 3 及び第 2 可動演出装置 7 5 及びサブ表示装置 7 1 の全て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。また、電源投入時と電源復旧時とで、第 1 可動演出装置 7 3 及び／又は第 2 可動演出装置 7 5 及び／又はサブ表示装置 7 1 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可能となる。

【 0 4 3 4 】

このような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 可動演出装置 7 3、第 2 可動演出装置 7 5、サブ表示装置 7 1）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【 0 4 3 5 】

このような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、可動演出装置 1、2 L E D の初期発光の発光態様

が同一である一方、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【０４３６】

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、可動演出装置１、２ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、サブ表示装置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、可動演出装置１、２ＬＥＤの初期発光の発光態様を異ならせる一方、サブ表示装置ＬＥＤの初期発光の発光態様を同一にしてもよい。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、可動演出装置１、２ＬＥＤの初期発光の発光態様、及び、サブ表示装置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。

10

【０４３７】

このような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可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

20

【０４３８】

このような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可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。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、可動演出装置１、２ＬＥＤ及びサブ表示装置ＬＥＤの両方が消灯するようになっているが、可動演出装置ＬＥＤ及びサブ表示装置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。

30

【０４３９】

このような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可動演出装置７３に復帰異常があって、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１に復帰異常がない場合には、第１可動演出装置７３の初期動作を行わずに第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１の初期動作を行い、第２可動演出装置７５に復帰異常があって、第１可動演出装置７３、サブ表示装置７１に復帰異常がない場合には、第２可動演出装置７５の初期動作を行わずに第１可動演出装置７３、サブ表示装置７１の初期動作を行い、サブ表示装置７１に復帰異常があって、第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５に復帰異常がない場合には、サブ表示装置７１の初期動作を行わずに第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５の初期動作を行うようになっている点が挙げられる。このようにすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

40

【０４４０】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図１２－２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。

【０４４１】

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

50

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。ここで、作動態様の欄において、「演出ボタン大上昇」とは、演出ボタン17が待機位置（初期位置）から演出位置（上方位置）まで上昇する動作となっており、「演出ボタン原点復帰」とは、演出ボタン17が待機位置に復帰する動作となっている。

【0442】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第1の特徴としては、メインRAM110の初期化を伴う電源投入時と、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン17）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

10

【0443】

このような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。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。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。

20

【0444】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第3の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン17）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【0445】

このような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、枠役物（演出ボタン17）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。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。

30

【0446】

このような枠役物初期動作パターン決定テーブルの第5の特徴としては、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。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。

40

【0447】

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

50

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。

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

（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１３－１は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に各種役物（第１可動演出装置７３、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、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。なお、図１３－１～図１７－４においては、便宜上、第１可動演出装置７３を可動演出装置１と記載し、第２可動演出装置７５を可動演出装置２と記載する。

【０４５１】

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、メイン表示装置７０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。

【０４５２】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第２可動演出装置７５、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。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、メイン表示装置７０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。なお、第２可動演出装置７５の原点位置への復帰動作が終了すると、第１可動演出装置７３の原点位置への復帰動作が開始する。

【０４５３】

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、メイン表示装置７０の第１保留数表示領域ＳＡ、及び、第２保留数表示領域ＳＢのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。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。

【０４５４】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。

【０４５５】

Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終

10

20

30

40

50

了し、初期動作処理が開始されて第2可動演出装置75、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、サブ表示装置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（発光）する。なお、第2可動演出装置75の初期動作が終了すると、第1可動演出装置73の初期動作が開始する。

【0456】

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可動演出装置73の初期動作が終了すると、サブ表示装置71の初期動作が開始される。

10

【0457】

T7のタイミングにおいて、サブ表示装置71の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及びサブ表示装置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。

【0458】

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SAに表示されている保留数字が「1」になり、第1保留アイコン表示領域70Bに第1保留アイコンが表示されると共に、サブ第1保留表示器83が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ポン♪」が出力される。

20

【0459】

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、特図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SA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。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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDが変動中点灯となり、サブ第1保留表示器83は、「0」を示す表示態様となる。

30

【0460】

（電源投入後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の具体例）

図13-2は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後にサブ表示装置71に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【0461】

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、メイン表示装置70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。

【0462】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第2可動演出装置75、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。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、サブ表示装置LED及び、演出ボタンLEDは消灯を維持し、メイン表示装置70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。なお、第2可動演出装置75の原点位置への復帰動作が終了すると、第1可動演出装置73の原点位置への復帰動作が開始する。

40

【0463】

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

50

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

【０４６４】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動演出装置７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、サブ表示装置７１の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、サブ表示装置ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。

10

【０４６５】

Ｔ４のタイミングにおいて、サブ表示装置７１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、サブ表示装置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２可動演出装置７５、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ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（発光）する。なお、第２可動演出装置７５の初期動作が終了すると、第１可動演出装置７３の初期動作が開始する。

【０４６６】

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可動演出装置７３の初期動作が終了すると、サブ表示装置７１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、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

20

【０４６７】

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ＳＡ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。

30

【０４６８】

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、特図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ＳＡ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。このとき、サブ表示装置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、可動演出装置１ＬＥＤ、可動演出装置２ＬＥＤ、及び、サブ表示装置ＬＥＤ、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。

40

【０４６９】

（電源投入後に第１可動演出装置７３に復帰異常がある場合の具体例）

図１３－３は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第１可動演出装置７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【０４７０】

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、メイン表示装置７０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。

【０４７１】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとして

50

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 2 可動演出装置 75、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。このとき、可動演出装置 1 LED、可動演出装置 2 LED、サブ表示装置 LED 及び、演出ボタン LED は消灯を維持し、メイン表示装置 70 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。なお、第 2 可動演出装置 75 の原点位置への復帰動作が終了すると、第 1 可動演出装置 73 の原点位置への復帰動作が開始する。

【0472】

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、メイン表示装置 70 の第 1 保留数表示領域 SA、及び、第 2 保留数表示領域 SB のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。このとき、サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 2 変動表示器 82、及び、サブ普図変動表示器 85 は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第 1 保留表示器 83、及び、サブ第 2 保留表示器 84 は、「0」を示す表示態様となる。

10

【0473】

T3 のタイミングにおいて、第 1 可動演出装置 73 に復帰異常が発生した状態で第 1 可動演出装置 73、及び、演出ボタン 17 の復帰動作が終了すると、可動演出装置 1 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、サブ表示装置 71 の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置 2 LED、サブ表示装置 LED、及び、演出ボタン LED は消灯した状態を維持する。

20

【0474】

T4 のタイミングにおいて、サブ表示装置 71 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 可動演出装置 75、及び、演出ボタン 17 の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置 2 LED、サブ表示装置 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（発光）する。

【0475】

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、サブ表示装置 71 の初期動作が終了すると、第 1 可動演出装置 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、可動演出装置 2 LED、サブ表示装置 LED の初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

30

【0476】

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 SA 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。

40

【0477】

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、特図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 SA 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。このとき、可動演出装置 1 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、可動演出装置 1 LED、可動演出装置 2 LED、及び、サブ表示装置 LED、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。

【0478】

50

(電源投入後に第2可動演出装置75に復帰異常がある場合の具体例)

図13-4は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後に第2可動演出装置75に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【0479】

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、メイン表示装置70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。

【0480】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第2可動演出装置75、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。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、サブ表示装置LED及び、演出ボタンLEDは消灯を維持し、メイン表示装置70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。なお、ここでは、第2可動演出装置75に復帰異常があったことを想定しているため、可動演出装置2LEDは、消灯の後、復帰異常の発生を報知するために赤点滅(異常報知態様)となる。また、第2可動演出装置75に復帰異常が発生したものの、第1可動演出装置73の原点位置への復帰動作が開始する。

【0481】

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、メイン表示装置70の第1保留数表示領域SA、及び、第2保留数表示領域SBのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。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。

【0482】

T3のタイミングにおいて、第2可動演出装置75に復帰異常が発生した状態で第1可動演出装置73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、可動演出装置2LEDは、引き続き赤点滅(異常報知態様)を維持し、サブ表示装置71の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、サブ表示装置LED、及び、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【0483】

T4のタイミングにおいて、サブ表示装置71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可動演出装置73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、サブ表示装置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(発光)する。

【0484】

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、サブ表示装置71の初期動作が終了すると、第2可動演出装置75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、可動演出装置1LED、サブ表示装置LEDの初期発光が終了して客待ち中点灯(白点灯)となる。

【0485】

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SA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

10

20

30

40

50

「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。

【0486】

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、特図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 SA 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。このとき、可動演出装置 2LED 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、可動演出装置 1LED、可動演出装置 2LED、及び、サブ表示装置 LED、演出ボタン LED が変動中点灯となり、サブ第1保留表示器 83 は、「0」を示す表示態様となる。

10

【0487】

（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 13-5 は、メイン RAM 110c 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。

【0488】

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、メイン表示装置 70 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。

【0489】

T2のタイミングにおいて、主制御基板 110 から送信される電源 ON 時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板 130 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第2可動演出装置 75、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。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、メイン表示装置 70 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。なお、第2可動演出装置 75 の原点位置への復帰動作が終了すると、第1可動演出装置 73 の原点位置への復帰動作が開始する。

20

【0490】

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、メイン表示装置 70 の第1保留数表示領域 SA、及び、第2保留数表示領域 SB のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。このとき、サブ第1変動表示器 81、サブ第2変動表示器 82、及び、サブ普図変動表示器 85 は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第1保留表示器 83、及び、サブ第2保留表示器 84 は、「0」を示す表示態様となる。

30

【0491】

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可動演出装置 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、サブ表示装置 71 の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置 1LED、可動演出装置 2LED、及び、サブ表示装置 LED は消灯した状態を維持する。

40

【0492】

T4のタイミングにおいて、サブ表示装置 71 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可動演出装置 75 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、可動演出装置 1LED、可動演出装置 2LED、及び、サブ表示装置 LED は、初期発光として青と白で交互に点灯する。

【0493】

なお、演出ボタン 17 の初期動作を開始しないとは、図 12-2 に示す初期動作のうちの「大上昇」を実行しないことが該当し、図 12-2 に示す初期動作のうちの「連続振動（

50

2 秒間)」、「間欠振動(2 秒間)」は含まれない。すなわち、演出ボタン 17 に復帰異常があっても、「連続振動(2 秒間)」、「間欠振動(2 秒間)」は実行されることになる。言い換えれば、上記「連続振動(2 秒間)」、「間欠振動(2 秒間)」は、演出ボタン 17 の位置を問わず(原点位置であろうが大上昇位置であろうが)予め定められたタイミングに至ると、予め定められた時間に亘り実行されるといえる。例えば、「連続振動(2 秒間)」や「間欠振動(2 秒間)」を演出ボタン 17 の作動位置(大上昇位置、当該大上昇位置から復帰した原点位置)に連動させて実行するようにすると、演出ボタン 17 は問題なく振動させることができるにも関わらず、演出ボタン 17 が大上昇位置および当該大上昇位置から復帰した原点位置に移動できないことに起因して、演出ボタン 17 は問題なく振動させることができることすらも確認できない懸念が生じる。これに対して、図 13-5 に示すように、演出ボタン 17 に復帰異常があっても初期動作のうちの「連続振動(2 秒間)」、「間欠振動(2 秒間)」だけは予め定められたタイミングに至ると予め定められた時間に亘り実行することで、上記懸念を解消することができる。

10

【0494】

T5 のタイミングにおいて、第 1 可動演出装置 73 の初期動作が終了すると、サブ表示装置 71 の初期動作が開始され、T6 のタイミングにおいて、サブ表示装置 71 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置 1LED、可動演出装置 2LED、及び、サブ表示装置 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。

20

【0495】

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 SA 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。

【0496】

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、特図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 SA 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。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、可動演出装置 1LED、可動演出装置 2LED、及び、サブ表示装置 LED、演出ボタン LED が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 83 は、「0」を示す表示態様となる。

30

【0497】

(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 14-1 は、メイン RAM 110c の初期化を伴わない電源復旧後に各種役物(第 1 可動演出装置 73、第 2 可動演出装置 75、サブ表示装置 71、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。

40

【0498】

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、メイン表示装置 70 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。

【0499】

T2 のタイミングにおいて、主制御基板 110 から送信される電源 ON 時コマンドとしての第 1 電源復旧指定コマンドを演出制御基板 130 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 2 可動演出装置 75、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。このとき、可動演出装置 1LED、可動演出装置 2LED、及び、サブ表示装置 LED、演出ボタン LED は消灯を維持し、メイン表示装置 70 には、電源復旧時の初期図柄で

50

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。なお、第2可動演出装置75の原点位置への復帰動作が終了すると、第1可動演出装置73の原点位置への復帰動作が開始する。

【0500】

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、メイン表示装置70の第1保留数表示領域SA、及び、第2保留数表示領域SBのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第1保留表示器83、及び、サブ第2保留表示器84は、「0」を示す表示態様となる。

10

【0501】

T3のタイミングにおいて、第1可動演出装置73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、サブ表示装置71の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【0502】

T4のタイミングにおいて、サブ表示装置71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2可動演出装置75、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、サブ表示装置LEDは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として青に点灯する。

20

【0503】

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可動演出装置73の初期動作が終了すると、サブ表示装置71の初期動作が開始される。

【0504】

T7のタイミングにおいて、サブ表示装置71の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

30

【0505】

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SAに表示されている保留数字が「1」になり、第1保留アイコン表示領域70Bに第1保留アイコンが表示されると共に、サブ第1保留表示器83が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ボン♪」が出力される。

【0506】

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、特図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SA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。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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、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。

40

【0507】

（電源復旧後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の具体例）

図14-2は、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧後にサブ表示装置71に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【0508】

50

T 1のタイミングにおいて、遊技機1の電源スイッチがONされて電源供給が開始されると、メイン表示装置70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。

【0509】

T 2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第2可動演出装置75、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。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯を維持し、メイン表示装置70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。なお、第2可動演出装置75の原点位置への復帰動作が終了すると、第1可動演出装置73の原点位置への復帰動作が開始する。

10

【0510】

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、メイン表示装置70の第1保留数表示領域SA、及び、第2保留数表示領域SBのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第1保留表示器83、及び、サブ第2保留表示器84は、「0」を示す表示態様となる。

20

【0511】

T 3のタイミングにおいて、第1可動演出装置73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、サブ表示装置71の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【0512】

T 4のタイミングにおいて、サブ表示装置71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、サブ表示装置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2可動演出装置75、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として青に点灯する。

30

【0513】

T 5のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了すると、演出ボタンLEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6のタイミングにおいて、第1可動演出装置73の初期動作が終了すると、サブ表示装置71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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LEDの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【0514】

T 7のタイミングにおいて、第1始動口45への遊技球の入賞に基づく第1特別図柄記憶指定コマンド（第1保留数＝1）を受信すると、第1保留数表示領域SAに表示されている保留数字が「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに第1保留アイコンが表示されると共に、サブ第1保留表示器83が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ボン♪」が出力される。

40

【0515】

T 8のタイミングにおいて、主制御基板110から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図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SA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。このとき、サブ表示装置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

50

変動表示が開始されると共に、可動演出装置 1 L E D、可動演出装置 2 L E D、及び、サブ表示装置 L E D、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「0」を示す表示態様となる。

【0516】

（電源復旧後に第 1 可動演出装置に復帰異常がある場合の具体例）

図 1 4 - 3 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に第 1 可動演出装置 7 3 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【0517】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、メイン表示装置 7 0 の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

10

【0518】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 O N 時コマンドとしての第 1 電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 2 可動演出装置 7 5、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置 1 L E D、可動演出装置 2 L E D、及び、サブ表示装置 L E D、演出ボタン L E D は消灯を維持し、メイン表示装置 7 0 には、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示され、音声出力装置 9 は無音を維持する。なお、第 2 可動演出装置 7 5 の原点位置への復帰動作が終了すると、第 1 可動演出装置 7 3 の原点位置への復帰動作が開始する。

20

【0519】

また、電源 O N 時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第 1 保留数、及び、第 2 保留数 = 0）を受信すると、メイン表示装置 7 0 の第 1 保留数表示領域 S A、及び、第 2 保留数表示領域 S B のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第 1 保留表示器 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「0」を示す表示態様となる。

【0520】

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

30

【0521】

T 4 のタイミングにおいて、サブ表示装置 7 1 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 可動演出装置 7 5、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置 2 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、サブ表示装置 L E D、及び、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

40

【0522】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6 のタイミングにおいて、サブ表示装置 7 1 の初期動作が終了すると、第 1 可動演出装置 7 3 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、可動演出装置 2 L E D、サブ表示装置 L E D の初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【0523】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特別図柄記憶指定コマンド（第 1 保留数 = 1）を受信すると、第 1 保留数表示領域 S A に表示されている保留数字が「1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 保留アイコンが表示

50

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。

【0524】

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、特図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SA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。このとき、可動演出装置1LED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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDが変動中点灯となり、サブ第1保留表示器83は、「0」を示す表示態様となる。

10

【0525】

（電源復旧後に第2可動演出装置に復帰異常がある場合の具体例）

図14-4は、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧後に第2可動演出装置75に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【0526】

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、メイン表示装置70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。

【0527】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第2可動演出装置75、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。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯を維持し、メイン表示装置70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。なお、図14-4は、第2可動演出装置75に復帰異常があったことを想定しているので、可動演出装置2LEDは、消灯の後、復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となる。なお、第2可動演出装置75に復帰異常が発生したものの、第1可動演出装置73の原点位置への復帰動作が開始する。

20

【0528】

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、メイン表示装置70の第1保留数表示領域SA、及び、第2保留数表示領域SBのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第1保留表示器83、及び、サブ第2保留表示器84は、「0」を示す表示態様となる。

30

【0529】

T3のタイミングにおいて、第2可動演出装置75に復帰異常が発生した状態で第1可動演出装置73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、可動演出装置2LEDは、引き続き赤点滅（異常報知態様）を維持し、サブ表示装置71の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、サブ表示装置LED、及び、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

40

【0530】

T4のタイミングにおいて、サブ表示装置71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可動演出装置73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置1LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、サブ表示装置LED、及び、演出ボタンLEDは、初期発光として青で点灯（発光）する。

50

【0531】

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、サブ表示装置71の初期動作が終了すると、第2可動演出装置75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、可動演出装置1LED、サブ表示装置LEDの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【0532】

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SA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。

10

【0533】

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、特図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SA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。このとき、可動演出装置2LED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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDが変動中点灯となり、サブ第1保留表示器83は、「0」を示す表示態様となる。

20

【0534】

（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14-5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。

【0535】

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、メイン表示装置70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。

【0536】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第2可動演出装置75、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。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯を維持し、メイン表示装置70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。なお、第2可動演出装置75の原点位置への復帰動作が終了すると、第1可動演出装置73の原点位置への復帰動作が開始する。

30

【0537】

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、メイン表示装置70の第1保留数表示領域SA、及び、第2保留数表示領域SBのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第1保留表示器83、及び、サブ第2保留表示器84は、「0」を示す表示態様となる。

40

【0538】

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可動演出装置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、サブ表示装置71の復帰動作が開

50

始される。このとき、可動演出装置 1 L E D、可動演出装置 2 L E D、及び、サブ表示装置 L E D は消灯した状態を維持する。

【0539】

T 4 のタイミングにおいて、サブ表示装置 7 1 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 可動演出装置 7 5 の初期動作が開始されるが、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始されない状態となる。このとき、可動演出装置 1 L E D、可動演出装置 2 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、サブ表示装置 L E D は、初期発光として青に点灯する。なお、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始されない点については、図 1 3 - 5 の説明で述べた内容と同一であるため、ここでの説明は省略する。

【0540】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動演出装置 7 3 の初期動作が終了すると、サブ表示装置 7 1 の初期動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、サブ表示装置 7 1 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置 1 L E D、可動演出装置 2 L E D、及び、サブ表示装置 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【0541】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特別図柄記憶指定コマンド（第 1 保留数 = 1）を受信すると、第 1 保留数表示領域 S A に表示されている保留数字が「1」になり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 保留アイコンが表示されると共に、サブ第 1 保留表示器 8 3 が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン♪」が出力される。

【0542】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（演出図柄指定コマンド、特図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 S A に表示されている保留数字が「0」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。このとき、演出ボタン L E D による異常報知期間が終了し、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が開始されると共に、可動演出装置 1 L E D、可動演出装置 2 L E D、及び、サブ表示装置 L E D、演出ボタン L E D が変動中点灯となり、サブ第 1 保留表示器 8 3 は、「0」を示す表示態様となる。

【0543】

（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 1 4 - 6 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源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。

【0544】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、メイン表示装置 7 0 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。

【0545】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 O N 時コマンドとしての第 2 電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 2 可動演出装置 7 5、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置 1 L E D、可動演出装置 2 L E D、及び、サブ表示装置 L E D、演出ボタン L E D は消灯を維持し、メイン表示装置 7 0 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。なお、第 2 可動演出装置 7 5 の原点位置への復帰動作が終了すると、第 1 可動演出装置 7 3 の原点位置への復帰動作が開始する。

【0546】

また、電源 O N 時コマンドとしての特別図柄記憶指定コマンド（第 1 保留数 = 3、第 2 保留数 = 0）を受信すると、メイン表示装置 7 0 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 S A や第 2 保留数表示領域 S B に保留数字を表示しない状態を維持する。

10

20

30

40

50

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

【0547】

T3のタイミングにおいて、第1可動演出装置73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、サブ表示装置71の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【0548】

T4のタイミングにおいて、サブ表示装置71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2可動演出装置75、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【0549】

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可動演出装置73の初期動作が終了すると、サブ表示装置71の初期動作が開始され、T7のタイミングにおいて、サブ表示装置71の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【0550】

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、メイン表示装置70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。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。

【0551】

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、特図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SA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。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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、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。

【0552】

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。

【0553】

（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15-1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。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。

10

20

30

40

50

【0554】

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、メイン表示装置70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。

【0555】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての第1電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信しないまま、特別図柄記憶指定コマンド（第1保留数、及び、第2保留数＝0）を受信すると、メイン表示装置70では初期画面が表示された状態を維持し、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯を維持する。このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第1保留表示器83、及び、サブ第2保留表示器84は、「0」を示す表示態様となる。

10

【0556】

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、メイン表示装置70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。

【0557】

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、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、メイン表示装置70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。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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDが変動中点灯となり、サブ第1保留表示器83は、「0」を示す表示態様となる。

20

【0558】

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

30

【0559】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例）

図15-2は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板110、及び、演出制御基板130への電源供給中）において主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例を示す図である。主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合とは、電源基板160から主制御基板110への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）が断線した後に外的要因により接触するケース、電源基板160から主制御基板110への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となった後に、コネクタが接続状態となったケース等が挙げられる。

40

【0560】

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、メイン表示装置70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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは、客待ち中点灯となっている。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、メイン表示装置70には、ハズレの演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示

50

（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。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。

【0561】

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、メイン表示装置70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、サブ情報表示器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。なお、主制御基板110への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

10

【0562】

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、メイン表示装置70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、サブ情報表示器80（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、サブ普図変動表示器85、サブ普図保留表示器86）も表示内容を維持する。

20

【0563】

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2可動演出装置75、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。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは、消灯した状態となり、メイン表示装置70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が静止表示（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。なお、第2可動演出装置75の原点位置への復帰動作が終了すると、第1可動演出装置73の原点位置への復帰動作が開始する。

30

【0564】

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、メイン表示装置70の第1保留数表示領域SA、及び、第2保留数表示領域SBのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。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。

【0565】

T5のタイミングにおいて、第1可動演出装置73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、サブ表示装置71の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

40

【0566】

T6のタイミングにおいて、サブ表示装置71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2可動演出装置75、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置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（発光）する。

50

【0567】

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可動演出装置73の初期動作が終了すると、サブ表示装置71の初期動作が開始される。

【0568】

T9のタイミングにおいて、サブ表示装置71の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置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。なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板110への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T4のタイミングで電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを受信するまでにメイン表示装置70に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となる。

【0569】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図13-2～図13-5に示した具体例と同じように各種役物の初期動作が行われることになる。

【0570】

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

【0571】

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、メイン表示装置70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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは客待ち中点灯となっている。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、メイン表示装置70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。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。

【0572】

その後、主制御基板110への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、メイン表示装置70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、サブ情報表示器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。

【0573】

そして、主制御基板110への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、メイン表示装置70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、サブ情報表示器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。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。

【0574】

その後、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第2可動演出装置75、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。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは、消灯した状態となり、メイン表示装置70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。なお、第2可動演出装置75の原点位置への復帰動作が終了すると、第1可動演出装置73の原点位置への復帰動作が開始する。

10

【0575】

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、メイン表示装置70の第1保留数表示領域SA、及び、第2保留数表示領域SBのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第1保留表示器83、及び、サブ第2保留表示器84は、「0」を示す表示態様となる。

20

【0576】

その後、第1可動演出装置73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、サブ表示装置71の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【0577】

そして、サブ表示装置71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2可動演出装置75、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置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（発光）する。

30

【0578】

その後、演出ボタン17の初期動作が終了すると、演出ボタンLEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、第1可動演出装置73の初期動作が終了すると、サブ表示装置71の初期動作が開始される。

【0579】

そして、サブ表示装置71の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置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。

【0580】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中、つまり、メイン表示装置70に変動演出画面が表示されているときに電源復旧指定コマンドを受信した場合、図14-6に示した具体例のT2のタイミング以降と同様となる。また、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中、つまり、メイン表示装置70にオープニング演出画面、ラウンド演出画面、及び、エンディング演出画面の何れかが表示されているときに電源復旧指定コマンドを受信した場合、メイン表示装置70の表示内容を除いて図14-6に示した具体例のT2のタイミング以降と同様となる。具体的には、メイン表示装置70では、通常の大当たり演出画面に代えて特殊な大当たり演出画面が表示され、次にラウンド指定コマンドやエンディング指定コマンドを受信するまでは、特殊な大当たり演出画面

40

50

の表示を維持する。なお、大当たり遊技が終了するまで特殊な大当たり演出画面の表示を維持するようにしてもよい。

【0581】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図13-2～図13-5に示した具体例と同じように各種役物の初期動作が行われることになる。

【0582】

このように、図13-1～図15-2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。

10

【0583】

また、図13-1～図15-2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、メイン表示装置70に演出図柄70aを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態への復旧後にメイン表示装置70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メイン表示装置70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。

20

【0584】

また、図13-1～図15-2に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70D）、及び、サブ保留表示器（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、メイン表示装置70で電源供給の再開を示唆する特定表示を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。このようにしたことで、停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【0585】

また、図13-1～図15-2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。

40

【0586】

また、図13-1～図15-2に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82）については、遊技の制御状態が復旧した後に特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にある場合は変動表示（点滅表示）を行わないようになっている。このようにしたことで、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における処理負荷を軽減することが可能となる。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

50

とを把握し易くすることが可能となる。

【0587】

また、図13-1～図15-2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、メイン表示装置70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。なお、メイン表示装置70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

10

【0588】

また、図13-1～図15-2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、メイン表示装置70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

20

【0589】

また、図13-1～図15-2に示した具体例によれば、各種役物（第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71、演出ボタン17）の復帰動作中にある場合は、各種役物の発光部（可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、サブ表示装置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。

【0590】

また、図13-1～図15-2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。

30

【0591】

また、図13-1～図15-2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。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

40

【0592】

また、図13-1～図15-2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、メイン表示装置70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可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71、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、メイン表示装置70に演出

50

図柄 70 a が表示される前のタイミング（復帰中画面の表示中）から各種役物の初期動作を行うようになっていく。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。

【0593】

また、図 13-1～図 15-2 に示した具体例によれば、盤役物（第 1 可動演出装置 73、第 2 可動演出装置 75、サブ表示装置 71、演出ボタン 17）については、メイン表示装置 70 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 70 a 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く。このようにしたことで、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に盤役物の初期動作を行うことができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

10

【0594】

また、図 13-1～図 15-2 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、メイン表示装置 70 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 70 a 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く。このようにしたことで、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に枠役物の初期動作を行うことができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【0595】

また、図 13-1～図 15-2 に示した具体例によれば、メイン RAM 110 c の初期化を伴う電源投入が行われた場合には、メイン RAM 110 c の初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われた場合と同じタイミング、つまり、メイン表示装置 70 に演出図柄 70 a が表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄 70 a が表示されるタイミング）から各種役物の初期動作を行うようになっていく。このようにしたことで、各種役物の初期動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の初期動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【0596】

また、図 13-1～図 15-2 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 70 a の停止音を出力するようになっていく。このようにしたことで、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。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 70 a の停止音を出力しないようにしてもよい。

30

【0597】

また、図 13-1～図 15-2 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く。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。

【0598】

また、図 13-1～図 15-2 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、主制御基板 110 から始動口への遊技球の入賞に基づく特別図柄記憶指定コマンドを受信すると、入賞音を出力するようになっていく。このようにしたことで、初期画面を表示しているときであっても始動口への遊技球の入賞があったことを的確に報知することが可能となる。

40

【0599】

また、図 13-1～図 15-2 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、主制御基板 110 から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を

50

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。

【0600】

また、図13-1～図15-2に示した具体例によれば、電源ON時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、主制御基板110から変動開始コマンドを受信すると、各種役物の復帰動作や初期動作を実行せずに変動演出を実行するようになっている。このようにしたことで、変動演出の実行中において復帰動作や初期動作によって阻害されずに各種役物を用いた演出を実行することが可能となる。

10

【0601】

また、図13-1～図15-2に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。また、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。このようにしたことで、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

20

【0602】

また、図13-1～図15-2に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、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。また、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）中や大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。このようにしたことで、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。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。

30

40

【0603】

また、図13-1～図15-2に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第1待機画面を表示し、主制御基板110から再び電源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

50

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

10

【0604】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例）

図 16-1 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 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を示す図である。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。

20

【0605】

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、メイン表示装置 70 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、可動演出装置 LED、可動演出装置 2LED、及び、サブ表示装置 LED、演出ボタン LED は客待ち中点灯となっている。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、メイン表示装置 70 には、ハズレの演出図柄 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。このとき、サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 2 変動表示器 82、及び、サブ普図変動表示器 85 は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第 1 保留表示器 83、サブ第 2 保留表示器 84、及び、サブ普図保留表示器 86 は、「0」を示す表示態様となる。

30

【0606】

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、メイン表示装置 70 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、サブ情報表示器 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。なお、主制御基板 110 への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

40

【0607】

T3 のタイミングにおいて、主制御基板 110 への電源供給が再開すると、メイン RAM 110c の初期化が行われる。このとき、メイン表示装置 70 には、第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、可動

50

演出装置 1 LED、可動演出装置 2 LED、及び、サブ表示装置 LED、演出ボタン LED は消灯する。このとき、サブ情報表示器 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。

【0608】

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 2 可動演出装置 75、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。このとき、可動演出装置 1 LED、可動演出装置 2 LED、及び、サブ表示装置 LED、演出ボタン LED は消灯を維持し、メイン表示装置 70 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。なお、第 2 可動演出装置 75 の原点位置への復帰動作が終了すると、第 1 可動演出装置 73 の原点位置への復帰動作が開始する。

10

【0609】

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、メイン表示装置 70 の第 1 保留数表示領域 SA、及び、第 2 保留数表示領域 SB のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。このとき、サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 2 変動表示器 82、及び、サブ普図変動表示器 85 は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第 1 保留表示器 83、及び、サブ第 2 保留表示器 84 は、「0」を示す表示態様となる。

20

【0610】

T5 のタイミングにおいて、第 1 可動演出装置 73、及び、演出ボタン 17 の復帰動作が終了すると、サブ表示装置 71 の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置 1 LED、可動演出装置 2 LED、及び、サブ表示装置 LED、演出ボタン LED は消灯した状態を維持する。

【0611】

T6 のタイミングにおいて、サブ表示装置 71 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 2 可動演出装置 75、及び、演出ボタン 17 の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置 1 LED、可動演出装置 2 LED、及び、サブ表示装置 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（発光）する。

30

【0612】

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 可動演出装置 73 の初期動作が終了すると、サブ表示装置 71 の初期動作が開始される。

【0613】

T9 のタイミングにおいて、サブ表示装置 71 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置 1 LED、可動演出装置 2 LED、及び、サブ表示装置 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。なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板 110 への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T3 のタイミングで主制御基板 110 への電源供給が停止するまでにメイン表示装置 70 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

40

50

、客待ち状態中に主制御基板 110 への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となる。

【0614】

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

【0615】

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、メイン表示装置 70 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、可動演出装置 1LED、可動演出装置 2LED、及び、サブ表示装置 LED、演出ボタン LED は客待ち中点灯となっている。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、メイン表示装置 70 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。このとき、サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 2 変動表示器 82、及び、サブ普図変動表示器 85 は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第 1 保留表示器 83、サブ第 2 保留表示器 84、及び、サブ普図保留表示器 86 は、「0」を示す表示態様となる。

10

【0616】

その後、主制御基板 110 への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、メイン表示装置 70 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、サブ情報表示器 80（サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 2 変動表示器 82、サブ第 1 保留表示器 83、サブ第 2 保留表示器 84、サブ普図変動表示器 85、サブ普図保留表示器 86）も表示内容を維持する。

20

【0617】

そして、主制御基板 110 への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、メイン表示装置 70 には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、可動演出装置 1LED、可動演出装置 2LED、及び、サブ表示装置 LED、演出ボタン LED は消灯する。このとき、サブ情報表示器 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。

30

【0618】

その後、主制御基板 110 から送信される電源 ON 時コマンドとしての電源復旧指定コマンドを演出制御基板 130 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 2 可動演出装置 75、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。このとき、可動演出装置 1LED、可動演出装置 2LED、及び、サブ表示装置 LED、演出ボタン LED は消灯を維持し、メイン表示装置 70 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。なお、第 2 可動演出装置 75 の原点位置への復帰動作が終了すると、第 1 可動演出装置 73 の原点位置への復帰動作が開始する。

40

【0619】

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、メイン表示装置 70 の第 1 保留数表示領域 SA、及び、第 2 保留数表示領域 SB のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。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。

【0620】

その後、第 1 可動演出装置 73、及び、演出ボタン 17 の復帰動作が終了すると、サブ表示装置 71 の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置 1LED、可動演出装置 2

50

LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【0621】

そして、サブ表示装置71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2可動演出装置75、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置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（発光）する。

【0622】

その後、演出ボタン17の初期動作が終了すると、演出ボタンLEDにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T8のタイミングにおいて、第1可動演出装置73の初期動作が終了すると、サブ表示装置71の初期動作が開始される。

10

【0623】

そして、サブ表示装置71の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置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。

【0624】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中、つまり、メイン表示装置70に変動演出画面が表示されているときに主制御基板110への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止し、その後に主制御基板110への電源供給が再開した場合についても、メイン表示装置70には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、その後に主制御基板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、各種役物の復帰動作、及び、初期動作が実行される。このとき、メイン表示装置70では、初期画面に代えて「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、次に特別図柄確定コマンドを受信するまでは、復帰中画面の表示を維持する。

20

【0625】

また、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中、つまり、メイン表示装置70にオープニング演出画面、ラウンド演出画面、及び、エンディング演出画面の何れかが表示されているときに主制御基板110への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止し、その後に主制御基板110への電源供給が再開した場合についても、メイン表示装置70には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、その後に主制御基板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、各種役物の復帰動作、及び、初期動作が実行される。このとき、メイン表示装置70では、通常の大当たり演出画面に代えて特殊な大当たり演出画面が表示され、次にラウンド指定コマンドやエンディング指定コマンドを受信するまでは、特殊な大当たり演出画面の表示を維持する。なお、大当たり遊技が終了するまで特殊な大当たり演出画面の表示を維持するようにしてもよい。

30

【0626】

このように、図16-1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。

40

【0627】

また、図16-1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可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、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

50

異常があった) ことを把握し易くなる。

【0628】

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。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、電源投入指定コマンドを受信した段階で待機画面から初期画面に切り替えるようにしてもよい。この場合、待機画面から初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよいし、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングで各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。また、主制御基板110への電源供給が再開(電源投入指定コマンドを受信)した場合に待機画面から初期画面に切り替えるのではなく、待機画面から非表示状態に切り替えた後に初期画面を表示するようにしてもよい。この場合、非表示状態から初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよいし、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングで各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。

10

【0629】

(電源投入後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の変形例)

図16-2は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後にサブ表示装置71に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。

20

【0630】

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、メイン表示装置70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。

【0631】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される電源ON時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第2可動演出装置75、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。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯を維持し、メイン表示装置70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。なお、第2可動演出装置75の原点位置への復帰動作が終了すると、第1可動演出装置73の原点位置への復帰動作が開始する。

30

【0632】

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、メイン表示装置70の第1保留数表示領域SA、及び、第2保留数表示領域SBのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様(ハズレ態様)を継続する。また、サブ第1保留表示器83、及び、サブ第2保留表示器84は、「0」を示す表示態様となる。

40

【0633】

T3のタイミングにおいて、第1可動演出装置73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、サブ表示装置71の復帰動作が開始される。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【0634】

T4のタイミングにおいて、サブ表示装置71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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LE

50

Dが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて演出ボタン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（発光）する。

【0635】

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可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71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。

【0636】

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SA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。

10

【0637】

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、特図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SA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。このとき、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、演出ボタンLEDが変動中点灯となり、サブ第1保留表示器83は、「0」を示す表示態様となる。

20

【0638】

なお、電源投入時に第1可動演出装置73や第2可動演出装置75やサブ表示装置71に復帰異常がある場合についても、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置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可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71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。

30

【0639】

また、電源復旧時においても、第1可動演出装置73や第2可動演出装置75やサブ表示装置71に復帰異常がある場合には、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置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可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71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。

【0640】

このように、図16-2に示した変形例によれば、第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71のいずれか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、復帰異常がない可動部材が復帰異常がある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。

40

【0641】

また、図16-2に示した変形例によれば、第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71のいずれかに復帰異常がある場合、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LEDが復帰異常を報知するために赤点滅となる。このようにしたこと、復帰異常がある可動部材に設けられた可動部材LEDのみを赤点

50

減とする場合と比べ、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。

【0642】

また、図16-2に示した変形例によれば、第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71のいずれかに復帰異常がある場合であっても、第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71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。

【0643】

また、図16-2に示した変形例によれば、第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71のいずれか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。

【0644】

なお、第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71のいずれか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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、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。また、演出ボタン17に復帰異常がある場合において、第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71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、可動演出装置1LED、可動演出装置2LED、及び、サブ表示装置LED、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。

【0645】

次に、図17-1～図17-4を用いて、図12-1～図16-2で述べた各種役物（第1可動演出装置73、第2可動演出装置75、サブ表示装置71、演出ボタン17）の初期動作の態様や演出動作の態様等について説明する。

【0646】

（第1可動演出装置の初期動作態様および所要時間の具体例）

図17-1は、第1可動演出装置73（可動演出装置1）の初期動作の態様および所要時間の具体例を示す図である。なお、図17-1において、「A」は、第1可動演出装置73の原点位置（待機位置）を示しており、「B」は、第1可動演出装置73の第1初期動作位置を示しており、「C」は、第1可動演出装置73の第2初期動作位置を示しており、以下において、単に、「A」、「B」、「C」と記載する。また、「B」の第1初期動作位置は、後述の図21-3における第1演出位置と同じ位置であり、「C」の第2初期動作位置は、後述の図17-2における第2演出位置と同じ位置である。また、図17-1は、電源復旧時に変動表示が行なわれている場合における第1可動演出装置73（可動演出装置1）の初期動作を例に説明する。

【0647】

（a）は、「可動演出装置1小下降」（図12-1参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置1小下降」においては、第1可動演出装置73が、「A」から「B」に約「0.25S（秒）」（＝約1サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「A」から「B」に一気に移動するとしている。なお、（a）～（f）においては、第1可動演出装置73の可動演出装置1LEDが消灯している（図12-1参照）。また、図17-1～図17-4で記載する「サイクル変動」とは、第1可動演出装置73が「A」から「B」に移動する「0.25S（秒）」間に特別図柄表示器で行われる変動表示のことであり、詳細は図19で説明する。

【0648】

（b）は、第1可動演出装置73が「B」で停止している態様を示している（図12-1においては当該「停止」を省略している）。すなわち、第1可動演出装置73は、「B」

まで移動すると、当該「B」で約「1 S」間（＝約 4 サイクル変動）、停止（滞在）する。

【0649】

（c）は、「可動演出装置 1 原点復帰」（図 12-1 参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置 1 原点復帰」においては、第 1 可動演出装置 73 が、「B」から「A」に約「0.5 S」（＝約 2 サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「B」から「A」に一気に移動するとしている。

【0650】

このように、第 1 可動演出装置 73 が初期動作に係る小下降を行って原点位置に復帰する場合、「A」から「B」に移動する時間よりも、「B」から「A」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。また、これに伴って、「A」から「B」に移動する間に行われるサイクル変動の回数よりも、「B」から「A」に移動する間に行われるサイクル変動の回数が多い、といった関係になっている。特に、第 1 可動演出装置 73 は、所定量の重量を有し、「A」から下方（鉛直方向）に向けて可動する役物であるから、特に、鉛直方向に抗する動きとなる「B」から「A」への移動に係る時間を、「A」から「B」への移動に係る時間よりも長くとることで、第 1 可動演出装置 73 の駆動源に負荷をかけることなく初期動作を実行することができる。また、「B」で停止している時間をも含めて比較すると、「B」で停止している時間が最も長く、次いで、「B」から「A」に移動する時間、次いで、「A」から「B」に移動する時間、といった関係になっている。これにより、例えば、第 1 可動演出装置 73 が「B」で停止している時間を用いて、作業（工員、遊技店員）に、第 1 可動演出装置 73 に不具合等が生じていないかを確認させることができる。

10

20

【0651】

（d）は、「可動演出装置 1 大下降」（図 12-1 参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置 1 大下降」においては、第 1 可動演出装置 73 が、「A」から「C」に約「0.8 S」（＝約 3 サイクル変動）かけて移動する。

【0652】

（e）は、第 1 可動演出装置 73 が「C」で停止している態様を示している（図 12-1 においては当該「停止」を省略している）。すなわち、第 1 可動演出装置 73 は、「C」まで移動すると、当該「C」で約「2 S」間（＝約 8 サイクル変動）、停止（滞在）する。

30

【0653】

（f）は、「可動演出装置 1 原点復帰」（図 12-1 参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置 1 原点復帰」においては、第 1 可動演出装置 73 が、「C」から「A」に約「1.6 S」（＝約 6 サイクル変動）かけて移動する。

【0654】

このように、第 1 可動演出装置 73 が初期動作に係る大下降を行って原点位置に復帰する場合、「A」から「C」に移動する時間よりも、「C」から「A」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。また、これに伴って、「A」から「C」に移動する間に行われるサイクル変動の回数よりも、「C」から「A」に移動する間に行われるサイクル変動の回数が多い、といった関係になっている。特に、第 1 可動演出装置 73 は、所定量の重量を有し、「A」から下方（鉛直方向）に向けて可動する役物であるから、特に、鉛直方向に抗する動きとなる「C」から「A」への移動に係る時間を、「A」から「C」への移動に係る時間よりも長くとることで、第 1 可動演出装置 73 の駆動源に負荷をかけることなく初期動作を実行することができる。また、「C」で停止している時間をも含めて比較すると、「C」で停止している時間が最も長く、次いで、「C」から「A」に移動する時間、次いで、「A」から「C」に移動する時間、といった関係になっている。これにより、例えば、第 1 可動演出装置 73 が「C」で停止している時間を用いて、作業（工員、遊技店員）に、第 1 可動演出装置 73 に不具合等が生じていないかを確認させることができる。

40

50

【0655】

なお、図17-1では、電源復旧のときを例として説明を行ったが、電源投入のときでも同じことがいえる。また、変動表示中に上述した瞬間停電が発生した場合は、復帰動作や初期動作は実行されない。このように、全ての「停電」で図17-1のような事象になるのではなく、瞬間停電の場合は除かれる。

【0656】

(第1可動演出装置の演出動作態様および所要時間の具体例)

図17-2は、第1可動演出装置73の演出動作の態様および所要時間の具体例を示す図である。なお、図17-2において、「A」は、第1可動演出装置73の原点位置(待機位置)を示しており、「B」は、第1可動演出装置73の第1演出位置を示しており、「C」は、第1可動演出装置73の第2演出位置を示しており、以下において、単に、「A」、「B」、「C」と記載する。また、「B」の第1演出位置は、上述の図17-1における第1初期動作位置と同じ位置であり、「C」の第2演出位置は、上述の図17-1における第2初期動作位置と同じ位置である。また、図17-2における第1可動演出装置73移動過程の動作は、図17-1の初期動作態様のときと同じであるものとする。

【0657】

(a)は、上述した「役物予告」の演出態様を示している。すなわち、演出図柄70aや特殊図柄T2が変動表示しているときに「可動演出装置1小下降」が行われたことを示している。この「役物予告」においては、第1可動演出装置73が、「A」から「B」に約「0.5S(秒)」(=約2サイクル変動)かけて移動する。なお、(a)~(c)においては、第1可動演出装置73の可動演出装置1LEDが赤と白で交互に点灯(発光)している。

【0658】

(b)は、第1可動演出装置73が「B」まで移動したことを示している。そして、第1可動演出装置73は、「B」まで移動すると、当該「B」に約「3S」間(=約12サイクル変動)、位置(滞在)する。このような演出動作態様により、大当たり遊技が付与されることに対する期待感を向上させるようにしている。

【0659】

(c)は、「役物予告」における「可動演出装置1原点復帰」の態様を示している。すなわち、「B」に約「3S」間位置すると、第1可動演出装置73が、「B」から「A」に約「0.8S」(=約3サイクル変動)かけて移動する。

【0660】

このように、第1可動演出装置73が演出動作に係る小下降を行って原点位置に復帰する場合、「A」から「B」に移動する時間よりも、「B」から「A」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。特に、第1可動演出装置73は、所定量の重量を有し、「A」から下方(鉛直方向)に向けて可動する役物であるから、特に、鉛直方向に抗する動きとなる「B」から「A」への移動に係る時間を、「A」から「B」への移動に係る時間よりも長くすることで、第1可動演出装置73の駆動源に負荷をかけることなく演出動作を実行することができる。

【0661】

また、「B」で停止している時間をも含めて比較すると、「B」で停止している時間が最も長く、次いで、「B」から「A」に移動する時間、次いで、「A」から「B」に移動する時間、といった関係になっている。これにより、「B」に位置している第1可動演出装置73に注目させることができ、遊技者の大当たり遊技が付与されることに対する期待感を向上させることができる。

【0662】

また、図17-1の初期動作と比較すると、「A」から「B」への移動時間、「B」での停止時間、「B」から「A」への移動時間のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、時間が長くなっている。このような時間の関係とした理由は、各動作場面における状況を考慮したものである。例えば、初期動作が行われるときは、作業員(工員、遊技店

10

20

30

40

50

員)に初期動作のみに注目させればよいので、演出動作よりも短い所要時間で作動させても、作業員(工員、遊技店員)が初期動作を見落としてしまう可能性は低い。一方、演出動作が行われるときは、例えば、役物予告の他にも、様々な大当たり予告演出が同時に複合して行われることがあり、遊技者が遊技盤5上で注目する範囲も広い。よって、初期動作と同じ時間、若しくは初期動作よりも短い時間で作動させると、第1可動演出装置73を用いた大当たり予告演出が実行されていることに気付くのが遅れてしまう懸念がある。よって、初期動作においては演出動作よりも短い時間で作動させることで初期動作に係る時間の短縮化を図りつつ、演出動作においては初期動作よりも長い時間で作動させることで、第1可動演出装置73を用いた大当たり予告演出が実行されていることに気付くのが遅れてしまう、といった懸念を解消している。

10

【0663】

また、図17-1の初期動作と比較すると、「A」から「B」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、「B」での停止時間に行われるサイクル変動の回数と、「B」から「A」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、といった関係になっている。よって、例えば、第1可動演出装置73が変動表示中に初期動作を行う場合、遊技者はこれを演出動作と勘違いしてしまうおそれがあるが、上述したようなサイクル変動の相違により、特別図柄表示器で行われるサイクル変動の回数を目視していれば、初期動作が行われたのか、演出動作が行われたのか、の区別が付き易くなる。これにより、上述したような勘違いを解消できる。

20

【0664】

なお、上述したような効果から、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、とすることに限らず、演出動作より初期動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、としてもよい。この場合、各移動時間や停止時間も、演出動作より初期動作の方を長くするのが好ましい。

【0665】

(d)は、上述した「決め演出」における大当たり報知の演出態様を示している。すなわち、「可動演出装置1大下降」が行われたことを示している。この「決め演出」における大当たり報知においては、第1可動演出装置73が、「A」から「C」に約「1S(秒)」(=約4サイクル変動)かけて移動する。また、「C」に移動した第1可動演出装置73の周囲に対応する位置(メイン表示装置70)には、初期動作時(図17-1)には表示していなかったエフェクト画像EFが表示されており、大当たりとなったことを強調している。また、第1可動演出装置73の「A」から「C」への移動の開始とともに、可動演出装置1LEDが虹で点灯(発光)する。すなわち、ランプCPU150aは、盤用駆動装置75の一部である可動演出装置1駆動モータを駆動させて第1可動演出装置73を「A」から「C」に移動させるとともに、盤用照明装置74の一部である可動演出装置1LED(フルカラー)を虹で点灯(発光)させる。当該虹の点灯(発光)態様とは、大当たりとなったことを確定的に報知する点灯(発光)態様である。

30

【0666】

(e)は、第1可動演出装置73が「C」で停止している態様を示している。すなわち、第1可動演出装置73は、「C」まで移動すると、当該「C」で約「5S」間(=約20サイクル変動)、停止(滞在)する。なお、当該「停止」が行われているときも、第1可動演出装置73の可動演出装置1LEDは虹で点灯(発光)しており、第1可動演出装置73の周囲に対応する位置(メイン表示装置70)にはエフェクト画像EFが表示されている。

40

【0667】

(f)は、「決め演出」の大当たり報知における「可動演出装置1原点復帰」の態様を示している。すなわち、「C」で「5S」間の停止を終えると、第1可動演出装置73が、「C」から「A」に約「2S」(=約8サイクル変動)かけて移動する。

【0668】

50

このように、第1可動演出装置73が演出動作に係る大下降を行って原点位置に復帰する場合、「A」から「C」に移動する時間よりも、「C」から「A」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。特に、第1可動演出装置73は、所定量の重量を有し、「A」から下方（鉛直方向）に向けて可動する役物であるから、特に、鉛直方向に抗する動きとなる「C」から「A」への移動に係る時間を、「A」から「C」への移動に係る時間よりも長くとることで、第1可動演出装置73の駆動源に負荷をかけることなく演出動作を実行することができる。

【0669】

また、「C」で停止している時間をも含めて比較すると、「C」で停止している時間が最も長く、次いで、「C」から「A」に移動する時間、次いで、「A」から「C」に移動する時間、といった関係になっている。これにより、例えば、第1可動演出装置73が「C」で停止しているときは、遊技者に大当たりとなったことに対する満足感を与えることができ、「C」から「A」に移動しているときは、「A」から「C」に移動させるよりも時間をかけて移動させることで、遊技者を大当たりとなったことへの余韻に浸らせることができ、さらなる満足感を与えることができる。

10

【0670】

また、図17-1の初期動作と比較すると、「A」から「C」への移動時間、「C」での停止時間、「C」から「A」への移動時間のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、時間が長くなっている。このような時間の関係とした理由は、上述の（a）～（c）の箇所で述べた内容と概ね同様であるが、（d）～（f）は大当たり報知であるため、特に、「C」での停止時間や「C」から「A」への移動時間を初期動作よりも長くとることで、遊技者に大当たりとなったことに対する満足感を付与可能である点、および遊技者を大当たりとなったことへの余韻に浸らせることができる点にもある。なお、図17-2（d）～（f）では、「決め演出」の大当たり報知の場面を例に説明したが、場面はこれに限らず、他の場面に適用してよい。例えば、高確率遊技状態が付与されることを報知する場面に適用してもよいし、時短遊技状態が付与されることを報知する場面に適用してもよい。

20

【0671】

また、図17-1の初期動作と比較すると、「A」から「C」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、「C」での停止時間に行われるサイクル変動の回数と、「C」から「A」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、といった関係になっている。よって、例えば、第1可動演出装置73が変動表示中に初期動作を行う場合、遊技者はこれを演出動作と勘違いしてしまうおそれがあるが、上述したようなサイクル変動の相違により、特別図柄表示器で行われるサイクル変動の回数を目視していれば、初期動作が行われたのか、演出動作が行われたのか、の区別がつき易くなる。これにより、上述したような勘違いを解消できる。

30

【0672】

なお、上述したような効果から、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、とすることに限らず、演出動作より初期動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、としてもよい。この場合、各移動時間や停止時間も、演出動作より初期動作の方を長くするのが好ましい。

40

【0673】

なお、図17-1、図17-2で記載した所要時間は一例に過ぎず、適宜変更してよい。また、図17-1、図17-2で記載した時間の関係は、適宜変更してよい。例えば、「A」→「B」の移動時間と、「B」→「A」の移動時間とが同じであってもよいし、「B」→「A」の移動時間よりも「A」→「B」の移動時間の方が長くてもよい。また、「B」や「C」で停止（滞在）時間を一番長くしたが、一番短くしてもよいし、「B」や「C」で停止（滞在）しなくてもよい。

【0674】

50

（第2可動演出装置の初期動作態様および演出動作態様の所要時間の具体例）

図17-3は、第2可動演出装置75の初期動作の態様、及び、演出動作の態様の所要時間の具体例を示す図である。なお、図17-3において、「D」は、第2可動演出装置75の原点位置（待機位置）を示しており、「E」は、第2可動演出装置75の初期動作位置（＝演出位置）を示しており、以下においては、単に、「D」、「E」と記載する。また、図17-3の（初a）、（初b）、（初c）は、電源復旧時に変動表示が行なわれている場合における第2可動演出装置75（可動演出装置2）の初期動作を例に説明する。

【0675】

（初a）は、「可動演出装置2移動」（図12-1参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置2移動」においては、第2可動演出装置75が、「D」から「E」に約「0.5S（秒）」（＝約2サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「D」から「E」に一気に移動するとしている。なお、（初a）～（初c）においては、第2可動演出装置75の可動演出装置2LEDが消灯している（図12-1参照）。

10

【0676】

（初b）は、第2可動演出装置75が「E」に位置（停止）している態様を示している（図12-1においては当該「停止」を省略している）。すなわち、第2可動演出装置75は、「E」まで移動すると、当該「E」で約「0.25S」間（＝約1サイクル変動）、位置（停止）する。

20

【0677】

（初c）は、「可動演出装置2原点復帰」（図12-1参照）の態様を示している。すなわち、「可動演出装置2原点復帰」においては、第2可動演出装置75が、「E」から「D」に約「0.5S」（＝約2サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「E」から「D」に一気に移動するとしている。

【0678】

このように、第2可動演出装置75が初期動作に係る移動を行って原点位置に復帰する場合、「D」から「E」に移動する時間と、「E」から「D」に移動する時間とは、同じ時間（ともに約0.5S）といった関係になっている。また、これに伴って、「D」から「E」に移動する間に行われるサイクル変動の回数と、「E」から「D」に移動する間に行われるサイクル変動の回数とは同じ回数（ともに約2サイクル変動）、といった関係にな

30

【0679】

（演a）は、上述した「ブラックアウト演出」の「弱発展演出」の演出態様を示している。すなわち、演出図柄70aや特殊図柄TZが変動表示しているときに「可動演出装置2移動」が行われたことを示している。この「弱発展演出」においては、第2可動演出装置75が、「D」から「E」に約「0.5S（秒）」（＝約2サイクル変動）かけて移動する。なお、（演a）～（演c）においては、第2可動演出装置75の可動演出装置2LEDが緑で点灯（発光）している。

【0680】

（演b）は、第2可動演出装置75が「E」まで移動したことを示している。そして、第2可動演出装置75は、「E」まで移動すると、当該「E」に約「0.25S」間（＝約1サイクル変動）、位置（滞在）する。

40

【0681】

（演c）は、「弱発展演出」における「可動演出装置2原点復帰」の態様を示している。すなわち、「E」に約「0.25S」間位置すると、第2可動演出装置75が、「E」から「D」に約「0.5S」（＝約2サイクル変動）かけて移動する。

【0682】

このように、第2可動演出装置75が演出動作に係る移動を行って原点位置に復帰する場合、「D」から「E」に移動する時間と、「E」から「D」に移動する時間とは、同じ時間（ともに約0.5S）といった関係になっている。また、これに伴って、「D」から「

50

「E」に移動する間に行われるサイクル変動の回数と、「E」から「D」に移動する間に行われるサイクル変動の回数とは同じ回数（ともに約2サイクル変動）、といった関係になっている。

【0683】

また、（初a）～（初c）と、（演a）～（演c）とを比較すると、初期動作、演出動作ともに、「D」から「E」への移動時間は同じであり、「E」に位置する時間（停止時間）は同じであり、「E」から「D」への移動時間は同じである。これに伴い、「D」から「E」への移動時間に行われるサイクル変動の回数は初期動作と演出動作とで同じ回数となり（ともに約2サイクル変動）、「E」での停止時間に行われるサイクル変動の回数は初期動作と演出動作とで同じ回数となり（ともに約1サイクル変動）、「E」から「D」への移動時間に行われるサイクル変動の回数は初期動作と演出動作とで同じ回数となる（ともに約2サイクル変動）。

10

【0684】

このように、第2可動演出装置75は、第1可動演出装置73と異なり、初期動作と演出動作とで、移動時間、停止時間（また、これらの間に行われるサイクル変動の回数）が同じとなる。特に、第2可動演出装置75は、第1可動演出装置73よりも大きさが小さく、可動する範囲も狭く、また、第1可動演出装置73のように「決め演出」で作動可能な演出装置ではない。よって、第1可動演出装置73に比べると遊技者の注目度は低い演出装置といえる。これにより、第1可動演出装置73ほど、遊技者に勘違い（初期動作であるのか演出動作であるのか）を与えることによる影響が小さいといえる。このような可動演出装置においては、初期動作と演出動作とで共通化を図ることで、第2可動演出装置75を駆動させるためのデータを共通化することができる。

20

【0685】

なお、図17-3の初期動作は、電源復旧を例に説明を行っているが、電源投入でも同じことがいえる。また、変動表示中に上述した瞬間停電が発生した場合は、復帰動作や初期動作は実行されない。このように、全ての「停電」で図17-3のような事象になるのではなく、瞬間停電の場合は除かれる。

【0686】

（サブ表示装置の初期動作態様および演出動作態様の所要時間の具体例）

図17-4は、サブ表示装置71の初期動作の態様、及び、演出動作の態様の所要時間の具体例を示す図である。なお、図17-4において、「F」は、サブ表示装置71の原点位置（待機位置）を示しており、「G」は、サブ表示装置71の初期動作位置（＝演出位置）を示しており、以下においては、単に、「F」、「G」と記載する。また、図17-4の（初a）、（初b）、（初c）は、電源復旧時に変動表示が行なわれている場合におけるサブ表示装置71の初期動作を例に説明する。

30

【0687】

（初a）は、「サブ表示装置移動」（図12-1参照）の態様を示している。すなわち、「サブ表示装置移動」においては、サブ表示装置71が、「F」から「G」に約「0.6S（秒）」（＝約2.5サイクル変動）かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「F」から「G」に一気に移動するとしている。なお、（初a）～（初c）においては、サブ表示装置71のサブ表示装置LEDが消灯している（図12-1参照）。

40

【0688】

（初b）は、サブ表示装置71が「G」に位置（停止）している態様を示している（図12-1においては当該「停止」を省略している）。すなわち、サブ表示装置71は、「G」まで移動すると、当該「G」で約「3S」間（＝約12サイクル変動）、位置（停止）する。

【0689】

（初c）は、「サブ表示装置原点復帰」（図12-1参照）の態様を示している。すなわち、「サブ表示装置原点復帰」においては、サブ表示装置71が、「G」から「F」に約

50

「0.3S」(＝約1.25サイクル変動)かけて移動する。当該移動においては、途中で停止等することなく、「G」から「F」に一気に移動するとしている。

【0690】

このように、サブ表示装置71が初期動作に係る移動を行って原点位置に復帰する場合、「G」から「F」に移動する時間よりも、「F」から「G」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。また、これに伴って、「G」から「F」に移動する間に行われるサイクル変動の回数よりも、「F」から「G」に移動する間に行われるサイクル変動の回数の方が多く、といった関係になっている。特に、サブ表示装置71は、所定量の重量を有し、「F」から上方(鉛直方向に抗する方向)に向けて可動する役物であるから、特に、鉛直方向に抗する動きとなる「F」から「G」への移動に係る時間を、「G」から「F」への移動に係る時間よりも長くすることで、サブ表示装置71の駆動源に負荷をかけることなく初期動作を実行することができる。また、「G」での滞在時間をも含めて比較すると、「G」で停止している時間が最も長く、次いで、「F」から「G」に移動する時間、次いで、「G」から「F」に移動する時間、といった関係になっている。これにより、例えば、サブ表示装置71が「G」で停止している時間を用いて、作業員(工員、遊技店員)に、サブ表示装置71の不具合等が生じていないかを確認させることができる。

10

【0691】

(演a)は、上述した「ブラックアウト演出」の「強発展演出」の演出態様を示している。すなわち、演出図柄70aや特殊図柄TZが変動表示しているときに「サブ表示装置移動」が行われたことを示している。この「強発展演出」においては、サブ表示装置71が「F」から「G」に約「0.8S(秒)」(＝約3サイクル変動)かけて移動する。なお、(演a)～(演c)においては、サブ表示装置71のサブ表示装置LEDが緑で点灯(発光)している。

20

【0692】

(演b)は、サブ表示装置71が「G」まで移動したことを示している。そして、サブ表示装置71は、「G」まで移動すると、当該「G」に約「4S」間(＝約16サイクル変動)、位置(滞在)する。

【0693】

(演c)は、「強発展演出」における「サブ表示装置原点復帰」の態様を示している。すなわち、「G」に約「4S」間位置すると、サブ表示装置71が、「G」から「F」に約「0.5S」(＝約2サイクル変動)かけて移動する。

30

【0694】

このように、サブ表示装置71が演出動作に係る移動を行って原点位置に復帰する場合、「G」から「F」に移動する時間よりも、「F」から「G」に移動する時間の方が長い、といった関係になっている。また、これに伴って、「G」から「F」に移動する間に行われるサイクル変動の回数よりも、「F」から「G」に移動する間に行われるサイクル変動の回数の方が多く、といった関係になっている。

【0695】

また、(初a)～(初c)と、(演a)～(演c)とを比較すると、「F」から「G」への移動時間、「G」での停止時間、「G」から「F」への移動時間のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、時間が長くなっている。このような時間の関係とした理由は、各動作場面における状況を考慮したものである。例えば、初期動作が行われるときは、作業員(工員、遊技店員)に初期動作のみに注目させればよいので、演出動作よりも短い所要時間で作動させても、作業員(工員、遊技店員)が初期動作を見落としてしまう可能性は低い。一方、演出動作が行われるときは、例えば、ブラックアウト演出の他にも、様々な大当たり予告演出が同時に複合して行われることがあり、遊技者が遊技盤5上で注目する範囲も広い。よって、初期動作と同じ時間、若しくは初期動作よりも短い時間で作動させると、サブ表示装置71を用いた大当たり予告演出が実行されていることに気付くのが遅れてしまう懸念がある。よって、初期動作においては演出動作よりも短い時間で作動させることで初期動作に係る時間の短縮化を図りつつ、演出動作においては初期動作よ

40

50

りも長い時間で作動させることで、サブ表示装置 7 1 を用いた大当たり予告演出が実行されていることに気付くのが遅れてしまう、といった懸念を解消している。

【0696】

また、(初 a) ~ (初 c) と、(演 a) ~ (演 c) とを比較すると、「F」から「G」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、「G」での停止時間に行われるサイクル変動の回数と、「G」から「F」への移動時間に行われるサイクル変動の回数と、のいずれにおいても、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、といった関係になっている。よって、例えば、サブ表示装置 7 1 が変動表示中に初期動作を行う場合、遊技者はこれを演出動作と勘違いしてしまうおそれがあるが、上述したようなサイクル変動の相違により、特別図柄表示器で行われるサイクル変動の回数を目視していれば、初期動作が行われたのか、演出動作が行われたのか、の区別が付き易くなる。これにより、上述したような勘違いを解消できる。

10

【0697】

なお、上述したような効果から、初期動作より演出動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、とすることに限らず、演出動作より初期動作の方が、実行されるサイクル変動の回数が多い、としてもよい。この場合、各移動時間や停止時間も、演出動作より初期動作の方を長くするのが好ましい。また、図 17-3、図 17-4 で記載した所要時間は一例に過ぎず、適宜変更してよい。また、図 17-4 で記載した時間の関係は、適宜変更してよい。例えば、「F」→「G」の移動時間と、「G」→「F」の移動時間とが同じであってもよいし、「F」→「G」の移動時間よりも「G」→「F」の移動時間の方が長くてもよい。また、「G」で停止(滞在)時間を一番長くしたが、一番短くしてもよいし、「G」で停止(滞在)しなくてもよい。

20

【0698】

なお、図 17-4 の初期動作は、電源復旧を例に説明を行っているが、電源投入でも同じことがいえる。また、変動表示中に上述した瞬間停電が発生した場合は、復帰動作や初期動作は実行されない。このように、全ての「停電」で図 17-4 のような事象になるのではなく、瞬間停電の場合は除かれる。

【0699】

(設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例)

図 18-1 を用いて、設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図 18-1 は、設定変更中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

30

【0700】

まず、T0 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源が OFF となっている。このとき、所定領域(第 2 始動口 47、第 1 大入賞口 50、第 2 大入賞口 56)に遊技球が入球するかどうか(入球難易度)を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体(第 2 始動口開閉部材 48、第 1 大入賞口開閉部材 51、第 2 大入賞口開閉部材 57)を動作させるための各種駆動源(第 2 始動口開閉ソレノイド 48b、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 51b、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 57b)が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口(第 1 大入賞口 50、第 2 大入賞口 56)を所定態様で発光させることになる大入賞口 LED が消灯しており、メイン情報表示器 59(第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61、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、普通図柄保留表示器 65、ラウンド数表示器 66、右打ち表示器 67、状態確認表示器 68)、メイン表示装置 70、及び、情報表示器 113 が非表示(非作動、消灯、消去)の状態となっている。

40

【0701】

T1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源が ON したときに設定変更操作(設定キースイッチ 112a が ON、RWM クリアスイッチ 111a が ON)が行われると、主制御基板 110 では設定変更モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器 68 に設定変更中であることを示す状態確認表示が表示

50

されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ＯＮ）が開始される。また、設定変更中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定変更報知（設定変更中画面の表示、設定変更中音声「設定変更中です」と初期動作確認音声「ソレノイドの動作も確認して下さい」の交互出力）が開始される。また、情報表示器１１３のうちの右端の７セグメント表示器１１３ｄに現在の設定値（ここでは「４」）が表示される。

【０７０２】

Ｔ２のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）し、以降はＴ３のタイミング～Ｔ１０のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

【０７０３】

Ｔ１０のタイミングにおいて、Ｔ９のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態で設定値確定操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＦＦ）が行われると、設定変更モード及び設定変更報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）して各種駆動源の初期動作が終了し、情報表示器１１３の右端の７セグメント表示器１１３ｄでの設定値の表示も終了する。そして、主制御基板１１０では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器５９での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板１３０によって制御される各種役物（第１可動部材７３ａ、第２可動部材７３ｂ、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器１１３において全ての７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器１１３の点灯確認の終了後に終了する。

【０７０４】

Ｔ１１のタイミングにおいて、情報表示器１１３の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０７０５】

（ＲＷＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図１８－２を用いて、ＲＷＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図１８－２は、ＲＷＭクリア準備中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【０７０６】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＦＦとなっている。このとき、所定領域（第２始動口４７、第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）に遊技球が入球するかどうか（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、第２大入賞口開閉部材５７）を動作させるための各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、メイン情報表示器５９（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、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、普通図柄保留表示器６５、ラウンド数表示器６６、右打ち表示器６７、状態確認表示器６８）、メイン表示装置７０、及び、情報表示器１１３が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０７０７】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＮしたときにＲＷＭクリア操作（ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ）が行われると、主制御基板１１０ではＲＷＭクリア準備

10

20

30

40

50

モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器 68 に RWM クリア準備中であることを示す状態確認表示が表示されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ON）が開始される。また、RWM クリア準備中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための RWM クリア準備報知（クリア準備画面の表示、「再度 RWM クリアスイッチを押してください」の報知音声と「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の交互出力）が開始される。

【0708】

T2 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動開始から作動時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）し、以降は T3 のタイミング～T10 のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

10

【0709】

T10 のタイミングにおいて、T9 のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態で RWM クリア承認操作（RWM クリアスイッチ 111a が ON）が行われると、RWM クリア準備モード及び RWM クリア準備報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）して各種駆動源の初期動作が終了し、主制御基板 110 では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器 59 での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板 130 によって制御される各種役物（第 1 可動部材 73a、第 2 可動部材 73b、第 2 可動演出装置 75、サブ表示装置 71、演出ボタン 17）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器 113 において全ての 7 セグメント表示器 113a～113d が全点灯して点灯確認が開始される。なお、第 1 可動演出装置 73 の初期動作は情報表示器 113 の点灯確認の終了後に終了する。

20

【0710】

T11 のタイミングにおいて、情報表示器 113 の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは 5 秒）が経過すると、7 セグメント表示器 113a～113d の全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（5 秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の 3 つの遊技区間からなる 4 つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【0711】

30

（設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図 18-3 を用いて、設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図 18-3 は、設定確認中に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【0712】

まず、T0 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源が OFF となっている。このとき、所定領域（第 2 始動口 47、第 1 大入賞口 50、第 2 大入賞口 56）に遊技球が入球するかどうか（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第 2 始動口開閉部材 48、第 1 大入賞口開閉部材 51、第 2 大入賞口開閉部材 57）を動作させるための各種駆動源（第 2 始動口開閉ソレノイド 48b、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 51b、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 57b）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第 1 大入賞口 50、第 2 大入賞口 56）を所定態様で発光させることになる大入賞口 LED が消灯しており、メイン情報表示器 59（第 1 特別図柄表示器 60、第 2 特別図柄表示器 61、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、普通図柄保留表示器 65、ラウンド数表示器 66、右打ち表示器 67、状態確認表示器 68）、メイン表示装置 70、及び、情報表示器 113 が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

40

【0713】

T1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源が ON したときに設定確認操作（設定キースイッチ 112a が ON）が行われると、主制御基板 110 では設定確認モードが開始され

50

て遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器 6 8 に設定確認中であることを示す状態確認表示が表示されると共に、各種駆動源の初期動作として作動（駆動源＝ON）が開始される。また、設定確認中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定確認報知（設定確認中画面の表示、設定確認中音声「設定確認中です」と初期動作確認音声「ソレノイドの動作も確認して下さい」の交互出力）が開始される。また、情報表示器 1 1 3 のうちの右端の 7 セグメント表示器 1 1 3 d に現在の設定値（ここでは「4」）が表示される。

【0714】

T 2 のタイミングにおいて、各種駆動源の作動開始から作動時間（ここでは 0.512 秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）し、以降は T 3 のタイミング～T 1 0 のタイミングまで各種駆動源の作動と停止が繰り返される。

10

【0715】

T 1 0 のタイミングにおいて、T 9 のタイミングから開始された各種駆動源の作動時間が経過していない状態で確認終了操作（設定キースイッチ 1 1 2 a が OFF）が行われると、設定確認モード及び設定確認報知が終了すると共に、即座に各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）して各種駆動源の初期動作が終了し、情報表示器 1 1 3 の右端の 7 セグメント表示器 1 1 3 d での設定値の表示も終了する。そして、主制御基板 1 1 0 では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器 5 9 での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源復旧報知が開始される。また、演出制御基板 1 3 0 によって制御される各種役物（第 1 可動部材 7 3 a、第 2 可動部材 7 3 b、第 2 可動演出装置 7 5、サブ表示装置 7 1、演出ボタン 1 7）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器 1 1 3 において全ての 7 セグメント表示器 1 1 3 a～1 1 3 d が全点灯して点灯確認が開始される。なお、第 1 可動演出装置 7 3 の初期動作は情報表示器 1 1 3 の点灯確認の終了後に終了する。

20

【0716】

T 1 1 のタイミングにおいて、情報表示器 1 1 3 の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは 5 秒）が経過すると、7 セグメント表示器 1 1 3 a～1 1 3 d の全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（5 秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の 3 つの遊技区間からなる 4 つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

30

【0717】

このように、本実施形態によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（第 2 始動口開閉部材 4 8、第 1 大入賞口開閉部材 5 1、第 2 大入賞口開閉部材 5 7）を動作させるための各種駆動源（第 2 始動口開閉ソレノイド 4 8 b、第 1 大入賞口開閉ソレノイド 5 1 b、第 2 大入賞口開閉ソレノイド 5 7 b）を初期動作させるようになっているため、遊技機 1（遊技盤 5 のみ、盤面ユニット 5 0 0 のみの場合も含む）の工場出荷時や遊技店での入れ替え（遊技盤 5 のみ、盤面ユニット 5 0 0 のみの交換を含む）時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

40

【0718】

また、本実施形態によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているとき（開始前状態中）には、状態確認表示器 6 8 を除くメイン情報表示器 5 9（第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、普通図柄表示器 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、普通図柄保留表示器 6 5、ラウンド数表示器 6 6、右打ち表示器 6 7）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を主制御基板 1 1 0 に与えないようにすることができると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。

【0719】

また、本実施形態によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆

50

動源を初期動作させているときに、設定変更中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定変更報知（RWMクリア準備中であること及び各種駆動源の動作確認を促すためのRWMクリア準備報知、設定確認中であること及び各種駆動源の動作確認を促すための設定確認報知）を行うようになっていたため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることを遊技機1の動作確認を行う作業員（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

【0720】

また、本実施形態によれば、設定変更モード（RWMクリア準備モード、設定確認モード）において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっていたため、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において複数の状態を創設せずに済み、遊技機1の開発コストの低減（開発期間の短縮等）を図ることが可能となる。

10

【0721】

また、本実施形態によれば、設定値確定操作（RWMクリア承認操作、確認終了操作）があつて開始前状態が終了するときには、各種駆動源の作動時間が経過する前であっても即座に各種駆動源の作動を終了させるようになっていたため、各種駆動源の初期動作が遊技可能状態に行われることがなくなり、遊技の進行に応じた各種駆動源の作動と混同してしまうような不都合を回避することが可能となる。

【0722】

また、本実施形態によれば、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない可動演出装置73の初期動作を行うようになっていたため、2種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

20

【0723】

また、本実施形態によれば、第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口LEDを消灯したままとしているため、大入賞口LEDからの光によって第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57の動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

30

【0724】

また、本実施形態によれば、第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第1大入賞口50や第2大入賞口が開放しているにも拘らず開放中信号を出力しないようになっていたため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにできると共に、遊技機1から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

【0725】

また、本実施形態によれば、遊技機の電源ONから遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器113に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっていたため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることが可能となる。

40

【0726】

また、本実施形態によれば、遊技の進行制御が開始された後に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示される（性能情報の表示が許容される）ようになっていたため、遊技の進行制御が開始されているか否かの確認を行うことができると共に、性能情報が遊技に関するものであることを知らしめることが可能となる。

【0727】

また、本実施形態によれば、設定変更モード中や設定確認モード中において、現在の設定値が表示されている7セグメント表示器113d以外の7セグメント表示器113a～1

50

13cにも性能情報を表示しないことで、現在の設定値を適切に報知することができ、遊技店側の利便性を確保することが可能となる。

【0728】

なお、本実施形態では、設定変更報知やRWMクリア準備報知や設定確認報知において、各種駆動源の初期動作の目視確認を促す「駆動源初期動作中」又は「ソレノイドの動作を確認して下さい」等の文字を表示しないようになっていたが、そのような文字を表示するようにしてもよい。また、本実施形態では、遊技の進行制御が開始された後に情報表示器113の全ての7セグメント表示器113a～113dを全点灯させて点灯確認を行うようになっているが、設定変更モードやRWMクリア準備モードや設定確認モードの後においては点灯確認を行わないようにしてもよい。

10

【0729】

（各種駆動源を初期動作させる場合の変形例）

以下、各種駆動源を初期動作させる場合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。なお、この変形例では、設定変更モードやRWMクリア準備モードや設定確認モードの終了後に駆動源処理動作処理を行う点で上記実施形態と相違する。

【0730】

（設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図18-4を用いて、変形例における設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図18-4は、変形例における設定変更後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

20

【0731】

まず、T0のタイミングにおいて、遊技機1の電源がOFFとなっている。このとき、所定領域（第2始動口47、第1大入賞口50、第2大入賞口56）に遊技球が入球するかどうか（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、第2大入賞口開閉部材57）を動作させるための各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第1大入賞口50、第2大入賞口56）を所定態様で発光させることになる大入賞口LEDが消灯しており、メイン情報表示器59（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、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、普通図柄保留表示器65、ラウンド数表示器66、右打ち表示器67、状態確認表示器68）、メイン表示装置70、及び、情報表示器113が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

30

【0732】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源がONしたときに設定変更操作（設定キースイッチ112aがON、RWMクリアスイッチ111aがON）が行われると、主制御基板110では設定変更モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器68に設定変更中であることを示す状態確認表示が表示され、上述した設定変更報知が開始される。また、情報表示器113のうちの右端の7セグメント表示器113dに現在の設定値（ここでは「4」）が表示される。

40

【0733】

T2のタイミングにおいて、設定値確定操作（設定キースイッチ112aがOFF）が行われると、設定変更モード及び設定変更報知が終了して各種駆動源の初期動作が開始され、情報表示器113の右端の7セグメント表示器113dに表示されていた設定値が消去されて非表示となる。このとき、状態確認表示器68での状態確認表示が終了し、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、初期動作確認音声「ソレノイドの動作を確認して下さい」の出力）が開始される。

【0734】

T3のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間（ここでは7秒）が経過すると、各種駆動源の1回目の作動（駆動源＝ON）が開始され、T4のタイミ

50

ングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【0735】

T5のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の2回目の作動が開始され、T6のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【0736】

T7のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の3回目の作動が開始され、T8のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝OFF）する。

【0737】

T9のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、主制御基板110では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器59での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板130によって制御される各種役物（第1可動部材73a、第2可動部材73b、サブ表示装置71、演出ボタン17）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器113において全ての7セグメント表示器113a～113dが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器113の点灯確認の終了後に終了する。

【0738】

T10のタイミングにおいて、情報表示器113の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは5秒）が経過すると、7セグメント表示器113a～113dの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（5秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の3つの遊技区間からなる4つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【0739】

（RWMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図18-5を用いて、変形例におけるRWMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図18-5は、変形例におけるRWMクリア後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【0740】

まず、T0のタイミングにおいて、遊技機1の電源がOFFとなっている。このとき、所定領域（第2始動口47、第1大入賞口50、第2大入賞口56）に遊技球が入球するかどうか（入球難易度）を変化させる等の遊技の結果に影響を与える可動体（第2始動口開閉部材48、第1大入賞口開閉部材51、第2大入賞口開閉部材57）を動作させるための各種駆動源（第2始動口開閉ソレノイド48b、第1大入賞口開閉ソレノイド51b、第2大入賞口開閉ソレノイド57b）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第1大入賞口50、第2大入賞口56）を所定態様で発光させることになる大入賞口LEDが消灯しており、メイン情報表示器59（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61、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、普通図柄保留表示器65、ラウンド数表示器66、右打ち表示器67）、メイン表示装置70、及び、情報表示器113が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【0741】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源がONしたときにRWMクリア操作（RWMクリアスイッチ111aがON）が行われると、主制御基板110ではRWMクリア準備

モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、上述したRWMクリア準備報知が開始される。

【0742】

T2のタイミングにおいて、RWMクリア承認操作（RWMクリアスイッチ111aがON）が行われると、RWMクリア準備モードが終了して各種駆動源の初期動作が開始される。このとき、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、「ソレノイドの動作を確認して下さい」の初期動作確認音声の出力）が開始される。

【0743】

T3のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間（ここでは7秒）が経過すると、各種駆動源の1回目の作動（駆動源＝ON）が開始され、T4のタイミ
10

【0744】

T5のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の2回目の作動が開始され、T6のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が
20

【0745】

T7のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の3回目の作動が開始され、T8のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の作動が
30

【0746】

T9のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは0.512秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、主制御基板110では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器59での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板130によって制御される各種役物（第1可動部材73a、第2可動部材73b、第2可動演出装置75、サブ表示装置71、演出ボタン17）の復帰動作及び
40

【0747】

T10のタイミングにおいて、情報表示器113の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは5秒）が経過すると、7セグメント表示器113a～113dの全点灯が終了して性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（5秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の3つの遊技区間からなる4つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【0748】

（設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例）

図18-6を用いて、変形例における設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合の具体例について説明する。図18-6は、変形例における設定確認後に各種駆動源を初期動作させる場合のタイミングチャートと演出例を示す図である。

【0749】

まず、T0のタイミングにおいて、遊技機1の電源がOFFとなっている。このとき、所定領域（第2始動口47、第1大入賞口50、第2大入賞口56）に遊技球が入球する
50

２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）が停止した状態となっている。また、ラウンド遊技中において大入賞口（第１大入賞口５０、第２大入賞口５６）を所定態様で発光させることになる大入賞口ＬＥＤが消灯しており、メイン情報表示器５９（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、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、普通図柄保留表示器６５、ラウンド数表示器６６、右打ち表示器６７、状態確認表示器６８）、メイン表示装置７０、及び、情報表示器１１３が非表示（非作動、消灯、消去）の状態となっている。

【０７５０】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源がＯＮしたときに設定確認操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＮ）が行われると、主制御基板１１０では設定確認モードが開始されて遊技の進行制御が開始される前の開始前状態となる。このとき、状態確認表示器６８に設定確認中であることを示す状態確認表示が表示され、上述した設定確認報知が開始される。また、情報表示器１１３のうちの右端の７セグメント表示器１１３ｄに現在の設定値（ここでは「４」）が表示される。

10

【０７５１】

Ｔ２のタイミングにおいて、確認終了操作（設定キースイッチ１１２ａがＯＦＦ）が行われると、設定確認モード及び設定確認報知が終了して各種駆動源の初期動作が開始され、情報表示器１１３の右端の７セグメント表示器１１３ｄに表示されていた設定値が消去されて非表示となる。このとき、状態確認表示器６８での状態確認表示が終了し、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知（初期動作中画面の表示、初期動作確認音声「ソレノイドの動作を確認して下さい」の出力）が開始される。

20

【０７５２】

Ｔ３のタイミングにおいて、初期動作報知が開始されてから作動待機時間（ここでは７秒）が経過すると、各種駆動源の１回目の作動（駆動源＝ＯＮ）が開始され、Ｔ４のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。

【０７５３】

Ｔ５のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の２回目の作動が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。

30

【０７５４】

Ｔ７のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の３回目の作動が開始され、Ｔ８のタイミングにおいて、各種駆動源の作動時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の作動が停止（駆動源＝ＯＦＦ）する。

【０７５５】

Ｔ９のタイミングにおいて、各種駆動源の作動が停止してから停止時間（ここでは０．５１２秒）が経過すると、各種駆動源の初期動作及び初期動作報知が終了し、主制御基板１１０では開始前状態から遊技の進行制御が行われる遊技可能状態に移行する。このとき、メイン情報表示器５９での各種表示（特別図柄の表示、普通図柄の表示、特図保留数の表示、普図保留数の表示等）が開始されると共に、上述した電源投入報知が開始される。また、演出制御基板１３０によって制御される各種役物（第１可動部材７３ａ、第２可動部材７３ｂ、第２可動演出装置７５、サブ表示装置７１、演出ボタン１７）の復帰動作及び初期動作が開始されると共に、情報表示器１１３において全ての７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄが全点灯して点灯確認が開始される。なお、各種役物の初期動作は情報表示器１１３の点灯確認の終了後に終了する。

40

【０７５６】

Ｔ１０のタイミングにおいて、情報表示器１１３の点灯確認が開始してから確認時間（ここでは５秒）が経過すると、７セグメント表示器１１３ａ～１１３ｄの全点灯が終了して

50

性能情報（ここでは現在の遊技区間の通常ベース値）の表示が開始される。その後は、表示切替時間（５秒）が経過する毎に、現在の遊技区間と過去の３つの遊技区間からなる４つの遊技区間の性能情報（通常ベース値）が順に表示されることになる。

【０７５７】

このように、本変形例によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において、遊技の結果に影響を与える可動体（第２始動口開閉部材４８、第１大入賞口開閉部材５１、第２大入賞口開閉部材５７）を動作させるための各種駆動源（第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド５７ｂ）を初期動作させるようになっているため、遊技機１（遊技盤５のみ、盤面ユニット５００のみの場合も含む）の工場出荷時や遊技店での入れ替え（遊技盤５のみ、盤面ユニット５００のみの交換を含む）時において、遊技の進行制御を行う主制御手段によって制御される駆動源の動作確認を容易に行うことが可能となる。

10

【０７５８】

また、本変形例によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているとき（開始前状態中）には、状態確認表示器６８を除くメイン情報表示器５９（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、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、普通図柄保留表示器６５、ラウンド数表示器６６、右打ち表示器６７）を非表示（非作動）の状態としているため、余計な処理負担を主制御基板１１０に与えないようにすることができると共に、各種駆動源の動作確認に集中させることが可能となる。

20

【０７５９】

また、本変形例によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときに、各種駆動源の動作確認を促すための初期動作報知を行うようになっているため、各種駆動源の動作確認を行うタイミングであることを遊技機１の動作確認を行う作業員（工員、遊技店員）に知らしめることができ、適切に動作確認を行わせることが可能となる。

【０７６０】

また、本変形例によれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても、設定変更モード（ＲＷＭクリア準備モード、設定確認モード）が終了した後に遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源を初期動作させるようになっているため、設定変更（ＲＷＭクリア、設定確認）を行いながら各種駆動源の動作確認を行うといった複雑なことせずに済み、動作確認を適切に行うことが可能となる。

30

【０７６１】

また、本変形例によれば、設定変更モード（ＲＷＭクリア準備モード、設定確認モード）が終了した後に作動待機時間を経ってから遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の作動が開始されるようになっているため、設定変更（設定確認）が終了してから各種駆動源の動作確認を行うまでの時間的余裕を持たせることができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【０７６２】

また、本変形例によれば、遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作が設定変更モードの終了後であるか、ＲＷＭクリア準備モードの終了後であるか、設定確認モードの終了後であるかに拘らず、同一の初期動作報知を行うようになっているため、初期動作報知の制御を簡便なものにすることができ、遊技機１の開発コストの低減（開発期間の短縮等）を図ることが可能となる。

40

【０７６３】

また、本変形例によれば、第１大入賞口開閉部材５１や第２大入賞口開閉部材５７を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、大入賞口ＬＥＤを消灯したままとしているため、大入賞口ＬＥＤからの光によって第１大入賞口開閉部材５１や第２大入賞口開閉部材５７の動作確認を行いにくくなるといった不都合を回避することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

50

【0764】

また、本変形例によれば、遊技の進行制御が行われる前の開始前状態において遊技の結果に影響を与える可動体を動作させるための各種駆動源の初期動作を行い、遊技の進行制御が行われる遊技可能状態において遊技の結果に影響を与えない第1可動演出装置73の初期動作を行うようになっていたため、2種類の初期動作を順番に確認することができ、動作確認を適切に行うことが可能となる。

【0765】

また、本変形例によれば、第1大入賞口開閉部材51や第2大入賞口開閉部材57を動作させるための各種駆動源を初期動作させているときは、第1大入賞口50や第2大入賞口が開放しているにも拘らず開放中信号を出力しないようになっていたため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることができると共に、遊技機1から出力される情報を収集するホールコンピュータ等の情報収集装置が遊技の進行に応じない情報を収集してしまう等の不都合を回避することが可能となる。

10

【0766】

また、本変形例によれば、遊技機の電源ONから遊技の進行制御が開始されるまでは、情報表示器113に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示されない（性能情報の表示が規制される）ようになっていたため、余計な処理負担を主制御基板110に与えないようにすることが可能となる。

【0767】

また、本変形例によれば、遊技の進行制御が開始された後に遊技機の性能情報（通常ベース値）が表示される（性能情報の表示が許容される）ようになっていたため、遊技の進行制御が開始されているか否かの確認を行うことができると共に、性能情報が遊技に関するものであることを知らしめることが可能となる。

20

【0768】

また、本変形例によれば、設定変更モード中やRWMクリア準備モード中や設定確認モード中において、現在の設定値が表示されている7セグメント表示器113d以外の7セグメント表示器113a～113cにも性能情報を表示しないことで、現在の設定値を適切に報知することができ、遊技店側の利便性を確保することが可能となる。

【0769】

また、本変形例によれば、各種駆動源の初期動作中において、情報表示器113に設定値や遊技機の性能情報を表示しないようになっていたため、各種駆動源の初期動作の確認に対して遊技店の従業員の意識を集中させることができ、各種駆動源の故障を的確に判断することが可能となる。

30

【0770】

（特別図柄表示器の表示例）

図19を用いて、特別図柄表示器（第1特別図柄表示器60、第2特別図柄表示器61）の表示例について説明する。

【0771】

図19（a）に示すように、特別図柄表示器には電源投入後の最初の表示態様として右端のLEDが点灯するハズレ特別図柄が表示されている。その後、特別図柄の変動表示が開始されると、図19（b）に示すように、左端から2つのLEDが点灯する表示態様となり、その後（32ms後）は、図19（c）～（i）に示すように、32ms毎にLEDの点灯位置が変化した表示態様となる。具体的には、タイマ割込の周期である4ms毎に該当するLEDに点灯させる制御を行い、それを8回のタイマ割込にわたって継続することで32ms間は同じLEDが点灯した状態となる。

40

【0772】

そして、図19（b）～（i）の表示態様の变化を1サイクル（＝256ms）とするサイクル変動が複数回行われ、特別図柄の変動時間が経過すると、図19（j）～（m）の何れかの特別図柄（ハズレ特別図柄、第1大当たり特別図柄、第2大当たり特別図柄、第3大当たり特別図柄）が停止時間（0.5秒）に亘って停止表示される。さらに、停止時

50

間が経過した後、次の特別図柄の変動表示が開始されると、図19(b)の表示態様からサイクル変動が複数回行われ、図19(j)～(m)の何れかの特別図柄が停止時間(0.5秒=500ms)に亘って停止表示される。

【0773】

なお、サイクル変動では、2つのLEDを点灯させ、その点灯位置を変化(移動)させるようになっているが、1つのLEDを点灯させ、その点灯位置を変化させてもよいし、3つ以上のLEDを点灯させ、その点灯位置を変化させるようにしてもよい。また、サイクル変動では、8種類の表示態様を1サイクルとしているが、2種類の表示態様(例えば、全点灯と全消灯)を1サイクルとしてもよいし、3種類以上の表示態様を1サイクルとしてもよい。この場合であっても、1サイクルの時間が、特別図柄の停止時間(0.5秒=500ms)よりも短くなるようにするとよい。また、本実施形態では、可変入賞部を1.8秒間開状態にさせる小当たり遊技を実行しないようになっているが、小当たり遊技を実行する場合には、サイクル変動を複数回行った後に小当たり特別図柄を停止表示させるようにするとよい。この場合、小当たり特別図柄の停止時間を0.5秒(500ms)やサイクル変動における1つの表示態様の表示時間(32ms)よりも短くしてもよい。

【0774】

(演出モード毎の演出例)

図20-1を用いて、演出モード毎の表示演出例(変動前動作等)について説明する。

【0775】

図20-1(a)に示すように、演出モードA(通常遊技状態)では、モードA背景画像がメイン表示装置70への表示中は常に横スクロール又は場面変化(演出動作)した状態で表示され、演出図柄70aが第1態様(矩形状のベース画像BG、キャラクタ画像CG、六角画像に囲まれた数字画像SG)で表示され、特殊図柄TZが全演出モードで共通の共通態様(数字画像)で表示される。そして、第1態様の演出図柄70aは、変動演出において下方向へのスクロール表示(更新変動)を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を0.75秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域(第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C)では、通常アイコンが第1態様(六角形)で表示される。そして、第1態様の通常アイコンは、左側に傾く第1姿勢(初期姿勢)から右側に傾く第2姿勢を経由して再び第1姿勢となる揺れ動作(演出動作)をメイン表示装置70への表示中は常に1周期2秒で繰り返し行うようになっている。

【0776】

図20-1(b)に示すように、演出モードB(通常遊技状態)では、モードB背景画像がメイン表示装置70への表示中は常に横スクロール又は場面変化(演出動作)した状態で表示され、演出図柄70aが第2態様(提灯状のベース画像BG、キャラクタ画像CG、六角画像に囲まれた数字画像SG)で表示され、特殊図柄TZが全演出モードに共通の共通態様(数字画像)で表示される。そして、第2態様の演出図柄70aは、変動演出において下方向へのスクロール表示(更新変動)を行うが、このスクロール表示(更新動作)を開始する前の変動前動作として演出図柄70aの縮小表示を0.5秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域(第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C)では、通常アイコンが第2態様(シャトル形)で表示される。そして、第2態様の通常アイコンは、左側に傾く第1姿勢(初期姿勢)から右側に傾く第2姿勢を経由して再び第1姿勢となる揺れ動作(演出動作)をメイン表示装置70への表示中は常に1周期2秒で繰り返し行うようになっている。

【0777】

図20-1(c)に示すように、演出モードC(通常遊技状態)では、モードC背景画像がメイン表示装置70への表示中は常に横スクロール又は場面変化(演出動作)した状態で表示され、演出図柄70aが第3態様(R面取りされた矩形状のベース画像BG、キャラクタ画像CG、R面取りされた六角画像に囲まれた数字画像SG)で表示され、特殊図柄TZが全演出モードに共通の共通態様(数字画像)で表示される。そして、第3態様の

演出図柄 70 a は、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示（更新変動）を開始する前の変動前動作として演出図柄 70 a の拡大表示を 0.5 秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C）では、通常アイコンであれば第 3 態様（星形）で表示される。そして、第 3 態様の通常アイコンは、特定頂部が上部に位置する第 1 姿勢（初期姿勢）から回転して特定頂部が移動した第 2 姿勢を経由して再び第 1 姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置 70 への表示中は常に 1 周期 3 秒で繰り返し行うようになっている。

【0778】

図 20-1 (d) に示すように、演出モード D（確変遊技状態）では、モード D 背景画像がメイン表示装置 70 への表示中は常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄 70 a が第 4 態様（矩形状のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄 T Z が全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示される。そして、第 4 態様の演出図柄 70 a は、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を 0.4 秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第 2 保留アイコン表示領域 70 D、当該アイコン表示領域 70 C）では、通常アイコンが第 4 態様（丸形）で表示される。そして、第 4 態様の通常アイコンは、内部の黒点が上部に位置する第 1 姿勢（初期姿勢）から回転して黒点が移動した第 2 姿勢を経由して再び第 1 姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置 70 への表示中は常に 1 周期 3 秒で繰り返し行うようになっている。

【0779】

図 20-1 (e) に示すように、演出モード E（確変遊技状態）では、モード E 背景画像がメイン表示装置 70 への表示中は常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄 70 a が第 4 態様（矩形状のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄 T Z が全演出モードに共通の共通態様（数字画像）で表示される。そして、第 4 態様の演出図柄 70 a は、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として図柄停止位置から上方に浮き上がる浮上表示を 0.4 秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第 2 保留アイコン表示領域 70 D、当該アイコン表示領域 70 C）では、通常アイコンが第 4 態様（丸形）で表示される。そして、第 4 態様の通常アイコンは、内部の黒点が上部に位置する第 1 姿勢（初期姿勢）から回転して黒点が移動した第 2 姿勢を経由して再び第 1 姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置 70 への表示中は常に 1 周期 3 秒で繰り返し行うようになっている。

【0780】

図 20-1 (f) に示すように、演出モード F（時短遊技状態）では、モード F 背景画像がメイン表示装置 70 への表示中は常に横スクロール又は場面変化（演出動作）した状態で表示され、演出図柄 70 a が第 4 態様（矩形状のベース画像、数字画像）で表示され、特殊図柄 T Z が全演出モードに共通の共通態様（数値画像）で表示される。そして、第 4 態様の演出図柄 70 a は、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が開始することを示唆する変動前動作として演出図柄 70 a の縮小表示を 0.4 秒に亘って行うようになっている。また、アイコン表示領域（第 2 保留アイコン表示領域 70 D、当該アイコン表示領域 70 C）では、通常アイコンが第 5 態様（五角形）で表示される。そして、第 5 態様の通常アイコンは、特定頂部が上部に位置する第 1 姿勢（初期姿勢）から回転して特定頂部が移動した第 2 姿勢を経由して再び第 1 姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置 70 への表示中は常に 1 周期 3 秒で繰り返し行うようになっている。

【0781】

なお、演出モード A～F において、アイコン表示領域（第 2 保留アイコン表示領域 70 D、当該アイコン表示領域 70 C）に特別アイコンが表示される場合には、特別アイコンが

全演出モードに共通の共通態様（丸形）で表示される。そして、共通態様の特別アイコンは、特定部位が上部に位置する第1姿勢（初期姿勢）から回転して特定部位が移動した第2姿勢を経由して再び第1姿勢となる回転動作（演出動作）をメイン表示装置70への表示中は常に1周期2.5秒で繰り返し行うようになっている。また、演出モードA～Fにおいて、共通態様（数字画像）で表示される特殊図柄TZは、変動演出において変動前動作を行わずに下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うようになり、数字画像1～9を繰り返し更新する更新動作を1周期0.9秒で繰り返し行うようになっている。なお、特殊図柄TZについては、更新変動を行っていることで変動演出の実行中であることを示唆するようになっている。

【0782】

このように、保留アイコンの演出動作（揺れ動作、回転動作）における第1姿勢と第2姿勢とに変化する演出を、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）におけるLEDの点灯態様の変化周期（32ms）や1サイクルの周期（256ms）と異なる周期（2秒又は3秒）で繰り返し実行するようになっている。そのため、保留アイコンが演出動作を行っていることを遊技者にアピールすることができ、演出効果を向上させることが可能となる。また、保留アイコンの演出動作（揺れ動作、回転動作）における第1姿勢と第2姿勢とに変化する演出を、サブ第1変動表示器81（サブ第2変動表示器82）におけるLEDの点滅周期（1秒）とは異なる周期（2秒又は3秒）で繰り返し実行するようになっている。そのため、保留アイコンが演出動作を行っていることを遊技者にアピールすることができ、演出効果を向上させることが可能となる。

【0783】

また、変動演出において演出図柄70aが複数種類の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の何れかを実行するようになっている。そのため、変動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、変動演出において演出図柄70aが複数種類の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の何れを実行したかによって、演出図柄70aがスクロール表示（更新変動）を行うまでの時間が異なる場合があるようになっている。そのため、変動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0784】

なお、変動演出において演出図柄70aが複数種類の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の何れを実行した場合であっても、3つの演出図柄70aの変動前動作やスクロール表示（更新変動）の開始順を同一にする（左→中→右）ようにしてもよい。また、変動演出において演出図柄70aが複数種類の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の何れを実行したかによって、3つの演出図柄70aの変動前動作やスクロール表示（更新変動）の開始順を異ならせる（浮上表示：左→中→右、拡大表示：中→左→右、縮小表示：右→中→左等）ようにしてもよい。また、演出モード毎に演出図柄70aの変動前動作の態様を大当たり期待度が異なるように複数種類設けるようにしてもよい。この場合であっても、保留アイコンの動作態様は演出モード毎に1種類とすることで大当たり期待度を持たせないようにしてもよい。

【0785】

（演出モード毎の演出例）

図20-2を用いて、演出モード毎の表示演出例（停止前動作等）について説明する。なお、図20-1と重複する部分の説明は省略する。

【0786】

図20-2（a）に示すように、演出モードA（通常遊技状態）では、第1態様の演出図柄70aは、変動演出において下方向へのスクロール表示（更新変動）を行うが、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として、演出図柄70aのキャラクタ画像CGが図柄停止位置で頭を揺らす表示（図21-4参照）を0.9秒に亘って行うようになっている。

【0787】

図 20-2 (b) に示すように、演出モード B (通常遊技状態) では、第 2 態様の演出図柄 70 a は、変動演出において下方向へのスクロール表示 (更新変動) を行うが、このスクロール表示 (更新動作) を終了する前の停止前動作として、図柄停止位置で演出図柄 70 a の縮小→通常表示を 0.5 秒に亘って行うようになっている。

【0788】

図 20-2 (c) に示すように、演出モード C (通常遊技状態) では、第 3 態様の演出図柄 70 a は、変動演出において下方向へのスクロール表示 (更新変動) を行うが、このスクロール表示 (更新変動) を終了する前の停止前動作として、図柄停止位置で演出図柄 70 a の回転表示を 0.7 秒に亘って行うようになっている。

【0789】

図 20-2 (d) に示すように、演出モード D (確変遊技状態) では、第 4 態様の演出図柄 70 a は、変動演出において下方向へのスクロール表示 (更新変動) を行うが、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として、図柄停止位置から上方に浮き上がった後、下方に下がるバウンド表示を 0.4 秒に亘って行うようになっている。なお、バウンド表示は、上述した浮上表示と演出態様は類似するが、バウンド表示の方が演出図柄 70 a の移動速度が速く、且つ、浮き上がりの高さも低くなっている。

【0790】

図 20-2 (e) に示すように、演出モード E (確変遊技状態) では、第 4 態様の演出図柄 70 a は、変動演出において下方向へのスクロール表示 (更新変動) を行うが、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として、図柄停止位置で演出図柄 70 a の回転 (小) 表示を 0.4 秒に亘って行うようになっている。

【0791】

図 20-2 (f) に示すように、演出モード F (時短遊技状態) では、第 4 態様の演出図柄 70 a は、変動演出において下方向へのスクロール表示 (更新変動) を行うが、このスクロール表示が終了することを示唆する停止前動作として、図柄停止位置から上方に浮き上がるバウンド (小) 表示を 0.4 秒に亘って行うようになっている。

【0792】

このように、変動演出において演出図柄 70 a が複数種類の停止前動作 (頭を揺らす表示、縮小→通常表示、回転表示、バウンド表示、回転 (小) 表示、バウンド (小) 表示) の何れかを実行するようになっている。そのため、変動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、変動演出において演出図柄 70 a が複数種類の停止前動作 (頭を揺らす表示、縮小→通常表示、回転表示、バウンド表示、回転 (小) 表示、バウンド (小) 表示) の何れを実行したかによって、演出図柄 70 a が停止表示を行うまでの時間が異なる場合があるようになっている。そのため、変動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0793】

なお、変動演出において演出図柄 70 a が複数種類の停止前動作 (頭を揺らす表示、縮小→通常表示、回転表示、バウンド表示、回転 (小) 表示、バウンド (小) 表示) の何れを実行した場合であっても、3 つの演出図柄 70 a の停止前動作や仮停止の順序を同一にする (左→右→中) ようにしてもよい。また、変動演出において演出図柄 70 a が複数種類の停止前動作 (頭を揺らす表示、縮小→通常表示、回転表示、バウンド表示、回転 (小) 表示、バウンド (小) 表示) の何れを実行したかによって、3 つの演出図柄 70 a の停止前動作や仮停止の順序を異ならせる (頭を揺らす表示: 左→右→中、回転表示: 左→中→右等) ようにしてもよい。また、演出モード毎に演出図柄 70 a の停止前動作の態様を大当たり期待度が異なるように複数種類設けるようにしてもよい。この場合であっても、保留アイコンの動作態様は演出モード毎に 1 種類とすることで大当たり期待度を持たせないようにしてもよい。

【0794】

(保留数の表示演出例)

図 20-3 を用いて、メイン表示装置 70 における保留数の表示演出例について説明する

。

【0795】

図20-3(a)に示すように、まず、保留数が「0」であって客待ち状態では、第1保留アイコン表示領域70B及び当該アイコン表示領域70Cにアイコンが表示されず、第1保留数表示領域SA及び第2保留数表示領域SBにはそれぞれ「0」が表示される。

【0796】

図20-3(b)に示すように、その後、第1始動口45に遊技球が入賞して第1保留数が「1」になると、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に通常表示態様の保留アイコンHIが1フレームの非アニメーションで追加表示（増加表示）され、第1保留数表示領域SAの保留数字が1フレームの非アニメーションで「1」に更新（増加表示）される。このとき、保留アイコンHIは左側に傾く第1姿勢（初期姿勢）で表示され、そこから演出動作（揺れ動作）が開始される。

10

【0797】

図20-3(c)に示すように、そして、第1保留数が「0」に減少して第1特別図柄の変動表示が開始されると、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている保留アイコンHIを当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示（減少表示、変化表示）する20フレームのアニメーションが開始され、第1保留数表示領域SAの保留数字が1フレームの非アニメーションで「0」に更新（減少表示）される。このとき、保留アイコンHIは不透明から透過度が変化して半透明で表示されるが、演出動作（揺れ動作）は継続して行われる。

20

【0798】

図20-3(d)に示すように、その後、保留アイコンHIのシフト表示が終了すると、保留アイコンHIが当該アイコンTIとして保留アイコンHIよりも大きなサイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。

【0799】

図20-3(e)に示すように、この状態で、第1始動口45に遊技球が入賞して第1保留数が「1」になると、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に通常表示態様の保留アイコンHIが追加表示（増加表示）される20フレームのアニメーションが開始され、第1保留数表示領域SAの保留数字が1フレームの非アニメーションで「1」に更新（増加表示）される。このとき、追加表示される保留アイコンHIは、他の通常表示態様のアイコン（ここでは当該アイコンTI）と同期するように演出動作（揺れ動作）が開始され、エフェクト画像を伴って半透明の極小サイズから通常サイズへと拡大表示される。つまり、特別図柄が変動表示している状態では、保留アイコンHIが第1姿勢（初期姿勢）から表示が開始されない場合があるようになっている。

30

【0800】

図20-3(f)に示すように、そして、通常表示態様の保留アイコンHIの追加表示（増加表示）が終了すると、追加表示された通常表示態様の保留アイコンHIが通常サイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。

【0801】

図20-3(g)に示すように、その後、第1始動口45に遊技球が入賞して第1保留数が「2」になると共に、アイコン変化演出が実行されることが決定されると、第1保留アイコン表示領域70Bの第2表示部に第1特別表示態様（青色）の保留アイコンHIが追加表示（増加表示）される20フレームのアニメーションが開始され、第1保留数表示領域SAの保留数字が1フレームの非アニメーションで「2」に更新（増加表示）される。このとき、追加表示される保留アイコンHIは、特定部位が上部に位置する第1姿勢（初期姿勢）から通常表示態様のアイコン（ここでは当該アイコンTI）とは同期しない演出動作（回転動作）が開始され、エフェクト画像を伴って半透明の極小サイズから通常サイズへと拡大表示される。

40

【0802】

図20-3(h)に示すように、そして、第1特別態様（青色）の保留アイコンHIの追

50

加表示（増加表示）が終了すると、追加表示された第1特別態様（青色）の保留アイコンH Iが通常サイズであって不透明で表示され、演出動作（回転動作）が継続して行われる。

【0803】

図20-3（i）に示すように、この状態で、第1特別図柄の変動表示が終了して停止表示すると、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンT Iが消去表示される20フレームのアニメーションが開始される。このとき、消去表示される当該アイコンT Iはエフェクト画像を伴って透明度が徐々に高くなって消去されるが、消去表示中であっても演出動作（揺れ動作）が行われる。

【0804】

図20-3（j）に示すように、その後、第1保留数が「1」に減少して第1特別図柄の変動表示が開始されると、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H Iを当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示（減少表示）する20フレームのアニメーションが開始され、第1保留数表示領域SAの保留数字が1フレームの非アニメーションで「1」に更新（減少表示）される。このとき、2つの保留アイコンH Iは不透明から透過度に変化して半透明で表示されるが、演出動作（揺れ動作、回転動作）は継続して行われる。

【0805】

図20-3（k）に示すように、そして、2つの保留アイコンH Iのシフト表示が終了すると、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に表示されていた通常表示態様の保留アイコンH Iが当該アイコンT Iとして保留アイコンH Iよりも大きなサイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。また、第1保留アイコン表示領域70Bの第2表示部に表示されていた第1特別表示態様の保留アイコンH Iが第1表示部に通常サイズであって不透明で表示され、これに伴ってアイコン変化演出によって第2特別表示態様（特別アイコンの一種）に変化するが、演出動作（回転動作）は継続して行われる。

【0806】

図20-3（l）に示すように、この状態で、第1始動口45に遊技球が入賞して第1保留数が「2」になると、第1保留アイコン表示領域70Bの第2表示部に通常表示態様の保留アイコンH Iが追加表示（増加表示）される20フレームのアニメーションが開始され、第1保留数表示領域SAの保留数字が1フレームの非アニメーションで「2」に更新（増加表示）される。このとき、追加表示される保留アイコンH Iは、他の通常表示態様のアイコン（ここでは当該アイコンT I）と同期するように演出動作（揺れ動作）が開始され、エフェクト画像を伴って半透明の極小サイズから通常サイズへと拡大表示される。

【0807】

図20-3（m）に示すように、その後、通常表示態様の保留アイコンH Iの追加表示（増加表示）が終了すると、追加表示された通常表示態様の保留アイコンH Iが通常サイズであって不透明で表示され、演出動作（揺れ動作）が継続して行われる。

【0808】

図20-3（n）に示すように、この状態で、第1特別図柄の変動表示が終了して停止表示すると、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンT Iが消去表示される20フレームのアニメーションが開始される。このとき、消去表示される当該アイコンT Iはエフェクト画像を伴って透明度が徐々に高くなって消去されるが、消去表示中であっても演出動作（揺れ動作）が行われる。

【0809】

図20-3（o）に示すように、その後、第1保留数が「1」に減少して第1特別図柄の変動表示が開始されると、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた演出動作中の2つの保留アイコンH Iを当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示（減少表示）する20フレームのアニメーションが開始され、第1保留数表示領域SAの保留数字が1フレームの非アニメーションで「1」に更新（減少表示）される。このとき、2つの保

10

20

30

40

50

留アイコン H I は不透明から透過度が増加して半透明で表示されるが、演出動作（揺れ動作、回転動作）は継続して行われる。

【0810】

図 20-3 (p) に示すように、このとき、演出モード A から演出モード B への切替条件が成立していると、メイン表示装置 70 には画面全体に遮蔽画像（ブラックアウト画像、ホワイトアウト画像等）が表示され、第 1 保留数表示領域 S A 及び第 2 保留数表示領域 S B の保留数字が視認可能な状態のまま、第 1 保留アイコン表示領域 70 B や当該アイコン表示領域 70 C のアイコンの視認が規制される。

【0811】

図 20-3 (q) に示すように、そして、遮蔽画像の後方レイヤーでは、当該アイコン T I の表示態様や演出動作（回転動作）は維持されたまま、保留アイコン H I が演出モード B に対応する通常表示態様の保留アイコン H I に切り替えられる。このとき、保留アイコン H I は左側に傾く第 1 姿勢（初期姿勢）で表示され、そこから演出動作（揺れ動作）が開始される。

10

【0812】

図 20-3 (r) に示すように、そして、遮蔽画像が消去されると、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示された通常表示態様の保留アイコン H I 及び当該アイコン表示領域 70 C に表示された第 2 特別表示態様の当該アイコン T I の視認が可能となる。

【0813】

なお、通常表示態様の複数の保留アイコンが表示されている場合についても、通常表示態様の保留アイコンと通常表示態様の当該アイコンとが同期するように演出動作を行うのと同じように、通常表示態様の複数の保留アイコンが同期するように演出動作を行うようになっている。また、ここでは主に演出モード A における保留表示例を説明したが、他の演出モードでも保留アイコンの表示態様や動作演出態様が異なるだけで、基本的には同じような保留数の表示（演出モードの切替時の表示も含む）が行われることになる。

20

【0814】

図 20-1 ~ 図 20-3 の演出例に係る第 1 の特徴としては、客待ち状態中に保留数が増加（「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 フレーム分の期間で実行される点が挙げられる。このようにしたことで、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減少表示）を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0815】

図 20-1 ~ 図 20-3 の演出例に係る第 2 の特徴としては、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（1 フレーム）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（20 フレーム）による変化表示（減少表示）が実行（同じフレーム更新タイミングで開始）される点が挙げられる。このようにしたことで、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。なお、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（保留アイコンの保留アイコンへのシフト表示）が開始するタイミング（フレーム更新タイミング）よりも、保留数字の減少表示が開始されるタイミング（フレーム更新タイミング）が先（例えば 1 フレーム前）になるようにしてもよい。

40

【0816】

図 20-1 ~ 図 20-3 の演出例に係る第 3 の特徴としては、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（保留アイコンの保留アイコンへのシフト表示）が完了することになるタイミング（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タイミング（フレーム更新タイミング）の方が早い点が挙げられる。このようにしたことで、保留数が変化することを演出しつつ、保留数字によって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。なお、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（保留アイコンの保留アイコンへのシフト表示）が完了するタイミング（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タイミング

50

（フレーム更新タイミング）が先（例えば1フレーム前）になるようにしてもよい。

【0817】

図20-1～図20-3の演出例に係る第4の特徴としては、特別図柄の変動表示中に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（1フレーム）による増加表示、及び、保留アイコンのアニメーション（20フレーム）による増加表示が実行（同じフレーム更新タイミングで開始）される点が挙げられる。このようにしたことで、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。なお、保留アイコンの増加表示が開始するタイミング（フレーム更新タイミング）よりも、保留数字の増加表示が開始されるタイミング（フレーム更新タイミング）及び終了するタイミング（フレーム更新タイミング）が先（例えば1フレーム前）になるようにしてもよい。

10

【0818】

図20-1～図20-3の演出例に係る第5の特徴としては、保留アイコンの追加表示（増加表示）が完了することになるタイミング（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タイミング（フレーム更新タイミング）の方が早い点が挙げられる。このようにしたことで、保留数が増加することを演出しつつ、保留数字によって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。

【0819】

図20-1～図20-3の演出例に係る第6の特徴としては、特別図柄の変動表示（変動演出）中に保留数が増加した場合には、客待ち状態中に保留数が増加した場合に比べて、長い期間（長いフレーム数）に亘って保留アイコンの追加表示（増加表示）が実行される点が挙げられる。このようにしたことで、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。

20

【0820】

図20-1～図20-3の演出例に係る第7の特徴としては、保留アイコンの増加表示の開始（表示開始）時の演出動作態様（拡大しながら動作）と、保留アイコンの増加表示の完了（表示開始）後の演出動作態様（大きさを維持して動作）とが異なる（一部が異なる）点が挙げられる。このようにしたことで、保留が増加したことを遊技者に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。なお、保留アイコンの増加表示の開始時と増加表示の完了後とで、一部の動作だけを異ならせるのではなく、全ての動作を異ならせてもよい。

30

【0821】

図20-1～図20-3の演出例に係る第8の特徴としては、保留アイコンの増加表示の開始時の表示態様（半透明）と、保留アイコンの増加表示の完了後の表示態様（不透明）とが異なる（一部が異なる）点が挙げられる。このようにしたことで、保留が増加したことを遊技者に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。なお、保留アイコンの増加表示の開始時と増加表示の完了後とで、透明度だけを異ならせるのではなく、形状などを異ならせてもよい。

【0822】

図20-1～図20-3の演出例に係る第9の特徴としては、特別図柄（演出図柄）の変動表示中において、保留アイコン及び当該アイコンが第1姿勢と第2姿勢とに繰り返し変化する演出動作（揺れ動作、回転動作等）を実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、保留アイコン及び当該アイコンによって演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0823】

図20-1～図20-3の演出例に係る第10の特徴としては、保留アイコン及び当該アイコンが第1姿勢と第2姿勢とに繰り返し変化する演出動作（揺れ動作、回転動作）において、第1姿勢から第2姿勢に変化する時間は毎回一定である点が挙げられる。このようにしたことで、保留アイコン及び当該アイコンが視認し難くなるといった不都合を防止す

50

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、保留アイコン及び当該アイコンが第1姿勢から第2姿勢に変化するとき描画処理の制御負荷が大きくて処理落ちした（1フレーム分の描画ができなかった）場合には、第1姿勢から第2姿勢に変化する時間がそのときだけは一定にはならず略一定となる。

【0824】

図20-1～図20-3の演出例に係る第11の特徴としては、特別図柄の変動表示（変動演出）中において、通常表示態様で表示される複数のアイコン（保留アイコン同士、保留アイコンと当該アイコン）が同期して演出動作を実行する点が挙げられる。このようにしたことで、アイコンの演出動作の見栄えを良くして演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、新たに始動入賞したに基づき通常表示態様で表示される保留アイコンの演出動作が他の保留アイコンの演出動作と同期するタイミングについては、表示開始時でもよいし、表示開始から所定時間経過時でもよいし、シフト表示の開始時でもよいし、シフト表示の完了時でもよい。

10

【0825】

図20-1～図20-3の演出例に係る第12の特徴としては、特別図柄（演出図柄）が停止表示すると当該アイコンは消去表示されるが、特別図柄（演出図柄）が停止表示してから次の変動表示（変動演出）が開始されるまでの間も、保留アイコンは演出動作を繰り返し実行する点が挙げられる。このようにしたことで、保留アイコンによって保留数が「0」でないことを遊技者に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。

20

【0826】

図20-1～図20-3の演出例に係る第13の特徴としては、特別図柄（演出図柄）が停止表示したときに、演出図柄の透明度は変化しないが、当該アイコンの透明度は高くなってから消去される点が挙げられる。このようにしたことで、当該アイコンを消去させる際の違和感を軽減して当該アイコンを自然に消去することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0827】

図20-1～図20-3の演出例に係る第14の特徴としては、保留アイコン（当該アイコン）の演出動作の1周期の時間（尺）が、第1の演出モードと第2の演出モードと（演出モードAと演出モードB、演出モードC～Fの相互間）で同一である点が挙げられる。このようにしたことで、保留アイコン（当該アイコン）の演出動作を見易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0828】

図20-1～図20-3の演出例に係る第15の特徴としては、保留アイコン（当該アイコン）が第1姿勢から第2姿勢を経由して再び第1姿勢となる周期が、第1の演出モードと第2の演出モードと（演出モードAと演出モードB、演出モードC～Fの相互間）で同一である点が挙げられる。このようにしたことで、保留アイコン（当該アイコン）の演出動作を見易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0829】

図20-1～図20-3の演出例に係る第16の特徴としては、保留数表示領域では保留数の増減によって保留数が表示される領域の大きさ（面積）が変化しないが、保留アイコン表示領域では保留数の増減によって保留アイコンが表示される領域の大きさ（面積）が変化する（保留数が単数である場合には第1の領域で保留アイコンが表示され、保留数が複数である場合には第1の領域よりも大きい第2の領域で保留アイコンが表示される）点が挙げられる。このようにしたことで、保留数を認識させつつ、保留数の増減を遊技者に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。

40

【0830】

図20-1～図20-3の演出例に係る第17の特徴としては、通常表示態様（通常アイコン）で表示されている保留アイコンは、第1姿勢と第2姿勢とに変化する演出動作を第1周期（2秒又は3秒）で繰り返し実行可能であり、通常表示態様よりも大当たり期待度

50

が高い特別表示態様（特別アイコン）で表示されている保留アイコンは、第1姿勢と第2姿勢とに変化する演出動作を第1周期とは異なる第2周期（2.5秒）で繰り返し実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、通常表示態様の保留アイコンと特別表示態様の保留アイコンとを区別し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0831】

図20-1～図20-3の演出例に係る第18の特徴としては、特殊図柄は、数字画像の1～9までの更新変動（スクロール表示、切替表示）を第1周期（0.9秒）で実行可能であり、保留アイコンは、第1姿勢と第2姿勢とに変化する演出動作を第1周期とは異なる第2周期（2秒又は3秒）で実行可能である点が挙げられる。このようにしたことで、特殊図柄の更新変動と保留アイコンの演出動作とが連動していると勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0832】

図20-1～図20-3の演出例に係る第19の特徴としては、特別図柄の変動表示の開始に伴って保留数の減少表示が行われるが、この減少表示において保留数表示領域に表示される保留数字は移動しないが、保留アイコン表示領域に表示される保留アイコンは移動する（保留数が減少する前は第1の領域よりも大きい第2の領域で保留アイコンが表示され、保留数が減少した後は第1の領域で保留アイコンが表示される）点が挙げられる。このようにしたことで、保留数を認識させつつ、保留数の減少を遊技者に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。

20

【0833】

図20-1～図20-3の演出例に係る第20の特徴としては、演出図柄（特殊図柄）の更新動作における移動方向（下方向）と、保留アイコンの演出動作（揺れ動作）における動作方向（左右方向等）とが異なる点が挙げられる。このようにしたことで、演出図柄（特殊図柄）の更新変動と保留アイコンの演出動作（揺れ動作）とを切り分けて認識し易くなって変動演出における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。

【0834】

なお、客待ち状態中に保留数が増加（「0」から「1」に変化）した場合に、保留アイコンを1フレームの非アニメーションで増加表示させるようになっているが、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）のアニメーションで増加表示させてもよい。このようにすると、保留数の増加を遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0835】

また、特別図柄（演出図柄）の停止表示中にも保留アイコンが演出動作を行うようになっているが、特別図柄（演出図柄）の停止表示中には保留アイコンが演出動作を停止し、次の特別図柄の変動表示の開始（保留数の減少）に伴う保留アイコンのシフト表示後に保留アイコンの演出動作が再開されるようにしてもよい。このようにすると、保留アイコンの演出動作の有無によって特別図柄の変動表示中であるか否かを遊技者に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。また、保留アイコンのシフト表示後に保留アイコンの演出動作を再開させる場合、シフト表示後の位置（保留アイコン表示領域、当該アイコン表示領域）で初期姿勢から保留アイコンが演出動作を再開するようにしてもよい。このようにすると、新たに特別図柄の変動表示が開始されたことを遊技者に印象付けることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0836】

また、特別図柄（演出図柄）が停止表示して当該アイコンが消去表示されるときでも当該アイコンが演出動作を継続して行うようになっているが、特別図柄（演出図柄）の停止表示によって演出動作を終了させるようにしてもよい。このようにすると、表示制御に係る負荷を軽減することが可能となる。また、通常表示態様で表示される複数のアイコン（保留アイコン同士、保留アイコンと当該アイコン）が同期して演出動作を行うようになっているが、完全に同期して演出動作を行うのではなく、略同期して演出動作を行うようにし

50

てもよい。なお、新たに始動入賞したことに基づき通常表示態様で表示される保留アイコンの演出動作が他の保留アイコンの演出動作と略同期するタイミングについては、表示開始時でもよいし、表示開始から所定時間経過時でもよいし、シフト表示の開始時でもよいし、シフト表示の完了時でもよい。

【0837】

（変動演出中に始動入賞する場合の具体例）

図21-1～図21-2を用いて、変動演出中に始動入賞する場合の具体例について説明する。図21-1は、変動演出中に始動入賞する場合のタイミングチャートであり、図21-2は、図21-1の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB～Fも基本的には同様となるため説明は省略する。

10

【0838】

図21-1に示すように、まず、T0のタイミングでは、第1保留数が「0」の状態第1特別図柄表示器60での第1特別図柄の変動表示（変動開始からY回目のサイクル変動）及びサブ第1変動表示器81での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第1特別図柄保留表示器63、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「0」表示となっている。また、横スクロール中のモードA背景画像の前方において演出図柄70a及び特殊図柄TZが更新変動（スクロール表示、切替表示）していると共に、当該アイコン表示領域70Cには通常表示態様の当該アイコンTIが表示されており、変動BGMが可聴出力されている（図21-2（a）参照）。

20

【0839】

次に、T1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1保留数が「1」になって第1特別図柄保留表示器63が「1」表示となり、主制御基板110から演出制御基板130に対して入賞時コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド、第1先読み指定コマンド）が送信される（図21-2（b）参照）。

【0840】

そして、T2のタイミングにおいて、演出制御基板130が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「1」表示になる。また、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部への通常表示態様の保留アイコンHI（白アイコン）のアニメーションでの追加表示及び第1入賞音の出力が開始される（図21-2（c）参照）。

30

【0841】

その後、T3のタイミングにおいて、保留アイコンHIのアニメーションでの追加表示の開始から所定期間が経過すると、保留アイコンHIのアニメーションでの追加表示が終了して第1入賞音の出力も終了する（図21-2（d）参照）。

【0842】

このように、特別図柄の変動表示の実行中に始動口に遊技球が入賞した場合、保留アイコンHIのアニメーションでの追加表示が複数回のサイクル変動にわたって実行されるようになっている。そのため、始動口に遊技球が入賞したことを遊技者に的確に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。

40

【0843】

このように、特別図柄の変動表示の実行中に始動口に遊技球が入賞した場合、複数回のサイクル変動にわたって入賞音（第1入賞音、第2入賞音）が出力されるようになっている。そのため、始動口に遊技球が入賞したことを遊技者に的確に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。また、特別図柄の変動表示の実行中に始動口に遊技球が入賞して入賞音（第1入賞音、第2入賞音）を出力する場合、変動BGMの音量が低下せずに維持されるようになっている。そのため、入賞音によって変動演出が阻害されることが抑制され、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0844】

（連続して変動演出を実行する場合の具体例）

50

図 2 1 - 3 ~ 図 2 1 - 6 を用いて、連続して変動演出を実行する場合の具体例について説明する。図 2 1 - 3 は、連続して変動演出を実行する場合のタイミングチャートであり、図 2 1 - 4 ~ 図 2 1 - 6 は、図 2 1 - 3 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モード A である場合の説明をするが、演出モード B ~ F も基本的には同様となるため説明は省略する。

【 0 8 4 5 】

図 2 1 - 3 に示すように、まず、T 0 のタイミングでは、第 1 保留数が「2」の状態第 1 特別図柄表示器 6 0 での第 1 特別図柄の変動表示（変動開始から N 回目のサイクル変動）及びサブ第 1 変動表示器 8 1 での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 1 保留数表示領域 S A 及びサブ第 1 保留表示器 8 3 が「2」表示となっている。また、横スクロール中のモード A 背景画像の前方において左右の演出図柄 7 0 a が仮停止して中央の演出図柄 7 0 a が低速でスクロール表示（更新変動）していると共に、特殊図柄 T Z が更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B には通常表示態様の 2 つの保留アイコン H I が表示されていると共に、当該アイコン表示領域 7 0 C には通常表示態様の当該アイコン T I が表示されており、変動 B G M が可聴出力されている（図 2 1 - 4（a）参照）。

10

【 0 8 4 6 】

次に、T 1 のタイミング（変動開始から N + 1 回目のサイクル変動の開始時）において、スクロール表示（更新変動）していた左の演出図柄 7 0 a が仮停止を開始する（図 2 1 - 4（b）参照）。そして、左の演出図柄 7 0 a が仮停止すると、音声出力装置 9 から仮停止音の出力が開始され、左の演出図柄 7 0 a のキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行う（図 2 1 - 4（c）参照）。なお、「停止前動作」とは、仮停止～停止表示までの間に行われる演出であればどのような演出を当てはめてもよい。また、仮停止後に限らず、仮停止直前に行われる演出を停止前動作としてもよい。

20

【 0 8 4 7 】

次に、T 1 ~ T 2 のタイミング（変動開始から N + 1 回目のサイクル変動以降の・・・サイクル変動の開始時）において、スクロール表示（更新変動）していた右の演出図柄 7 0 a が仮停止を開始する（図 2 1 - 4（b）～（c）参照）。そして、右の演出図柄 7 0 a が仮停止すると、音声出力装置 9 から仮停止音の出力が開始され、右の演出図柄 7 0 a のキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行う（図 2 1 - 4（b）～（c）参照）。

30

【 0 8 4 8 】

次に、T 2 のタイミング（変動開始から N + 1 6 回目のサイクル変動の開始時）において、スクロール表示（更新変動）していた中の演出図柄 7 0 a が仮停止を開始する（図 2 1 - 4（c）参照）。そして、中の演出図柄 7 0 a が仮停止すると、音声出力装置 9 から仮停止音の出力が開始され、中の演出図柄 7 0 a のキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って全ての演出図柄 7 0 a が仮停止した状態になる（図 2 1 - 5（c）～（d）参照）。

【 0 8 4 9 】

その後、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄表示器 6 0 にハズレ特別図柄が停止表示される（図 2 1 - 5（d）参照）。

40

【 0 8 5 0 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、演出制御基板 1 3 0 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第 1 変動表示器 8 1 での変動表示が停止する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T I のアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄 7 0 a（「5 2 3」）及び特殊図柄 T Z（「5 2 3」）の停止表示が開始される（図 2 1 - 5（e）参照）。

50

【0851】

そして、T5のタイミングにおいて、当該アイコンT Iのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンT Iのアニメーションでの消去表示が終了する（図21-5（f）参照）。

【0852】

次に、T6のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1保留数が「2」から「1」になって大当たり判定が行われ、主制御基板110から演出制御基板130に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第1特別図柄保留表示器63が「1」表示になって第1特別図柄表示器60での第1特別図柄の変動表示（1回目のサイクル変動）が開始される（図21-6（g）参照）。

10

【0853】

そして、T7のタイミング（1回目のサイクル変動中）において、演出制御基板130が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「1」表示になり、サブ第1変動表示器81での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図21-6（h）参照）。また、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に表示されていた2つの保留アイコンH Iが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄70aが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄TZが更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始する（図21-6（h）参照）。

20

【0854】

その後、T8のタイミング（2回目のサイクル変動中）において、演出図柄70aの浮上表示の開始から所定期間が経過すると、今回の変動演出だけで実行される先読みエフェクト演出（開始時発光演出）が開始され、演出図柄70aの周囲に青色の発光エフェクト画像EFが表示される（図21-6（i）参照）。

【0855】

次に、T9のタイミング（4回目のサイクル変動中）において、2つの保留アイコンH Iのシフト表示が終了すると最先の1つの保留アイコンH Iが当該アイコンT I（白アイコン）として表示される。このとき、変動開始時のアイコン変化演出が行われて当該アイコンT Iが青アイコンとして表示され、その後に演出図柄70aのスクロール表示（更新変動）が開始される（図21-6（i）参照）。

30

【0856】

このように、演出図柄70aの変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の開始前（演出図柄70aの停止表示中）から可聴出力していた変動BGMを、変動前動作の実行中も継続して（途切れなく）可聴出力するようになっている。そのため、複数回の変動演出を紡いだような演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0857】

また、変動演出の開始時（アイコンのシフト表示が行われるとき）にアイコン変化演出が実行される場合に、アイコンのシフト表示の開始時からアイコンの表示態様を変化させるのではなく、アイコンのシフト完了時（後）にアイコンの表示態様を変化させるようになっている。そのため、アイコンの表示態様が変化したことを目立たせてアイコン変化演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0858】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄70aのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、特別図柄及び演出図柄70aが停止表示するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0859】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄70aのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄70aが停止表示するようになっている。そ

50

のため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0860】

また、変動演出パターンの種類によって先に仮停止する演出図柄70a（例えば左側の演出図柄70a）が停止前演出を行っているときは、次に仮停止する演出図柄70a（例えば右側の演出図柄70a）は停止前演出を行っているときと、更新変動（スクロール表示）を行っているときがあるようになっている。そのため、変動演出の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。なお、先に仮停止する演出図柄70aと次に仮停止する演出図柄70aの停止前演出の演出態様は同一となるが、異なる演出態様としてもよい。また、短縮変動の場合には、停止前演出が行われなくともよい。

10

【0861】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄70aのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄70aや特殊図柄TZやサブ第1変動表示器81（サブ第2変動表示器82）の変動表示（更新変動）が終了するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0862】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄70aのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、当該アイコンの消滅表示を開始するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0863】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄70aのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄70aが停止表示し、その後に当該アイコンの消滅表示が終了するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0864】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄70aのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄70aや特殊図柄TZやサブ第1変動表示器81（サブ第2変動表示器82）の変動表示（更新変動）が終了し、その後に当該アイコンの消滅表示が終了するようになっている。そのため、遊技演出の進行が明確となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0865】

また、変動演出において演出図柄70aは停止前演出（キャラクタが頭を揺らす動作）を実行した後に停止表示するが、特殊図柄TZは停止前演出を実行せずに停止表示する。そのため、演出図柄70aによって変動演出の演出効果を高めつつ、特殊図柄TZによって特別図柄の変動表示の終了を遊技者に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。

【0866】

また、変動演出において演出図柄70aは停止前動作（キャラクタが頭を揺らす動作）を行ってから停止表示するが、演出図柄70aの停止前動作中や停止表示中であっても、背景画像（各演出モードに対応した背景画像）が演出動作を継続して実行するようになっている。そのため、演出図柄70aの停止前動作中や停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0867】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄70aのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄70aや特殊図柄TZが停止表示するが、演出図柄70aや特殊図柄TZの停止表示中であっても、背景画像（各演出モードに対応した背景画像）が演出動作を継続して実行するようになっている。そのため、演出図柄70aや特殊図柄TZが停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0868】

50

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合におけるサイクル変動の終了タイミングとは異なるタイミング（最後のサイクル変動の開始タイミングよりも前、最後のサイクル変動の終了タイミングよりも前、最後のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最後のサイクル変動の終了タイミングよりも後）で、演出図柄70aが所定態様で表示（仮停止表示、停止表示）されるようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、両者のタイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【0869】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動が終了する前に、演出図柄70aが仮停止表示されるようになっている。そのため、演出図柄70aが仮停止してから特別図柄の変動表示が終了するという遊技の流れを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0870】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合におけるサイクル変動の終了タイミングとは異なるタイミング（最後のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最後のサイクル変動の終了タイミングよりも後、特別図柄の停止表示タイミングよりも後）で、特殊図柄TZが停止表示されるようになっている。そのため、特殊図柄TZの停止表示に係る演出の幅を広げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、両者のタイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

20

【0871】

また、変動演出の実行中に保留アイコンHIを演出動作（揺れ動作、回転動作）させ、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動の終了後においても、保留アイコンHIの演出動作が継続して行われるようになっている。そのため、保留アイコンHIによって保留数が「0」でないことを遊技者に把握させると共に、特別図柄が停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0872】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合におけるサイクル変動の終了タイミングとは異なるタイミング（最後のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最後のサイクル変動の終了タイミングよりも後、特別図柄の停止表示タイミングよりも後）で、当該アイコンTIの消滅表示が終了するようになっている。そのため、当該アイコンTIの消滅表示に係る演出の幅を広げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、両者のタイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

30

【0873】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合におけるサイクル変動が終了した後に、当該アイコンTIの消滅表示が終了するようになっている。そのため、特別図柄が停止表示したから当該アイコンTIが消去されたという遊技の流れを遊技者に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。

40

【0874】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動よりも前（変動演出の実行中）に開始された所定の遊技音（変動BGM、変動開始音、仮停止音等）の可聴出力を、当該サイクル変動の終了タイミングとは異なるタイミング（最後のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最後のサイクル変動の終了タイミングよりも後、特別図柄の停止表示タイミングよりも後）で終了することが可能となっている。そのため、所定の遊技音を可聴出力する際の演出の幅を広

50

げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、両者のタイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【0875】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動よりも前（変動演出の実行中）に開始された所定の遊技音（仮停止音等）の可聴出力を、当該サイクル変動が終了する前に終了することが可能となっている。そのため、前の変動表示の印象を次の変動表示まで引きずらないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0876】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動よりも前から出力されていた所定の遊技音（変動BGM）を、当該サイクル変動の終了後（停止表示中）においても継続して可聴出力することが可能となっている。そのため、特別図柄が停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0877】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最後のサイクル変動よりも前から出力されていた背景画像の演出動作（横スクロール、場面変化等）を、当該サイクル変動の終了後（停止表示中）においても継続して実行するようになっている。そのため、特別図柄が停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0878】

また、変動演出の開始に伴って実行される先読み演出（先読みゾーン演出、先読みエフェクト演出）については、特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の終了後に実行されるようになっている。そのため、特別図柄の変動表示が開始したから先読み演出が実行されたという遊技の流れを遊技者に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。

【0879】

（停止時コマンドを正常に受信できずに変動演出が開始される場合の具体例）

図21-7～図21-8を用いて、停止時コマンドを正常に受信できずに変動演出が開始される場合の具体例について説明する。なお、図21-8においては、（a）～（c）を省略しているが、図21-4（a）～（c）と同一である。図21-7は、停止時コマンドを正常に受信できずに変動演出が開始される場合のタイミングチャートであり、図21-8は、図21-7の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB～Fも基本的には同様となるため説明は省略する。また、図21-7のT0～T2のタイミングは、図21-3のT0～T2のタイミングと基本的には同じであるため、ここでの説明は省略し、T3のタイミング以降について説明する。

【0880】

図21-7に示すように、まず、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第1特別図柄表示器60にハズレ特別図柄が停止表示される（図21-5（d）参照）。しかしながら、演出制御基板130が停止時コマンドを正常に受信できなかったため、本来であればT4のタイミングで開始されるはずの演出図柄70aや特殊図柄TZ等の停止表示が開始されないことになり、サブ第1変動表示器81での変動表示期間、当該アイコンTEの表示期間、演出図柄70aの仮停止期間及び特殊図柄TZの変動表示期間が延長されることになる。

【0881】

次に、T5のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われ、主制御基板110から演出制御基板130

10

20

30

40

50

に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第1特別図柄保留表示器63が「0」表示になって第1特別図柄表示器60での第1特別図柄の変動表示（1回目のサイクル変動）が開始される（図21-8（e）参照）。

【0882】

そして、T6のタイミング（1回目のサイクル変動中）において、演出制御基板130が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「0」表示になり、サブ第1変動表示器81での変動表示（点滅：図では◎で表現）が最初（消灯）から開始される（図21-8（f）参照）。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TIが非アニメーションで消去され、第1表示部に表示されていた保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて仮停止していた演出図柄70aが一瞬だけ図柄停止位置に表示されてから変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、スクロール表示（更新変動）していた特殊図柄TZが停止表示することなくスクロール表示を継続する（図21-8（f）参照）。

10

【0883】

その後、T7のタイミング（4回目のサイクル変動中）において、保留アイコンHIのシフト表示が終了すると当該アイコンTI（白アイコン）として表示される。その後、演出図柄70aのスクロール表示（更新変動）が開始される（図21-8（g）参照）。

【0884】

このように、第1コマンド（開始時コマンド）を受信すると変動演出を開始させると共に、第2コマンド（停止時コマンド）を受信すると変動演出を終了させるようになっているが、変動演出が終了していない状態で第3コマンド（次の開始時コマンド）を受信すると、現在の変動演出を強制的に終了して次の変動演出を開始させるようになっている。つまり、第2コマンド（停止時コマンド）を受信すると変動演出が終了するが、第2コマンドを正常に受信できずに第3コマンド（次の開始時コマンド）を受信しても変動演出が終了するようになっている。言い換えれば、第2コマンドを受信している場合と受信していない場合との両方において、次の変動演出の実行中には前の変動演出が終了するようになっている。そのため、次の変動演出の開始によって前の変動演出を適切に終了させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【0885】

また、演出図柄70aの仮停止中に開始時コマンドを受信すると、仮停止していた演出図柄70aを一瞬だけ図柄停止位置に表示してから（停止時コマンドを正常に受信できていた場合と同じ態様で）変動演出（ここでは浮上表示）を開始するようになっている。そのため、演出図柄70aの停止表示中に開始時コマンドを受信した場合と同じ態様で変動演出を開始することができ、演出図柄70aが仮停止している状態から変動演出が開始される際の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。

【0886】

また、当該アイコンTIの表示中に開始時コマンドを受信すると、表示していた当該アイコンTIを非アニメーション、つまり、アニメーションでの消去表示よりも短い時間で消去表示するようになっている。そのため、次に保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cにシフト表示する際に、そのシフト表示を阻害することがなくなり、演出効果が低下することを抑制することが可能となる。

40

【0887】

なお、開始時コマンドが配線異常やノイズによってコマンド化けした状態で演出制御基板130に受信されてしまうと、第1特別図柄表示器60で実行される特別図柄の変動表示の変動パターンの内容（例えばノーマルリーチの13.5秒変動）と、メイン表示装置70で実行される変動演出の変動演出パターンの内容（例えば、SPリーチ演出の40秒）とが相違してしまうケースもある。このようなケースでは、第1特別図柄表示器60での

50

特別図柄の停止表示時にメイン表示装置 70 では変動演出（具体的には S P リーチ演出）が実行された状態となり、この状態で次の開始時コマンドを受信すると、現在の変動演出を強制的に終了して次の変動演出を開始させるようになる。この点については、開始時コマンドの送受信はあるが停止時コマンドの送受信がない遊技機についても同様の動作となる。

【0888】

（変動演出中に入賞したときに、停止時コマンドを正常に受信できずに当該変動演出中の入賞に基づく次変動演出が開始される場合の具体例）

図 21-1～図 21-2、図 21-5、図 21-7～図 21-8 を用いて、変動演出中に入賞したとき停止時コマンドを正常に受信できずに当該変動演出中の入賞に基づく次変動演出が開始される場合の具体例について説明する。なお、ここでは演出モード A である場合の説明をするが、演出モード B～F も基本的には同様となるため説明は省略する。また、図 21-1、図 21-7 における種々のタイミングにおける内容は、上述にて説明したタイミングと同じであるため、ここでの詳細な説明は省略し、一連の遊技の流れにおいてポイントとなるタイミングの内容について説明する。

10

【0889】

図 21-1 の T1 のタイミングにおいて、まず、第 1 特別図柄表示器 60 の第 1 特別図柄の変動表示、演出図柄 70 a 及び特殊図柄 T Z の更新変動の実行中に、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、第 1 保留数が「1」になって第 1 特別図柄保留表示器 63 が「1」表示となり、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して入賞時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 先読み指定コマンド）が送信される（図 21-2（b）参照）。

20

【0890】

図 21-7 の T3 のタイミングにおいて、次に、本来であれば主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信されるが、演出制御基板 130 が停止時コマンドを正常に受信できなかったため、サブ第 1 変動表示器 81 での変動表示期間、当該アイコン T I の表示期間、演出図柄 70 a の仮停止期間及び特殊図柄 T Z の変動表示期間が延長されることになる（図 21-5（d）参照）。

【0891】

図 21-7 の T5 のタイミングにおいて、次に、特別図柄の所定の停止時間（例えば、0.5 秒）が経過すると、第 1 保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われ、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 が「0」表示になって第 1 特別図柄表示器 60 での第 1 特別図柄の変動表示（1 回目のサイクル変動）が開始される（図 21-8（e）参照）。

30

【0892】

図 21-7 の T6 のタイミング（1 回目のサイクル変動中）において、次に、演出制御基板 130 が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第 1 保留数表示領域 S A 及びサブ第 1 保留表示器 83 が「0」表示になり、サブ第 1 変動表示器 81 での変動表示（点滅：図では◎で表現）が最初（消灯）から開始される（図 21-8（f）参照）。また、当該アイコン表示領域 70 C に表示されていた当該アイコン T I が非アニメーションで消去され、第 1 表示部に表示されていた保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 70 C へのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて仮停止していた演出図柄 70 a が一瞬だけ図柄停止位置に表示されてから変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、スクロール表示（更新変動）していた特殊図柄 T Z が停止表示することなくスクロール表示を継続する（図 21-8（f）参照）。

40

【0893】

図 21-7 の T7 のタイミング（4 回目のサイクル変動中）において、保留アイコン H I のシフト表示が終了すると当該アイコン T I（白アイコン）として表示される。その後、

50

演出図柄 70 a のスクロール表示（更新変動）が開始される（図 21-8（g）参照）。

【0894】

このように、図 21-1～図 21-2、図 21-5、図 21-7～図 21-8 に示した具体例によれば、本来であれば、開始時コマンドを受信すると変動演出を開始させる、停止時コマンドを受信すると変動演出を終了させるようになっているが、何らかの不具合で停止時コマンドを受信できず変動演出が終了していない状態で、次変動の開始時コマンドを受信すると、現在の終了していない変動演出を強制的に終了して次の変動演出を開始させるようになっている。つまり、当該変動に基づく変動演出（所定の演出）を開始した状態で、次変動の入賞が成立するとともに、次変動の開始時コマンドを受信した場合（特定の開始条件が成立した場合）は、当該変動に対する停止時コマンドを受信できなくとも、当該変動に基づく変動演出を終了させてから、次変動の変動演出（他の演出）を開始させることが可能である。したがって、このような具体例であれば、次の変動演出の開始によって前の変動演出を適切に終了させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0895】

（通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例）

図 22-1～図 22-3 を用いて、通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例について説明する。図 22-1 は、通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャートであり、図 22-2～図 22-3 は、図 22-1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モード A である場合の説明をするが、演出モード B～F も基本的には同様となるため説明は省略する。

20

【0896】

図 22-1 に示すように、まず、T0 のタイミングでは、第 1 保留数が「0」の状態第 1 特別図柄表示器 60 での第 1 特別図柄の変動表示（変動開始から N 回目のサイクル変動）及びサブ第 1 変動表示器 81 での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 63、第 1 保留数表示領域 SA 及びサブ第 1 保留表示器 83 が「0」表示となっている。また、横スクロール中のモード A 背景画像の前方において左右の演出図柄 70 a が仮停止して中央の演出図柄 70 a が低速でスクロール表示（更新変動）していると共に、特殊図柄 TZ が更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、当該アイコン表示領域 70 C には通常表示態様の当該アイコン TI が表示されており、変動 BGM が可聴出力されている。さらに、右の演出図柄 70 a の前側に一部が重なるようにして音量値画像 OG が表示されている（図 22-2（a）参照）。

30

【0897】

次に、T1 のタイミング（変動開始から N 回目のサイクル変動中）において、スクロール表示（更新表示）していた中央の演出図柄 70 a が仮停止すると、音声出力装置 9 から仮停止音の出力が開始され、中央の演出図柄 70 a のキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って全ての演出図柄 70 a が仮停止した状態になる（図 22-2（b）参照）。

【0898】

そして、T2 のタイミング（変動開始から N+1 回目のサイクル変動中）において、音量調整のために十字キー 19 の下ボタンが操作されると、音量値が「4」から「3」に変化する。このとき、メイン表示装置 70 では、音量値「3」を示す音量値画像 OG に更新され、音声出力装置 9 からは、音量値「3」に応じた音量の確認音の出力が開始される（図 22-2（c）参照）。

40

【0899】

その後、T3 のタイミング（変動開始から N+1 回目のサイクル変動中）において、仮停止音の出力開始から所定期間が経過すると、仮停止音の出力が終了する（図 22-2（d）参照）。

【0900】

次に、T4 のタイミング（変動開始から N+1 6 回目のサイクル変動の途中）において、

50

特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄表示器 60 にハズレ特別図柄が停止表示される（図 22-2（e）参照）。

【0901】

そして、T5 のタイミングにおいて、演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第 1 変動表示器 81 での変動表示が停止する。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 T1 のアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄 70a（「523」）及び特殊図柄 TZ（「523」）での停止表示が開始される。さらに、十字キー 10 による音量調整や光量調整が所定期間（1 秒間）に亘って規制されて音量値画像 OG が消去されるが、確認音の出力は継続する（図 22-2（f）参照）。

10

【0902】

その後、T6 のタイミングにおいて、確認音の出力期間が経過すると確認音の出力が終了し（図 22-3（g）参照）、T7 のタイミングにおいて、当該アイコン T1 のアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコン T1 のアニメーションでの消去表示が終了する（図 22-3（h）参照）。

【0903】

次に、T8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態となって特別図柄が停止表示する待機期間となり、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。

20

【0904】

そして、T9 のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信から停止待機期間（例えば 30 秒）が経過すると、変動 BGM の可聴音量での出力が停止（ミュート）され（図 22-3（i）参照）、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（例えば 60 秒）が経過すると、遊技者への遊技を訴求するための客待ちデモ演出が開始される。

【0905】

なお、確認音の出力中に停止時コマンドの受信に応じた演出図柄 70a（特殊図柄 TZ）の停止表示が行われた場合には、十字キー 19 での音量調整が規制される一方、確認音は出力期間（0.5 秒）が経過するまでは出力が継続されるようになっているが、これは変動演出の開始時も同様であり、確認音の出力中に開始時コマンドの受信に応じた変動演出の実行が開始される場合であっても、十字キー 19 での音量調整が規制される一方、確認音は出力期間が経過するまでは出力が継続するようになっている。また、客待ち状態指定コマンドを受信してから所定期間が経過すると変動 BGM の可聴出力が停止（ミュート）されるが、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できなかった場合には、変動 BGM の可聴出力が停止されることがなく、例えば、次に客待ち状態指定コマンドや大当たり遊技のオープニング指定コマンド等を受信すると変動 BGM の可聴出力が停止（ミュート）される。

30

【0906】

このように、変動演出（十字キー 19 による音量調整や光量調整が可能な期間）において演出図柄 70a が停止表示される場合には、所定期間（1 秒間）に亘って十字キー 19 による音量調整や光量調整が規制されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整に集中していることで演出図柄 70a の停止表示という重要な局面を遊技者が見逃してしまう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。

40

【0907】

また、音量値画像 OG の表示中に演出図柄 70a が停止表示される場合には、音量値画像 OG の表示期間（最後の調整操作から 10 秒）が経過していなくても、停止表示される演出図柄 70a の視認性を確保するために、音量値画像 OG の視認が規制される（消去される）ようになっている。そのため、音量値画像 OG によって停止表示される演出図柄 70a の視認性が阻害されることがなく、停止表示された演出図柄 70a を遊技者が確認することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

【0908】

また、音量の確認音の出力期間中に変動演出が開始又は演出図柄70aが停止表示される場合には、十字キー19による音量調整が規制されるが、音量の確認音は出力期間（0.5秒）が経過するまでは出力が継続されるようになっている。そのため、音量調整されたことを遊技者が把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0909】

また、通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合には、変動BGMの可聴出力が所定期間に亘って継続するようになっている。そのため、通常変動演出が終了してすぐに変動BGMの可聴出力が停止（ミュート）する場合に比べて、遊技者が遊技をやめようとする気が起きにくくなり、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

10

【0910】

また、変動演出において演出図柄70aが停止前動作を行ってから停止表示するが、演出図柄70aの停止前動作中や停止表示中も、演出BGM（演出モード毎の変動BGM）の可聴出力が継続して実行されるようになっている。そのため、演出図柄70aの停止前動作中や停止表示中も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0911】

また、変動演出において停止前演出（演出図柄70aのキャラクタが頭を揺らす動作、仮停止音の出力等）が終了した後に、演出図柄70aや特殊図柄TZが停止表示するが、演出図柄70aや特殊図柄TZが停止表示した後も、演出BGM（演出モード毎の変動BGM）の可聴出力が継続して実行されるようになっている。そのため、特殊図柄TZが停止表示した後も遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0912】

また、通常変動演出において演出図柄70aは停止前動作（キャラクタが頭を揺らす動作）を行ってから停止表示するが、演出図柄70aが停止表示した後に所定時間が経過すると、演出BGM（演出モード毎の変動BGM）の可聴出力が停止するようになっている。そのため、演出BGMの可聴出力がずっと継続されることで遊技者に煩わしさを与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0913】

また、変動演出において演出図柄70aが停止前動作を行ってから停止表示するが、演出図柄70aの停止前動作中であっても、出力中の演出BGMの音量を十字キー19の操作によって遊技者が調整可能となっている。そのため、演出BGMの音量を調整するための遊技者の利便性を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、演出図柄70aの停止前動作中に各種のエラーの報知音が出力されている場合には、演出BGMの出力が制限（音量低下又は消音）されるようになっている。

30

【0914】

なお、音量値画像OGの表示中に演出図柄70aが停止表示される場合に、音量値画像OGを非表示とするのではなく、演出図柄70aの上位レイヤーに表示（設定）された状態から演出図柄70aの下位レイヤーに表示（設定）された状態に変更してもよい。このようにすると、音量値画像OGが演出図柄70aの後方に重なるように表示されるため、音量値画像OGの視認が制限される一方で、演出図柄70aの視認性が確保され、停止表示される演出図柄70aを遊技者が確認することが可能となる。

40

【0915】

また、客待ち状態中の十字キー19の操作による音量調整時には音量の確認音を出力し、変動演出中の十字キー19の操作による音量調整時には音量の確認音を出力しないようになっているが、客待ち状態中の十字キー19の操作による音量調整時には音量の確認音を出力しないようにし、変動演出中の十字キー19の操作による音量調整時には音量の確認音を出力するようにしてもよい。

【0916】

50

また、客待ち状態中であっても変動演出中であっても十字キー１９の操作による音量調整時には音量値画像ＯＧを表示するようになっているが、客待ち状態中の十字キー１９の操作による音量調整時には音量値画像ＯＧを表示し、変動演出中の十字キー１９の操作による音量調整時には音量値画像ＯＧを表示しないようにしてもよい。

【０９１７】

また、確認音の出力中に停止時コマンドの受信に応じた演出図柄７０ａの停止表示が行われる場合や確認音の出力中に開始時コマンドの受信に応じた変動演出の実行が開始される場合であっても、確認音は出力期間（０．５秒）が経過するまでは出力が継続するようになっているが、演出図柄７０ａの停止表示が行われる場合や変動演出の実行が開始される場合には、出力期間が経過していなくても確認音の出力を停止するようにしてもよい。このようにすると、確認音と変動開始音や変動停止音とを混同し難くして、変動開始音や変動停止音を聞き取り易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【０９１８】

また、上述の具体例において、変動開始時に音量値画像ＯＧを非表示にするとともに、変動開始時の音量調整を制限するようにしてもよい。また、変動開始時には確認音を出力しないものの、変動中は確認音を出力するとしてもよい。さらに、変動開始の直前に出力されていた確認音は、変動表示の開始時において出力期間が経過していなくても出力を終了させてもよいし、変動開始後でも所定の出力期間が終了するまで出力されるようにしてもよい。そして、変動開始時においては、遊技者の十字キー等の操作による音量調整は規制されるものの、遊技店員等によって操作可能な切替スイッチ等によって音量調整が可能であるようにしてもよい。

20

【０９１９】

（ハズレノーマルリーチ変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例）

図２２－４～図２２－６を用いて、ハズレノーマルリーチ変動演出が終了して客待ち状態となる場合の具体例について説明する。図２２－４は、ハズレノーマルリーチ変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャートであり、図２２－５～図２２－６は、図２２－４の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。

【０９２０】

30

図２２－４に示すように、まず、Ｔ０のタイミングでは、第１保留数が「０」の状態第１特別図柄表示器６０での第１特別図柄の変動表示及びサブ第１変動表示器８１での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第１特別図柄保留表示器６３、第１保留数表示領域ＳＡ及びサブ第１保留表示器８３が「０」表示となっている。また、横スクロール中のモードＡ背景画像の前方において３つの演出図柄７０ａ及び３つの特殊図柄ＴＺが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、当該アイコン表示領域７０Ｃには通常表示態様の当該アイコンＴＩが表示されており、変動ＢＧＭが可聴出力されている（図２２－５（ａ）参照）。

【０９２１】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、左右の演出図柄７０ａが同一の図柄で仮停止した状態で中央の演出図柄７０ａが低速でスクロール表示するノーマルリーチ演出が開始されると、変動ＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）されてノーマルリーチＢＧＭの出力が開始される（図２２－５（ｂ）参照）。

40

【０９２２】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、メイン表示装置７０に暗色背景画像が表示されてブラックアウト演出が開始されると、演出図柄７０ａが縮小して画面左上隅部に表示され、演出ボタン１７の操作を促す促進演出及び演出ボタン１７の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置７０に演出ボタン１７を模した操作促進画像ＳＳＧが表示されると共に、ノーマルリーチＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）され、音声出力装置９から「押せ」との促進音出力される（図２２－５（ｃ）参照）。

50

【0923】

その後、T3のタイミングにおいて、演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過すると、SPリーチ演出への発展が失敗してノーマルリーチ演出で終了することを示唆する発展失敗演出が実行される。具体的には、メイン表示装置70に発展失敗画像SIGが表示されると共に、音声出力装置9から「ちーん」との失敗音が出力される（図22-5（d）参照）。

【0924】

次に、T4のタイミングにおいて、ブラックアウト演出の実行期間が経過すると、モードA背景画像の横スクロールが再開されると共に、演出図柄70aがブラックアウト演出の開始前の位置に復帰してノーマルリーチ演出が再開され、ノーマルリーチBGMの可聴出力が再開される（図22-5（e）参照）。

10

【0925】

そして、T5のタイミングにおいて、低速でスクロール表示（更新変動）していた中央の演出図柄70aが「6」で仮停止すると、音声出力装置9から仮停止音の出力が開始され、中央の演出図柄70aのキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って3つの演出図柄70aがリーチハズレ出目（「565」）で仮停止した状態になる。また、ノーマルリーチBGMの出力が停止するが、変動BGMの可聴出力は再開されない状態になる（図22-5（f）参照）。

【0926】

その後、T6のタイミングにおいて、仮停止音の出力開始から所定期間が経過すると、仮停止音の出力が終了する（図22-6（g）参照）。

20

【0927】

次に、T7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第1特別図柄表示器60にハズレ特別図柄が停止表示される（図22-6（h）参照）。

【0928】

そして、T8のタイミングにおいて、演出制御基板130が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第1変動表示器81での変動表示が停止する。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TIのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄70a（「565」）及び特殊図柄TZ（「565」）での停止表示が開始される（図22-6（i）参照）。

30

【0929】

その後、T9のタイミングにおいて、当該アイコンTIのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンTIのアニメーションでの消去表示が終了する（図22-6（j）参照）。

【0930】

次に、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態となって特別図柄が停止表示する待機期間となり、主制御基板110から演出制御基板130に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。その後は、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（例えば60秒）が経過すると、遊技者への遊技を訴求するための客待ちデモ演出が開始される。

40

【0931】

このように、ノーマルリーチ変動演出が実行される場合において、ノーマルリーチ演出が開始されると変動BGMをミュート（消音）してノーマルリーチBGMを出力するようになっているため、ノーマルリーチ演出を効果的に盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0932】

また、ハズレノーマルリーチ変動演出後に客待ち状態となる場合には、ノーマルリーチ変動演出が終了する前、具体的には、3つの演出図柄70aの仮停止から演出BGM（変動

50

BGM、ノーマルリーチBGM)が出力されない状態となるため、ノーマルリーチ演出が終了したことや、ハズレとなったことを即座に把握することができ、興趣を向上させることが可能となる。

【0933】

なお、3つの演出図柄70aの仮停止から演出BGM(変動BGM、ノーマルリーチBGM)の出力を停止するのではなく、3つの演出図柄70aの仮停止によってノーマルリーチBGMに代えて変動BGMを可聴出力するようにしてもよい。このようにすると、大当たり期待度が低いノーマルリーチ変動演出がハズレとなったときに、極端に遊技者を落胆させることがなくなる。

【0934】

(客待ち状態から変動演出が開始する場合の具体例)

図22-7~図22-9を用いて、客待ち状態から変動演出が開始する場合の具体例について説明する。図22-7は、客待ち状態から変動演出が開始する場合のタイミングチャートであり、図22-8~図22-9は、図22-7の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB~Fも基本的には同様となるため説明は省略する。

【0935】

図22-7に示すように、まず、T0のタイミングでは、電源投入されてから特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち状態となっており、演出モードA、音量値「3」が設定されている。このとき、第1特別図柄表示器60には、電源投入時の初期図柄であるハズレ特別図柄(右端のLEDのみ点灯)が表示されており、メイン表示装置70には、変動演出の実行を待機している変動待機画面が表示されている。具体的には、モードA背景画像が横スクロール(演出動作)しており、演出図柄70a及び特殊図柄TZが電源投入時の初期図柄である「135」が停止表示された状態となっている(図22-8(a)参照)。なお、モードA背景画像は、電源投入後に最初に変動待機画面が表示されるタイミングから横スクロールしている。

【0936】

次に、T1のタイミングにおいて、音量調整のために十字キー19の上ボタン又は下ボタンが操作されると、メイン表示装置70には、右の演出図柄70aの前側に一部が重なるようにして現在の音量値「3」を示す音量値画像OGが表示され、音声出力装置9からは、音量値「3」に応じた音量の確認音出力される(図22-8(b)参照)。

【0937】

そして、T2のタイミングにおいて、音量を上げるために十字キー19の上ボタンが操作されると、音量値が「3」から「4」に変化する。このとき、メイン表示装置70では、音量値「4」を示す音量値画像OGに更新され、音声出力装置9からは、音量値「4」に応じた音量の確認音(0.5秒間)が出力される(図22-8(c)参照)。

【0938】

その後、T3のタイミングにおいて、切替スイッチ22によって音量を下げるための操作が行われると、音量値が「4」から「3」に変化する。このとき、メイン表示装置70では、音量値「3」を示す音量値画像OGに更新されるが、切替スイッチ22による音量調整のため、音声出力装置9からは、音量値「3」に応じた確認音は出力されない(図22-8(d)参照)。

【0939】

次に、T4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と、第1保留数が「1」になって第1特別図柄保留表示器63が「1」表示となり、主制御基板110から演出制御基板130に対して入賞時コマンド(第1特別図柄記憶指定コマンド、第1先読み指定コマンド)が送信される(図22-8(e)参照)。

【0940】

そして、T5のタイミングにおいて、第1保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われると、主制御基板110から演出制御基板130に対して開始時コマンド(特

10

20

30

40

50

別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第1特別図柄保留表示器63が「0」表示になって第1特別図柄表示器60で第1特別図柄の変動表示（1回目のサイクル変動）が開始される（図22-8（f）参照）。さらに、演出制御基板130が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「1」表示になり、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に通常表示態様の保留アイコンHI（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、第1入賞音の出力が開始される（図22-8（f）参照）。

【0941】

その後、T6のタイミング（1回目のサイクル変動における3回目の表示変化のタイミング）において、演出制御基板130が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「0」表示になり、サブ第1変動表示器81での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図22-9（g）参照）。また、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に表示されていた保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、演出図柄70aが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄TZが更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始する。さらに、十字キー19による音量調整や光量調整が所定期間（1秒間）に亘って規制されて音量値画像OGが消去され、音声出力装置9から変動BGMの可聴出力が開始される（図22-9（g）参照）。なお、演出図柄70aの変動前動作としての浮上表示の開始時に変動BGMの可聴出力の開始に加えて、変動開始音（毎変動出力される開始音、大当たり予告としての開始音等）を出力するようにしてもよい。

【0942】

次に、T7のタイミング（3回目のサイクル変動の開始時）において、入賞音の出力が終了し（図22-9（h）参照）、T8のタイミング（4回目のサイクル変動中）において、保留アイコンHIのシフト表示が終了すると当該アイコンTI（白アイコン）として表示され、その後に演出図柄70aのスクロール表示（更新変動）が開始され（図22-9（i）参照）、T9のタイミングにおいて、全ての演出図柄70aの高速変動が開始する（図22-9（j）参照）。変動開始音を出力する場合には、このタイミング（入賞音の出力が終了するよりも後）で変動開始音の出力が終了するようにするとよい。なお、音量値画像OGの表示中に演出制御基板130が開始時コマンドを正常に受信できなかった場合には、特別図柄の変動表示は実行されるが、変動演出が実行されないため、音量値画像OGが消去されずに表示期間が延長され、十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態が維持されることになる。また、音量値画像OGではなく、十字キー19の左ボタン又は右ボタンの操作によって光量値画像が表示されている場合についても、基本的には音量値画像OGが表示されている場合と同様となる。

【0943】

このように、客待ち状態（十字キー19による音量調整や光量調整が可能な期間）において変動演出が開始される場合には、所定期間（1秒間）に亘って十字キー19による音量調整や光量調整が規制されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整に集中していることで変動演出の開始という重要な局面を遊技者が見逃してしまう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。

【0944】

また、音量値画像OGの表示中に変動演出が開始される場合には、音量値画像OGの表示期間（最後の調整操作から10秒）が経過していなくても、音量値画像OGの視認が規制される（消去する）ようになっている。そのため、音量値画像OGによって変動演出が阻害されることがなく、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0945】

また、音量値画像OGの非表示中に切替スイッチ22の操作によって音量値が調節されても音量値画像OGを表示しないが、音量値画像OGの表示中であれば、十字キー19の操

作による音量調整であるか切替スイッチ 22 の操作による音量調整であるかに拘らず、新たに設定された音量値に応じた音量値画像 O G が表示されるようになっている。そのため、新たに設定された音量値を遊技者が把握することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0946】

また、変動演出において演出図柄 70 a は変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）を行ってからスクロール表示（更新表示）を開始するが、特殊図柄 T Z は変動前動作を行うことなく更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始するようになっている。そのため、演出図柄 70 a の変動前動作によって変動演出の演出効果を高めることができると共に、特殊図柄 T Z によって特別図柄の変動表示が開始されたことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0947】

また、変動演出において演出図柄 70 a がスクロール表示（更新変動）を開始する前に特殊図柄 T Z が更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始するようになっている。そのため、特殊図柄 T Z によって特別図柄の変動表示が開始されたことを遊技者に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。

【0948】

また、特別図柄の変動表示の開始に応じて保留表示（メイン表示装置 70 での保留アイコンや保留数字、サブ第 1 保留表示器 83 やサブ第 2 保留表示器 84 での LED 保留表示）が更新されるようになっている。そのため、遊技の進行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。

20

【0949】

また、変動演出において演出図柄 70 a がスクロール表示（更新変動）を開始する前に保留アイコンのシフト表示（当該アイコン T I への変化）が開始されるようになっている。そのため、保留記憶が減ったことを遊技者が早めに察知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0950】

また、変動演出において演出図柄 70 a がスクロール表示（更新変動）を開始するときには保留アイコンのシフト表示（当該アイコン T I への変化）が終了するようになっている。そのため、保留記憶が減ったことで変動演出（演出図柄 70 a のスクロール表示）が行われるという遊技の流れを遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0951】

また、演出図柄 70 a がスクロール表示（更新変動）を開始する前（演出図柄 70 a の停止表示中、変動前動作中）においても、保留アイコン H I が演出動作（揺れ動作、回転動作）を行うようになっている。そのため、保留記憶があることを遊技者にアピールしつつ演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0952】

また、演出図柄 70 a のスクロール表示（更新変動）の開始時においても、当該アイコン T I が演出動作（揺れ動作、回転動作）を行うようになっている。そのため、当該アイコン T I に遊技者の目を向けさせて変動演出が開始されることをアピールすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0953】

また、演出図柄 70 a の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の開始時においても、背景画像（各演出モードに対応した背景画像、後述するゾーン背景画像）が演出動作（横スクロール、場面変化、背景画像に含まれるキャラクタの動作等）を行うようになっている。そのため、演出図柄 70 a と共に変動演出の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。

【0954】

また、演出図柄 70 a のスクロール表示（更新変動）の開始時においても、背景画像（各

50

演出モードに対応した背景画像、後述するゾーン背景画像）が演出動作（横スクロール、場面変化、背景画像に含まれるキャラクタの動作等）を行うようになっている。そのため、演出図柄 70 a と共に変動演出の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。

【0955】

また、客待ち状態から変動演出が開始される場合、演出図柄 70 a の変動前動作（浮上表示、拡大表示、縮小表示）の開始時に変動 BGM（各演出モードに応じた BGM）の可聴出力が開始されるようになっている。そのため、変動演出が開始され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。

【0956】

また、演出図柄 70 a のスクロール表示（更新変動）の開始時においては、既に変動 BGM が（各演出モードに応じた BGM）が可聴出力されているようになっている。そのため、演出図柄 70 a のスクロール表示が開始される前から変動演出の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。

【0957】

また、第 1 特別図柄表示器 60（第 2 特別図柄表示器 61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最初のサイクル変動の終了タイミングよりも後）で、変動演出における演出図柄 70 a のスクロール表示（更新変動）を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと演出図柄 70 a のスクロール表示の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【0958】

また、第 1 特別図柄表示器 60（第 2 特別図柄表示器 61）で特別図柄の変動表示を行う場合における 2 回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（2～3 回のサイクル変動の開始タイミングよりも後、4 回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前）で、変動演出における演出図柄 70 a のスクロール表示（更新変動）を開始するようになっている。そのため、2 回目以降のサイクル変動の開始タイミングと演出図柄 70 a のスクロール表示の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが演出図柄 70 a のスクロール表示の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

【0959】

また、第 1 特別図柄表示器 60（第 2 特別図柄表示器 61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の終了後に、演出図柄 70 a のスクロール表示（更新変動）が開始されるようになっている。そのため、特別図柄の変動表示と演出図柄 70 a のスクロール表示とを段階的に開始することで遊技演出の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。また、特別図柄が主であって演出図柄 70 a が従の関係にあることを遊技者に知らしめることができ、遊技機の仕様を遊技者に認識させることが可能となる。

【0960】

また、第 1 特別図柄表示器 60（第 2 特別図柄表示器 61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最初のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、特殊図柄 T Z の更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと特殊図柄 T Z の更新変動（スクロール表示、切替表示）の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

10

20

30

40

50

【0961】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における2回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（1回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前、2回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前）で、特殊図柄TZの更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始するようになっている。そのため、2回目以降のサイクル変動の開始タイミングと特殊図柄TZの更新変動（スクロール表示、切替表示）の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが特殊図柄TZの更新変動（スクロール表示、切替表示）の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

【0962】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合のサイクル変動における最初の表示変化が開始された後に、特殊図柄TZの更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、サイクル変動における最初の表示変化のタイミングと特殊図柄TZの更新変動（スクロール表示、切替表示）の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。また、特別図柄が主であって特殊図柄TZが従の関係にあることを遊技者に知らしめることができ、遊技機の仕様を遊技者に認識させることが可能となる。

【0963】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最初のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、保留表示（メイン表示装置70での保留アイコンや保留数字、サブ第1保留表示器83やサブ第2保留表示器84でのLED保留表示）の更新を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと保留表示の更新開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【0964】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における2回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（1回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前、2回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前）で、保留表示（メイン表示装置70での保留アイコンや保留数字、サブ第1保留表示器83やサブ第2保留表示器84でのLED保留表示）の更新を開始するようになっている。そのため、2回目以降のサイクル変動の開始タイミングと保留表示の更新開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが保留表示の更新開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

【0965】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合のサイクル変動における最初の表示変化が開始された後に、保留表示（メイン表示装置70での保留アイコンや保留数字、サブ第1保留表示器83やサブ第2保留表示器84でのLED保留表示）の更新を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと保留表示の更新開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。また、特別図柄の変動表示が開始されたから保留表示が更新されたという流れを遊技者に印象付けることができ、遊技の流れを遊技者に把握させることが可能となる。

【0966】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最初のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、保留アイコンHIのシフト表示を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと保留アイコンHIのシフト表示の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【0967】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における2回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（2回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前、2回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、保留アイコンHIのシフト表示を開始するようになっている。そのため、2回目以降のサイクル変動の開始タイミングと保留アイコンHIのシフト表示の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが保留アイコンHIのシフト表示の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

10

【0968】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の終了後に、保留アイコンHIのシフト表示（減少表示）が終了するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示が開始されたから保留アイコンHIがシフト表示したという流れを遊技者に印象付けることができ、遊技の流れを遊技者に把握させることが可能となる。

20

【0969】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後、最初のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、保留アイコンHIの当該アイコンTIへのシフト表示を開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと保留アイコンHIの当該アイコンTIへのシフト表示の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

30

【0970】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における2回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（2回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前、2回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、保留アイコンHIの当該アイコンTIへのシフト表示を開始するようになっている。そのため、2回目以降のサイクル変動の開始タイミングと保留アイコンHIの当該アイコンTIへのシフト表示の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが保留アイコンHIの当該アイコンTIへのシフト表示の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

40

【0971】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合のサイクル変動における最初の表示変化が終了した後に、保留アイコンHIの当該アイコンTIへのシフト表示が終了するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示が開始されたから保留アイコンHIが当該アイコンTIにシフト表示したという流れを遊技者に印象付けることができ、遊技の流れを遊技者に把握させることが可能となる。

【0972】

50

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも前、最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後）で、所定の遊技音（変動BGM、変動開始音、仮停止音等）の可聴出力が開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと所定の遊技音の可聴出力の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

【0973】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における2回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（2回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前、2回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、所定の遊技音（変動BGM、変動開始音、仮停止音等）の可聴出力が開始されるようになっている。そのため、2回目以降のサイクル変動の開始タイミングと所定の遊技音の可聴出力の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが所定の遊技音の可聴出力の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

10

【0974】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（最初のサイクル変動の開始タイミングよりも前、最初のサイクル変動の開始タイミングよりも後）で、演出BGM（演出モード毎の変動BGM）の可聴出力が開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと演出BGMの可聴出力の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

20

【0975】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における2回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（2回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前、2回目のサイクル変動の終了タイミングよりも前）で、演出BGM（演出モード毎の変動BGM）の可聴出力が開始されるようになっている。そのため、2回目以降のサイクル変動の開始タイミングと演出BGMの可聴出力の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが演出BGMの可聴出力の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

30

【0976】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（電源ON後の変動待機画面の表示開始時、最初のサイクル変動の開始タイミングよりも前、客待ちデモ演出の終了時）で、背景画像（演出モード毎の背景画像、ゾーン背景画像）の演出動作（横スクロール、場面変化等）が開始、つまり、両者を意図的に同期させずに開始するようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特別図柄の変動表示の開始タイミングと背景画像の演出動作の開始タイミングを厳密に合わせるような複雑な処理が不要となり、制御負荷および開発負担を軽減することが可能となる。

40

【0977】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における2回目以降のサイクル変動の開始タイミングとは異なるタイミング（電源ON後の変動待機画面の表示開始時、2回目のサイクル変動の開始タイミングよりも前、客待ちデモ演出の終了時）で、背景画像（演出モード毎の背景画像、ゾーン背景画像）の演

50

出動作（横スクロール、場面変化等）が開始されるようになっている。そのため、2回目以降のサイクル変動の開始タイミングと背景画像の演出動作の開始タイミングとが一致することによって特別図柄の変動表示の開始タイミングが背景画像の演出動作の開始時であると勘違いするような不都合を回避することが可能となる。

【0978】

また、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で特別図柄の変動表示を行う場合における最初のサイクル変動の開始前（電源ON後の変動待機画面の表示開始時）から、背景画像（演出モード毎の背景画像、ゾーン背景画像）の演出動作（横スクロール、場面変化等）が行われるようになっている。そのため、遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、例えば、特別図柄の変動表示が開始される前の客待ち状態において遊技者に退屈感を与えないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0979】

また、変動演出における変動前動作の種類（浮上表示、拡大表示、縮小表示）によって、演出図柄70aがスクロール表示（更新表示）を開始するまでに第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で実行されるサイクル変動の回数が異なる場合があるようになっている。そのため、変動前動作の種類に応じて遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0980】

また、変動演出における変動前動作の種類（浮上表示、拡大表示、縮小表示）によって、演出図柄70aがスクロール表示（更新表示）を開始するまでに第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）で実行されるサイクル変動における表示変化の回数が異なる場合があるようになっている。そのため、変動前動作の種類に応じて遊技演出に深みを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0981】

なお、音量値画像OGの表示中に変動演出が開始される場合に、音量値画像OGを非表示とするのではなく、演出図柄70aの上位レイヤーに表示（設定）された状態から演出図柄70aの下位レイヤーに表示（設定）された状態に変更することで、演出図柄70aの後方に重なるように表示することで音量値画像OGの視認が制限されるようにしてもよい。

30

【0982】

（客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例1）

図22-10～図22-12を用いて、客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例1について説明する。図22-10は、客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合のタイミングチャートであり、図22-11～図22-12は、図22-10の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB～Fも基本的には同様となるため説明は省略する。

【0983】

図22-10に示すように、まず、T0のタイミングよりも前においては、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち状態となっており、第1特別図柄表示器60には、ハズレ特別図柄（右端のLEDのみ点灯）が表示されており、メイン表示装置70では、変動演出の実行を待機している変動待機画面が表示されている。具体的には、モードA背景画像が横スクロール（演出動作）しており、演出図柄70a及び特殊図柄TZが「537」で停止表示され、第1保留数表示領域SA及び第2保留数表示領域SBには「0」が表示されている。また、十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態となっている。

40

【0984】

そして、T0のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（例えば60秒）が経過すると、所定期間（例えば80秒）に亘る客待ちデモ演出が開始される。具体的には、演出図柄70aの前方であって特殊図柄TZ及び保留表示領域（第1保留数表示領域SA、第2保留数表示領域SB）の後方において、所定期間（例えば0.

50

5 秒)に亘る客待ちデモ画像のフェードイン(透明な状態から徐々に不透明な状態となる)が開始され、演出図柄 70 a が徐々に視認できない状態となる(図 22-11(a)参照)。なお、特殊図柄 T Z 及び保留表示領域(第 1 保留数表示領域 S A、第 2 保留数表示領域 S B)は、客待ちデモ画像の前方に表示されるため、客待ちデモ画像によって視認できない(遮蔽された)状態になることはないが、背景画像や演出図柄 70 a や保留アイコン表示領域や当該アイコン表示領域は客待ちデモ画像によって視認できない(遮蔽された)状態となる。

【0985】

次に、T1のタイミングにおいて、客待ちデモ画像のフェードインが完了すると、演出図柄 70 a が非表示(視認不能状態)となり、デモ演出音の出力が開始される。具体的には、客待ちデモ背景がスクロール(演出動作)しており、「DEMO中」の文字画像が表示されて機種固有演出(機種名の表示、機種固有のキャラクター紹介、変動演出のデモムービーの再生、遊技者に対するのめり込み防止画像の表示等)が行われる(図 22-11(b)参照)。

10

【0986】

その後、T2のタイミングにおいて、機種固有演出に続く遊技機のメーカー名の表示中に第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、第 1 保留数が「1」となって第 1 特別図柄保留表示器 63 が「1」表示となり、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して入賞時コマンド(第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 先読み指定コマンド)が送信される(図 22-11(c)参照)。

20

【0987】

そして、T3のタイミングにおいて、第 1 保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われると、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して開始時コマンド(特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)が送信される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 が「0」表示になって第 1 特別図柄表示器 60 で第 1 特別図柄の変動表示(1 回目のサイクル変動)が開始される(図 22-11(d)参照)。さらに、演出制御基板 130 が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第 1 保留数表示領域 S A 及びサブ第 1 保留表示器 83 が「1」表示になり、客待ちデモ画像の裏面側であって第 1 保留アイコン表示領域 70 B の第 1 表示部に通常表示態様の保留アイコン H I (白アイコン)が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄 70 a (前回の変動演出の結果を示す「537」)がフェードインせずに表示され、第 1 入賞音(又は第 2 入賞音)の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される(図 22-11(d)参照)。

30

【0988】

なお、客待ち状態中に保留アイコンが非アニメーションで追加表示される場合には、第 1 姿勢(初期姿勢)から保留アイコンを動作表示させるようにしてもよいし、第 2 姿勢から動作表示させるようにしてもよい。また、客待ちデモ演出を経由せずに保留アイコンを追加表示する場合には、第 1 姿勢又は第 2 姿勢から動作表示させ、客待ちデモ画像を経由して保留アイコンを追加表示する場合には、第 1 姿勢から動作表示させるようにしてもよい。また、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄 70 a (前回の変動演出の結果を示す「537」)については、客待ちデモ画像の後方に常時表示する処理を行っていてもよく、この場合であっても客待ちデモ画像によって視認が規制された状態となる。

40

【0989】

その後、T4のタイミング(1 回目のサイクル変動における 3 回目の表示変化のタイミング)において、演出制御基板 130 が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第 1 保留数表示領域 S A 及びサブ第 1 保留表示器 83 が「0」表示になり、サブ第 1 変動表示器 81 での変動表示(点滅:図では◎で表現)が開始される(図 22-11(e)参照)。また、所定期間(例えば 0.5 秒)に亘る客待ちデモ画像のフェードアウト(不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去)が開始され、演出図柄 70 a 及び特殊

50

図柄 T Z が同じ数字（「5 3 7」）であることが視認（確認・認識）可能となると共に、保留アイコン H I の視認が可能となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部に表示されていた保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C へのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z が更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー 1 9 による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置 9 から変動 B G M（ここでは非リーチ演出に対応する通常 B G M）の可聴出力が開始される（図 2 2 - 1 1（e）参照）。

【0 9 9 0】

なお、特殊図柄 T Z については、停止表示していた出目に拘らず、更新変動が開始されると「1 2 3」→「2 3 4」→「3 4 5」→「4 5 6」→「5 6 7」→「6 7 8」→「7 8 9」→「8 9 1」→「9 1 2」→「1 2 3」・・・の順で 9 パターンの画像データが 1 フレーム毎に切り替えられてスライドショーのようにサイクル表示されるようになっている。そのため、客待ちデモ画像のフェードアウトが開始されると、特殊図柄 T Z の更新変動がすぐに開始されるため、浮上表示している演出図柄 7 0 a よりも特殊図柄 T Z の出目（客待ち演出が開始される前の前回の停止出目）を視認（確認・認識）可能な時間が短くなるようになっている。また、客待ちデモ画像のフェードアウトの開始前に十字キー 1 9 が操作されたことによって音量値画像や光量値画像が表示されていた場合には、変動演出の開始によって十字キー 1 9 を用いた音量調整や光量調整が不能な状態となったことに応じて消去されるが、客待ち画像のフェードアウトが終了する前に音量値画像や光量値画像が消去される。つまり、音量値画像や光量値画像を消去する場合には、客待ち画像のフェードアウトよりも短い時間（早いタイミング）で消去されることになる。また、客待ち状態であるか否かに拘らず、変動演出（演出図柄の変動表示）や特殊図柄の変動表示が開始される場合、変動演出パターンの種類に拘わらず同一のタイミングで十字キー 1 9 による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制されるようになっている。

【0 9 9 1】

そして、T 5 のタイミング（2 回目のサイクル変動中）において、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としての開始時エフェクト演出（大当たり予告演出の 1 種）が開始される。具体的には、浮上表示中の中央の演出図柄 7 0 a の視認を規制する大きさの予告エフェクト画像 Y E が表示され、予告エフェクト画像 Y E が徐々に拡大することで背景画像や演出図柄 7 0 a の視認を規制（遮蔽）することになる演出（効果音の出力を含む）が行われる（図 2 2 - 1 1（f）参照）。

【0 9 9 2】

その後、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定期間（例えば 0.5 秒）が経過すると、十字キー 1 9 による音量調整や光量調整が可能な状態（調整可能）となり、T 7 のタイミングにおいて、保留アイコン H I のシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコン T I（白アイコン）として表示され、入賞音の出力が終了すると共に、予告エフェクト画像 Y E が 3 つの演出図柄 7 0 a の視認を規制した大きさとなる（図 2 2 - 1 2（g）参照）。

【0 9 9 3】

さらに、T 8 のタイミング（4 回目のサイクル変動中）において、演出図柄 7 0 a の変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄 7 0 a のスクロール表示（更新変動）が開始されるが、予告エフェクト画像 Y E によって演出図柄 7 0 a の変動開始順が認識困難（不能）な状態となり（図 2 2 - 1 2（h）参照）、T 9 のタイミングにおいて、予告エフェクト画像 Y E が消去される（図 2 2 - 1 2（i）参照）。

【0 9 9 4】

なお、予告エフェクト画像 Y E については、徐々に拡大して演出図柄 7 0 a の視認を規制する（変動開始順が視認困難となる）ようになっているが、最初から 3 つの演出図柄 7 0 a の視認を規制する大きさで表示してもよい。また、予告エフェクト画像 Y E によって変

動開始順が視認困難となる程度に演出図柄 70 a の一部が視認可能な状態で表示するようになっては、演出図柄 70 a の全てが視認不能な状態で表示するようにしてもよい。また、予告エフェクト画像 Y E が客待ちデモ画像のフェードアウトの完了タイミングで表示されるようになっては、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了してから所定期間（例えば 0.5 秒）経過後に表示されるようにしてもよい。

【0995】

また、機種固有演出において、複数のキャラクタを登場（表示）させるようになっては、機種固有演出において最も登場する割合が高いキャラクタについては、変動演出中に実行される大当たり期待度が高い演出においても登場し易くなっている。また、機種固有演出において、機種名の表示期間（例えば 3 秒）よりも、のめり込み防止画像の表示期間（例えば 5 秒）の方が長くなっており、機種名の表示よりも後にのめり込み防止画像の表示が行われるようになっては、機種名の表示中に（機種名の表示途中から）のめり込み防止画像を表示するようにしてもよい。また、変動演出の終了後の 1 回目の客待ちデモ演出までのデモ待機期間（例えば 60 秒）よりも、2 回目以降（客待ちデモ演出の終了後）の客待ちデモ演出までのデモ待機期間の方が短くなる（例えば 50 秒）ようにしてもよい。また、演出図柄 70 a 等が表示された状態から客待ちデモ画像がフェードインするのではなく、画面を所定期間（例えば後述するアイキャッチ演出よりも長い 0.5 秒）に亘ってブラックアウトさせて演出図柄 70 a 等の演出画像を遮蔽してから客待ちデモ画像がフェードインするようにしてもよい。

【0996】

（客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例 2）

図 22-10 及び図 22-13 を用いて、客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例 2 について説明する。図 22-13 では、図 22-10～図 22-12 に示した客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例 1 と基本的な流れは同じであるが、開始時エフェクト演出に代えて演出モードの移行させるためのモードチェンジ演出が実行される点で異なる。そのため、ここでは相違点に係る部分だけを説明する。

【0997】

図 22-10 に示すように、T4 のタイミング（1 回目のサイクル変動における 3 回目の表示変化のタイミング）において、演出制御基板 130 が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第 1 保留数表示領域 SA 及びサブ第 1 保留表示器 83 が「0」表示になり、サブ第 1 変動表示器 81 での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図 22-13（e）参照）。また、客待ちデモ画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄 70 a 及び特殊図柄 TZ が同じ数字（「537」）であることが視認（確認・認識）可能となると共に、保留アイコン HI の視認が可能となる。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B の第 1 表示部に表示されていた保留アイコン HI が当該アイコン表示領域 70 C へのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄 70 a が変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄 TZ が更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー 19 による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置 9 から変動 BGM（ここでは通常 BGM）の可聴出力が開始される（図 22-13（e）参照）。

【0998】

なお、客待ちデモ画像のフェードアウトの開始前に十字キー 19 が操作されたことによって音量値画像や光量値画像が表示されていた場合には、変動演出の開始によって十字キー 19 を用いた音量調整や光量調整が不能な状態となったことに応じて消去されるが、客待ち画像のフェードアウトが終了する前に音量値画像や光量値画像が消去される。つまり、音量値画像や光量値画像を消去する場合には、客待ち画像のフェードアウトよりも短い時間（早いタイミング）で消去されることになる。また、客待ち状態であるか否かに拘らず、変動演出（演出図柄の変動表示）や特殊図柄の変動表示が開始される場合、変動演出パターンの種類に拘わらず同一のタイミングで十字キー 19 による音量調整や光量調整が不

能な状態（調整不可）に規制されるようになっている。

【0999】

そして、T5のタイミング（2回目のサイクル変動中）において、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としてのモードチェンジ演出（大当たり予告演出の1種）が開始される。具体的には、メイン表示装置70の画面右側から演出図柄70aや背景画像の視認を規制するモードチェンジ画像MC（ここでは、大当たり期待度が高いホワイトアウト画像ではなく、大当たり期待度が低いブラックアウト画像）が画面左側に向けて拡大表示する演出（効果音の出力を含む）が行われる（図22-13（f）参照）。

【1000】

また、T6のタイミングにおいて、変動演出が開始してから所定期間（例えば0.5秒）が経過すると、十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態（調整可能）に復帰する。

【1001】

その後、T7のタイミングにおいて、保留アイコンHIのシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコンTI（白アイコン）として表示され、入賞音の出力が終了すると共に、モードチェンジ画像MCが3つの演出図柄70aの視認を規制した大きさとなる（図22-13（g）参照）。なお、モードチェンジ画像によってメイン表示装置70の画面全域が遮蔽された状態になると、演出モードが演出モードAから演出モードBに切り替えられ、モードチェンジ画像の裏面側で背景画像、演出図柄70a、及び、当該アイコン（保留アイコン）が演出モードBに応じたものに変化するようになっている。

【1002】

さらに、T8のタイミング（4回目のサイクル変動中）において、演出図柄70aの変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄の70aのスクロール表示（更新変動）が開始されるが、モードチェンジ画像MCによって演出図柄70aの変動開始順が認識困難（不能）な状態となり（図22-13（h）参照）、T9のタイミングにおいて、モードチェンジ画像MCがメイン表示装置70の画面左側にフレームアウトして消去される（図22-13（i）参照）。

【1003】

なお、モードチェンジ画像MCについては、徐々に演出図柄70aの視認を規制する（変動開始順が視認困難となる）ようになっているが、最初から3つの演出図柄70aの視認を規制するように表示してもよい。また、モードチェンジ画像MCによって変動開始順が視認困難となる程度に演出図柄70aの一部が視認可能な状態で表示するようになっているが、演出図柄70aの全てが視認不能な状態で表示するようにしてもよい。また、モードチェンジ画像MCが客待ちデモ画像のフェードアウトの完了タイミングで表示されるようになっているが、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了してから所定期間（例えば0.5秒）経過後に表示されるようにしてもよい。

【1004】

このように、図22-10～図22-13に示した具体例によれば、客待ち状態から特別図柄の変動表示（サイクル変動）が開始されるときは、十字キー19による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の変動表示（サイクル変動）の開始に応じて変動演出（演出図柄の変動表示）が開始されるときは、十字キー19による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、音量調整や光量調整を行っていたとしても、変動演出の開始を遊技者に認識させることが可能となる。

【1005】

なお、変動演出の開始によって十字キー19による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）場合には、何れの種類の変動演出が実行される

10

20

30

40

50

場合であっても、同じタイミングで十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、変動演出の実行毎に十字キー１９による音量調整や光量調整を行うタイミングを変えるとといった煩雑な作業を遊技者に強いてしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１００６】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ち状態から特別図柄の変動表示（サイクル変動）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の変動表示（サイクル変動）の開始に応じて特殊図柄の変動表示（サブ第１変動表示器８１での変動表示）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、音量調整や光量調整を行っていたとしても、変動演出の開始を遊技者に認識させることが可能となる。

10

【１００７】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ち状態から特別図柄の変動表示（サイクル変動）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の変動表示（サイクル変動）の開始に応じて保留アイコンの減少表示（シフト表示）が行われるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、音量調整や光量調整を行っていたとしても、保留数の減少を遊技者に認識させることが可能となる。

20

【１００８】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ち状態から特別図柄の変動表示（サイクル変動）が開始されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の変動表示（サイクル変動）の開始に応じて変動ＢＧＭ（変動開始音や予告音等であってもよい）が可聴出力されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、変動ＢＧＭの可聴出力の開始時における制御負荷を軽減することが可能となる。

30

【１００９】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、客待ち状態中に始動口に遊技球が入賞して保留アイコン（保留数表示領域、サブ保留表示器）が増加表示されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【１０１０】

また、図２２－１０～図２２－１３に示した具体例によれば、演出図柄の変動前動作の後の変動表示（更新変動）が開始される前に十字キー１９による音量調整や光量調整に関する制約が解除される（調整可能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１１】

なお、特別図柄の変動表示（サイクル変動）の開始後に生じる音量調整や光量調整に関す

50

る制約としては、十字キー 19 を用いた音量調整や光量調整ができないものとしたが、音量値画像や光量値画像が表示されない（表示されている場合には消去される）ようにしてもよいし、演出図柄 70 a の前方レイヤーに表示される音量値画像や光量値画像を演出図柄 70 a の後方レイヤーに表示させる（背景画像の前方であって演出図柄 70 a の後方に重畳される）ようにすることで、十字キー 19 による音量調整や光量調整に関して制約が生じるようにしてもよい。

【1012】

また、図 22-10～図 22-13 に示した具体例によれば、変動演出は、複数の演出図柄と複数の特殊図柄とが同じ表示出目で開始されると共に、複数の演出図柄と複数の特殊図柄とが同じ表示出目で終了し、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ演出の実行中（客待ちデモ画像の表示中）に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能となるように複数の演出図柄と複数の特殊図柄とを表示するが、複数の特殊図柄が変動表示（更新変動）するまでの時間よりも複数の演出図柄が変動表示（変動前動作の後の更新変動）するまでの時間の方が長くなるようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、特殊図柄によって特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させることが可能となる。また、演出図柄によって変動開始時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1013】

また、図 22-10～図 22-13 に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、特殊図柄は客待ちデモ画像のフェードアウトの終了前に変動表示（更新変動）が開始され、演出図柄は客待ちデモ画像のフェードアウトの終了後に変動表示（変動前動作の後の更新変動）が開始されるようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、特殊図柄によって特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させることが可能となる。また、演出図柄によって変動開始時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1014】

また、図 22-10～図 22-13 に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、特殊図柄は客待ちデモ画像のフェードアウトの終了前に変動表示（更新変動）が開始され、保留アイコンは客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能に表示され、客待ちデモ画像のフェードアウトの終了後に減少表示（当該アイコンへのシフト表示）が終了するようになっている。そのため、特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させつつ、保留記憶が減少したことを的確に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1015】

また、図 22-10～図 22-13 に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、保留アイコンは客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能に表示されると共に、客待ちデモ画像のフェードアウトの終了前に減少表示（当該アイコンへのシフト表示）が開始され、演出図柄は客待ちデモ画像のフェードアウトの終了後に変動表示（変動前動作の後の更新変動）が開始されるようになっている。そのため、演出図柄が変動表示を開始する前に保留記憶が減少したことを認識させることができ、遊技の進行を遊技者が理解し易くなって遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1016】

また、図 22-10～図 22-13 に示した具体例によれば、客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、保留アイコンは客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能に表示されると共に、客待ちデモ画像のフェードアウトの終了後に減少表示（当該アイコンへのシフト表示）が開始され、演出図柄は保留アイコンの減少表

50

示が終了した以降に変動表示が開始されるようになっている。そのため、演出図柄が変動表示を開始する前に保留記憶が減少したことを認識させることができ、遊技の進行を遊技者が理解し易くなって遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1017】

また、図22-10～図22-13に示した具体例によれば、客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、当該アイコンは客待ちデモ画像のフェードアウトの終了後に表示が完了（保留アイコンからのシフト表示が完了）し、演出図柄は当該アイコンの表示が完了した以降に変動表示が開始されるようになっている。そのため、演出図柄が変動表示を開始する前に保留記憶が減少したことを認識させることができ、遊技の進行を遊技者が理解し易くなって遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1018】

また、図22-10～図22-13に示した具体例によれば、客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、客待ちデモ画像のフェードアウトの終了前に特別図柄のサイクル変動における表示態様の变化が複数回行われるようになっている。そのため、特別図柄の変動表示が開始されていることを認識させつつ、自然な流れで客待ちデモ演出を終了させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1019】

また、図22-10～図22-13に示した具体例によれば、客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能となるように演出図柄をフェードインさせずに（客待ちデモ画像の後ろ側に重畳するように）表示するようになっている。そのため、自然な流れで客待ちデモ演出を終了させると共に、変動演出を遅滞なく開始することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1020】

また、図22-10～図22-13に示した具体例によれば、変動演出の開始に応じて大当たりを期待させると共に、演出図柄の視認を規制する特定の予告演出（開始時エフェクト演出、モードチェンジ演出）を実行可能であり、客待ちデモ演出の実行中に保留記憶が増加して変動演出が開始される場合、客待ちデモ画像のフェードアウト中に視認可能となるように演出図柄をフェードインさせずに（客待ちデモ画像の後ろ側に重畳するように）表示し、演出図柄が視認可能となった後に特定の予告演出を開始するようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、変動演出が開始されたことによって特定の予告演出が開始され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。

30

【1021】

また、図22-10～図22-13に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ画像の表示中であっても、特殊図柄は客待ちデモ画像によって視認が規制されない（客待ちデモ画像の前方に重畳するように表示される）ようになっている。そのため、客待ちデモ演出として変動演出中に実行される演出（例えば、SP／SPSPリーチ演出の一場面、決め成功演出の一場面、大当たり演出の一場面等）のデモムービーを表示するような場合においても、変動演出が実行されない客待ち状態であることを遊技者に認識させることができ、遊技者の勘違いによって遊技機の稼働が低下してしまうといった不都合を回避することが可能となる。

40

【1022】

また、図22-10～図22-13に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）客待ちデモ画像の表示中であっても、保留数表示領域（第1保留数表示領域SA、第2保留数表示領域SB）に表示される保留数は客待ちデモ画像によって視認が規制されない（客待ちデモ画像の前方に重畳するように表示される）ようになっている。そのため、客待ちデモ演出として変動演出中に実行される演出（例えば、SP／SPSPリーチ演出の一場面、決め成功演出の一場面、大当たり演出の一場面等）のデモムービーを表示するような場合においても、変動演出が実行されない客待ち状態であることを

50

遊技者に認識させる補助を行うことができ、遊技者の勘違いによって遊技機の稼働が低下してしまうといった不都合を回避することが可能となる。

【1023】

また、図22-10～図22-13に示した具体例によれば、変動演出が開始されて特殊図柄の変動表示（更新変動）が開始される場合、開始時の出目（前回の停止出目）に拘わらず、予め定められた特殊図柄の組み合わせ（「123」）が更新後の最初の出目（起点）となり、その出目から各列の数字が1つつ順に更新されるようになっていく。そのため、前回の停止出目に拘わらずに特殊図柄の変動表示を制御することができ、制御負荷を軽減することが可能となる。

【1024】

また、図22-10～図22-13に示した具体例によれば、客待ちデモ画像のフェードアウト開始直前に第1保留数表示領域SA（又は第2保留数表示領域SB）等に今回の変動に対応する保留数を一瞬表示してから客待ちデモ画像のフェードアウトを開始して今回の変動を実行する（図22-11（d）参照）。そのため、今回の保留が消化されて今回の変動が開始されたことを示すことができる。なお、客待ちデモ画像のフェードアウト開始の際において、第1保留数表示領域SA（又は第2保留数表示領域SB）等に今回の変動に対応する保留数を表示することなく（つまり保留数「0」表示のままで）客待ちデモ画像のフェードアウトを開始して今回の変動を実行する制御としてもよい。このように制御すると、制御負荷を低減できる。

【1025】

また、客待ちデモ演出の実行中に、遊技者に操作を促す操作促進画像（音量ゲージ、光量ゲージ、メニュー表示促進ボタン等）を客待ちデモ画像の上側に表示可能であり、操作促進画像を、客待ちデモ画像と共にフェードアウトしてもよい。これにより、変動演出に集中させることができる。

【1026】

（特殊図柄TZの動作の具体例）

ここで、特殊図柄TZの動作の具体例について、図22-13Aおよび図22-13Bを用いて説明する。図22-13Aの（1）に示すように、特殊図柄TZは、9種類のパターン画像を順番に切替えて表示することによって更新変動を行う。具体的には、図22-13Aの（1）に示すように、パターン画像P1「123」→パターン画像P2「234」→パターン画像P3「345」→パターン画像P4「456」→パターン画像P5「567」→パターン画像P6「678」→パターン画像P7「789」→パターン画像P8「891」→パターン画像P9「912」の順番で切替え表示を行った後に、パターン画像P1「123」に戻って切替え表示を繰り返すサイクル表示を行う。また、特殊図柄TZは、更新変動の開始直後においてパターン画像P1「123」から切替え表示を開始する。つまり、特殊図柄TZの更新変動の開始時の出目は、パターン画像P1「123」である。このように制御することによって、演出図柄70aと比べて演出効果をそれほど（又は全く）求められない特殊図柄TZの制御負荷を低減できる。

【1027】

次に、特殊図柄TZの更新変動の開始時および停止時の動作について説明する。図22-13Aの（2）に示すように、特殊図柄TZと演出図柄70aとが同じ停止出目（一例として「326」）で停止表示されている状態から変動が開始されると、演出図柄70aは浮上表示を実行してから更新表示を開始する。一方で、特殊図柄TZは、上記したように、変動開始されるとパターン画像P1「123」から切替え表示（サイクル表示）を開始する。つまり、特殊図柄TZは、変動開始時において、停止出目から変動開始時の出目であるパターン画像P1「123」に切り替えて変動を開始する。このことから、変動開始時（変動開始直後）において、特殊図柄TZの図柄の順番は不連続になる。図22-13Aの（2）の場合は、変動開始時において、停止出目「326」から変動開始時の出目「123」に切り替わっている。このように制御することによって、変動開始時において、演出図柄70aと比べて演出効果をそれほど（又は全く）求められない特殊図柄TZの制

10

20

30

40

50

御負荷を低減できる。

【1028】

また、特殊図柄TZは、変動停止時においても、同様に、図柄の順番が不連続になる。図22-13Aの(2)に示すように、演出図柄70aが仮停止してから停止出目「541」で停止(確定停止)すると同時に、特殊図柄TZが同じ停止出目「541」で停止する。上記したように、特殊図柄TZは、パターン画像P1「123」～パターン画像P9「912」の出目をサイクル表示させて更新変動を実行しており、変動停止時において演出図柄70aの停止出目と同じ停止出目で停止表示される。このことから、変動停止時においても、特殊図柄TZの図柄の順番は不連続になる。図22-13Aの(2)では、変動停止時において、停止直前の更新出目「678」(パターン画像P6)から停止出目「541」に切り替わっている。このように制御することによって、変動停止時において、演出図柄70aと比べて演出効果をそれほど(又は全く)求められない特殊図柄TZの制御負荷を低減できる。

10

【1029】

次に、主制御基板110から送信された停止時コマンド(図柄確定コマンド)を演出制御基板130が正常に受信できず(例えば、取りこぼし)、次の変動が開始する場合の特殊図柄TZの動作について説明する。なお、この場面は図21-7を用いて説明した場面であり、停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信できなかったために、演出図柄70aおよび特殊図柄TZの停止表示が実行されず、演出図柄70aの仮停止表示および特殊図柄TZの更新変動が次の変動開始時まで延長される場面である(図21-7のT4～T7参照)。

20

【1030】

図22-13Bにおいて、上段は上記した変動開始時の動作を示し、下段は停止時コマンドを正常に受信できず次の変動が開始するときの動作を示している。図22-13Bの下段に示すように、停止時コマンドを正常に受信できなかったために演出図柄70aの仮停止が延長されているときに次の変動が開始された場合、演出図柄70aは仮停止の状態から次の変動の演出動作を開始する。一方、特殊図柄TZは、次の変動の開始前に更新変動を実行しており、この次の変動の開始後においても更新変動を実行する。つまり、特殊図柄TZは更新変動を継続する。ここで、特殊図柄TZは、次の変動の開始時において、変動開始時の出目であるパターン画像P1「123」からサイクル表示を開始する。このことから、停止時コマンドを正常に受信できなかったために演出図柄70aの仮停止が延長されているときに次の変動が開始された場合には、この次の変動の開始時(変動開始直後)において、特殊図柄TZの図柄の順番は不連続になる。図22-13Bの場合は、サイクル表示中の更新出目「456」(パターン画像P4)から変動開始時の出目「123」に切り替わっている。このように制御することによって、停止時コマンドを正常に受信できず次の変動が開始する場合において、特別な制御を行わないので、演出図柄70aと比べて演出効果をそれほど(又は全く)求められない特殊図柄TZの制御負荷を低減できる。その一方で、特殊図柄TZの順番が不連続となることで、次の変動の開始タイミングを示すことができる。

30

【1031】

(変動演出の終了後の客待ち状態における客待ちデモ演出中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例1)

40

図22-1～図22-3、図22-10～図22-12を用いて、変動演出の終了後の客待ち状態における客待ちデモ演出中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例1について説明する。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB～Fも基本的には同様となるため説明は省略する。また、図22-1、図22-10における種々のタイミングにおける内容は、上述にて説明したタイミングと同じであるものと異なるものとがあり、同じであるものの詳細な説明は省略し、一連の遊技の流れにおいてポイントとなるタイミングの内容について説明する。

【1032】

50

図 2 2 - 1 の T 0 ~ T 4 の期間では、上述の通りに、通常変動演出が実行されており、具体的には、第 1 特別図柄表示器 6 0 での第 1 特別図柄の変動表示及びサブ第 1 変動表示器 8 1 での変動表示が実行され、モード A 背景画像の横スクロールが表示されており、当該アイコン表示領域 7 0 C には通常表示態様の当該アイコン T I が表示されており、演出図柄 7 0 a の更新変動、仮停止、および停止前動作が実行されており、特殊図柄 T Z の更新変動が実行されており、報知音や仮停止音や変動 B G M が適時に可聴出力されている（図 2 2 - 2 (a) ~ (d) 参照）。

【1033】

次に、図 2 2 - 1 の T 4 のタイミングにおいては、上述の通りに、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信され、第 1 特別図柄表示器 6 0 にハズレ特別図柄が停止表示される（図 2 2 - 2 (e) 参照）。また、図 2 2 - 1 の T 5 のタイミングにおいては、上述の通りに、演出制御基板 1 3 0 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T I のアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄 7 0 a（「5 2 3」）及び特殊図柄 T Z（「5 2 3」）での停止表示が開始される。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 での変動表示の停止や音量値画像 O G の消去が実行されるが、確認音の出力は継続する（図 2 2 - 2 (f) 参照）。

【1034】

そして、図 2 2 - 1 の T 8 のタイミングにおいて、上述の通りに、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態となって特別図柄が停止表示する待機期間となり、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。この客待ち状態のときのメイン表示装置 7 0 には、変動待機画面が表示されており、具体的には、モード A 背景画像が横スクロール（演出動作）しており、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z が停止表示され、第 1 保留数表示領域 S A 及び第 2 保留数表示領域 S B には「0」が表示されている（図 2 2 - 3 (i) 参照）。

【1035】

次に、図 2 2 - 1 0 の T 0 のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信からデモ待機期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、所定期間（例えば 8 0 秒）に亘る客待ちデモ演出が開始される。具体的には、演出図柄 7 0 a の前方であって特殊図柄 T Z 及び保留表示領域（第 1 保留数表示領域 S A、第 2 保留数表示領域 S B）の後方において、所定期間（例えば 0.5 秒）に亘る客待ちデモ画像のフェードイン（透明な状態から徐々に不透明な状態となる）が開始され、演出図柄 7 0 a が徐々に視認できない状態となる（図 2 2 - 1 1 (a) 参照）。

【1036】

次に、図 2 2 - 1 0 の T 1 のタイミングにおいて、客待ちデモ画像のフェードインが完了すると、演出図柄 7 0 a が非表示（視認不能状態）となり、デモ演出音の出力が開始される。具体的には、客待ちデモ背景がスクロール（演出動作）しており、「DEMO 中」の文字画像が表示されて機種固有演出（機種名の表示、機種固有のキャラクタ紹介、変動演出のデモムービーの再生、遊技者に対するのめり込み防止画像の表示等）が行われる（図 2 2 - 1 1 (b) 参照）。

【1037】

その後、図 2 2 - 1 0 の T 2 のタイミングにおいて、客待ちデモ演出中に第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、第 1 保留数が「1」となって第 1 特別図柄保留表示器 6 3 が「1」表示となり、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して入賞時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 先読み指定コマンド）が送信される（図 2 2 - 1 1 (c) 参照）。

【1038】

そして、図 2 2 - 1 0 の T 3 のタイミングにおいて、第 1 保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われると、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド

10

20

30

40

50

、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第1特別図柄保留表示器63が「0」表示になって第1特別図柄表示器60で第1特別図柄の変動表示（1回目のサイクル変動）が開始される（図22-11（d）参照）。さらに、演出制御基板130が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「1」表示になり、客待ちデモ画像の裏面側であって第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に通常表示態様の保留アイコンHI（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄70a（前回の変動演出の結果を示す「537」）がフェードインせずに表示され、第1入賞音（又は第2入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される（図22-11（d）参照）。

10

【1039】

その後、図22-10のT4のタイミング（1回目のサイクル変動における3回目の表示変化のタイミング）において、演出制御基板130が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「0」表示になり、サブ第1変動表示器81での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図22-11（e）参照）。また、所定期間（例えば0.5秒）に亘る客待ちデモ画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄70a及び特殊図柄TZが同じ数字（「537」）であることが視認（確認・認識）可能となると共に、保留アイコンHIの視認が可能となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に表示されていた保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄70aが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄TZが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー19による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置9から変動BGM（ここでは非リーチ演出に対応する通常BGM）の可聴出力が開始される（図22-11（e）参照）。

20

【1040】

そして、図22-10のT5～T9のタイミングにおいては、上述と同様に、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になると、次変動演出及び開始時エフェクト演出等が開始される（図22-11（f）～図22-12（i）参照）。

30

【1041】

このように、図22-1～図22-3、図22-10～図22-12に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能となっている。このような具体例であれば、例えば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1042】

また、図22-1～図22-3、図22-10～図22-12に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能となっている。このような具体例であれば、例えば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1043】

また、図22-1～図22-3、図22-10～図22-12に示した具体例によれば、

50

第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能となっている。このような具体例であれば、例えば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1044】

また、図22-1～図22-3、図22-10～図22-12に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能となっている。このような具体例であれば、例えば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1045】

（客待ちデモ演出の具体例）

ここで、上述した客待ちデモ演出の具体例について、図22-14を用いて説明する。上述のように、客待ちデモ演出は、機種固有演出と、遊技機のメーカー名の表示と、から構成されており、機種固有演出は、機種名の表示、機種固有のキャラクタ紹介、変動演出のデモムービー、遊技者に対するのめり込み防止画像の表示、可動役物のデモ作動、から構成されている。

30

【1046】

図22-14（a）に示すように、機種固有演出における機種名の表示では、機種名が遊技者に視認し易いような大きさで表示される。なお、この機種名は、文字毎に異なるフォントや彩色が施されていてもよいし、全ての文字が同時に表示されたり、文字毎に順番に表示されたりしてもよいし、所定のアニメーション動画とともに表示されたりしてもよく、種々の態様で表示するようにしてもよい。

【1047】

図22-14（b）に示すように、機種固有演出におけるキャラクタ紹介では、変動演出で表示される複数のキャラクタや演出図柄70aの一部を構成する複数のキャラクタの画像が、キャラクタ紹介の表示中に特有のキャラクタ紹介背景とともに表示される。なお、このキャラクタ紹介では、複数のキャラクタの画像とともに各キャラクタの名称等を表示するようにしてもよい。また、キャラクタ紹介背景は、横スクロールするような態様であってもよく、変動演出中に表示されるSPSPリーチ背景やモードA等背景とするような態様であってもよい。さらに、複数のキャラクタの紹介として、変動演出のときに表示されると大当たりの期待度の高いメインキャラクタと、メインキャラクタに比べると大当たりの期待度の低い複数のサブキャラクタを表示するような態様であって、サブキャラクタが表示される時間に比べてメインキャラクタが表示される時間が長くなるような態様であってもよい。

40

【1048】

図22-14（c）に示すように、機種固有演出における変動演出のデモムービーでは、変動演出で実行されるSPリーチ演出、SPSPリーチ演出等が、大当たりの期待度の低

50

い演出から高い演出の順に表示される。このとき、種々の演出の表示中の背景としては、客待ちデモ背景がスクロール（演出動作）するような態様である。なお、この変動演出のデモムービーでは、各演出が表示されるときに、遊技の流れに関する説明もともに表示されるような態様であってもよく、種々の演出の表示中の背景としては、客待ちデモ背景とは異なる所定の態様の背景がスクロール（演出動作）するような態様であってもよい。

【1049】

図22-14（d）に示すように、機種固有演出におけるのめり込み防止画像の表示では、遊技へののめり込みを遊技者に対して注意喚起する内容の文章が表示される。なお、こののめり込み防止画像では、文節毎に異なるフォントや彩色が施されていてもよく、全ての文字が同時に表示されたり、文字毎又は文節毎に順番に表示されたりしてもよく、種々の態様で表示するようにしてもよい。また、このようなのめり込み防止画像の表示時間は、図22-14（a）のような機種名の表示の表示時間よりも長い態様にしてもよい。このような態様であれば、のめり込み防止に対する注意喚起をより効果的に実行可能である。

10

【1050】

図22-14（e）に示すように、機種固有演出における可動役物のデモ作動では、変動演出で実行されるSPSPリーチ演出中の作動態様や煽り演出の一つの作動態様で可動役物を作動させる。なお、この可動役物のデモ作動では、遊技中に実行される種々の演出において実行される作動態様で可動役物が作動してもよいし、遊技中には実行されないような可動役物のデモ作動のときに特有の作動態様で作動するようにしてもよい。このように遊技機デモ演出中に可動役物をデモ作動させると、遊技者が当該遊技機における可動役物の演出の態様を視認可能であるため、より遊技の実行を促進させることができる。

20

【1051】

図22-14（f）に示すように、遊技機のメーカー名の表示では、遊技機を製造したメーカー名称が遊技者に視認し易いような大きさで表示される。なお、この遊技機のメーカー名は、文字毎に異なるフォントや彩色が施されていてもよいし、全ての文字が同時に表示されたり、文字毎に順番に表示されたりしてもよいし、所定のアニメーション動画とともに表示されたりしてもよく、種々の態様で表示するようにしてもよい。

【1052】

なお、図22-14（a）～（f）においては、客待ちデモ演出中であることを示唆するような「DEMO中」といった表示を示していないが、常に表示するような態様であってもよいし、例えば、キャラクタ紹介、変動演出のデモムービー、可動役物のデモ作動の表示中にのみ「DEMO中」を表示するような態様であってもよい。また、第1保留数表示領域SA及び第2保留数表示領域SBを表示するような態様であるが、客待ちデモ演出中は常に非表示としてもよい。また、客待ちデモ演出においては、上述のような図22-14（a）から（f）の各表示を順に表示するような態様であるが、順番はこれに限らず、例えば、（c）→（b）→（a）→（f）→（d）→（e）といった順に表示するような態様でもよい。

30

【1053】

また、客待ちデモ演出において、図22-14（a）のような機種名の表示の表示時間が、図22-14（d）のようなのめり込み防止画像の表示時間よりも長くなるような態様にしてもよい。このような態様であれば、機種名の表示の表示時間を長くすることによって遊技者に対して機種名をより印象付けることができるとともに、機種名よりも後にのめり込み防止画像が表示されることによって遊技者に対してのめり込み防止の注意喚起を印象に残り易くすることができる。さらに、客待ちデモ演出において、図22-14（f）のようなメーカー名の表示と（d）のようなのめり込み防止画像とを同時に表示するような態様にしてもよい。このような態様であれば、客待ちデモ演出の実行時間を短縮させつつ、遊技者に対して印象付けさせたい内容を同時に表示させてより印象付ける効果を増加させることができる。また、客待ちデモ演出において、メーカー名の表示の実行中に、途中からのめり込み防止画像を表示させて、その後再度メーカー名の表示を表示させる

40

50

、といった態様にしてもよい。このような態様であれば、各々を個別に表示させる態様であるよりも、表示態様における変化があるため、遊技者に対してより印象付けることができる。また、客待ちデモ演出における注意喚起するための表示としては、のめり込み防止以外に「18歳未満の者による遊技が法令で禁止されていること」、「不正行為は犯罪であること」、「攻略法を装った詐欺に注意すること」等があり、これらの注意喚起表示を順に表示したりすることができ、これらの注意喚起表示中には常にのめり込み防止の表示を継続して表示するような態様であってもよい。このような態様であれば、のめり込み防止の注意喚起を最も印象付けるようにすることができる。

【1054】

(変動演出の終了後の客待ち状態における客待ちデモ演出中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例2)

図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15を用いて、変動演出の終了後の客待ち状態における客待ちデモ演出中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例2について説明する。なお、図22-15では、図22-13に示した客待ちデモ演出中から変動演出が開始する場合の具体例2と基本的な流れは同じであるが、客待ちデモ演出中には特殊図柄TZが非表示(視認不能状態)である点や、客待ちデモ演出中に入賞でフェードアウトする客待ちデモ画像が変動演出のデモムービーである点や、開始時演出の態様、で異なる。そのため、ここでは相違点に係る部分だけを説明する。

【1055】

図22-1のT0～T8の間では、上述の通りに、通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示、といった態様で実行される(図22-2(a)～図22-3(i)参照)。また、図22-10のT0～T3の間では、上述の通り、変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行、といった態様で実行される(図22-11(a)～図22-11(c)参照)。なお、図22-10のT2のタイミングにおいて、客待ちデモ演出中(変動演出のデモムービー中)に第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1保留数が「1」となって第1特別図柄保留表示器63が「1」表示となり、主制御基板110から演出制御基板130に対して入賞時コマンドが送信される。

【1056】

次に、図22-10のT3のタイミングにおいて、第1保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われると、主制御基板110から演出制御基板130に対して開始時コマンド(特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)が送信される。また、演出制御基板130が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第1保留数表示領域SAが「1」表示になり、客待ちデモ画像の裏面側であって第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に通常表示態様の保留アイコンHI(白アイコン)が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄70a(前回の変動演出の結果を示す「537」)がフェードインせずに表示され、第1入賞音(又は第2入賞音)の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される(図22-15(a)参照)。

【1057】

次に、図22-10のT4のタイミングにおいて、演出制御基板130が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第1保留数表示領域SAが「0」表示になり、客待ちデモ画像(キャラクタ画像70x、SPSPリーチ背景)のフェードアウト(不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去)が開始され、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、モードA背景、特殊図柄TZ、保留アイコンHIの視認が可能となる。つまり、客待ちデモ画像であるキャラクタ画像70x及びSPSPリーチ背景が徐々に消える消滅表示と、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、モードA背景、特殊図柄TZ、保留アイコンHIが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。また、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に表示されていた保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cへのシフト表示(減少表示)を開始する。さ

10

20

30

40

50

らに、変動演出が開始されて演出図柄 70 a が変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z が更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー 19 による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置 9 から変動 B G M（ここでは通常 B G M）の可聴出力が開始される（図 22-15（b）参照）。

【1058】

そして、図 22-10 の T 5 のタイミングにおいて、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としてのモードチェンジ演出が開始される。具体的には、メイン表示装置 70 の画面右側から演出図柄 70 a や背景画像の視認を規制するモードチェンジ画像 N C（ここでは、光源からの光線が広がるような態様の画像）が画面左側に向けて拡大表示する演出（効果音の出力を含む）が行われる（図 22-15（c）参照）。このとき、演出図柄 70 a、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C、モード A 背景、特殊図柄 T Z、保留アイコン H I が徐々に消える消滅表示と、モードチェンジ画像 N C が徐々に広がるとともに透明な状態から徐々に不透明な状態となるように表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。

10

【1059】

その後、図 22-10 の T 7、T 8 のタイミングにおいて、モードチェンジ画像 N C が 3 つの演出図柄 70 a の視認を規制した大きさとなって、メイン表示装置 70 の画面全域が遮蔽された状態になると、演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替えられ、モードチェンジ画像 N C の裏面側で背景画像、演出図柄 70 a、及び、当該アイコン（保留アイコン）が演出モード B に応じたものに変化するとともに、保留アイコン H I のシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコン T I（白アイコン）として表示される。また、演出図柄 70 a の変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄の 70 a のスクロール表示（更新変動）が開始されるが、モードチェンジ画像 M C によって演出図柄 70 a の変動開始順が認識困難（不能）な状態となる。次に、モードチェンジ演出が終了し、モードチェンジ画像 N C が画面右側に縮小表示するとともにフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始される（図 22-15（d）参照）。このとき、モードチェンジ画像 N C が不透明な状態から徐々に透明な状態となりつつ画面右側に徐々に縮小表示して消える消滅表示と、演出図柄 70 a、第 1 保留アイコン表示領域 70 B（保留アイコン H I がある場合には、保留アイコン H I とともに）、当該アイコン表示領域 70 C、モード B 背景、当該アイコン T I が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。そして、図 22-10 の T 9 のタイミングにおいて、モードチェンジ画像 N C がメイン表示装置 70 の画面右側に縮小表示するようにフレームアウトして消去される（図 22-15（e）参照）。

20

30

【1060】

なお、上述の具体例では、客待ちデモ演出における機種固有演出の変動演出のデモムービーの表示中に入賞する場合について説明したが、他の画像の表示中（図 22-14（a）、（b）、（d）～（f）を参照）に入賞しても、同様に、客待ちデモ演出における画像が徐々に消える消滅表示と、演出図柄 70 a、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C、モード A 背景、特殊図柄 T Z、保留アイコン H I が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。また、上述の具体例では、客待ちデモ演出中に入賞して変動演出の表示を開始するときに、モードチェンジ画像 N C を表示させて、モードチェンジするようにしたが、モードチェンジしないでモード A の状態で変動演出の表示を開始させるようにしてもよい。

40

【1061】

また、上述の具体例では、モードチェンジ演出におけるモードチェンジ画像 N C は、画面右側を起点にして拡大又は縮小するような態様であったが、これに限定されるものではなく種々の態様であってもよい。例えば、モードチェンジ画像 N C が、画面上側、画面左側、画面下側を起点にして拡大又は縮小するような態様であってもよく、画面中央から画面

50

全域に亘って徐々に拡大して発生し画面全域から画面中央に向かって徐々に縮小して消滅するような態様であってもよい。また、これらの種々の態様のモードチェンジ演出においても、上述の具体例と同様に、モードチェンジ画像NCの発生表示又は消滅表示と、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B（保留アイコンHIがある場合には、保留アイコンHIとともに）、当該アイコン表示領域70C、モードB背景、当該アイコンTIの消滅表示又は発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されるようにすることができる。

【1062】

このように、図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄70aが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

【1063】

このように、図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄70aが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

【1064】

このように、図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始

50

させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第1保留アイコン表示領域70Bが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1065】

このように、図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第1保留アイコン表示領域70Bが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1066】

このように、図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域70Cが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1067】

このように、図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信とな

った場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域70Cが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1068】

このように、図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モードA背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1069】

このように、図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モードA背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1070】

このように、図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1

10

20

30

40

50

始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄ＴＺが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【１０７１】

このように、図２２－１～図２２－３、図２２－１０、図２２－１１、図２２－１５に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第１始動口４５への遊技球の入賞、演出制御基板１３０における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄ＴＺが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【１０７２】

（客待ち状態でのメニュー画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合の具体例）

30

図２２－１６～図２２－１７を用いて、メニュー画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合の具体例について説明する。図２２－１６は、メニュー画像の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合のタイミングチャートであり、図２２－１７は、図２２－１６の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードＡである場合の説明をするが、演出モードＢ～Ｆも基本的には同様となるため説明は省略する。

【１０７３】

まず、図２２－１６のＴ０のタイミングでは、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち状態となっている。このとき、第１特別図柄表示器６０には、ハズレ特別図柄が表示されており、メイン表示装置７０では、モードＡ背景画像が横スクロール（演出動作）しており、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが前回の変動演出の停止結果であるハズレ出目（「５３７」）で停止表示された状態となっている。また、変動ＢＧＭの可聴出力が停止（ミュート）された状態となっている（図２２－１７（ａ）参照）。

40

【１０７４】

次に、図２２－１６のＴ１のタイミングにおいて、演出ボタン１７が操作されると、メニュー操作の有効期間となり、メイン表示装置７０には、演出図柄７０ａの前方に重なる状態で複数種類の選択項目（遊技機１の関する説明が表示される「機種説明」の項目、変動演出における演出をカスタマイズするための「演出カスタマイズ」の項目、携帯電話と連動したログ管理を行うための「ぱちログ」の項目）を含むメニュー画像ＭＧが表示される（図２２－１７（ｂ）参照）。

50

【1075】

そして、図22-16のT2のタイミングにおいて、電源基板160と主制御基板110とを接続する配線の異常（断線、コネクタ抜け等）によって主制御基板110への電源供給が停止すると、主制御基板110では電源遮断時の処理が行われ、第1特別図柄表示器60を含むメイン情報表示器59が非表示の状態となる。このとき、サブ情報表示器80、メイン表示装置70及びサブ表示装置71の表示状態は継続する（図22-17（c）参照）。

【1076】

その後、図22-16の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、遊技用RWM領域のデータが破損しているか否かのチェックサム判定が行われ、データが破損していると遊技の制御状態を初期化するための処理が行われる。すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して電源ON時コマンド（ここでは、電源投入指定コマンド、第1特別図柄記憶指定コマンド、第2特別図柄記憶指定コマンド）が送信される。また、メイン情報表示器59での情報表示（第1特別図柄表示器60でのハズレ特別図柄の表示等）が開始される（図22-17（d）参照）。

【1077】

次に、図22-16のT4のタイミングにおいて、演出制御基板130が電源ON時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、メイン表示装置70及びサブ表示装置71に「NOW ROADING」との文字を含む読み込み画面（初期画面）が表示され、サブ情報表示器80での情報表示が一瞬非表示となり、音声出力装置9では遊技音（変動BGM等）が非出力の状態となる（図22-17（e）参照）。

【1078】

そして、図22-16のT5のタイミングにおいて、読み込み画面（初期画面）を表示してから所定期間が経過すると、上述した電源投入報知および各種役物（盤役物、枠役物）の初期動作（復帰動作を含む）が開始されると共に、サブ情報表示器80での情報表示が開始される（図22-17（f）参照）。このとき、メイン表示装置70では、横スクロール（演出動作）を開始したモードA背景画像の前方において電源投入時の初期出目（「135」）で演出図柄70a及び特殊図柄TZが停止表示した状態で表示されると共に、第1保留数表示領域SA及び第2保留数表示領域SBに「0」が表示された状態となる。また、音声出力装置9から電源投入報知音が出力され、変動BGMの頭出しでのミュート出力が開始される（図22-17（f）参照）。

【1079】

なお、メニュー画像MGの表示中に電源復旧指定コマンドを受信した場合についても、メイン表示装置70に表示される演出図柄70a及び特殊図柄TZが電源復旧時の初期出目（「753」）である点と、電源投入報知音が出力されない点以外は、基本的には電源投入指定コマンドを受信した場合と同様となる。また、音量値画像OGの表示中に電源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）を受信した場合についても、基本的にはメニュー画像MGの表示中に電源ON時コマンドを受信した場合と同様となる。

【1080】

このように、メイン表示装置70にメニュー画像MGを表示させているときに演出制御基板130が主制御基板110から受信したコマンドが電源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）である場合、メイン表示装置70においてメニュー画像を視認不能にすると共に、電源ON時コマンドに対応する画像（読み込み画面等）を表示させるようになっている。そのため、主制御基板110及び演出制御基板130間の連携を円滑に行うことが可能となる。

【1081】

なお、本実施形態では、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において発射許可指定コマンドが払出制御基板120に送信されて遊技球の発射を行うことが可能となっているが、遊技の進行制御が開始されるときに発射許可指定コマンドを払出制御基板120に

10

20

30

40

50

送信することで、遊技可能状態となってから遊技球の発射を行えるようにしてもよい。また、本実施形態では、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても払出制御基板120は払出制御を行うことが可能であるため、遊技機1に並設される球貸機からの払い出し要求に基づく遊技球の払い出し（球貸し）については可能となっているが、遊技の進行制御が開始されて遊技可能状態となった後に球貸機からの払い出し要求に基づく遊技球の払い出し（球貸し）を可能としてもよい。

【1082】

また、本実施形態では、払出制御基板120（払出RAM120c）にバックアップ電源が供給されていないため、遊技機1への電源がONとなった際に払出制御基板120（払出RAM120c）に未払出の払出球数データが残存していることがないが、払出制御基板120（払出RAM120c）にバックアップ電源を供給するようにしてもよく、この場合、遊技機1への電源がONとなった際に未払出の払出球数データが払出制御基板120（払出RAM120c）に残存していれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても、この未払出の払出球数データに基づく遊技球の払い出しについては可能としてもよい。また、本実施形態では、メイン情報表示器59を遊技領域5aの外側に設けたが、メイン情報表示器59を遊技領域5aの内側に設けるようにしてもよい。また、本実施形態では、付与条件の成立（入賞口、始動口、大入賞口への遊技球の入賞）に基づき賞球（賞価値）を付与するようになっていたが、遊技者の持ち球をデータとして管理し、賞球データを付与（持ち球データへの加算）するようにしてもよい。

【1083】

また、本実施形態では、先読みゾーン演出が1種類しかなかったが、大当たり期待度が異なる複数の先読みゾーン演出を設けてもよい。この場合、変動演出中に2つの先読みゾーン演出が重複するときには、一方の先読みゾーン演出のゾーン画像を画面の上側及び／又は下側に画面を横断するように表示し、他方の先読みゾーン演出のゾーン画像を画面の左側及び／又は右側に画面を縦断するように表示するとよい。このようにすると、2つの先読みゾーン演出を両立させることができ、演出効果を向上させることが可能となる。

【1084】

また、本実施形態では、大当たり予告演出としてブラックアウト演出を実行するようになっていたが、ブラックアウト演出に代えてメイン表示装置70が白転するホワイトアウト演出を実行するようにしてもよい。この場合、基本的な演出の流れはブラックアウト演出と同様にするとよい。また、本実施形態では、通常遊技状態と特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とで基本的には変動演出の実行態様が同じであったが、例えば、通常遊技状態における前段演出と後段演出（リーチ前演出とリーチ演出のケース、ノーマルリーチ演出とSPリーチ演出のケース、SPリーチ演出とSPSPリーチ演出のケース、リーチ前演出と演出図柄の仮停止中のケース、リーチ演出中と演出図柄70aの仮停止中のケース等）とからなる変動演出の後段演出の実行中に遊技者にとって有利な第1情報（大当たり期待度示唆する情報、特別遊技の実行に関する情報等）を報知するようにし、特定遊技状態における前段演出と後段演出とからなる変動演出の後段演出の実行中に第1情報とは異なる第2情報（十字キー19の操作によって選択可能な楽曲の追加情報、ミッションの達成状況等）を報知するようにしてもよい。また、通常遊技状態における前段演出と後段演出とからなる変動演出として、第1前段演出を実行した後に共通後段演出を実行する場合と、第1前段演出とは異なる第2前段演出を実行した後に共通後段演出を実行するようにし、特別図柄が停止表示される際に実行される共通後段演出において特別遊技の実行に関する情報を報知するようにしてもよい。

【1085】

（変動演出の終了後の客待ち状態におけるメニュー画像の表示中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例1）

図22-18を用いて、変動演出の終了後の客待ち状態におけるメニュー画像の表示中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例1について説明する。なお、当該具体例における通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示、といった移行の流れ

については、上述の図 2 2 - 1 ~ 図 2 2 - 3 における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【1086】

まず、客待ち状態となってから演出ボタン 1 7 が操作されると、メニュー操作の有効期間となつて、メイン表示装置 7 0 には、演出図柄 7 0 a 等の前方に重なる状態で複数種類の選択項目を含むメニュー画像 M G が表示される（図 2 2 - 1 7 (b) 参照）。

【1087】

そして、図 2 2 - 1 8 (a) に示すように、メニュー画像 M G の表示中に入賞すると、第 1 保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われるとともに、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、演出制御基板 1 3 0 が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第 1 保留数表示領域 S A が「1」表示になり、メニュー画像 M G に一部が隠される態様で第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部に通常表示態様の保留アイコン H I（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄 7 0 a（前回の変動演出の結果を示す「537」）がフェードインせずに表示され、第 1 入賞音（又は第 2 入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される。

【1088】

次に、図 2 2 - 1 8 (b) に示すように、演出制御基板 1 3 0 が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第 1 保留数表示領域 S A が「0」表示になり、メニュー画像 M G のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となつて消去）が開始され、演出図柄 7 0 a、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、モード A 背景、保留アイコン H I のメニュー画像 M G に隠されていた領域の視認が可能となる。つまり、メニュー画像 M G が徐々に消える消滅表示と、演出図柄 7 0 a、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、モード A 背景等が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部に表示されていた保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C へのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z が更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー 1 9 による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置 9 から変動 B G M（ここでは通常 B G M）の可聴出力が開始される。

【1089】

そして、図 2 2 - 1 8 (c) に示すように、メニュー画像 M G のフェードアウトが完了してメニュー画像 M G が完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としてのモードチェンジ演出が開始される。具体的には、メイン表示装置 7 0 の画面右側から演出図柄 7 0 a や背景画像の視認を規制するモードチェンジ画像 N C（ここでは、光源からの光線が広がるような態様の画像）が画面左側に向けて拡大表示する演出（効果音の出力を含む）が行われる。このとき、演出図柄 7 0 a、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、モード A 背景、特殊図柄 T Z、保留アイコン H I が徐々に消える消滅表示と、モードチェンジ画像 N C が徐々に広がるとともに透明な状態から徐々に不透明な状態となるように表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。なお、メニュー画像 M G の大きさはこれに限られず、これよりも大きくても小さくてもよい。メニュー画像 M G の大きさが画面全体を覆うほど大きい場合には、第 1 保留数表示領域 S A および第 2 保留数表示領域 S B（更には特殊図柄 T Z）は、メニュー画像 M G よりも手前のレイヤーに視認可能に表示されてもよい。

【1090】

その後、モードチェンジ画像 N C が 3 つの演出図柄 7 0 a の視認を規制した大きさとなつて、メイン表示装置 7 0 の画面全域が遮蔽された状態になると、演出モードが演出モード

10

20

30

40

50

Aから演出モードBに切り替えられ、モードチェンジ画像NCの裏面側で背景画像、演出図柄70a、及び、当該アイコン（保留アイコン）が演出モードBに応じたものに変化するとともに、保留アイコンHIのシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコンTI（白アイコン）として表示される。また、演出図柄70aの変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄の70aのスクロール表示（更新変動）が開始されるが、モードチェンジ画像NCによって演出図柄70aの変動開始順が認識困難（不能）な状態となる。

【1091】

次に、図22-18（d）に示すように、モードチェンジ演出が終了し、モードチェンジ画像NCが画面右側に縮小表示するとともにフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始される。このとき、モードチェンジ画像NCが不透明な状態から徐々に透明な状態となりつつ画面右側に徐々に縮小表示して消える消滅表示と、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B（保留アイコンHIがある場合には、保留アイコンHIとともに）、当該アイコン表示領域70C、モードB背景、当該アイコンTIが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。そして、図22-18（e）に示すように、モードチェンジ画像NCがメイン表示装置70の画面右側に縮小表示するようにフレームアウトして消去され、演出図柄70aの変動表示が視認可能となる。

【1092】

このように、図22-18に示した具体例によれば、客待ち状態中に演出ボタン17が操作されたことによるメニュー画像MGの表示中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、メニュー画像MGが徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、モードA背景、特殊図柄TZ、保留アイコンHIが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、メニュー操作の有効期間における操作によって、遊技者の好みに応じたカスタマイズを可能として、遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、入賞後においてメニュー画像から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、カスタマイズ後の遊技の内容での演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1093】

また、図22-18に示した具体例によれば、客待ち状態中に演出ボタン17が操作されたことによるメニュー画像MGの表示中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、メニュー画像MGが徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、モードA背景、特殊図柄TZ、保留アイコンHIが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。さらに、演出図柄70a等の発生表示とともに、変動演出を実行可能であり、当該変動演出中に演出図柄70a等を視認困難にするモードチェンジ画像NCによる演出が実行可能である。このような具体例であれば、メニュー操作の有効期間における操作によって、遊技者の好みに応じたカスタマイズを可能として、遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、入賞後においてメニュー画像から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、カスタマイズ後の遊技の内容での演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができる。また、変動演出の開始後に変動中の演出図柄70aを視認困難にする態様の演出によって、当該変動演出に対する期待度をさらに上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1094】

（変動演出の終了後の客待ち状態におけるメニュー画像の表示中に入賞して次変動演出が

開始される場合の具体例 2)

図 22-19 を用いて、変動演出の終了後の客待ち状態におけるメニュー画像の表示中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例 2 について説明する。なお、当該具体例における通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行、といった移行の流れについては、上述の図 22-1～図 22-3、図 22-10、図 22-11 における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【1095】

まず、図 22-19 (a) に示すように、客待ちデモ演出中に演出ボタン 17 が操作されると、メニュー操作の有効期間となる。次に、図 22-19 (b) に示すように、客待ちデモ画像（キャラクタ画像 70x、SPSP リーチ背景）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始されるとともに、メニュー画像 MG 等のフェードイン（透明な状態から徐々に不透明な状態となって表示）が開始される。つまり、客待ちデモ画像が徐々に消える消滅表示と、メニュー画像 MG が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。なお、客待ちデモ演出中に演出ボタン 17 が操作されると、上述のようにメニュー画像 MG が表示されることとなるが、変動演出の実行中に演出ボタン 17 が操作されると、メニュー画像 MG が表示される態様とは異なり、後述するような可動役物の作動演出等（図 26-1～図 26-10 参照）が実行されることとなる。

10

【1096】

そして、図 22-19 (c) に示すように、メニュー画像 MG の表示中に入賞すると、第 1 保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われるとともに、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、演出制御基板 130 が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第 1 保留数表示領域 SA が「1」表示になり、メニュー画像 MG に一部が隠れる態様であって第 1 保留アイコン表示領域 70B の第 1 表示部に通常表示態様の保留アイコン HI（白アイコン）が非アニメーションで追加表示され、第 1 入賞音（又は第 2 入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される。

20

【1097】

次に、図 22-19 (d) に示すように、演出制御基板 130 が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第 1 保留数表示領域 SA が「0」表示になり、メニュー画像 MG のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、モード A 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI の全てが視認が可能となる。つまり、メニュー画像 MG が徐々に消える消滅表示と、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、モード A 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。また、第 1 保留アイコン表示領域 70B の第 1 表示部に表示されていた保留アイコン HI が当該アイコン表示領域 70C へのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄 70a が変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄 TZ が更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー 19 による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置 9 から変動 BGM（ここでは通常 BGM）の可聴出力が開始される。

30

40

【1098】

そして、図 22-19 (e) に示すように、メニュー画像 MG のフェードアウトが完了してメニュー画像 MG が完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としてのモードチェンジ演出が開始される。具体的には、メイン表示装置 70 の画面右側から演出図柄 70a や背景画像の視認を規制するモードチェンジ画像 NC（ここでは、光源からの光線が広がるような態様の画像）が画面左側に向けて拡大表示する演出（効果音の出力を含む）が行われる。このとき、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B

50

、当該アイコン表示領域 70C、モード A 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI が徐々に消える消滅表示と、モードチェンジ画像 NC が徐々に広がるとともに透明な状態から徐々に不透明な状態となるように表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。

【1099】

その後、モードチェンジ画像 NC が 3 つの演出図柄 70a の視認を規制した大きさとなって、メイン表示装置 70 の画面全域が遮蔽された状態になると、演出モードが演出モード A から演出モード B に切り替えられ、モードチェンジ画像 NC の裏面側で背景画像、演出図柄 70a、及び、当該アイコン（保留アイコン）が演出モード B に応じたものに変化するとともに、保留アイコン HI のシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコン TI（白アイコン）として表示される。また、演出図柄 70a の変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄の 70a のスクロール表示（更新変動）が開始されるが、モードチェンジ画像 NC によって演出図柄 70a の変動開始順が認識困難（不能）な状態となる。

10

【1100】

次に、モードチェンジ演出が終了し、モードチェンジ画像 NC が画面右側に縮小表示するとともにフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始される。このとき、モードチェンジ画像 NC が不透明な状態から徐々に透明な状態となりつつ画面右側に徐々に縮小表示して消える消滅表示と、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B（保留アイコン HI がある場合には、保留アイコン HI とともに）、当該アイコン表示領域 70C、モード B 背景、当該アイコン TI が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。そして、図 22-19（f）に示すように、モードチェンジ画像 NC がメイン表示装置 70 の画面右側に縮小表示するようにフレームアウトして消去され、演出図柄 70a の変動表示が視認可能となる。

20

【1101】

なお、上述の具体例では、客待ちデモ演出における機種固有演出の変動演出のデモムービーの表示中に演出ボタン 17 が操作された場合について説明したが、他の画像の表示中（図 22-14（a）、（b）、（d）～（f）を参照）に演出ボタン 17 が操作された場合でも、同様に、客待ちデモ演出における画像が徐々に消える消滅表示と、メニュー画像 MG が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示される。特に、図 22-14（b）のようなキャラクタ紹介の表示中に演出ボタン 17 が操作されてメニュー画像 MG が表示されると、キャラクタ紹介の表示中にキャラクタを確認した直後にカスタマイズできるため、遊技者によって好みのキャラクタに応じたカスタマイズができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、上述の具体例では、通常遊技状態における客待ちデモ演出中に演出ボタン 17 が操作された場合について説明したが、時短遊技状態における客待ち状態中に演出ボタン 17 が操作された場合には、メニュー画像 MG が表示されるようにしてもよいし、異なる態様のメニュー画像が表示されて、異なるカスタマイズ（例えば、BGM 選択等）が実行できるようにしてもよい。

30

【1102】

このように、図 22-19 に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に演出ボタン 17 が操作されると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、メニュー画像 MG が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等の画像を確実に視認しつつ、メニュー操作の有効期間における操作によって、客待ちデモ演出等の内容を参考にして遊技者の好みに応じたカスタマイズが可能であるため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1103】

このように、図 22-19 に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に演出ボタン 17 が操作されると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、メニュー画像 MG が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり

50

、メニュー画像MGの表示中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、メニュー画像MGが徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、モードA背景、特殊図柄TZ、保留アイコンHIが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等の画像を確実に視認しつつ、メニュー操作の有効期間における操作によって、客待ちデモ演出等の内容を参考にして遊技者の好みに応じたカスタマイズが可能である。また、入賞後においてメニュー画像から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、カスタマイズ後の遊技の内容での演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1104】

（変動演出の終了後の客待ち状態における客待ちデモ演出中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例3）

図22-20を用いて、変動演出の終了後の客待ち状態におけるメニュー画像の表示中に入賞して次変動演出が開始される場合の具体例3について説明する。なお、当該具体例における通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行、といった移行の流れについては、上述の図22-1～図22-3、図22-10、図22-11における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。

20

【1105】

図22-20(a)に示すように、客待ちデモ演出中（変動演出のデモムービー中）に第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1保留数が「1」となって第1特別図柄保留表示器63が「1」表示となり、主制御基板110から演出制御基板130に対して入賞時コマンドが送信される。そして、第1保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われると、主制御基板110から演出制御基板130に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、演出制御基板130が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第1保留数表示領域SAが「1」表示になり、客待ちデモ画像の裏面側であって第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に通常表示態様の保留アイコンHI（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄70a（前回の変動演出の結果を示す「537」）がフェードインせずに表示され、第1入賞音（又は第2入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される。

30

【1106】

次に、図22-20(b)に示すように、演出制御基板130が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第1保留数表示領域SAが「0」表示になり、客待ちデモ画像（キャラクタ画像70x、客待ちデモ背景）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、モードA背景、特殊図柄TZ、保留アイコンHIの視認が可能となる。つまり、客待ちデモ画像であるキャラクタ画像70x及びSPSPリーチ背景が徐々に消える消滅表示と、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、モードA背景、特殊図柄TZ、保留アイコンHIが徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。また、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に表示されていた保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cへのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄70aが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄TZが更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー19による音量調整や光量調整が不能な状態（調整不可）に規制され、音声出力装置9から変動BGM（ここでは通常BGM）の可聴出力が開始される。

40

50

【1107】

そして、図22-20(c)に示すように、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になる。その後、図20-20(d)に示すように、カットイン画像(カットイン背景)が、演出図柄70aの変動表示およびモードA背景を視認困難にするものの、第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、特殊図柄TZ、保留アイコンTIの視認が可能な状態で表示される。なお、このとき、演出モードが演出モードAから演出モードBに切り替えられ、モードチェンジ画像NCの裏面側で背景画像、演出図柄70a、及び、当該アイコン(保留アイコン)が演出モードBに応じたものに変化するとともに、保留アイコンHIのシフト表示(減少表示)が終了すると当該アイコンTI(白アイコン)として表示される。その後、図22-20(e)に示すように、カットイン画像が消去されるとともに、演出図柄70aの変動や、背景画像、当該アイコン(保留アイコン)が視認可能となる。

10

【1108】

なお、上述の具体例では、客待ちデモ演出中に入賞して変動演出の表示を開始するときに、カットイン画像を表示させて、モードチェンジするようにしたが、モードチェンジしないでモードAの状態に変動演出の表示を開始させるようにしてもよい。

【1109】

(変動演出中に演出図柄を視認困難にする演出の具体例)

図22-21Aおよび図22-21Bを用いて、変動演出中に演出図柄を視認困難にする演出の具体例について説明する。なお、当該具体例における通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行→客待ちデモ演出中の入賞→変動演出の開始、といった移行の流れについては、上述の図22-1～図22-3、図22-10、図22-11、図22-15等における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。

20

【1110】

図22-21A(a)に示すように、左右の演出図柄70aが同一の図柄で仮停止した状態で中央の演出図柄70aが低速でスクロール表示するノーマルリーチ演出が開始されると、変動BGMの可聴出力が停止(ミュート)されてノーマルリーチBGMの出力が開始される。次に、図22-21A(a-1)に示すように、メイン表示装置70に暗色背景画像が徐々に濃く表示されるブラックアウト演出のフェードイン表示が開始される。次に、図22-21A(b)に示すように、メイン表示装置70に表示された暗色背景画像が(透過度0%)で表示されて完全に下側の画像を隠してブラックアウト演出が実行される。具体的には、ノーマルリーチBGMの可聴出力が停止(ミュート)され、第1保留数表示領域SA、第2保留数表示領域SB、特殊図柄TZは視認可能な状態で、暗色背景画像の表示とともに「ブツン」といった効果音が出力される。そして、図22-21A(b-1)に示すように、暗色背景画像が徐々に薄く表示されるフェードアウト表示が実行されて、図22-21A(c)に示すように、暗色背景画像からSPSPリーチ演出の開始画像に切替り、SPSPリーチ演出が開始される。具体的には、SPSPリーチBGMの出力が開始されるとともに、第1保留数表示領域SA、第2保留数表示領域SB、特殊図柄TZは視認可能な状態で、SPSPリーチ演出が表示される。

30

40

【1111】

図22-21B(d)に示すように、左右の演出図柄70aが同一の図柄で中央の演出図柄70aが異なる図柄の態様での仮停止(リーチハズレの仮停止)が行われる。次に、図22-21B(d-1)に示すように、メイン表示装置70に「切替画像(アイキャッチ画像IC)」が徐々に濃く表示されるフェードイン表示が開始される。次に、図22-21B(e)に示すように、アイキャッチ画像ICが(透過度0%)で表示されて完全に下側の画像を隠して背景チェンジ(背景画像の変更)が行われる。アイキャッチ画像ICとは、例えば、シャッターを模した画像に機種名が表記された画像であり、アイキャッチ画像ICが表示されることで、視認可能であったSPSPリーチ背景や仮停止中の演出図柄70aが視認困難となる画像である。なお、アイキャッチ画像ICの表示中であっても、

50

当該アイコン T I や、特殊図柄 T Z の更新変動や、第 1 保留数表示領域 S A および第 2 保留数表示領域 S B は視認可能である。そして、図 22-21 B (e-1) に示すように、アイキャッチ画像 I C が徐々に薄く表示されるフェードアウト表示が実行されて、図 22-21 B (f) に示すように、アイキャッチ画像 I C の表示が終了すると、モード A 背景の横スクロールの背景画像が視認可能となり、また、キャラクタ付の演出図柄 70 a のハズレを報知する態様での仮停止が視認可能となる。

【1112】

このように、図 22-20、図 22-21 A、図 22-21 B に示した具体例によれば、カットイン画像や暗色背景画像やアイキャッチ画像 I C を変動演出の開始時又は変動演出中に表示することによって、変動中又は仮停止中の演出図柄 70 a を一時的に視認困難にした後に、変動中又は仮停止中の演出図柄 70 a を視認可能にするような演出が可能である。このような具体例であれば、変動中又は仮停止中の演出図柄 70 a が視認困難から視認可能な状態への移行によって、視認可能な状態になったときに大当たりを示唆する態様の演出図柄 70 a となっている可能性の高さを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、図 22-20 に示したカットイン画像については、変動開始時に表示するようにしたが、変動演出の途中で表示するようにしてもよい。

10

【1113】

なお、上述の具体例において、客待ちデモ演出画像のフェードアウトとともに特殊図柄がフェードインする場合に、フェードインの開始時点（特殊図柄 T Z が徐々に表れ始めるとき）に、特殊図柄 T Z は前の変動での停止図柄を瞬間的に表示してから変動開始するようにしてもよい。また、フェードイン後の変動開始時の特殊図柄 T Z は、演出図柄 70 a の図柄とは異なるものであって、特定の図柄（例えば、「135」等）から変動開始するようにしてもよい。また、変動開始時において、演出図柄 70 a の変動開始時の図柄における視認可能な期間よりも、特殊図柄 T Z の変動開始時の図柄における視認可能な期間の方が短くてもよい。そして、演出図柄 70 a の変動開始時に効果音等は出力可能であるものの、特殊図柄 T Z の変動開始時に効果音等は出力しないようにしてもよい。なお、変動中の特殊図柄 T Z は、特定の図柄を順番に切り替えて表示してもよく、例えば、「135」→「246」→「357」→…といったように、切り替わりながら（不連続な状態で）変動するような態様であってもよい。そして、演出制御基板 130 において停止時コマンドを取りこぼした場合に、特殊図柄 T Z は変動を継続したまま次変動の変動となるようにしてもよく、このような場合で次変動の変動開始時に特殊図柄 T Z は特定の目から変動開始してもよい。この場合も、上述のような切り替わりながらの変動の態様であってもよい。

20

30

【1114】

また、上述の具体例において、客待ちデモ演出の実行中に表示可能な操作促進画像（音量ゲージ、光量ゲージ、メニュー表示促進ボタン等）の表示中に入賞した場合には、客待ちデモ演出画像と同様にフェードアウトするようにしてもよい。さらに、客待ちデモ演出画像のフェードアウトの開始時点で、保留アイコンの少なくとも一部が客待ちデモ演出画像と重なるように表示されている場合には、客待ちデモ演出画像のフェードアウト中に保留消化を表す移動表示が開始されるようにしてもよい。また、客待ちデモ演出画像のフェードアウト開始時点で、第 1 特別図柄表示器 60 等での変動（サイクル変動）が開始されるようにしてもよい。

40

【1115】

また、上述の具体例において、演出図柄 70 a を視認困難にする示唆演出としては、上述のように、信頼度を示唆するもの（図 22-20 に示したようなカットイン画像等を表示するような態様）と、信頼度を示唆しないもの（図 22-15 に示したようなモードチェンジを実行するような態様や、図 22-21 A および B に示したようなアイキャッチ画像等を表示するような態様）があり、信頼度を示唆する示唆演出は、演出図柄 70 a を視認可能な状態から視認困難な状態にするまでの期間が短いものの、一方で、信頼度を示唆しない示唆演出は、演出図柄 70 a を視認可能な状態から視認困難な状態にするまでの期間

50

が長くなるようにしてもよい。また、信頼度を示唆する示唆演出は、演出図柄 70 a を視認困難にする期間が長いものの、一方で、信頼度を示唆しない示唆演出は、演出図柄 70 a を視認困難にする期間が短くなるようにしてもよい。さらに、変動開始時に実行される示唆演出としては、比較的信頼度の高いもの（図 22-20 に示したようなカットイン画像等を表示するような態様）と、比較的信頼度の低いもの（図 22-15 に示したようなモードチェンジを実行するような態様）があり、演出図柄 70 a の変動開始時に実行するようにしてもよい。より具体的には、変動時間の長い変動パターンでは、変動開始時の示唆演出として比較的信頼度の高いものが実行され易い一方で、変動時間の短い変動パターンでは、変動開始時の示唆演出として比較的信頼度の低いものが実行され易いようにしてもよい。そして、変動中に実行される示唆演出としては比較的信頼度の高いもの（図 22-20 に示したようなカットイン画像等を表示するような態様）と、比較的信頼度の低いもの（図 22-15 に示したようなモードチェンジを実行するような態様）があり、変動時間の長い変動パターンでは、変動中の示唆演出として比較的信頼度の高いものが実行され易い一方で、変動時間の短い変動パターンでは、変動中の示唆演出として比較的信頼度の低いものが実行され易いようにしてもよい。また、仮停止時に実行される示唆演出（図 22-21 A および B に示したようなアイキャッチ画像等を表示するような態様）は、大当たりとなる場合よりもハズレとなる場合の方が高確率で実行されるようにしてもよく、信頼度を示唆しないにも関わらず、変動演出が継続することを期待させて大当たりの期待度を向上させることができる。そして、これらの示唆演出においては、演出図柄 70 a や背景画像等に対して重疊的に表示されながら徐々に表示されるような態様の発生表示によって示唆演出が表示されるようにしてもよい。また、発生表示が終了して示唆演出の画像が表示されたときに、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C、背景画像、保留アイコン、当該保留アイコン等は示唆演出によって視認困難である一方で、第 1 保留数表示領域 S A、第 2 保留数表示領域 S B、特殊図柄 T Z 等は視認可能であるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【1116】

（通常遊技状態から時短遊技状態 2 に移行する場合の具体例）

図 22-22 を用いて、通常遊技状態から時短遊技状態 2 に移行する場合の具体例について説明する。なお、当該具体例においては、例えば、起点から 899 回（N-1 回）の変動が終了して 900 回目（N 回目）の変動の開始から説明するものとし、899 回（N-1 回）の変動に関する詳細な説明を省略する。

【1117】

図 22-22（a）に示すように、第 1 保留数が「4」から「3」になって大当たり判定が行われるとともに、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信され、第 1 保留数表示領域 S A が「3」表示になり、第 1 保留アイコン表示領域 70 B の 4 つの保留アイコン H I のシフト表示（減少表示）が実行され、当該アイコン表示領域 70 C に保留アイコン T I が表示され、900 回目の変動が開始されるときに、時短 2 カウントダウン画像 J C（数字の「0」が表現された態様のもの）が表示される。具体的に、時短 2 カウントダウン画像 J C とは、N-5 回目の変動演出の開始から表示されるものであり、数字の「5」～「0」の態様の各々が各変動演出の開始時に順に表示されるものである。このとき、変動 B G M が可聴出力されている。

【1118】

次に、図 22-22（b）に示すように、時短 2 カウントダウン画像 J C が非表示になることによって、演出図柄 70 a の変動表示が視認可能となる。そして、図 22-22（c）に示すように、演出図柄 70 a が確定表示されるとともに、特殊図柄 T Z が停止表示され、当該アイコン表示領域 70 C の保留アイコン T I が消去される。このとき、変動 B G M が継続して可聴出力されている。

【1119】

そして、図 22-22（d）に示すように、時短 2 開始画像 J K が、演出図柄 70 a、第

1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、モード A 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI を覆うように表示される。具体的に、時短 2 開始画像 JK とは、「右打ち→」という右打ちを示唆する右打ち示唆表示とともに、時短 2 遊技状態に移行したことを示唆する内容の表示から構成されており、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、モード A 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI が視認困難となるように表示される。このとき、第 1 保留数表示領域 SA 及び第 2 保留数表示領域 SB は視認可能であり、継続して出力されていた変動 BGM から時短 2 用変動 BGM に変更されて可聴出力される。なお、時短 2 開始画像 JK の裏面側では、第 1 保留アイコン表示領域 70B の第 1 表示部に通常表示態様の保留アイコン HI（白アイコン）がアニメーションで追加表示されると共に、モード A 背景から切替った時短 2 背景、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄 70a（前回の変動演出の結果を示す「537」）、時短 2 残り回数表示がフェードインせずに表示されている。

10

【1120】

次に、図 22-22 (e) に示すように、時短 2 開始画像 JK が表示されてから所定期間が経過すると、時短 2 開始画像 JK（時短 2 遊技状態に移行したことを示唆する内容の画像のみ）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、時短 2 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI、時短 2 残り回数表示の視認が可能となる。つまり、時短 2 開始画像 JK が徐々に消える消滅表示と、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、時短 2 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI 等が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。

20

【1121】

そして、図 22-22 (f) に示すように、時短 2 開始画像 JK のフェードアウトが完了して時短 2 開始画像 JK（時短 2 遊技状態に移行したことを示唆する内容の画像のみ）が完全に非表示になる。第 1 保留アイコン表示領域 70B の第 1 表示部に表示されていた保留アイコン HI が当該アイコン表示領域 70C へのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、演出図柄 70a の態様が時短 2 用態様に切替えられ、変動演出が開始されて演出図柄 70a が変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄 TZ が更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、十字キー 19 による音量調整や光量調整が不可能な状態（調整不可）に規制されるものの、音声出力装置 9 から時短 2 用変動 BGM の可聴出力が継続される。

30

【1122】

なお、上述の具体例では、起点から実行された変動表示の回数（ハズレと判定されハズレの変動表示を実行した回数）が 900 回となって、通常遊技状態から時短遊技状態 2 に移行する場合について説明したが、時短遊技状態 2 に移行する場合はこれに限られるものではない。例えば、上述の図 5 に示したように、通常遊技状態又は時短遊技状態 1 のときに「特別図柄 11」で停止するものと判定され停止表示されたときであって、時短遊技状態 2 移行する場合にも、上述の図 22-22 に示した具体例のような態様となってもよい。より具体的には、例えば、時短 2 カウントダウン画像 JC の表示を実行しないで、「特別図柄 11」で停止表示された後に、図 22-22 (c) → (d) → (e) → (f) といった態様で実行されて、時短 2 開始画像 JK のフェードインおよびフェードアウトの実行後に時短遊技状態 2 が開始されるような態様であってもよい。

40

【1123】

このように、図 22-22 に示した具体例によれば、通常遊技状態から時短遊技状態 2 への移行後に時短遊技状態 2 が開始される場合には、時短 2 開始画像 JK が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、時短 2 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、時短遊

50

技状態 2 への移行後において時短 2 開始画像から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、時短 2 遊技状態となったことと右打ちすることとを確実に認識することができ、通常遊技状態に比べて有利な状態である時短遊技状態 2 で遊技を楽しむ機会を損なわせることがなく、遊技の興趣の低下を抑制させることが可能となる。

【1 1 2 4】

（先読み演出中に開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図 2 3 - 1 ~ 図 2 3 - 3 を用いて、先読み演出中に開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例について説明する。図 2 3 - 1 は、先読み演出中に開始時コマンドを正常に受信できなかった場合のタイミングチャートであり、図 2 3 - 2 ~ 図 2 3 - 3 は、図 2 3 - 1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モード A である場合の説明をするが、演出モード B ~ F も基本的には同様となるため説明は省略する。

10

【1 1 2 5】

図 2 3 - 1 に示すように、まず、T 0 のタイミングでは、第 1 保留数が「2」の状態第 1 特別図柄表示器 6 0 での第 1 特別図柄の変動表示及びサブ第 1 変動表示器 8 1 での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 1 保留数表示領域 S A 及びサブ第 1 保留表示器 8 3 が「2」表示となっている。また、横スクロール中のモード A 背景画像の前方において 3 つの演出図柄 7 0 a 及び 3 つの特殊図柄 T Z が更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B には、通常表示態様（白色）の保留アイコン H I と特別表示態様（青色）の保留アイコン H I が表示されている。さらに、当該アイコン表示領域 7 0 C には、通常表示態様の当該アイコン T I が表示されており、変動 B G M が可聴出力されている（図 2 3 - 2（a）参照）。

20

【1 1 2 6】

次に、T 1 のタイミングにおいて、先読みゾーン演出が開始されると、上述したゾーン中演出が実行される。具体的には、モード A 背景画像に代えて先読みゾーン背景画像が横スクロールした状態で表示されると共に、「Z O N E」との文字画像を含むゾーン画像 Z G が表示される。また、変動 B G M の音量が低下してゾーン B G M の出力が開始される（図 2 3 - 2（b）参照）。

【1 1 2 7】

そして、T 2 のタイミングにおいて、スクロール表示（更新変動）していた中央の演出図柄 7 0 a が仮停止すると、音声出力装置 9 から仮停止音の出力が開始され、中央の演出図柄 7 0 a のキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って全ての演出図柄 7 0 a が仮停止した状態になる（図 2 3 - 2（c）参照）。

30

【1 1 2 8】

その後、T 3 のタイミングにおいて、仮停止音の出力開始から所定期間が経過すると、仮停止音の出力が停止し、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄表示器 6 0 にハズレ特別図柄が停止表示される（図 2 3 - 2（d）参照）。

【1 1 2 9】

次に、T 4 のタイミングにおいて、演出制御基板 1 3 0 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第 1 変動表示器 8 1 での変動表示が停止する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T I のアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄 7 0 a（「5 2 3」）及び特殊図柄 T Z（「5 2 3」）の停止表示が開始される（図 2 3 - 2（e）参照）。

40

【1 1 3 0】

そして、T 5 のタイミングにおいて、当該アイコン T I のアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコン T I のアニメーションでの消去表示が終了する（図 2 3 - 2（f）参照）。

【1 1 3 1】

50

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 保留数が「2」から「1」になって大当たり判定が行われ、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 が「1」表示になって第 1 特別図柄表示器 6 0 での第 1 特別図柄の変動表示（1 回目のサイクル変動）が開始される（図 2 3 - 3（g）参照）。

【1 1 3 2】

そして、T 7 のタイミングにおいて、演出制御基板 1 3 0 が開始時コマンドを正常に受信できなかったため、本来であれば実行されるはずの保留表示の更新（第 1 保留数表示領域 S A 及びサブ第 1 保留表示器 8 3 の更新、保留アイコン H I のシフト表示）や変動演出が実行されないことになる。そのため、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の停止表示期間が延長され、今回の変動演出から 2 回の変動演出にわたって実行されるはずの先読みエフェクト演出が開始されなくなる。ただし、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の停止表示期間の延長期間においても先読みゾーン背景画像の横スクロールや保留アイコン H I の演出動作は継続して行われる。（図 2 3 - 3（h）参照）。

10

【1 1 3 3】

そして、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄表示器 6 0 にハズレ特別図柄が停止表示される（図 2 3 - 3（i）参照）。しかしながら、演出制御基板 1 3 0 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、本来であれば実行されるはずの当該アイコン T I の消滅表示や演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の停止表示が実行されないことになる。

20

【1 1 3 4】

その後、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われ、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄保留表示器 6 3 が「0」表示になって第 1 特別図柄表示器 6 0 での第 1 特別図柄の変動表示（1 回目のサイクル変動）が開始される（図 2 3 - 3（j）参照）。

【1 1 3 5】

30

次に、T 1 0 のタイミング（1 回目のサイクル変動中）において、演出制御基板 1 3 0 が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第 1 保留数表示領域 S A 及びサブ第 1 保留表示器 8 3 が「0」表示になり、サブ第 1 変動表示器 8 1 での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図 2 3 - 3（k）参照）。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されていた 2 つの保留アイコン H I のうちの前回の特別図柄の変動表示に対応する分の保留アイコン H I（白アイコン）が非アニメーションで消去され、第 2 表示部に表示されていた今回の特別図柄の変動表示に対応する分の保留アイコン H I（青アイコン）が第 1 表示部に非アニメーションで表示される。そして、第 1 表示部に表示された保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C へのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z が更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始する（図 2 3 - 3（k）参照）。

40

【1 1 3 6】

そして、T 1 1 のタイミング（2 回目のサイクル変動中）において、演出図柄 7 0 a の浮上表示の開始から所定期間が経過すると、前回の変動演出から 2 回の変動演出にわたって実行されるべき先読みエフェクト演出が 1 回分遅れて開始され、演出図柄 7 0 a の周囲に青色の発光エフェクト画像 E F が表示される（図 2 3 - 3（l）参照）。

【1 1 3 7】

その後、T 1 2 のタイミング（4 回目のサイクル変動中）において、保留アイコン H I のシフト表示が終了すると当該アイコン T I（白アイコン）として表示される。このとき、

50

変動開始時のアイコン変化演出が行われて当該アイコン T I が青アイコンとして表示され、その後に演出図柄 7 0 a のスクロール表示（更新変動）が開始される。

【1138】

このように、演出制御基板 130 が開始時コマンドを正常に受信できないことで所定の先読み演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）の実行対象となる特別図柄の変動表示中に変動演出が実行されない場合であっても、当該特別図柄の変動表示中において所定の先読み演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が実行されるようになっている。そのため、所定の先読み演出が実行されなくなることで遊技の進行を誤認させ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。

【1139】

また、演出制御基板 130 が開始時コマンドを正常に受信できないことで所定の先読み演出（先読みエフェクト演出）を開始すべき特別図柄の変動表示中に変動演出が実行されない場合には、この特別図柄の変動表示中に所定の先読み演出が開始されることを規制し、次に実行される特別図柄の変動表示中に変動演出が実行される場合には、この特別図柄の変動表示中に規制した先読み演出が開始されるようになっている。そのため、所定の先読み演出が実行されなくなることで遊技の進行を誤認させ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。

【1140】

また、演出制御基板 130 が開始時コマンドを正常に受信できないことで特別図柄の変動表示が実行されるが変動演出が実行されない場合、第 1 先読み演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）は実行されるが第 2 先読み演出（先読みエフェクト演出）は実行されないようになっている。そのため、所定の先読み演出が実行されなくなることで遊技の進行を誤認させ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。

【1141】

また、大当たり判定の結果を示唆するための変動演出（示唆演出）の実行中に変動 B G M（示唆演出音）を出力し、先読みゾーン演出による期待度示唆の対象となる対象変動演出が実行される前から、特別遊技が実行される可能性があることを示唆するゾーン B G M（事前演出音）を出力すると共に、対象変動演出の開始後もゾーン B G M を出力し、ゾーン B G M が出力されているときには、ゾーン B G M よりも小さい音量で示唆演出を出力するようになっている。そのため、先読みゾーン演出の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。

【1142】

なお、先読みゾーン演出の実行中（ゾーン B G M の出力中）に変動 B G M の音量を低下させるようになっているが、先読みゾーン演出の実行中には変動 B G M の可聴出力を停止（ミュート）するようにしてもよい。また、演出制御基板 130 が開始時コマンドを正常に受信できないことで、複数回の変動演出にわたって実行されるアイコン変化演出や先読みゾーン演出が開始される変動演出が実行されない場合においても、次に実行される変動演出からアイコン変化演出や先読みゾーン演出を開始するようにしてもよい。

【1143】

また、特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する先読み演出として先読みエフェクト演出を実行するようになっているが、先読みエフェクト演出に代えて変動演出（大当たりとなる変動演出を含む）毎にカウントダウン演出（カウントダウン画像の表示、カウントダウン音声の出力）を行う先読みカウントダウン演出を実行してもよいし、変動演出（大当たりとなる変動演出を含まない）毎に所謂チャンス目（556 や 667 等のリーチ状態を形成しない一定の法則を持ったハズレ出目）を仮停止させると共に 3 つの演出図柄 7 0 a の周囲への発光エフェクト画像の表示やエフェクト効果音の出力を所定期間（例えば 0.5 秒）行ってから停止表示させる先読みチャンス目演出（チャンス目停止時発光表示演出）を実行するようにしてもよいし、それらの 3 つの先読み演出を実行するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【1144】

また、先読みチャンス目演出（チャンス目停止時発光表示演出）では、「556」や「667」等の一定の法則を持った出目とするのではなく、演出図柄のうちの奇数図柄の数字を赤色とし、偶数図柄の数字を青色としておき、「135」や「357」等の3つの演出図柄70aの数字が全て赤色となる同色図柄を仮停止（停止表示）させたり、「246」や「468」等の3つの演出図柄70aの数字が全て青色となる同色図柄を仮停止（停止表示）させたりしてもよく、この場合には、青色の同色図柄が仮停止される場合よりも、赤色の同色図柄が仮停止される場合の方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【1145】

また、先読みチャンス目演出（チャンス目停止時発光表示演出）では、左中右の3つ（3列）の演出図柄70aが仮停止したタイミングで3つの演出図柄70aの周囲に発光エフェクト画像を表示させてエフェクト効果音を出力する演出を行うのではなく、左中右の3つ（3列）の演出図柄70aが順番に仮停止する毎（例えば、バウンド表示する毎）に、仮停止した演出図柄70aの周囲にエフェクト画像を表示すると共に発光エフェクト効果音を出力する演出（例えば0.5秒ずつ）を行うことで、左中右の3つ（3列）の演出図柄70aが発光するタイミングが異なるようにしてもよい。また、通常遊技状態においては、先読みチャンス目演出を実行可能とする一方、右打ち画像が表示される特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、先読みチャンス目演出を実行しないようにしてもよい。

【1146】

また、通常遊技状態においては、先読みチャンス目演出を実行しない一方、右打ち画像が表示される特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、先読みチャンス目演出を実行するようにしてもよい。また、先読みチャンス目演出において3つの演出図柄70aの周囲に発光エフェクト画像を表示するのではなく、左中右列のうちの1つ（例えば、中央列）の演出図柄70aの周囲にのみ発光エフェクト画像を表示するようにしてもよい。また、先読みチャンス目演出において発光エフェクト画像を表示する際に、枠用照明装置10をチャンス目発光態様（例えば、仮停止した演出図柄70aの周囲に表示される発光エフェクト画像の表示色と同じ色）で発光させるようにしてもよい。

【1147】

また、上述の具体例において、演出制御基板130が正常に開始時コマンドを受信できなかった場合であって、次変動演出が開始されるときには、変動開始時の各要素の開始順番が通常の場合とは異なるようにしてもよい。また、この場合には、実行中の変動演出（演出図柄70aの変動、特殊図柄TZの変動）は終了させないで、先読み演出を実行可能であるとしてもよい。また、一方で、演出制御基板130が正常に開始時コマンドを受信できるような状態になった場合には、開始時コマンドに応じて変動演出を実行し、先読み演出も実行するようにしてもよい。

【1148】

（開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例1）

図23-4を用いて、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例1について説明する。なお、図23-4における演出パターン指定コマンドとは、上述の演出制御基板130（サブCPU130a）で実行される変動演出パターン判定処理（ステップE321）にて、メイン表示装置70を含む演出装置で実行される変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するときに利用されるコマンドであり、開始時コマンドにおける特図変動パターン指定コマンドのことである。

【1149】

図23-4に示すように、開始時コマンドにおける特別図柄指定コマンドとしては、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たりの判定結果に対応する大当たり特別図柄指定コマンドと、第1特別図柄又は第2特別図柄のハズレの判定結果に対応するハズレ特別図柄指定

コマンドと、がある（図 6-2 参照）。また、演出パターン指定コマンドとしては、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たりの判定結果に対応する大当たり演出パターン指定コマンドと、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のハズレの判定結果に対応するハズレ演出パターン指定コマンドと、がある（図 6-3 参照）。そして、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合（開始条件が成立しなかった場合）とは、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドを受信した場合と、ハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドを受信した場合と、である。一方で、開始時コマンドを正常に受信できた場合（開始条件が成立した場合）とは、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドを受信した場合と、ハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドを受信した場合と、である。

10

【1150】

このように、図 23-1～図 23-3、図 23-4 に示した具体例によれば、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

20

【1151】

また、図 23-1～図 23-3、図 23-4 に示した具体例によれば、特別図柄指定コマンド（第 1 コマンド）と演出パターン指定コマンド（第 2 コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

30

40

【1152】

（開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例 2）

図 23-5 を用いて、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例 2 について説明する。なお、図 23-5 における演出パターン指定コマンドとは、上述と同様のものであって、演出制御基板 130（サブ CPU 130a）で実行される変動演出パターン判定処理（ステップ E321）にて、メイン表示装置 70 を含む演出装置で実行される変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するときに利用されるコマンドであり、開始時コマンドにおける特図変動パターン指定コマンドのことである。

【1153】

図 23-5 に示すように、開始時コマンドにおける特別図柄指定コマンドとしては、第 1

50

特別図柄の判定結果に対応する第1特別図柄指定コマンドと、第2特別図柄の判定結果に対応する第2特別図柄指定コマンドと、がある（図6-2参照）。また、演出パターン指定コマンドとしては、第1特別図柄の判定結果に対応する第1特図用演出パターン指定コマンドと、第2特別図柄の判定結果に対応する第2特図用演出パターン指定コマンドと、がある（図6-3参照）。そして、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合とは、第1特別図柄指定コマンドと第2特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、第2特別図柄指定コマンドと第1特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、である。一方で、開始時コマンドを正常に受信できた場合とは、第1特別図柄指定コマンドと第1特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、第2特別図柄指定コマンドと第2特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、である。

10

【1154】

ここで、主制御基板110（メインCPU110a）における大当たり判定処理（ステップS311）の判定結果（図6-1参照）と特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンドとに基づいて、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を例示する。例えば、大当たり判定処理で大当たりの判定結果であって、第1特別図柄指定コマンドと第2特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、第2特別図柄指定コマンドと第1特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、は開始時コマンドを正常に受信できなかった場合（開始条件が成立しなかった場合）となる。また、大当たり判定処理でハズレの判定結果であって、第1特別図柄指定コマンドと第2特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、第2特別図柄指定コマンドと第1特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、は開始時コマンドを正常に受信できなかった場合（開始条件が成立しなかった場合）となる。

20

【1155】

また、主制御基板110（メインCPU110a）における大当たり判定処理（ステップS311）の判定結果に基づき決定される特別図柄の種類と特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンドとに基づいて、開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例も例示する。例えば、第1特別図柄の大当たり判定であって、大当たりの第1特別図柄指定コマンドと大当たりの第2特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、大当たりの第2特別図柄指定コマンドと大当たりの第1特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、は開始時コマンドを正常に受信できなかった場合（開始条件が成立しなかった場合）となる。また、第2特別図柄の大当たり判定であって、大当たりの第1特別図柄指定コマンドと大当たりの第2特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、大当たりの第2特別図柄指定コマンドと大当たりの第1特図用演出パターン指定コマンドとを受信した場合と、は開始時コマンドを正常に受信できなかった場合（開始条件が成立しなかった場合）となる。

30

【1156】

なお、上述の具体例において、主制御基板110からの開始時コマンドを演出制御基板130が正常に受信できなかった場合とは、具体的に、主制御基板110と演出制御基板130との間における配線異常（断線等）やノイズによってコマンド化けした状態で演出制御基板130が受信してしまう場合がある。また、主制御基板110（メインCPU110a）における異常によって、本来送信すべき開始時コマンドとは異なる開始時コマンドが送信されてしまう、といったこともある。

40

【1157】

このように、図23-1～図23-3、図23-5に示した具体例によれば、主制御基板110（判定手段）により第1特別図柄の大当たり（第1特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）が大当たりの第1特別図柄指定コマンド（第1特別遊技の実行を示唆するもの）であり、演出パターン指定コマンド（第2コマンド）が大当たりの第2特図用演出パターン指定コマンド（第2特別遊技の実行を示唆するもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようにな

50

っている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果が第1特別図柄の大当たりであるにもかかわらず、変動演出では第2特別図柄の大当たりの演出パターンを実行して、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【1158】

また、図23-1～図23-3、図23-5に示した具体例によれば、主制御基板110（判定手段）により第1特別図柄の大当たり（第1特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）が大当たりの第2特別図柄指定コマンド（第2特別遊技の実行を示唆するもの）であり、演出パターン指定コマンド（第2コマンド）が大当たりの第1特図用演出パターン指定コマンド（第1特別遊技の実行を示唆するもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄において第2特別図柄の大当たりであるにもかかわらず、変動演出では第1特別図柄の大当たりの演出パターンを実行して、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

【1159】

また、図23-1～図23-3、図23-5に示した具体例によれば、主制御基板110（判定手段）により第2特別図柄の大当たり（第2特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）が大当たりの第1特別図柄指定コマンド（第1特別遊技の実行を示唆するもの）であり、演出パターン指定コマンド（第2コマンド）が大当たりの第2特図用演出パターン指定コマンド（第2特別遊技の実行を示唆するもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった場合（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果が第2特別図柄の大当たりであるにもかかわらず、変動演出では第1特別図柄の大当たりの演出パターンを実行して、遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

20

【1160】

また、図23-1～図23-3、図23-5に示した具体例によれば、主制御基板110（判定手段）により第2特別図柄の大当たり（第2特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）が大当たりの第2特別図柄指定コマンド（第2特別遊技の実行を示唆するもの）であり、演出パターン指定コマンド（第2コマンド）が大当たりの第1特図用演出パターン指定コマンド（第1特別遊技の実行を示唆するもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄において第2特別図柄の大当たりであるにもかかわらず、変動演出では第1特別図柄の大当たりの演出パターンを実行して、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

30

40

【1161】

また、図23-1～図23-3、図23-5に示した具体例によれば、主制御基板110（判定手段）により大当たり（特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）が第1特別図柄指定コマンド（第1判定による判定結果に基づくもの）であり、演出パターン指定コマンド（第2コマンド）が第2特図用演出パターン指定コマンド（第2判定による判定結果に基づくもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果が大当たりであるにもかかわらず、特別図柄では第1特別図柄の変動を実行するとともに変動演出では第2特別図柄の演出パターンを実行することによって、

50

遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【1162】

また、図23-1～図23-3、図23-5に示した具体例によれば、主制御基板110（判定手段）により大当たり（特別遊技を実行する）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）が第2特別図柄指定コマンド（第2判定による判定結果に基づくもの）であり、演出パターン指定コマンド（第2コマンド）が第1特図用演出パターン指定コマンド（第1判定による判定結果に基づくもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果が大当たりであるにもかかわらず、特別図柄では第2特別図柄の変動を実行するとともに変動演出では第1特別図柄の演出パターンを実行することによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

【1163】

また、図23-1～図23-3、図23-5に示した具体例によれば、主制御基板110（判定手段）によりハズレ（特別遊技を実行しない）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）が第1特別図柄指定コマンド（第1判定による判定結果に基づくもの）であり、演出パターン指定コマンド（第2コマンド）が第2特図用演出パターン指定コマンド（第2判定による判定結果に基づくもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果がハズレであるにもかかわらず、特別図柄では第1特別図柄の変動を実行するとともに変動演出では第2特別図柄の演出パターンを実行することによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

20

【1164】

また、図23-1～図23-3、図23-5に示した具体例によれば、主制御基板110（判定手段）によりハズレ（特別遊技を実行しない）と判定された場合であって、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）が第2特別図柄指定コマンド（第2判定による判定結果に基づくもの）であり、演出パターン指定コマンド（第2コマンド）が第1特図用演出パターン指定コマンド（第1判定による判定結果に基づくもの）であるときには、開始コマンドを正常に受信できなかった（所定の開始条件が成立しない）と確認されたとして、変動演出（所定の演出）を開始しないようになっている。このような具体例であれば、主制御基板での判定結果がハズレであるにもかかわらず、特別図柄では第2特別図柄の変動を実行するとともに変動演出では第1特別図柄の演出パターンを実行することによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

30

【1165】

（客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例1）

40

図22-2、図22-3、図22-11、図23-6を用いて、客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例1について説明する。なお、図23-6では、図23-3に示した開始時コマンドを正常に受信できなかった場合と基本的な流れは同じであるが、客待ちデモ演出から演出図柄70a等による変動演出を実行する点で異なるため、ここでは相違点に係る部分だけを説明する。

【1166】

図22-2、図22-3に示すように、通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示、といった態様で実行される（図22-2（a）～図22-3（i）参照）。また、図22-11に示すように、変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行、といっ

50

た態様で実行される（図 22-11（a）～図 22-11（c）参照）。なお、客待ちデモ演出中（変動演出のデモムービー中）に第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、第 1 保留数が「1」となって第 1 特別図柄保留表示器 63 が「1」表示となり、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して入賞時コマンドが送信される。

【1167】

図 23-6（a）に示すように、客待ちデモ演出中に入賞した後に、第 1 保留数が「1」から「0」になって大当たり判定が行われると、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、演出制御基板 130 が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過したため、第 1 保留数表示領域 SA が「1」表示になり、客待ちデモ画像の裏面側であって第 1 保留アイコン表示領域 70B の第 1 表示部に通常表示態様の保留アイコン HI（白アイコン）が非アニメーションで追加表示されると共に、客待ちデモ演出の開始前の演出図柄 70a（前回の変動演出の結果を示す「537」）がフェードインせずに表示され、第 1 入賞音（又は第 2 入賞音）の出力が開始される。また、客待ちデモ演出音の出力が停止される。

10

【1168】

次に、図 23-6（b）に示すように、演出制御基板 130 が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、客待ちデモ画像（キャラクタ画像 70x、SPSPリーチ背景）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、モード A 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI の視認が可能となる。つまり、客待ちデモ画像であるキャラクタ画像 70x 及び SPSPリーチ背景が徐々に消える消滅表示と、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、モード A 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。このとき、演出制御基板 130 が開始時コマンドを正常に受信できなかったため、フェードインする画像において、本来であれば実行されるはずの保留表示の更新（第 1 保留数表示領域 SA、保留アイコン HI のシフト表示）や変動演出が実行されないことになる。また、演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ の停止表示期間が延長されるが、演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ の停止表示期間の延長期間においてもモード A 背景画像の横スクロールや保留アイコン HI の演出動作は継続して行われる。

20

30

【1169】

そして、図 23-6（c）に示すように、客待ちデモ画像のフェードアウトが完了して客待ちデモ画像が完全に非表示になって、さらに、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄表示器 60 にハズレ特別図柄が停止表示される。しかしながら、演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、本来であれば実行されるはずの当該アイコン TI の消滅表示や演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ の停止表示が実行されないことになる。

【1170】

その後、図 23-6（d）に示すように、特別図柄の停止時間が経過すると、特殊図柄 TZ の停止表示が実行され、図 23-6（e）に示すように、第 1 保留数表示領域 SA が「0」表示になり、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されていた今回の特別図柄の変動表示に対応する保留アイコン HI（白アイコン）が非アニメーションで消去される。

40

【1171】

なお、上述の具体例では、客待ちデモ演出における機種固有演出の変動演出のデモムービーの表示中に入賞する場合について説明したが、他の画像の表示中に入賞しても、同様に、客待ちデモ演出における画像が徐々に消える消滅表示と、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、モード A 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示

50

される。

【1172】

このように、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

20

【1173】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

30

40

【1174】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）と演出パターン指定コマンド（第2コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図

50

柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

【1175】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）と演出パターン指定コマンド（第2コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

20

30

【1176】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始さ

40

50

せないようになっている。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【1177】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【1178】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）と演出パターン指定コマンド（第2コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特

別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【1179】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）と演出パターン指定コマンド（第2コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【1180】

このように、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄70aが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデ

モ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1181】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄70aが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1182】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第1保留アイコン表示領域70Bが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり

演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1183】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第1保留アイコン表示領域70Bが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

40

【1184】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン

50

表示領域 70C が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示においては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【1185】

また、図 22-2、図 22-3、図 22-11、図 23-6 に示した具体例によれば、第 1 始動口 45 への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板 130 における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第 1 始動口 45 への遊技球の入賞、演出制御基板 130 における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域 70C が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示においては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1186】

また、図 22-2、図 22-3、図 22-11、図 23-6 に示した具体例によれば、第

1 始動口 4 5 への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板 1 3 0 における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞、演出制御基板 1 3 0 における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モード A 背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【1 1 8 7】

また、図 2 2 - 2、図 2 2 - 3、図 2 2 - 1 1、図 2 3 - 6 に示した具体例によれば、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板 1 3 0 における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞、演出制御基板 1 3 0 における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モード A 背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出

等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1188】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄TZが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1189】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄TZが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンドと演出パターン指定コマンド（所定のコマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定

コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1190】

このように、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄70aが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）と演出パターン指定コマンド（第2コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【1191】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄70aが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コ

40

50

マンド)と演出パターン指定コマンド(第2コマンド)に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合(所定の開始条件が成立すると確認した場合)には、変動演出(所定の演出)を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合(所定の開始条件が成立しないと確認した場合)には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、演出図柄を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【1192】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合(所定条件の成立)には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出(所定の演出)とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出(特定演出)を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合(所定の開始条件の成立)には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第1保留アイコン表示領域70Bが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示においては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド(第1コマンド)と演出パターン指定コマンド(第2コマンド)に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合(所定の開始条件が成立すると確認した場合)には、変動演出(所定の演出)を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合(所定の開始条件が成立しないと確認した場合)には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1193】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合(所定条件の成立)には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動

演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、第1保留アイコン表示領域70Bが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）と演出パターン指定コマンド（第2コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、保留アイコンのシフト表示を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【1194】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域70Cが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）と演出パターン指定コマンド（第2コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動

演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1195】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、当該アイコン表示領域70Cが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）と演出パターン指定コマンド（第2コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、当該保留アイコンの変化演出等を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1196】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モードA背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）と演出パターン指定コマンド（第2コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出

10

20

30

40

50

パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1197】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、モードA背景が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマンド）と演出パターン指定コマンド（第2コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないようになっている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、モードに応じた背景演出を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【1198】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合（所定の開始条件の成立）には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄TZが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第1コマン

40

50

ド)と演出パターン指定コマンド(第2コマンド)に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合(所定の開始条件が成立すると確認した場合)には、変動演出(所定の演出)を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合(所定の開始条件が成立しないと確認した場合)には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【1199】

また、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6に示した具体例によれば、第1始動口45への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板130における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合(所定条件の成立)には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出(他の演出)とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出(特定演出)を実行可能であり、変動待機画面の表示中及び客待ちデモ演出中に、第1始動口45への遊技球の入賞、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合(所定の開始条件の成立)には、変動演出を実行可能であり、当該変動演出を開始させると、客待ちデモ演出等の画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、特殊図柄TZが徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示とにおいては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能であり、特別図柄指定コマンド(第1コマンド)と演出パターン指定コマンド(第2コマンド)に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合(所定の開始条件が成立すると確認した場合)には、変動演出(所定の演出)を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合(所定の開始条件が成立しないと確認した場合)には、変動演出を開始させないようにしている。このような具体例であれば、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、客待ちデモ演出等によって、客待ちデモ演出等の実行中の入賞に基づく変動演出に対する期待度をより増大させつつ遊技の継続を効果的に促すことができるとともに、客待ちデモ演出等から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、特殊図柄の変動を確実に視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1200】

(客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例2)

図22-2、図22-3、図22-11、図23-6、図23-7を用いて、客待ちデモ演出中の入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例2について説明する。なお、この具体例では、図22-2、図22-3、図22-11、図23-6

に示すように、通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行→客待ちデモ演出中の入賞→開始時コマンドを正常に受信できなかったため変動演出の不実行、といった遊技の流れから新たな入賞に基づく通常変動演出を実行して、図 23-7 に示すような状態になる場合について説明する。

【1201】

図 22-2、図 22-3 に示すように、通常変動演出の実行→客待ち状態に伴う変動待機画面の表示、といった態様で実行される（図 22-2（a）～図 22-3（i）参照）。また、図 22-11 に示すように、変動待機画面の表示→客待ちデモ演出の実行、といった態様で実行される（図 22-11（a）～図 22-11（c）参照）。なお、客待ちデモ演出中（変動演出のデモムービー中）に第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、第 1 保留数が「1」となって第 1 特別図柄保留表示器 63 が「1」表示となり、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して入賞時コマンドが送信される。

10

【1202】

図 23-6 に示すように、客待ちデモ演出中に入賞した後に、客待ちデモ画像（キャラクタ画像 70x、SPSPリーチ背景）のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始され、演出図柄 70a、第 1 保留アイコン表示領域 70B、当該アイコン表示領域 70C、モード A 背景、特殊図柄 TZ、保留アイコン HI の視認が可能となる。また、この入賞のときに開始時コマンドを正常に受信できなかったために、フェードインする画像において、本来であれば実行されるはずの保留表示の更新（第 1 保留数表示領域 SA、保留アイコン HI のシフト表示）や変動演出が実行されないとともに、当該アイコン TI の消滅表示や演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ の停止表示が実行されないことになる。そして、第 1 保留数表示領域 SA が「0」表示になり、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されていた今回の特別図柄の変動表示に対応する保留アイコン HI（白アイコン）が非アニメーションで消去される（図 23-6（a）～図 23-6（e）参照）。

20

【1203】

そして、図 23-7（a）に示すように、変動演出が実行されていない状態（図 23-6（e）参照）で、入賞して開始時コマンド（ハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンド）を正常に受信し、横スクロール中のモード A 背景画像の前方において 3 つの演出図柄 70a 及び 3 つの特殊図柄 TZ が更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、当該アイコン表示領域 70C には、通常表示態様の当該アイコン TI が表示されており、変動 BGM が可聴出力されている。このとき、ハズレ特別図柄指定コマンドであるにもかかわらず、演出制御部 130m における変動演出パターン判定処理（ステップ E321）では大当たりの演出図柄 70a 「777」で確定停止する態様の変動演出パターンで決定されている。

30

【1204】

次に、図 23-7（b）に示すように、スクロール表示（更新変動）していた中央の演出図柄 70a が仮停止すると、音声出力装置 9 から仮停止音の出力が開始され、中央の演出図柄 70a のキャラクタが演出動作（頭を揺らす停止前動作）を行って全ての演出図柄 70a が電源投入時の初期図柄である「135」で仮停止した状態になる。このとき、変動演出パターン判定処理で決定された通りに、大当たりの演出図柄 70a 「777」で確定停止することが制限される。

40

【1205】

その後、図 23-7（c）に示すように、仮停止音の出力開始から所定期間が経過すると、仮停止音の出力が停止し、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄表示器 60 にハズレ特別図柄が停止表示される。

【1206】

次に、図 23-7（d）に示すように、演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、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

50

ＴＩのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄７０a（「１３５」）及び特殊図柄ＴＺ（「１３５」）の停止表示が開始される。そして、図２３－７（e）に示すように、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消去表示が終了する。

【１２０７】

このように、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６、図２３－７に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、特別図柄の変動時間の経過前の変動演出（所定の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないことが可能であり、ハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）であって、主制御基板１１０での判定結果がハズレの判定結果であるものの、演出制御基板１３０では演出図柄７０aを大当たり「７７７」（第１演出図柄態様）で確定停止表示することを決定した場合には、演出図柄７０aにおいて、大当たり「７７７」で確定停止表示することを制限し、電源投入時の演出図柄７０a「１３５」（第２演出図柄態様）で確定停止表示させることが可能である。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず、変動演出では大当たりの演出パターンを実行し大当たりの確定停止図柄を表示するといったことによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１２０８】

また、図２２－２、図２２－３、図２２－１１、図２３－６、図２３－７に示した具体例によれば、第１始動口４５への遊技球の入賞がないとともに、特別図柄の変動時間の経過、演出制御基板１３０における停止時コマンド及び／又は客待ち状態指定コマンドの受信、デモ待機期間の経過となった場合（所定条件の成立）には、客待ちデモ演出中の入賞に基づく次変動演出（他の演出）とは異なる変動待機画面の表示及び客待ちデモ演出（特定演出）を実行可能であり、特別図柄指定コマンド（第１コマンド）と演出パターン指定コマンド（第２コマンド）に基づいて所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）には、変動演出（所定の演出）を開始させることが可能であり、大当たり特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合又はハズレ特別図柄指定コマンドと大当たり演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立しないと確認した場合）には、変動演出を開始させないことが可能であり、ハズレ特別図柄指定コマンドとハズレ演出パターン指定コマンドとを受信した場合（所定の開始条件が成立すると確認した場合）であって、主制御基板１

10での判定結果がハズレの判定結果であるものの、演出制御基板130では演出図柄70aを大当たり「777」（第1演出図柄態様）で確定停止表示することを決定した場合には、演出図柄70aにおいて、大当たり「777」で確定停止表示することを制限し、電源投入時の演出図柄70a「135」（第2演出図柄態様）で確定停止表示させることが可能である。このような具体例であれば、変動停止後に所定時間の入賞がないときでも、客待ちデモ演出等で遊技者を飽きさせることなく遊技の継続を効果的に促すことができる。また、特別図柄では大当たりの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出ではハズレの演出パターンを実行したり、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず変動演出では大当たりの演出パターンを実行したりすることによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止できる。さらには、特別図柄ではハズレの特別図柄の変動を実行するにもかかわらず、変動演出では大当たりの演出パターンを実行し大当たりの確定停止図柄を表示するといったことによって、遊技者を混乱させて遊技の期待感を損なうようなことを防止でき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。遊技の興趣の低下を抑制することができる。

10

20

30

40

50

【1209】

（変動演出中に発生した電断から復旧する場合の具体例）

図24-1～図24-4を用いて、変動演出中に発生した電断から復旧する場合の具体例について説明する。図24-1は、変動演出中に発生した電断から復旧する場合のタイミングチャートであり、図24-2～図24-4は、図24-1の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB～Fも基本的には同様となるため説明は省略する。

【1210】

まず、図24-1のT0のタイミングでは、第1保留数が「2」の状態第1特別図柄表示器60での第1特別図柄の変動表示及びサブ第1変動表示器81での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第1特別図柄保留表示器63、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「2」表示となっている。また、横スクロール中のモードA背景画像の前方において3つの演出図柄70aがスクロール表示（更新変動）していると共に、特殊図柄TZが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、第1保留アイコン表示領域70Bには、通常表示態様（白色）の保留アイコンHIと特別表示態様（青色）の保留アイコンHIが表示されている。さらに、当該アイコン表示領域70Cには、通常表示態様の当該アイコンTIが表示されており、変動BGMが可聴出力されている（図24-2（a）参照）。

【1211】

次に、図24-1のT1のタイミングにおいて、遊技機1への電源供給が停止する電源断が発生すると、主制御基板110では電源遮断時の処理が行われ、第1特別図柄表示器60等を含むメイン情報表示器59、サブ第1変動表示器等を含むサブ情報表示器80、メイン表示装置70、サブ表示装置71等が非表示の状態となり、音声出力装置9から出力される遊技音（変動BGM等）も非出力の状態となる（図24-2（b）参照）。

【1212】

そして、図24-1のT2のタイミングにおいて、遊技機1への電源供給が再開すると、メイン表示装置70及びサブ表示装置71に「NOW LOADING」との文字を含む読み込み画面（初期画面）が表示され、遊技の制御状態が電源断の発生前の状態に復旧させた主制御基板110から演出制御基板130に対して電源ON時コマンド（ここでは、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、第1特別図柄記憶指定コマンド、第2特別図柄記憶指定コマンド）が送信される。また、メイン情報表示器59での情報表示が再開され、第1特別図柄表示器60での第1特別図柄の変動表示が電源断前の状態から再開されると共に、第1特別図柄保留表示器63での第1保留数の「2」表示も再開される（図24-2（c）参照）。

【1213】

その後、図24-1のT3のタイミングにおいて、演出制御基板130が電源ON時コマ

ンドを受信してから所定期間が経過すると、上述した電源復旧報知および各種役物（盤役物、枠役物）の初期動作（復帰動作を含む）が開始されると共に、サブ情報表示器 80 の情報表示が開始される（図 24-2（d）参照）。このとき、電源復旧報知中のメイン表示装置 70 では、画面全体に表示される電源復旧画像が最上位レイヤーに設定され、各種演出画像（電源復旧時の演出モードに応じた背景画像、電源復旧時の初期出目となる演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ、電源復旧時の保留数及び演出モードに応じた保留アイコン HI、電源復旧時の保留数に応じた保留数字等）が電源復旧画像よりも下位レイヤーに設定された電源復旧報知用の画像データが生成されて表示される。このとき、電源復旧画像によって各種演出画像の視認が規制された状態となるが、背景画像及び保留アイコンは演出動作した状態となり、演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ は図柄停止位置に停止表示した状態となる。また、保留アイコン HI は電源断の発生前が特別表示態様であっても通常表示態様（白アイコン）に設定された状態となり、当該アイコン TI は電源断の発生前に表示されていても非表示の状態となる（図 24-2（d）参照）。また、電源復旧報知中のサブ情報表示器 80 では、サブ第 1 変動表示器 81 およびサブ第 2 変動表示器 82 は変動表示せずに停止表示した状態となり、サブ第 1 保留表示器 83 およびサブ第 2 保留表示器 84 は保留数を表示した状態となる（図 24-2（d）参照）。

10

【1214】

次に、図 24-1 の T4 のタイミング（電源復旧報知の継続中）において、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞すると、第 1 保留数が「3」になって第 1 特別図柄保留表示器 63 が「3」表示となり、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して入賞時コマンド（第 1 特別図柄記憶指定コマンド、第 1 先読み指定コマンド）が送信される（図 24-3（e）参照）。

20

【1215】

そして、図 24-1 の T5 のタイミングにおいて、演出制御基板 130 が入賞時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第 1 保留数表示領域 SA 及びサブ第 1 保留表示器 83 が「3」表示になる。また、第 1 保留アイコン表示領域 70B の第 3 表示部への通常表示態様の保留アイコン HI（白アイコン）のアニメーションでの追加表示が開始されるが、上位レイヤーに設定される電源復旧画像によって視認が規制された状態となる（図 24-3（f）参照）。

【1216】

30

その後、図 24-1 の T6 のタイミングにおいて、保留アイコン HI のアニメーションでの追加表示が終了した後に、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄表示器 60 にハズレ特別図柄が停止表示される（図 24-3（g）参照）。

【1217】

次に、図 24-1 の T7 のタイミングにおいて、演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、電源復旧報知が終了し、電源復旧画像によって視認が規制されていた各種演出画像（電源復旧時の演出モードに応じた背景画像、電源復旧時の初期出目となる演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ、現在の保留数及び演出モードに応じた保留アイコン HI、現在の保留数に応じた保留数字等）が視認可能となる（図 24-4（h）参照）。

40

【1218】

そして、図 24-1 の T8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第 1 保留数が「3」から「2」になって大当たり判定が行われ、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄保留表示器 63 が「2」表示になって第 1 特別図柄表示器 60 での第 1 特別図柄の変動表示（1 回目のサイクル変動）が開始される（図 24-4（i）参照）。

【1219】

その後、図 24-1 の T9 のタイミング（1 回目のサイクル変動中）において、演出制御

50

基板 130 が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第 1 保留数表示領域 SA 及びサブ第 1 保留表示器 83 が「2」表示になり、サブ第 1 変動表示器 81 での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始される（図 24-4（j）参照）。また、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されていた 3 つの保留アイコン HI が当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄 70a が変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄 TZ が更新変動（スクロール表示、切替表示）を開始し、変動 BGM の可聴出力が開始される（図 24-4（j）参照）。

【1220】

そして、図 24-1 の T10 のタイミング（4 回目のサイクル変動中）において、保留アイコン HI のシフト表示が終了すると最先の 1 つが当該アイコン TI（白アイコン）として表示される。また、演出図柄 70a のスクロール表示（更新変動）が開始される（図 24-4（k）参照）。

10

【1221】

なお、電源復旧時に演出モード D（確変遊技状態）に制御される場合および演出モード F に制御される場合には、演出図柄 70a の表示態様が第 4 態様で表示されることになるが、演出図柄 70a の数字画像は電源復旧時に演出モード A（通常遊技状態）に制御される場合と共通の初期演出図柄「753」となる。なお、電源復旧時に演出モード D（確変遊技状態）に制御される場合に、電源復旧時に演出モード A（通常遊技状態）に制御される場合と区別できるように、初期演出図柄を「246」等にしてもよい。

20

【1222】

また、客待ち状態中に電源供給が停止した後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合には、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して客待ち状態指定コマンドが送信されるため、読み込み画面（初期画面）の表示中に演出制御基板 130 が客待ち状態指定コマンドを受信することになり、電源復旧報知が行われることなく変動演出の実行を待機している（演出図柄 70a を視認可能な）変動待機画面が表示されることになる。また、大当たり遊技中に電源供給が停止した後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合には、次に主制御基板 110 からラウンド指定コマンドやエンディング指定コマンドが出力されるまでに時間があることから、読み込み画面（初期画面）が表示された後に電源復旧報知が行われ、その後にコマンドに応じた演出画面が表示されることになる。

30

【1223】

このように、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、メイン表示装置 70 の表示領域全体に表示される電源復旧画像を上位レイヤーに設定すると共に、メイン表示装置 70 のアイコン表示領域に表示される保留アイコンを下位レイヤーに設定した画像データを生成してメイン表示装置 70 に表示することで、下位レイヤーの保留アイコンは視認が規制されるようにしている。そのため、電源復旧後に遊技者が混乱してしまうといった不都合を抑制することが可能となる。また、電源復旧画像を表示しない場合と同じ表示制御を行うことができるため、表示制御に係る制御データや制御負荷を軽減することが可能となる。

40

【1224】

また、電源復旧画像によって保留アイコンの視認が規制された状態となっている場合であっても、保留数が増加したことを示す特別図柄記憶指定コマンドを受信した場合には、当該増加に応じた保留アイコンを含む画像データを生成するようになっている。そのため、電源復旧画像を表示しない場合と同じ表示制御を行うことができるため、表示制御に係る制御データや制御負荷を軽減することが可能となる。

【1225】

また、電源復旧画像によって保留アイコンの視認が規制された状態となっている場合であっても、保留アイコンや背景画像が演出動作を行うようになっている。そのため、電源復旧画像を表示しない場合と同じ表示制御を行うことができるため、表示制御に係る制御デ

50

ータや制御負荷を軽減することが可能となる。

【1226】

また、電源復旧画像によって保留アイコンの視認が規制された状態となっている場合であっても、保留数が増加した場合には保留アイコンがアニメーションによって追加表示（増加表示）されるようになっている。そのため、電源復旧画像を表示しない場合と同じ表示制御を行うことができるため、表示制御に係る制御データや制御負荷を軽減することが可能となる。

【1227】

また、電源復旧時に第1演出モード（演出モードA）に制御される場合と、第2演出モード（演出モードD、F）に制御される場合とで、演出図柄70aの表示態様が異なるようになっているが、演出図柄70aの数字画像は共通の数字情報（「753」）となるようになっている。そのため、電源復旧後の演出モードによって演出図柄の表示態様が異なる場合であっても、電源復旧であることを把握し易くすることが可能となる。

10

【1228】

また、第1保留表示領域（第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64）及び第2保留表示領域（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）では、先読み結果に基づいて保留表示の表示態様を変化させないが、第1保留表示領域及び第2保留表示領域よりも保留表示が視認し易い第3保留表示領域（メイン表示装置70の保留表示領域）では、先読み結果に基づいて保留表示（保留アイコンHI）の表示態様を変化可能であり、電源供給が停止すると第1～第3保留表示領域の何れにおいても保留表示を行わず、電源復旧後においては、第3保留表示領域（メイン表示装置70の保留表示領域）における保留表示（保留アイコンHIの視認可能な表示）の再開タイミングよりも、第1保留表示領域（第1特別図柄保留表示器63、第2特別図柄保留表示器64）及び第2保留表示領域（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）における保留表示の再開タイミングの方が早くなっている。そのため、電源復旧中であることを報知しつつ、早いタイミングで遊技者に保留数を把握させることが可能となる。なお、第2保留表示領域における保留表示の再開タイミングよりも、第1保留表示領域における保留表示の再開タイミングの方が早くなるようにしてもよい。

20

【1229】

また、電源断の発生前に特別表示態様で表示されていた保留アイコンHIについては、電源復旧後には通常表示態様で表示されるようになっている。そのため、保留アイコンが特別表示態様であったことを示す情報などを演出制御基板130においてバックアップ記憶しておかずに済み、演出制御基板130のハード構成が複雑になることを回避することが可能となる。

30

【1230】

また、電源復旧後においては、第1特別図柄表示器60（第2特別図柄表示器61）での変動表示（LEDの移動点灯による点滅）が再開された後に保留アイコンが視認可能に表示されるようになっている。そのため、遊技の進行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。

【1231】

また、電源復旧画像を表示させた後に、各種役物（可動演出装置73、サブ表示装置71、演出ボタン17）の初期動作（復帰動作を含む）が役物毎に異なるタイミングで演出動作を行う場合と同様の態様で実行されるようになっている。そのため、各種役物の初期動作が電源復旧の発生によって実行されたものであることを知らしめることができ、演出動作であると勘違いさせるような不都合を回避することが可能となる。

40

【1232】

なお、サブ第1変動表示器81やサブ第2変動表示器82については、電源復旧報知中においては変動表示を行わずに停止表示した状態となるようになっているが、電源復旧報知中（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の受信後）において変動表示を行い、停止時コマンド（図柄確定コマンド）の受信時に停止表示するように

50

してもよい。

【1233】

（電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例）

図24-5は、電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例を示す図である。なお、図24-5は、図14-6の内容を踏襲しており、特図変動パターンとして通常変動に対応する特図変動パターンの変動表示が実行されているときに停電が発生し、その後、電源が復旧した場合を示している。なお、通常変動に対応する特図変動パターンの変動時間は「10秒」とする。

【1234】

タイミングT0は、通常変動に対応する特図変動パターンの変動表示が実行されているときに停電が発生し、電源がOFFになったタイミングである。なお、特別図柄のサイクル変動が12サイクル目のサイクル変動を実行しているときにタイミングT0に至ったとしているため、変動表示の開始から約3秒後に停電が発生したことになる。

【1235】

そして、タイミングT1は、電源が復旧してONになったタイミングである。タイミングT1では、メイン表示装置70に初期画面が表示され、「13サイクル目」の特別図柄のサイクル変動を開始する。なお、「13サイクル目」の特別図柄のサイクル変動とは、タイミングT0で停電したときに行われていたサイクル変動「12サイクル目」の続きのサイクル変動である。

【1236】

そして、タイミングT2からタイミングT9にかけて、図14-6等で説明した可動演出装置の復帰動作、初期動作が実行される。なお、復帰動作、初期動作については、図14-6等で説明済みであるため、ここでの説明は省略する。なお、復帰動作の所要時間は約3秒、初期動作の所要時間は約11秒（図17-1、図17-3、図17-4等参照）である。

【1237】

そして、タイミングT6は、特別図柄が40サイクル目のサイクル変動を開始したタイミングであり、サブ表示装置が初期動作を開始するタイミングである。そして、タイミングT7に至ると、特別図柄が40サイクル目のサイクル変動を終了して停止表示を開始する。

【1238】

そして、タイミングT7-1で特別図柄確定コマンドを受信すると、メイン表示装置70に停止画面（演出図柄753）が表示され、音声出力装置より停止音が出力される。そして、タイミングT9でサブ表示装置の初期動作が終了する。

【1239】

すなわち、図24-5の例であると、タイミングT0で停電が発生したのが変動表示の開始後、約3秒であり、タイミングT1で電源がONになると、残りの変動時間が約7秒となる。一方、復帰動作の所要時間は約3秒、初期動作の所要時間は約11秒であるから、タイミングT2より復帰動作、初期動作を開始すると、特に初期動作よりも変動表示の方が先に終了することになる。つまり、初期動作を終了した時点（タイミングT9）では、特別図柄の変動表示を終了しており、メイン表示装置70には停止画面（演出図柄753）が表示されている状態となる。なお、次の変動表示を実行する保留がある場合は、初期動作の終了如何に関わらず、次の変動表示が開始されることになる。よって、次の変動表示の実行中に初期動作を終了することもあり得る事象であるし、初期動作を終了したときに次の変動表示の停止画面（例えば、演出図柄468）が表示されていることもあり得る事象である。

【1240】

このように、変動表示中に初期動作が実行される場合、可動演出装置の作動中に行われる特別図柄のサイクル変動の回数を目視していれば、初期動作中と演出動作中とで特別図柄のサイクル変動の回数が異なるので（図17-1、図17-3、図17-4等参照）、当

10

20

30

40

50

該サイクル変動の回数の相違から、タイミング T 4 から実行される可動演出装置の動作が初期動作であることを認識することができる。これにより、変動表示中に可動演出装置が作動することで、実行中の変動表示が大当たりになるのではないかと過度に期待させてしまうことを防止できる。

【1 2 4 1】

また、サイクル変動の回数の相違に加えて、初期動作中は、可動演出装置の LED が消灯して初期動作を行うので、当該可動演出装置の発光態様（消灯）からも、タイミング T 4 から実行される可動演出装置の動作が初期動作であることを認識することができる。

【1 2 4 2】

また、図 2 4 - 5 においては、特に初期動作よりも変動表示の方が先に終了するケースにおいて、初期動作を終了した時点（タイミング T 9）では、特別図柄の変動表示を終了しており、メイン表示装置 7 0 には停止画面（演出図柄 7 5 3）が表示されている状態となることとした。これにより、初期動作の終了タイミングに併せてメイン表示装置 7 0 の表示内容等を制御（例えば、初期動作が終了すると停止画面を表示）する必要がなく、表示制御が複雑化してしまうことを防止できる。

【1 2 4 3】

また、初期動作の終了を待たずに、メイン表示装置 7 0 に停止画面（演出図柄 7 5 3）を表示することで、遊技者に速やかに大当たり判定の結果を報知することで遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【1 2 4 4】

なお、図 2 4 - 5 は、電源復旧を例に説明を行っているが、電源投入でも同じことがいえる。また、変動表示中に上述した瞬間停電が発生した場合は、復帰動作や初期動作は実行されない。このように、全ての「停電」で図 2 4 - 5 のような事象になるのではなく、瞬間停電の場合は除かれる。

【1 2 4 5】

（電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例）

図 2 4 - 6 は、電断復旧後の状態が特別図柄の変動表示中の具体例を示す図である。なお、図 2 4 - 6 は、図 1 4 - 6 の内容を踏襲しており、特図変動パターンとして S P S P リーチ変動に対応する特図変動パターンの変動表示が実行されているときに停電が発生し、その後、電源が復旧した場合を示している。なお、S P S P リーチ変動に対応する特図変動パターンの変動時間は「7 0 秒」とする。

【1 2 4 6】

タイミング T 0 は、S P S P リーチ変動に対応する特図変動パターンの変動表示が実行されているときに停電が発生し、電源が OFF になったタイミングである。なお、特別図柄のサイクル変動が 1 2 サイクル目のサイクル変動を実行しているときにタイミング T 0 に至ったとしているため、変動表示の開始から約 3 秒後に停電が発生したことになる。

【1 2 4 7】

そして、タイミング T 1 は、電源が復旧して ON になったタイミングである。タイミング T 1 では、メイン表示装置 7 0 に初期画面が表示され、「1 3 サイクル目」の特別図柄のサイクル変動を開始する。なお、「1 3 サイクル目」の特別図柄のサイクル変動とは、タイミング T 0 で停電したときに行われていたサイクル変動「1 2 サイクル目」の続きのサイクル変動である。

【1 2 4 8】

そして、タイミング T 2 からタイミング T 7 にかけて、図 1 4 - 6 等で説明した可動演出装置の復帰動作、初期動作が実行される。なお、復帰動作、初期動作については、図 1 4 - 6 等で説明済みであるため、ここでの説明は省略する。なお、復帰動作の所要時間は約 3 秒、初期動作の所要時間は約 1 1 秒（図 1 7 - 1、図 1 7 - 3、図 1 7 - 4 等参照）である。

【1 2 4 9】

そして、タイミング T 7 は、サブ表示装置の初期動作が終了して全ての初期動作が終了す

10

20

30

40

50

るタイミングである。このとき、メイン表示装置 70 においては、タイミング T2 より表示していた「復旧中」画面を引き続き表示している。

【1250】

すなわち、図 24-6 の例であると、タイミング T0 で停電が発生したのが変動表示の開始後、約 3 秒であり、タイミング T1 で電源が ON になると、残りの変動時間が約 6.7 秒となる。一方、復帰動作の所要時間は約 3 秒、初期動作の所要時間は約 1.1 秒であるから、タイミング T2 より復帰動作、初期動作を開始すると、特に変動表示よりも初期動作の方が先に終了することになる。つまり、初期動作を終了した時点（タイミング T7）では、特別図柄の変動表示が継続して実行されており、メイン表示装置 70 には復旧中画面が表示されている状態となる。なお、図 24-6 の例では、変動開始後の 3 秒で停電が発生した、としたが、例えば、変動開始後の 6.0 秒で停電が発生し、次の変動表示を実行する保留がある場合は、初期動作の終了如何に関わらず、次の変動表示が開始されることになる。よって、次の変動表示の実行中に初期動作を終了することもあり得る事象であるし、初期動作を終了したときに次の変動表示の停止画面（例えば、演出図柄 468）が表示されていることもあり得る事象である。

10

【1251】

このように、変動表示中に初期動作が実行される場合、可動演出装置の作動中に行われる特別図柄のサイクル変動の回数を目視していれば、初期動作中と演出動作中とで特別図柄のサイクル変動の回数が異なるので（図 17-1、図 17-3、図 17-4 等参照）、当該サイクル変動の回数の相違から、タイミング T4 から実行される可動演出装置の動作が初期動作であることを認識することができる。これにより、変動表示中に可動演出装置が作動することで、実行中の変動表示が大当たりになるのではないかと過度に期待させてしまうことを防止できる。

20

【1252】

また、サイクル変動の回数の相違に加えて、初期動作中は、可動演出装置の LED が消灯して初期動作を行うので、当該可動演出装置の発光態様（消灯）からも、タイミング T4 から実行される可動演出装置の動作が初期動作であることを認識することができる。

【1253】

また、図 24-6 においては、特に変動表示よりも初期動作の方が先に終了するケースにおいて、初期動作を終了した時点（タイミング T7）では、特別図柄の変動表示を継続して実行しており、メイン表示装置 70 には復旧中画面が表示されている状態となることとした。これにより、初期動作の終了タイミングに併せてメイン表示装置 70 の表示内容等を制御（例えば、初期動作が終了すると復旧中画面を終了）する必要がなく、表示制御が複雑化してしまうことを防止できる。

30

【1254】

また、変動表示の終了を待たずに初期動作を終了することで、初期動作を速やかに終わらせることができ、遊技者に演出動作が行われていると勘違いを与えてしまうことを防止できる。

【1255】

なお、図 24-6 は、電源復旧を例に説明を行っているが、電源投入でも同じことがいえる。また、変動表示中に上述した瞬間停電が発生した場合は、復帰動作や初期動作は実行されない。このように、全ての「停電」で図 24-6 のような事象になるのではなく、瞬間停電の場合は除かれる。

40

【1256】

（変動演出中に発生した電断から復旧する場合の具体例）

図 24-7～図 24-8 を用いて、変動演出中に発生した電断から復旧する場合の具体例について説明する。図 24-7 は、変動演出中に発生した電断から復旧する場合のタイミングチャートであり、図 24-8 は、図 24-7 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは、通常遊技状態に復旧するため、演出モード A に制御されるようになっている。

50

【1257】

まず、図24-7のT0のタイミングよりも前のタイミングにおいて、第1保留数が「2」となっている特別図柄の変動表示中に電源断が発生し、その後に遊技機1への電源供給が再開されると、メイン表示装置70及びサブ表示装置71に「NOW ROADING」との文字を含む読み込み画面（初期画面）が表示される。このとき、十字キー19による音量調整や光量調整が不能な状態となっている。

【1258】

そして、遊技の制御状態が電源断の発生前の状態に復旧させた主制御基板110から演出制御基板130に対して電源ON時コマンド（ここでは、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、第1特別図柄記憶指定コマンド、第2特別図柄記憶指定コマンド）が送信される。また、メイン情報表示器59での情報表示が再開され、第1特別図柄表示器60での第1特別図柄の変動表示が電源断前の状態から再開されると共に、第1特別図柄保留表示器63での第1保留数の「2」表示も再開される。

10

【1259】

その後、演出制御基板130が電源ON時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、上述した電源復旧報知および各種役物（盤役物、枠役物）の初期動作（復帰動作を含む）が開始されると共に、サブ情報表示器80での情報表示が開始される。

【1260】

このとき、電源復旧報知中のメイン表示装置70では、画面全体に表示される電源復旧画像が最上位レイヤーに設定され、各種演出画像（モードA背景画像、電源復旧時の初期演出目となる演出図柄70a及び特殊図柄TZ、電源復旧時の保留数及び演出モードに応じた保留アイコンHI、電源復旧時の保留数に応じた保留数字等）が電源復旧画像よりも下位レイヤーに設定された電源復旧報知用の画像データが表示される（図24-8（a）参照）。

20

【1261】

次に、図24-7のT1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、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第1特別図柄表示器60にハズレ特別図柄が停止表示される。このとき、演出制御基板130が停止時コマンドを正常に受信できない場合には、メイン表示装置70では電源復旧画像の表示が継続する（図24-8（a）参照）。

30

【1262】

そして、図24-7のT2のタイミングにおいて、第1保留数が「2」から「1」になって大当たり判定が行われると、主制御基板110から演出制御基板130に対して開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。また、第1特別図柄保留表示器63が「1」表示になって第1特別図柄表示器60で第1特別図柄の変動表示（1回目のサイクル変動）が開始される。このとき、メイン表示装置70では、電源復旧画像の表示が継続する（図24-8（b）参照）。

【1263】

その後、図24-7のT3のタイミング（1回目のサイクル変動における3回目の表示変化のタイミング）において、演出制御基板130が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「1」表示になり、サブ第1変動表示器81での変動表示（点滅：図では◎で表現）が開始され、電源復旧報知音の出力が停止する（図24-8（c）参照）。

40

【1264】

また、電源復旧画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始されると、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、モードA背景、特殊図柄TZ（演出図柄70aと同じ数字「753」）、保留アイコンHIの視認が可能となる。つまり、電源復旧画像が徐々に消える消滅表示と、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B、当該アイコン表示領域70C、モ

50

ード A 背景、特殊図柄 T Z、保留アイコン H I が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部に表示されていた保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C へのシフト表示（減少表示）を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄 T Z が更新変動（スクロール、切替表示）を開始する。また、音声出力装置 9 から変動 B G M の可聴出力が開始される（図 2 4 - 8（c）参照）。

【1 2 6 5】

次に、図 2 4 - 7 の T 4 のタイミング（2 回目のサイクル変動中）において、電源復旧画像のフェードアウトが完了して電源復旧画像が完全に非表示になると、変動演出の開始時に実行される特定演出としての開始時エフェクト演出（大当たり予告演出の 1 種）が開始される。具体的には、浮上表示中の中央の演出図柄 7 0 a の視認を規制する大きさの予告エフェクト画像 Y E が表示され、予告エフェクト画像 Y E が徐々に拡大することで背景画像や演出図柄 7 0 a の視認を規制（遮蔽）することになる演出（効果音の出力を含む）が行われる（図 2 4 - 8（d）参照）。

10

【1 2 6 6】

その後、図 2 4 - 7 の T 5 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定期間（例えば 0.5 秒）が経過すると、十字キー 1 9 による音量調整や光量調整が可能な状態（調整可能）となり、T 6 のタイミングにおいて、保留アイコン H I のシフト表示（減少表示）が終了すると当該アイコン T I（白アイコン）として表示され、入賞音の出力が終了すると共に、予告エフェクト画像 Y E が 3 つの演出図柄 7 0 a の視認を規制した大きさとなる（図 2 4 - 8（e）参照）。

20

【1 2 6 7】

さらに、図 2 4 - 7 の T 7 のタイミング（4 回目のサイクル変動中）において、演出図柄 7 0 a の変動前動作としての浮上表示が終了し、演出図柄の 7 0 a のスクロール表示（更新変動）が開始されるが、予告エフェクト画像 Y E によって演出図柄 7 0 a の変動開始順が認識困難（不能）な状態となり（図 2 4 - 8（f）参照）、T 8 のタイミングにおいて、予告エフェクト画像 Y E が消去される。

【1 2 6 8】

このように、図 2 4 - 7 ～図 2 4 - 8 に示した具体例によれば、十字キー 1 9 による音量調整や光量調整に関して制約が生じる電源復旧画像の表示中から特別図柄の変動表示（サイクル変動）が開始されるときは、十字キー 1 9 による音量調整や光量調整に関して制約が生じた状態が所定時間継続するようになっている。そのため、特別図柄の変動表示（変動演出を含む）が開始されたことを遊技者に認識させてから、音量調整や光量調整を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1 2 6 9】

また、図 2 4 - 7 ～図 2 4 - 8 に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、電源復旧画像のフェードアウト中に視認可能となるように複数の演出図柄と複数の特殊図柄とを表示するが、複数の特殊図柄が変動表示（更新変動）するまでの時間よりも複数の演出図柄が変動表示（変動前動作の後の更新変動）するまでの時間の方が長くなるようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、特殊図柄によって特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させることが可能となる。また、演出図柄によって変動開始時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1 2 7 0】

また、図 2 4 - 7 ～図 2 4 - 8 に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、特殊図柄は電源復旧画像のフェードアウトの終了前に変動表示（更新変動）が開始され、演出図柄は電源復旧画像のフェードアウトの終了後に変動表示（変動前動作の後の更新変動）が開始されるようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、特殊図柄によ

50

て特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させることが可能となる。また、演出図柄によって変動開始時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1271】

また、図24-7～図24-8に示した具体例によれば、演出図柄が非表示となる（視認が規制される）電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、特殊図柄は電源復旧画像のフェードアウトの終了前に変動表示（更新変動）が開始され、保留アイコンは電源復旧画像のフェードアウト中に視認可能に表示され、電源復旧画像のフェードアウトの終了後に減少表示（当該アイコンへのシフト表示）が終了するようになっている。そのため、特別図柄の変動表示が開始されたことを直ちに認識させつつ、保留記憶が減少したことを的確に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1272】

また、図24-7～図24-8に示した具体例によれば、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、保留アイコンは電源復旧画像のフェードアウト中に視認可能に表示されると共に、電源復旧画像のフェードアウトの終了後に減少表示（当該アイコンへのシフト表示）が開始され、演出図柄は保留アイコンの減少表示が終了した以降に変動表示が開始されるようになっている。そのため、演出図柄が変動表示を開始する前に保留記憶が減少したことを認識させることができ、遊技の進行を遊技者が理解し易くなって遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1273】

20

また、図24-7～図24-8に示した具体例によれば、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、当該アイコンは電源復旧画像のフェードアウトの終了後に表示が完了（保留アイコンからのシフト表示が完了）し、演出図柄は当該アイコンの表示が完了した以降に変動表示が開始されるようになっている。そのため、演出図柄が変動表示を開始する前に保留記憶が減少したことを認識させることができ、遊技の進行を遊技者が理解し易くなって遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1274】

また、図24-7～図24-8に示した具体例によれば、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、電源復旧画像のフェードアウトの終了前に特別図柄のサイクル変動における表示態様の変化が複数回行われるようになっている。そのため、特別図柄の変動表示が開始されていることを認識させつつ、自然な流れで客待ちデモ演出を終了させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1275】

また、図24-7～図24-8に示した具体例によれば、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、電源復旧画像のフェードアウト中に視認可能となるように演出図柄をフェードインさせずに（客待ちデモ画像の後ろ側に重畳するように）表示するようになっている。そのため、自然な流れで客待ちデモ演出を終了させると共に、変動演出を遅滞なく開始することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1276】

また、図24-7～図24-8に示した具体例によれば、変動演出の開始に応じて大当たりを期待させると共に、演出図柄の視認を規制する特定の予告演出（開始時エフェクト演出、モードチェンジ演出）を実行可能であり、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合、電源復旧画像のフェードアウト中に視認可能となるように演出図柄をフェードインさせずに（客待ちデモ画像の後ろ側に重畳するように）表示し、演出図柄が視認可能となった後に特定の予告演出を開始するようになっている。そのため、前回の変動演出の停止出目を確認させつつ、変動演出が開始されたことによって特定の予告演出が開始されたことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1277】

また、図24-7～図24-8に示した具体例によれば、電断から復旧するときに電断復旧画像が表示され、演出制御基板130における開始時コマンドの受信となった場合には

50

、電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、消滅表示とともに、演出図柄 70 a、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C、モード A 背景、特殊図柄 T Z、保留アイコン H I が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、これら消滅表示と発生表示においては、少なくとも一部が重なるような態様で実行可能である。このような具体例であれば、電源復旧画像から変動演出に瞬時に切替るものに比べて、電源前の遊技の状況を視認しながら当該変動演出に対する期待度を徐々に上げさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1278】

また、図 24-7～図 24-8 に示した具体例において、演出制御基板 130 が停止時コマンドを正常に受信したことに応じて、電源復旧画像がフェードアウトするとともに演出図柄 70 a 等の画像がフェードインされるようにしてもよい。さらに、通常であれば、演出図柄 70 a は仮停止表示してから確定停止表示されるが、電源復旧画像のフェードアウトとともにフェードインされた演出図柄 70 a は、仮停止表示することなく確定停止表示されるようにしてもよい。また、フェードインされる演出図柄 70 a（及び特殊図柄 T Z）は、大当りの変動パターンであっても、特定のハズレ図柄（「135」等）で表示されるようにしてもよい。なお、このような特定のハズレ図柄は、通常の変動開始時の特殊図柄 T Z である特定の図柄（「135」等）とは異なるものであってもよいし、同じであってもよい。そして、電源復旧画像がフェードアウトするとともに演出図柄 70 a 等の画像がフェードインされるときに、第 1 可動演出装置 73 等が作動可能としてもよい。なお、このような第 1 可動演出装置 73 等の作動においては、信頼度を示唆しない作動態様（電源復旧後に所定期間実行される初期動作）と、信頼度を示唆する作動態様（初期動作が終了した後の通常の演出動作）がある。さらに、電源復旧画像のフェードアウト後の次変動の開始時において、第 1 可動演出装置 73 等における信頼度を示唆しない作動態様が実行されている場合、次変動において選択され実行される演出パターンで実行される予定の信頼度を示唆する作動態様は実行されないようにしてもよい。

【1279】

また、図 24-7～図 24-8 に示した具体例において、電源復旧画像に例えば「遊技を再開してください」という文字を表示してもよい。このようにすることで、変動演出が再開されず電源復旧画像が表示された状態において、遊技可能なことを報知することができる。

【1280】

なお、通常遊技状態であるか特定遊技状態（時短状態）であるか否かに拘わらず、特別図柄の変動表示が短縮変動になる場合には、演出図柄の変動前動作が行われ（もしくは変動前動作の時間が短くなる）ようにしてもよく、電源から復旧した後に最初に開始される特別図柄の変動表示が短縮変動になる場合には、電源復旧画像のフェードアウト中に（もしくは客待ち演出中に変動演出が実行される場合よりも早いタイミングで）演出図柄の変動表示が開始されることになる。つまり、客待ち演出の実行中に変動演出が開始されるよりも、電源復旧画像の表示中に変動演出が開始される場合の方が、演出図柄が変動表示（更新変動）するまでの時間が短くなり易くなる。このようにすると、特別図柄の変動表示が行われることを遊技者が理解している電源復旧後において、スムーズに演出を進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。

【1281】

（各種画像のフェードアウト動作の詳細例）

以下では、上記した各種画像がフェードアウトされる動作の詳細例について説明する。

【1282】

（客待ちデモ画像のフェードアウト動作の詳細例）

図 24-8 A を用いて、客待ちデモ画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。

なお、ここでは、図 22-10 および図 22-15 の（a）～（c）を用いて説明した客待ちデモ画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。

【1283】

まず、図 2 4 - 8 A の (1) に示すように、客待ちデモ演出の実行中には、最も手前のレイヤー 1 に第 1 保留数表示領域 S A および第 2 保留数表示領域 S B が表示され、レイヤー 1 の 1 つ後ろのレイヤー 2 に客待ちデモ演出の画像が表示され、レイヤー 2 の後ろのレイヤー 3 (正確にはレイヤー 3 以後のレイヤー) にその他の画像 (演出図柄 7 0 a 、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B 、当該アイコン表示領域 7 0 C 、モード A 背景、特殊図柄 T Z 、保留アイコン H I 等の画像) が表示される。これにより、客待ちデモ演出の実行中において、客待ちデモ演出の画像と第 1 保留数表示領域 S A および第 2 保留数表示領域 S B の画像とが視認できる状態になっている。なお、図 2 2 - 1 1 の (d) のように客待ちデモ演出の実行中において特殊図柄 T Z も視認可能にする場合には、特殊図柄 T Z の画像もレイヤー 1 に表示すればよい。

10

【 1 2 8 4 】

ここで、図 2 4 - 8 A の (1) は、客待ちデモ画像のフェードアウト開始直前の状態であるため、レイヤー 1 の第 1 保留数表示領域 S A に「 1 」が表示され、レイヤー 3 の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 1 つの保留アイコン H I が演出動作 (揺れ) を実行しながら表示されている (図 2 2 - 1 0 の T 3 ~ T 4 の期間参照) 。また、レイヤー 3 に、背景画像 (モード A 背景) と、演出図柄 7 0 a および特殊図柄 T Z (前回の変動演出の結果を示す「 5 3 7 」) が停止表示されている。

【 1 2 8 5 】

次に、図 2 4 - 8 A の (2) に示すように、客待ちデモ演出画像のフェードアウトが開始されると、レイヤー 2 に表示された客待ちデモ演出画像の透過度が上昇していく。図 2 4 - 8 A の (2) では、レイヤー 2 の透過度が 1 % に上昇して、客待ちデモ演出画像が極僅かに透けており、レイヤー 3 の画像が視認できるようになり始めている。また、図 2 4 - 8 A の (2) では、客待ちデモ画像のフェードアウトの開始直後の状態であるため、レイヤー 1 の第 1 保留数表示領域 S A に「 0 」が表示され、レイヤー 3 の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示された保留アイコン H I が演出動作 (揺れ) を実行しながら当該アイコン表示領域 7 0 C に移動表示 (シフト表示) され始めている。また、レイヤー 3 において、演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を開始しており、特殊図柄 T Z が更新変動を開始する (図 2 2 - 1 0 の T 4 の直後参照) 。

20

【 1 2 8 6 】

次に、図 2 4 - 8 A の (3) に示すように、客待ちデモ演出画像のフェードアウトが進行されると、レイヤー 2 に表示された客待ちデモ演出画像の透過度が更に上昇していく。図 2 4 - 8 A の (3) では、レイヤー 2 の透過度が 5 0 % まで上昇して、客待ちデモ演出画像が十分透けており、レイヤー 3 の画像が視認できるようになっている。また、図 2 4 - 8 A の (3) では、レイヤー 3 の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示された保留アイコン H I が演出動作 (揺れ) を実行しながら当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動表示 (シフト表示) を進めている。また、レイヤー 3 において、演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を進行しており、特殊図柄 T Z が更新変動を実行している (図 2 2 - 1 0 の T 4 ~ T 5 の期間参照) 。

30

【 1 2 8 7 】

次に、図 2 4 - 8 A の (4) に示すように、レイヤー 2 に表示された客待ちデモ演出画像の透過度が 1 0 0 % になると、客待ちデモ演出画像が視認不能となってフェードアウトが終了し、レイヤー 3 が完全に視認可能となる。なお、レイヤー 2 に表示された客待ちデモ演出画像の透過度が 1 0 0 % になった段階で、レイヤー 2 は削除されてもよい。また、図 2 4 - 8 A の (4) 示すように、客待ちデモ演出画像のフェードアウトが終了 (完了) した時点で、レイヤー 3 の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示された保留アイコン H I が演出動作 (揺れ) を実行しながら当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて更に移動表示 (シフト表示) を進めている。また、レイヤー 3 において、演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を更に進行しており、特殊図柄 T Z が更新変動を実行している (図 2 2 - 1 0 の T 5 の直後参照) 。

40

【 1 2 8 8 】

50

（復旧中画像のフェードアウト動作の詳細例）

次に、図 2 4 - 8 B を用いて、復旧中画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。なお、ここでは、図 2 4 - 7 および図 2 4 - 8 の（b）～（d）を用いて説明した復旧中画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。

【1 2 8 9】

図 2 4 - 8 B の（1）に示すように、復旧中画像の表示中には、最も手前のレイヤー 1 に復旧中画像が表示され、レイヤー 1 の後ろのレイヤー 2（正確にはレイヤー 2 以後のレイヤー）にその他の画像（第 1 保留数表示領域 S A、第 2 保留数表示領域 S B、演出図柄 7 0 a、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、モード A 背景、特殊図柄 T Z、保留アイコン H I 等の画像）が表示される。なお、第 1 保留数表示領域 S A および第 2 保留数表示領域 S B（更には特殊図柄 T Z の画像）については、図 2 4 - 8 A の（1）のように、復旧中画像のレイヤーよりも手前のレイヤーに表示して、視認可能としてもよい。

【1 2 9 0】

ここで、図 2 4 - 8 B の（1）は、復旧中画像のフェードアウト開始直前の状態であるため、レイヤー 2 において、第 1 保留数表示領域 S A に「1」が表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 1 つの保留アイコン H I が演出動作（揺れ）を実行しながら表示されている（図 2 4 - 7 の T 2 ～ T 3 の期間参照）。また、レイヤー 2 に、背景画像（モード A 背景）と、演出図柄 7 0 a および特殊図柄 T Z（前回の変動演出の結果を示す「5 3 7」）が停止表示されている。

【1 2 9 1】

次に、図 2 4 - 8 B の（2）に示すように、復旧中画像のフェードアウトが開始されると、レイヤー 1 に表示された復旧中画像の透過度が上昇していく。図 2 4 - 8 B の（2）では、レイヤー 1 の透過度が 1 % に上昇して、復旧中画像が極僅かに透けており、レイヤー 2 の画像が視認できるようになり始めている。また、図 2 4 - 8 B の（2）では、復旧中画像のフェードアウトの開始直後の状態であるため、レイヤー 2 において、第 1 保留数表示領域 S A に「0」が表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示された保留アイコン H I が演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域 7 0 C に移動表示（シフト表示）され始めている。また、レイヤー 2 において、演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を開始しており、特殊図柄 T Z が更新変動を開始する（図 2 2 - 1 0 の T 3 の直後参照）。

【1 2 9 2】

次に、図 2 4 - 8 B の（3）に示すように、復旧中画像のフェードアウトが進行されると、レイヤー 1 に表示された復旧中画像の透過度が更に上昇していく。図 2 4 - 8 B の（3）では、レイヤー 1 の透過度が 5 0 % まで上昇して、復旧中画像が十分透けており、レイヤー 2 の画像が視認できるようになっている。また、図 2 4 - 8 B の（3）では、レイヤー 2 の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示された保留アイコン H I が演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動表示（シフト表示）を進めている。また、レイヤー 2 において、演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を進行しており、特殊図柄 T Z が更新変動を実行している（図 2 4 - 7 の T 3 ～ T 4 の期間参照）。

【1 2 9 3】

次に、図 2 4 - 8 B の（4）に示すように、レイヤー 1 に表示された復旧中画像の透過度が 1 0 0 % になると、復旧中画像が視認不能となってフェードアウトが終了し、レイヤー 2 が完全に視認可能となる。なお、レイヤー 1 に表示された復旧中画像の透過度が 1 0 0 % になった段階で、レイヤー 1 は削除されてもよい。また、図 2 4 - 8 B の（4）示すように、復旧中画像のフェードアウトが終了（完了）した時点で、レイヤー 2 の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示された保留アイコン H I が演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて更に移動表示（シフト表示）を進めている。また、レイヤー 2 において、演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を更に進行しており

、特殊図柄 T Z が更新変動を実行している（図 2 4 - 7 の T 4 の直後参照）。

【 1 2 9 4 】

（メニュー画像のフェードアウト動作の詳細例）

次に、図 2 4 - 8 C を用いて、メニュー画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。なお、ここでは、図 2 2 - 1 8 の（a）～（c）を用いて説明したメニュー画像のフェードアウト動作の詳細について説明する。

【 1 2 9 5 】

図 2 4 - 8 C の（1）に示すように、メニュー画像の表示中には、最も手前のレイヤー 1 にメニュー画像が表示され、レイヤー 1 の後ろのレイヤー 2（正確にはレイヤー 2 以後のレイヤー）にその他の画像（第 1 保留数表示領域 S A、第 2 保留数表示領域 S B、演出図柄 7 0 a、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、当該アイコン表示領域 7 0 C、モード A 背景、特殊図柄 T Z、保留アイコン H I 等の画像）が表示される。なお、メニュー画像に覆われる位置に第 1 保留数表示領域 S A および第 2 保留数表示領域 S B（更には特殊図柄 T Z の画像）が在る場合には、これらの画像を、図 2 4 - 8 A の（1）のようにメニュー画像のレイヤーよりも手前のレイヤーに表示して、視認可能としてもよい。

【 1 2 9 6 】

ここで、図 2 4 - 8 C の（1）は、メニュー画像のフェードアウト開始直前の状態であるため、レイヤー 2 において、第 1 保留数表示領域 S A に「1」が表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 1 つの保留アイコン H I が演出動作（揺れ）を実行しながら表示されている。また、レイヤー 2 に、背景画像（モード A 背景）と、演出図柄 7 0 a および特殊図柄 T Z（前回の変動演出の結果を示す「5 3 7」）が停止表示されている。

【 1 2 9 7 】

次に、図 2 4 - 8 C の（2）に示すように、メニュー画像のフェードアウトが開始されると、レイヤー 1 に表示されたメニュー画像の透過度が上昇していく。図 2 4 - 8 C の（2）では、レイヤー 1 の透過度が 1 % に上昇して、メニュー画像が極僅かに透けており、レイヤー 2 においてメニュー画像によって隠されて視認できなかった領域の画像が視認できるようになり始めている。また、図 2 4 - 8 C の（2）では、メニュー画像のフェードアウトの開始直後の状態であるため、レイヤー 2 において、第 1 保留数表示領域 S A に「0」が表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示された保留アイコン H I が演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域 7 0 C に移動表示（シフト表示）され始めている。また、レイヤー 2 において、演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を開始しており、特殊図柄 T Z が更新変動を開始する。

【 1 2 9 8 】

次に、図 2 4 - 8 C の（3）に示すように、メニュー画像のフェードアウトが進行されると、レイヤー 1 に表示されたメニュー画像の透過度が更に上昇していく。図 2 4 - 8 C の（3）では、レイヤー 1 の透過度が 5 0 % まで上昇して、メニュー画像が十分透けており、レイヤー 2 のメニュー画像により隠されていた領域の画像が視認できるようになっている。また、図 2 4 - 8 C の（3）では、レイヤー 2 の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示された保留アイコン H I が演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動表示（シフト表示）を進めている。また、レイヤー 2 にいにおいて、演出図柄 7 0 a が変動前動作としての浮上表示を進行しており、特殊図柄 T Z が更新変動を実行している。

【 1 2 9 9 】

次に、図 2 4 - 8 C の（4）に示すように、レイヤー 1 に表示されたメニュー画像の透過度が 1 0 0 % になると、メニュー画像が視認不能となってフェードアウトが終了し、レイヤー 2 が完全に視認可能となる。なお、レイヤー 1 に表示されたメニュー画像の透過度が 1 0 0 % になった段階で、レイヤー 1 は削除されてもよい。また、図 2 4 - 8 C の（4）示すように、メニュー画像のフェードアウトが終了（完了）した時点で、レイヤー 2 の第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示された保留アイコン H I が演出動作（揺れ）を実行しながら当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて更に移動表示（シフト表示）を進めている

。また、レイヤー 2 において、演出図柄 70 a が変動前動作としての浮上表示を更に進行しており、特殊図柄 T Z が更新変動を実行している。

【1300】

（電断から復旧するときの可動演出装置の初期動作が実行される場合の具体例 1）

図 24-9 を用いて、電断から復旧するときの可動演出装置の初期動作が実行される場合の具体例 1 について説明する。なお、当該具体例における電源供給が停止する電源断→電源供給の再開、といった移行の流れについては、上述の図 24-1～図 24-8 における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。また、図 24-9 では、電断から復旧した場合において、所定時間（14 秒間）の実行時間を要する役物の初期動作として、第 1 可動演出装置 73 の初期動作（復帰動作含む）が実行された後に第 2 可動演出装置 75 の初期動作（復帰動作含む）が実行されるものとして説明する。

10

【1301】

図 24-9（a）に示すように、演出制御基板 130 が電源 ON 時コマンドを受信してすると、電源復旧報知音が出力されるとともに、メイン表示装置 70 では、画面全体に表示される電源復旧画像が最上位レイヤーに設定され、各種演出画像（電源復旧時の演出モードに応じた背景画像、電源復旧時の初期出目となる演出図柄 70 a 及び特殊図柄 T Z、電源復旧時の保留数及び演出モードに応じた保留アイコン H I、電源復旧時の保留数に応じた保留数字等）が電源復旧画像よりも下位レイヤーに設定された電源復旧報知用の画像データが生成されて表示される。このとき、電源復旧画像によって各種演出画像の視認が規制された状態となるが、背景画像及び保留アイコンは演出動作した状態となり、演出図柄 70 a 及び特殊図柄 T Z は図柄停止位置に停止表示した状態となる。また、保留アイコン H I は電源断の発生前が特別表示態様であっても通常表示態様（白アイコン）に設定された状態となり、当該アイコン T I は電源断の発生前に表示されていた非表示の状態となる。また、電源復旧報知中のサブ情報表示器 80 では、サブ第 1 変動表示器 81 およびサブ第 2 変動表示器 82 は変動表示せずに停止表示した状態となり、サブ第 1 保留表示器 83 およびサブ第 2 保留表示器 84 は保留数を表示した状態となる。

20

【1302】

その後、図 24-9（b）に示すように、メイン表示装置 70 において電源復旧画像（復旧中画像）を表示した状態で、第 1 可動演出装置 73 に初期動作を実行させる。そして、図 24-9（c）に示すように、メイン表示装置 70 における電源復旧画像の表示を継続させた状態で、第 2 可動演出装置 75 に初期動作を実行させる。つまり、メイン表示装置 70 において電源復旧画像を表示させている期間に、第 1 可動演出装置 73、第 2 可動演出装置 75 等の種々の演出装置の初期動作を実行させることとなる。

30

【1303】

次に、図 24-9（d）に示すように、第 2 可動演出装置 75 の初期動作の終了後（つまり、役物の初期動作終了後）に、電源復旧画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始されると、演出図柄 70 a、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C、モード A 背景、特殊図柄 T Z（演出図柄 70 a と同じ数字「753」）、保留アイコン H I の視認が可能となる。つまり、電源復旧画像が徐々に消える消滅表示と、演出図柄 70 a、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C、モード A 背景、特殊図柄 T Z、保留アイコン H I が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。このとき、図 24-8 B を用いて説明したように、第 1 保留アイコン表示領域 70 B の保留アイコン H I のシフト表示（減少表示）が開始され、演出図柄 70 a の浮上表示および特殊図柄 T Z の更新変動（スクロール、切替表示）が開始される。

40

【1304】

そして、図 24-9（e）に示すように、電源復旧画像のフェードアウトが完了して電源復旧画像が完全に非表示になって、変動演出の画面が完全に視認可能となる。また、音声出力装置 9 から変動 BGM の可聴出力が開始される。

【1305】

50

（電断から復旧するときの可動演出装置の初期動作が実行される場合の具体例 2）

図 2 4 - 1 0 を用いて、電断から復旧するときの可動演出装置の初期動作が実行される場合の具体例 2 について説明する。なお、当該具体例における電源供給が停止する電源断→電源供給の再開、といった移行の流れについては、上述の図 2 4 - 1 ~ 図 2 4 - 8 における説明と同様であるため、詳細な説明を省略する。また、図 2 4 - 9 では、電断から復旧した場合において、所定時間（14 秒間）の実行時間を要する役物の初期動作として、第 1 可動演出装置 7 3 の初期動作（復帰動作含む）が実行された後に第 2 可動演出装置 7 5 の初期動作（復帰動作含む）が実行されるものとして説明する。

【1306】

図 2 4 - 1 0（a）に示すように、演出制御基板 130 が電源 ON 時コマンドを受信すると、電源復旧報知音が出力されるとともに、メイン表示装置 70 では、画面全体に表示される電源復旧画像が最上位レイヤーに設定され、各種演出画像（電源復旧時の演出モードに応じた背景画像、電源復旧時の初期出目となる演出図柄 70 a 及び特殊図柄 T Z、電源復旧時の保留数及び演出モードに応じた保留アイコン H I、電源復旧時の保留数に応じた保留数字等）が電源復旧画像よりも下位レイヤーに設定された電源復旧報知用の画像データが生成されて表示される。このとき、電源復旧画像によって各種演出画像の視認が規制された状態となるが、背景画像及び保留アイコンは演出動作した状態となり、演出図柄 70 a 及び特殊図柄 T Z は図柄停止位置に停止表示した状態となる。また、保留アイコン H I は電源断の発生前が特別表示態様であっても通常表示態様（白アイコン）に設定された状態となり、当該アイコン T I は電源断の発生前に表示されていても非表示の状態となる。また、電源復旧報知中のサブ情報表示器 80 では、サブ第 1 変動表示器 81 およびサブ第 2 変動表示器 82 は変動表示せずに停止表示した状態となり、サブ第 1 保留表示器 83 およびサブ第 2 保留表示器 84 は保留数を表示した状態となる。

【1307】

その後、図 2 4 - 1 0（b）に示すように、メイン表示装置 70 において電源復旧画像を表示した状態で、第 1 可動演出装置 7 3 に初期動作を実行させる。

【1308】

次に、図 2 4 - 1 0（c）に示すように、第 2 可動演出装置 7 5 の初期動作の実行中又は終了後に、電源復旧画像のフェードアウト（不透明な状態から徐々に透明な状態となって消去）が開始されると、演出図柄 70 a、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C、モード A 背景、特殊図柄 T Z（演出図柄 70 a と同じ数字「753」）、保留アイコン H I の視認が可能となる。つまり、電源復旧画像が徐々に消える消滅表示と、演出図柄 70 a、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、当該アイコン表示領域 70 C、モード A 背景、特殊図柄 T Z、保留アイコン H I が徐々に表れる発生表示と、において少なくとも一部が重なるように表示されることとなる。このとき、図 2 4 - 8 B を用いて説明したように、第 1 保留アイコン表示領域 70 B の保留アイコン H I のシフト表示（減少表示）が開始され、演出図柄 70 a の浮上表示および特殊図柄 T Z の更新変動（スクロール、切替表示）が開始される。

【1309】

そして、図 2 4 - 1 0（d）に示すように、電源復旧画像のフェードアウトが完了して電源復旧画像が完全に非表示になった後も、第 2 可動演出装置 7 5 に初期動作を実行させる。つまり、メイン表示装置 70 における電源復旧画像が非表示となって次の変動演出が開始された後も（所定時間（14 秒間）の実行時間を要する）役物の初期動作を実行させることとなる。

【1310】

そして、図 2 4 - 1 0（e）に示すように、第 2 可動演出装置 7 5 の初期動作の終了後（つまり、役物の初期動作が全て終了した後）において、次の変動演出が進行される。

【1311】

（電断から復旧するときの可動役物装置の初期動作の実行期間について）

以下では、図 2 4 - 9 および図 2 4 - 1 0 を用いて説明した電断から復旧するときの可動

10

20

30

40

50

役物装置の初期動作の実行期間の内容について、図 2 4 - 1 0 A を用いて説明する。

【 1 3 1 2 】

図 2 4 - 1 0 A の (1) は、S P リーチの変動演出 (実行時間 4 0 秒) の実行中に電断して復旧した後に可動役物装置が初期動作 (復帰動作を含む) を実行する場合を示している。そして、図 2 4 - 1 0 A の (1) (a) は、変動を 1 0 秒消化した時点で電断して復旧した場合を示し、図 2 4 - 1 0 A の (1) (b) は、変動を 3 0 秒消化した時点で電断して復旧した場合を示している。

【 1 3 1 3 】

まず、図 2 4 - 1 0 A の (1) (a) に示すように、T 0 のダイミングで S P リーチの変動演出が開始し、T 1 のタイミング (消化時間 1 0 秒) で電断が発生し、T 2 のタイミング (消化時間 1 0 秒) で電源が復旧した場合を説明する。この場合、役物 (可動役物装置) の初期動作は、電源が復旧した T 2 のタイミング (消化時間 1 0 秒) から所定時間 (1 4 秒間) 実行されるので、T 3 (消化時間 2 4 秒) のタイミングで完了することとなる。一方、図 2 4 - 1 0 A の (1) (a) に示すように、表示画面には、電源が復旧した T 2 (消化時間 1 0 秒) のタイミングから、今回の変動演出が終了する T 4 のタイミング (消化時間 4 0 秒) まで復旧中画面が表示され、その後、次の変動演出が実行されて次の変動演出の画面が表示される。なお、次の変動演出の実行保留が無く次の変動演出が開始されない場合には、客待ち状態を示す待機中画面が表示される。このように、図 2 4 - 1 0 A の (1) (a) の場合には、復旧中画面が表示された状態で役物の初期動作 (復帰動作を含む) が終了することとなる。

【 1 3 1 4 】

次に、図 2 4 - 1 0 A の (1) (b) に示すように、T 0 のダイミングで S P リーチの変動演出が開始し、T 1 のタイミング (消化時間 3 0 秒) で電断が発生し、T 2 のタイミング (消化時間 3 0 秒) で電源が復旧した場合を説明する。この場合、役物 (可動役物装置) の初期動作は、電源が復旧した T 2 のタイミング (消化時間 3 0 秒) から所定時間 (1 4 秒間) 実行されるので、変動演出が終了した T 3 のタイミング (消化時間 4 0 秒) を過ぎた T 4 のタイミング (次の変動演出の画面等が表示されているタイミング) に完了することとなる。一方、図 2 4 - 1 0 A の (1) (b) に示すように、表示画面には、電源が復旧した T 2 (消化時間 3 0 秒) のタイミングから、今回の変動演出が終了する T 3 のタイミング (消化時間 4 0 秒) まで復旧中画面が表示され、その後、次の変動演出が実行されて次の変動演出の画面が表示される。なお、次の変動演出の実行保留が無く次の変動演出が開始されない場合には、客待ち状態を示す待機中画面が表示される。このように、図 2 4 - 1 0 A の (1) (b) の場合には、復旧中画面の表示が終了した状態で役物の初期動作 (復帰動作を含む) が終了することとなる。ここで、図 2 4 - 1 0 A の (1) (b) の場合において、次の変動演出において役物を動作させる演出が予定されており、役物の初期動作の実行期間と干渉している場合には、この予定された役物の演出は実行されない。なお、この予定された役物の演出の実行期間を、役物の初期動作の実行期間と干渉しないタイミングまで後ろにずらして実行してもよい。

【 1 3 1 5 】

図 2 4 - 1 0 A の (2) は、S P S P リーチの変動演出 (実行時間 7 0 秒) の実行中に電断して復旧した後に可動役物装置が初期動作 (復帰動作を含む) を実行する場合を示している。そして、図 2 4 - 1 0 A の (2) (a) は、変動を 3 0 秒消化した時点で電断して復旧した場合を示し、図 2 4 - 1 0 A の (2) (b) は、変動を 6 0 秒消化した時点で電断して復旧した場合を示している。

【 1 3 1 6 】

まず、図 2 4 - 1 0 A の (2) (a) に示すように、T 0 のダイミングで S P S P リーチの変動演出が開始し、T 1 のタイミング (消化時間 3 0 秒) で電断が発生し、T 2 のタイミング (消化時間 3 0 秒) で電源が復旧した場合を説明する。この場合、役物 (可動役物装置) の初期動作は、電源が復旧した T 2 のタイミング (消化時間 3 0 秒) から所定時間 (1 4 秒間) 実行されるので、T 3 (消化時間 4 4 秒) のタイミングで完了することとな

る。一方、図 24-10A の (2) (a) に示すように、表示画面には、電源が復旧した T2 (消化時間 30 秒) のタイミングから、今回の変動演出が終了する T4 のタイミング (消化時間 70 秒) まで復旧中画面が表示され、その後、次の変動演出が実行されて次の変動演出の画面が表示される。なお、次の変動演出の実行保留が無く次の変動演出が開始されない場合には、客待ち状態を示す待機中画面が表示される。このように、図 24-10A の (2) (a) の場合には、復旧中画面が表示された状態で役物の初期動作 (復帰動作を含む) が終了することとなる。

【1317】

次に、図 24-10A の (2) (b) に示すように、T0 のタイミングで SPSP リーチの変動演出が開始し、T1 のタイミング (消化時間 60 秒) で電断が発生し、T2 のタイミング (消化時間 60 秒) で電源が復旧した場合を説明する。この場合、役物 (可動役物装置) の初期動作は、電源が復旧した T2 のタイミング (消化時間 60 秒) から所定時間 (14 秒間) 実行されるので、変動演出が終了した T3 のタイミング (消化時間 70 秒) を過ぎた T4 のタイミング (次の変動演出の画面等が表示されているタイミング) に完了することとなる。一方、図 24-10A の (2) (b) に示すように、表示画面には、電源が復旧した T2 (消化時間 60 秒) のタイミングから、今回の変動演出が終了する T3 のタイミング (消化時間 70 秒) まで復旧中画面が表示され、その後、次の変動演出が実行されて次の変動演出の画面が表示される。なお、次の変動演出の実行保留が無く次の変動演出が開始されない場合には、客待ち状態を示す待機中画面が表示される。このように、図 24-10A の (2) (b) の場合には、復旧中画面の表示が終了した状態で役物の初期動作 (復帰動作を含む) が終了することとなる。ここで、図 24-10A の (2) (b) の場合において、次の変動演出において役物を動作させる演出が予定されており、役物の初期動作の実行期間と干渉している場合には、この予定された役物の演出は実行されない。なお、この予定された役物の演出の実行期間を、役物の初期動作の実行期間と干渉しないタイミングまで後ろにずらして実行してもよい。

【1318】

以上のように、役物 (可動役物装置) の初期動作の実行には所定時間 (14 秒間) が必要とされるので、電源が復旧したタイミングや変動演出の長さによって、復旧中画面の表示中に役物の初期動作が完了する場合と完了しない場合とがある。しかし、復旧中画面の表示中に役物の初期動作がしない場合であっても、役物の初期動作を最後まで実行することにより、役物動作の信頼性を確保できる。また、上記のように、復旧中画面の表示中に役物の初期動作が完了する場合の方が、復旧中画面の表示中に役物の初期動作が完了しない場合の方が、結果として、大当たりしている可能性が高い。これは、変動時間の長い変動演出の方が大当たりしている可能性が高く、変動時間の長い変動演出の方が復旧中画面の表示中に役物の初期動作が完了する可能性が高いからである。その結果として、役物の初期動作の完了タイミングによって大当たりしている可能性を示唆できる。

【1319】

(停止時コマンドを正常に受信できずに通常変動演出の終了が遅延する場合の具体例)

図 25-1 ~ 図 25-2 を用いて、停止時コマンドを正常に受信できずに通常変動演出の終了が遅延する場合の具体例について説明する。図 25-1 は、停止時コマンドを正常に受信できずに通常変動演出の終了が遅延する場合のタイミングチャートであり、図 25-2 は、図 25-1 の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モード A である場合の説明をするが、演出モード B ~ F も基本的には同様となるため説明は省略する。また、図 25-1 の T0 ~ T3 のタイミングは、図 22-1 の T0 ~ T3 のタイミングと基本的には同じであるため、ここでの説明は省略し、T4 のタイミング以降について説明する。

【1320】

図 25-1 に示すように、まず、T4 のタイミング (変動開始から N+16 回目のサイクル変動の途中) において、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して停止時コマンド (図柄確定コマンド) が送信される。また、第 1

特別図柄表示器 60 にハズレ特別図柄が停止表示される（図 25-2（e）参照）。しかしながら、演出制御基板 130 が停止時コマンドを正常に受信できなかったため、本来であれば T5 のタイミングで開始されるはずの演出図柄 70a や特殊図柄 TZ 等の停止表示が開始されないことになる。そして、サブ第 1 変動表示器 81 での変動表示期間、当該アイコン TI の表示期間、演出図柄 70a の仮停止期間、特殊図柄 TZ の変動表示期間、音量値画像 OG の表示期間及び十字キー 19 による音量調整や光量調整の可能期間が延長されることになる（図 25-2（f）参照）。

【1321】

次に、T6 のタイミングにおいて、確認音の出力期間が経過すると確認音の出力が終了し（図 25-2（g）参照）、図 25-1 の T7 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態となって特別図柄が停止表示する待機期間となり、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。

【1322】

その後、T8 のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信から所定期間が経過すると、サブ第 1 変動表示器 81 での変動表示が停止する。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 TI の非アニメーションでの消滅表示が行われ、演出図柄 70a（「523」）及び特殊図柄 TZ（「523」）が図柄停止位置に表示された状態（＝停止表示された状態）となる。一方、十字キー 10 による音量調整の可能な状態が維持され、音量値画像 OG の表示も維持される（図 25-2（h）参照）。

【1323】

そして、T9 のタイミングにおいて、音量値画像 OG の表示期間（前回の音量調整のための十字キー 19 の操作から 10 秒）が経過すると、音量値画像 OG が非表示となり（図 25-2（i）参照）、T10 のタイミングにおいて、客待ち状態指定コマンドの受信から所定期間（例えば 30 秒）が経過すると、変動 BGM の可聴音量での出力が停止（ミュート）され（図 25-2（j）参照）、さらに所定期間（例えば 30 秒）が経過すると、遊技者への遊技を訴求するための客待ちデモ演出が開始される。

【1324】

なお、音量値画像 OG の表示中に主制御基板 110 から送信された開始時コマンドを演出制御基板 130 が正常に受信できない場合についても、基本的には音量値画像 OG の表示中に主制御基板 110 から送信された停止時コマンドを演出制御基板 130 が正常に受信できない場合と同様で、変動演出が実行されないことになるため、十字キー 19 による音量調整が可能な状態が維持され、音量値画像 OG が消去されることもなくなる。また、停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合には、サブ第 1 変動表示器 81 での変動表示の停止、当該アイコン TI の非アニメーションでの消滅表示、演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ の停止表示が行われなため、十字キー 19 による音量調整が可能な状態が維持され、音量値画像 OG が消去されることもなくなる。また、停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ の停止表示が行われなため、客待ち状態となってから所定期間（30 秒）が経過した場合であっても、変動 BGM の可聴出力が維持された状態となる。

【1325】

このように、第 1 コマンド（開始時コマンド）を受信すると変動演出を開始させると共に、第 2 コマンド（停止時コマンド）を受信すると変動演出を終了させるようになっているが、変動演出が終了していない状態で第 3 コマンド（客待ち状態指定コマンド）を受信すると、現在の変動演出を強制的に終了して客待ち状態となるようになっている。つまり、第 2 コマンド（停止時コマンド）を受信すると変動演出が終了するが、第 2 コマンドを正常に受信できずに第 3 コマンド（客待ち状態指定コマンド）を受信しても変動演出が終了するようになっている。言い換えれば、第 2 コマンドを受信している場合と受信していない場合との両方において、客待ち状態に移行する場合には変動演出が終了するようになっている。そのため、客待ち状態の開始によって変動演出を適切に終了させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1326】

このように、主制御基板110から送信された開始時コマンド又は停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信できない場合（主制御基板110と演出制御基板130を繋ぐコマンド線の断線やコネクタ抜け等）には、十字キー19による音量調整や光量調整が規制されることがなく、音量調整や光量調整が可能な状態が維持されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整に関する遊技者の利便性を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1327】

また、主制御基板110から送信された開始時コマンド又は停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信できない場合（主制御基板110と演出制御基板130を繋ぐコマンド線の断線やコネクタ抜け等）には、音量値画像OGの表示期間が経過するまでは音量値画像OGの表示が維持されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整に関する遊技者の利便性を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1328】

また、この具体例においては、演出図柄70aの仮停止中に停止時コマンドが正常に受信されない場合は、演出図柄70aの仮停止の期間が延長されるとともに、延長された期間においても変動BGMの出力が継続されることとなる。さらに、特殊図柄TZの変動表示中に停止時コマンドが正常に受信されない場合は、特殊図柄TZの変動表示の期間が延長されるとともに、延長された期間においても変動BGMの出力が継続されることとなる。そして、当該アイコンTIの表示中に停止時コマンドが正常に受信されない場合は、当該アイコンTIの表示の期間が延長されるとともに、延長された期間においても変動BGMが継続されることとなる。つまり、停止時コマンドを正常に受信できた場合は、演出図柄70a等の停止から所定期間の経過度に変動BGMの出力を停止する一方で、停止時コマンドを正常に受信できなかった場合は、演出図柄70aの仮停止等の期間の延長開始から所定期間が経過しても変動BGMの出力が停止されないこととなる。このような具体例であれば、停止時コマンドが正常に受信されなくても、種々のBGMを継続できるため、遊技者に対して遊技の継続を促すことができ、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

20

【1329】

また、この具体例においては、種々の先読み演出（保留アイコン等の変化演出、先読みゾーン演出等）の実行中であって演出図柄70aの仮停止中に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の仮停止期間を延長し、当該仮停止期間の延長中であっても先読み演出を継続して実行可能としてもよい。また、種々の先読み演出の実行中であって特殊図柄TZの変動中に停止時コマンドを正常に受信できない場合には、特殊図柄TZの変動期間を延長し、当該変動期間の延長中であっても先読み演出等を継続して実行可能としてもよい。また、先読み演出の実行中であって当該アイコンの表示中に停止時コマンドを正常に受信できない場合には、当該アイコンの表示期間を延長し、当該表示期間の延長中であっても先読み演出を継続して実行可能としてもよい。なお、演出図柄70aの仮停止期間の延長中は、先読み演出の演出態様の段階を変化させないようにしてもよく、先読み演出の演出態様を変化させる際に実行される種々の契機演出（保留アイコンに所定のオブジェクトが作用するような演出等）を実行しないようにしてもよく、先読み演出用のBGMを出力可能としてもよい。さらに、仮停止期間中に正常に停止時コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間よりも、仮停止期間の延長中に開始時コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間の方が短くなるようにしてもよい。また、仮停止期間中に正常に停止時コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間よりも、仮停止期間の延長中に客待ち状態指定コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間の方が短くなるようにしてもよい。なお、このような具体例においては、仮停止期間の延長中に開始時コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間と、仮停止期間の延長中に客待ち状態指定コマンドを受信した場合の当該アイコンの消去時間とが同一であるものとする。このような具体例であれば、停止時コマンドが正常に受信されなくても、種々の先読み演出や保留アイコン等に対する種々の演出を継続して実行できるため、遊技者に対して遊技

30

40

50

の継続を促すことができ、遊技の興趣の低下を抑制することが可能である。

【1330】

また、この具体例において、演出図柄の仮停止中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、演出図柄70aの仮停止期間を延長し、当該仮停止期間の延長中は種々の確定演出を開始しないが、当該仮停止期間の延長前に開始された種々の確定演出については仮停止期間の延長中も継続して実行可能としてもよい。また、特殊図柄TZの変動中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、特殊図柄TZの変動期間を延長し、当該変動期間の延長中は種々の確定演出を開始しないが、当該変動期間の延長前に開始された種々の確定演出については変動期間の延長中も継続して実行可能としてもよい。また、当該アイコンの表示中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、当該アイコンの表示期間を延長し、当該表示期間の延長中は種々の確定演出を開始しないが、当該表示期間の延長前に開始された確定演出については表示期間の延長中も継続して実行可能としてもよい。なお、種々の確定演出は、各種期間（仮停止期間、変動期間、表示期間）の延長前のどのようなタイミングで開始されたかに拘らず、各種期間の延長中も継続して実行可能としてもよく、種々の確定演出としては第1演出（確定音）と第2演出（虹発光）とを含み、第1演出については各種期間（仮停止期間、変動期間、表示期間）の延長前に終了するが、第2演出については各種期間の延長中も継続して実行可能としてもよい。このような具体例であれば、停止時コマンドが正常に受信されなくても、種々の確定演出先を継続して実行できるため、遊技者に対して遊技の継続を促すことができ、遊技の興趣の低下を抑制することが可能である。

10

20

【1331】

また、この具体例において、演出図柄70aの仮停止中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、演出図柄70aの仮停止期間を延長し、当該仮停止期間の延長中においても遊技者の操作による音量調整が可能であるとしてもよい。また、特殊図柄TZの変動中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、特殊図柄TZの変動期間を延長し、当該変動期間の延長中においても遊技者の操作による音量調整が可能であるとしてもよい。また、当該アイコンの表示中に停止時コマンドを正常に受信できない場合、当該アイコンの表示期間を延長し、当該表示期間の延長中においても遊技者の操作による音量調整が可能であるとしてもよい。なお、各種期間の延長中であっても、音量調整の対象となる種々のBGMを出力可能であるものとするとともに、通常変動における各種期間の延長中は、種々のBGMを出力可能であるが、SPリーチ演出等の通常変動とは異なる変動演出における各種期間の延長中はBGMを出力しないものとする。このような具体例であれば、停止時コマンドが正常に受信されなくても、種々のBGMの音量を遊技者の好みに応じて調整できるため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

30

【1332】

なお、開始時コマンドが配線異常やノイズによってコマンド化けした状態で演出制御基板130に受信されてしまうと、第1特別図柄表示器60で実行される特別図柄の変動表示の変動パターン（例えばノーマルリーチの13.5秒変動）と、メイン表示装置70で実行される変動演出の変動演出パターン（例えば、SPリーチ演出の40秒）とが相違してしまうケースもある。このようなケースでは、第1特別図柄表示器60での特別図柄の停止表示時にメイン表示装置70では変動演出（具体的にはSPリーチ演出）が実行された状態となり、この状態で客待ち状態指定コマンドを受信すると、現在の変動演出を強制的に終了して客待ち状態に移行するようになる。この点については、開始時コマンドの送受信はあるが停止時コマンドの送受信がない遊技機についても同様の動作となる。

40

【1333】

（ハズレSPSPリーチ演出が終了した後に変動演出が実行される場合の具体例）

図26-1～図26-3を用いて、ハズレSPSPリーチ演出が終了した後に変動演出が実行される場合の具体例について説明する。図26-1は、ハズレSPSPリーチ演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャートであり、図26-2～図2

50

6-3は、図26-1の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB～Fも基本的には同様となるため説明は省略する。

【1334】

図26-1に示すように、まず、T0のタイミングでは、第1保留数が「2」の状態第1特別図柄表示器60での第1特別図柄の変動表示及びサブ第1変動表示器81での変動表示（点滅：図では◎で表現）が実行されている。このとき、第1特別図柄保留表示器63、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「2」表示となっている。また、横スクロール中のモードA背景画像の前方において3つの演出図柄70a（キャラクタ画像を含む表示態様）がスクロール表示（更新変動）していると共に、特殊図柄TZが更新変動（スクロール表示、切替表示）している。また、第1保留アイコン表示領域70Bには、通常表示態様（白色）の保留アイコンHIと特別表示態様（青色）の保留アイコンHIが表示されている。さらに、当該アイコン表示領域70Cには、通常表示態様の当該アイコンTIが表示されており、変動BGMが可聴出力されている。

10

【1335】

次に、T1のタイミングにおいて、左右の演出図柄70aが同一の図柄で仮停止した状態で中央の演出図柄70aが低速でスクロール表示するノーマルリーチ演出が開始されると、変動BGMの可聴出力が停止（ミュート）されてノーマルリーチBGMの出力が開始される。

20

【1336】

そして、T2のタイミングにおいて、メイン表示装置70に暗色背景画像が表示されてブラックアウト演出が開始されると、演出図柄70aが縮小して画面左上隅部に表示され、メイン表示装置70に演出ボタン17の操作を促す促進演出及び演出ボタン17の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置70に演出ボタン17を模した操作促進画像SSGが表示されると共に、ノーマルリーチBGMの出力が停止（非出力）され、音声出力装置9から「押せ」との促進音が出力される（図26-2（a）参照）。

【1337】

その後、T3のタイミングにおいて、演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過すると、SPリーチ演出への発展が成功してSPリーチ演出が実行されることを示唆する発展成功演出が実行される。具体的には、メイン表示装置70に発展成功画像HSGが表示されると共に、音声出力装置9から「やったね」との成功音が出力される（図26-2（b）参照）。

30

【1338】

次に、T4のタイミングにおいて、ブラックアウト演出の実行期間が経過すると、SPリーチ背景画像の表示及びSPリーチBGMの出力が開始されてSPリーチ演出の実行が開始される。このとき、演出図柄70aが数字のみの表示態様に変化し、左右の演出図柄が画面上部の左右隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示される（図26-2（c）参照）。

【1339】

そして、T5のタイミングにおいて、SPリーチ演出の実行期間が経過すると、SPSPリーチ背景画像の表示及びSPSPリーチBGMの出力が開始されてSPSPリーチ演出の実行が開始される。このとき、3つの演出図柄70aが画面の左上隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示され、第1保留アイコン表示領域70Bが保留アイコンHIごと非表示となる（図26-2（d）参照）。

40

【1340】

その後、T6のタイミングにおいて、SPSPリーチ演出の最終局面でSPSPリーチBGMの出力が停止されて決め演出が開始されると、演出ボタン17の操作を促す促進画像及び演出ボタン17の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置70に演出ボタン17を模した操作促進画像SSGが表示されると共に、SPSPリーチBGMの出力が停止（非出力）され、音声出力装置9から「押せ」との促進音が出力される（図26-

50

2 (e) 参照)。

【1341】

次に、T7のタイミングにおいて、演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過すると、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行される。具体的には、メイン表示装置70に決め失敗画像HBGが表示されると共に、音声出力装置9から「ちーん」との失敗音出力される。また、画面の左上隅部において中央の演出図柄70aが「6」で仮停止することで、3つの演出図柄70aがリーチハズレ出目(「565」)で仮停止した状態になる(図26-2(f)参照)。

【1342】

そして、T8のタイミングにおいて、SPSPリーチ演出の実行期間が経過すると、演出図柄70aが停止表示することを示唆する第1停止示唆演出(例えば0.5秒間)が実行される。具体的には、背景画像や演出図柄70a等を遮蔽する遮蔽画像(例えば機種名や機種固有のキャラクタ等を含むアイキャッチ画像(図27-21参照))が表示される。そして、第1停止示唆演出が終了するとモードA背景画像の横スクロールが再開されると共に、演出図柄70aがSPリーチ演出の開始前の位置且つ第1態様に復帰して仮停止表示された状態となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bが保留アイコンHIごと再表示される(図26-3(g)参照)。

【1343】

その後、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド(図柄確定コマンド)が送信される。また、第1特別図柄表示器60にハズレ特別図柄が停止表示される(図26-3(h)参照)。

【1344】

次に、T10のタイミングにおいて、演出制御基板130が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第1変動表示器81での変動表示が停止する。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TIのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄70a(「565」)及び特殊図柄TZ(「565」)での停止表示が開始される(図26-3(i)参照)。

【1345】

そして、T11のタイミングにおいて、当該アイコンTIのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンTIのアニメーションでの消去表示が終了する(図26-3(j)参照)。

【1346】

その後、T12のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1保留数が「2」から「1」になって大当たり判定が行われ、主制御基板110から演出制御基板130に対して開始時コマンド(特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)が送信される。また、第1特別図柄保留表示器63が「1」表示になって第1特別図柄表示器60での第1特別図柄の変動表示(1回目のサイクル変動)が開始される(図26-3(k)参照)。

【1347】

次に、T13のタイミング(1回目のサイクル変動中)において、演出制御基板130が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「1」表示になり、サブ第1変動表示器81での変動表示(点滅：図では◎で表現)が最初(消灯)から開始される(図26-3(l)参照)。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた2つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示(減少表示)を開始する。さらに、変動演出が開始されて演出図柄70aが変動前動作としての浮上表示を開始すると共に、特殊図柄TZが更新変動(スクロール表示、切替表示)を開始し、変動BGMの可聴出力が再開される(図26-3(l)参照)。

【1348】

なお、ここではSPSPリーチ変動演出について説明したが、SPリーチ変動演出についても同様で、ブラックアウト演出中にノーマルリーチBGMの再生を中断し、ブラックアウト演出後のSPリーチ演出でノーマルリーチBGMの出力を再開せずにSPリーチBGMを出力するようになっている。また、ここではSPSPリーチ変動演出について説明したが、SPリーチ変動演出がハズレとなる場合についてもSPSPリーチ演出がハズレとなる場合と同様で、SPリーチ演出でハズレとなる演出図柄70aが仮停止されると、演出図柄70aが停止表示することを示唆する第1停止示唆演出（例えば0.5秒間）が実行され、第1停止示唆演出が終了するとモードA背景画像の横スクロールが再開されると共に、演出図柄70aが通常サイズ且つ第1態様に復帰して仮停止表示された状態となる。また、先読みゾーン演出が実行されていることで先読みゾーン背景が表示されている状態でリーチ状態となってSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される場合についても、モードA背景画像のような通常背景画像が表示されている状態でリーチ状態となってSPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される場合と同様であるが、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出でハズレとなる演出図柄70aが仮停止されると、演出図柄70aが停止表示することを示唆する第1停止示唆演出（例えば0.5秒間）が実行され、第1停止示唆演出が終了すると先読みゾーン背景画像となる前の通常背景画像（例えばモードA背景画像）の横スクロールが再開されると共に、演出図柄70aが通常サイズ且つ第1態様に復帰して仮停止表示された状態となる。

10

【1349】

このように、SPリーチ演出が実行されるか否かを示唆するブラックアウト演出（示唆演出）が実行される第1変動演出（ノーマルリーチ変動演出）では、ブラックアウト演出中にノーマルリーチBGMの再生を継続したままミュート（消音）し、ブラックアウト演出後のノーマルリーチ演出でミュートしていたノーマルリーチBGMを可聴出力に復帰させ、SPリーチ演出が実行されるか否かを示唆するブラックアウト演出（示唆演出）が実行される第2変動演出（SP/SPSPリーチ変動演出）では、ブラックアウト演出中にノーマルリーチBGMの再生を中断し、ブラックアウト演出後のSPリーチ演出でSPリーチBGMを出力するようになっている。そのため、SPリーチ演出を実行する場合の音声制御の負荷を軽減することができ、音声制御の自由度を向上させることが可能となる。

20

【1350】

また、通常遊技状態に対応する第1背景画像（例えば、通常背景画像であるモードA背景画像）又は第2背景画像（先読みゾーン背景画像）の表示中にSPリーチ演出が開始される場合、通常背景画像よりも大当たり期待度が高いことを示す第3背景画像（SPリーチ背景画像）に変更すると共に、リーチ状態を形成して仮停止している演出図柄70aを通常サイズよりも小さいサイズで表示する。そして、3つの演出図柄70aがハズレで仮停止すると、その後に第1背景画像（通常背景画像であるにモードA背景画像）に変更すると共に、3つの演出図柄70aを通常サイズで停止表示させるようになっている。そのため、SPリーチ演出の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。

30

【1351】

また、演出図柄70aの表示態様が変化するSPリーチ演出の実行中であっても、保留アイコンHIや当該アイコンTIの演出動作の態様（動作の内容、動作の周期等）が変化しないようになっている。そのため、遊技者をSPリーチ演出に集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1352】

また、SPSPリーチ演出の実行中において、当該アイコンTIは表示したままで保留アイコンHIを非表示にしている。そのため、遊技者をSPSPリーチ演出に集中させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1353】

また、SPSPリーチ演出の終了後において、保留アイコンHI（通常表示態様の保留アイコン、特別表示態様の保留アイコン）の表示を再開するようになっている。そのため、

50

ＳＰＳＰリーチ演出が実行された変動演出の後に、再び変動演出が実行されることを遊技者にアピールすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３５４】

また、保留アイコンＨＩ（通常表示態様の保留アイコン、特別表示態様の保留アイコン）はＳＰリーチ演出の実行後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されない場合には表示が維持される一方、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合には非表示となるが、特殊図柄ＴＺはＳＰリーチ演出の実行後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されるか否かに拘らず表示が維持されるようになっている。そのため、変動表示中である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。

【１３５５】

また、ＳＰＳＰリーチ演出が終了するときに第１停止示唆演出（アイキャッチ画像の表示）を実行するようになっている。そのため、ＳＰＳＰリーチ演出が終了すること及び演出図柄７０ａが停止表示することを遊技者に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。

【１３５６】

また、第１停止示唆演出（アイキャッチ画像の表示）を実行して演出図柄の７０ａの表示態様を第１態様に復帰させるようになっている。そのため、演出図柄７０ａの表示態様が変化することに対する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。

【１３５７】

また、第１停止示唆演出（アイキャッチ画像の表示）を実行してＳＰＳＰリーチ背景画像からモードＡ背景画像に復帰させるようになっている。そのため、背景画像が変化することに対する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。

【１３５８】

なお、ブラックアウト演出中に保留アイコンＨＩや当該アイコンＴＩを表示しているが、保留アイコンＨＩ及び当該アイコンＴＩの少なくとも一方を非表示にし、ＳＰリーチ演出が開始されると表示を再開するようにしてもよい。また、ブラックアウト演出中に有効期間を発生させて演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると発展成功演出又は発展失敗演出を実行するようになっているが、有効期間を発生させないようにしてもよい。この場合、発展成功演出又は発展失敗演出を実行するようにしてもよいし、発展成功演出又は発展失敗演出を実行せずにノーマルリーチ演出に復帰したりＳＰリーチ演出に発展したりするようにしてもよい。また、ＳＰリーチ演出の実行中には保留アイコンＨＩ及び当該アイコンＴＩを表示したままにし、ＳＰＳＰリーチ演出の実行中には、保留アイコンＨＩを非表示にして当該アイコンＴＩを表示したままにしているが、ＳＰリーチ演出の実行中に保留アイコンＨＩを非表示にして当該アイコンＴＩを表示したままにし、ＳＰＳＰリーチ演出の実行中に保留アイコンＨＩ及び当該アイコンＴＩを非表示にしてもよい。

【１３５９】

（当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の具体例）

図２６－４、図２６－５を用いて、当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の具体例について説明する。図２６－４は、当該アイコンＴＩのアイコン最終表示態様としては、「白アイコン」、「青アイコン」、「赤アイコン」、「虹アイコン」があり（図２７－１、図２７－２を参照）、これらのアイコンが当該アイコンＴＩとして表示されている場合のアニメーションでの消滅表示の具体例を示している。なお、図２６－４では、一例として、「白アイコン」と「青アイコン」との当該アイコンＴＩのアニメーションでの消滅表示の具体例を示しており、「白アイコン」は、図２６－３（ｉ）と同じであるため、説明を省略する。一方、「青アイコン」である場合、（ｈ－２）～（ｊ－２）に示すように、「白アイコン」を消滅表示させるアニメーションと同じアニメーションを用いて消滅表示を行う。これにより、「白アイコン」でも「青アイコン」でも同じアニメーションで消滅表示が行われることから、当該アイコンが消滅して変動演出が終了したことを遊技者に把握させやすくすることができる。

10

20

30

40

50

【1360】

なお、「青アイコン」は、「赤アイコン」、「虹アイコン」で読み替えてもよい。また、「白アイコン」、「青アイコン」、「赤アイコン」、「虹アイコン」で全て同じアニメーションを用いて消滅表示を行うとしたが、それぞれ異なるアニメーションを用いて消滅表示を行うようにしてもよい。また、図11-1、図11-2には例示していないアイコン（例えば、キャラクタアイコン）を備える場合には、このようなキャラクタアイコンについても、「白アイコン」等と同じアニメーションを用いて消滅表示を行うようにしてもよいし、キャラクタアイコンのみ異なるアニメーションを用いて消滅表示を行うようにしてもよい。また、「青アイコン」は丸形状をしており、保留アイコンHIの六角形と形状が異なっているが、「青アイコン」も保留アイコンHIと同一形状（図26-4の例であると六角形）で表示されてもよい。

10

【1361】

図26-5は、消滅表示について、アニメーションを用いる場合と、アニメーションを用いない場合とがある点について説明する図である。具体的には、図26-5（b）は、図26-1（b）を示しており、SPリーチ演出へ発展したことを示す発展画像SEGが表示されると、当該アイコンTIや保留アイコンHIが非表示となる。この場合、当該アイコンTIや保留アイコンHIは、図26-4等で示したアニメーションを用いずに消滅（非表示）させる。これにより、遊技者は、当該アイコンTIがアニメーションを伴わずに非表示となったことから、変動演出がまだ続くことを認識することができる。そして、図26-5（i）においては、図26-4等で示したアニメーションを用いて消滅表示させる。これにより、遊技者は、当該アイコンTIがアニメーションを伴って非表示となったことから、変動演出が終了したことを認識することができる。

20

【1362】

なお、当該アイコンTIがアニメーションを伴わずに非表示となるケースは、発展時に限らず、例えば、図24-2に示すように、電源供給の停止時が挙げられる。図26-5（b）の消滅態様は、図24-2（b）の消滅態様と同じであるが、異なってもよい。すなわち、変動演出終了時と、発展時と、電源供給の停止時とで、変動演出終了時の消滅態様のみが異なり、発展時と、電源供給の停止時とが同じ消滅態様であってもよいし、変動演出終了時と、発展時と、電源供給の停止時とで、それぞれ消滅態様が異なってもよい。

30

【1363】

また、例えば、図22-4で述べたハズレノーマルリーチと、図26-1で述べたハズレSPSPリーチとで、演出図柄70aの仮停止期間が異なっている。具体的には、ハズレノーマルリーチにおける演出図柄70aの仮停止期間よりも、ハズレSPSPリーチにおける演出図柄70aの仮停止期間の方が長くなっている。よって、仮停止期間において当該アイコンTIが演出動作を行う期間も、ハズレSPSPリーチの方が長くなる。

【1364】

このように、ハズレノーマルリーチと、ハズレSPSPリーチとで、当該アイコンTIが演出動作を行う期間が異なる場合でも、同じアニメーションで当該アイコンTIの消滅表示を行い、同じ消滅時間で当該アイコンTIの消滅表示を行うようにしている。これにより、変動演出や仮停止期間は異なれど、当該アイコンが消滅して変動演出が終了したことを遊技者に把握させやすくすることができる。

40

【1365】

（大当たりSPSPリーチ変動演出が終了して大当たり遊技が実行される場合の具体例）
図26-6～図26-8を用いて、大当たりSPSPリーチ変動演出が終了して大当たり遊技が実行される場合の具体例について説明する。図26-6は、大当たりSPSPリーチ変動演出が終了して大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートであり、図26-7～図26-8は、図26-6の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB～Fも基本的には同様となるため説明は省略する。なお、図26-6のT0～T5のタイミングは、図26-

50

1のT0～T5のタイミングと基本的には同じであるため、ここでの説明は省略し、T6のタイミング以降について説明する。

【1366】

図26-6に示すように、まず、T6のタイミングにおいて、SPSPリーチ演出の最終局面でSPSPリーチBGMの出力が停止されて決め演出が開始されると、演出ボタン17の操作を促す促進画像及び演出ボタン17の有効期間が開始される。具体的には、メイン表示装置70に演出ボタン17を模した操作促進画像SSGが表示されると共に、SPSPリーチBGMの出力が停止（非出力）され、音声出力装置9から「押せ」との促進音出力される（図26-7（e）参照）。

【1367】

次に、T7のタイミングにおいて、演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過すると、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行される。具体的には、第1可動部材73a及び第2可動部材73bが演出位置まで下降（大下降）すると共に、第2可動部材73bが左右方向に移動する。また、メイン表示装置70に決め成功画像SEFが表示されると共に、音声出力装置9から「キュインキュイン」との成功音出力される。また、画面の左上隅部において中央の演出図柄70aが「5」で仮停止することで、3つの演出図柄70aが大当たり出目（「555」）で仮停止した状態になる（図26-7（f）参照）。

【1368】

そして、T8のタイミングにおいて、SPSPリーチ演出の実行期間が経過すると、演出図柄70aが停止表示することを示唆する第1停止示唆演出（例えば0.5秒間）が実行される。具体的には、背景画像や演出図柄70a等を遮蔽する遮蔽画像（機種名を含むアイキャッチ画像）が表示される。そして、第1停止示唆演出が終了するとモードA背景画像の横スクロールが再開されると共に、演出図柄70aがSPリーチ演出の開始前の位置且つ第1態様に復帰して仮停止表示された状態となる。また、第1保留アイコン表示領域70Bが保留アイコンHIごと再表示される（図26-7（g）参照）。また、演出図柄70aが大当たり出目で停止表示することを示唆する第2停止示唆演出が開始される。具体的には、発光エフェクト画像EFが演出図柄70aの一端から他端まで移動して消える発光表示演出が所定期間（例えば0.75秒）で2回繰り返し行われる。このとき、所定期間（例えば、演出図柄70aの停止表示まで）に亘って音声出力装置9からは音声出力されない状態となる（図26-7（g）参照）。

【1369】

その後、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第1特別図柄表示器60に大当たり特別図柄が停止表示される（図26-8（h）参照）。

【1370】

次に、T10のタイミングにおいて、演出制御基板130が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第1変動表示器81での変動表示が停止する。また、第2停止示唆演出が終了すると共に、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TIのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄70a（「555」）及び特殊図柄TZ（「555」）での停止表示が開始される（図26-8（i）参照）。

【1371】

そして、T11のタイミングにおいて、当該アイコンTIのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンTIのアニメーションでの消去表示が終了する（図26-8（j）参照）。

【1372】

その後、T12のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して大当たり遊技のオープニング指定コマンドが送信される（図26-8（k）参照）。

10

20

30

40

50

【1373】

次に、T13のタイミングにおいて、演出制御基板130が大当たり遊技のオープニング指定コマンドを受信してから所定期間が経過すると、大当たり遊技のオープニング演出が開始される。具体的には、「大当たり」との文字を含むオープニング演出画面が表示され、画面右隅部には、遊技領域5aの右側領域（大入賞口）を狙って遊技球を発射することを示唆する右打ち画像UGが表示される。

【1374】

このように、大当たりとなる変動演出において、保留アイコンHI（通常表示態様の保留アイコン、特別表示態様の保留アイコン）はSPリーチ演出の実行後にSPSPリーチ演出が実行されない場合には表示が維持される一方、SPSPリーチ演出が実行される場合には非表示となるが、特殊図柄TZはSPリーチ演出の実行後にSPSPリーチ演出が実行されるか否かに拘らず表示が維持されるようになっている。そのため、変動表示中である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。なお、大当たりとなる変動演出において、ノーマルリーチ演出後にSPリーチ演出に発展しない場合についても、保留アイコンHI（通常表示態様の保留アイコン、特別表示態様の保留アイコン）の表示が維持されるようになっている。

10

【1375】

また、大当たりとなるSPSPリーチ演出が終了するときに第2停止示唆演出（発光エフェクト画像EFが演出図柄70aの一端から他端まで移動して消える発光表示演出）を実行するようになっている。そのため、SPSPリーチ演出が終了すること及び大当たり演出図柄70aが停止表示することを遊技者に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。

20

【1376】

また、第2停止示唆演出における発光表示演出の1回の演出時間（0.75秒）や累計の演出時間（1.5秒）が保留アイコンの演出動作（揺れ動作、回転動作）の周期（2秒又は3秒）とは異なるようになっている。そのため、第2停止示唆演出における発光表示演出を目立たせることができ、大当たり演出図柄が停止表示することを強調することが可能となる。

【1377】

なお、第2停止示唆演出における発光表示演出の演出態様が、演出図柄70aの一端から他端まで発光エフェクト画像EFが移動して消えるようになっているが、演出図柄70aの数字画像の部分の一端から他端まで発光エフェクト画像EFが移動して消えるようにしてもよいし、キャラクタ画像の一端から他端まで発光エフェクト画像EFが移動して消えるようにしてもよい。また、第2停止示唆演出における発光表示演出の累計の演出時間が保留アイコンの演出動作の周期（2秒又は3秒）よりも短くなっているが、発光表示演出の1回の演出時間を例えば2秒とすることで累計の演出時間が保留アイコンHIの演出動作の周期（2秒又は3秒）よりも長くなるようにしてもよい。

30

【1378】

また、各種のリーチ演出が実行されずに3つの演出図柄がハズレ出目で停止表示される通常変動演出の場合には、第2停止示唆演出としての発光表示演出が実行されないようになっているが、左中右の3つの演出図柄が順に仮停止する毎に、仮停止した演出図柄70aに重畳するように第2停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、演出図柄70aの一部が発光する画像）を所定期間（例えば、0.3秒）表示して順次仮停止時発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、演出図柄の仮停止時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1379】

また、通常遊技状態及び特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において順次仮停止時発光演出を実行するのではなく、通常遊技状態においては、順次仮停止時発光演出を実行可能とし、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、順次仮停止時発光演出を実行しないようにしてもよい。

50

【1380】

また、各種のリーチ演出が実行されずに3つの演出図柄がハズレ出目で停止表示される短縮変動演出の場合には、第2停止示唆演出としての発光表示演出が実行されないようになっているが、左中右の3つの演出図柄が同時に仮停止した際に、仮停止した3つの演出図柄70aのそれぞれに重畳するように第2停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、演出図柄70aの一部が白発光する画像）を所定期間（例えば、0.3秒）表示して同時仮停止時発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、演出図柄の仮停止時の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1381】

また、通常遊技状態及び特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において同時仮停止時発光演出を実行するのではなく、通常遊技状態においては、同時仮停止時発光演出を実行可能とし、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、同時仮停止時発光演出を実行しないようにしてもよい。

【1382】

また、各種のリーチ演出が実行されて3つの演出図柄70aがリーチハズレ出目で停止表示されるリーチ変動演出の場合には、第2停止示唆演出としての発光表示演出が実行されないようになっているが、最後に停止表示される中央の演出図柄70aが仮停止した際に、この演出図柄70a（先に仮停止していた左右の演出図柄70aを除く）に重畳するように第2停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、演出図柄70aの一部が白発光する画像）を所定期間（例えば、0.3秒）表示してリーチハズレ時発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、リーチハズレである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。

【1383】

また、通常遊技状態及び特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）においてリーチハズレ時発光表示演出を実行するのではなく、通常遊技状態においては、リーチハズレ時発光表示演出を実行可能とし、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、リーチハズレ時発光表示演出を実行しないようにしてもよい。

【1384】

また、左右の演出図柄70aが仮停止してノーマルリーチ演出が実行される場合に、この左右の演出図柄70a（変動中の中央の演出図柄70aを除く）の周囲に第2停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、演出図柄70aの少なくとも一部を遮蔽して視認を規制するように白発光する画像）を所定期間（例えば、1.2秒）に亘って表示してリーチ成立時発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、リーチ演出が実行されない変動演出パターンよりも、リーチ演出が実行される変動演出パターンにおける発光表示演出の実行回数を多くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1385】

また、通常遊技状態及び特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）においてリーチ成立時発光表示演出を実行するのではなく、通常遊技状態においては、リーチ成立時発光表示演出を実行可能とし、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、リーチ成立時発光表示演出を実行しないようにしてもよい。

【1386】

また、左右の2つの演出図柄70aがメイン表示装置70の画面上部に移動してSPリーチ演出に発展する場合に、この左右の演出図柄70a（変動中の中央の演出図柄70aを除く）の周囲に第2停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、演出図柄70aの数字の内部を発光させる画像）を所定期間（例えば、0.4秒）に亘って表示して発展時発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、SPリーチ演出が実行されない変動演出パターンよりも、SPリーチ演出が実行される変動演出パターンにおける発光表示演出の実行回数を多くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能

10

20

30

40

50

となる。

【1387】

また、通常遊技状態及び特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において発展時発光表示演出を実行するのではなく、通常遊技状態においては、発展時発光表示演出を実行可能とし、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）においては、発展時発光表示演出を実行しないようにしてもよい。

【1388】

また、発展時発光表示演出を実行するようにした場合であっても、左中右の3つの演出図柄70aがメイン表示装置70の画面左上隅部に縮小表示してSPSPリーチ演出が実行される場合には、この3つの演出図柄70aに対しての発光表示演出を実行しないようにしてもよい。このようにすると、遊技者が視認し難くなるように縮小表示された演出図柄70aに対して無駄に発光表示演出を実行しないで済み、画像表示に係る制御負荷を軽減することが可能となる。

10

【1389】

また、T7のタイミングで画面の左上隅部において3つの演出図柄70aが大当たり出目で仮停止した後（第2停止示唆演出が実行される前の保留アイコンが非表示の状態中）に、画面中央に移動して通常サイズで表示するようにしてもよい。この場合には、画面中央に移動した3つの演出図柄70aに対応するように第2停止示唆演出とは異なる発光エフェクト画像（例えば、中央の演出図柄から外方に向けて広がって放射状に黄発光するような画像）を所定期間（例えば、1.2秒）に亘って表示して停止示唆前発光表示演出を実行するようにしてもよい。このようにすると、演出図柄が大当たり出目となったことを遊技者にアピールすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1390】

また、停止示唆前発光表示演出において発光エフェクト画像を表示する際に、枠用照明装置10を停止示唆前発光表示態様（例えば、発光エフェクト画像の表示色と同じ色）で発光させるようにしてもよい。

【1391】

また、第2停止示唆演出（発光表示演出）が実行されない通常変動演出や短縮変動演出が実行される場合には、3つの演出図柄70aがハズレ出目で仮停止した後に停止示唆前発光表示演出を実行しないようにするとよい。このようにすると、変動演出パターンによって発光表示演出の実行回数や実行される発光表示演出の種類が変化することになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1392】

また、第2停止示唆演出（発光表示演出）が実行されないリーチ変動演出（ノーマルリーチ変動演出、SPリーチ変動演出、SPSPリーチ変動演出）が実行される場合にも、3つの演出図柄70aがハズレ出目で仮停止した後に停止示唆前発光表示演出を実行しないようにするとよい。このようにすると、大当たりとなるか否かによって発光表示演出の実行回数や実行される発光表示演出の種類が変化することになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1393】

また、第2停止示唆演出（発光表示演出）が実行される変動演出であっても、SPリーチ変動演出の場合には、停止示唆前発光表示演出を実行せず、SPSPリーチ変動演出の場合には、停止示唆前発光表示演出を実行するようにしてもよい。また、遊技状態によって停止示唆前発光表示演出を実行しない（例えば、通常遊技状態では停止示唆前発光表示演出を実行する一方、特定遊技状態では停止示唆前発光表示演出を実行しない）ようにしてもよいし、遊技状態によって第2停止示唆演出（発光表示演出）を実行しない（通常遊技状態では第2停止示唆演出を実行する一方、特定遊技状態では第2停止示唆演出を実行しない）ようにしてもよい。

40

【1394】

また、遊技状態に拘らず停止示唆前発光表示演出を実行可能とする場合には、通常遊技状

50

態における停止示唆前発光表示演出と特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）における停止示唆前発光演出の実行時間を異ならせてもよい（例えば、通常遊技状態における停止示唆前発光表示演出の実行時間＞特定遊技状態における停止示唆前発光表示演出の実行時間等）。このようにすると、遊技状態によって停止示唆前発光表示演出から大当たりの開始までの時間が変化することになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1395】

また、遊技状態に拘らず第2停止示唆演出（発光表示演出）を実行可能とする場合には、通常遊技状態における第2停止示唆演出（発光表示演出）と特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態の少なくとも一方）における第2停止示唆演出（発光表示演出）の実行時間を異ならせてもよい（例えば、通常遊技状態における第2停止示唆演出の実行時間＞特定遊技状態における第2停止示唆演出の実行時間等）。このようにすると、遊技状態によって第2停止示唆演出（発光表示演出）から大当たりの開始までの時間が変化することになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1396】

また、SPSPリーチ演出の終了後に保留アイコンHIが再表示されるようにしたが、SPSPリーチ演出の種類によっては保留アイコンHIが再表示されないようにしてもよい。具体的には、第1SPSPリーチ演出が実行された場合やハズレとなる第2SPSPリーチ演出が実行された場合には、第1停止示唆演出の実行後に保留アイコンHIを再表示するようにし、大当たりとなる第2SPSPリーチ演出が実行された場合には、第1停止示唆演出（アイキャッチ画像の表示）や保留アイコンHIの再表示を実行せずに、そのまま大当たり遊技のオープニング演出が実行されるようにしてもよい。また、SPSPリーチ演出の終了後に保留アイコンHIを再表示するようにしたが、リーチハズレ出目の演出図柄70aが仮停止した後に大当たりとなる復活演出を実行する場合には、復活演出の実行中において保留アイコンHIを再び非表示にしてもよい。この場合、復活演出の実行後に大当たり出目の演出図柄70aを仮停止させると共に、保留アイコンを再表示させるようにしてもよいし、復活演出の実行後に大当たり出目の演出図柄70aの表示や保留アイコンHIの再表示をせずに、そのまま大当たり遊技のオープニング演出が実行されるようにしてもよい。

20

【1397】

なお、演出図柄70aの仮停止中に停止時コマンドを正常に受信できた場合、リーチハズレ変動演出における演出図柄70aの仮停止時間の方が、大当たり変動演出における演出図柄70aの仮停止時間よりも長くなるようになっているが、大当たり変動演出において停止時コマンドを正常に受信できない場合には、リーチハズレ変動演出における演出図柄70aの仮停止時間よりも、大当たり変動演出における演出図柄70aの仮停止時間の方が長くなることがあるようになっている。また、大当たり変動演出において停止時コマンドやオープニング指定コマンドを正常に受信できない場合には、リーチハズレ変動演出における演出図柄70aの仮停止時間よりも、大当たり変動演出における演出図柄70aの仮停止時間の方が長くなるようになっている。

30

【1398】

なお、図26-6（g）～（h）においては、「図柄昇格演出」を実行するようにしてもよい。「図柄昇格演出」とは、例えば、タイミングT7では、第1大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「444」）を表示して、その後、第2大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「777」）に変化表示させるような演出である。具体的には、演出図柄（例えば、「444」）を上下方向にスクロールさせて、演出ボタン17の操作に応じて、演出図柄（例えば、「777」）を表示させる。そして、タイミングT9までに演出を終了させて、図26-6のタイミングT10では演出図柄（例えば、「777」）で停止表示する。なお、「図柄昇格演出」は、上記の例に限らず、第3大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「555」）から第2大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「777」）に変化表示させるパターンがあってもよいし、第

40

50

1 大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「4 4 4」）から第 3 大当たりであることを示唆する演出図柄（例えば、「5 5 5」）に変化表示させるパターンがあってもよい。また、昇格パターンを複数種類備えて、特定の昇格パターンで「図柄昇格演出」が実行された場合は、演出図柄（例えば、「7 7 7」）に変化表示することが確定してもよい。また、「図柄昇格演出」の実行時期は、図 2 6 - 6（g）～（h）に限らず、別の実行時期があってもよい。例えば、大当たり遊技中に実行してもよい。

【1 3 9 9】

（大当たり S P S P リーチ変動演出が終了して大当たり遊技が実行される場合の変形例）
図 2 6 - 9 は、図 2 6 - 6、図 2 6 - 8 の変形例を示しており、特に異なる点としては、発展時に当該アイコン T I や保留アイコン H I を非表示した後は、その後、再表示せずに、大当たり遊技に移行させる点である。

10

【1 4 0 0】

具体的には、図 2 6 - 5 で述べたように、発展時において当該アイコン T I や保留アイコン H I を非表示とする（図 2 6 - 9（b）参照）。つまり、図 2 6 - 6 のタイミング T 2 で当該アイコン T I、保留アイコン H I を非表示とする。

【1 4 0 1】

そして、図 2 6 - 8（h）～（j）で示すような当該アイコン T I、保留アイコン H I の再表示や、当該アイコン T I のアニメーションによる消滅表示が行われずに、大当たり遊技におけるオープニングに移行するように構成されている（図 2 6 - 9（k）（l）参照）。

20

【1 4 0 2】

このように構成することで、当該アイコン T I、保留アイコン H I を再表示させるための制御や、当該アイコン T I をアニメーションにより消滅表示させる制御が不要となるので、制御負荷の軽減が見込める。

【1 4 0 3】

また、当該アイコン T I、保留アイコン H I を再表示させるための時間や、当該アイコン T I をアニメーションにより消滅表示させる時間を省略することができ、速やかに大当たり遊技に移行させることができる。これにより、遊技興趣の向上が図れる。

【1 4 0 4】

なお、図 2 6 - 9 の変形例で示す態様は、図 2 6 - 8 で示す態様とともに備わっていてもよいし、図 2 6 - 9 のみが備わっていてもよいし、図 2 6 - 8 のみが備わっていてもよい。また、図 2 6 - 9 の変形例で示す態様を図 2 6 - 8 で示す態様とともに備える場合、遊技状態によって使い分けるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態においては、図 2 6 - 8 で示す態様として、確変遊技状態においては、図 2 6 - 9 で示す態様としてもよいし、その逆であってもよい。

30

【1 4 0 5】

（始動口ランプの発光態様の具体例）

図 2 6 - 1 0 を用いて、始動口ランプ 7 6 の発光態様の具体例について説明する。なお、図 2 6 - 1 0 は、図 2 6 - 9 の例における始動口ランプ 7 6 の発光態様を示しているが、適用例はこれに限らず、図 2 2 - 4 の例に適用してもよいし、図 2 6 - 1 の例に適用してもよいし、図 2 6 - 5 の例に適用してもよいし、図 2 6 - 8 の例に適用してもよい。

40

【1 4 0 6】

図 2 6 - 1 0（a）は、図 2 6 - 9（a）の場面における始動口ランプ 7 6 の発光態様であり、ここでは、一例として、当該アイコン T I が「赤」で表示されており、始動口ランプ 7 6 が「赤」で発光していることを示している。

【1 4 0 7】

図 2 6 - 1 0（b）は、図 2 6 - 9（b）の場面における始動口ランプ 7 6 の発光態様であり、発展画像 S E G の表示により、「赤」の当該アイコン T I 等が非表示となったが、始動口ランプ 7 6 は引き続き視認可能に「赤」で発光していることを示している。

【1 4 0 8】

50

図 26-10(c) は、図 26-9(c) の場面における始動口ランプ 76 の発光態様であり、SPリーチ演出の実行中、当該アイコン T I 等が非表示となっているが、始動口ランプ 76 は引き続き視認可能に「赤」で発光していることを示している。

【1409】

図 26-10(k) は、図 26-9(k) の場面における始動口ランプ 76 の発光態様であり、変動演出が終了（演出図柄が停止表示）して、始動口ランプ 76 が消灯している様子を示している。

【1410】

このように構成することで、当該アイコン T I 等が非表示となっても、始動口ランプ 76 の発光態様を目視すれば、当該アイコン T I 等が何色に変化していたのかを確認できるので、当該アイコン T I 等が何色に変化していたのかを忘れてしまうことを防止できる。

【1411】

（大当たり SPSPリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャート）

図 27-1 を用いて、大当たり SPSPリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャートについて説明する。なお、図 27-1 は、図 26-6 をより詳細に説明するタイミングチャートであり、特に、「枠用照明装置」、「盤用照明装置」、「ボタン駆動装置」、「演出ボタン発光 LED」の態様について説明し、図 26-6 との重複部分は適宜説明を省略する。また、図 27-1 の理解を容易とするために、図 27-2 を用いて補足して説明する。なお、図 27-1 は、一例として、「通常遊技状態」において大当たり SPSPリーチ変動演出が実行され、大当たり SPSPリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【1412】

図 27-1 のタイミング T4 は、図 26-6 のタイミング T4 と対応しており、SPリーチ演出に発展したタイミングである。SPリーチ演出に発展すると、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74 は、SPリーチ発光を行い、ボタン駆動装置 17b は OFF であり、演出ボタン発光 LED 17c は消灯している。なお、ブラックアウト演出の演出パターン 03 を実行する場合は、ボタン駆動装置 17b を 3 秒間 ON にする（演出ボタン 17 が振動する）。

【1413】

図 27-1 のタイミング T5 は、SPSPリーチ演出に発展したタイミングである。SPSPリーチ演出に発展すると、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74 は、SPSPリーチ発光を行い、ボタン駆動装置 17b は OFF であり、演出ボタン発光 LED 17c は消灯している。なお、カットイン予告実行時にボタン駆動装置 17b を ON にしてもよい。

【1414】

図 27-1 のタイミング T6 は、遊技者に演出ボタン 17 の操作を促すべく、効果音として促進音（例えば、「押せ」）が出力され、演出ボタン発光 LED 17c が白発光する。

【1415】

そして、T7 のタイミングで遊技者が演出ボタン 17 を操作すると、「キュインキュイン」との成功音が出力され、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74、演出ボタン発光 LED 17c は所定期間にわたり虹発光を行い、ボタン駆動装置 17b は 5 秒間 ON となり演出ボタン 17 が振動する。これにより、遊技者に大当たりとなったことが報知される（図 27-2(f) 参照）。

【1416】

そして、T8 のタイミングで「キュインキュイン」との成功音の出力が停止し、演出ボタン発光 LED 17c の虹発光が終了する。一方で、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74 は虹発光を継続し、ボタン駆動装置 17b は引き続き ON である。このように、演出ボタン発光 LED 17c の虹発光が最初に終了することで、遊技者の視点をメイン表示装置 70 に向けさせることができる（図 27-2(g) 参照）。

【1417】

そして、T9のタイミングで特別図柄が停止表示し、T10のタイミングで演出制御基板130が停止時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、サブ第1変動表示器81での変動表示が停止する。また、枠用照明装置10、盤用照明装置74は虹発光を終了し、ボタン駆動装置17bがOFFとなる(図27-2(i)参照)。

【1418】

このように、各照明装置や演出ボタン振動においても大当たりであることが報知されるため、大当たりが得られたことに対する遊技者の満足感を高めることができる。

【1419】

なお、成功音の出力期間や、虹発光を行う期間や、演出ボタン17を振動させる期間は、適宜変更してよい。例えば、いずれもタイミングT10まで実行するようにしてもよい。また、演出ボタン発光LEDの虹発光を最初に終了して、次に枠用照明装置10の虹発光を終了して、最後にタイミングT10で盤用照明装置74の虹発光を終了させるようにしてもよい。通常、遊技者はメイン表示装置70に注目しており、メイン表示装置70に近接する盤用照明装置74の虹発光は(枠用照明装置10や演出ボタン発光LEDに比べて)遊技者の視界にも入り易い。よって、最後にタイミングT10で(視界に入り易い)盤用照明装置74の虹発光を終了させることで、遊技者の気分を高揚させることができる。また、盤用照明装置74の虹発光が終了したことで、これから大当たり遊技が実行されることを認識させ易くすることができる。

【1420】

また、成功音や、虹発光や、振動は、継続的に実行されてもよいし、断続的に実行されてもよい。例えば、決め演出において、成功音を出力し、虹発光で発光させ、振動を行い、一旦、これらの演出をOFFにした後、演出図柄を停止表示する直前(例えば、図27-2(g))において、再度ONにするようにしてもよい。このように構成すると、遊技者に注目させたい場面を明確にすることができ、遊技興趣の向上が図れる。

【1421】

また、虹発光を行う期間は、通常遊技状態で大当たりに当選した場合と、時短遊技状態で大当たりに当選した場合と、確変遊技状態で大当たりに当選した場合とで、それぞれ異ならせてもよい。例えば、確変遊技状態で大当たりに当選した場合は、通常遊技状態で大当たりに当選した場合に比べて、虹発光を行う期間を短くしてもよい。つまり、大当たりに当選し難い通常遊技状態で大当たりに当選した場合は、虹発光を行う期間を確変遊技状態よりも長くすることで、当選し難い状況で大当たりに当選させた遊技者を優越感に浸らせることができる。一方、大当たりに当選し易い確変遊技状態で大当たりに当選した場合は、虹発光を行う期間を通常遊技状態よりも短くすることで、過度な大当たり報知になることを防止できる。これにより、状況(遊技状態)に応じた好適な報知が可能になる。

【1422】

一方で、成功音の出力期間や、演出ボタン17を振動させる期間は、遊技状態を問わず共通の実行期間としてよい。これにより、成功音の出力制御や、演出ボタン17を振動させる制御を複数の遊技状態で共通化でき、制御や演出データを簡素化できる。なお、成功音の出力期間や、演出ボタン17を振動させる期間も、上述した虹発光を行う期間同様、遊技状態毎に異ならせても問題ない。

【1423】

なお、特に図示していないが、各照明装置による虹発光のみならず、メイン表示装置70やサブ表示装置71による虹表示が行われてもよい。この虹表示は、T7のタイミングで開始されるが、例えば、T8のタイミング、またはT8~T9のタイミングで終了する。すなわち、枠用照明装置10や盤用照明装置74の虹発光よりも先に終了する。これにより、虹色による装飾は枠用照明装置10や盤用照明装置74に担わせて、メイン表示装置70やサブ表示装置71には新たな画像(例えば、後述する余韻画像等)を表示することができ、装飾性を落とさずにメイン表示装置70やサブ表示装置71における表示を豊富にすることができる。

【1424】

(T10のタイミングで演出制御基板130が停止時コマンドを受信できなかった場合)
ここで、T10のタイミングで演出制御基板130が停止時コマンドを受信できなかった場合の演出態様について説明する。

【1425】

T10のタイミングで演出制御基板130が停止時コマンドを受信できないと、枠用照明装置10、盤用照明装置74の虹発光→T10のタイミング以降も継続して虹発光する(演出を延長して実行する)。演出ボタン発光LED17cの虹発光→T10のタイミングに至る前に虹発光を終了しているため、停止時コマンドが受信できなくても影響を受けない(演出を延長しない)。成功音の出力→T10のタイミングに至る前に出力を終了しているため、停止時コマンドが受信できなくても影響を受けない(演出を延長しない)。ボタン駆動装置17bの駆動→5秒間ONにすると、OFFになるので、停止時コマンドを受信できなくても影響を受けない(演出を延長しない)。当該アイコンTI→消滅表示を行わず、演出動作を継続して行う。背景画像→通常背景の横スクロールを継続して行う(継続した背景変化が可能である)。例えば、図27-9の通常背景画像データで示すように、画像データが変化する。

10

【1426】

これにより、演出制御基板130が停止時コマンドを受信できなかったとしても、枠用照明装置10、盤用照明装置74の虹発光が継続して実行されるので、後に大当たり遊技が実行されることを遊技者に確実に把握させることができる。

20

【1427】

また、当該アイコンTIは消滅表示を行わず演出動作を継続して行うので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。また、背景画像は通常背景の横スクロールを継続して行う(継続した背景変化が可能である)ので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。

【1428】

(T7のタイミングにおける成功音および虹発光について)

ここで、T7のタイミングにおける成功音および虹発光の更なる詳細(フレーム)について説明する。なお、本実施形態において、統括制御部141(画像制御部145)によって制御される演出画像の更新周期(フレーム更新タイミング)とランプ制御部150によって制御される各照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74、演出ボタン発光LED17c)の制御周期は1/30秒で同期(同調)している。

30

【1429】

例えば、図27-1のT7のタイミングの直前のフレームを「1500」フレームとすると(変動開始時が「1」フレーム目)、T7のタイミングの「1501」フレーム目に演出ボタン検出sw17aがONになる(遊技者により演出ボタン17が操作される)。演出ボタン検出sw17aがONになると、演出制御部130mから操作コマンドが統括制御部141およびランプ制御部150に送信される。

【1430】

この場合、画像制御部145では、演出ボタン検出sw17aがONになった「1501」フレーム目の次フレームである「1502」フレーム目において、描画用フレームバッファに「成功画像」(例えば、図26-7(f)参照)が描画され、「1503」フレーム目に、当該「成功画像」が展開される。これにより、メイン表示装置70を介して、「成功画像」が視認可能となる。また、音声制御部148では、同「1503」フレーム目に同期して、音声出力装置9より「成功音」が出力される。これにより、成功音「キューンキューン」が聴取可能となる。さらに、ランプ制御部150では、同「1503」フレーム目に同期して、各照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74、演出ボタン発光LED17c)を虹発光させる虹発光データが出力される。これにより、各照明装置が虹発光する様子が視認可能となる。

40

【1431】

50

このように、上記例では、「1503」フレーム目に同期して、「成功画像」の表示、「成功音」の出力、「虹発光」による発光が行われるので、大当たりを報知する演出の実行の足並みを揃えることができ（いずれか一の報知手段にズレが生じることなく）、遊技者にわかり易い大当たり報知を実行することができる。

【1432】

なお、図27-1の例では列挙していないが、大当たり報知において、後述する可動演出装置を可動させる構成や、振動手段を振動させる構成においても、上記例でいう「1503」フレーム目に同期して行うようにすればよい。

【1433】

そして、例えば、「1530」フレーム目において「成功音」がOFFになり、「1540」フレーム目において演出ボタン発光LED17cの虹発光がOFFになる。

そして、例えば、T10のタイミングで停止表示が行なわれると（例えば、「1650フレーム目」）、枠用照明装置10、盤用照明装置74（いずれかまたは両方）の虹発光がOFFになる。

【1434】

これにより、上記例では、「1650」フレームの停止表示に同期して枠用照明装置10、盤用照明装置74（いずれかまたは両方）の虹発光が終了するので、停止表示以降も虹発光が継続して実行されることがなく、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。なお、以上のフレーム同期に関する記載は、以下の大当たり報知を説明する図に適用することができる。

【1435】

（図柄昇格演出or復活演出を伴う変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャート）

図27-3を用いて、図柄昇格演出が実行される例、復活演出が実行される例、および大当たり遊技中の演出例について説明する。なお、図27-3は、図27-1と異なる部分（主に演出図柄、演出図柄態様）を重点的に説明する。また、図27-3の理解を容易とするために、図27-4、図27-5を用いて補足して説明する。なお、図27-3～図27-5は、一例として、「通常遊技状態」において図柄昇格演出or復活演出を伴う変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【1436】

（「図柄昇格演出」が実行される場合）

図27-3のタイミングT7において、演出図柄は、更新変動を終えて仮停止を行う。このとき、演出図柄態様（仮停止した演出図柄）を「444」（演出図柄における第1態様）とする（図27-4（f）～（g）参照）。また、効果音として成功音「キューンキューン」が出力され、枠用照明装置10、盤用照明装置74、演出ボタン発光LED17cが虹発光し、ボタン駆動装置17bがONとなり演出ボタン17が振動する。なお、図27-4（f）～（g）に示すように、演出図柄が「444」で仮停止した際は、特殊図柄TZは更新変動を継続している。

【1437】

そして、タイミングT8からT8-1にかけて、「図柄昇格演出」が実行され、図27-4（g）～（g）'に示すように、各演出図柄70aがスクロールを開始する。このとき、効果音はOFFであり、枠用照明装置10、盤用照明装置74は白発光し、演出ボタン発光LED17cは消灯し、ボタン駆動装置17bはOFFである。

なお、「図柄昇格演出」が実行されている際は、特殊図柄TZは「図柄昇格演出」実行前と同態様で更新変動を継続している。

【1438】

そして、「図柄昇格演出」が成功であれば、図27-4（h）に示すように、「777」（演出図柄による第2態様）の演出図柄70aが仮停止し、「図柄昇格演出」が失敗であれば、例えば、「444」の演出図柄70aが再度仮停止する。このとき、再度、効果音

として成功音「キューンキューン」が出力され、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74、演出ボタン発光 LED 17c が虹発光し、ボタン駆動装置 17b が ON となり演出ボタン 17 が振動する。なお、再度、成功音を出力する構成、及び、各照明装置を虹発光する構成、及び、演出ボタン 17 を振動させる構成は、「図柄昇格演出」が成功である場合にのみ実行し、「図柄昇格演出」が失敗であれば実行しないようにしてもよい。なお、図 27-4 (h) においても、特殊図柄 TZ は「図柄昇格演出」実行前と同態様で更新変動を継続している。

【1439】

そして、図 27-4 (i) に示すように、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ がともに「777」で停止表示する。つまり、特殊図柄 TZ は、演出図柄 70a が「図柄昇格演出」実行前に仮停止を行っても更新変動を継続し、演出図柄 70a が「図柄昇格演出」実行後に仮停止を行っても更新変動を継続し、演出図柄 70a の停止表示とともに更新変動を終了して停止表示するようになっている。これにより、例えば、演出図柄 70a の「図柄昇格演出」の実行により変動演出が継続しているのか否か、わかり難くなってしまう遊技者がいても、特殊図柄 TZ の継続した更新変動により変動演出が継続していることを認識させることができる。

【1440】

(「復活演出」が実行される場合)

次に、「復活演出」が実行される場合を説明する。なお、便宜上、「図柄昇格演出」が実行される場合と、「復活演出」が実行される場合とを図 27-3 でまとめて記載しているが、「復活演出」実行後に「図柄昇格演出」が実行されてもよい。

【1441】

図 27-3 のタイミング T7 において、演出図柄は、更新変動を終えて仮停止を行う。このとき、演出図柄態様(仮停止した演出図柄)を「454」(演出図柄による第1態様)とする(図 27-5 (f) ~ (g) 参照)。また、効果音として失敗音が出力され(図 26-2 (f) 参照)、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74 は白発光し、演出ボタン発光 LED 17c は消灯し、ボタン駆動装置 17b は OFF である。なお、図 27-5 (f) ~ (g) に示すように、演出図柄が「454」で仮停止した際は、特殊図柄 TZ は更新変動を継続している。

【1442】

そして、タイミング T8 から T8-1 にかけて、「復活演出」が実行され、図 27-5 (g) ~ (g)' に示すように、雷を模した復活演出画像 FG が表示される。このとき、効果音は OFF であり、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74 は白発光し、演出ボタン発光 LED 17c は消灯し、ボタン駆動装置 17b は OFF である。なお、「復活演出」が実行されている際は、特殊図柄 TZ は「復活演出」実行前と同態様で更新変動を継続している。

【1443】

そして、図 27-5 (h) に示すように、「777」(演出図柄による第2態様)の演出図柄 70a が仮停止する。このとき、効果音として成功音「キューンキューン」が出力され、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74、演出ボタン発光 LED 17c が虹発光し、ボタン駆動装置 17b が ON となり演出ボタン 17 が振動する。なお、図 27-5 (h) においても、特殊図柄 TZ は「復活演出」実行前と同態様で更新変動を継続している。

【1444】

そして、図 27-5 (i) に示すように、演出図柄 70a、特殊図柄 TZ がともに「777」で停止表示する。つまり、特殊図柄 TZ は、演出図柄 70a が「復活演出」実行前に仮停止を行っても更新変動を継続し、演出図柄 70a が「復活演出」実行後に仮停止を行っても更新変動を継続し、演出図柄 70a の停止表示とともに更新変動を終了して停止表示するようになっている。これにより、例えば、演出図柄 70a の「復活演出」の実行により変動演出が継続しているのか否か、わかり難くなってしまう遊技者がいても、特殊図柄 TZ の継続した更新変動により変動演出が継続していることを認識させることができる。

。

【1445】

そして、「図柄昇格演出」が実行される場合、「復活演出」が実行される場合のいずれにおいても、タイミングT14より大当たり遊技となり、当該大当たり遊技中においては、停止表示した演出図柄70aのうち、1の演出図柄70aの数字部分のみが表示されるようになっている。

【1446】

具体的には、図27-4(m)、図27-5(m)に示すように、大当たり遊技の1ラウンド目を示すラウンド画像RGと、大当たり遊技において獲得した遊技球を示す獲得遊技球数画像GGと、右打ち画像UGと、キャラクタ画像KGと、当該表示されているキャラクタ画像KGの詳細を示すキャラクタ紹介画像KSGと、が表示され、これらの他に、1の演出図柄70aの数字部分(例えば、「7」)が他の表示画像に重ならない位置(例えば、左上)で表示されている。

10

【1447】

1の演出図柄70aの数字部分(例えば、「7」)は、図27-4(i)で停止表示した演出図柄70aに対応する図柄であり、例えば、ラウンド画像RGの下方で揺動して表示されており、また、停止表示された際の表示サイズ(図27-4(i)参照)と同サイズで表示されている。なお、1の演出図柄70aの数字部分(例えば、「7」)の表示データは、図27-4(i)で停止表示した演出図柄70aの表示データとは異なる表示データである。

20

【1448】

このように、1の演出図柄70aの数字部分(例えば、「7」)を揺動して表示することで、大当たり遊技中における演出興趣を向上することができる。また、1の演出図柄70aの数字部分(例えば、「7」)を他の画像(例えば、右打ち画像UG)と重ならないように表示することで、他の画像を確実に視認させることができる。また、1の演出図柄70aの数字部分(例えば、「7」)を停止表示された際の表示サイズ(図27-4(i)参照)と同サイズで表示することで、他の画像(例えば、右打ち画像UG)の表示を阻害してしまうことを防止でき、他の画像を確実に視認させることができる。また、例えば、図27-4(i)で停止表示した演出図柄70aに対応しない図柄(例えば、「七」)を表示してしまうと、遊技者に違和感を与えてしまうことがあるが、本構成であれば、図27-4(i)で停止表示した演出図柄70aに対応する図柄(例えば、「7」)を表示することで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

30

【1449】

なお、大当たり遊技中は、演出図柄70aを3つ表示してもよいし、キャラクタ付の演出図柄70aを(1つまたは3つ)表示してもよいし、演出図柄70aは揺動させずに終始停止させておいてもよいし、揺動と停止とを繰り返し行うようにしてもよいし、回転してもよい。なお、キャラクタ付の演出図柄70aとは、例えば、図27-4(i)の演出図柄70aのように、キャラクタに数字図柄が付された状態をいう。なお、図27-4の例では、(g)～(g)'で行われる「図柄昇格演出」が停止前動作を構成し、図27-5の例では、(g)～(g)'で行われる「復活演出」が停止前動作を構成する。

40

【1450】

(大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングについて)

ここで、図27-3では図示していない大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおける特徴部について触れておく。大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングでは、演出図柄70aおよび特殊図柄TZの表示態様として、タイミングT10で停止表示した演出図柄70aおよび特殊図柄TZと同種の図柄を表示してもよい。具体的には、図27-3の例であれば、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおいて、演出図柄70aとして「777」を表示し、特殊図柄TZとして「777」を表示して、その状態から大当たり遊技終了後の(1変動目の)変動表示を開始する。

【1451】

50

これにより、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおいて、大当たり図柄が何であったかを遊技者に再確認させることができる。なお、同種の図柄とは、例えば、キャラクタ付の演出図柄 70 a が「777」で停止表示した場合、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングで、再度、キャラクタ付の演出図柄 70 a 「777」を表示する場合と、例えば、キャラクタ付の演出図柄 70 a が「777」で停止表示した場合、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングで、数字のみの演出図柄 70 a 「777」を表示する場合と、例えば、数字のみの演出図柄 70 a が「777」で停止表示した場合、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングで、数字のみの演出図柄 70 a 「777」を表示する場合と、を想定している。

【1452】

一方で、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングでは、演出図柄 70 a および特殊図柄 T Z の表示態様として、タイミング T 10 で停止表示した演出図柄 70 a および特殊図柄 T Z と異種の図柄を表示してもよい。具体的には、図 27-3 の例であれば、停止表示において、演出図柄 70 a として「777」を停止表示し、特殊図柄 T Z として「777」を停止表示したが、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおいて、演出図柄 70 a として「135」（大当たり遊技状態終了後の初期出目）を表示して、特殊図柄 T Z として「135」（大当たり遊技状態終了後の初期出目）を表示するようにしてもよい。例えば、大当たり遊技が終了した時点で客待ち状態となった場合（大当たり遊技終了時点で保留が 0 である場合）、メイン表示装置 70 には、演出図柄 70 a として「777」が（始動口に遊技球が入賞するまで）停止表示され、特殊図柄 T Z として「777」が（始動口に遊技球が入賞するまで）停止表示されることになる。このような場合、大当たり遊技に移行するのではないかと、といった勘違いを与えかねないので、上述したように大当たり遊技状態終了後の初期出目を表示することで、このような勘違いを与えてしまうことを防止できる。

【1453】

なお、異種の図柄を表示する構成は、特に、大当たりの演出図柄 70 a として、所定図柄を表示する場合がある遊技機において有効である。特殊図柄とは、通常遊技状態における更新変動においては演出図柄 70 a として表示されておらず、特殊図柄による大当たりに当選した場合にのみ表示されるような図柄で、例えば、演出図柄 70 a の大当たり表示態様が、「5（左）－所定図柄（中）－5（右）」となる。このような場合も、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおいて、演出図柄 70 a として「135」（大当たり遊技状態終了後の初期出目）を表示して、特殊図柄 T Z として「135」（大当たり遊技状態終了後の初期出目）を表示するようにすれば、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおいて所定図柄が表示されることに対する違和感の発生を防止できる。

【1454】

なお、大当たり遊技終了後の変動表示の開始タイミングにおける特徴部については、図 27-3 に限らず、タイミングチャートにおいて大当たり遊技に移行するもの（例えば、上述の図 27-1 や後述の図 27-7 等）に適用してよい。

【1455】

（T 10 のタイミングで演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信できなかった場合）ここで、T 10 のタイミングで演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信できなかった場合の演出態様について説明する。

【1456】

T 10 のタイミングで演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信できないと、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74 の虹発光→T 10 のタイミング以降も継続して虹発光する（演出を延長して実行する）。演出ボタン発光 LED 17 c の虹発光→T 10 のタイミングに至る前に虹発光を終了しているため、停止時コマンドが受信できなくても影響を受けない（演出を延長しない）。成功音の出力→T 10 のタイミングに至る前に出力を終了しているため、停止時コマンドが受信できなくても影響を受けない（演出を延長しない）。ボタン駆動装置 17 b の駆動→T 10 のタイミングに至る前に振動を終了している

10

20

30

40

50

ため、停止時コマンドが受信できなくても影響を受けない（演出を延長しない）。演出図柄 70 a → T10 のタイミング以降も「777」で仮停止を継続する。そして、例えば、T13 のタイミングでオープニング指定コマンドを受信するまで仮停止を継続する。特殊図柄 T Z → T10 のタイミング以降も更新変動を継続する。そして、例えば、T13 のタイミングでオープニング指定コマンドを受信するまで更新変動を継続する。当該アイコン T I → 消滅表示を行わず、演出動作を継続して行う。背景画像 → 通常背景の横スクロールを継続して行う（継続した背景変化が可能である）。

【1457】

これにより、演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信できなかったとしても、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74 の虹発光が継続して実行されるので、後に大当たり遊技が実行されることを遊技者に確実に把握させることができる。

10

【1458】

また、演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信できなかったとしても、演出図柄 70 a を停止表示させずに仮停止を継続し、特殊図柄 T Z の更新変動を継続するので、大当たりであることを認識させつつ、未だに各図柄が停止表示せずに大当たり遊技が開始されないことを認識させることができる。

【1459】

また、演出図柄 70 a の仮停止や、特殊図柄 T Z の更新変動は、例えば、T13 のタイミングでオープニング指定コマンドを受信すると終了するようにした。これにより、演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信できなかったとしても、次に受信するコマンド（ここでは、オープニング指定コマンド）で終了させることができるので、演出図柄 70 a の仮停止や、特殊図柄 T Z の更新変動を終了させるための専用コマンドを再度送受信する手間を省くことができる。

20

【1460】

また、当該アイコン T I は消滅表示を行わず演出動作を継続して行うので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。また、背景画像は通常背景の横スクロールを継続して行う（継続した背景変化が可能である）ので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。

【1461】

（ハズレ S P S P リーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャート）

30

図 27-6 は、図 26-1 の演出画像および演出図柄について詳細に説明する図である。よって、主に演出画像および演出図柄について説明し、図 26-1 との重複部分は説明を省略する。なお、図 27-6 は、一例として、「通常遊技状態」においてハズレ S P S P リーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【1462】

図 27-6 の T0 のタイミングにおいて、演出図柄はキャラクタ付で更新変動を行う。キャラクタ付とは上述したとおり、キャラクタに数字図柄が付された状態である。そして、T1 のタイミングにおいて、ノーマルリーチ演出が実行され、演出画像としてノーマルリーチ画像が表示される。なお、ノーマルリーチ演出は、キャラクタ付の演出図柄 70 a を用いて行う。なお、図 27-6 においては、これを「キャラ付」と記載している。

40

【1463】

そして、T2 のタイミングにおいて、ノーマルリーチ演出が終了すると、キャラクタ付の演出図柄 70 a が数字のみの演出図柄 70 a に変化する（例えば、図 26-2（a）参照）。そして、数字のみの演出図柄 70 a で更新変動を行う。

【1464】

なお、キャラクタ付の演出図柄 70 a が数字のみの演出図柄 70 a に変化する際には、例えば、図 22-6（g）で示す状態から演出図柄 70 a のキャラクタ部分が消滅して、数字部分が図 26-2（a）に示す位置に移動するようになっている。そして、当該移動中

50

に、数字部分の表示サイズを徐々に小さくしていき、図 26-2 (a) に示す位置に移動するようになっている。すなわち、キャラクタ部分が消滅したタイミングでの数字部分の表示サイズと、移動中（中間位置）のタイミングでの数字部分の表示サイズと、図 26-2 (a) に示す位置に移動したタイミングでの数字部分の表示サイズとでは、表示サイズが大きい順に、キャラクタ部分が消滅したタイミング＞移動中（中間位置）のタイミング＞図 26-2 (a) に示す位置に移動したタイミングとなる。これにより、いきなり数字部分のみが図 26-2 (a) に示す位置に移動した態様で表示されることがないので、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。また、移動態様も全て遊技者に視認可能に表示することで、細かい部分においても遊技者を楽しませることができる。

【1465】

そして、T4のタイミングにおいて、SPリーチ演出が実行され、演出画像としてSPリーチ画像が表示される（例えば、図 26-2 (c) 参照）。また、SPリーチ演出の実行中も引き続き数字のみの演出図柄 70a で更新変動を行う。

【1466】

そして、T5のタイミングにおいて、SPリーチ演出が終了して、SPSPリーチ演出が実行されると、演出画像としてSPSPリーチ画像が表示される（例えば、図 26-2 (d) 参照）。また、SPSPリーチ演出の実行中も引き続き数字のみの演出図柄 70a で更新変動を行う。

【1467】

そして、T6のタイミングにおいて、演出画像として、決め演出に対応する決め画像が表示され（例えば、図 26-2 (e) 参照）、T7のタイミングにおいて、演出画像として、演出ボタン 17 の操作に応じて失敗画像を表示する（例えば、図 26-2 (f) 参照）。このとき、演出図柄は、数字のみの演出図柄 70a で仮停止を行う。なお、図 27-6 においては、これを「仮停止数字」と記載している。

【1468】

そして、T8のタイミングにおいて、数字のみの演出図柄 70a からキャラクタ付の演出図柄 70a に変化させて、SPリーチ演出実行以前の演出図柄 70a の態様に戻すようにしている。そして、キャラクタ付の演出図柄 70a にて仮停止を行う。なお、図 27-6 においては、これを「仮停止キャ」と記載している。

【1469】

なお、数字のみの演出図柄 70a からキャラクタ付の演出図柄 70a に変化させる際には、上述したキャラクタ付の演出図柄 70a が数字のみの演出図柄 70a に変化する際のように移動態様を視認可能とさせず、例えば、後述の図 27-21 で示すように、切替画像を表示して、数字のみの演出図柄 70a からキャラクタ付の演出図柄 70a に変化させるようにしている。これにより、図柄の態様を速やかに変更することができ、例えば、ハズレが報知された後に図柄の移動態様を見せられることで、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。

【1470】

そして、T10のタイミングにおいて、演出図柄 70a がキャラクタ付の状態で停止表示を行う。このように構成することで、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出においては、数字のみの演出図柄 70a の表示スペースで表示することで、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出の演出内容に集中させることができる。そして、SPSPリーチ演出が終了すると、キャラクタ付の演出図柄 70a に戻すことで、次の変動演出を違和感なくスムーズに開始することができる。

【1471】

なお、図 27-6 の例では、演出図柄 70a が数字のみの態様に変化するとしたが、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が行われても、演出図柄 70a がキャラクタ付のまま変化しないことがあってもよい。なお、図 27-6 の例では、(f)～(g)の失敗画像の表示中における演出図柄 70a の「仮停止」が停止前動作を構成する。

【1472】

10

20

30

40

50

(T10のタイミングで演出制御基板130が停止時コマンドを受信できなかった場合)ここで、T10のタイミングで演出制御基板130が停止時コマンドを受信できなかった場合の演出態様について説明する。

【1473】

T10のタイミングで演出制御基板130が停止時コマンドを受信できないと、当該アイコンT1→消滅表示を行わず、演出動作を継続して行う。背景画像→通常背景の横スクロールを継続して行う(継続した背景変化が可能である)。演出図柄70a→T10のタイミング以降もキャラクタ付の演出図柄70aで仮停止を行う。そして、例えば、T13のタイミングで開始時コマンドを受信するまで仮停止を継続する。特殊図柄TZ→T10のタイミング以降も更新変動を継続する。そして、例えば、T13のタイミングで開始時コマンドを受信するまで更新変動を継続する。

10

【1474】

これにより、演出制御基板130が停止時コマンドを受信できなかったとしても、演出図柄70aを停止表示させずに仮停止を継続し、特殊図柄TZの更新変動を継続するので、未だに各図柄が停止表示せずに次変動表示が開始されないことを認識させることができる。

【1475】

また、演出図柄70aの仮停止や、特殊図柄TZの更新変動は、例えば、T13のタイミングで開始時コマンドを受信すると終了するようにした。これにより、演出制御基板130が停止時コマンドを受信できなかったとしても、次に受信するコマンド(ここでは、開始時コマンド)で終了させることができるので、演出図柄70aの仮停止や、特殊図柄TZの更新変動を終了させるための専用コマンドを再度送受信する手間を省くことができる。

20

【1476】

また、当該アイコンT1は消滅表示を行わず演出動作を継続して行うので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。また、背景画像は通常背景の横スクロールを継続して行う(継続した背景変化が可能である)ので、次のコマンドを受信するまで遊技者を楽しませることができる。

【1477】

(大当たりSPSPリーチ変動演出が終了した後に大当たり遊技が実行される場合のタイミングチャート)

30

図27-7は、図26-6の演出画像および演出図柄について詳細に説明する図である。よって、主に演出画像および演出図柄について説明し、図26-6との重複部分は説明を省略する。なお、図27-7は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりSPSPリーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【1478】

図27-7のT0のタイミングにおいて、演出図柄はキャラクタ付で更新変動を行う。キャラクタ付とは上述したとおり、キャラクタに数字図柄が付された状態である。そして、T1のタイミングにおいて、ノーマルリーチ演出が実行され、演出画像としてノーマルリーチ画像が表示される。なお、ノーマルリーチ演出は、キャラクタ付の演出図柄70aを用いて行う。なお、図27-7においては、これを「キャラ付」と記載している。

40

【1479】

そして、T2のタイミングにおいて、ノーマルリーチ演出が終了すると、キャラクタ付の演出図柄70aが数字のみの演出図柄70aに変化する。そして、数字のみの演出図柄70aで更新変動を行う。なお、キャラクタ付の演出図柄70aが数字のみの演出図柄70aに変化する態様については、図27-6で述べた内容と同様である。

【1480】

そして、T4のタイミングにおいて、SPリーチ演出が実行され、演出画像としてSPリーチ画像が表示される。また、SPリーチ演出の実行中も引き続き数字のみの演出図柄70

50

aで更新変動を行う。

【1481】

そして、T5のタイミングにおいて、SPリーチ演出が終了して、SPSPリーチ演出が実行されると、演出画像としてSPSPリーチ画像が表示される。また、SPSPリーチ演出の実行中も引き続き数字のみの演出図柄70aで更新変動を行う。

【1482】

そして、T6のタイミングにおいて、演出画像として、決め演出に対応する決め画像が表示され（例えば、図26-7（e）参照）、T7のタイミングにおいて、演出画像として、演出ボタン17の操作に応じて成功画像を表示する（例えば、図26-7（f）参照）。このとき、演出図柄は、数字のみの演出図柄70aで仮停止を行う。なお、図27-7 10

【1483】

そして、T8のタイミングにおいて、数字のみの演出図柄70aからキャラクタ付の演出図柄70aに変化させて、SPリーチ演出実行以前の演出図柄70aの態様に戻すようにしている。そして、キャラクタ付の演出図柄70aにて仮停止を行う（例えば、図26-7（g）参照）。なお、図27-7においては、これを「仮停止キャ」と記載している。なお、数字のみの演出図柄70aからキャラクタ付の演出図柄70aに変化させる態様については、図27-6で述べた態様と同様である。

【1484】

そして、T10のタイミングにおいて、演出図柄70aがキャラクタ付の状態で停止表示を行う。このように構成することで、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出においては、数字のみの演出図柄70aの表示スペースで表示することで、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出の演出内容に集中させることができる。 20

【1485】

なお、図27-6の例では、（f）～（g）の成功画像の表示中における演出図柄70aの「仮停止」が停止前動作を構成する。なお、図27-7の例では、T8のタイミングにおいて、数字のみの演出図柄70aからキャラクタ付の演出図柄70aに変化させて、T10のタイミングにおいて、演出図柄70aがキャラクタ付の状態で停止表示を行うとしたが、これに限られず、別のパターンを有していてもよい。

【1486】

例えば、図27-8で示すパターンを有していてもよい。図27-8は、図27-7の例でいうT8のタイミングにおいて、数字のみの演出図柄70aからキャラクタ付の演出図柄70aに変化させたが、図27-8では、同タイミングでキャラクタ付の演出図柄70aに変化させずに数字のみの演出図柄70aを維持して、そのまま停止表示するように構成されている。具体的には、図27-8（h）に示すように、数字のみで構成された演出図柄70a「555」が仮停止を行い、その後、（i）～（l）にかけて、数字のみで構成された演出図柄70a「555」が停止表示を行う。そして、（l）より大当たり遊技に移行する。このように構成すると、数字のみの演出図柄70aからキャラクタ付の演出図柄70aに変化させる時間を削減でき、速やかに大当たり遊技に移行させることができる。なお、T10のタイミングで演出制御基板130が停止時コマンドを受信できなかった場合については、基本的には図27-1と同様であるため、ここでの説明は省略する。 30

【1487】

（通常背景画像データの一例について）

図27-9は、モードAにおける通常背景画像データの一例である。なお、モードAを例に説明を行うが、他のモード（例えば、モードB）についても同様（画像データ内容のみ異なるよう）に構成されている。

【1488】

例えば、モードAにおける通常背景画像データは、図27-9に示すように、「城下町1」という画像データ（例えば、1枚絵）→「城下町2」という画像データ（例えば、1枚絵）→「城下町3」という画像データ（例えば、1枚絵）・・・といったように複数種類 40 50

の背景画像データを有している（例えば、CGROM146に記憶されている）。そして、各画像データに対応する更新値が定められている。更新値とは、画像制御部145において所定間隔毎（例えば、1／30秒毎）に更新される値であり、当該更新値を参照して通常背景画像データが選択される。例えば、「城下町1」であれば更新値「1」、「城下町2」であれば更新値「2」、「城下町3」であれば更新値は「3」がそれぞれ定められており、画像制御部145において更新される現在の値が「2」であれば、「城下町2」が表示されるようになっている。

【1489】

同様に、「城内1」という画像データ（例えば、1枚絵）→「城内2」という画像データ（例えば、1枚絵）→「城内3」という画像データ（例えば、1枚絵）・・・といったように複数種類の背景画像データを有しており、「城内1」であれば更新値「N」、「城内2」であれば更新値「N+1」、「城内3」であれば更新値は「N+2」がそれぞれ定められている。

10

【1490】

同様に、「庭園1」という画像データ（例えば、1枚絵）→「庭園2」という画像データ（例えば、1枚絵）→「庭園3」という画像データ（例えば、1枚絵）・・・といったように複数種類の背景画像データを有しており、「庭園1」であれば更新値「N+3」、「庭園2」であれば更新値「N+4」、「庭園3」であれば更新値は「N+5」がそれぞれ定められている。

20

【1491】

次に、このような画像データを用いた背景画像の表示手法について、（イ）ハズレSPSPリーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャートを用いて説明する。なお、当該タイミングチャートは図26-1で説明した内容と同内容である。

【1492】

タイミングT0～T2にかけて、背景画像として、通常背景の横スクロールが表示されており、一例としてレイヤーN+1には、「城下町2」が展開されている。つまり、遊技者には、「城下町2」の通常背景画像が視認可能となっている。また、「城下町2」としてしているので、更新値は「2」となっている。

30

【1493】

そして、タイミングT2に至ると、レイヤーNにおいて暗色背景が展開され、レイヤーN+1には通常背景画像データが展開されない。これにより、遊技者には暗色背景が視認可能となり、タイミングT2に至るまで表示されていた「城下町」に係る背景画像が視認不能となる（図26-2（a）、（b）参照）。なお、「視認不能」としたが、「城下町」に係る背景画像が一部視認可能であったり、「城下町」に係る背景画像全体が薄らと視認可能であったりしてもよい。つまり、「視認困難」であってもよい。なお、更新値は、通常背景画像データが展開されなくても、所定間隔毎に更新されるようになっている。例えば、タイミングT2より更新値は「3」に更新される。

【1494】

そして、タイミングT8（図26-1のタイミングT8と同じ）より通常背景の横スクロールを再開する場面において、画像制御部145は更新する値を参照して、通常背景画像データを選択する。図27-9の例では、タイミングT8の時点の更新値は「N+4」であり、更新値「N+4」に対応する「庭園2」の通常背景画像データをレイヤーN+1に展開する。これにより、SPSPリーチ演出が終了して通常背景の横スクロールを再開すると、「庭園2」の通常背景画像が視認可能となる。

40

【1495】

つまり、タイミングT8（図26-1のタイミングT8と同じ）より通常背景の横スクロールを再開する場合は、通常背景画像が視認不能となったタイミング（図27-9のタイミングT2）の続き（図27-9の例であると「城下町」）から表示せず、あくまで視認不能期間も通常背景画像の変化が継続して行われているとして、再開時における更新値に

50

対応する通常背景画像を表示するようにした（図 27-9 の例であると「庭園」）。例えば、再開時に視認不能となったタイミングから表示してしまうと、通常背景の変化量が乏しくなり、遊技者に退屈感を与えてしまうが、図 27-9 のように構成することで、通常背景の変化量を豊富にすることができ、遊技者に様々な種類の通常背景画像を視認させることができる。これにより、遊技者に退屈感を与えてしまうことを防止できる。

【1496】

なお、図 27-9 の（イ）の例であると、更新値を用いて通常背景画像の再表示を行うとしたが、他の手法でも実現できる。例えば、図 27-9 の（ロ）の変形例では、特に更新値を用いていない。具体的には、タイミング T2 により通常背景画像が視認不能となっても、レイヤー上の展開は継続する。例えば、タイミング T2 では、レイヤー N+1 にタイミング T2 に至るまで展開されていた「城下町 2」の続きの「城下町 3」の通常背景画像データを展開する。ただし、レイヤー N+1 は、レイヤー N より後方側に位置するレイヤーであるから、各レイヤーを組み合わせるとメイン表示装置 70 に表示したときに、レイヤー N に展開されている暗色背景により、「城下町 3」は視認不能となる。つまり、レイヤー上には展開されているが、遊技者が視認することはできない状態である。そして、以降もレイヤー上の展開は継続し、タイミング T8 に至る直前にレイヤー N+1 に展開している通常背景画像データを「庭園 1」とする。そして、タイミング T8 に至ったタイミングが「庭園 1」の 1 フレーム分の表示時間とする。

【1497】

そして、タイミング T8（図 26-1 のタイミング T8 と同じ）より通常背景の横スクロールを再開する場面において、画像制御部 145 は、引き続き、レイヤー N+1 に通常背景画像データを展開する。ここでは、「庭園 1」の続きである「庭園 2」が展開される。これにより、SPSPリーチ演出が終了して通常背景の横スクロールを再開すると、「庭園 2」の通常背景画像が視認可能となる。このように構成しても、上述した（イ）の手法で構成した場合と同様の効果が得られる。

【1498】

なお、図 27-9 では、モード A における通常背景画像データの一例を説明したが、時短遊技状態や確変遊技状態においても同様（非表示となったタイミングからは再表示しない）に構成されていてもよい。一方で、時短遊技状態や確変遊技状態では、非表示となったタイミングから再表示してもよいし、再表示する際には、ある特定の画像データ（例えば、特定のキャラクタを表示する画像データ）から常に再表示するようにしてもよい。特に、時短遊技状態や確変遊技状態では、通常遊技状態に比べて背景画像の変化量も多くないので、非表示となったタイミングから再表示したり、ある特定の画像データ（例えば、特定のキャラクタを表示する画像データ）から再表示したりすることで、表示制御を簡素化することができる。また、確変遊技状態では、通常遊技状態に比べて大当たりに当選し易いので、遊技者が背景画像を視認する時間も少なくなる。よって、このように表示制御を簡素化することができる。

【1499】

なお、図 20-3 で述べた保留アイコン HI の演出動作（揺れ動作）についても、再表示させる際は、非表示となったタイミングにおける姿勢から再表示せず、あくまで視認不能期間も演出動作（揺れ動作）が継続して行われているとして、再表示時のタイミングにおける姿勢から再表示する。これにより、保留アイコン HI についても様々な姿勢を遊技者に視認させることができるので、遊技者に退屈感を与えてしまうことを防止できる。なお、当該アイコン TI を保留アイコン HI とともに非表示にする場合も同様に構成すればよい。

【1500】

（大当たり SPSPリーチ変動演出における他の演出例について）

図 27-10～図 27-12 は、大当たり SPSPリーチ変動演出における他の演出例について示している。他の演出例というのは、例えば、大当たり SPSPリーチ変動演出は複数種類備えており、そのうちの一例が図 26-6～図 26-8 であり、他の一例が図 2

7-10～図27-12である。なお、図27-10においては、タイミングT5から説明し、タイミングT0～T5は図26-6と同様であるため説明を省略する。なお、図27-10～図27-12は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりSPSPリーチ変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【1501】

タイミングT5において、SPSPリーチ演出が実行される。このSPSPリーチ演出においては、図27-11(d)に示すように、女の子を模したキャラクタ画像が「私はもう一度ステージに立つ!」というセリフ(セリフ画像SER1)を述べており、これに対応する形で、図27-11(d)～(e)に示すように、「ボタンを押して女の子キャラクタがステージに立ったら大当たり」というSPSPリーチ演出における課題画像MGが表示されている。つまり、図27-10～図27-12で示すSPSPリーチ演出は、遊技者が演出ボタン17を操作(例えば、単打、連打、長押し等)して、女の子キャラクタがステージに立てれば大当たりが得られるといった演出である。なお、セリフ画像SER1は、通常態様の白色の文字と、通常態様よりも大当たり遊技が実行されることに対する期待度が高い特別態様の赤色の文字とで表示可能となっている。つまり、セリフ画像SER1が通常態様で表示されるよりも特別態様で表示される方が、大当たり遊技が実行されることに対する期待度が高い(=女の子キャラクタがステージに立ちやすい)。

10

【1502】

そして、タイミングT6に向けて、ボタン導入画像BDGが表示され、間もなくタイミングT6に至って演出ボタン17を操作することを示唆している。そして、タイミングT6に至ると、決め画像が表示され、音声出力装置9から「押せ」との促進音出力される(図27-11(e)参照)。

20

【1503】

そして、演出ボタン17を操作すると、成功画像が表示され、成功音出力される(図27-11(f)～(g)参照)。そして、タイミングT8～タイミングT8-1にかけて、演出画像としての「SPSPリーチ画像(余韻画像)」が表示される。また、これに対応するように、音声出力装置9からSPSPリーチBGM(余韻BGM)が出力される。このとき、演出図柄70aは全て非表示となる(図27-11(g)～(g)'参照)。

【1504】

そして、図27-11(g)～(g)'で示すような余韻画像が表示される。この余韻画像は、図27-12(g)～(g)'で示すように所定期間にわたり実行され、余韻画像の表示中は、演出図柄70aは全て非表示で、特殊図柄TZは視認可能に更新変動を継続している。なお、仮に保留アイコンがある場合は、保留アイコンは非表示とする。つまり、図27-11(f)～(g)で大当たりであることが報知されたが、その後の余韻画像の表示中は、演出図柄70aや特殊図柄TZによる大当たりであることの報知は行われないようになっている。

30

【1505】

これにより、遊技者を余韻画像の表示に集中させることができる。また、演出図柄70a等を非表示にすることで、余韻画像を見やすくすることができる。また、演出図柄70aは非表示としても特殊図柄TZは視認可能に更新変動を継続するので、大当たり報知後の続きの変動演出が実行されていることを容易に理解させることができる。

40

【1506】

なお、図27-12(g)～(g)'で示す「みんな～ありがと～」というセリフ(セリフ画像SER2)は、通常態様の白色の文字で表示されるようになっており、上述したセリフ画像SER1のように特別態様での表示は行わないようになっている。例えば、上述したセリフ画像SER1が特別態様で表示されていたとしても、セリフ画像SER2は通常態様で表示される。

【1507】

つまり、図27-12(g)～(g)'は、既に大当たりであることが報知された後であ

50

るので、セリフ画像 S E R 2 は通常態様で表示することで、過度な演出になってしまうことを防止できる。また、セリフ画像 S E R 2 が特別態様で表示されると、図 27-12 (g) ~ (g)' 以降にも何か報知されるのではないかと勘違いを与えるおそれがあるが、そのようなおそれも解消できる。なお、セリフ画像 S E R 2 の表示態様は、セリフ画像 S E R 1 の表示態様に基づくようにしても問題ない。例えば、セリフ画像 S E R 1 の表示態様として特別態様が決定されると、セリフ画像 S E R 2 の表示態様も特別態様としてもよい。これにより、演出に一貫性を持たせることができる。

【1508】

また、余韻画像は、例えば、図 27-11 (d) ~ (e) で示す課題画像 M G の内容と関連性があり、課題画像 M G の内容をクリアした演出が展開される。これにより、大当たり報知の前後の演出に繋がりがあつたことを把握させることができる。そして、その後、余韻画像の表示が全て終了すると、タイミング T 8-1 からタイミング T 9 にかけて演出図柄 70a が「555」で仮停止する。つまり、タイミング T 8-1 より演出図柄 70a が表示される。

10

【1509】

なお、余韻画像の表示中は、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74、演出ボタン発光 L E D 17c を虹発光させるようにしてもよい。これにより、演出図柄 70a や特殊図柄 T Z による大当たりであることの報知は行われないものの、各照明装置の発光態様により大当たりが得られたことを認識させることができる。また、虹発光とともに余韻画像が表示されるので、遊技者をより満足させることができる。また、余韻画像の表示時間が長くなると、遊技者によっては、本当に大当たりが得られたのか不安になってしまうことがあるが、各照明装置で虹発光が行われていれば、このような不安も解消することができる。

20

【1510】

また、余韻画像の表示中は、ボタン駆動装置 17b を ON にして演出ボタン 17 を振動させるようにしてもよい。これにより、演出図柄 70a や特殊図柄 T Z による大当たりであることの報知は行われないものの、演出ボタン 17 の振動により大当たりが得られたことを認識させることができる。また、演出ボタン 17 の振動とともに余韻画像が表示されるので、遊技者をより満足させることができる。

【1511】

一方で、余韻画像の表示中は、枠用照明装置 10、盤用照明装置 74 に通常発光（例えば、白発光）させ、演出ボタン発光 L E D 17c を消灯させるようにしてもよい。これにより、各照明装置の発光態様等により目移りせずに、より余韻画像に注目させることができる。

30

【1512】

また、余韻画像の表示中は、ボタン駆動装置 17b を OFF にして演出ボタン 17 を振動させないようにしてもよい。これにより、演出ボタン 17 の振動により目移りせずに、より余韻画像に注目させることができる。

【1513】

また、余韻画像の表示中は、演出図柄 70a は全て非表示としたが、大当たりを報知する態様でなければ、これに限られない。例えば、左右の演出図柄 70a を表示して、中の演出図柄 70a は変動表示を行っている態様（例えば、「5↓5」）としてもよい。これにより、大当たりに対応する演出図柄 70a が何であったかを忘れてしまうことを防止できる。

40

【1514】

また、図 27-10 ~ 図 27-12 で示す S P S P リーチ演出がハズレである場合は、図 27-11 (f) ~ (g) で示す可動演出装置が作動せず、図 27-11 (g) ~ (g)' で余韻画像が表示されることなく変動演出を終了する。つまり、ハズレである場合は、余韻画像が表示されないようになっており、余韻画像を大当たりが得られた場合にのみ表示される価値のあるものにすることができる。また、ハズレであるにも関わらず、ハズレに対応する余韻画像が長々表示されることで遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。なお、T 10 のタイミングで演出制御基板 130 が停止時コマンドを受信できな

50

った場合については、基本的には図 2 7 - 1 と同様であるため、ここでの説明は省略する。

【1 5 1 5】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図 2 7 - 1 3 は、S P S P リーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン 1 7）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース 1 とケース 2 は、同じ S P S P リーチ変動演出（ハズレ）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、S P S P リーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図 2 2 - 7 で説明した構成を用いればよいし、S P S P リーチ演出に発展するまでの構成は図 2 6 - 1 で説明した構成を用いればよい。なお、図 2 7 - 1 3 は、一例として、「通常遊技状態」においてハズレ S P S P リーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

10

【1 5 1 6】

ケース 1、ケース 2 とともに、タイミング T 0 からタイミング T 2 にかけて S P S P リーチ演出が実行される。そして、タイミング T 2 は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン 1 7 が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「N + 2 サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

20

【1 5 1 7】

そして、ケース 1 の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N + 6 サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミング T 3 で遊技者により演出ボタン 1 7 が操作されたとしている。つまり、演出ボタン 1 7 が操作可能になったタイミング T 2（「N + 2 サイクル目」）から「N + 5 サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン 1 7 が操作可能になってから約 1 秒後に）遊技者により演出ボタン 1 7 が操作されたとしている。

【1 5 1 8】

一方で、ケース 2 の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N + 1 4 サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミング T 3 で遊技者により演出ボタン 1 7 が操作されたとしている。つまり、演出ボタン 1 7 が操作可能になったタイミング T 2（「N + 2 サイクル目」）から「N + 1 3 サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン 1 7 が操作可能になってから約 3 秒後に）遊技者により演出ボタン 1 7 が操作されたとしている。

30

【1 5 1 9】

そして、いずれのケースも S P S P リーチ変動演出（ハズレ）であるので、タイミング T 3 より失敗画像の表示や、失敗音の出力や、演出図柄 7 0 a のハズレを報知する態様での仮停止が開始する。そして、いずれのケースも「N + 5 7 サイクル目」のサイクル変動が終了するまで失敗画像の表示、演出図柄 7 0 a のハズレを報知する態様での仮停止が継続して行われる。つまり、ケース 1 の場合、「N + 6 サイクル目」～「N + 5 7 サイクル目」まで（約 1 3 秒）失敗画像の表示、演出図柄 7 0 a のハズレを報知する態様での仮停止が行われ、ケース 2 の場合、「N + 1 4 サイクル目」～「N + 5 7 サイクル目」まで（約 1 1 秒）失敗画像の表示、演出図柄 7 0 a のハズレを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース 1 の方がケース 2 よりも、失敗画像の表示、演出図柄 7 0 a のハズレを報知する態様での仮停止の期間が（約 2 秒）長くなる。

40

【1 5 2 0】

なお、失敗音の出力は、いずれのケースも約 1 秒間（約 4 サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン 1 7 の操作タイミングによって出力期間（および出力期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。

【1 5 2 1】

つまり、ケース 1 の場合、タイミング T 3 ～タイミング T 4 の間に行われるサイクル変動の回数は「約 5 2 サイクル変動」であるのに対し、ケース 2 の場合、タイミング T 3 ～タイミング T 4 の間に行われるサイクル変動の回数は「約 4 4 サイクル変動」であり、タイ

50

ミングT3～タイミングT4の間に行われるサイクル変動の回数に相違が生じることになる。そして、いずれのケースも「N+85サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングT5において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングT6において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース1およびケース2において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「1サイクル目」～「N+85サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミングT8まで行われる。

【1522】

つまり、いずれのケースも、タイミングT4～タイミングT6（またはT8）の間に行われるサイクル変動の回数は「約28サイクル変動」であり、タイミングT4～タイミングT6（またはT8）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。

【1523】

また、ケース1の場合、遊技者により演出ボタン17が操作されたタイミングT3から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングT6、または終了するまでのタイミングT8の間に行われるサイクル変動の回数は「約80サイクル変動」であるのに対し、ケース2の場合、遊技者により演出ボタン17が操作されたタイミングT3から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングT6、または終了するまでのタイミングT8の間に行われるサイクル変動の回数は「約72サイクル変動」であり、タイミングT3～タイミングT6（またはT8）の間に行われるサイクル変動の回数に相違が生じることになる。

【1524】

一方で、いずれのケースにおいても、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングT6、または終了するまでのタイミングT8の間に行われるサイクル変動の回数は「約84サイクル変動」であり、タイミングT2～タイミングT6（またはT8）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。

【1525】

このように、同じSPSPリーチ変動演出でありながら演出ボタン17を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミングT3～タイミングT4の間に行われる失敗画像の表示、演出図柄70aのハズレを報知する態様での仮停止の実行時間に（約2秒）相違が生じるため、演出ボタン17を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるSPSPリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングT2からタイミングT6、またはタイミングT2からタイミングT8の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミングT2からタイミングT5の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約84サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン17を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるSPSPリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

【1526】

また、失敗音の出力は、いずれのケースも約1秒間（約4サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン17を操作するタイミングが相違したとしても、ハズレであることを遊技者に認識させることができる。なお、ケース1、ケース2は、いずれも操作手段（演出ボタン17）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン17）が操作されなかった場合は、タイミングT3からタイミングT4の期間が、ケース2よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン17）が操作されなかった場合、タイミングT3からタイミングT4の期間は、約8秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約32サイクル変動」）となる。

【1527】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図27-14は、SPSPリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン17）

10

20

30

40

50

が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース1とケース2は、同じSPSPリーチ変動演出（大当たり）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、SPSPリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図22-7で説明した構成を用いればよいし、SPSPリーチ演出に発展するまでの構成は図26-6で説明した構成を用いればよい。なお、図27-14は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりSPSPリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【1528】

ケース1、ケース2ともに、タイミングT0からタイミングT2にかけてSPSPリーチ演出が実行される。そして、タイミングT2は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン17が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「N+2サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

10

【1529】

そして、ケース1の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N+6サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングT3で遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。つまり、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2（「N+2サイクル目」）から「N+5サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン17が操作可能になってから約1秒後に）遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。

20

【1530】

一方で、ケース2の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N+14サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングT3で遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。つまり、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2（「N+2サイクル目」）から「N+13サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン17が操作可能になってから約3秒後に）遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。

【1531】

そして、いずれのケースもSPSPリーチ変動演出（大当たり）であるので、タイミングT3より成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄70aの大当たりを報知する状態での仮停止が開始する。

30

【1532】

また、タイミングT3で可動演出装置が作動を開始する。具体的には、図26-7（f）に示すように、第1可動部材73a及び第2可動部材73bが演出位置まで下降（大下降）すると共に、第2可動部材73bが左右方向に移動する。

そして、上記可動演出装置は、タイミングT3-1まで作動する。

【1533】

そして、いずれのケースも「N+57サイクル目」のサイクル変動が終了するまで成功画像の表示、演出図柄70aの大当たりを報知する状態での仮停止が継続して行われる。つまり、ケース1の場合、「N+6サイクル目」～「N+57サイクル目」まで（約13秒）成功画像の表示、演出図柄70aの大当たりを報知する状態での仮停止が行われ、ケース2の場合、「N+14サイクル目」～「N+57サイクル目」まで（約11秒）上記成功画像の表示、演出図柄70aの大当たりを報知する状態での仮停止が行われることになり、ケース1の方がケース2よりも、成功画像の表示、演出図柄70aの大当たりを報知する状態での仮停止の期間が（約2秒）長くなる。

40

【1534】

なお、成功音の出力は、いずれのケースも約1.5秒間（約6サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン17の操作タイミングによって出力期間（および出力期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。また、可動演出装置の作動（待機位置→演出位置、演出位置→待機位置）は、いずれのケースも約8秒（約32サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン17の操作タイミングによって作動期間（および作

50

動期間中に行われるサイクル変動の回数)に相違は生じないようにしている。

【1535】

そして、いずれのケースも「N+85サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングT5において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングT6において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース1およびケース2において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「1サイクル目」～「N+85サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミングT8まで行われる。

【1536】

つまり、ケース1の場合、タイミングT3で成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄70aの大当たりを報知する態様での仮停止や、可動演出装置の作動を開始してから、タイミングT6（またはT8）で演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動の回数は「約80サイクル変動」であるのに対し、ケース2の場合、タイミングT3で成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄70aの大当たりを報知する態様での仮停止や、可動演出装置の作動を開始してから、タイミングT6（またはT8）で演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動の回数は「約72サイクル変動」であり、タイミングT3～タイミングT6（またはT8）の間に行われるサイクル変動の回数に相違が生じることになる。

10

【1537】

一方で、いずれのケースにおいても、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングT6、または終了するまでのタイミングT8の間に行われるサイクル変動の回数は「約84サイクル変動」であり、タイミングT2～タイミングT6（またはT8）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。

20

【1538】

このように、同じSPSPリーチ変動演出でありながら演出ボタン17を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミングT3～タイミングT4の間に行われる成功画像の表示、演出図柄70aの大当たりを報知する態様での仮停止の実行時間に（約2秒）相違が生じるため、演出ボタン17を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるSPSPリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングT2からタイミングT6、またはタイミングT2からタイミングT8の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミングT2からタイミングT5の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約84サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン17を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるSPSPリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

30

【1539】

また、成功音の出力は、いずれのケースも約1.5秒間（約6サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン17を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。

40

【1540】

また、可動演出装置の作動は、いずれのケースも約8秒（約32サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン17を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。

【1541】

なお、ケース1、ケース2は、いずれも操作手段（演出ボタン17）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン17）が操作されなかった場合は、タイミングT3からタイミングT6の期間が、ケース2よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン17）が操作されなかった場合、タイミングT3からタイミングT6の期間は、

50

約 15 秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約 60 サイクル変動」）となる。

【1542】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図 27-15 は、SPSPリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン 17）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース 1 とケース 2 は、同じ SPSPリーチ変動演出（大当たり）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、SPSPリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図 22-7 で説明した構成を用いればよいし、SPSPリーチ演出に発展するまでの構成は図 26-6 で説明した構成を用いればよい。なお、図 27-15 は、一例として、「通常遊技状態」において大当たり SPSPリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

10

【1543】

ケース 1、ケース 2 とともに、タイミング T0 からタイミング T2 にかけて SPSPリーチ演出が実行される。そして、タイミング T2 は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン 17 が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「N+2 サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

【1544】

そして、ケース 1 の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N+6 サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミング T3 で遊技者により演出ボタン 17 が操作されたとしている。つまり、演出ボタン 17 が操作可能になったタイミング T2（「N+2 サイクル目」）から「N+5 サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン 17 が操作可能になってから約 1 秒後に）遊技者により演出ボタン 17 が操作されたとしている。

20

【1545】

一方で、ケース 2 の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N+14 サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミング T3 で遊技者により演出ボタン 17 が操作されたとしている。つまり、演出ボタン 17 が操作可能になったタイミング T2（「N+2 サイクル目」）から「N+13 サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン 17 が操作可能になってから約 3 秒後に）遊技者により演出ボタン 17 が操作されたとしている。

30

【1546】

そして、いずれのケースも SPSPリーチ変動演出（大当たり）であるので、タイミング T3 より成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄 70a の大当たりを報知する態様での仮停止が開始する。

【1547】

また、タイミング T3 で振動手段（ボタン駆動装置 17b）が作動を開始する。具体的には、図 27-2（f）に示すように、ボタン駆動装置 17b の作動により演出ボタン 17 が振動する。そして、上記振動手段は、タイミング T3-1 まで作動する。

【1548】

そして、いずれのケースも「N+57 サイクル目」のサイクル変動が終了するまで成功画像の表示、演出図柄 70a の大当たりを報知する態様での仮停止が継続して行われる。つまり、ケース 1 の場合、「N+6 サイクル目」～「N+57 サイクル目」まで（約 13 秒）成功画像の表示、演出図柄 70a の大当たりを報知する態様での仮停止が行われ、ケース 2 の場合、「N+14 サイクル目」～「N+57 サイクル目」まで（約 11 秒）上記成功画像の表示、演出図柄 70a の大当たりを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース 1 の方がケース 2 よりも、成功画像の表示、演出図柄 70a の大当たりを報知する態様での仮停止の期間が（約 2 秒）長くなる。なお、成功音の出力は、いずれのケースも約 1.5 秒間（約 6 サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン 17 の操作タイミングによって出力期間（および出力期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。

40

50

【1549】

また、振動手段の作動は、いずれのケースも約8秒（約32サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン17の操作タイミングによって作動期間（および作動期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようになっている。

【1550】

そして、いずれのケースも「N+85サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングT5において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングT6において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース1およびケース2において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「1サイクル目」～「N+85サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミングT8まで行われる。

10

【1551】

つまり、ケース1の場合、タイミングT3で成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄70aの大当たりを報知する態様での仮停止や、振動手段の作動を開始してから、タイミングT6（またはT8）で演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動の回数は「約80サイクル変動」であるのに対し、ケース2の場合、タイミングT3で成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄70aの大当たりを報知する態様での仮停止や、振動手段の作動を開始してから、タイミングT6（またはT8）で演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動の回数は「約72サイクル変動」であり、タイミングT3～タイミングT6（またはT8）の間に行われるサイクル変動の回数に相違が生じることになる。

20

【1552】

一方で、いずれのケースにおいても、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングT6、または終了するまでのタイミングT8の間に行われるサイクル変動の回数は「約84サイクル変動」であり、タイミングT2～タイミングT6（またはT8）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。

【1553】

このように、同じSPSPリーチ変動演出でありながら演出ボタン17を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミングT3～タイミングT4の間に行われる成功画像の表示、演出図柄70aの大当たりを報知する態様での仮停止の実行時間に（約2秒）相違が生じるため、演出ボタン17を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるSPSPリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングT2からタイミングT6、またはタイミングT2からタイミングT8の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミングT2からタイミングT5の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約84サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン17を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるSPSPリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

30

【1554】

また、成功音の出力は、いずれのケースも約1.5秒間（約6サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン17を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。

【1555】

また、振動手段の作動は、いずれのケースも約8秒（約32サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン17を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。

【1556】

なお、ケース1、ケース2は、いずれも操作手段（演出ボタン17）が操作された場合で

50

記載しているが、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合は、タイミングＴ３からタイミングＴ６の期間が、ケース２よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン１７）が操作されなかった場合、タイミングＴ３からタイミングＴ６の期間は、約１５秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約６０サイクル変動」）となる。

【１５５７】

（変動演出の各場面において振動演出が発生する場合のタイミングチャート）

図２７－１６、図２７－１７は、変動演出における各場面において振動演出が発生する場合を示すタイミングチャートである。具体的には、変動開始時における振動演出、発展時における振動演出、大当たり報知時における振動演出を示している。なお、変動開始時における振動演出は図２１－３より一部を抜粋しており、発展時における振動演出は図２６－１より一部を抜粋しており、大当たり報知時における振動演出は図２６－６より一部を抜粋している。よって、抜粋元と重複する部分の説明は省略する。

10

【１５５８】

「変動開始時」における振動演出は、例えば、図２７－７で述べた役物予告における変動開始時の振動（１秒間）を示している。当該振動演出は、１サイクル目の途中であって、演出図柄が浮上表示を開始し、特殊図柄が更新変動を開始したタイミングＴ７において、振動手段（ボタン駆動装置１７ｂ）が作動して演出ボタン１７が振動する演出である。そして、当該振動演出は、５サイクル目の途中であるタイミングＴ９－１まで継続して行われる。すなわち、１サイクル目の途中から５サイクル目の途中までの約４サイクル変動（約１秒間）にわたり演出ボタン１７が振動する。

20

【１５５９】

なお、「変動開始時」における振動演出は、客待ち状態で始動口に入賞した場合、連続して変動演出が行われる場合、のいずれにおいてもタイミングＴ７からタイミングＴ９－１まで行われる。また、「変動開始時」における振動演出は、図２７－７で述べた役物予告パターンに基づいて実行されるようになっているが、特段、役物予告パターンに基づかずに、単独で決定されるようになっていてもよい。

【１５６０】

「発展時」における振動演出は、例えば、図２７－７で述べたブラックアウト演出における発展演出実行時の振動（３秒間）を示している。当該振動演出は、例えば、Ｎサイクル目の開始時であって、効果音として発展音が出力されるタイミングＴ３において、振動手段（ボタン駆動装置１７ｂ）が作動して演出ボタン１７が振動する演出である。そして、当該振動演出は、Ｎ＋１１サイクル目の終了時であるタイミングＴ４まで継続して行われる。すなわち、Ｎサイクル目の開始からＮ＋１１サイクル目の終了時までの約１２サイクル変動（約３秒間）にわたり演出ボタン１７が振動する。

30

【１５６１】

「大当たり報知時」における振動演出は、例えば、図２７－７で述べた決め演出における大当たり報知時の振動（５秒間）を示している。当該振動演出は、例えば、Ｎ＋４０サイクル目の開始時であって、成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄７０ａの大当たりを報知する態様での仮停止が開始するタイミングＴ７において、振動手段（ボタン駆動装置１７ｂ）が作動して演出ボタン１７が振動する演出である。そして、当該振動演出は、Ｎ＋６０サイクル目の終了時であるタイミングＴ８－１まで継続して行われる。すなわち、Ｎ＋４０サイクル目の開始からＮ＋６０サイクル目の終了時までの約２０サイクル変動（約５秒間）にわたり演出ボタン１７が振動する。

40

【１５６２】

「変動開始時」における振動演出と、「発展時」における振動演出と、「大当たり報知時」における振動演出と、を比較すると、「変動開始時」における振動演出の実行時間が最も短く、「大当たり報知時」における振動演出の実行時間が最も長くなっている。また、「変動開始時」における振動演出が行われているときに実行されるサイクル変動の回数が最も少なく、「大当たり報知時」における振動演出が行われているときに実行されるサイクル変動の回数が最も多くなっている。

50

【1563】

このように、振動演出の実行時間に留まらず、振動演出中に実行されたサイクル変動の回数を目視していれば、例えば、サイクル変動の回数が少なければ変動開始時であることを把握することができ、サイクル変動の回数が多ければ大当たり報知時であることを把握することができる。つまり、振動演出中に実行されたサイクル変動の回数から変動演出におけるどの局面が実行されているのかを把握することができ、遊技興趣の向上に繋がる。

【1564】

なお、特に図示していないが、図27-16に示す場面では、演出ボタン発光LED17cを虹発光させず、図27-17に示す場面では、演出ボタン発光LED17cを虹発光させるようにしている。これにより、演出ボタン発光LED17cの発光態様からも変動演出におけるどの局面が実行されているのかを把握することができ、遊技興趣の向上に繋がる。なお、図27-16、図27-17は一例にすぎず、別の形で上記効果を奏することになる。例えば、「変動開始時」における振動演出の実行時間を長くして（これに伴い振動演出中のサイクル変動の回数も最も多く）、「大当たり報知時」における振動演出の実行時間を短くして（これに伴い振動演出中のサイクル変動の回数も最も少なく）してもよい。

【1565】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図27-18は、SPSPリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン17）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース1とケース2は、同じSPSPリーチ変動演出（大当たり）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、SPSPリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図22-7で説明した構成を用いればよいし、SPSPリーチ演出に発展するまでの構成は図26-6で説明した構成を用いればよい。なお、図27-18は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりSPSPリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【1566】

ケース1、ケース2ともに、タイミングT0からタイミングT2にかけてSPSPリーチ演出が実行される。そして、タイミングT2は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン17が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「N+2サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

【1567】

そして、ケース1の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N+6サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングT3で遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。つまり、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2（「N+2サイクル目」）から「N+5サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン17が操作可能になってから約1秒後に）遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。

【1568】

一方で、ケース2の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N+14サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングT3で遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。つまり、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2（「N+2サイクル目」）から「N+13サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン17が操作可能になってから約3秒後に）遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。

【1569】

そして、いずれのケースもSPSPリーチ変動演出（大当たり）であるので、タイミングT3より成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄70aの大当たりを報知する態様での仮停止が開始する。

【1570】

また、タイミング T 3 で発光手段（枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 4、演出ボタン発光 L E D 1 7 c）が虹発光を開始する。具体的には、図 2 7 - 2（f）に示すように、枠用照明装置 1 0、盤用照明装置 7 4、演出ボタン発光 L E D 1 7 c が虹発光を開始する。そして、上記虹発光は、タイミング T 3 - 1 まで実行する。

【1 5 7 1】

そして、いずれのケースも「N + 5 7 サイクル目」のサイクル変動が終了するまで成功画像の表示、演出図柄 7 0 a の大当たりを報知する態様での仮停止が継続して行われる。つまり、ケース 1 の場合、「N + 6 サイクル目」～「N + 5 7 サイクル目」まで（約 1 3 秒）成功画像の表示、演出図柄 7 0 a の大当たりを報知する態様での仮停止が行われ、ケース 2 の場合、「N + 1 4 サイクル目」～「N + 5 7 サイクル目」まで（約 1 1 秒）上記成功画像の表示、演出図柄 7 0 a の大当たりを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース 1 の方がケース 2 よりも、成功画像の表示、演出図柄 7 0 a の大当たりを報知する態様での仮停止の期間が（約 2 秒）長くなる。

10

【1 5 7 2】

なお、成功音の出力は、いずれのケースも約 1 . 5 秒間（約 6 サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン 1 7 の操作タイミングによって出力期間（および出力期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようにしている。

【1 5 7 3】

また、発光手段の虹発光は、いずれのケースも約 8 秒（約 3 2 サイクル変動）にわたり行われ、演出ボタン 1 7 の操作タイミングによって作動期間（および作動期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようにしている。

20

【1 5 7 4】

そして、いずれのケースも「N + 8 5 サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミング T 5 において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミング T 6 において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース 1 およびケース 2 において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「1 サイクル目」～「N + 8 5 サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミング T 8 まで行われる。

【1 5 7 5】

一方で、いずれのケースにおいても、演出ボタン 1 7 が操作可能になったタイミング T 2 から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミング T 6、または終了するまでのタイミング T 8 の間に行われるサイクル変動の回数は「約 8 4 サイクル変動」であり、タイミング T 2 ～タイミング T 6（または T 8）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。

30

【1 5 7 6】

このように、同じ S P S P リーチ変動演出でありながら演出ボタン 1 7 を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミング T 3 ～タイミング T 4 の間に行われる成功画像の表示、演出図柄 7 0 a の大当たりを報知する態様での仮停止の実行時間に（約 2 秒）相違が生じるため、演出ボタン 1 7 を操作するタイミングで演出内容が変化するという認識を与えてしまったり、異なる S P S P リーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミング T 2 からタイミング T 6、またはタイミング T 2 からタイミング T 8 の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミング T 2 からタイミング T 5 の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約 8 4 サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン 1 7 を操作するタイミングで演出内容が変化するという認識を与えてしまったり、異なる S P S P リーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

40

【1 5 7 7】

また、成功音の出力は、いずれのケースも約 1 . 5 秒間（約 6 サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン 1 7 を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりである

50

ことを遊技者に認識させることができる。

【1578】

また、発光手段の虹発光は、いずれのケースも約8秒（約32サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン17を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。

【1579】

なお、ケース1、ケース2は、いずれも操作手段（演出ボタン17）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン17）が操作されなかった場合は、タイミングT3からタイミングT6の期間が、ケース2よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン17）が操作されなかった場合、タイミングT3からタイミングT6の期間は、約15秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約60サイクル変動」）となる。

10

【1580】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図27-19は、SPSPリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン17）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース1とケース2は、同じSPSPリーチ変動演出（大当たり）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、SPSPリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図22-7で説明した構成を用いればよいし、SPSPリーチ演出に発展するまでの構成は図26-6で説明した構成を用いればよい。なお、図27-19は、一例として、「通常遊技状態」において大当たりSPSPリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

20

【1581】

ケース1、ケース2ともに、タイミングT0からタイミングT2にかけてSPSPリーチ演出が実行される。そして、タイミングT2は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン17が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「N+2サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

【1582】

そして、ケース1の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N+6サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングT3で遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。つまり、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2（「N+2サイクル目」）から「N+5サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン17が操作可能になってから約1秒後に）遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。

30

【1583】

一方で、ケース2の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N+14サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングT3で遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。つまり、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2（「N+2サイクル目」）から「N+13サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン17が操作可能になってから約3秒後に）遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。

40

【1584】

そして、いずれのケースもSPSPリーチ変動演出（大当たり）であるので、タイミングT3より成功画像の表示や、成功音の出力や、演出図柄70aの大当たりを報知する態様での仮停止が開始する。

【1585】

そして、いずれのケースも「N+57サイクル目」のサイクル変動が終了するまで成功画像の表示、演出図柄70aの大当たりを報知する態様での仮停止が継続して行われる。つまり、ケース1の場合、「N+6サイクル目」～「N+57サイクル目」まで（約13秒）成功画像の表示、演出図柄70aの大当たりを報知する態様での仮停止が行われ、ケース2の場合、「N+14サイクル目」～「N+57サイクル目」まで（約11秒）上記成

50

功画像の表示、演出図柄 70 a の大当たりを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース 1 の方がケース 2 よりも、成功画像の表示、演出図柄 70 a の大当たりを報知する態様での仮停止の期間が（約 2 秒）長くなる。

【1586】

なお、成功音の出力は、いずれのケースもタイミング T3 からタイミング T3 - 1 にかけて約 1.5 秒間（約 6 サイクル変動）行われ、演出ボタン 17 の操作タイミングによって出力期間（および出力期間中に行われるサイクル変動の回数）に相違は生じないようにしている。

【1587】

そして、いずれのケースも「N + 85 サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミング T5 において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミング T6 において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース 1 およびケース 2 において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「1 サイクル目」～「N + 85 サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミング T8 まで行われる。

【1588】

一方で、いずれのケースにおいても、演出ボタン 17 が操作可能になったタイミング T2 から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミング T6、または終了するまでのタイミング T8 の間に行われるサイクル変動の回数は「約 84 サイクル変動」であり、タイミング T2 ～タイミング T6（または T8）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じ

10

20

【1589】

このように、同じ S P S P リーチ変動演出でありながら演出ボタン 17 を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミング T3 ～タイミング T4 の間に行われる成功画像の表示、演出図柄 70 a の大当たりを報知する態様での仮停止の実行時間に（約 2 秒）相違が生じるため、演出ボタン 17 を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なる S P S P リーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミング T2 からタイミング T6、またはタイミング T2 からタイミング T8 の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミング T2 からタイミング T5 の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約 84 サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン 17 を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なる S P S P リーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

30

【1590】

また、成功音の出力は、いずれのケースも約 1.5 秒間（約 6 サイクル変動）にわたり行われるから、演出ボタン 17 を操作するタイミングが相違したとしても、大当たりであることを遊技者に認識させることができる。

【1591】

なお、ケース 1、ケース 2 は、いずれも操作手段（演出ボタン 17）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン 17）が操作されなかった場合は、タイミング T3 からタイミング T6 の期間が、ケース 2 よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン 17）が操作されなかった場合、タイミング T3 からタイミング T6 の期間は、約 15 秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約 60 サイクル変動」）となる。

40

【1592】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図 27-20 は、S P S P リーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン 17）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、ケース 1 とケース 2 は、同じ S P S P リーチ変動演出（ハズレ）において操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、図 27-20 は、図 26-1 のタイミング T8 からタイミング T9

50

の更なる詳細を説明する図である。また、便宜上、SPSPリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図22-7で説明した構成を用いればよい。なお、図27-20は、一例として、「通常遊技状態」においてハズレSPSPリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【1593】

ケース1、ケース2ともに、タイミングT0からタイミングT2にかけてSPSPリーチ演出が実行される。そして、タイミングT2は、決め画像が表示されたタイミングであり、演出ボタン17が操作可能になる（操作有効期間の開始となる）タイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は「N+2サイクル目」のサイクル変動が開始したとする。

10

【1594】

そして、ケース1の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N+6サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングT3で遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。つまり、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2（「N+2サイクル目」）から「N+5サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン17が操作可能になってから約1秒後に）遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。

【1595】

一方で、ケース2の場合は、特別図柄のサイクル変動が「N+14サイクル目」のサイクル変動を開始したタイミングT3で遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。つまり、演出ボタン17が操作可能になったタイミングT2（「N+2サイクル目」）から「N+13サイクル目」が終了したタイミングで（すなわち、演出ボタン17が操作可能になってから約3秒後に）遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。

20

【1596】

そして、いずれのケースもSPSPリーチ変動演出（ハズレ）であるので、タイミングT3より失敗画像の表示や、失敗音の出力や、演出図柄70aのハズレを報知する態様での仮停止が開始する。

【1597】

なお、失敗画像の表示、演出図柄70aのハズレを報知する態様での仮停止は、いずれのケースも特別図柄のサイクル変動が「N+41サイクル目」を終了するタイミングT3-1まで継続する。

30

【1598】

つまり、ケース1の場合、「N+6サイクル目」～「N+41サイクル目」までの「約36サイクル変動」（約9秒）にわたり、失敗画像の表示、演出図柄70aのハズレを報知する態様での仮停止が行われ、ケース2の場合、「N+14サイクル目」～「N+41サイクル目」までの「約28サイクル変動」（約7秒）にわたり、上記失敗画像の表示、演出図柄70aのハズレを報知する態様での仮停止が行われることになり、ケース1の方がケース2よりも、失敗画像の表示、演出図柄70aのハズレを報知する態様での仮停止の期間が（約2秒）長くなる。

【1599】

そして、タイミングT3-1より、演出画像として「切替画像（アイキャッチ画像）」が表示されて、背景チェンジ（背景画像の変更）が行われる。「切替画像（アイキャッチ画像）」とは、図27-21（d）'～（e）に示すように、例えば、シャッターを模した画像に機種名が表記された画像であり、当該「切替画像」が表示されることで、図27-21（d）で視認可能であったSPSPリーチ背景が視認不能となる。

40

【1600】

また、「切替画像（アイキャッチ画像）」の表示中は、数字のみで構成された演出図柄70aが視認不能となる。一方で、「切替画像（アイキャッチ画像）」の表示中であっても、当該アイコンT1や、特殊図柄TZの更新変動や、第1保留数表示領域SAおよび第2保留数表示領域SBは視認可能である。

50

【1601】

そして、「切替画像（アイキャッチ画像）」の表示は、タイミングT4まで継続して表示され、「切替画像（アイキャッチ画像）」の表示中のタイミングT3-1からタイミングT4までに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は、いずれのケースも「約16サイクル変動」となっている。

【1602】

また、タイミングT2で演出ボタン17が操作可能（操作有効期間の開始）となってから、タイミングT3-1で「切替画像（アイキャッチ画像）」が表示されるまでに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は、いずれのケースも「約40サイクル変動」となっている。

10

【1603】

そして、いずれのケースも、タイミングT4で、「切替画像（アイキャッチ画像）」の表示が終了して、通常背景の横スクロールの背景画像が視認可能となり、また、キャラクタ付の演出図柄70aのハズレを報知する態様での仮停止が視認可能となる。

【1604】

そして、いずれのケースも「N+85サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングT5において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングT6において演出図柄の停止表示を行う。つまり、ケース1およびケース2において、演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「1サイクル目」～「N+85サイクル目」となる。そして、演出図柄の停止表示はタイミングT8まで行われる。

20

【1605】

なお、いずれのケースも、「切替画像（アイキャッチ画像）」が表示されたタイミングT3-1から演出図柄が停止表示を開始するまでのタイミングT6、または終了するまでのタイミングT8の間に行われるサイクル変動の回数は「約44サイクル変動」であり、タイミングT3-1～タイミングT6（またはT8）の間に行われるサイクル変動の回数に相違は生じないことになる。

【1606】

このように、同じSPSPリーチ変動演出でありながら演出ボタン17を操作するタイミングが相違する場合、例えば、タイミングT3～タイミングT3-1の間に行われる失敗画像の表示、演出図柄70aのハズレを報知する態様での仮停止の実行時間に（約2秒）相違が生じるため、演出ボタン17を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるSPSPリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミングT2で演出ボタン17が操作可能（操作有効期間の開始）となってから、タイミングT3-1で「切替画像（アイキャッチ画像）」が表示されるまでに行われるサイクル変動の回数を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約40サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン17を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるSPSPリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

30

40

【1607】

また、例えば、タイミングT2からタイミングT6、またはタイミングT2からタイミングT8の間に行われるサイクル変動の回数を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約84サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン17を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なるSPSPリーチ変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

【1608】

なお、ケース1、ケース2は、いずれも操作手段（演出ボタン17）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン17）が操作されなかった場合は、タイミングT

50

3 からタイミング T 3 - 1 の期間が、ケース 2 よりもさらに短くなる。例えば、操作手段（演出ボタン 1 7）が操作されなかった場合、タイミング T 3 からタイミング T 3 - 1 の期間は、約 5 秒（期間中に実行されるサイクル変動は「約 2 0 サイクル変動」）となる。

【1 6 0 9】

「切替画像（アイキャッチ画像）」は、図 2 7 - 2 1 に示したものに限られない。例えば、ホワイトアウトする画像でもよいし、ブラックアウトする画像でもよい。また、画像に限らず、可動部材（遮蔽部材）を作動させることで、一時的に遮蔽するようにしてもよい。

【1 6 1 0】

（特定の変動演出パターンにおけるタイミングチャート）

図 2 7 - 2 2 は、特図変動パターン指定コマンドが「特図変動パターン A（変動時間＝約 3 8 秒）」である場合の特定の変動演出パターン（変動演出パターン a、変動演出パターン b）におけるタイミングチャートを示している。なお、特図変動パターン指定コマンドが「特図変動パターン A」である場合、演出制御部におけるコマンド解析処理のステップ E 3 2 1 の処理により、変動演出パターン a、変動演出パターン b よりいずれかを決定するようになっている。すなわち、「特図変動パターン A」に対して、変動演出パターン a、変動演出パターン b のいずれかを実行可能となっている。

【1 6 1 1】

変動演出パターン a、変動演出パターン b のいずれにおいても、タイミング T 0 は変動表示の開始タイミングであり、特別図柄の 1 サイクル目が開始したタイミングである。ここでは、背景画像として通常背景の横スクロールが表示されており、変動演出内容として「通常変動演出」（例えば、全ての演出図柄 7 0 a の更新変動）が実行されている。

【1 6 1 2】

そして、タイミング T 3 は、通常変動演出を終えて、ノーマルリーチ変動演出が開始したタイミングである。そして、タイミング T 5 は、ノーマルリーチ変動演出を終えて、S P リーチに発展したタイミングである。なお、このとき、特別図柄のサイクル変動は、「1 0 0 サイクル目」のサイクル変動を終えたとする。つまり、いずれの変動演出パターンにおいても、変動表示の開始（タイミング T 0）から S P リーチが開始する（タイミング T 5）までに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は「約 1 0 0 サイクル変動」となっている。

【1 6 1 3】

変動演出パターン a におけるタイミング T 5 は、S P リーチ演出としての「台風リーチ」が開始したタイミングである。すなわち、変動演出パターン a は、変動演出内容として「台風リーチ」が定められている変動演出パターンである。変動演出パターン b におけるタイミング T 5 は、S P リーチ演出としての「大雪リーチ」が開始したタイミングである。すなわち、変動演出パターン b は、変動演出内容として「大雪リーチ」が定められている変動演出パターンである。すなわち、特図変動パターン指定コマンドが「特図変動パターン A」である場合、「台風リーチ」か「大雪リーチ」のいずれかが実行されるようになり、1 の特図変動パターンに対して、複数の変動演出が実行可能になっている。これにより、主制御基板 1 1 0 における特図変動パターンを必要最低限に留めつつ、実行される変動演出を豊富にすることができる。

【1 6 1 4】

そして、変動演出パターン a、変動演出パターン b のいずれにおいても、タイミング T 6 は S P リーチを終えたタイミングである。そして、タイミング T 7 は、特別図柄が停止表示を行うタイミングであり、このとき、特別図柄のサイクル変動は、「1 5 2 サイクル目」のサイクル変動を終えたとする。そして、変動演出パターン a、変動演出パターン b のいずれにおいても、タイミング T 8 は演出図柄や特殊図柄が停止表示を開始するタイミングであり、タイミング T 1 0 は演出図柄や特殊図柄が停止表示を終了するタイミングである。

【1 6 1 5】

10

20

30

40

50

つまり、変動演出パターンa、変動演出パターンbのいずれにおいても、SPリーチ演出が開始してから（タイミングT5）、演出図柄が停止表示を開始する（タイミングT8）、または停止表示を終了する（タイミングT10）までに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は「約52サイクル変動」となっている。

【1616】

つまり、「特図変動パターンA」である場合、変動表示の開始から停止表示が実行されるまでに「1サイクル目」～「152サイクル目」の特別図柄のサイクル変動（約38秒）が行われることになる。

【1617】

このように、変動演出パターンaと、変動演出パターンbとでは、SPリーチにおける変動演出内容が、「台風リーチ」と「大雪リーチ」とで異なるものの、変動表示の開始からSPリーチが開始するまでに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は、ともに「約100サイクル変動」である。また、SPリーチの開始から演出図柄が停止表示するまでに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は、ともに「約52サイクル変動」である。つまり、いずれの変動演出パターンも変動表示の開始から演出図柄の停止表示までに行われる特別図柄のサイクル変動の回数は、ともに「約152サイクル変動」である。

【1618】

遊技者は、「台風リーチ」が実行された場合と、「大雪リーチ」が実行された場合とで、変動演出内容の相違から、異なる「特図変動パターン」に基づいて実行されていると認識したり、大当たり遊技が実行される期待度が異なるものと認識したりしてしまうことがあった。これに対して、例えば、上述したように変動開始からSPリーチが開始されるまで、SPリーチの開始から演出図柄の停止表示まで、変動開始から演出図柄の停止表示まではいずれの変動演出パターンも同じサイクル変動の回数となるから、サイクル変動の回数を目視していれば、共通の「特図変動パターン」に基づいて実行されていると認識させることができ、大当たり遊技が実行される期待度も共通するものと認識させることができる。

【1619】

なお、変動演出パターンa、変動演出パターンbを実行する遊技状態はいずれの遊技状態でもよい。例えば、通常遊技状態で実行するようにしてもよいし、時短遊技状態で実行するようにしてもよいし、確変遊技状態で実行するようにしてもよい。また、いずれか1の遊技状態で実行するようにしてもよいし、いずれか2の遊技状態で実行するようにしてもよいし、全ての遊技状態で実行するようにしてもよい。

【1620】

また、変動演出パターンa、変動演出パターンbを実行する遊技状態を通常遊技状態として、当該通常遊技状態における複数のモードで実行するようにしてもよい。例えば、通常遊技状態のモードAで特図変動パターンAを受信した場合は、変動演出パターンaを実行するようにして、通常遊技状態のモードBで特図変動パターンAを受信した場合は、変動演出パターンbを実行するようにしてもよい。これにより、モードが異なってもモード毎の変動演出パターンが実行されても、サイクル変動の回数を目視していれば、共通の「特図変動パターン」に基づいて実行されていると認識させることができ、大当たり遊技が実行される期待度も共通するものと認識させることができる。

【1621】

（変動演出においてセリフ予告が発生する場合のタイミングチャート）

図27-23は、変動演出においてセリフ予告が発生する場合のタイミングチャートである。ケース1とケースとは、同じ変動演出パターンであって、セリフ予告における演出ボタン17の操作タイミングが相違していることを示している。なお、図27-23は、一例として、セリフ予告として説明するが、カットイン予告に置換してもよい。なお、図27-23は、一例として、「通常遊技状態」における変動演出において、セリフ予告が発生する場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

10

20

30

40

50

【1622】

ケース1、ケース2のいずれにおいても、タイミングT0は変動表示の開始タイミングであり、特別図柄の1サイクル目が開始したタイミングである。そして、いずれのケースも、特別図柄の6サイクル目のサイクル変動が開始したタイミングT2において、演出画像としてセリフ予告画像が表示され、演出ボタン17の操作有効期間が開始する。なお、「セリフ予告画像」とは、演出ボタン17を模した画像の表示のことである（図27-24参照）。

【1623】

そして、ケース1の場合、特別図柄の9サイクル目のサイクル変動を終えたタイミングT4で遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。一方、ケース2の場合、特別図柄の13サイクル目のサイクル変動を終えたタイミングT4で遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。

【1624】

そして、遊技者により演出ボタン17が操作されると、セリフ予告画像の表示を終了して、演出画像としてセリフパターン画像（ここでは、セリフパターン2）を表示する。なお、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン2）の表示時間はケース1、ケース2とも共通（例えば、2秒）であり、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン2）の表示中に実行されるサイクル変動の回数もケース1、ケース2とも共通（例えば、約8サイクル変動）である。

【1625】

そして、いずれのケースも、特別図柄の58サイクル目のサイクル変動を終えたタイミングT5において、演出図柄が更新変動を終えて停止前動作を開始する。そして、いずれのケースも、特別図柄の60サイクル目のサイクル変動の途中のタイミングT6において、演出図柄が停止前動作を終えて仮停止を開始する。そして、いずれのケースも、特別図柄の60サイクル目のサイクル変動を終えたタイミングT7において、特別図柄の停止表示を開始する。そして、タイミングT8において、演出図柄および特殊図柄が停止表示を開始し、タイミングT10において、演出図柄および特殊図柄が停止表示を終了する。

【1626】

ケース1の場合、遊技者により演出ボタン17が操作され、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン2）が表示されてから（タイミングT4）、演出図柄が停止表示を開始するまで（タイミングT8）、または演出図柄が停止表示を終了するまで（タイミングT10）に行われる特別図柄のサイクル変動の回数は「約51サイクル変動」である。

【1627】

一方、ケース2の場合、遊技者により演出ボタン17が操作され、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン2）が表示されてから（タイミングT4）、演出図柄が停止表示を開始するまで（タイミングT8）、または演出図柄が停止表示を終了するまで（タイミングT10）に行われる特別図柄のサイクル変動の回数は「約47サイクル変動」である。

【1628】

また、いずれのケースも、演出ボタン17の操作有効期間が開始してから（タイミングT2）、演出図柄が停止表示を開始するまで（タイミングT8）、または演出図柄が停止表示を終了するまで（タイミングT10）に行われる特別図柄のサイクル変動の回数は「約55サイクル変動」である。

【1629】

このように、同じ変動演出でありながら演出ボタン17を操作するタイミングが相違する場合、例えば、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン2）が表示されてから（タイミングT4）、演出図柄が停止表示を開始するまで（タイミングT8）、または演出図柄が停止表示を終了するまでに時間の相違が生じるため、演出ボタン17を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なる変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることがあった。これに対して、例えば、タイミ

10

20

30

40

50

ング T 2 からタイミング T 6、またはタイミング T 2 からタイミング T 8 の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミング T 2 からタイミング T 5 の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約 5.5 サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、演出ボタン 17 を操作するタイミングで演出内容が変化したという認識を与えてしまったり、異なる変動演出が実行されたという勘違いを与えてしまったりすることを防止できる。

【1630】

また、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン 2）の表示時間はケース 1、ケース 2 とも共通（例えば、2 秒）であり、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン 2）の表示中に実行されるサイクル変動の回数もケース 1、ケース 2 とも共通（例えば、約 8 サイクル変動）であるから、演出ボタン 17 を操作するタイミングが相違したとしても、セリフパターン画像（ここでは、セリフパターン 2）を遊技者に認識させることができる。

10

【1631】

なお、ケース 1、ケース 2 は、いずれも操作手段（演出ボタン 17）が操作された場合で記載しているが、操作手段（演出ボタン 17）が操作されなかった場合は、セリフ予告を実行しない。つまり、操作手段（演出ボタン 17）が操作された場合は、セリフ予告実行中のサイクル変動という事象が生じるが、操作手段（演出ボタン 17）が操作されなかった場合は、セリフ予告実行中のサイクル変動という事象は生じない。

【1632】

20

（変動演出においてセリフ予告および決め演出が発生する場合のタイミングチャート）
図 27-24 は、変動演出においてセリフ予告および決め演出が発生する場合のタイミングチャートである。セリフ予告については、図 27-23 のタイミング T 1 からタイミング T 2 間における更なる詳細を示しており、決め演出については、図 26-1 のタイミング T 5 からタイミング T 6 間における更なる詳細を示している。なお、便宜上、1 の変動演出パターンにおいて、セリフ予告および決め演出が発生する場合を示しているが、別々に発生する場合（セリフ予告は発生するが決め演出は発生しない場合、セリフ予告は発生しないが決め演出は発生する場合）でも同じことがいえる。また、図 27-24 のセリフ予告をカットイン予告に置換してもよいし（この場合、カットイン予告と決め演出との比較になる）、決め演出をカットイン予告に置換してもよい（この場合、セリフ予告とカットイン予告との比較になる）。なお、図 27-24 は、一例として、「通常遊技状態」における変動演出において、セリフ予告および決め演出が発生する場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

30

【1633】

タイミング T 0 は変動表示の開始タイミングであり、特別図柄の 1 サイクル目が開始したタイミングである。そして、タイミング T 1-1 では、セリフ予告における演出ボタン 17 を模した画像が表示されることを示唆する示唆画像（フェードイン画像）が表示される。このとき、特別図柄のサイクル変動は、2 サイクル目のサイクル変動を開始したとする。

40

【1634】

そして、示唆画像（フェードイン画像）は、2 サイクル目のサイクル変動の開始から、5 サイクル目のサイクル変動の終了まで、約 4 サイクル変動（約 1 秒）にわたり表示される。なお、示唆画像（フェードイン画像）は、図 27-24 に示すように、演出ボタン 17 を模した画像が薄い色で表示されており、示唆画像（フェードイン画像）の表示終了タイミングに向けて徐々に濃い色に変化していく。

【1635】

そして、タイミング T 2 で、示唆画像（フェードイン画像）の表示が終了して、演出ボタン 17 を模した画像（セリフ予告画像）が表示され、演出ボタン 17 の操作有効期間が開始する。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「6 サイクル目」のサイクル変動を開始

50

したとする。

【1636】

そして、タイミングT4で、遊技者により演出ボタン17が操作されて、演出画像としてセリフパターン画像（ここでは、セリフパターン2）が表示されている。つまり、演出ボタン17の操作有効期間の開始から約1秒後に、遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。このように、セリフ予告である場合、演出ボタン17を模した画像が表示されることを示唆する示唆画像（フェードイン画像）が約4サイクル変動（約1秒）にわたり表示される。

【1637】

そして、タイミングT6は、決め演出における決め画像が表示されるタイミングであり、当該タイミングT6に至るまでに、決め演出における演出ボタン17を模した画像が表示されることを示唆する示唆画像（フェードイン画像）が表示される。具体的には、タイミングT5より決め演出における演出ボタン17を模した画像が表示されることを示唆する示唆画像（フェードイン画像）の表示を開始する。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「N+1サイクル目」のサイクル変動を開始したとする。そして、示唆画像（フェードイン画像）は、N+1サイクル目のサイクル変動の開始から、N+16サイクル目のサイクル変動の終了まで、約16サイクル変動（約4秒）にわたり表示される。なお、示唆画像（フェードイン画像）は、図27-24に示すように、渦巻き状のボタン導入画像BDGである。

10

【1638】

そして、タイミングT6で、示唆画像（フェードイン画像）の表示が終了して、演出ボタン17を模した画像（セリフ予告画像）が表示され、演出ボタン17の操作有効期間が開始する。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「N+17サイクル目」のサイクル変動を開始したとする。

20

【1639】

このように、決め演出である場合、演出ボタン17を模した画像が表示されることを示唆する示唆画像（フェードイン画像）が約16サイクル変動（約4秒）にわたり表示される。

【1640】

セリフ予告と決め演出とでは、決め演出の方が示唆画像（フェードイン画像）の表示時間が長く、表示中に行われるサイクル変動の回数も多くなっている。これにより、示唆画像（フェードイン画像）の表示中に行われるサイクル変動の回数を目視していれば、後にセリフ予告が実行されるのか、決め演出が実行されるのか予測し易くなる。また、示唆画像（フェードイン画像）の表示中に行われるサイクル変動の回数の相違から、変動演出におけるどの局面であるかを予測し易くなる。

30

【1641】

なお、図27-24では、セリフ予告と決め演出とでは、決め演出の方が示唆画像（フェードイン画像）の表示時間が長く、表示中に行われるサイクル変動の回数も多くなっているとしたが、これに限られず、決め演出の方が示唆画像（フェードイン画像）の表示時間が短く、表示中に行われるサイクル変動の回数も少なくなってもよい。

40

【1642】

（操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート）

図27-25は、SPSPリーチ変動演出において操作手段（例えば、演出ボタン17）が操作された場合のタイミングチャートである。なお、図27-25は、SPSPリーチ演出のうちの1の演出であるメーター演出において、メーターパターン1が行われる場合と、メーターパターン2が行われる場合とを示しており、同じSPSPリーチ変動演出（大当たり）で操作手段の操作タイミングが相違する場合の比較を示している。なお、便宜上、SPSPリーチ演出に発展したタイミングから説明を行っているが、変動開始の構成は図22-7で説明した構成を用いればよいし、SPSPリーチ演出に発展するまでの構成は図26-6で説明した構成を用いればよい。なお、図27-25は、一例として、「

50

通常遊技状態」において大当たりSPSPリーチ変動演出が実行される場合として説明するが、これに限らず、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において同様のことが行われてもよい。

【1643】

いずれのパターンも、タイミングT0は、SPSPリーチ演出を実行しているタイミングである。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「Nサイクル目」のサイクル変動を開始したとする。

【1644】

そして、いずれのパターンも、タイミングT2は、SPSPリーチ演出としてメーター演出が開始されたタイミングである。「メーター演出」とは、図27-26(c)に示すように、「ボタンを連打してメーターがMAXになれば大当たり！」といった課題（図27-25でいう導入画像および導入音）が示される演出であり、遊技者が演出ボタン17を操作する毎にメーターが上昇していき、メーターがMAXになれば、大当たりであることが確定的に報知される、といった演出である。

【1645】

なお、メーター演出におけるメーターパターンには複数のメーターパターンを有しており、例えば、大当たりである場合は、演出ボタン17の操作入力が5回あったこと（演出ボタン17が5回押下されること）でメーターがMAXになるパターン（図27-25、図27-26でいうメーターパターン1）、演出ボタン17の操作入力が10回あったこと（演出ボタン17が10回押下されること）でメーターがMAXになるパターン、また、演出ボタン17の操作入力が1回あったこと（演出ボタン17が1回押下されること）でメーターがMAXになるパターン（図27-25、図27-26でいうメーターパターン2）等を有している。また、その他にも、ハズレである場合のメーターパターンも複数有している（図示省略）。

【1646】

そして、いずれのパターンも、タイミングT3に至ると、演出画像として決め画像が表示され、効果音として促進音が出力される（図27-26(d)参照）。そして、いずれのパターンも、タイミングT4より遊技者により演出ボタン17が操作されたとしている。

【1647】

メーターパターン1の場合、演出ボタン17の操作入力が5回あったことでメーターがMAXになるパターンであるから、タイミングT4より演出ボタン17が5回操作されたタイミングT5において、成功画像が表示され、成功音出力され、演出図柄が大当たりであることを報知する態様で仮停止を開始する（図27-26(f)参照）。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「N+30サイクル目」のサイクル変動を開始したとする。つまり、タイミングT2でメーター演出が開始してから、タイミングT5で大当たりであることが報知されるまでに実行される特別図柄のサイクル変動の回数は「約28サイクル変動」である。

【1648】

一方、メーターパターン2の場合、演出ボタン17の操作入力が1回あったことでメーターがMAXになるパターンであるから、タイミングT4より演出ボタン17が1回操作されたタイミングT5において、成功画像が表示され、成功音出力され、演出図柄が大当たりであることを報知する態様で仮停止を開始する（図27-26(f)参照）。このとき、特別図柄のサイクル変動は、「N+14サイクル目」のサイクル変動を開始したとする。つまり、タイミングT2でメーター演出が開始してから、タイミングT5で大当たりであることが報知されるまでに実行される特別図柄のサイクル変動の回数は「約12サイクル変動」である。

【1649】

そして、いずれのパターンも、「N+85サイクル目」のサイクル変動を終了したタイミングT7において、特別図柄のサイクル変動を終了して停止表示を行う。また、いずれのケースもタイミングT8において演出図柄の停止表示を行う。つまり、メーターパターン

1 が実行される場合も、メーターパターン 2 が実行される場合も、メーター演出が開始してから演出図柄が停止表示を行うまでに実行されるサイクル変動は、「約 84 サイクル変動」である。

【1650】

このように、同じメーター演出でありながらメーターパターンが相違する場合、例えば、メーター演出の開始から（タイミング T2）、大当たりであることが報知されるまで（タイミング T5）に時間の相違が生じるため、遊技者の演出ボタン 17 を操作するタイミング（技量）等によって大当たり報知のタイミングが変化する、といった認識を与えてしまい、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがあった。これに対して、例えば、タイミング T2 からタイミング T8、またはタイミング T2 からタイミング T10 の間に行われるサイクル変動の回数（厳密にはタイミング T2 からタイミング T7 の間に行われるサイクル変動の回数）を目視していれば、いずれのケースにおいても同じ「約 84 サイクル変動」となるから、当該サイクル変動の回数から、遊技者の演出ボタン 17 を操作するタイミング（技量）等によって大当たり報知のタイミングが変化し得るものでないことを認識させることができ、遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

10

【1651】

なお、図 27-25 の例ではいずれも操作手段（演出ボタン 17）が操作されたとして説明しているが、メーターパターン 1 において操作がされなかった場合、及び、メーターパターン 2 において操作がされなかった場合は、タイミング T5 からタイミング T6 の成功画像の表示期間、演出図柄 70a の大当たりを報知する態様での仮停止期間が同じ時間となる。つまり、タイミング T5 からタイミング T6 の間に行われる特別図柄のサイクル変動の回数も同じ回数となる。これにより、いずれのメーターパターンが実行される場合であっても、成功画像の表示期間、演出図柄 70a の大当たりを報知する態様での仮停止期間を担保することができ、遊技者に大当たり判定の結果を確実に把握させることができる。

20

【1652】

なお、メーターパターンとは、演出ボタン 17 を所定時間以上操作し続ける「長押し」におけるメーターパターンであってもよい。例えば、メーターパターン 1 では、大当たりであることが報知されるまでの「長押し」時間が「3 秒」であって、メーターパターン 2 では、大当たりであることが報知されるまでの「長押し」時間が「5 秒」であってもよい。

30

【1653】

（通常変動演出のコマンド授受に係るタイミングチャート）

図 28-1 を用いて、通常変動演出のコマンド授受に係る具体例を説明する。図 28-1（1）は、演出制御基板 130 が通常変動演出に係るコマンドを正常に受信できる場合のタイミングチャートであり、図 28-1（2）は、通常変動演出に係る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る。なお、図 28-1（1）と図 28-1（2）とは、同じ時間軸で遊技が進行するものとし、ここではコマンド授受に起因する演出のタイムラグは考慮しないものとする。

【1654】

まず、図 28-1（1）について説明する。T0 のタイミングでは、特別図柄の変動表示が実行されない客待ち状態となっており、メイン表示装置 70 において、通常背景画像が横スクロールしており、演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ が停止表示している。また、BGM が出力されずに各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 74）が客待ち中発光を行っている。

40

【1655】

そして、T1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して通常変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板 130 が正常に受信した場合、通常変動演出が開始されて演出図柄 70a 及び特殊図柄 TZ が変動表示（変動前動作、

50

更新変動)を開始し、非リーチ演出中に対応する通常BGM(変動BGMの1種)が曲頭から再生されて出力されて、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)が通常変動発光を行う。

【1656】

その後、T2のタイミングにおいて、先に仮停止した左右の演出図柄70aに続いて中央の演出図柄70aが仮停止すると停止音が出力され、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)がハズレ時発光を行い、T3のタイミングにおいて、停止音の出力が終了する。

【1657】

また、T4のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド(図柄確定コマンド)が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、演出図柄70a及び特殊図柄TZを停止表示し、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)が停止中発光を行う。

【1658】

そして、T5のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過して客待ち状態になると、主制御基板110から演出制御基板130に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。この客待ち状態指定コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)及び演出ボタン17が客待ち中発光を行う。

【1659】

その後、T6のタイミングにおいて、客待ち状態が開始されて(客待ち状態指定コマンドの受信)から所定時間(例えば30秒)が経過すると、通常変動演出の終了後ということで出力が継続していた通常BGM(変動BGMの1種)の出力が曲途中(曲データの途中で)停止される。

【1660】

また、T7のタイミングを経たT8のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板110から演出制御基板130に対して通常変動演出に係る開始時コマンド(特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特別図柄変動パターン指定コマンド)が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、通常変動演出が開始されて演出図柄70a及び特殊図柄TZが変動表示(変動前動作、更新変動)を開始し、通常BGM(変動BGMの1種)が曲頭から再生されて出力されて、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)が通常変動発光を行う。

【1661】

続いて、図28-1(2)について説明する。なお、T0~T3のタイミングまでは、図28-1(1)と同じであるため、T4のタイミング以降について説明する。

【1662】

T4のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド(図柄確定コマンド)が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信できない場合、演出図柄70aの仮停止期間、特殊図柄TZの変動表示期間及び各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)のハズレ時発光期間が延長される。

【1663】

そして、T5のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過して客待ち状態になると、主制御基板110から演出制御基板130に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。この客待ち状態指定コマンドを演出制御基板130が正常に受信できない場合、演出ボタン17の消灯期間が延長される。

【1664】

その後、T6のタイミングにおいて、客待ち状態が開始されてから所定時間(例えば、B

10

20

30

40

50

G M名残り時間である15秒)が経過すると、本来であれば停止するはずの通常BGM(変動BGMの1種)の出力期間が延長され、通常BGMの出力期間の延長中となるT7のタイミングにおいて、通常BGMが曲末(曲データの最後)まで出力されるが、出力停止条件(客待ち状態指定コマンドを受信した後に所定期間経過、その他のコマンドを受信、決め演出の開始等)が成立していないため、通常BGMが曲頭(曲データの最初)から再び出力される。なお、通常BGM(変動BGMの1種)の出力期間が延長されている間は、通常BGMが曲末(曲データの最後)まで出力される毎に、通常BGMが曲頭から再び出力されることになる(現在の演出モードに対応する通常BGMがループ再生され、現在の演出モードとは異なる演出モードの通常BGMが曲頭から出力されることはない)。

【1665】

そして、T8のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板110から演出制御基板130に対して通常変動演出に係る開始時コマンド(特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、通常変動演出が開始される。このとき、演出図柄70aの仮停止期間が終了し、仮停止していた演出図柄70aが図柄停止位置からずれている場合には、演出図柄70aが図柄停止位置に一瞬表示されて変動表示(変動前動作)を開始する。一方、特殊図柄TZの変動表示期間は終了せずにそのまま変動表示を継続し、通常BGM(変動BGMの1種)も途切れることなく出力が継続し、演出ボタン17の消灯期間も継続する。また、各種照明装置でのハズレ時発光期間が終了して通常変動発光が開始される。

【1666】

なお、T5のタイミングで演出制御基板130が客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、演出図柄70aの仮停止期間及び特殊図柄TZの変動表示期間が終了し、仮停止していた演出図柄70aが図柄停止位置に停止表示され、変動表示していた特殊図柄TZが停止表示する。また、通常BGM(変動BGMの1種)が途切れることなく出力が継続するが、所定時間(例えば30秒)が経過すると、通常BGMの出力が停止する。

【1667】

ここでは、通常変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合について説明したが、ロング変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合についても、基本的な流れは同様となる。

【1668】

なお、図28-1(1)において、T5のタイミングで演出制御基板130が客待ち状態指定コマンドを正常に受信した後のT6のタイミングにおいて、通常BGM(変動BGMの1種)の出力が停止するようになっているが、非可聴音での出力を継続し、T8のタイミングで曲頭から通常BGMの出力を開始するのではなく、非可聴音で出力していた通常BGMを可聴音に切り替えて出力するようにしてもよい。また、図28-1(2)において、T8のタイミングで通常BGM(変動BGMの1種)を途切れさせずに出力を継続するのではなく、通常BGMを曲頭から出力するようにしてもよい。

【1669】

(ハズレSPSPリーチ変動演出のコマンド授受に係るタイミングチャート)

図28-2を用いて、ハズレSPSPリーチ変動演出のコマンド授受に係る具体例を説明する。図28-2(1)は、ハズレSPSPリーチ変動演出に係るコマンドを正常に受信できる場合のタイミングチャートであり、図28-2(2)は、ハズレSPSPリーチ変動演出に係る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る。なお、図28-2(1)と図28-2(2)とは、同じ時間軸で遊技が進行するものとし、ここではコマンド授受に起因する演出のタイムラグは考慮しないものとする。

【1670】

まず、図28-2(1)について説明する。T0のタイミングでは、SPSPリーチ変動演出に係る特別図柄の変動表示が実行されており、SPSPリーチ演出が実行されている。具体的には、メイン表示装置70において、SPSPリーチ背景画像が表示され、画面

10

20

30

40

50

左上隅部で左右の2つの演出図柄70aが仮停止してリーチ状態を形成した状態で中央の演出図柄70aが変動表示しており、3つの特殊図柄TZの全てが変動表示している状態でSPSPリーチに係る演出が行われている。また、SPSPリーチBGMが出力されて各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）がSPSPリーチ発光を行っている。

【1671】

そして、T1のタイミングにおいて、SPSPリーチ演出が最終局面になると決め演出が開始される。具体的には、SPSPリーチBGMの出力が停止し、演出ボタン17の有効期間が発生して操作促進演出が開始される。具体的には、メイン表示装置70に演出ボタン17を模した操作促進画像が表示されると共に、音声出力装置9から「押せ！」との促進音出力される。また、演出ボタン17が白発光する。

10

【1672】

その後、T2のタイミングにおいて、演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過すると、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行される。具体的には、メイン表示装置70に決め失敗画像が表示されると共に、音声出力装置9から「ち～ん」の失敗音出力される。また、画面の左上隅部において演出図柄70aがリーチハズレ出目で仮停止して各種照明（枠用照明装置10、盤用照明装置74）がハズレ時発光を行う。

【1673】

また、T3のタイミングにおいて、決め失敗演出が開始されてから所定時間（例えば3秒）が経過すると、失敗音の出力が停止される。また、演出図柄70a（特殊図柄TZ）が停止表示することを示唆するアイキャッチ演出（例えば1秒）が実行されることで、SPSPリーチ背景画像から通常背景画像の横スクロールに復帰し、演出図柄70aが通常サイズに復帰すると共に、数字のみの表示態様から数字＋キャラクタの表示態様に復帰して仮停止した状態を維持する。

20

【1674】

そして、T4のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、演出図柄70a及び特殊図柄TZが停止表示され、各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）が停止中発光を行う。

30

【1675】

その後、T5のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過して客待ち状態になると、主制御基板110から演出制御基板130に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。この客待ち状態指定コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）及び演出ボタン17が客待ち中発光を行う。

【1676】

また、T6のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板110から演出制御基板130に対して通常変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、通常変動演出が開始されて演出図柄70a及び特殊図柄TZが変動表示（変動前動作、更新変動）を開始し、非リーチ演出に対応する通常BGM（変動BGMの1種）が曲頭から再生されて出力されて、各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）が通常変動発光を行う。

40

【1677】

続いて、図28-2（2）について説明する。なお、T0～T3のタイミングまでは、図28-2（1）と同じであるため、T4のタイミング以降について説明する。

【1678】

50

T 4のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信できない場合、演出図柄70aの仮停止期間、特殊図柄TZの変動表示期間、BGMの非出力期間及び各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のハズレ時発光期間が延長される。

【1679】

そして、T 5のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過して客待ち状態になると、主制御基板110から演出制御基板130に対して客待ち状態指定コマンドが送信される。この客待ち状態指定コマンドを演出制御基板130が正常に受信できない場合、演出ボタン17の消灯期間が延長される。

【1680】

また、T 6のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板110から演出制御基板130に対して通常変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、各種期間の延長が終了して通常変動演出が開始される。

【1681】

このとき、演出図柄70aの仮停止期間が終了し、仮停止していた演出図柄70aが図柄停止位置からずれている場合には、演出図柄70aが図柄停止位置に一瞬表示されて変動表示（変動前動作）を開始する。一方、特殊図柄TZの変動表示期間は終了せずにそのまま変動表示を継続し、演出ボタン17の消灯期間も継続する。また、通常BGM（変動BGMの1種）の出力が開始され、各種照明装置での通常変動発光が開始される。

【1682】

なお、T 5のタイミングで演出制御基板130が客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、演出図柄70aの仮停止期間及び特殊図柄TZの変動表示期間が終了し、仮停止していた演出図柄70aが図柄停止位置に停止表示され、変動表示していた特殊図柄TZが停止表示する。また、ここではハズレSPSPリーチ変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合について説明したが、ハズレノーマルリーチ変動演出中やハズレSPリーチ変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合についても、決め演出がされずにリーチハズレ出目が仮停止した際にBGM（ノーマルリーチBGM、SPリーチBGM）の出力が停止すること以外、基本的な流れは同一となる。

【1683】

このように、図28-1～図28-2に示した具体例によれば、変動演出の終了後までBGMの出力が継続する（名残る）非リーチの変動演出において、演出音（変動BGM等）が出力されて演出図柄が仮停止しているときに停止条件が成立しない（停止時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない）場合には、演出図柄の仮停止期間及び演出音の出力期間が延長され、この演出図柄の仮停止期間の延長中に演出音が最後（曲末）まで出力された場合、特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、演出音が最初（曲頭）から出力されて演出音の出力期間が延長されるようになっている。そのため、演出図柄の仮停止期間の延長中における演出効果が低下する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。

【1684】

また、図28-1～図28-2に示した具体例によれば、変動演出の終了後までBGMの出力が継続する（名残る）非リーチの変動演出において、演出音（変動BGM等）が出力されて特殊図柄が変動表示しているときに停止条件が成立しない（停止時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない）場合には、特殊図柄の変動期間及び演出音の出力期間が延長され、この特殊図柄の変動期間の延長中に演出音が最後（曲末）まで出力された場合、特別図柄

10

20

30

40

50

の変動表示が実行されていない状態でも、演出音が最初（曲頭）から出力されて演出音の出力期間が延長されるようになっている。そのため、特殊図柄の変動期間の延長中における演出効果が低下する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。

【1685】

また、図28-1～図28-2に示した具体例によれば、変動演出の終了後までBGMの出力が継続しない（名残らない）リーチの変動演出において、BGMが出力されずに演出図柄（ハズレ演出図柄）が仮停止しているときに停止条件が成立せずに（停止時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない）演出図柄の仮停止期間が延長された場合には、演出図柄の仮停止期間の延長中にBGMを新たに出力しないようになっている。そのため、所謂復活演出（ハズレであることを示唆した後に大当たりであることを示唆する演出）が実行されるかもしれないといった勘違いを遊技者にさせてしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1686】

また、図28-1～図28-2に示した具体例によれば、変動演出の終了後までBGMの出力が継続しない（名残らない）リーチの変動演出において、BGMが出力されずに特殊図柄が変動表示しているときに停止条件が成立せずに（停止時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない）特殊図柄の変動期間が延長された場合には、特殊図柄の変動期間の延長中にBGMを新たに出力しないようになっている。そのため、所謂復活演出（ハズレであることを示唆した後に大当たりであることを示唆する演出）が実行されるかもしれないといった勘違いを遊技者にさせてしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1687】

（大当たりSPSPリーチ変動演出のコマンド授受に係るタイミングチャート）

図28-3を用いて、大当たりSPSPリーチ変動演出のコマンド授受に係る具体例を説明する。図28-3（1）は、大当たりSPSPリーチ変動演出に係るコマンドを正常に受信できる場合のタイミングチャートであり、図28-3（2）は、大当たりSPSPリーチ変動演出に係る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る。なお、図28-3（1）と図28-3（2）とは、同じ時間軸で遊技が進行するものとし、ここではコマンド授受に起因する演出のタイムラグは考慮しないものとする。

30

【1688】

まず、図28-3（1）について説明する。T0のタイミングでは、SPSPリーチ変動演出に係る特別図柄の変動表示が実行されており、SPリーチ演出が実行されている。具体的には、メイン表示装置70において、SPリーチ背景画像が表示され、画面上部で左右の2つの演出図柄70aが仮停止してリーチ状態を形成した状態で中央の演出図柄70aが変動表示しており、3つの特殊図柄TZの全てが変動表示している状態でSPリーチに係る演出が行われている。また、SPリーチBGMが出力されて各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）がSPリーチ発光を行っている。その後、SPリーチ演出が最終局面になってリーチハズレ出目が仮停止されると、SPSPリーチ演出に発展することを示唆するSPSP発展演出が実行され、T1のタイミングにおいて、SPSPリーチ演出が開始されると、メイン表示装置70において、SPSPリーチ背景画像が表示されてSPSPリーチに係る演出画像が表示される。また、SPリーチBGMに代えてSPSPリーチBGMが出力されて各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）がSPSPリーチ発光を行う。このとき、確定演出の実行タイミングとなったことで確定演出が実行される。具体的には、音声出力装置9から「キュインキュイン」との確定音が出力され、発射ハンドル15内に回転可能に設けられるハンドル発光装置（図示省略）が作動する。具体的には、大当たりであることを示す虹色で発光して回転する。

40

【1689】

50

その後、T2のタイミングにおいて、確定演出の開始から所定時間が経過すると、確定演出のうちの確定音の出力が停止し、T3のタイミングにおいて、SPSPリーチ演出が最終局面になると決め演出が開始される。具体的には、SPSPリーチBGMの出力が停止し、演出ボタン17の有効期間が発生して操作促進演出が開始される。このとき、メイン表示装置70に演出ボタン17を模した操作促進画像が表示されると共に、音声出力装置9から「押せ！」との促進音出力される。また、演出ボタン17が白発光する。

【1690】

その後、T4のタイミングにおいて、演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過すると、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出（確定演出の一種）が実行される。具体的には、第1可動部材73a及び第2可動部材73bが演出位置まで下降（大下降）すると共に、第2可動部材73bが左右方向に移動する。また、メイン表示装置70に決め成功画像が表示されると共に、音声出力装置9から「キュインキュイン」との成功音が出力される。また、画面の左上隅部において演出図柄70aが大当たり出目で仮停止する。さらに、各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）及び演出ボタン17が大当たりであることを示す虹色で発光し、演出ボタン振動モータが作動して演出ボタン17が振動する。

10

【1691】

また、T5のタイミングにおいて、決め成功演出が開始されてから所定時間（例えば3秒）が経過すると、成功音の出力が停止し、演出ボタン17の虹発光が停止すると共に、演出ボタン17の振動が停止する。また、アイキャッチ演出が実行されることで、SPSPリーチ背景画像から通常背景画像の横スクロールに復帰し、演出図柄70aが通常サイズに復帰すると共に、数字のみの表示態様から数字＋キャラクタの表示態様に復帰して仮停止した状態を維持する。

20

【1692】

次に、T6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、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、演出図柄70a及び特殊図柄TZを停止表示し、各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）が虹色での発光を終了させて停止中発光を行う。また、発射ハンドル15内に回転可能に設けられるハンドル発光装置が作動を停止する。

30

【1693】

その後、T7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対してオープニング指定コマンドが送信される。このオープニング指定コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、オープニング演出が開始される。具体的には、メイン表示装置70に大当たり中背景（ここではオープニング背景）が表示されると共に、演出図柄70a及び特殊図柄TZが非表示となり、音声出力装置9から大当たり中BGM（ここではオープニングBGM）が出力され、各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）が大当たり中発光を行う。

【1694】

また、T8のタイミングにおいて、オープニング時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対してラウンド指定コマンドが送信される。このラウンド指定コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、ラウンド演出が開始される。

40

【1695】

続いて、図28-3（2）について説明する。なお、T0からT5のタイミングまでは、図28-3（1）と同じであるため、T6のタイミング以降について説明する。

【1696】

T6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、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信できない場合、演出図柄70aの仮停止期間、特殊図柄TZの変動期間、各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）の

50

虹色での発光期間及び発射ハンドル 15 内に回転可能に設けられるハンドル発光装置の作動期間が延長される。

【1697】

また、T7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対してオープニング指定コマンドが送信される。このオープニング指定コマンドを演出制御基板130が正常に受信できない場合、通常背景画像の横スクロール期間、変動BGMの非出力期間が延長される。

【1698】

その後、T8のタイミングにおいて、オープニング時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対してラウンド指定コマンドが送信される。このラウンド指定コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、各種期間の延長が終了してラウンド演出が開始される。具体的には、メイン表示装置70に大当たり中背景（ここではラウンド中背景）が表示されると共に、演出図柄70a及び特殊図柄TZが非表示となり、音声出力装置9から大当たり中BGM（ここではラウンド中BGM）が出力され、各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）が大当たり中発光を行う。

【1699】

なお、T7のタイミングで演出制御基板130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、演出図柄70aの仮停止期間及び特殊図柄TZの変動表示期間が終了し、演出図柄70a及び特殊図柄TZが停止表示せずにオープニング演出が開始される。

【1700】

また、T5のタイミングにおいて、成功音の出力が停止するのではなく、T4のタイミングとT5のタイミングとの間のタイミングで成功音の出力を停止するようにしてもよいし、T5のタイミングにおいて、演出ボタン17の虹色での発光と振動とを同時に停止するのではなく、時間差をつけて停止させてもよい。

【1701】

また、確定演出については複数のタイミング（変動演出の開始時、ノーマルリーチ演出の開始時、SPリーチ演出の開始時等）で実行可能となっており、その中でも確定音やハンドル発光装置の回転は出力開始から所定期間（例えば2秒）で出力が停止するようになっているが、ハンドル発光装置の虹発光は停止時コマンドを受信するまで継続するため、何れのタイミングで確定演出が実行されたとしても、演出制御基板130が停止時コマンドを正常に受信できない場合には、ハンドル発光装置の虹発光期間が延長される。

【1702】

また、確定演出については複数のタイミング（変動演出の開始時、ノーマルリーチ演出の開始時、SPリーチ演出の開始時等）で実行可能であるが、停止時コマンドの受信タイミング以降（演出図柄70aの仮停止期間の延長中、特殊図柄TZの変動表示期間の延長中）には開始（実行）されることはない。

【1703】

また、ここでは大当たりSPSPリーチ変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合について説明したが、大当たりノーマルリーチ変動演出中や大当たりSPリーチ変動演出中に停止時コマンド及び客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない場合についても、決め演出が実行されずに大当たり出目が仮停止した際に変動BGM（ノーマルリーチBGM、SPリーチBGM）の出力が停止すること以外、基本的な流れは同一となる。

【1704】

このように、図28-3に示した具体例によれば、大当たり変動演出において、演出図柄（ハズレ演出図柄）が仮停止しているときに停止条件が成立せずに（停止時コマンドを正常に受信できない、オープニング指定コマンドを正常に受信できない）演出図柄の仮停止期間が延長された場合には、演出図柄の仮停止期間の延長中に確定演出を開始することはないが、演出図柄の仮停止期間の延長前に開始された確定演出は、演出図柄の仮停止期間の延長中も継続して実行可能となっている。そのため、演出図柄の仮停止期間の延長中に

10

20

30

40

50

おける演出効果が低下する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。

【1705】

また、図28-3に示した具体例によれば、確定演出が第1演出（確定音の出力）と第2演出（ハンドル発光装置の作動）とを含み、演出図柄の仮停止期間の延長前に開始された確定演出については、演出図柄の仮停止期間の延長前に第1演出（確定音の出力）が終了し、演出図柄の仮停止期間の延長中も第2演出（ハンドル発光装置の作動）が継続することが可能となっている。そのため、演出図柄の仮停止期間の延長中において遊技者が確定演出に辟易するといった不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1706】

また、図28-3に示した具体例によれば、大当たり変動演出において、特殊図柄が変動表示しているときに停止条件が成立せずに（停止時コマンドを正常に受信できない、オープニング指定コマンドを正常に受信できない）特殊図柄の変動期間が延長された場合には、特殊図柄の変動期間の延長中に確定演出を開始することはないが、特殊図柄の変動期間の延長前に開始された確定演出は、特殊図柄の変動期間の延長中も継続して実行可能となっている。そのため、特殊図柄の変動期間の延長中における演出効果が低下する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。

【1707】

また、図28-3に示した具体例によれば、確定演出が第1演出（確定音の出力）と第2演出（ハンドル発光装置の作動）とを含み、特殊図柄の変動期間の延長前に開始された確定演出については、特殊図柄の変動期間の延長前に第1演出（確定音の出力）が終了し、特殊図柄の変動期間の延長中も第2演出（ハンドル発光装置の作動）が継続することが可能となっている。そのため、特殊図柄の変動期間の延長中において確定音が耳障りになるといった不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1708】

なお、大当たり変動演出において確定演出を実行する場合、確定演出の開始タイミングに拘わらず、第2演出（ハンドル発光装置の作動）については演出図柄の仮停止期間の延長中や特殊図柄の変動期間の延長中においても継続して実行されるようになっている。

【1709】

（先読みゾーン演出中のコマンド授受に係るタイミングチャート）
図28-4を用いて、先読みゾーン演出中のコマンド授受に係る具体例を説明する。図28-4（1）は、先読みゾーン演出中にコマンドを正常に受信できる場合のタイミングチャートであり、図28-4（2）は、先読みゾーン演出中に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る。なお、図28-4（1）と図28-4（2）とは、同じ時間軸で遊技が進行するものとし、ここではコマンド授受に起因する演出のタイムラグは考慮しないものとする。

30

【1710】

まず、図28-4（1）について説明する。T0のタイミングでは、通常変動演出に係る特別図柄の変動表示が実行されており、通常変動演出が実行されている。具体的には、メイン表示装置70において、通常背景が横スクロールされ、3つの演出図柄70a及び3つの特殊図柄T2が変動表示している。また、通常BGM（変動BGMの1種）が出力されて各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）が通常変動発光を行っている。また、先読みゾーン演出が実行される可能性があることを示唆するゾーン示唆演出が行われている。

40

【1711】

その後、T1のタイミングにおいて、ゾーン示唆演出の開始から所定期間が経過すると、先読みゾーン演出が開始される。具体的には、メイン表示装置70において、先読みゾーン背景画像が表示されると共に、青色のゾーン画像（又は赤色の熱ゾーン画像）が表示され、ゾーンBGM（又は熱ゾーンBGM）の出力が開始される。このとき、通常BGM（

50

変動BGMの1種)の音量が低下する。

【1712】

そして、T2のタイミングにおいて、先に仮停止していた左右の演出図柄70aに続いて中央の演出図柄70aが仮停止すると停止音が出力され、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)がハズレ時発光を行い、T3のタイミングにおいて、停止音の出力が終了する。

【1713】

また、T4のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド(図柄確定コマンド)が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、演出図柄70a及び特殊図柄TZが停止表示し、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)が停止中発光を行う。このとき、通常BGM(変動BGMの1種)が曲末(曲データの最後)まで出力されるが、出力停止条件(客待ち状態指定コマンドを受信した後に所定期間経過、決め演出の開始等)が成立していないため、通常BGMが曲頭(曲データの最初)から再び出力される。

【1714】

そして、T5のタイミングにおいて、特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板110から演出制御基板130に対してハズレSPリーチ変動演出に係る開始時コマンド(特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、ハズレSPリーチ変動演出が開始されて演出図柄70a及び特殊図柄TZが変動表示(変動前動作、更新変動)を開始し、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)が通常変動発光を行う。

【1715】

また、T6のタイミングにおいて、左右の演出図柄70aがリーチ状態を形成して仮停止することでノーマルリーチ演出が開始されると、通常BGM(変動BGMの1種)に代えてノーマルリーチBGM(変動BGMの1種)が出力されて各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)がSPリーチ発光を行う。

【1716】

その後、ノーマルリーチ演出が最終局面になるとSPリーチ発展演出が実行され、T7のタイミングにおいて、SPリーチ演出が開始されると先読みゾーン演出が終了し、メイン表示装置70において、SPリーチ背景画像が表示されてSPリーチに係る演出画像が表示され、リーチ状態を形成している演出図柄70aが画面上部に移動して縮小表示され、演出図柄70aが数字+キャラクタの表示態様から数字のみの表示態様に変化する。また、ノーマルリーチBGMに代えてSPリーチBGMが出力されると共に、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)がSPリーチ発光を行う。

【1717】

そして、T8のタイミングを経た後のT9のタイミングにおいて、SPリーチ演出の最終局面で演出図柄70aがリーチハズレ出目で仮停止されると停止音が出力され、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)がハズレ時発光を行う。

【1718】

また、T10のタイミングにおいて、リーチハズレ出目が仮停止されてから所定時間が経過すると、アイキャッチ演出が実行されることで、SPリーチ背景画像から通常背景画像の横スクロールに復帰し、演出図柄70aが通常サイズに復帰すると共に、数字のみの表示態様から数字+キャラクタの表示態様に復帰して仮停止した状態を維持する。

【1719】

その後、T11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド(図柄確定コマンド)が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、演出図柄70a及び特殊図柄TZが停止表示され、各種照明装置(枠用照明装置10、盤用照明装置74)が

停止中発光を行う。

【1720】

続いて、図28-4(2)について説明する。なお、T0～T3のタイミングまでは、図28-4(1)と同じであるため、T4のタイミング以降について説明する。

【1721】

T4のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信できない場合、演出図柄70aの仮停止期間、特殊図柄TZの変動表示期間及び各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のハズレ時発光期間が延長される。このとき、通常BGM（変動BGMの1種）が曲末（曲データの最後）まで出力されるが、出力停止条件（客待ち状態指定コマンドを受信した後に所定期間経過、その他のコマンドを受信、決め演出の開始等）が成立していないため、通常BGMが曲頭（曲データの最初）から再び出力される。

10

【1722】

そして、T5のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過して特別図柄の変動表示が開始されると、主制御基板110から演出制御基板130に対してハズレSPリーチ変動演出に係る開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）が送信される。この開始時コマンドを演出制御基板130が正常に受信できない場合、演出図柄70aの仮停止期間、特殊図柄TZの変動表示期間及び各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）のハズレ時発光期間がさらに延長される。

20

【1723】

また、T6のタイミングにおいて、通常BGM（変動BGMの1種）の出力期間が延長され、T7のタイミングにおいて、SPリーチ演出が実行されないことから、先読みゾーン背景画像の表示期間及び先読みゾーンBGMの出力期間が延長されることになる。

【1724】

その後、T8のタイミングにおいて、ゾーンBGMが曲末（曲データの最後）まで出力されるが、出力停止条件（SPリーチ演出の開始、他のコマンドの受信）が成立していないため、ゾーンBGMが曲頭（曲データの最初）から再び出力される。

【1725】

そして、T9のタイミング及びT10のタイミングを経た後のT11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板110から演出制御基板130に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。この停止時コマンドを演出制御基板130が正常に受信した場合、演出図柄70a及び特殊図柄TZが停止表示され、各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置74）が停止中発光を行う。また、先読みゾーン背景画像に代えて通常背景画像の横スクロールが開始され、ゾーンBGMの出力が停止して、通常BGM（変動BGMの1種）の音量が復帰する。

30

【1726】

なお、T11のタイミングにおいて、停止時コマンド（図柄確定コマンド）を正常に受信できず、その後に開始時コマンド、客待ち状態指定コマンド、オープニング指定コマンド等を正常に受信した場合にも、演出図柄70a及び特殊図柄TZが停止表示され、先読みゾーン背景画像の表示が終了してゾーンBGMの出力が停止されることになる。

40

【1727】

また、開始時コマンドを正常に受信したことでゾーンBGMの出力が停止する場合には、ゾーンBGMに代えて通常BGM（変動BGMの1種）の出力が開始（再開）され、オープニング指定コマンドを正常に受信したことでゾーンBGMの出力が停止する場合には、ゾーンBGMに代えて大当たりBGM（オープニングBGM）の出力が開始されることになる。

【1728】

なお、T1のタイミングで先読みゾーン演出が開始されたときに、通常BGM（変動BGM

50

Mの1種)の音量を低下させるのではなく、出力を停止してもよいし、非可聴音量で出力するようにしてよい。その場合には、T11のタイミングで通常BGMの可聴音量での出力を再開させるようにしてもよい。

【1729】

また、ここでは複数回の変動表示にわたって行われる予定の先読みゾーン演出の実行中に停止時コマンド及び開始時コマンドを正常に受信できないことでハズレSPリーチ変動演出が実行されない場合について説明したが、このSPリーチ変動演出が大当たりSPリーチ変動演出である場合についても、基本的な流れは同一となる。また、停止時コマンド及び開始時コマンドを正常に受信できないことで先読みゾーン演出の予告対象であったSPリーチ変動演出が実行されない場合について説明したが、先読みゾーン演出の予告対象がノーマルリーチ変動演出やSPSPリーチ変動演出であって、停止時コマンド及び開始時コマンドを正常に受信できないことでノーマルリーチ変動演出やSPSPリーチ変動演出が実行されない場合についても、基本的な流れは同一となる。

10

【1730】

このように、図28-4に示した具体例によれば、大当たり遊技の実行を期待させる特定音(ゾーンBGM等)が出力されている非リーチの変動演出において演出図柄が仮停止しているときに停止条件が成立しない(停止時コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない)場合には、演出図柄の仮停止期間及び特定音の出力期間が延長され、この演出図柄の仮停止期間の延長中に特定音が最後(曲末)まで出力された場合、特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、特定音が最初(曲頭)から出力されて特定音の出力期間が延長されるようになっている。そのため、演出図柄の仮停止期間の延長中における演出効果が低下する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。

20

【1731】

また、図28-4に示した具体例によれば、大当たり遊技の実行を期待させる特定音(ゾーンBGM等)が出力されている非リーチの変動演出において特殊図柄が変動表示しているときに停止条件が成立しない(停止時コマンドを正常に受信できない、次の開始時コマンドを正常に受信できない、客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない)場合には、特殊図柄の変動期間及び特定音の出力期間が延長され、この特殊図柄の変動期間の延長中に特定音が最後(曲末)まで出力された場合、特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、特定音が最初(曲頭)から出力されて特定音の出力期間が延長されるようになっている。そのため、演出図柄の仮停止期間の延長中における演出効果が低下する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。

30

【1732】

また、図28-4に示した具体例によれば、特定音(ゾーンBGM等)の出力期間の延長中において、所定のコマンド(先読みゾーン演出が終了すべき変動演出の停止時コマンド、客待ち状態指定コマンド、オープニング指定コマンド等)を受信した場合には、変動演出を終了させて特定音の出力を停止することが可能となっている。そのため、大当たりの期待感がなくなった後においても特定音(ゾーンBGM等)が出力されてしまう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。

40

【1733】

(アイコンが非表示となった後に再表示される場合の具体例)

図28-5～図28-7を用いて、アイコンが非表示となった後に再表示される場合の具体例について説明する。図28-5は、アイコンが非表示となった後に再表示される場合のタイミングチャートであり、図28-6及び図28-7は、図28-5の各種タイミングにおける演出例を示す図である。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB～Fも基本的には同様となるため説明は省略する。

【1734】

まず、図28-5のT0のタイミングでは、第1保留数が「2」の状態第1特別図柄表示器60での第1特別図柄の変動表示及びサブ第1変動表示器81での変動表示(点滅：

50

図では◎で表現)が実行されている。このとき、第1特別図柄保留表示器63、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「2」表示となっており、十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態(調整可能)となっている(図28-6(a)参照)。また、メイン表示装置70では、SPリーチ背景画像が表示されている画面上部で左右の2つの演出図柄70aが仮停止してリーチ状態を形成した状態で中央の演出図柄70aが変動表示しており、全ての特殊図柄TZが変動表示している状態でSPSPリーチ演出が実行されている。また、第1保留アイコン表示領域70Bには、通常表示態様(白色)の保留アイコンHIと特別表示態様(青色)の保留アイコンHIが演出動作している状態で表示されており、当該アイコン表示領域70Cには、通常表示態様の当該アイコンTIが演出動作している状態で表示されており、音声出力装置9からSPリーチBGMが可聴出力されている(図28-6(a)参照)。

10

【1735】

そして、図28-5のT1のタイミングにおいて、SPリーチ演出が最終局面になってリーチハズレ出目が仮停止されると、SPSPリーチ演出に発展することを示唆するSPSP発展演出が実行される。具体的には、第1可動部材73a及び第2可動部材73bが演出位置まで移動(大下降)すると共に、第2可動部材73bが左右方向に移動する。また、メイン表示装置70には、第1可動部材73aに対応するように各種演出画像を遮蔽(非表示にして視認を規制)する発展画像HAが表示されると共に、音声出力装置9から出力されていたSPリーチBGMの出力が停止されて発展音出力される(図28-6(b)参照)。なお、発展演出の実行(発展画像HAの表示)によって当該アイコンTIや保留アイコンHIが非表示となる(遮蔽されて視認が規制される)が、非表示となった際の通常表示態様の保留アイコンHIおよび当該アイコンTIは、左側に傾いた第1姿勢(初期姿勢)となっており、特別表示態様(青色)の保留アイコンHIは、右方向に所定角度(ここでは90度)だけ回転した第2姿勢となっている。

20

【1736】

その後、図28-5のT2のタイミングにおいて、発展演出の開始から所定期間が経過するとSPSPリーチ演出が開始される。具体的には、SPSPリーチ背景画像が表示された状態で3つの演出図柄70aが画面の左上隅部に通常サイズよりも縮小した状態で表示され、SPSPリーチに係る演出画像が表示される。また、第1保留アイコン表示領域70Bの非表示が維持され、音声出力装置9からSPSPリーチBGMが出力される(図28-6(c)参照)。なお、当該アイコンについては、SPSP発展演出の開始によって非表示となり、SPSP発展演出の終了によって再表示されるが、再表示されるときにSPSP発展演出の開始によって非表示となったときの動作状態(左向きの第1姿勢)から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態(非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢：ここでは右向きの第2姿勢)から表示される(図28-6(c)参照)。

30

【1737】

また、図28-5のT3のタイミングにおいて、SPSPリーチ演出が最終局面になると決め演出が開始される。具体的には、SPSPリーチBGMの出力が停止し、演出ボタン17の有効期間が発生して操作促進演出が開始される。このとき、メイン表示装置70に演出ボタン17を模した操作促進画像が表示されると共に、音声出力装置9から「押せ!」との促進音出力される。また、演出ボタン17が白発光する(図28-6(d)参照)。

40

【1738】

そして、図28-5のT4のタイミングにおいて、演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過すると、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行される。具体的には、メイン表示装置70に決め失敗画像が表示されると共に、音声出力装置9から「ち～ん」の失敗音出力される。また、画面の左上隅部において演出図柄70aがリーチハズレ出目で仮停止する(図28-6(e)参照)。

【1739】

50

その後、図 28-5 の T5 のタイミングにおいて、決め失敗演出が開始されてから所定期間（例えば 3 秒）が経過すると、失敗音の出力が停止されて演出図柄 70 a が画面の左上隅部から中央の通常位置（図柄停止位置上）に移動して通常サイズで表示される（図 28-6（f）参照）。

【1740】

また、図 28-5 の T6 のタイミングにおいて、演出図柄 70 a（特殊図柄 T Z）が停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行される。具体的には、画面中央に表示されたアイキャッチ画像 I C が徐々に拡大して演出図柄 70 a や当該アイコン T I を遮蔽する状態となる（図 28-7（g）参照）。なお、アイキャッチ画像 I C が拡大しても特殊図柄 T Z や各種保留数表示領域（第 1 保留数表示領域 S A、第 2 保留数表示領域 S B）は遮蔽（視認が規制）されないようになっている。

10

【1741】

そして、図 28-5 の T7 のタイミングにおいて、アイキャッチ演出の開始から所定期間が終了すると、アイキャッチ演出が終了する。具体的には、アイキャッチ画像 I C が画面全域まで拡大してフェードアウトし、S P S P リーチ背景画像から通常背景画像（ここではモード A 背景画像）の横スクロールに復帰し、演出図柄 70 a が通常サイズに復帰すると共に、数字のみの表示態様から数字＋キャラクタの表示態様に復帰して仮停止した状態を維持し、当該アイコン T I や保留アイコン H I が再表示される（図 28-7（h）参照）。

【1742】

なお、通常表示態様（白色）の保留アイコンについては、S P S P 発展演出の開始によって非表示となり、アイキャッチ演出の終了によって再表示されるが、再表示されるときに S P S P 発展演出の開始によって非表示となったときの動作状態（左向きの第 1 姿勢）から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢：ここでは縦向きの第 2 姿勢）から動作表示される（図 28-7（h）参照）。また、特別表示態様（青色）の保留アイコンについては、S P S P 発展演出の開始によって非表示となり、アイキャッチ演出の終了によって再表示されるが、再表示されるときに S P S P 発展演出の開始によって非表示となったときの動作状態（右方向に 90 度回転した第 2 姿勢）から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢：ここでは初期姿勢）から表示される（図 28-7（h）参照）。

20

30

【1743】

なお、保留アイコンが青色以外の特別表示態様である場合も、再表示されるときには非表示となったときの動作状態から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢）から動作表示される。また、通常表示態様（白色）の当該アイコンについては、アイキャッチ演出の開始によって非表示となり、アイキャッチ演出の終了によって再表示されるが、再表示されるときにアイキャッチ演出の開始によって非表示となったときの動作状態（左向きの第 1 姿勢）から表示させる処理が行われずに、所定の動作態様（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢：ここでは縦向きの第 2 姿勢）から表示される（図 28-7（h）参照）。なお、当該アイコンが特別表示態様（青色、赤色、虹色）である場合も、再表示されるときには非表示となったときの動作状態から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢）から動作表示される。

40

【1744】

その後、図 28-5 の T8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、主制御基板 110 から演出制御基板 130 に対して停止時コマンド（図柄確定コマンド）が送信される。また、第 1 特別図柄表示器 60 にハズレ特別図柄が停止表示される（図 28-7（i）参照）。

【1745】

そして、図 28-5 の T9 のタイミングにおいて、演出制御基板 130 が停止時コマンド

50

を受信してから所定期間が経過すると、サブ第1変動表示器81での変動表示が停止する。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TIのアニメーションでの消滅表示が開始され、演出図柄70a(「565」)及び特殊図柄TZ(「565」)の停止表示が開始される。また、十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態(調整不可)に規制される(図28-7(j)参照)。

【1746】

また、図28-5のT10のタイミングにおいて、当該アイコンTIのアニメーションでの消滅表示の開始から所定期間が経過すると、当該アイコンTIのアニメーションでの消滅表示が終了する(図28-7(k)参照)。なお、演出図柄70aが停止表示する前に十字キー19が操作されたことによって音量値画像や光量値画像が表示されていた場合には、演出図柄70aの停止表示によって十字キー19を用いた音量調整や光量調整が可能な状態となったことに応じて消去されるが、当該アイコンTIのアニメーションでの消去が終了する前に音量値画像や光量値画像が消去される。つまり、音量値画像や光量値画像を消去する場合には、当該アイコンTIの消去アニメーションよりも短い時間(早いタイミング)で消去されることになる。

【1747】

次に、図28-5のT11のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、第1保留数が「2」から「1」になって大当たり判定が行われ、主制御基板110から演出制御基板130に対して開始時コマンド(特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)が送信される。また、第1特別図柄保留表示器63が「1」表示になって第1特別図柄表示器60での第1特別図柄の変動表示(1回目のサイクル変動)が開始される。その後、演出制御基板130が開始時コマンドを受信してから所定期間が経過すると、第1保留数表示領域SA及びサブ第1保留表示器83が「0」表示になり、サブ第1変動表示器81での変動表示が開始される。また、変動演出が開始して所定期間(例えば0.5秒)が経過すると、十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態(調整可能)に復帰する。なお、停止時コマンドを受信した後に演出制御基板130が客待ち状態指定コマンドを受信する場合には、客待ち状態指定コマンドの受信から所定期間(例えば0.5秒)が経過すると、十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態(調整可能)に復帰する。

【1748】

このように、図28-5～図28-7に示した具体例によれば、変動演出において通常態様又は特別態様の保留アイコンを非表示にさせる特定演出(SP発展演出、SPSP発展演出～SPSPリーチ演出～アイキャッチ演出)の終了に応じて通常態様又は特別態様の保留アイコンを再表示させる場合、非表示になったときの動作状態(姿勢)から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態(非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢)から動作表示するようになっている。そのため、保留アイコンを再表示させる際の制御負担を軽減することが可能となる、また、保留アイコンを再表示させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1749】

なお、保留アイコンを再表示させるときの所定の動作状態については、非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢とするのではなく、初期姿勢である第1姿勢(第1動作状態)としてもよい。また、短時間の特定演出(SP発展演出等)では、非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢から再表示し、長時間の特定演出(SPSPリーチ演出)では、初期姿勢である第1姿勢(第1動作状態)から再表示するようにしてもよい。また、保留アイコンが非表示となってから再表示される特定演出(短時間の演出)として、演出モード(保留アイコンの表示態様)は変化しないが、背景画像が変化するステージチェンジ演出や所定の遮蔽画像を表示する大当たり予告演出(どちらもリーチ演出前に行われる演出)等を設けてもよい。

【1750】

また、図28-5～図28-7に示した具体例によれば、変動演出において通常態様又は

特別態様の当該アイコンを非表示にさせる特定演出（ＳＰ発展演出、ＳＰＳＰ発展演出、アイキャッチ演出等）の終了に応じて通常態様又は特別態様の当該アイコンを再表示させる場合、非表示になったときの動作状態（姿勢）から表示させる処理が行われずに、所定の動作状態（非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢、第１姿勢）から動作表示するようになっている。そのため、当該アイコンを再表示させる際の制御負担を軽減することが可能となる、また、当該アイコンを再表示させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７５１】

なお、当該アイコンを再表示させるときの所定の動作状態については、非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢とするのではなく、初期姿勢である第１姿勢（第１動作状態）としてもよい。また、短時間の特定演出（ＳＰ発展演出等）では、非表示となった後も演出動作を継続していたであろう姿勢から再表示し、長時間の特定演出（ＳＰＳＰリーチ演出）では、初期姿勢である第１姿勢（第１動作状態）から再表示するようにしてもよい。また、当該アイコンが非表示となってから再表示される特定演出（短時間の演出）として、演出モード（保留アイコンの表示態様）は変化しないが、背景画像が変化するステージチェンジ演出や所定の遮蔽画像を表示する大当たり予告演出（どちらもリーチ演出前に行われる演出）等を設けてもよい。

【１７５２】

また、図２８－５～図２８－７に示した具体例によれば、特別図柄の停止表示（サイクル変動の終了）されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の停止表示（サイクル変動の終了）に応じて演出図柄や特殊図柄が停止表示（変動演出が終了）するときには、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、音量調整や光量調整を行っていたとしても、演出図柄や特殊図柄の停止表示（変動演出が終了）を遊技者に認識させることが可能となる。

【１７５３】

なお、演出図柄や特殊図柄の停止表示によって十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）場合には、何れの種類の変動演出が実行される場合であっても、同じタイミングで十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる）ようになっている。そのため、変動演出の実行毎に十字キー１９による音量調整や光量調整を行うタイミングを変えろといった煩雑な作業を遊技者に強いてしまうことがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１７５４】

また、図２８－５～図２８－７に示した具体例によれば、特別図柄の停止表示（サイクル変動の終了）されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じない又は制約を受けない（調整可能が維持される）が、特別図柄の停止表示（サイクル変動の終了）に応じて当該アイコンが消去（変動演出が終了）されるときは、十字キー１９による音量調整や光量調整に関して制約が生じる又は制約を受ける（調整不能となる、音量値画像や光量値画像が消去される、）ようになっている。そのため、遊技者が音量調整や光量調整を行うことができる期間をできるだけ長く確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、音量調整や光量調整を行っていたとしても、当該アイコンが消去、つまり、変動演出が終了することを遊技者に認識させることが可能となる。

【１７５５】

なお、特別図柄の停止表示後に生じる音量調整や光量調整に関する制約としては、十字キー１９を用いた音量調整や光量調整ができないものとしたが、音量値画像や光量値画像が表示されない（表示されている場合には消去される）ようにしてもよいし、演出図柄７０

10

20

30

40

50

aの前方レイヤーに表示される音量値画像や光量値画像を演出図柄70aの後方レイヤーに表示させる（背景画像の前方であって演出図柄70aの後方に重畳される）ようにすることで、十字キー19による音量調整や光量調整に関して制約が生じるようにしてもよい。また、客待ち状態指定コマンドの受信から所定期間（例えば0.5秒）が経過すると、十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態に復帰させるのではなく、客待ち状態指定コマンドの受信時点で十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態に復帰させるようにしてもよいし、演出図柄（特殊図柄）の停止時間が経過した時点で十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態に復帰させるようにしてもよいし、演出図柄（特殊図柄）の停止時間が経過する前に十字キー19による音量調整や光量調整が可能な状態に復帰させるようにしてもよい。

10

【1756】

また、客待ち状態となってから客待ちデモ演出が開始されるまでの間に、演出ボタン17や十字キー19が操作されなくても音量値画像や光量値画像を表示するようにしてもよく、この場合には、客待ち状態となってから所定期間（例えば、BGMの名残り時間と同じ時間である15秒でもよいし、BGMの名残り時間よりも短い時間である10秒としてもよい）経過後に音量値画像や光量値画像を表示するとよい。

【1757】

（アイコン変化演出前後の保留アイコンの動作状態の具体例）

図28-8を用いて、アイコン変化演出前後の保留アイコンの動作状態の具体例について説明する。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB～Fも基本的には同様となるため説明は省略する。

20

【1758】

まず、図28-8(a)に示すように、第1保留数が「2」の状態に変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）が実行されており、第1保留数表示領域SAには「2」が表示されると共に、第2保留数表示領域SBには「0」が表示されている。また、第1保留アイコン表示領域70Bに2つの通常表示態様の保留アイコンが表示されると共に、当該アイコン表示領域70Cに通常表示態様の当該アイコンが表示されており、これら3つのアイコンが同期するように演出動作（揺れ動作）を行っている。

【1759】

この状態で、第1保留アイコン表示領域70Bの第2表示部に表示された保留アイコンを対象とするキャラA作用変化パターンによる保留アイコン変化演出（変化1回目）が開始されると、図28-8(b)に示すように、画面右下部にキャラクタAが表示されると共にハートHEを投げる契機演出が行われ、第1保留アイコン表示領域70Bの第2表示部で右向きの第2姿勢となっている通常態様の保留アイコンHIにハートが命中する。

30

【1760】

そして、保留アイコンHIを遮蔽したハートHEが消去されると、図28-8(c)に示すように、保留アイコンHIの表示態様が変化する。具体的には、右向きの第2姿勢となっていた通常表示態様（六角形白色）の保留アイコンHIが形状の異なる第1特別表示態様（丸形青色）の保留アイコンに変化し、変化前の保留アイコンHIの動作状態（ここでは右向きの第2姿勢）を引き継がずに第1姿勢（初期姿勢）から回転動作（演出動作）を開始する。

40

【1761】

なお、第1特別表示態様（丸形青色）の保留アイコン、第2特別表示態様（丸形赤色）の保留アイコン、及び、第3特別表示態様（丸形虹色）の保留アイコンについては、複数の演出モードに共通の表示態様となっているが、何れの表示態様であっても第1姿勢から第2姿勢を経て第1姿勢に復帰する演出動作（回転動作）は、1周期2.5秒（通常表示態様のアイコンの演出動作とは異なる周期）で繰り返し行われる。

【1762】

さらに、キャラクタAが消去されてから所定時間が経過すると、図28-8(d)に示すように、演出図柄70aが停止表示して当該アイコンTIが消去され、今回の変動演出が

50

終了する。このとき、第1特別表示態様の保留アイコンH Iは、右方向に90度回転した状態の第2姿勢となっている。

【1763】

その後、第1保留数が「1」に減少して第1特別図柄の変動表示が開始されると、図28-8(e)に示すように、第1保留数表示領域S Aが「1」表示となって変動演出(演出図柄70aの変動表示、特殊図柄T Zの変動表示)が開始され、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた2つの保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示(減少表示)する。その後、所定時間が経過すると保留アイコンのシフト表示が完了して1つが当該アイコンT Iとなる。

【1764】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に表示された保留アイコンH Iを対象とするキャラA作用変化パターンによる保留アイコン変化演出(変化2回目)が開始されると、図28-8(f)に示すように、画面右下部にキャラクタAが表示されると共にハートH Eを投げる契機演出が行われ、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部で右方向に270度回転した第2姿勢となっている第1特別表示態様の保留アイコンH Iにハートが命中する。

【1765】

また、保留アイコンH Iを遮蔽したハートH Eが消去されると、図28-8(g)に示すように、保留アイコンH Iの表示態様が変化する。具体的には、右方向に270度回転した第2姿勢となっていた第1特別表示態様の保留アイコンH Iが形状の同じ第2特別表示態様(丸形赤色)の保留アイコンに変化し、変化前の保留アイコンH Iの動作状態(右方向に270度回転した第2姿勢)を引き継いで回転動作を継続する。

【1766】

さらに、キャラクタAが消去されてから所定時間が経過すると、図28-8(h)に示すように、演出図柄70aが停止表示して当該アイコンT Iが消去され、今回の変動演出が終了する。このとき、第2特別表示態様の保留アイコンH Iは、360度回転して0度の位置に復帰した第1姿勢(初期姿勢)となっている。

【1767】

なお、通常表示態様(六角形白色)の保留アイコンから形状が異なる第3特別表示態様(丸形虹色)の保留アイコンに変化するようにした場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継がずに第1姿勢(初期姿勢)から回転動作(演出動作)を開始する。一方、第1特別表示態様(丸形青色)の保留アイコンから形状の同じ第3特別表示態様(丸形虹色)の保留アイコンに変化するようにした場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継いで回転動作(演出動作)を開始する。

【1768】

また、ここではキャラA作用変化パターンでの保留アイコン変化演出について説明したが、ノーマル変化パターンやキャラB~D作用変化パターンでの保留アイコン変化演出についても、通常表示態様(六角形白色)の保留アイコンから形状が異なる第1~第3特別表示態様の保留アイコンに変化する場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継がずに第1姿勢(初期姿勢)から回転動作(演出動作)を開始する。一方、第1特別表示態様(丸形青色)の保留アイコンから形状の同じ第2特別表示態様(丸形赤色)や第3特別表示態様(丸形虹色)に変化する場合や、第2特別表示態様(丸形赤色)から形状の同じ第3特別表示態様(丸形虹色)に変化する場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継いで回転動作(演出動作)を開始する。

【1769】

(アイコン変化演出前後の当該アイコンの動作状態の具体例)

図28-9を用いて、アイコン変化演出前後の当該アイコンの動作状態の具体例について説明する。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB~Fも基本的には同様となるため説明は省略する。

【1770】

10

20

30

40

50

まず、図 28-9 (a) に示すように、第 1 保留数が「1」の状態に変動演出（演出図柄 70a の変動表示、特殊図柄 T Z の変動表示）が実行されており、第 1 保留数表示領域 S A には「1」が表示されると共に、第 2 保留数表示領域 S B には「0」が表示されている。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に 1 つの通常表示態様の保留アイコンが表示されると共に、当該アイコン表示領域 70 C に通常表示態様の当該アイコンが表示されており、これら 2 つのアイコンが同期するように演出動作（揺れ動作）を行っている。

【1771】

この状態で、当該アイコン表示領域 70 C に表示された当該アイコン T I を対象とするキャラ A 作用変化パターンによる当該アイコン変化演出（変化 1 回目）が開始されると、図 28-9 (b) に示すように、画面右下部にキャラクタ A が表示されると共にハート H E を投げる契機演出が行われ、当該アイコン表示領域 70 C で右向きの第 2 姿勢となっている通常表示態様の当該アイコン T I にハートが命中する。

10

【1772】

そして、当該アイコン T I を遮蔽したハート H E が消去されると、図 28-9 (c) に示すように、当該アイコン T I の表示態様が変わる。具体的には、右向きの第 2 姿勢となっていた通常表示態様（六角形白色）の当該アイコン T I が形状の異なる第 1 特別表示態様（丸形青色）の当該アイコンに変化し、変化前の当該アイコン T I の動作状態（ここでは右向きの第 2 姿勢）を引き継がずに第 1 姿勢（初期姿勢）から回転動作（演出動作）を開始する。

20

【1773】

なお、第 1 特別表示態様（丸形青色）の当該アイコン、第 2 特別表示態様（丸形赤色）の当該アイコン、及び、第 3 特別表示態様（丸形虹色）の当該アイコンについては、複数の演出モードに共通の表示態様となっているが、何れの表示態様であっても第 1 姿勢から第 2 姿勢を経て第 1 姿勢に復帰する演出動作（回転動作）は、1 周期 2.5 秒で繰り返し行われる。

【1774】

さらに、キャラクタ A が表示されてから所定時間が経過すると、図 28-9 (d) に示すように、キャラクタ A が消去される。このとき、第 1 特別表示態様の当該アイコン T I は、右方向に 90 度回転した状態の第 2 姿勢となっている。

30

【1775】

その後、当該アイコン表示領域 70 C に表示された当該アイコン T I を対象とするキャラ A 作用変化パターンによる当該アイコン変化演出（変化 2 回目）が開始されると、図 28-9 (e) に示すように、画面右下部にキャラクタ A が表示されると共にハート H E を投げる契機演出が行われ、当該アイコン表示領域 70 C で右方向に 180 度回転した第 2 姿勢となっている第 1 特別表示態様の当該アイコン T I にハートが命中する。

【1776】

そして、当該アイコン T I を遮蔽したハート H E が消去されると、図 28-9 (f) に示すように、当該アイコン T I の表示態様が変わる。具体的には、右方向に 180 度回転した第 2 姿勢となっていた第 1 特別表示態様の当該アイコン T I が形状の同じ第 2 特別表示態様（丸形赤色）の当該アイコンに変化し、変化前の当該アイコン T I の動作状態（右方向に 180 度回転した第 2 姿勢）を引き継いで回転動作を継続する。

40

【1777】

さらに、キャラクタ A が表示されてから所定時間が経過すると、図 28-9 (g) に示すように、キャラクタ A が消去される。このとき、第 2 特別表示態様の当該アイコン T I は、右方向に 270 度回転した状態の第 2 姿勢となっている。

【1778】

なお、通常表示態様（六角形白色）の当該アイコンから形状が異なる第 3 特別表示態様（丸形虹色）の当該アイコンに変化するようにした場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継がずに第 1 姿勢（初期姿勢）から回転動作（演出動作）を開始する。一方、第 1 特別表示態様（丸形青色）の当該アイコンから形状の同じ第 3 特別表示態様（丸形虹

50

色)の当該アイコンに変化するようにした場合には、変化前の当該アイコンの動作状態を引き継いで回転動作(演出動作)を開始する。

【1779】

また、ここではキャラA作用変化パターンでの当該アイコン変化演出について説明したが、ノーマル変化パターンやキャラB～D作用変化パターンでの当該アイコン変化演出についても、通常態様(六角形白色)の保留アイコン又は当該アイコンから形状が異なる第1～第3特別表示態様の当該アイコンに変化する場合には、変化前の保留アイコン又は当該アイコンの動作状態を引き継がずに第1姿勢(初期姿勢)から回転動作(演出動作)を開始する。一方、第1特別表示態様(丸形青色)の保留アイコン又は当該アイコンから形状の同じ第2特別表示態様(丸形赤色)や第3特別表示態様(丸形虹色)に変化する場合や、第2特別表示態様(丸形赤色)から形状の同じ第3特別表示態様(丸形虹色)に変化する場合には、変化前の保留アイコン又は当該アイコンの動作状態を引き継いで回転動作(演出動作)を開始する。

10

【1780】

このように、図28-8～図28-9に示した具体例によれば、通常表示態様の保留アイコンが第2姿勢(変化姿勢、第2動作状態)となっていたときに形状が異なる第1～第3特別表示態様の保留アイコンに変化させる場合、変化後の保留アイコンを第1姿勢(初期姿勢、第1動作状態)から演出動作(動作表示)させることが可能となっている。そのため、保留アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、保留アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1781】

また、図28-8～図28-9に示した具体例によれば、第1特別表示態様の保留アイコンが第2姿勢(変化姿勢、第2動作状態)となっていたときに形状が同じ第2～第3特別表示態様の保留アイコンに変化させる場合、変化前の保留アイコンの姿勢を引き継いで演出動作させることが可能となっている。そのため、保留アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、保留アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1782】

また、図28-8～図28-9に示した具体例によれば、第2特別表示態様の保留アイコンが第2姿勢(変化姿勢、第2動作状態)となっていたときに形状が同じ第3特別表示態様の保留アイコンに変化させる場合、変化前の保留アイコンの姿勢を引き継いで演出動作させることが可能となっている。そのため、保留アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、保留アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1783】

また、図28-8～図28-9に示した具体例によれば、通常表示態様の当該アイコンが第2姿勢(変化姿勢、第2動作状態)となっていたときに形状が異なる第1～第3特別表示態様の当該アイコンに変化させる場合、変化後の当該アイコンを第1姿勢(初期姿勢、第1動作状態)から演出動作(動作表示)させることが可能となっている。そのため、当該アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、当該アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1784】

また、図28-8～図28-9に示した具体例によれば、第1特別表示態様の当該アイコンが第2姿勢(変化姿勢、第2動作状態)となっていたときに形状が同じ第2～第3特別表示態様の当該アイコンに変化させる場合、変化前の当該アイコンの姿勢を引き継いで演出動作させることが可能となっている。そのため、当該アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、当該アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

【1785】

また、図28-8～図28-9に示した具体例によれば、第2特別表示態様の当該アイコンが第2姿勢（変化姿勢、第2動作状態）となっているときに形状が同じ第3特別表示態様の当該アイコンに変化させる場合、変化前の保留アイコンの姿勢を引き継いで演出動作させることが可能となっている。そのため、当該アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、当該アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1786】

なお、既に特別態様の保留アイコン又は当該アイコンが表示されている状態で、通常表示態様の保留アイコンが特別表示態様の保留アイコンに変化する場合には、既に表示されていた特別表示態様の保留アイコン又は当該アイコンと同じ姿勢（動作状態）から新たに特別表示態様に変化した保留アイコンが回転動作（演出動作）を開始するようにしてもよい。また、第1特別表示態様の保留アイコン又は当該アイコンが第2姿勢（変化姿勢、第2動作状態）となっているときに形状が同じ第2～第3特別表示態様に変化させる場合に、変化後の保留アイコン又は当該アイコンを第1姿勢（初期姿勢、第1動作状態）から演出動作（動作表示）させるようにしてもよい。また、第2特別表示態様の保留アイコンが第2姿勢（変化姿勢、第2動作状態）となっているときに形状が同じ第3特別表示態様に変化させる場合に、変化後の保留アイコン又は当該アイコンを第1姿勢（初期姿勢、第1動作状態）から演出動作（動作表示）させるようにしてもよい。また、ハート画像によって保留アイコンや当該アイコンが完全に遮蔽されて表示態様が変わる場合、遮蔽前のアイコンの姿勢から演出動作させるのではなく、遮蔽前のアイコンの姿勢とは異なる姿勢（第1姿勢ならば第2姿勢、第2姿勢ならば第1姿勢又は少々姿勢が異なる第2姿勢）から演出動作させるようにしてもよい。

【1787】

（アイコン変化演出前後のアイコンの動作状態の変形例）

図28-10を用いて、アイコン変化演出前後のアイコンの動作状態の変形例について説明する。なお、ここでは演出モードAである場合の説明をするが、演出モードB～Fも基本的には同様となるため説明は省略する。本変形例では、アイコン表示態様として、アイコンの表示態様が変わる可能性があることを示唆する第4特別表示態様（丸形白点滅）と、大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（SP／SPSPリーチ演出）が実行されることを示唆する第5特別表示態様（斧形多色）とが設定されている。なお、第4特別表示態様及び第5特別表示態様のアイコンは、大当たり遊技の期待度を示唆する第1～第3特別表示態様のアイコンとは示唆する情報が異なるため、第1特殊表示態様及び第2特殊表示態様と言い換えてもよい。

【1788】

第4特別表示態様（丸形白点滅）のアイコンは、始動口への遊技球の入賞時に表示されたり、通常態様のアイコンから変化したりすることが可能であるが、第1～第3特別表示態様や第5特別表示態様のアイコンからは変化しないようになっており、第1～第3特別表示態様や第5特別表示態様に変化可能となっている。また、第5特別表示態様（斧形多色）のアイコンは、第4特別表示態様のアイコンから変化可能であるが、通常表示態様や第1～第3特別表示態様のアイコンからは変化せず、通常表示態様や第1～第4特別表示態様には変化しないようになっている。

【1789】

まず、図28-10（a）に示すように、第1保留数が「1」の状態に変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）が実行されており、第1保留数表示領域SAには「1」が表示されると共に、第2保留数表示領域SBには「0」が表示されている。また、第1保留アイコン表示領域70Bに1つの通常表示態様の保留アイコンが表示されると共に、当該アイコン表示領域70Cに通常表示態様の当該アイコンが表示されており、これら2つのアイコンが同期するように演出動作（揺れ動作）を行っている。

【1790】

この状態で、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部に表示された保留アイコンを対象とするキャラA作用変化パターンによる保留アイコン変化演出（変化1回目）が開始されると、図28-10（b）に示すように、画面右下部にキャラクタAが表示されると共にハートHEを投げる契機演出が行われ、第1保留アイコン表示領域70Bの第1表示部で右向きの第2姿勢となっている通常表示態様の保留アイコンHIにハートが命中する。

【1791】

そして、保留アイコンHIを遮蔽したハートHEが消去されると、図28-10（c）に示すように、保留アイコンHIの表示態様が変化する。具体的には、右向きの第2姿勢となっていた通常表示態様（六角形白色）の保留アイコンHIが形状の異なる第4特別表示態様（丸形白点滅）の保留アイコンに変化し、変化前の保留アイコンHIの動作状態（ここでは右向きの第2姿勢）を引き継がずに第1姿勢（初期姿勢）から拡縮動作（演出動作）を開始する。

10

【1792】

なお、第4特別表示態様（六角形白色）のアイコン、及び、第5特別表示態様（斧形多色）のアイコンについては、複数の演出モードに共通の表示態様となっているが、第4特別表示態様のアイコンが縮小サイズの第1姿勢から拡大サイズの第2姿勢を経て第1姿勢に復帰する演出動作（拡縮動作）は、1周期1秒（通常表示態様のアイコンの演出動作とは異なる周期）で繰り返し行われ、第5特別表示態様のアイコンが上向きの第1姿勢から下向きの第2姿勢を経て第1姿勢に復帰する演出動作（上下動作）は、1周期1.5秒（通常表示態様のアイコンの演出動作とは異なる周期）で繰り返し行われる。

20

【1793】

さらに、キャラクタAが消去されてから所定時間が経過すると、図28-10（d）に示すように、演出図柄70aが停止表示して当該アイコンTIが消去され、今回の変動演出が終了する。このとき、第4特別表示態様の保留アイコンHIは、拡大サイズの第2姿勢となっている。

【1794】

その後、第1保留数が「0」に減少して第1特別図柄の変動表示が開始されると、図28-10（e）に示すように、第1保留数表示領域SAが「0」表示となって変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）が開始され、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されていた1つの保留アイコンが当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示（減少表示）する。その後、所定時間が経過すると保留アイコンのシフト表示が完了して当該アイコンTIになる。

30

【1795】

そして、当該アイコン表示領域70Cに表示された当該アイコンTIを対象とするキャラA作用変化パターンによる当該アイコン変化演出が開始されると、図28-10（f）に示すように、画面右下部にキャラクタAが表示されると共にハートHEを投げる契機演出が行われ、当該アイコン表示領域70Cで中サイズの第2姿勢となっている第4特別表示態様の当該アイコンTIにハートが命中する。

【1796】

40

その後、当該アイコンTIを遮蔽したハートHEが消去されると、図28-10（g）に示すように、当該アイコンTIの表示態様が変化する。具体的には、中サイズの第2姿勢となっていた第4特別表示態様（丸形白点滅）の当該アイコンTIが形状の異なる第5特別表示態様（斧形多色）の当該アイコンに変化し、変化前の当該アイコンTIの動作状態（ここでは中サイズの第2姿勢）を引き継がずに第1姿勢（初期姿勢）から上下動作（演出動作）を開始する。

【1797】

また、キャラクタAが表示されてから所定時間が経過すると、図28-10（h）に示すように、キャラクタAが消去される。このとき、第5特別表示態様（斧形多色）の当該アイコンTIは、下向きの第2姿勢となっている。

50

【1798】

なお、第4特別表示態様（丸形白点減）の保留アイコンから形状が異なる第5特別表示態様（斧形多色）の保留アイコンに変化する場合には、変化前の保留アイコンの動作状態を引き継がずに第1姿勢（初期姿勢）から上下動作（演出動作）を開始する。また、通常表示態様（六角形白色）の当該アイコンから形状が異なる第4特別表示態様（丸形白点減）の当該アイコンに変化する場合には、変化前の当該アイコンの姿勢（動作状態）を引き継がずに第1姿勢（初期姿勢）から拡縮動作（演出動作）を開始する。

【1799】

このように、図28-10に示した変形例によれば、通常表示態様の保留アイコンが第2姿勢（変化姿勢、第2動作状態）となっていたときに形状が異なる第4特別表示態様（第1特殊表示態様）の保留アイコンに変化させる場合、変化後の保留アイコンを第1姿勢（初期姿勢、第1動作状態）から演出動作（動作表示）させることが可能となっている。そのため、保留アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、保留アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1800】

また、図28-10に示した変形例によれば、通常表示態様の当該アイコンが第2姿勢（変化姿勢、第2動作状態）となっていたときに形状が異なる第4特別表示態様（第1特殊表示態様）の当該アイコンに変化させる場合、変化後の当該アイコンを第1姿勢（初期姿勢、第1動作状態）から演出動作（動作表示）させることが可能となっている。そのため、当該アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、当該アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1801】

また、図28-10に示した変形例によれば、第4特別表示態様（第1特殊表示態様）の保留アイコンが第2姿勢（変化姿勢、第2動作状態）となっていたときに形状が異なる第5特別表示態様（第2特殊表示態様）の保留アイコンに変化させる場合、変化後の保留アイコンを第1姿勢（初期姿勢、第1動作状態）から演出動作（動作表示）させることが可能となっている。そのため、保留アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、保留アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1802】

また、図28-10に示した変形例によれば、第4特別表示態様（第1特殊表示態様）の当該アイコンが第2姿勢（変化姿勢、第2動作状態）となっていたときに形状が異なる第5特別表示態様（第2特殊表示態様）の当該アイコンに変化させる場合、変化後の当該アイコンを第1姿勢（初期姿勢、第1動作状態）から演出動作（動作表示）させることが可能となっている。そのため、当該アイコンの表示態様を変化させる際の制御負担を軽減することが可能となる。また、当該アイコンの表示態様を変化させる際に遊技者に違和感を与えにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1803】

なお、既に第4特別表示態様（第1特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンが表示されている状態で、通常態様の保留アイコン又は当該アイコンが第4特別表示態様（第1特殊態様）の保留アイコン又は当該アイコンに変化する場合には、既に表示されていた第4特別表示態様（第1特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンと同じ姿勢（動作状態）から新たに第4特別表示態様（第1特殊表示態様）に変化した保留アイコン又は当該アイコンが拡縮動作（演出動作）を開始するようにしてもよい。また、既に第5特別表示態様（第2特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンが表示されている状態で、第4特別表示態様（第1特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンが第5特別表示態様（第2特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコンに変化する場合には、既に表示されていた第5特別表示態様（第2特殊表示態様）の保留アイコン又は当該アイコン

50

と同じ姿勢（動作状態）から新たに第5特別表示態様（第2特殊表示態様）に変化した保留アイコン又は当該アイコンが上下動作（演出動作）を開始するようにしてもよい。また、第5特別表示態様（第2特殊表示態様）のアイコンについては、第4特別表示態様（第1特殊表示態様）のアイコンからしか変化しないのではなく、通常表示態様や第1～第2特別表示態様のアイコンから第5特別表示態様（第2特殊表示態様）のアイコンに変化可能にすると共に、第3特別表示態様（大当たり確定）のアイコンからは変化しないようにしてもよい。

【1804】

なお、本実施形態では、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態において発射許可指定コマンドが払出制御基板120に送信されて遊技球の発射を行うことが可能となっているが、遊技の進行制御が開始されるときに発射許可指定コマンドを払出制御基板120に送信することで、遊技可能状態となつてから遊技球の発射を行えるようにしてもよい。また、本実施形態では、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても払出制御基板120は払出制御を行うことが可能であるため、遊技機1に並設される球貸機からの払い出し要求に基づく遊技球の払い出し（球貸し）については可能となっているが、遊技の進行制御が開始されて遊技可能状態となった後に球貸機からの払い出し要求に基づく遊技球の払い出し（球貸し）を可能としてもよい。

【1805】

また、本実施形態では、払出制御基板120（払出RAM120c）にバックアップ電源が供給されていないため、遊技機1への電源がONとなった際に払出制御基板120（払出RAM120c）に未払出の払出球数データが残存していることがないが、払出制御基板120（払出RAM120c）にバックアップ電源を供給するようにしてもよく、この場合、遊技機1への電源がONとなった際に未払出の払出球数データが払出制御基板120（払出RAM120c）に残存していれば、遊技の進行制御が開始される前の開始前状態であっても、この未払出の払出球数データに基づく遊技球の払い出しについては可能としてもよい。また、本実施形態では、メイン情報表示器59を遊技領域5aの外側に設けたが、メイン情報表示器59を遊技領域5aの内側に設けるようにしてもよい。また、本実施形態では、付与条件の成立（入賞口、始動口、大入賞口への遊技球の入賞）に基づき賞球（賞価値）を付与するようになっていたが、遊技者の持ち球をデータとして管理し、賞球データを付与（持ち球データへの加算）するようにしてもよい。

【1806】

また、本実施形態では、先読みゾーン演出が1種類しかなかったが、大当たり期待度が異なる複数の先読みゾーン演出を設けてもよい。この場合、変動演出中に2つの先読みゾーン演出が重複するときには、一方の先読みゾーン演出のゾーン画像を画面の上側及び／又は下側に画面を横断するように表示し、他方の先読みゾーン演出のゾーン画像を画面の左側及び／又は右側に画面を縦断するように表示するとよい。このようにすると、2つの先読みゾーン演出を両立させることができ、演出効果を向上させることが可能となる。

【1807】

また、本実施形態では、大当たり予告演出としてブラックアウト演出を実行するようになっていたが、ブラックアウト演出に代えてメイン表示装置70が白転するホワイトアウト演出を実行するようにしてもよい。この場合、基本的な演出の流れはブラックアウト演出と同様にするとよい。

【1808】

また、本実施形態では、通常遊技状態と特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とで基本的には変動演出の実行態様が同じであったが、例えば、通常遊技状態における前段演出と後段演出（リーチ前演出とリーチ演出のケース、ノーマルリーチ演出とSPリーチ演出のケース、SPリーチ演出とSPSPリーチ演出のケース、リーチ前演出と演出図柄の仮停止中のケース、リーチ演出中と演出図柄70aの仮停止中のケース等）とからなる変動演出の後段演出の実行中に遊技者にとって有利な第1情報（大当たり期待度示唆する情報、特別遊技の実行に関する情報等）を報知するようにし、特定遊技状態における前段

10

20

30

40

50

演出と後段演出とからなる変動演出の後段演出の実行中に第1情報とは異なる第2情報（十字キー19の操作によって選択可能な楽曲の追加情報、ミッションの達成状況等）を報知するようにしてもよい。また、通常遊技状態における前段演出と後段演出とからなる変動演出として、第1前段演出を実行した後に共通後段演出を実行する場合と、第1前段演出とは異なる第2前段演出を実行した後に共通後段演出を実行するようにし、特別図柄が停止表示される際に実行される共通後段演出において特別遊技の実行に関する情報を報知するようにしてもよい。

【1809】

（本実施形態に記載された発明例）

以下では、本実施形態に記載された発明例を記載する。

10

【1810】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記識別情報に対応する対応表示が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

20

【1811】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記識別情報に対応する対応表示が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示との少なくとも一部を重複表示することが可能である。

30

【1812】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段を有し、前記演出制御手段は、前記保留記憶に対応する所定表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

40

【1813】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段を有し、前記演出制御手段は、前記判定の結果に基づき、前記識別情報の変動表示に対応する情報表示を、特定の表示領域に表示することが可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち

50

状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

【1814】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

10

【1815】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示が実行される以前に前記識別情報に対応する特定表示が表示可能である。

20

【1816】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記変動開始動作中に、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する第1変動演出と、前記変動開始動作中に、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示しない第2変動演出と、がある。

30

【1817】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、演出図柄が表示された状態から、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第1示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージエンジ）と、前記演出図柄の変動中に実行される第2示唆演出（ブラックアウト、ステージエンジ）と、が夫々実行可能である。

40

50

【1818】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、演出図柄が表示された状態から、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第1示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチェンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第2示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。

10

【1819】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、演出図柄が表示された状態から、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動中に実行される第1示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチェンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第2示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。

20

【1820】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、演出図柄が表示された状態から、演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第1示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチェンジ）と、前記演出図柄の変動中に実行される第2示唆演出（ブラックアウト、ステージチェンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第3示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。

30

【1821】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する第1演出図柄による第1変動表示と、前記第1演出図柄とは異なる第2演出図柄（特殊図柄）による第2変動表示と、を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記第1演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記第2演出図柄は、前記第2変動表示を実行する。

40

【1822】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に

50

基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する第1演出図柄による第1変動表示と、前記第1演出図柄とは異なる第2演出図柄（特殊図柄）による第2変動表示と、を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記第1演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示との少なくとも一部を重複表示することが可能であり、前記第2演出図柄は、前記第2変動表示を実行する。

【1823】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段を有し、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する特定図柄（特殊図柄）による特定変動表示を実行可能であり、前記保留記憶に対応する所定表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記特定図柄は、前記特定変動表示を実行する。

【1824】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段を有し、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する特定図柄（特殊図柄）による特定変動表示を実行可能であり、前記判定の結果に基づき、前記識別情報の変動表示に対応する情報表示を、特定の表示領域に表示することが可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記特定図柄は、前記特定第2変動表示を実行する。

【1825】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する特定図柄（特殊図柄）による特定変動表示を実行可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記特定図柄は、前記特定変動表示を実行する。

【1826】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立によ

10

20

30

40

50

り取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する特定図柄（特殊図柄）による特定変動表示を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示が実行される以前から前記特定図柄を表示可能であり、前記特定図柄は、前記特定変動表示を実行する。

【1827】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する第1演出図柄による第1変動演出と、前記第1演出図柄とは異なる第2演出図柄（特殊図柄）による第2変動演出と、を実行可能であり、前記第1変動演出には、前記第1演出図柄を表示した状態から前記第1演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、前記第1演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記第1演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記第2演出図柄は、前記第2変動演出を実行可能であり、前記変動開始動作中に、第1演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する第1変動演出と、前記変動開始動作中に、第1演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示しない第2変動演出と、がある。

【1828】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動表示を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記演出図柄が表示された状態から、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第1示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチェンジ）と、前記演出図柄の変動中に実行される第2示唆演出（ブラックアウト、ステージチェンジ）と、が夫々実行可能である。

【1829】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動表示を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記

10

20

30

40

50

演出図柄が表示された状態から、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第1示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチェンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第2示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。

【1830】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動表示を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記演出図柄が表示された状態から、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動中に実行される第1示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチェンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第2示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。

10

【1831】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動表示を実行可能であり、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において所定期間、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、前記所定条件が成立した場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記演出図柄が表示された状態から、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する示唆演出が可能であり、前記示唆演出は、前記演出図柄の変動開始時に実行される第1示唆演出（変動開始時のカットイン、ステージチェンジ）と、前記演出図柄の変動中に実行される第2示唆演出（ブラックアウト、ステージチェンジ）と、前記演出図柄の仮停止時に実行される第3示唆演出（アイキャッチ）と、が夫々実行可能である。

20

30

【1832】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記識別情報に対応する演出図柄画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とは、重複表示可能である。

40

【1833】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に

50

基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に対応する所定表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記所定の表示領域に応じた画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域に応じた画像が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

10

【1834】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定の結果に基づき、前記識別情報の変動表示に対応する情報表示を、特定の表示領域に表示することが可能であり、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記特定の表示領域に応じた画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域に応じた画像が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

20

【1835】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、背景画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とは、重複表示可能である。

30

【1836】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記識別情報に対応する演出図柄画像と、前記演出図柄画像とは異なる特定図柄画像（特殊図柄）とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所

40

50

定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄画像が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

【1837】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に応じた変動パターンに基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記変動パターンとして、変動時間が第1時間の第1変動パターンと、変動時間が第2時間の第2変動パターンの何れかを選択可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、動作可能な可動役物と、前記電源投入されたことに応じて、特定期間に亘って前記可動役物に初期動作を行わせることが可能である初期動作手段と、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、所定画像とを表示可能な画像表示手段と、を備え、前記第1変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に第1のタイミングで電源遮断される場合と、前記第1のタイミングとは異なる第2のタイミングで電源遮断される場合とでは、電源復旧したときに前記電源復旧画像が表示される期間が異なり、前記第1のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された状態で前記初期動作が終了し、前記第2のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された後で前記初期動作が終了する。

10

20

【1838】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に応じた変動パターンに基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記変動パターンとして、変動時間が第1時間の第1変動パターンと、変動時間が前記第1時間よりも長い第2時間の第2変動パターンの何れかを選択可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、動作可能な可動役物と、前記電源投入されたことに応じて、特定期間に亘って前記可動役物に初期動作を行わせることが可能である初期動作手段と、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、所定画像とを表示可能な画像表示手段と、を備え、前記第2変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に第1のタイミングで電源断される場合と、前記第1のタイミングとは異なる第2のタイミングで電源遮断される場合とでは、電源復旧したときに電源復旧画像が表示される期間が異なり、前記第1のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された状態で前記初期動作が終了し、前記第2のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された後で前記初期動作が終了する。

30

40

【1839】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に応じた変動パターンに基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記変動パターンとして、変動時間が第1時間の第1の変動パターンと、変動時間が第2時間の第2変動パターンの何れかを選択可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づ

50

いて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、動作可能な可動役物と、前記電源投入されたことに応じて、特定期間に亘って前記可動役物に初期動作を行わせることが可能である初期動作手段と、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、所定画像とを表示可能な画像表示手段と、を備え、前記第1変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に第1のタイミングで電源遮断される場合と、前記第2変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に第2のタイミングで電源遮断される場合とでは、電源復旧したときに前記電源復旧画像が表示される期間が異なり、前記第1のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された状態で前記初期動作が終了し、前記第2のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された後で前記初期動作が終了する。

10

【1840】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に応じた変動パターンに基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記変動パターンとして、変動時間が第1時間の第1の変動パターンと、変動時間が前記第1時間よりも長い第2時間の第2変動パターンの何れかを選択可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、動作可能な可動役物と、前記電源投入されたことに応じて、特定期間に亘って前記可動役物に初期動作を行わせることが可能である初期動作手段と、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、所定画像とを表示可能な画像表示手段と、を備え、前記第1変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に第2のタイミングで電源遮断される場合と、前記第2変動パターンでの前記識別情報の変動表示中に前記第1のタイミングで電源遮断される場合とでは、電源復旧したときに前記電源復旧画像が表示される期間が異なり、前記第1のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された状態で前記初期動作が終了し、前記第2のタイミングで電源遮断された場合には、前記電源復旧画像が表示された後で前記初期動作が終了する。

20

30

【1841】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記遊技の制御状態を電源遮断された状態においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、前記遊技の制御状態を電源遮断される前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記電源投入してから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記識別情報に対応する演出図柄画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記演出図柄画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記発生表示で表示される前記演出図柄画像を、予め定められた特定の図柄組み合わせで表示可能である。

40

【1842】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示さ

50

せることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記遊技の制御状態において特定可能な情報を電源遮断時においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、遊技の制御状態を電源遮断の発生前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に対応する所定表示（保留アイコン）を所定の表示領域に表示することが可能であり、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記所定の表示領域に応じた画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記保留記憶手段に前記保留記憶が記憶されていない場合、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる第1発生表示を実行可能であり、前記保留記憶手段に前記保留記憶が記憶されている場合、前記消滅表示とともに、前記所定表示が徐々に表れる第2発生表示を実行可能である。

10

【1843】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記遊技の制御状態において特定可能な情報を電源遮断時においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、遊技の制御状態を電源遮断の発生前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定の結果に基づき、前記識別情報の変動表示に対応する情報表示（当該アイコン）を、特定の表示領域に表示することが可能であり、前記電源投入されてから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記特定の表示領域に応じた画像とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域に応じた画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記発生表示が実行されるときに、前記情報表示を前記特定の表示領域に表示させない。

20

【1844】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記遊技の制御状態を特定可能な情報を電源遮断時においても保持可能な記憶手段と、前記電源遮断された状態で電源投入されてからの復旧時に前記記憶手段の記憶情報に基づいて、遊技の制御状態を電源遮断の発生前の状態に復旧させることが可能な電源復旧手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記電源投入してから所定期間において表示される電源復旧画像と、前記識別情報に対応する演出図柄画像と、前記演出図柄画像とは異なる特定図柄画像（特殊図柄）とを表示可能な画像表示手段を備え、前記所定期間の経過以後に、前記電源復旧画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記発生表示で表示される前記特定図柄画像を、予め定められた特定の図柄組み合わせで表示可能である。

30

40

【1845】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記

50

メニュー画像の表示中に、前記所定条件が成立した場合には、前記メニュー画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記メニュー画像によって隠されていた領域が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

【1846】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記客待ち状態において所定期間、客待ち演出（客待ちデモ）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メニュー画像が表示される場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記メニュー画像が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

10

【1847】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記客待ち状態において所定期間、客待ち演出（客待ちデモ）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メニュー画像が表示される場合には、前記客待ち演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記メニュー画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記メニュー画像の表示中に、前記所定条件が成立した場合には、前記メニュー画像が徐々に消える消滅表示を実行可能である。

20

30

【1848】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記客待ち状態において所定期間、客待ち演出（客待ちデモ）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メニュー画像が表示される場合には、前記客待ち演出が徐々に消える第1消滅表示を実行可能であり、前記第1消滅表示とともに、前記メニュー画像が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記メニュー画像の表示中に、前記所定条件が成立した場合には、前記メニュー画像が徐々に消える第2消滅表示を実行可能であり、前記第2消滅表示とともに、前記メニュー画像によって隠されていた領域が徐々に表れる発生表示を実行可能である。

40

50

【1849】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記メニュー画像の表示中に、前記所定条件が成立した場合には、前記メニュー画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記メニュー画像によって隠蔽されていた領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記発生表示とともに、前記変動開始動作演出を実行可能である。

10

【1850】

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コマンドに基づき演出を制御する演出制御手段と、を備える遊技機であって、前記主制御手段は、所定条件の成立により取得した判定情報に基づいて、特別遊技を実行するか否かを判定し、前記判定の結果に基づいて、識別情報を変動表示させてから所定時間の経過後に前記識別情報を停止表示させることが可能であり、前記演出制御手段は、前記識別情報の変動表示に対応する演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記変動演出には、前記演出図柄を表示した状態から前記演出図柄を所定の態様にさせる変動開始動作演出と、前記変動開始動作演出の後、演出図柄を変動表示させる変動表示演出と、が含まれ、前記演出制御手段は、前記変動表示が実行されていない客待ち状態において、遊技者の操作を受け付けるメニュー画像を表示することが可能であり、前記メニュー画像の表示中に、前記所定条件が成立した場合には、前記メニュー画像が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記メニュー画像によって隠蔽されていた領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記発生表示とともに、前記変動開始動作演出を実行可能であり、前記変動開始動作演出中に、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示する第1変動演出を実行可能であり、前記変動開始動作演出中に、前記演出図柄の少なくとも一部を視認困難にする示唆画像を表示しない第2変動演出を実行可能である。

20

30

【1851】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、所定のコマンドを送信する送信手段を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始した状態で、前記特定の開始条件が成立した場合には、前記所定の演出を終了させてから、前記他の演出を開始させることが可能である。

【1852】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、所定のコマンドを送信する送信手段を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能である。

40

【1853】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、所定のコマンドを送信する送信手段を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する

50

受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能である。

【1854】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、所定のコマンドを送信する送信手段を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能である。

10

【1855】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、所定のコマンドを送信する送信手段を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能である。

20

【1856】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

30

【1857】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

40

50

【1858】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

10

【1859】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

20

【1860】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

30

40

【1861】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンド

50

には少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

10

20

【1862】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

30

【1863】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定

40

50

の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1864】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1865】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

【1866】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で

、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

【1867】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

10

20

【1868】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

30

【1869】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始さ

40

50

せることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

【1870】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

10

20

【1871】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

30

【1872】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特

40

50

定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

【1873】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

10

20

【1874】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能である。

30

【1875】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり

40

50

、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1876】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1877】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1878】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する

保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

10

20

30

40

50

【1879】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1880】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生

表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1881】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1882】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1883】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる

る特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

10

【1884】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記所定のコマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

20

30

【1885】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを

40

50

確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1886】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記図柄に対応する演出図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを

10

20

【1887】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを

30

40

【1888】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンド

50

には少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記保留記憶に対応する情報表示を所定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記所定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

10

【1889】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

20

30

【1890】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記判定結果に基づき、前記図柄の変動表示に対応する情報表示を特定の表示領域に表示することが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行

40

50

可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定の表示領域が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1891】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1892】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、背景画像を表示させる背景演出を実行可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記背景演出が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

【1893】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実

行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

10

【1894】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記図柄に対応するものであって、演出図柄と前記演出図柄とは異なる特定図柄とを表示可能であり、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記特定演出が開始された状態で、前記所定の開始条件が成立すると、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の演出を開始させると、前記特定演出が徐々に消える消滅表示を実行可能であり、前記消滅表示とともに、前記特定図柄が徐々に表れる発生表示を実行可能であり、前記消滅表示と前記発生表示とにおいて、少なくとも一部が重なるように実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないと確認した場合には、前記所定の演出を開始させない。

20

30

【1895】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、前記図柄に対応した複数の演出図柄を表示可能であり、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる特定演出を実行

40

50

可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないことを確認した場合には、前記所定の演出を開始させないことが可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、複数の前記演出図柄が確定停止表示するときの演出図柄態様を指定可能であり、前記判定手段による判定結果が前記特別遊技を実行しないとの判定結果であるものの、前記演出図柄態様について前記特別遊技の実行を示唆する第1演出図柄態様で指定する場合には、複数の前記演出図柄において、前記第1演出図柄態様で確定停止表示することを制限し、前記第1演出図柄態様とは異なる第2演出図柄態様で確定停止表示させることが可能である。

10

【1896】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドが含まれ、前記図柄に対応した複数の演出図柄を表示可能であり、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、所定条件の成立に基づいて前記他の演出とは異なる特定演出を実行可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記所定の開始条件が成立すると確認した場合には、前記所定の演出を開始させることが可能であり、前記所定の開始条件が成立しないことを確認した場合には、複数の前記演出図柄が確定停止表示するときの演出図柄態様を指定可能であり、前記判定手段による判定結果が前記特別遊技を実行しないとの判定結果であるものの、前記演出図柄態様について前記特別遊技の実行を示唆する第1演出図柄態様で指定する場合には、複数の前記演出図柄において、前記第1演出図柄態様で確定停止表示することを制限し、前記第1演出図柄態様とは異なる第2演出図柄態様で確定停止表示させることが可能である。

20

30

【1897】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記特別遊技には、第1特別遊技と、前記第1特別遊技とは異なる第2特別遊技と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記第1特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第1コマンドが前記第1特別遊技の実行を示唆するものであり、前記第2コマンドが前記第2特別遊技の実行を示唆するものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないことを確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

40

【1898】

50

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記特別遊技には、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも有利な第2特別遊技と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記第1特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第1コマンドが前記第2特別遊技の実行を示唆するものであり、前記第2コマンドが前記第1特別遊技の実行を示唆するものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

10

【1899】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記特別遊技には、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも有利な第2特別遊技と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記第2特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第1コマンドが前記第1特別遊技の実行を示唆するものであり、前記第2コマンドが前記第2特別遊技の実行を示唆するものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

20

30

【1900】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記特別遊技には、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも有利な第2特別遊技と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき決定される図柄の変動時間が定められた変動パターンに応じて、前記図柄の変動表示を実行する図柄制御手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも前記図柄に基づく第1コマンドと前記変動パターンに基づく第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記第2特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第1コマンドが前記第2特別遊技の実行を示唆するものであり、前記第2コマンドが前記第1特別遊技の実行を示唆するものであるときには、前記所定の開始条件が成立しない

40

50

と確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

【1901】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定には、第1始動条件の成立に基づいた第1判定と、第2始動条件の成立に基づいた第2判定と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第1コマンドが前記第1判定による判定結果に基づくものであり、前記第2コマンドが前記第2判定による判定結果に基づくものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

10

【1902】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定には、第1始動条件の成立に基づいた第1判定と、第2始動条件の成立に基づいた第2判定と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき決定される図柄の変動時間が定められた変動パターンに応じて、前記図柄の変動表示を実行する図柄制御手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも前記図柄に基づく第1コマンドと前記変動パターンに基づく第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記特別遊技を実行すると判定された場合であって、前記第1コマンドが前記第2判定による判定結果に基づくものであり、前記第2コマンドが前記第1判定による判定結果に基づくものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

20

30

【1903】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定には、第1始動条件の成立に基づいた第1判定と、第2始動条件の成立に基づいた第2判定と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき図柄の変動表示を実行する変動表示実行手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも第1コマンドと第2コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第1コマンドと前記第2コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記特別遊技を実行しないと判定された場合で

40

50

あって、前記第 1 コマンドが前記第 1 判定による判定結果に基づくものであり、前記第 2 コマンドが前記第 2 判定による判定結果に基づくものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

【1904】

遊技機を制御するためのメイン制御部とサブ制御部を備え、前記メイン制御部は、取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定には、第 1 始動条件の成立に基づいた第 1 判定と、第 2 始動条件の成立に基づいた第 2 判定と、があり、前記判定手段の判定結果に基づき決定される図柄の変動時間が定められた変動パターンに応じて、前記図柄の変動表示を実行する図柄制御手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、前記判定結果に基づく所定のコマンドを送信する送信手段と、を有し、前記サブ制御部は、前記所定のコマンドを受信する受信手段を有し、前記所定のコマンドには少なくとも前記図柄に基づく第 1 コマンドと前記変動パターンに基づく第 2 コマンドとが含まれ、所定の開始条件の成立に基づいて所定の演出を開始させることが可能であり、所定の終了条件の成立に基づいて前記所定の演出を終了させることが可能であり、特定の開始条件の成立に基づいて前記所定の演出とは異なる他の演出を開始させることが可能であり、前記第 1 コマンドと前記第 2 コマンドに基づいて前記所定の開始条件が成立するか否かを確認可能であり、前記判定手段により前記特別遊技を実行しないと判定された場合であって、前記第 1 コマンドが前記第 2 判定による判定結果に基づくものであり、前記第 2 コマンドが前記第 1 判定による判定結果に基づくものであるときには、前記所定の開始条件が成立しないと確認されたとして、前記所定の演出を開始しない。

10

20

【1905】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部（音出力装置 9）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（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記サイクル変動の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態から前記サイクル変動が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約されないが、前記サイクル変動の開始に応じて前記変動演出が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約（音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等）されることを特徴とする。

30

【1906】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部（音出力装置 9）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（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記サイクル変動の実行に対応して演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態から前記サイクル変動が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約されないが、前記サイクル変動の開始に応じて前記特殊図柄の変動表示が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約（音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量

40

50

ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等)されることを特徴とする。

【1907】

遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部(音出力装置9)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(始動口への入賞)により取得した判定情報(特図判定情報)に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記保留記憶の増加に応じて保留情報(保留アイコン、数字保留、保留LED)を増加表示(追加表示、増数等)させると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留情報を減少表示(シフト表示、減数等)させることが可能であり、客待ち状態から前記サイクル変動が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約されないが、前記サイクル変動の開始に応じて前記保留情報の減少表示が行われるときに、前記音量値の設定に関して制約(音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等)されることを特徴とする。

10

【1908】

遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部(音出力装置9)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(始動口への入賞)により取得した判定情報(特図判定情報)に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行中に前記音出力部から所定音(変動BGM、効果音等)を可聴出力することが可能であり、前記特別図柄の変動表示が非実行の客待ち状態から前記サイクル変動が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約されないが、前記サイクル変動の開始に応じて前記所定音の可聴出力が開始されるときに、前記音量値の設定に関して制約(音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等)されることを特徴とする。

20

30

【1909】

遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部(音出力装置9)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(始動口への入賞)により取得した判定情報(特図判定情報)に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記サイクル変動の停止に応じて前記演出図柄の変動表示が停止されるときに、前記音量値の設定に関して制約(音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等)されることを特徴とする。

40

【1910】

遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からのコマ

50

ドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記演出の進行に応じた演出音を出力するための音出力部（音出力装置９）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（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、遊技者が操作可能な操作部の操作に基づいて、前記演出音の音量値を所定の音量値に設定可能であり、前記特別図柄の変動表示の開始に応じて実行表示（当該アイコン等）を表示可能であり、前記サイクル変動の停止に応じて前記実行表示が消去されるときに、前記音量値の設定に関して制約（音量値の設定を規制、音量ゲージを消去、音量ゲージを演出図柄の後方レイヤーに変更等）されることを特徴とする。

10

【１９１１】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に演出音（変動ＢＧＭ、効果音等）を出力可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が仮停止している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記演出図柄の仮停止期間及び前記演出音の出力期間が延長され、前記演出図柄の仮停止期間の延長中に前記演出音が音データの最後まで出力された場合、前記特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、前記演出音が音データの最初から出力されて前記演出音の出力期間が延長されることを特徴とする。

20

【１９１２】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示の実行中に演出音（変動ＢＧＭ）を出力可能であり、前記特殊図柄が変動表示している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記特殊図柄の変動期間及び前記演出音の出力期間が延長され、前記特殊図柄の変動期間の延長中に前記演出音が音データの最後まで出力された場合、前記特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、前記演出音が音データの最初から出力されて前記演出音の出力期間が延長されることを特徴とする。

30

40

【１９１３】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行中に演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記特別遊技の実

50

行を期待させる特定音（ゾーンＢＧＭ、大当たり予告音等）を出力可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が仮停止している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記演出図柄の仮停止期間及び前記特定音の出力期間が延長され、前記演出図柄の仮停止期間の延長中に前記特定音が音データの最後まで出力された場合、前記特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、前記特定音が音データの最初から出力されて前記特定音の出力期間が延長されることを特徴とする。

【１９１４】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示の実行中に前記特別遊技の実行を期待させる特定音（ゾーンＢＧＭ、大当たり予告音等）を出力可能であり、前記特殊図柄を変動表示している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記特殊図柄の変動期間及び前記特定音の出力期間が延長され、前記特殊図柄の変動期間の延長中に前記特定音が音データの最後まで出力された場合、前記特別図柄の変動表示が実行されていない状態でも、前記特定音が音データの最初から出力されて前記特定音の出力期間が延長されることを特徴とする。

10

20

【１９１５】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記判定の結果に基づく所定の報知演出（確定演出等）を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が仮停止している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記演出図柄の仮停止期間が延長され、前記演出図柄の仮停止期間の延長中に前記所定の報知演出が開始されることはないが、前記演出図柄の仮停止期間の延長前に開始された前記所定の報知演出を前記演出図柄の仮停止期間の延長中も継続して実行可能であることを特徴とする。

30

【１９１６】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示の実行中に前記判定の結果に基づく所定の報知演出（確定演出等）を実行可能であり、前記特殊図柄を変動表示している所定のタイミングで停止条件が成立しない（停止コマンドや次の開始時コマンドや客待ち状態指定コマンドを正常に受信できない）場合、前記特殊図柄の変動期間が延長され、前記特殊図柄の変動期間の延長中に前記所定の報知演出が開始されることはないが、前記特殊図柄の変動期間の延長前に開始された前記所定の報知演出を前記特殊図柄の変動期間の延長中も実行可能であることを特徴とする。

40

50

【1917】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に応じた数の保留表示（保留アイコン等）を表示可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示の動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示を非表示にさせる特定演出（開始時エフェクト演出、モードチェンジ演出、アイキャッチ演出、SPリーチ演出等）を実行可能であり、前記特定演出の終了に応じて前記保留表示を表示させる場合、所定の動作状態（初期姿勢、特定演出中も動作表示が継続していたであろう姿勢）から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

10

【1918】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の開始に応じて実行表示（当該アイコン等）を表示可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記実行表示の動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記実行表示を非表示にさせる特定演出（EF演出、モードチェンジ演出、アイキャッチ演出、SPSP発展演出等）を実行可能であり、前記特定演出の終了に応じて前記実行表示を表示させる場合、所定の動作状態（初期姿勢、特定演出中も動作表示が継続していたであろう姿勢）から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

20

30

【1919】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に応じた数の保留表示（保留アイコン等）を表示可能であると共に、前記特別図柄の変動表示が開始された前記保留表示を実行表示（当該アイコン等）として表示可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示及び前記実行表示の動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示及び前記実行表示を非表示にさせる特定演出（EF演出、モードチェンジ演出、アイキャッチ演出、SPSP発展演出、SPSPリーチ演出等）を実行可能であり、前記特定演出の終了に応じて前記保留表示及び前記実行表示を表示させる場合、所定の動作状態（初期姿勢、特定演出中も動作表示が継続していたであろう姿勢）から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

40

【1920】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機にお

50

いて、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に応じた数の保留表示（保留アイコン等）を表示可能であり、前記事前判定の結果に基づき前記保留表示を通常態様（白色）とは異なる特別態様（白点滅、青色、赤色、虹色、キャラクタ等）に変化させる変化演出を実行可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示を第1状態（初期姿勢）と第2状態（変化姿勢）とに繰り返し変化させる動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記通常態様の前記保留表示が前記第2状態となっているときに前記特別態様に変化させる場合、前記特別態様に変化した前記保留表示を前記第1状態から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

10

【1921】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の開始に応じて実行表示（当該アイコン等）を表示可能であり、前記実行表示を通常態様（白色）とは異なる特別態様（白点滅、青色、赤色、虹色、キャラクタ等）に変化させる変化演出を実行可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記実行表示を第1状態（初期姿勢）と第2状態（変化姿勢）とに繰り返し変化させる動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記通常態様の前記実行表示が前記第2状態となっているときに前記特別態様に変化させる場合、前記特別態様に変化した前記実行表示を前記第1状態から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

20

【1922】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶に応じた数の保留表示（保留アイコン等）を表示可能であり、前記事前判定の結果に基づき前記保留表示を通常態様（白色）とは異なる特別態様（白点滅、青色、赤色、虹色、キャラクタ等）に変化させる変化演出を実行可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留表示を第1状態（初期姿勢）と第2状態（変化姿勢）とに繰り返し変化させる動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記特別態様には、第1特別態様（白点滅、第1特殊態様）と、第2特別態様（青色、赤色、虹色、キャラクタ等）とを含み、前記第1特別態様の前記保留表示が前記第2状態となっているときに前記第2特別態様に変化させる場合、前記第2特別態様に変化した前記保留表示を前記第1状態から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

30

40

【1923】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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

50

定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の開始に応じて実行表示（当該アイコン等）を表示可能であり、前記実行表示を通常態様（白色）とは異なる特別態様（白点減、青色、赤色、虹色、キャラクタ等）に変化させる変化演出を実行可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記実行表示を第1状態（初期姿勢）と第2状態（変化姿勢）とに繰り返し変化させる動作表示（回転、揺動）を実行可能であり、前記特別態様には、第1特別態様（白点減、第1特殊態様）と、第2特別態様（青色、赤色、虹色、キャラクタ等）とを含み、前記第1特別態様の前記実行表示が前記第2状態となっているときに前記第2特別態様に変化させる場合、前記第2特別態様に変化した前記実行表示を前記第1状態から動作表示させることが可能であることを特徴とする。

10

【1924】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で複数の演出図柄の変動表示と複数の特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄に開始動作（浮き上がり、拡縮など）を行わせた後に当該演出図柄を変動表示させることが可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記変動演出は、前記複数の演出図柄と前記複数の特殊図柄とが同じ表示出目で開始されると共に、前記複数の演出図柄と前記複数の特殊図柄とが同じ表示出目で終了し、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせ、前記特定画像のフェードアウト中に視認可能となるように前記複数の演出図柄と前記複数の特殊図柄とを表示するが、前記複数の特殊図柄が変動表示するまでの時間よりも前記複数の演出図柄が変動表示するまでの時間の方が長いことを特徴とする。

20

【1925】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄に開始動作（浮き上がり、拡縮など）を行わせた後に当該演出図柄を変動表示させることが可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記特殊図柄は、前記特定画像のフェードアウトの終了前に変動表示が開始され、前記演出図柄は、前記特定画像のフェードアウトの終了後に変動表示（スクロール、図柄の更新）が開始されることを特徴とする。

30

40

【1926】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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

50

定する判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶の増加に応じて保留表示（保留アイコン等）を追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留表示を減少表示することが可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記特殊図柄は、前記特定画像のフェードアウトの終了前に変動表示が開始され、前記保留表示は、前記特定画像のフェードアウトの終了後に減少表示が終了されることを特徴とする。

10

【1927】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶の増加に応じて保留表示（保留アイコン等）を追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留表示を減少表示することが可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示と特殊図柄の変動表示とを行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記特殊図柄は、前記特定画像のフェードアウトの終了前に変動表示が開始され、前記保留表示は、前記特定画像のフェードアウト中に視認可能に表示され、該フェードアウトの終了後に減少表示が終了されることを特徴とする。

20

【1928】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶の増加に応じて保留表示（保留アイコン等）を追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留表示を減少表示することが可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄に開始動作（浮き上がり、拡縮など）を行わせた後に当該演出図柄を変動表示させることが可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記保留表示は、前記特定画像のフェードアウトの終了前に減少表示が開始され、前記演出図柄は、前記特定画像のフェードアウトの終了後に変動表示（スクロール、図柄の更新）が開始されることを特徴とする。

30

40

【1929】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段

50

と、前記判定が未実行の判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶の増加に応じて保留表示（保留アイコン等）を追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留表示を減少表示することが可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄に開始動作（浮き上がり、拡縮など）を行わせた後に当該演出図柄を変動表示させることが可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記保留表示は、前記特定画像のフェードアウトの終了後に減少表示が終了され、前記演出図柄は、前記保留表示の減少表示が終了した以降に変動表示（スクロール、図柄の更新）が開始されることを特徴とする。

10

【1930】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の開始に応じて実行表示（当該アイコン等）を表示可能であり、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄に開始動作（浮き上がり、拡縮など）を行わせた後に当該演出図柄を変動表示させることが可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記実行表示は、前記特定画像のフェードアウトの終了後に表示が完了し、前記演出図柄は、前記実行表示の表示が完了した以降に変動表示（スクロール、図柄の更新）が開始されることを特徴とする。

20

【1931】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記変動表示手段は、前記特別図柄の変動表示としてサイクル変動を複数回行ってから前記特別図柄を停止表示させ、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせることが可能であり、前記特定画像のフェードアウトが終了する前に前記サイクル変動における表示変化が複数回行われることを特徴とする。

30

【1932】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせると共に、該フェードアウト中に視認可能となるように前記演出図柄を表示させることを特徴とする

40

50

。

【1933】

遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への入賞）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき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判定手段と、前記判定の結果に応じて特別図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別図柄の変動表示の実行に対応して表示手段で演出図柄の変動表示を行う変動演出を実行可能であり、前記変動演出の開始に応じて前記特別遊技の実行を期待させる予告演出（開始時エフェクト演出、モードチェンジ演出）を実行可能であり、客待ち状態中に前記表示手段に特定画像（客待ちデモ画像）を表示させる客待ち演出を実行可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記変動演出が開始される場合、前記特定画像をフェードアウトさせると共に、該フェードアウト中に視認可能となるように前記演出図柄を表示し、前記演出図柄が視認可能となった後に当該演出図柄の視認を規制する前記予告演出を開始することを特徴とする。

10

【1934】

なお、本実施形態の遊技機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し、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第1始動口45及び第2始動口47への遊技球の入賞順で実行されるようにしてもよい。

20

【1935】

また、本実施形態の遊技機1は、大当たり判定の結果として小当たりがないことで小当たり遊技が実行されないものとしたが、例えば、第1始動口45に遊技球が入賞した場合の大当たり判定では、何れの設定値であっても同じ第1確率（例えば1/300）で小当たりと判定されるようにし、第2始動口47に遊技球が入賞した場合の大当たり判定では、何れの設定値であっても同じ第2確率（例えば1/7）で小当たりと判定されるようにしてもよい。この場合、第1可変入賞部49の内部に特定領域を設け、小当たり遊技中に第1大入賞口50に入賞した遊技球が特定領域を通過したことで、大当たり遊技を実行する所謂1種+2種の遊技機としてもよい。

30

【1936】

また、所謂1種+2種の遊技機とする場合には、大当たり遊技後に通常遊技状態又は時短遊技状態に移行させるものとし、第1始動口45への入賞に基づき大当たり遊技（小当たり遊技経由を含む）が実行された場合には、1:1の割合で通常遊技状態と時短遊技状態とに移行させるものとし、第2始動口47への入賞に基づき大当たり遊技（小当たり遊技経由を含む）が実行された場合には、100%の確率で時短遊技状態に移行させるようにするとよい。この場合、第1始動口45への入賞に基づく大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行した場合には、時短回数を1回に設定し、第2始動口47への入賞に基づく大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行した場合には、1:1の割合で時短回数を5回と10回に設定するようにするとよい。

40

【1937】

また、所謂1種+2種の遊技機とする場合には、通常遊技状態中の先読み判定（事前判定）で小当たりと判定された場合には、アイコン変化演出におけるアイコン最終表示態様として大当たり遊技の実行が確定する虹アイコンが決定されないようにし、時短遊技状態中の先読み判定（事前判定）で小当たりと判定された場合には、アイコン変化演出におけるアイコン最終表示態様として虹アイコンが決定されるようにしてもよい。

【1938】

また、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、メダル（遊技媒体）を使用した遊技によって有効ライン上に入賞図柄が停止表示される（付与条件を満たす）と、所定量の賞メダル（賞メダルデータ）を遊技者に付与することが可能な回胴式遊技機

50

（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。

【 1 9 3 9 】

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】

【 1 9 4 0 】

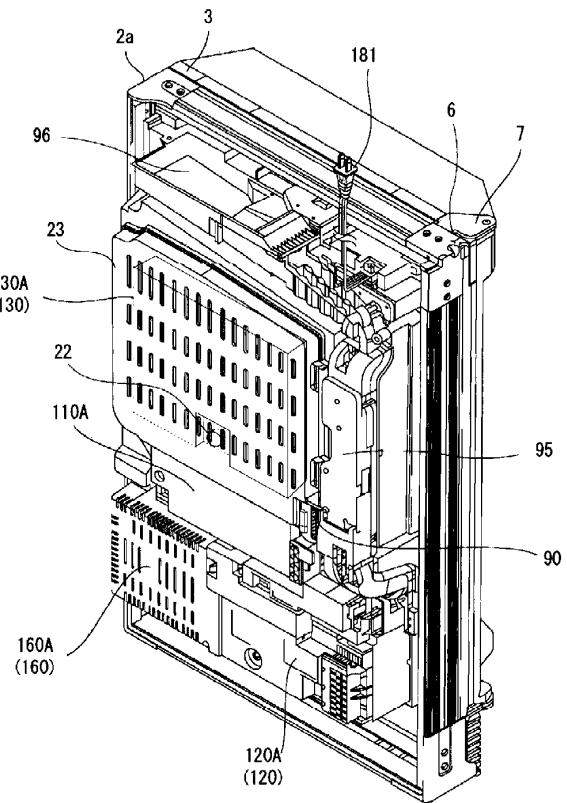
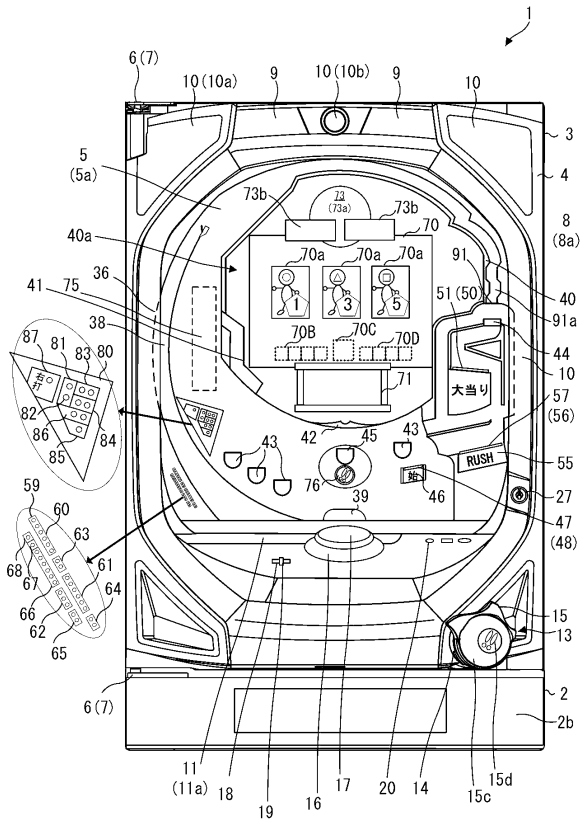
1…遊技機、110…主制御基板（メイン制御部）、110m…主制御部（送信手段）、
130…演出制御基板（サブ制御部）、130m…演出制御部（受信手段）。

10

【図面】

【図 1】

【図 2】



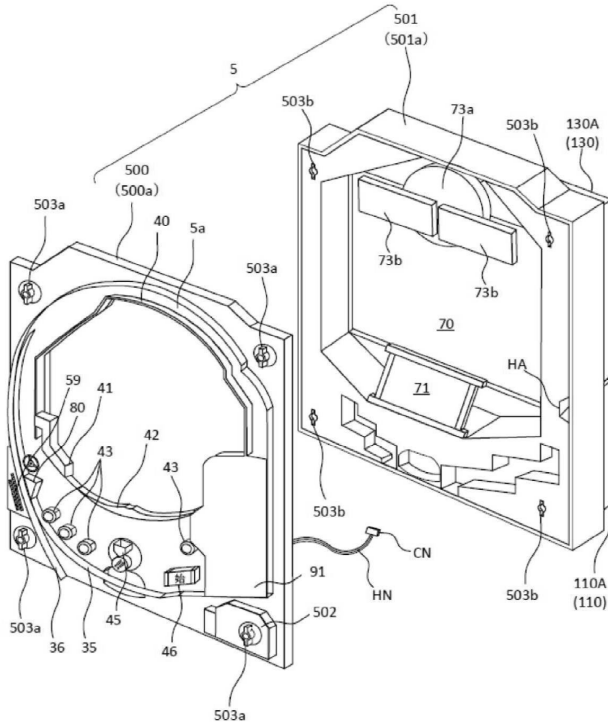
20

30

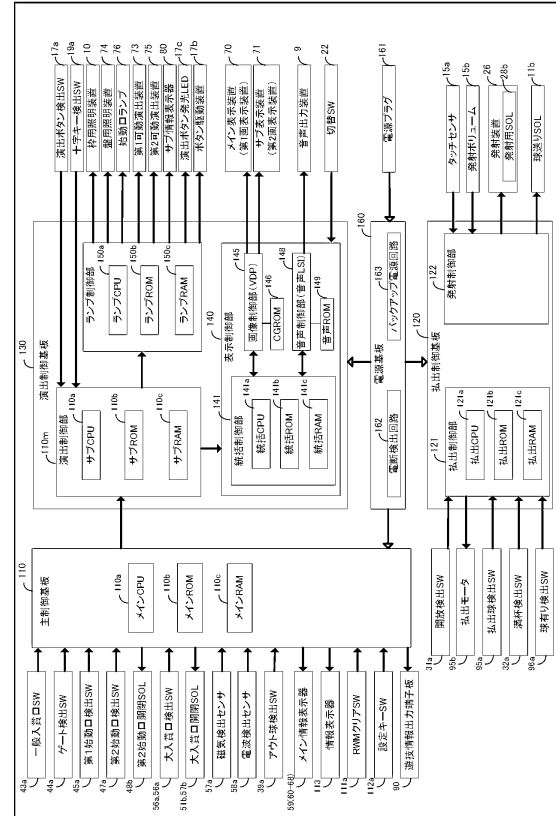
40

50

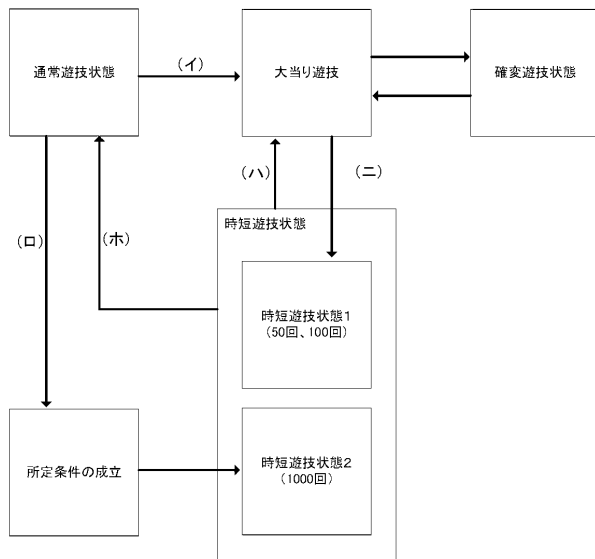
【圖 3】



【図 4】



【圖 5】



所定条件の成立

- ・特定のハズレ図柄停止
- ・起点から実行された変動表示の回数=N回(例えば900回)

起点

- ・RWMクリア
- ・時短遊技状態終了
- ・確変遊技状態終了でもよい

【図 6 - 1】

(a)第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

設定値	遊技状態	大当り判定用乱数値 (0～60000)	大当り判定 結果	確率 (参考値)
1	低確率	100～299	大当り	1/300
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1099	大当り	1/60
		上記以外	ハズレ	—
2	低確率	100～302	大当り	1/295
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1114	大当り	1/59
		上記以外	ハズレ	—
3	低確率	100～306	大当り	1/290
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1134	大当り	1/58
		上記以外	ハズレ	—
4	低確率	100～309	大当り	1/285
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1149	大当り	1/57
		上記以外	ハズレ	—

(b) 第2特別図柄用の大当たり判定テーブル

設定値	遊技状態	大当り判定用乱数値 (0～60000)	大当り判定 結果	確率 (参考値)
1	低確率	100～299	大当り	1/300
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1099	大当り	1/60
		上記以外	ハズレ	—
2	低確率	100～302	大当り	1/295
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1114	大当り	1/59
		上記以外	ハズレ	—
3	低確率	100～306	大当り	1/290
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1134	大当り	1/58
		上記以外	ハズレ	—
4	低確率	100～309	大当り	1/285
		上記以外	ハズレ	—
	高確率	100～1149	大当り	1/57
		上記以外	ハズレ	—

【図 6 - 2】

(a) 大当り用特別図柄判定テーブル

特別図柄種別	特別図柄判定用乱数値 (0～99)	判定結果	停止特図データ	特別図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
第1	0～34	特別図柄01 (第1大当り)	01	E0H	01H
	35～89	特別図柄02 (第2大当り)	02	E0H	02H
	90～99	特別図柄03 (第3大当り)	03	E0H	03H
第2	0～34	特別図柄04 (第1大当り)	04	E0H	11H
	35～99	特別図柄05 (第2大当り)	05	E0H	12H

(b) ハズレ用特別図柄判定テーブル

特別図柄種別	特別図柄判定用乱数値 (0～99)	判定結果	停止特図データ	特別図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
第1	0～99	特別図柄00 (ハズレ)	00	E0H	00H
第2	0～99	特別図柄10 (ハズレ)	10	E0H	10H

【図 6 - 3】

特別図柄種別	特別図柄判定結果	リチ判定用乱数値	保留増数	特別図柄判定用乱数値	特別図柄ハタチ	変動時間(秒)	特別図柄指定コマンド		演出内容(参考)
							MODE	DATA	
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0, 1 2, 3	0～89	01	8	E0H	01H	通常変動
	大当り	01(第1大当り) 02(第2大当り) 03(第3大当り)	—	90～99	03	13, 15	E0H	03H	ハズレハズレハズレ
					04	40	E0H	04H	SPリチハズレ
					05	70	E0H	05H	SPSPリチハズレ
					07	40	E0H	07H	SPリチハズレ
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0, 1 2, 3	0～89	11	8	E0H	11H	通常変動
	大当り	01(第1大当り) 02(第2大当り) 03(第3大当り)	—	90～99	03	70	E0H	03H	ハズレハズレハズレ
					04	40	E0H	04H	SPリチハズレ
					05	70	E0H	05H	SPSPリチハズレ
					07	40	E0H	07H	SPリチハズレ

(a) 非時短状態用特別図柄判定テーブル

(b) 時短状態用特別図柄判定テーブル

特別図柄種別	特別図柄判定結果	リチ判定用乱数値	保留増数	特別図柄判定用乱数値	特別図柄ハタチ	変動時間(秒)	特別図柄指定コマンド		演出内容(参考)
							MODE	DATA	
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0, 1 2, 3	0～89	01	8	E0H	01H	通常変動
	大当り	01(第1大当り) 02(第2大当り) 03(第3大当り)	—	90～99	03	13, 15	E0H	03H	ハズレハズレハズレ
					04	40	E0H	04H	SPリチハズレ
					05	70	E0H	05H	SPSPリチハズレ
					07	40	E0H	07H	SPリチハズレ
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0, 1 2, 3	0～89	11	8	E0H	11H	通常変動
	大当り	01(第1大当り) 02(第2大当り) 03(第3大当り)	—	90～99	03	70	E0H	03H	ハズレハズレハズレ
					04	40	E0H	04H	SPリチハズレ
					05	70	E0H	05H	SPSPリチハズレ
					07	40	E0H	07H	SPリチハズレ

10

20

【図 6 - 4】

(a) 非時短状態用事前判定テーブル

特別図柄種別	大当り判定結果	特別図柄判定結果	リチ判定用乱数値	特別図柄判定用乱数値	特別図柄変動ハタチ	先読み指定コマンド		演出内容(参考)
						MODE	DATA	
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0～89	—	01	E0H	01H	通常変動又は短縮変動
			90～99	0～64(65%) 65～91(27%) 92～99(8%)	03	E0H	03H	ハズレハズレハズレ
			—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	06	E0H	06H	SPリチハズレ
			—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	07	E0H	07H	SPリチハズレ
	大当り	01(第1大当り) 03(第3大当り)	—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	08	E0H	08H	SPSPリチハズレ
第2特別図柄	大当り	02(第2大当り)	—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	10	E0H	10H	SPSPリチハズレ
			—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	11	E0H	11H	全国版ハズレハズレ

(b) 時短状態用事前判定テーブル

特別図柄種別	大当り判定結果	特別図柄判定結果	リチ判定用乱数値	特別図柄判定用乱数値	特別図柄変動ハタチ	特別図柄指定コマンド		演出内容(参考)
						MODE	DATA	
第1特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	—	34	E0H	24H	短縮変動
			95～99	0～64(65%) 65～91(27%) 92～99(8%)	35	E0H	25H	ハズレハズレハズレ
			—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	36	E0H	26H	SPリチハズレ
			—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	37	E0H	27H	SPSPリチハズレ
	大当り	04(第1大当り) 05(第2大当り)	—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	38	E0H	28H	SPリチハズレ
			—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	39	E0H	29H	SPSPリチハズレ
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	—	44	E0H	24H	短縮変動
			95～99	0～64(65%) 65～91(27%) 92～99(8%)	45	E0H	25H	ハズレハズレハズレ
			—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	46	E0H	26H	SPリチハズレ
			—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	47	E0H	27H	SPSPリチハズレ
	大当り	04(第1大当り) 05(第2大当り)	—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	48	E0H	28H	SPリチハズレ
			—	0(1%) 1～34(34%) 35～99(65%)	49	E0H	29H	SPSPリチハズレ

【図 7】

(a) 特図判定情報記憶領域

第0記憶部	特図判定情報記憶領域			
	第1記憶部	第2記憶部	第3記憶部	第4記憶部
	第1記憶部	第2記憶部	第3記憶部	第4記憶部

(b) 各記憶部

大当り判定用乱数
特別図柄判定用乱数
リチ判定用乱数
特別図柄変動ハタチ判定用乱数

(c) 普図判定情報記憶領域

第0記憶部	第1記憶部	第2記憶部	第3記憶部	第4記憶部
	第1記憶部	第2記憶部	第3記憶部	第4記憶部

(d) 各記憶部

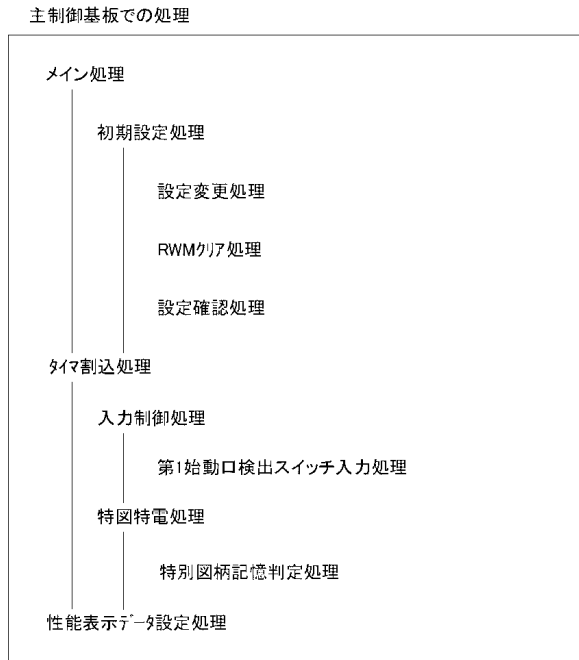
大当り判定用乱数
普図判定用乱数
普図変動ハタチ判定用乱数

30

40

50

【図 8】



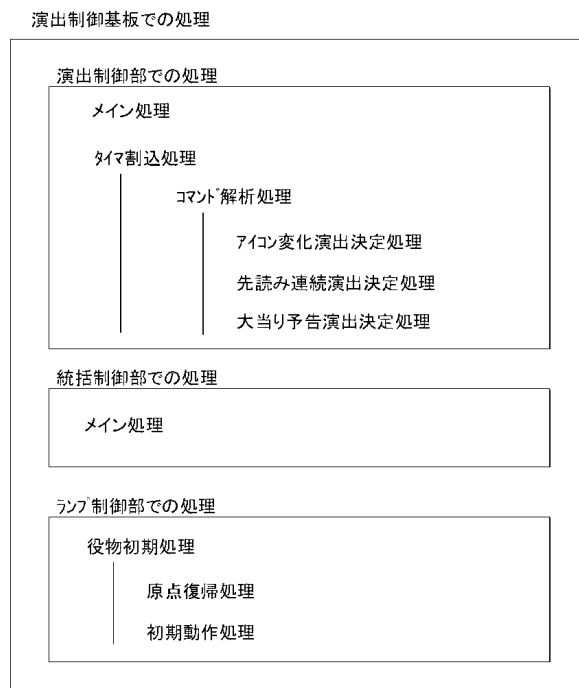
【図 9】

各遊技区間における情報表示器の表示情報

区間カウンタ値	通常中アト数	データ選択カウンタ値	表示内容	
			識別セグ	数値セグ
0 (第1遊技区間)	—	0(現在区間)	bL」を点滅表示	「—」を点灯表示
		1(1区間前)	b1」を点滅表示	「—」を点灯表示
		2(2区間前)	b2」を点滅表示	「—」を点灯表示
		2(2区間前)	b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
1 (第2遊技区間)	0～5999個	0(現在区間)	bL」を点滅表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		1(1区間前)	b1」を点滅表示	「—」を点灯表示
		2(2区間前)	b2」を点滅表示	「—」を点灯表示
		2(2区間前)	b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
	6000個以上	0(現在区間)	bL」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		1(1区間前)	b1」を点灯表示	「—」を点灯表示
		2(2区間前)	b2」を点灯表示	「—」を点灯表示
		2(2区間前)	b3」を点灯表示	「—」を点灯表示
2 (第3遊技区間)	0～5999個	0(現在区間)	bL」を点滅表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		1(1区間前)	b1」を点滅表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		2(2区間前)	b2」を点滅表示	「—」を点灯表示
		2(2区間前)	b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
	6000個以上	0(現在区間)	bL」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		1(1区間前)	b1」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		2(2区間前)	b2」を点灯表示	「—」を点灯表示
		2(2区間前)	b3」を点灯表示	「—」を点灯表示
3 (第4遊技区間)	0～5999個	0(現在区間)	bL」を点滅表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		1(1区間前)	b1」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		2(2区間前)	b2」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		2(2区間前)	b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
	6000個以上	0(現在区間)	bL」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		1(1区間前)	b1」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		2(2区間前)	b2」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		2(2区間前)	b3」を点滅表示	「—」を点灯表示
4 (第5遊技区間)	0～5999個	0(現在区間)	bL」を点滅表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		1(1区間前)	b1」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		2(2区間前)	b2」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		2(2区間前)	b3」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
	6000個以上	0(現在区間)	bL」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		1(1区間前)	b1」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		2(2区間前)	b2」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示
		2(2区間前)	b3」を点灯表示	「00」～「99」の何れかを点灯表示

- * 第1遊技区間は初回の電源投入で開始
- * 総776万個という設定は、1分間100発の遊技機の1日の可動分をおよそ担保できる程度の値となっている。
- * 通常中ベース値については数値セグに必ず2桁で表示される。
- * 通常中アト数が0」の場合、及び、通常中ベース値が100以上の場合には数値セグ「99」が表示される。

【図 10】



【図 11 - 1】

アイコン最終表示態様決定テーブル

特別図柄種別	先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	アイコン最終表示態様
第1	通常変動又は短縮変動 (ハズレ)	100%	白
		90%	白
	ノーマルリーチ(ハズレ)	10%	青
		50%	白
	SPリーチ(ハズレ)	30%	青
		20%	赤
	SPSPリーチ(ハズレ)	20%	白
		50%	青
	ノーマルリーチ(大当り)	30%	赤
		40%	白
	SPリーチ(大当り)	60%	青
		30%	白
	SPSPリーチ(大当り)	40%	青
		30%	赤
	全回転リーチ(大当り)	10%	白
		30%	青
第2	ロング変動又は超短縮変動 (ハズレ)	100%	白
		90%	白
	ノーマルリーチ(ハズレ)	10%	青
		50%	白
	SPリーチ(ハズレ)	30%	青
		20%	赤
	SPSPリーチ(ハズレ)	20%	白
		50%	青
	ノーマルリーチ(大当り)	30%	赤
		40%	白
	SPリーチ(大当り)	60%	青
		30%	白
	SPSPリーチ(大当り)	40%	青
		30%	赤
	全回転リーチ(大当り)	10%	白
		30%	青

10

20

30

40

50

【図 11-2】

変化シナリオ決定テーブル

アイコン最終表示図様	保留記憶数	選択率	変化シナリオ	更新図様				
				事前変動				当該変動
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	
青	1	30%	01	白				白→青
		70%	02	青				青
		15%	03	白				白→青
	2	04	白				白	白→青
		70%	05	青			青	青
		15%	06	白			白	白→青
	3	15%	07	白		白	白→青	青
		70%	08	青		青	青	青
		15%	09	白		白	白	白→青
	4	15%	10	白	白	白→青	青	青
		70%	11	青	青	青	青	青
		15%	12	白				白→赤
赤	1	10%	13	赤				赤
		45%	14	白			白	白→赤
		45%	15	白			白	白→青
	2	10%	16	赤			赤	赤
		45%	17	白		白	白→青	青→赤
		45%	18	白		白	白→青	青→赤
	3	10%	19	赤		赤	赤	赤
		45%	20	白	白	白	白→青	青→赤
		45%	21	白	白	白→青	青	青→赤
	4	10%	22	赤	赤	赤	赤	赤
		100%	23	青				青→虹
		100%	24	青			青	青→虹
虹	2	100%	25	青			青	青→虹
	4	100%	26	青	青	青	青	青→虹

【図 11-4】

先読みアイコン演出シナリオ決定テーブル

保留数	先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	演出シナリオ	演出図様				
				事前変動				当該変動
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
1	ノーマルリーチ以下	100%	00					
	SPリーチ以上 (ハズレ)	80%	01					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	20%	02					ゾーン
2	ノーマルリーチ以下	100%	00					
	SPリーチ以上 (ハズレ)	80%	01					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	20%	02					ゾーン
	SPリーチ以上 (ハズレ)	15%	03					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	5%	04					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	05					ゾーン
3	ノーマルリーチ以下	100%	00					
	SPリーチ以上 (ハズレ)	20%	01					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	15%	02					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	03					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	5%	04					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	30%	05					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	25%	06					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	20%	07					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	15%	08					ゾーン
4	ノーマルリーチ以下	100%	00					
	SPリーチ以上 (ハズレ)	25%	01					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	20%	02					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	15%	03					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	04					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	5%	05					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	06					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	5%	07					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	08					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	20%	09					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	15%	10					ゾーン
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	11					ゾーン

* シナリオ「00」は非実行シナリオ

【図 11-3】

(a) 保留アイコン用 変化パターン決定テーブル

保留アイコン変化	変動演出パターン	選択率	保留アイコン変化パターン	変化演出発生タイミング (参考)			
				リーチ前演出期間		リーチ中演出期間	
				変動開始時	通常変動中	ノーマルリーチ中	ノーマルリーチ後
白→青	(超)短縮変動	100%	ノーマル変化パターン01	IUP	—	—	—
		0%	キャラA作用変化パターン01	—	—	—	—
		80%	ノーマル変化パターン01	IUP	—	—	—
	通常/ロング変動	20%	キャラA作用変化パターン01	—	IUP	—	—
		80%	ノーマル変化パターン01	IUP	—	—	—
		20%	キャラA作用変化パターン01	—	IUP	—	—
青→赤	(超)短縮変動	100%	ノーマル変化パターン11	IUP	—	—	—
		0%	キャラB作用変化パターン11	—	—	—	—
		90%	ノーマル変化パターン11	IUP	—	—	—
	通常/ロング変動	10%	キャラB作用変化パターン11	—	IUP	—	—
		80%	ノーマル変化パターン11	IUP	—	—	—
		15%	キャラB作用変化パターン11	—	IUP	—	—
	ノーマルリーチ以上	5%	キャラB作用変化パターン12	—	—	IUP	—
		15%	キャラB作用変化パターン12	—	—	IUP	—

(b) 当該アイコン用 1段階変化パターン決定テーブル

保留アイコン変化	変動演出パターン	選択率	保留アイコン変化パターン	変化演出発生タイミング (参考)			
				リーチ前演出期間		リーチ中演出期間	
				変動開始時	通常変動中	ノーマルリーチ中	ノーマルリーチ後
白→青	ノーマルリーチ以上	60%	ノーマル変化パターン01	IUP	—	—	—
		35%	キャラA作用変化パターン01	—	IUP	—	—
		5%	キャラA作用変化パターン02	—	—	IUP	—
	SPリーチ以上	60%	ノーマル変化パターン01	IUP	—	—	—
		35%	キャラA作用変化パターン01	—	IUP	—	—
		5%	キャラA作用変化パターン02	—	—	IUP	—
青→赤	SPリーチ以上	30%	ノーマル変化パターン11	IUP	—	—	—
		40%	キャラB作用変化パターン11	—	IUP	—	—
		20%	キャラB作用変化パターン12	—	—	IUP	—
		10%	キャラB作用変化パターン13	—	—	IUP+SP承継	—
		10%	キャラB作用変化パターン14	—	—	—	IUP
		10%	キャラB作用変化パターン14	—	—	—	IUP

(c) 当該アイコン用 2段階変化パターン決定テーブル

保留アイコン変化	変動演出パターン	選択率	保留アイコン変化パターン	変化演出発生タイミング (参考)			
				リーチ前演出期間		リーチ中演出期間	
				変動開始時	通常変動中	ノーマルリーチ中	ノーマルリーチ後
白→青	SPリーチ以上	60%	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—	—
		35%	キャラC作用変化パターン01	—	2UP	—	—
		5%	キャラC作用変化パターン02	—	—	2UP	—
		30%	ノーマル変化パターン11	2UP	—	—	—
青→虹	SPリーチ以上	40%	キャラD作用変化パターン11	—	2UP	—	—
		20%	キャラD作用変化パターン12	—	—	2UP	—
		20%	キャラD作用変化パターン13	—	—	—	2UP
		10%	キャラD作用変化パターン14	—	—	—	2UP

【図 11-5】

先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル

保留数	先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率	演出シナリオ	演出図様				
				事前変動				当該変動
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
1	ノーマルリーチ以下	100%	00					
	SPリーチ以上 (ハズレ)	90%	01					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	02					青12以外
2	ノーマルリーチ以下	100%	00					
	SPリーチ以上 (ハズレ)	70%	01					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	20%	02					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	03					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	50%	04					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	30%	05					青12以外
3	ノーマルリーチ以下	100%	00					
	SPリーチ以上 (ハズレ)	20%	01					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	15%	02					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	03					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	04					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	25%	05					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	25%	06					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	25%	07					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	20%	08					青12以外
4	ノーマルリーチ以下	100%	00					
	SPリーチ以上 (ハズレ)	50%	01					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	20%	02					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	15%	03					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	04					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	5%	05					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	10%	06					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	30%	07					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	25%	08					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	20%	09					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	15%	10					青12以外
	SPリーチ以上 (大当たり)	15%	11					青12以外

* シナリオ「00」は非実行シナリオ

10

20

30

40

50

【図 11-6】

セリフ予告ハターン決定テーブル

大当り 判定結果	変動演出パターン	選択率	セリヤ予告 パターン		有効期間(3秒)		セリヤ予告演出内容	
			セリヤ予告 パターン	ボタンの画像	ボタンの状態	セリヤ内容	ボタンの動き	
	(緑)短種変動	100%	1	—	—	—	—	
	90%	1	—	—	—	—	—	
	通変/ルウ変動	100%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリヤ	なし	
	70%	1	—	—	—	—	—	
	15%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリヤ(黒)	なし		
	10%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャス(黒)	なし		
	5%	4	非突出(白)	非突出(白)	リチ(黒)	なし		
	50%	1	—	—	—	—	—	
	2%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリヤ(黒)	なし		
	15%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャス(黒)	なし		
ハズレ	SPリーチ	10%	4	非突出(白)	非突出(白)	リチ(黒)	なし	
	5%	5	非突出(白)	非突出(白)	リチ(赤)	なし		
	30%	1	—	—	—	—	—	
	0%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリヤ(黒)	なし		
	3%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャス(黒)	なし		
	4%	4	非突出(白)	非突出(白)	リチ(黒)	なし		
	15%	5	非突出(白)	非突出(白)	リチ(赤)	なし		
	10%	6	非突出(白)	非突出(白)	酷い(赤)	弱振動(1秒)		
	55%	1	—	—	—	—	—	
	10%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリヤ(黒)	なし		
	ノーマルリーチ	15%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャス(黒)	なし	
	4%	4	非突出(白)	非突出(白)	リチ(黒)	なし		
	3%	5	非突出(白)	非突出(白)	リチ(赤)	なし		
	35%	1	—	—	—	—	—	
	3%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリヤ(黒)	なし		
	4%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャス(黒)	なし		
	20%	4	非突出(白)	非突出(白)	リチ(黒)	なし		
	5%	5	非突出(白)	非突出(白)	リチ(赤)	なし		
	10%	1	—	—	—	—	—	
	0%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリヤ(黒)	なし		
大当り	SPSPリーチ	3%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャス(黒)	なし	
	15%	4	非突出(白)	非突出(白)	リチ(黒)	なし		
	35%	5	非突出(白)	非突出(白)	リチ(赤)	なし		
	25%	6	非突出(白)	非突出(白)	酷い(赤)	弱振動(1秒)		
	5%	8	非突出(白)	非突出(白)	確立(緑)	強振動(1秒)		
	10%	1	—	—	—	—	—	
	0%	2	非突出(白)	非突出(白)	通常セリヤ(黒)	なし		
	0%	3	非突出(白)	非突出(白)	チャス(黒)	なし		
	4%	4	非突出(白)	非突出(白)	リチ(黒)	なし		
	35%	5	非突出(白)	非突出(白)	リチ(赤)	なし		
全図転リーチ	30%	6	非突出(白)	非突出(白)	確立(赤)	弱振動(1秒)		
	15%	7	非突出(白)	非突出(白)	確立(金)	中振動(1秒)		
	10%	8	非突出(白)	非突出(白)	確立(緑)	強振動(1秒)		

【圖 11-7】

(a)役物予告パターン決定テーブル

大当り 判定結果	変動演出パターン	選択率	役物予告 パターン	役物予告演出内容		
				実行タイミング	動作状態	主な変動
ハズレ	ノールーチ	100%	01	—	—	なし
	SPJーチ	95%	01	—	—	なし
		5%	02	変動開始時	小下降	なし
	SPSPーチ	85%	01	—	—	なし
		10%	02	変動開始時	小下降	なし
		5%	03	変動開始時	大下降	あり(1秒)
大当り	ノールーチ	100%	01	—	—	なし
	SPJーチ	90%	01	—	—	なし
		10%	02	変動開始時	小下降	なし
	SPSPーチ	75%	01	—	小下降	なし
		15%	02	変動開始時	小下降	なし
		10%	03	変動開始時	大下降	あり(1秒)
		65%	01	—	—	なし
	全回リーチ	20%	02	変動開始時	小下降	なし
	15%	03	変動開始時	大下降	なし	

(b)ブラックアウト演出パターン決定テーブル

大当り 判定結果	変動演出パターン	選択率	フラグ7フラ 演出パターン	有効期限(2秒)		フラグ7演出内容	
				ボタ画像	ボタ状態	演出画像	ボタ振動
ハズレ	ノーミドルーチ	80%	01	—	—	—	—
		20%	02	非実行(白)	非実行(白)	発塵失敗	なし
		60%	01	—	—	—	—
		40%	02	非実行(白)	非実行(白)	弱発塵失敗	なし
	SPミドルーチ	40%	01	—	—	—	—
		50%	02	非実行(白)	非実行(白)	弱発塵失敗	なし
		10%	03	非実行(白)	非実行(白)	強発塵失敗	あり(3秒)
		80%	01	—	—	—	—
大当り	ノーミドルーチ	20%	02	非実行(白)	非実行(白)	発塵失敗	なし
		40%	01	—	—	—	—
		60%	02	非実行(白)	非実行(白)	弱発塵失敗	なし
		20%	01	—	—	—	—
	SPミドルーチ	30%	02	非実行(白)	非実行(白)	弱発塵失敗	なし
		30%	03	非実行(白)	非実行(白)	強発塵失敗	あり(3秒)
		50%	02	非実行(白)	非実行(白)	弱発塵失敗	なし
		50%	03	非実行(白)	非実行(白)	強発塵失敗	あり(3秒)

(c)カットイン演出パターン決定テーブル

大当たり 判定結果	変動演出パターン	選択率	カット 演出パターン	有効原価(3秒)		カット演出原価	
				3.0秒演出	3.0秒状態	演出カット	3.0秒変動
ハズレ	SPリーチ	80%	01	なし	非突出(白)	継続カット	なし
		20%	02	なし	非突出(白)	継続カット	なし
	SPSPリーチ	10%	01	なし	非突出(白)	継続カット	なし
		30%	02	なし	非突出(白)	継続カット	なし
大当たり	SPリーチ	30%	11	非突出(白)	非突出(白)	継続カット	なし
		70%	12	なし	非突出(白)	継続カット	なし
	SPSPリーチ	20%	11	非突出(白)	非突出(白)	継続カット	なし
		80%	12	なし	非突出(白)	継続カット	なし

(d) 決め演出パターン決定テーブル

大当り 判定結果	変動演出/ハッパ	選択率	決め演出 ハッパ	有効期間(4秒)		決め演出内容		
				※方巻出	※方状態	演出画像	※方振動	役物動作
ハッパ	SPSPリーチ	80%	01 突出(白)	※方突出(白)	※方失散	失敗画像	なし	なし
		20%	02 突出(白)	突出(白)	失敗画像	なし	なし	
		20%	11 突出(白)	※方突出(白)	成功画像	あり(5秒)	大下降	
		70%	12 突出(白)	突出(白)	成功画像	あり(5秒)	大下降	
大当り	SPSPリーチ	10%	13 突出(緑)	突出(緑)	成功画像	あり(5秒)	大下降	

【図 11-8】

[illegible]

【圖 12-1】

盤役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時 コマンド種類	復帰異常 情報	初期動作 パターン	作動態様(定かた時系列制御) パターン①0.05.09②上段から時系列順)						初期動作 工程数
第1 電源復帰 (常持ち 状態)	なし	01	可動演出装置2 移動	可動演出装置2 原点復帰	可動演出装置1 小下降	可動演出装置1 原点復帰	可動演出装置1 大下降	可動演出装置1 原点復帰	8
			77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	可動演出装置LED、青白点灯				1
		同上							
		02	可動演出装置2 移動	可動演出装置2 原点復帰	77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	可動演出装置LED、青白点灯		
	可動演出装置2 LED、青白点灯		サブ装置LED、青白点灯						
	03	77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	可動演出装置1 小下降	可動演出装置1 原点復帰	可動演出装置1 大下降	可動演出装置1 原点復帰	6	
		可動演出装置2 LED、青白点灯	サブ装置LED、青白点灯						
	04	可動演出装置1 小下降	可動演出装置1 原点復帰	可動演出装置LED、青白点灯	サブ装置LED、青白点灯	77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	6	
		可動演出装置2 LED、青白点灯	サブ装置LED、青白点灯						
	なし	05	可動演出装置2 移動	可動演出装置2 原点復帰	可動演出装置1 小下降	可動演出装置1 原点復帰	可動演出装置1 大下降	可動演出装置1 原点復帰	8
			77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	可動演出装置LED、青白点灯				1
		同上							
06		可動演出装置2 移動	可動演出装置2 原点復帰	77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	可動演出装置LED、青白点灯			4
	可動演出装置2 LED、青白点灯	サブ装置LED、青白点灯							
第2 電源復帰 (時間 変動中)	07	77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	可動演出装置1 小下降	可動演出装置1 原点復帰	可動演出装置1 大下降	可動演出装置1 原点復帰	6	
		可動演出装置2 LED、青白点灯	サブ装置LED、青白点灯						
	08	可動演出装置1 小下降	可動演出装置1 原点復帰	可動演出装置LED、青白点灯	サブ装置LED、青白点灯	77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	1	
		可動演出装置2 移動	可動演出装置2 原点復帰	可動演出装置1 小下降	可動演出装置1 原点復帰	可動演出装置1 大下降	可動演出装置1 原点復帰	6	
第3 電源復帰 (大黒江 遊技中)	09	可動演出装置2 移動	可動演出装置2 原点復帰	可動演出装置LED、消灯				1	
		77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	可動演出装置LED、消灯				1	
	同上								
	10	可動演出装置2 移動	可動演出装置2 原点復帰	77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	可動演出装置LED、消灯			4
可動演出装置2 LED、消灯		サブ装置LED、消灯							
可動演出 装置2	11	77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	可動演出装置1 小下降	可動演出装置1 原点復帰	可動演出装置1 大下降	可動演出装置1 原点復帰	6	
		可動演出装置2 LED、消灯	サブ装置LED、消灯						
	12	可動演出装置1 小下降	可動演出装置1 原点復帰	可動演出装置LED、消灯	サブ装置LED、消灯	77表示装置 移動	77表示装置 原点復帰	1	
		可動演出装置2 移動	可動演出装置2 原点復帰	可動演出装置1 小下降	可動演出装置1 原点復帰	可動演出装置1 大下降	可動演出装置1 原点復帰	6	

【圖 1 2 - 2】

棒役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時 コマンド種類	初期動作 パターン	作動態様(左から時系列順)			初期 動作 工程数
電源投入	01	演出ボタン 大上昇＆連続振動(2秒)	演出ボタン 原点復帰	演出ボタン 間欠振動(2秒)	3
		演出ボタンLED:赤緑青点灯			1
第1電源復帰 (客待ち状態)	02	演出ボタン 大上昇＆連続振動(2秒)	演出ボタン 原点復帰		3
		演出ボタンLED:青点灯			1
第2電源復帰 (特図変動中) 第3電源復帰 (大当り遊技中)	03	演出ボタン 大上昇＆連続振動(2秒)	演出ボタン 原点復帰		2
		演出ボタンLED:赤点灯			1

【図 13-1】

[illegible]

【図 13-2】

電源投入後にサブ表示装置に復帰異常がある場合の具体例

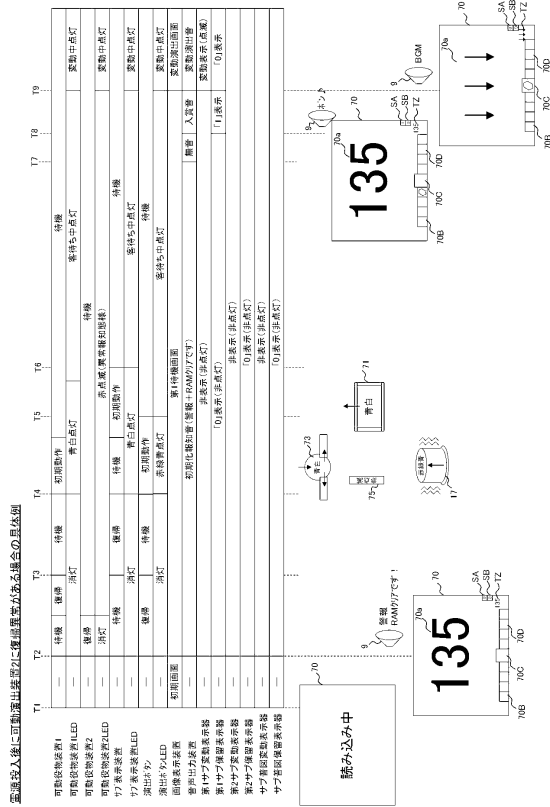
[illegible]

【図 13-3】

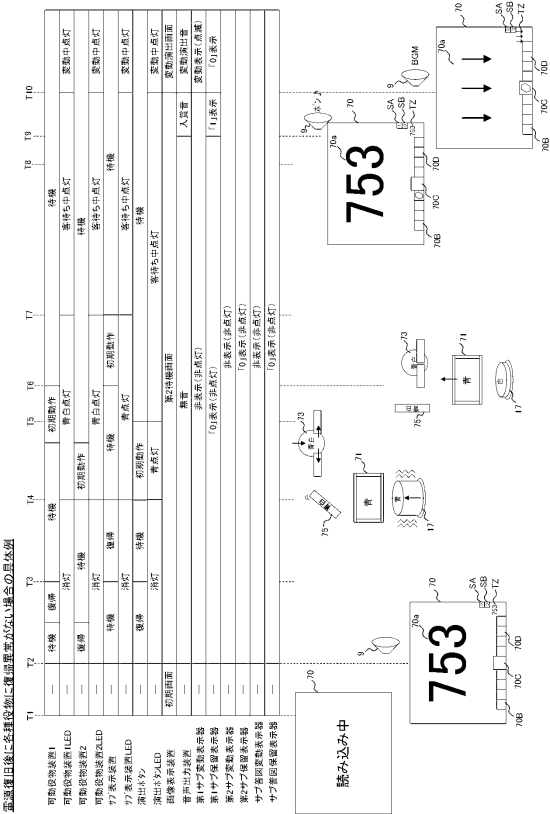
電源投入後に可動役物装置に復帰異常がある場合の具体例

[illegible]

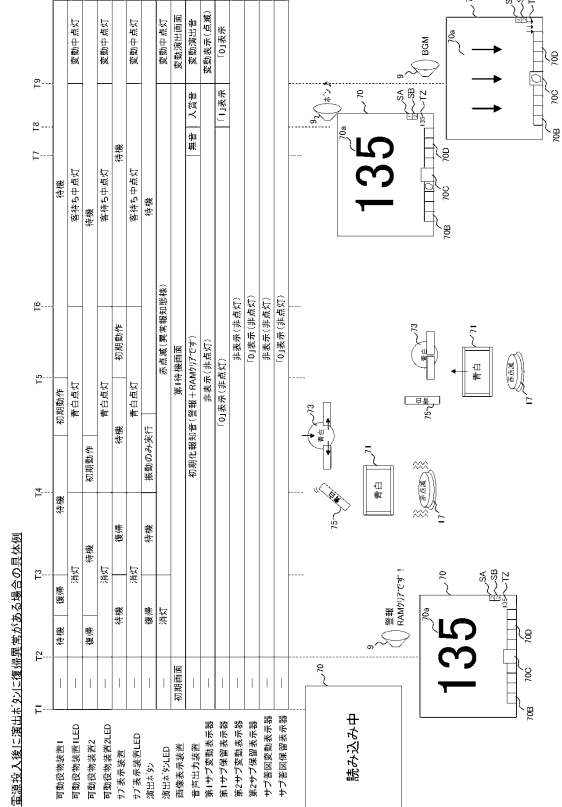
【圖 13-4】



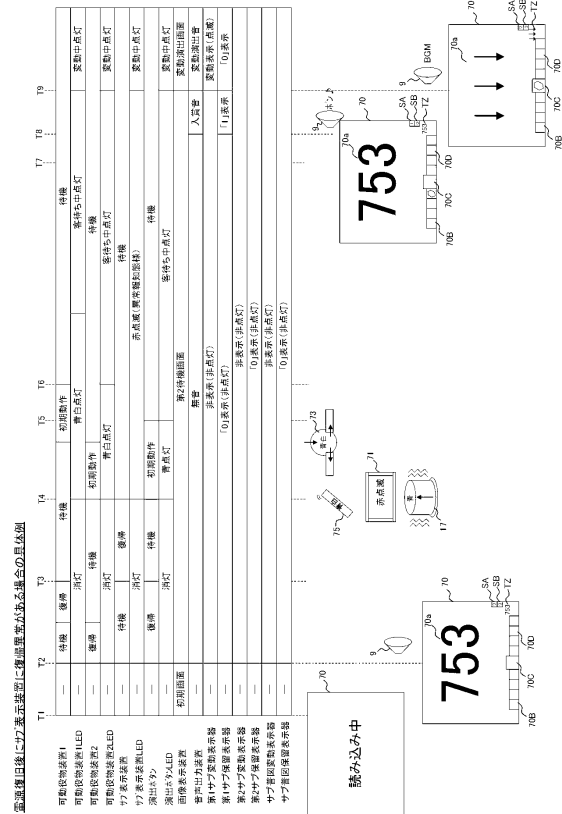
【 図 1 4 - 1 】



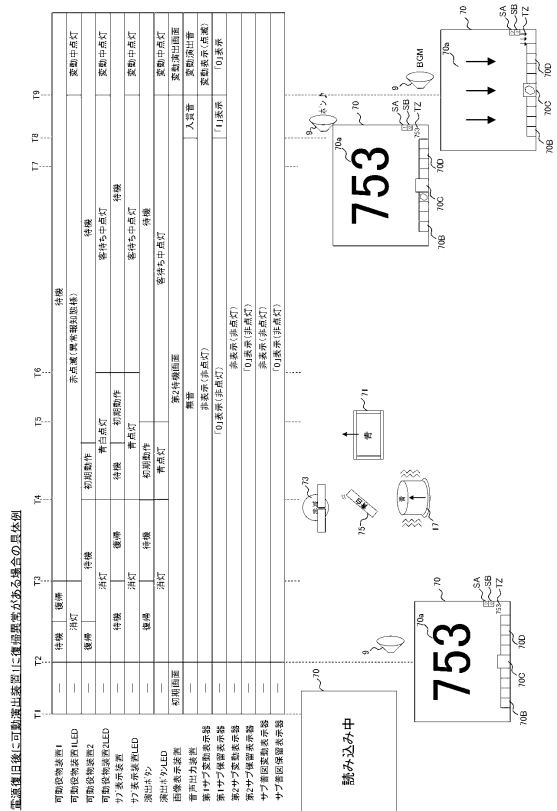
【圖 13-5】



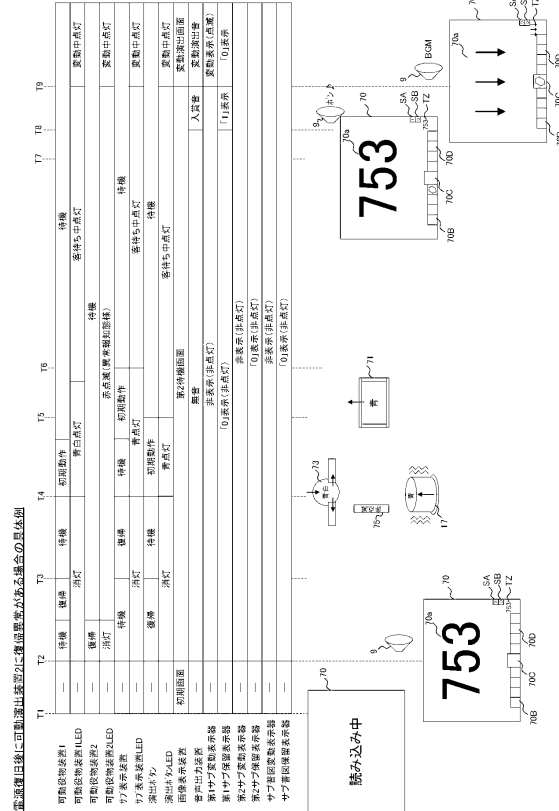
【圖 14-2】



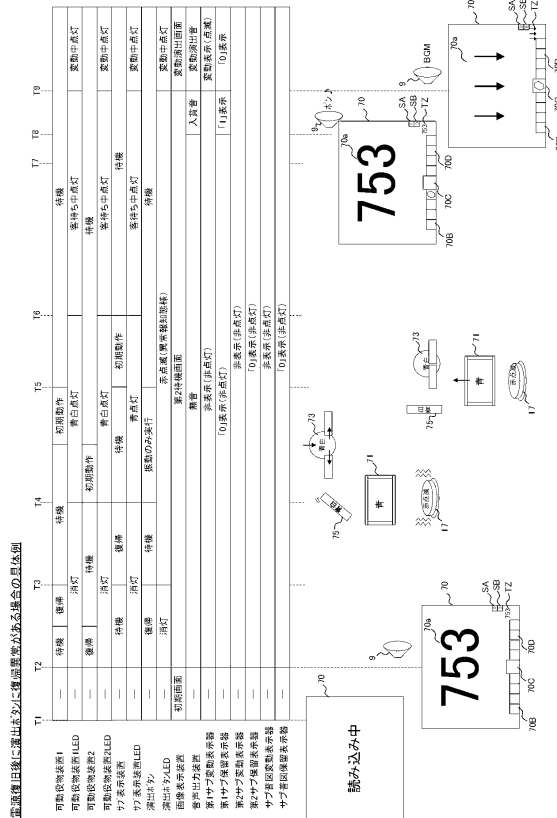
【圖 14-3】



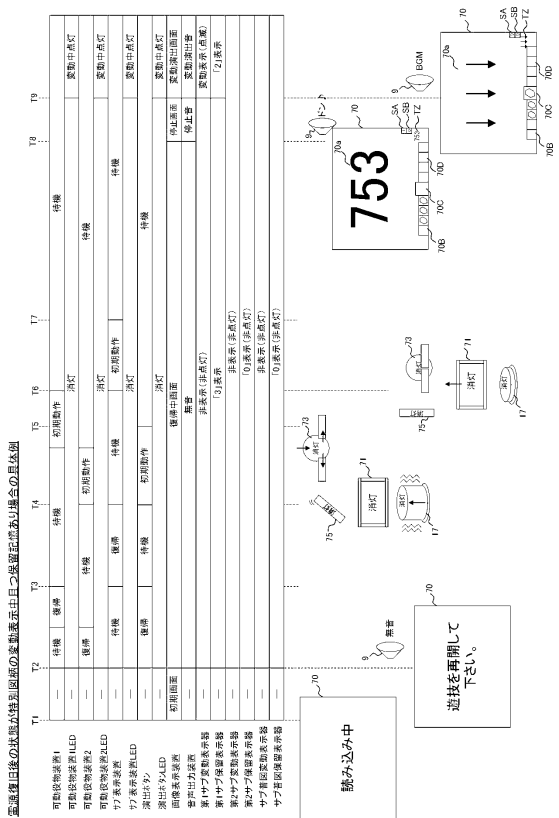
【圖 14-4】



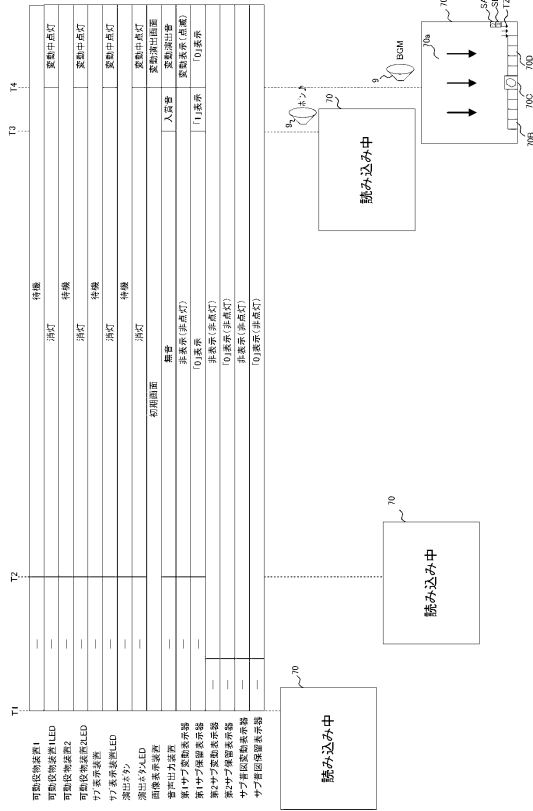
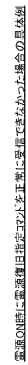
【図 14-5】



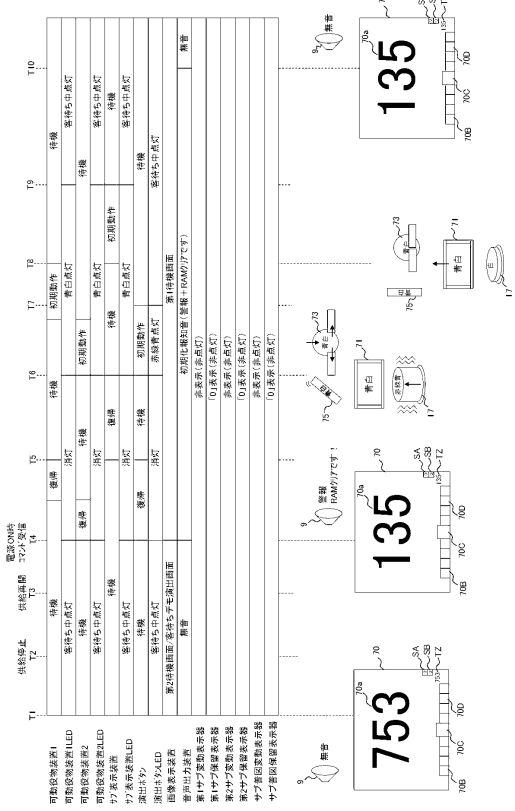
【圖 14-6】



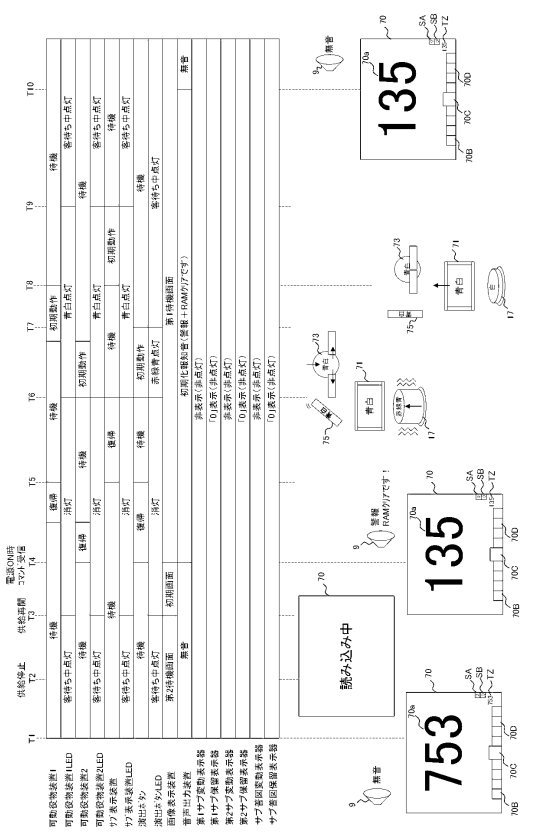
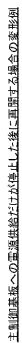
【図 15 - 1】



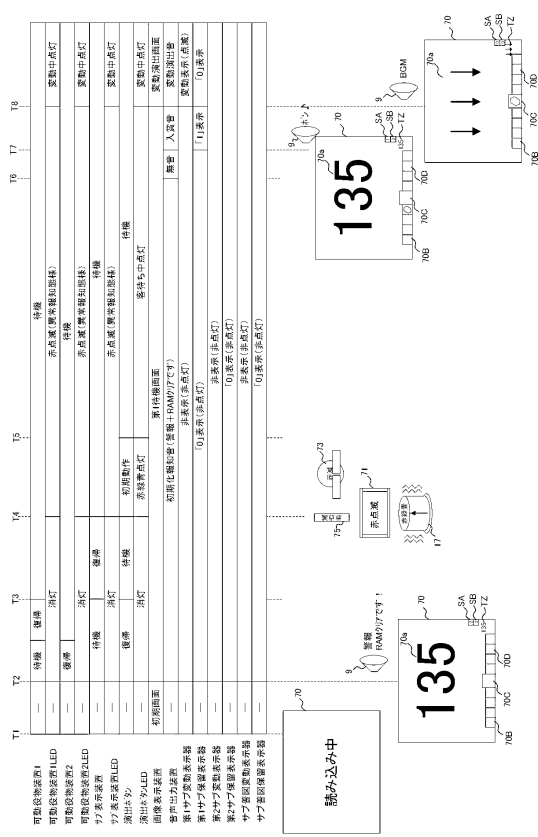
【図 15-2】



【図 16-1】

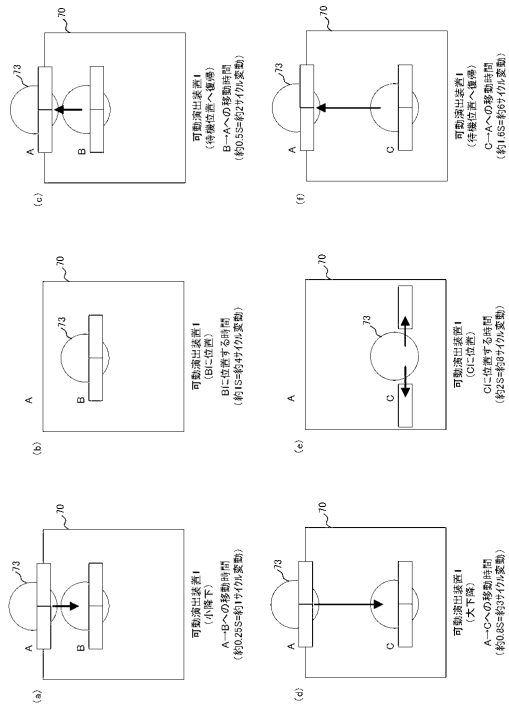


【図 16-2】



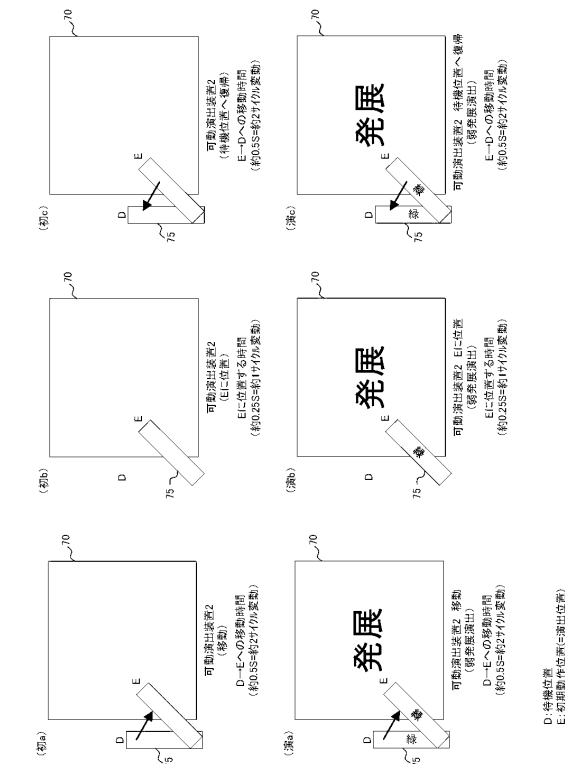
【図 17-1】

可動演出装置の初期動作態様および所要時間の具体例



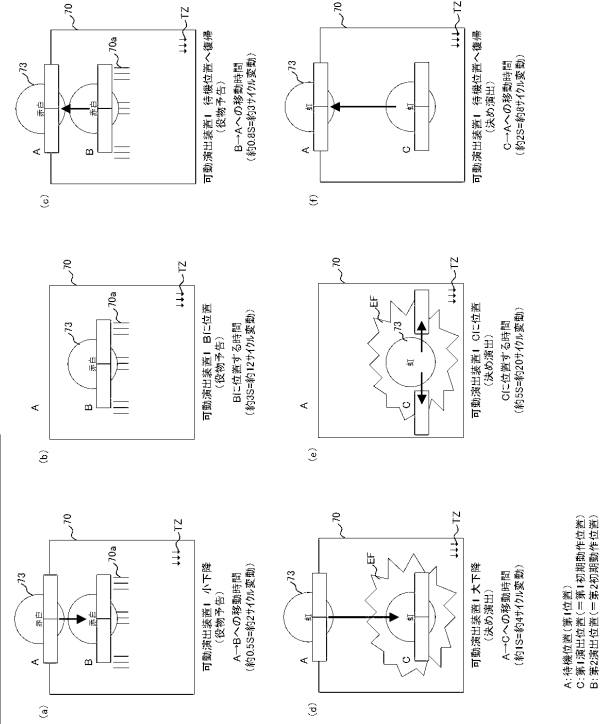
【図 17-3】

可動演出装置2の初期動作態様および所要時間の具体例



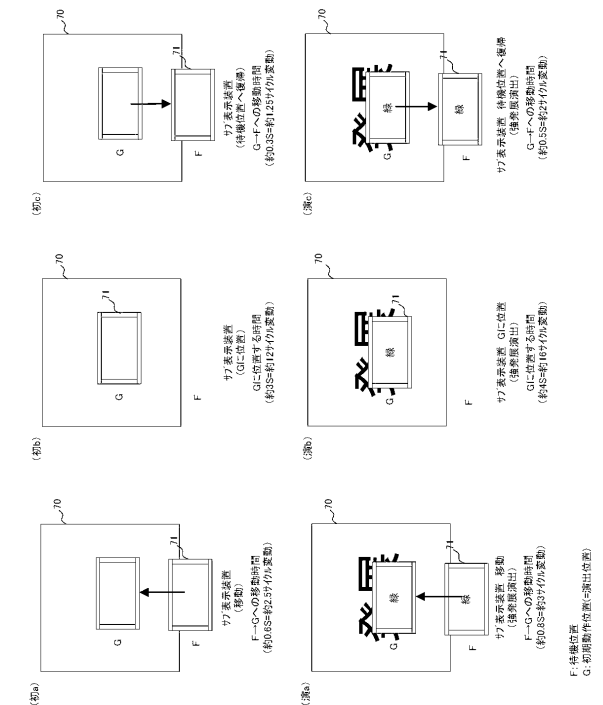
【図 17-2】

可動演出装置の演出動作態様および所要時間の具体例



【図 17-4】

72表示装置の初期動作態様および演出動作態様の所要時間の具体例



10

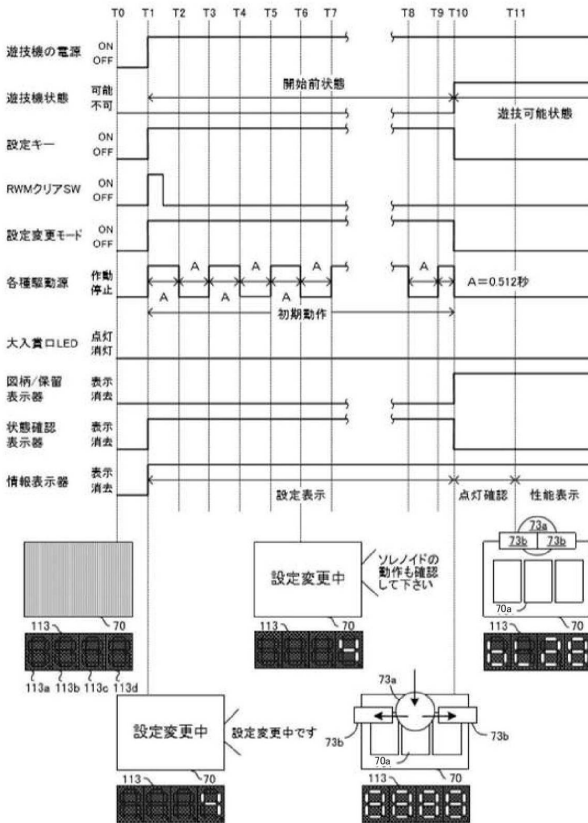
20

30

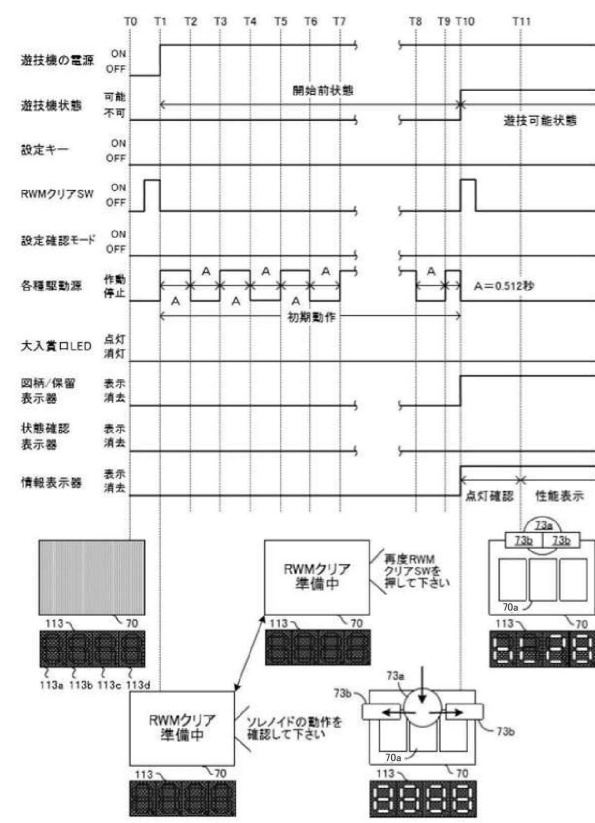
40

50

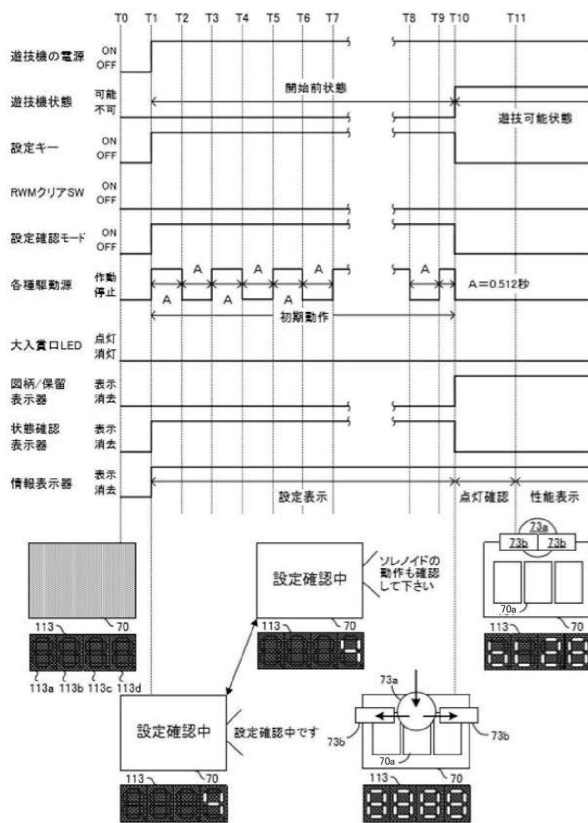
【図 18-1】



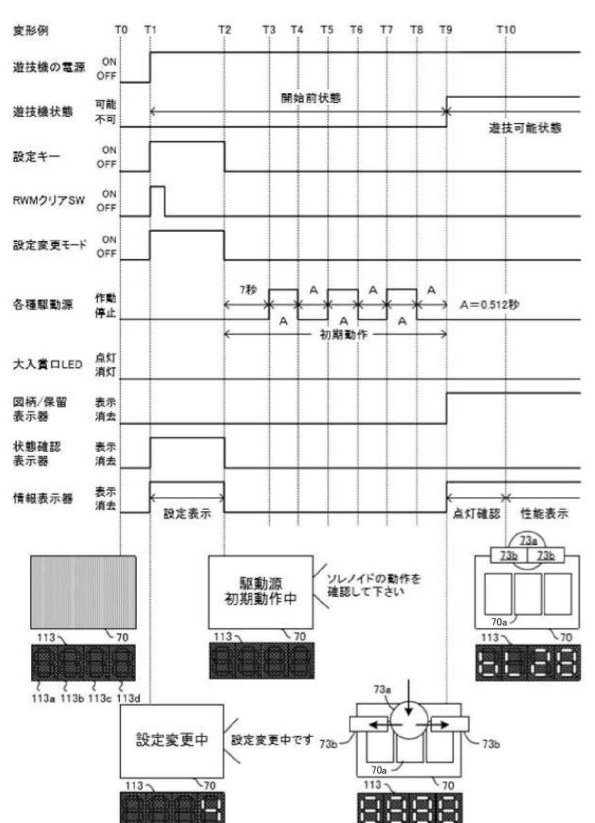
【図 18-2】



【図 18-3】



【図 18-4】



10

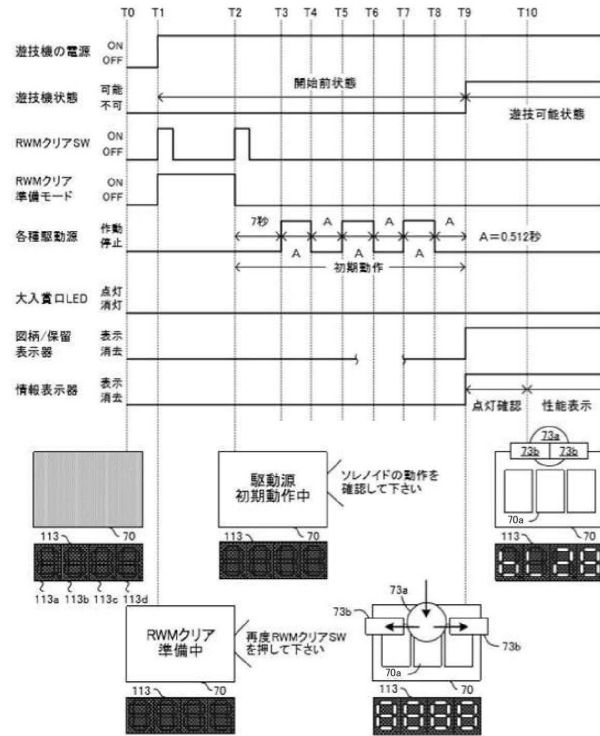
20

30

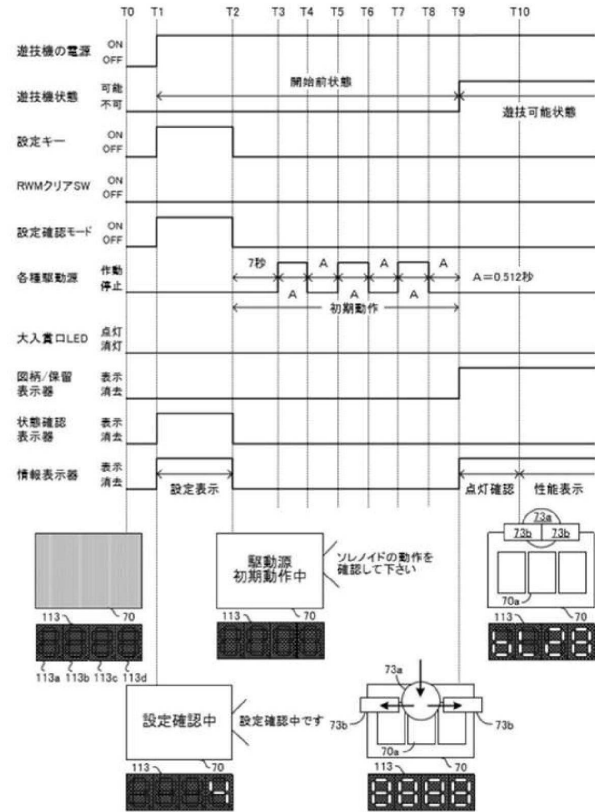
40

50

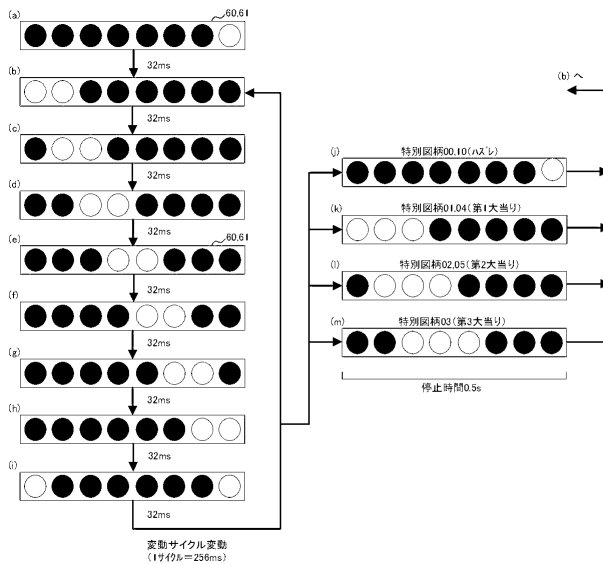
【図 18-5】



【図 18-6】

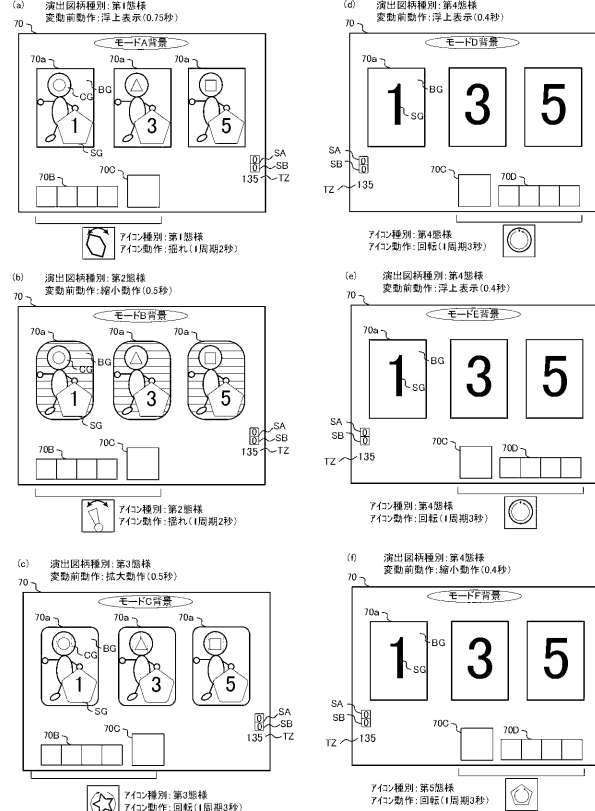


【図 19】



1 サイクル変動(256ms) < 停止時間(500ms)
1 単位変化(32ms) > 小当り時の停止時間としてもよい

【図 20-1】



10

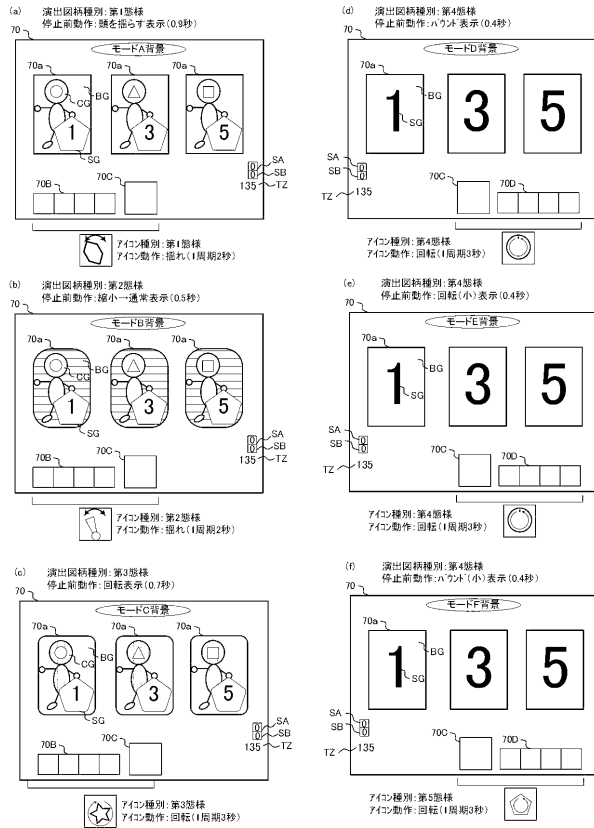
20

30

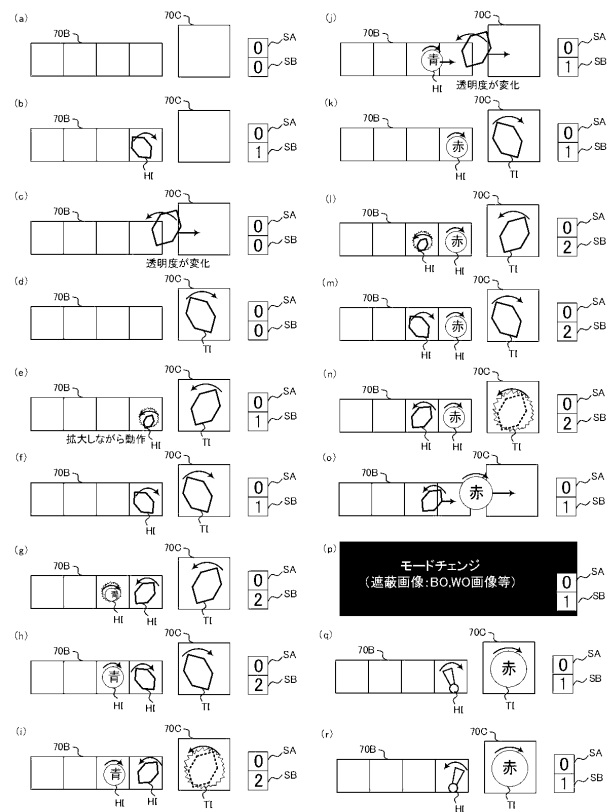
40

50

【圖 20-2】



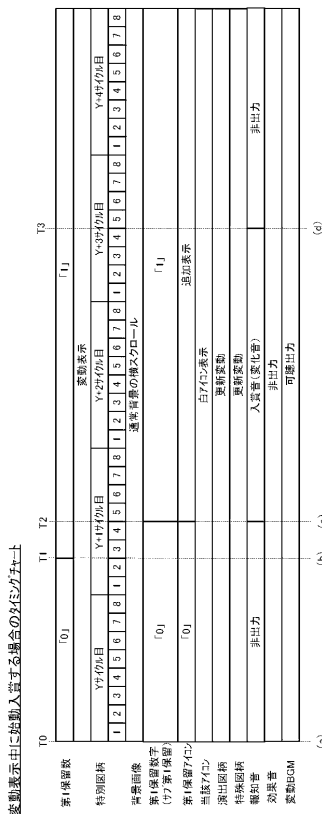
【圖 20-3】



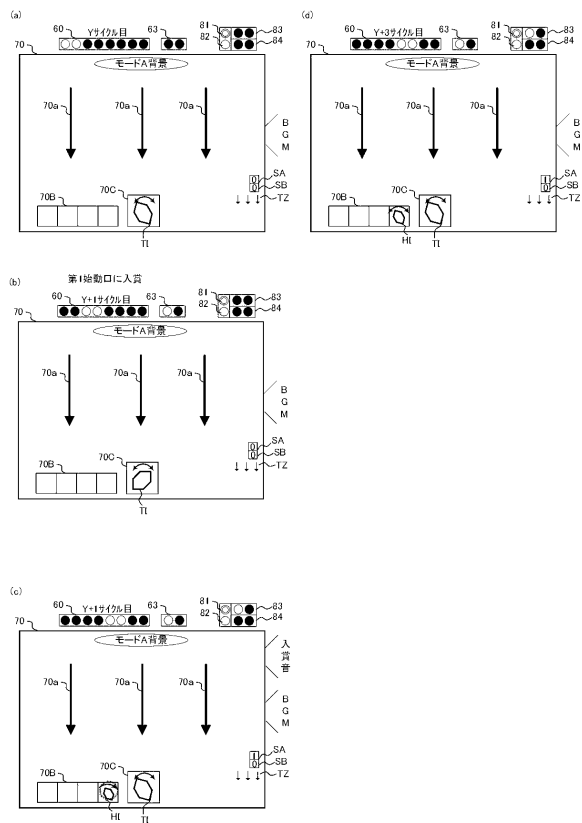
10

20

【図 2 1 - 1】



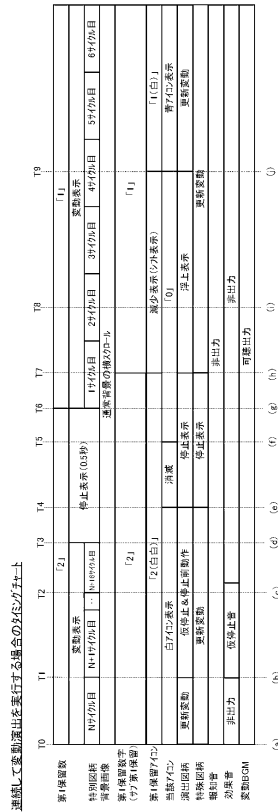
【圖 2 1 - 2】



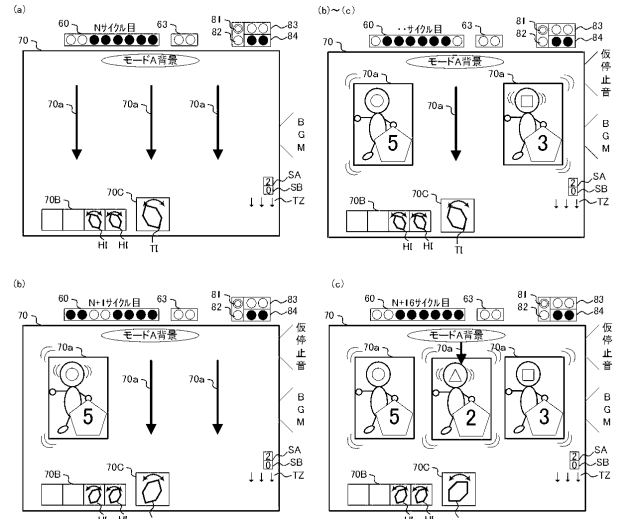
30

40

【圖 2 1 - 3】



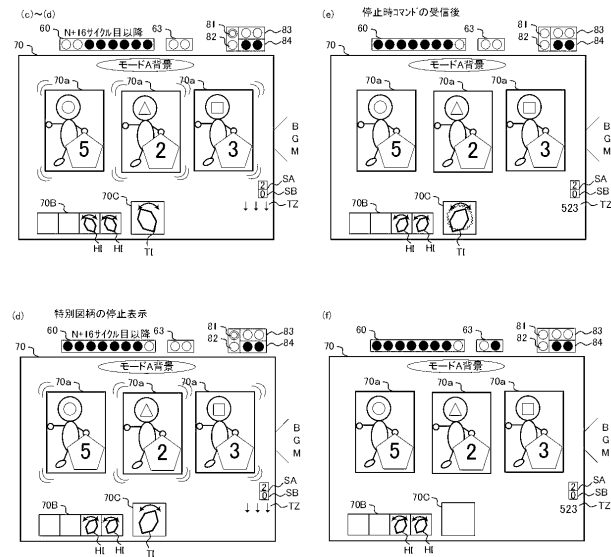
【圖 2 1 - 4】



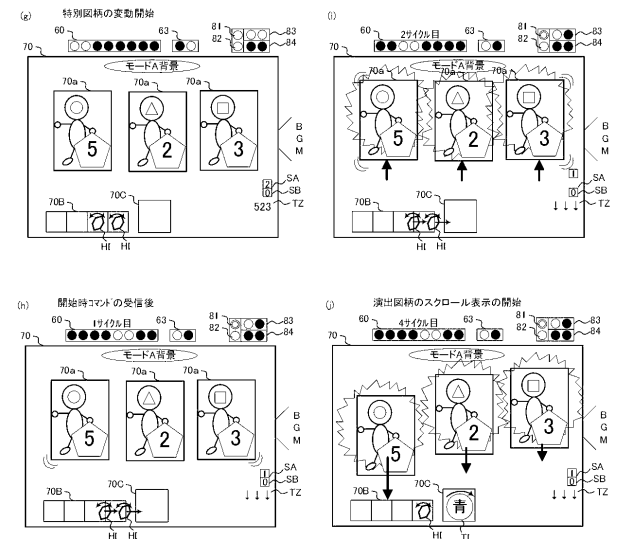
10

20

【図 2 1 - 5】



【図 2 1 - 6】



30

40

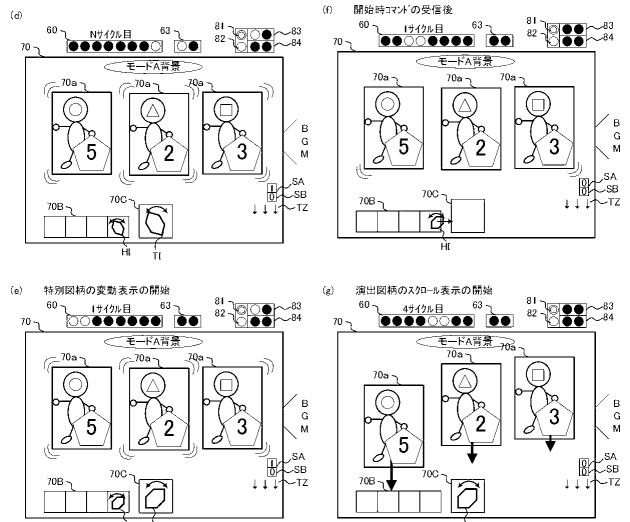
【圖 2 1 - 7】

[illegible]

停止時コメントを正常に受信できずに変動演出が開始される場合のタイミングチャート

【圖 2 1 - 8】

(a)~(c)は図80の(a)~(c)と同じ



10

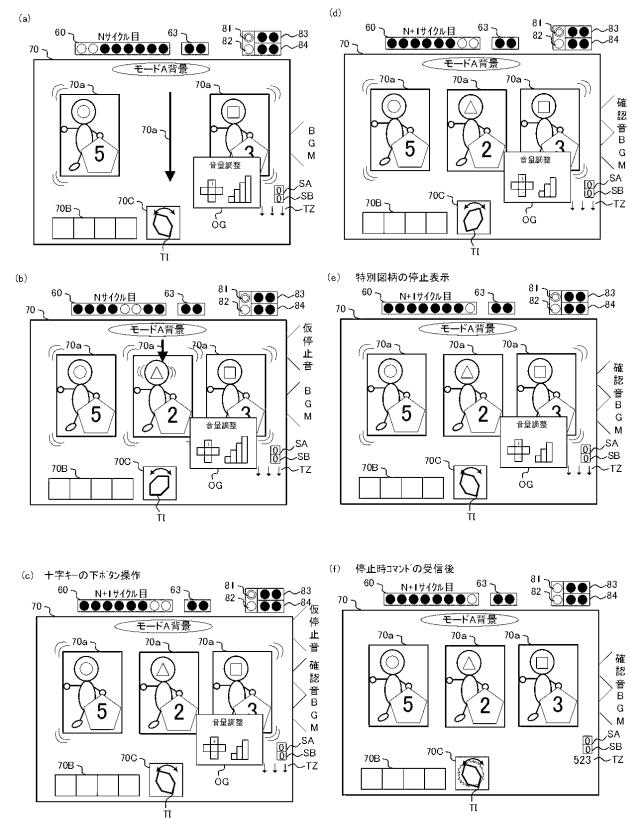
20

【図 22-1】

[illegible]

通常変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャート

【圖 22-2】

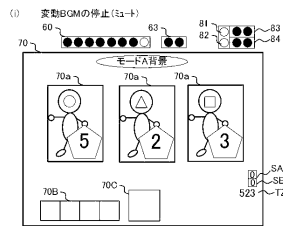
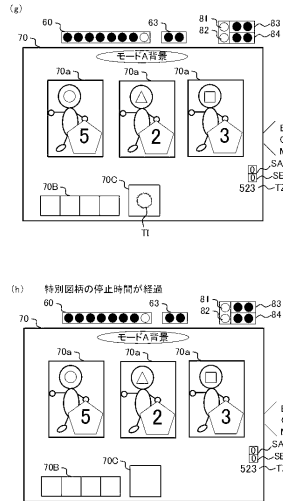


30

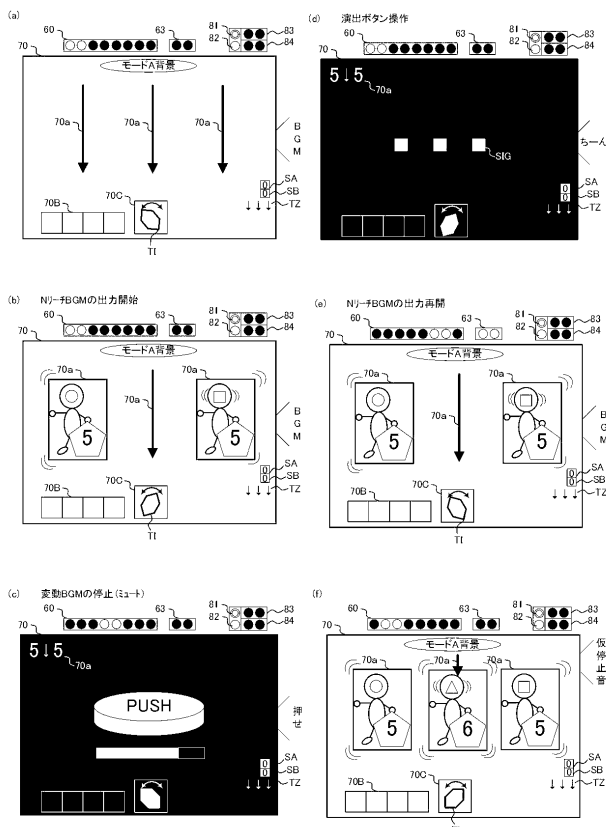
40

50

【図 22-3】



【図 22-5】



【図 22-4】

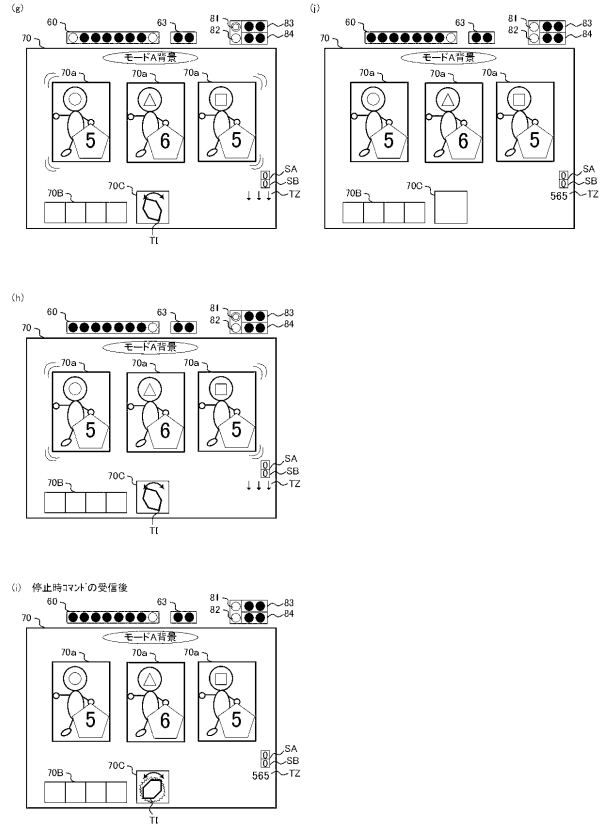
ハズレノーマルリーチ変動演出が終了して客待ち状態となる場合のタイミングチャート



10

20

【図 22-6】



30

40

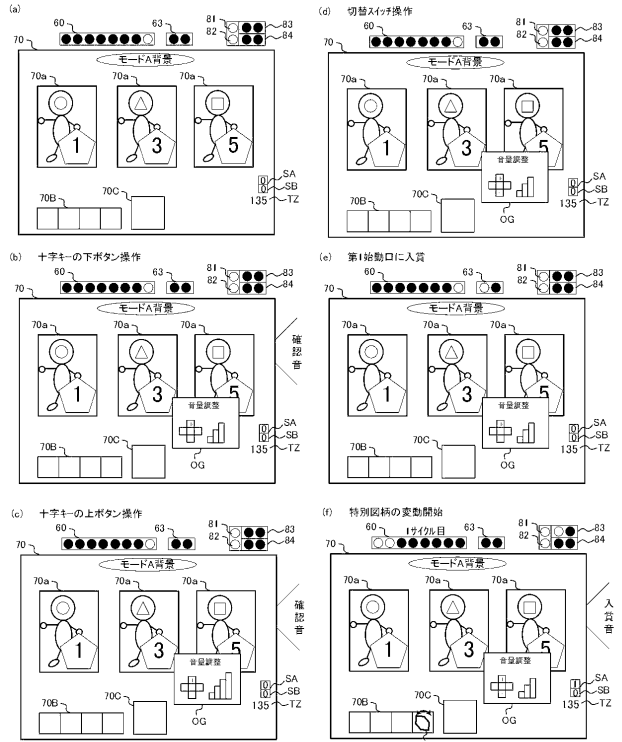
50

【圖 2 2 - 7】

[illegible]

客待ち状態から変動演出が開始する場合のタイミングチャート

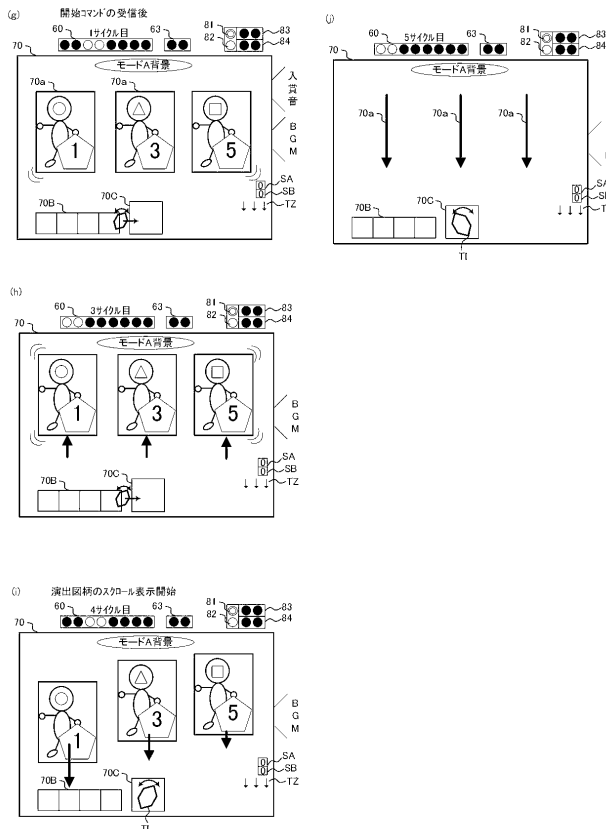
【圖 22-8】



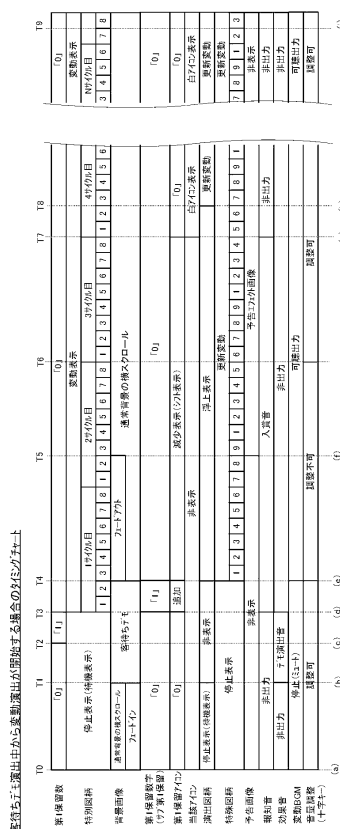
10

20

【圖 22-9】



【図 22-10】



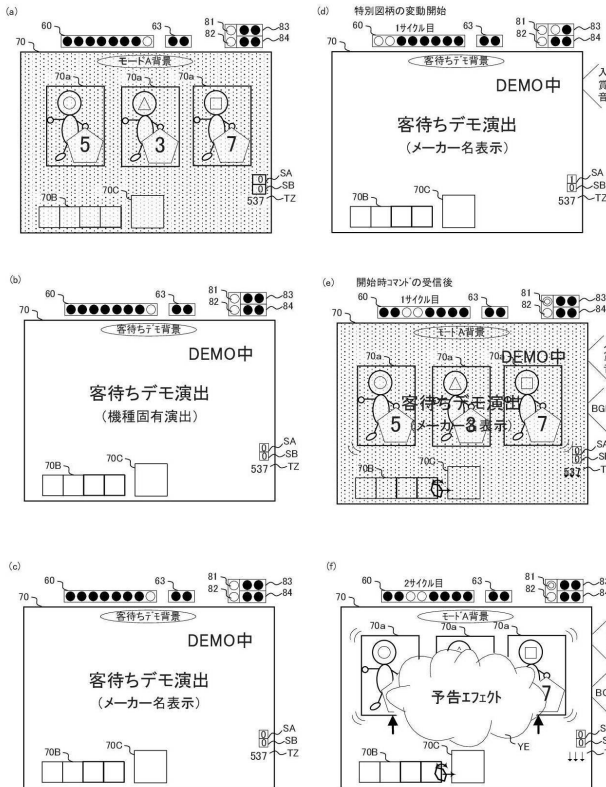
客待ちでライブ演出中から変動演出が開始する場合のタイミングチャート

※特殊図柄のボタン面盤

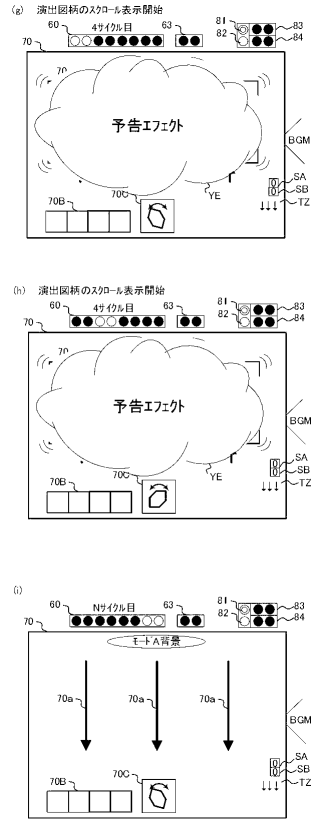
30

40

【図 22-11】



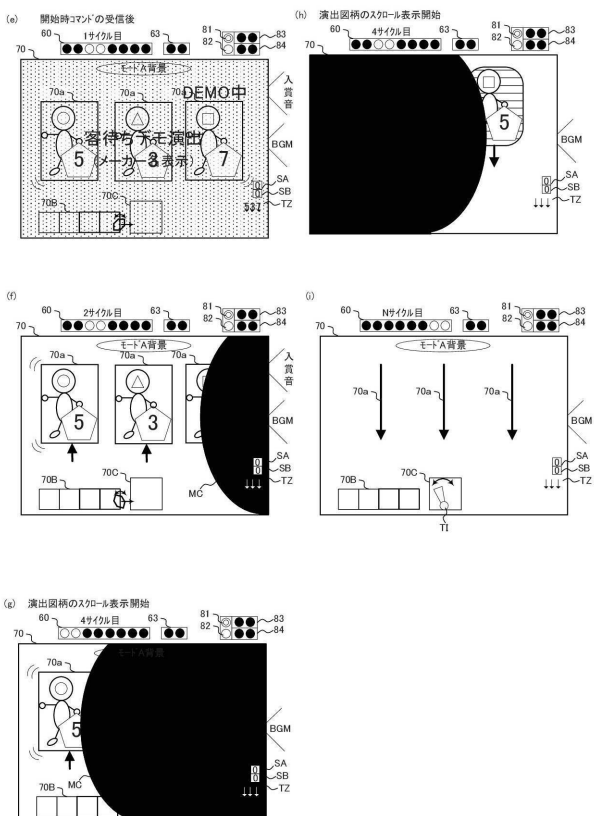
【図 22-12】



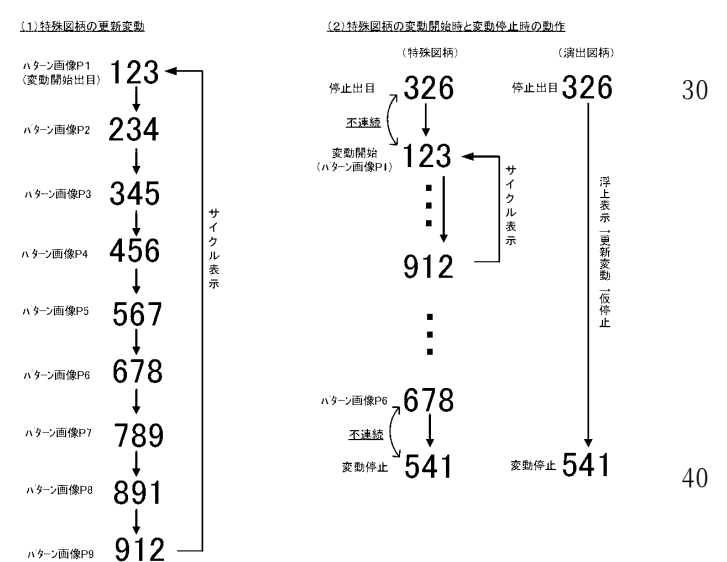
10

20

【図 22-13】



【図 22-13A】



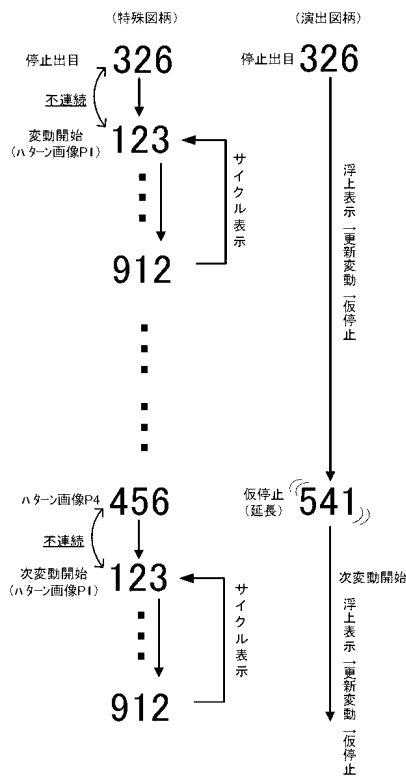
30

40

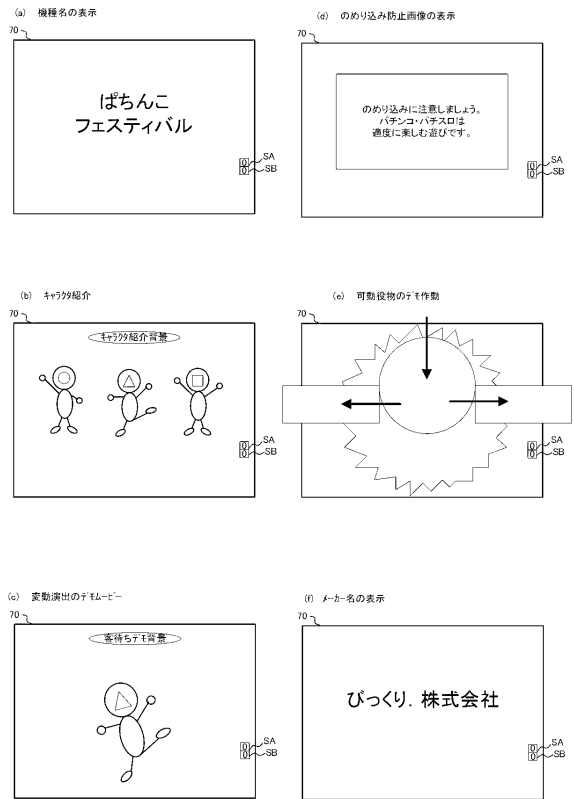
50

【図 22-13B】

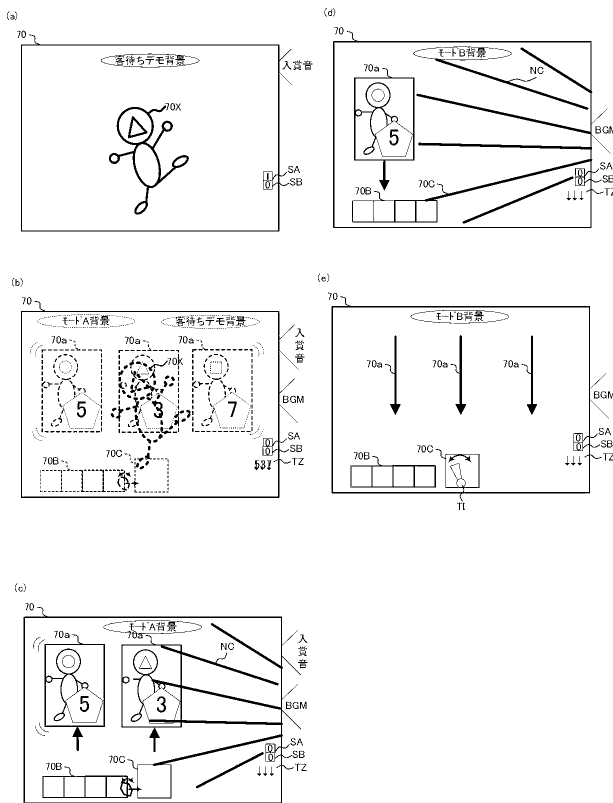
停止時コマンドを取りこぼし、次変動が開始する場合の特殊図柄の動作



【図 22-14】



【図 22-15】



【図 22-16】

メニ画面の表示中に電源投入指定コマンドを受信した場合のタイミングチャート

項目	T0	T1	T2	T3	T4	T5	T6
第1保留数	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」
特別図柄	停止表示 (待機表示)	停止表示 (待機表示)	停止表示 (待機表示)	停止表示 (待機表示)	停止表示 (待機表示)	停止表示 (待機表示)	停止表示 (待機表示)
通常図柄	通常図柄の機軸ローカル (初期位置から)	通常図柄の機軸ローカル (初期位置から)	通常図柄の機軸ローカル (初期位置から)	通常図柄の機軸ローカル (初期位置から)	通常図柄の機軸ローカル (初期位置から)	通常図柄の機軸ローカル (初期位置から)	通常図柄の機軸ローカル (初期位置から)
第1保留数字 (サブ第1保留)	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」
第1保留イン	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」
当選イン	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」	「0」
演出図柄	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)
特殊図柄	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)	停止表示 (前回の結果)
メニ画面	表示	表示	表示	表示	表示	表示	表示
通知音	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示
効果音	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示
変動BGM	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示

10

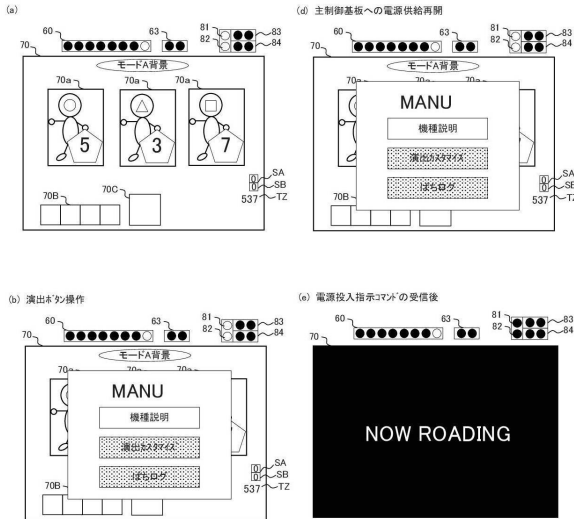
20

30

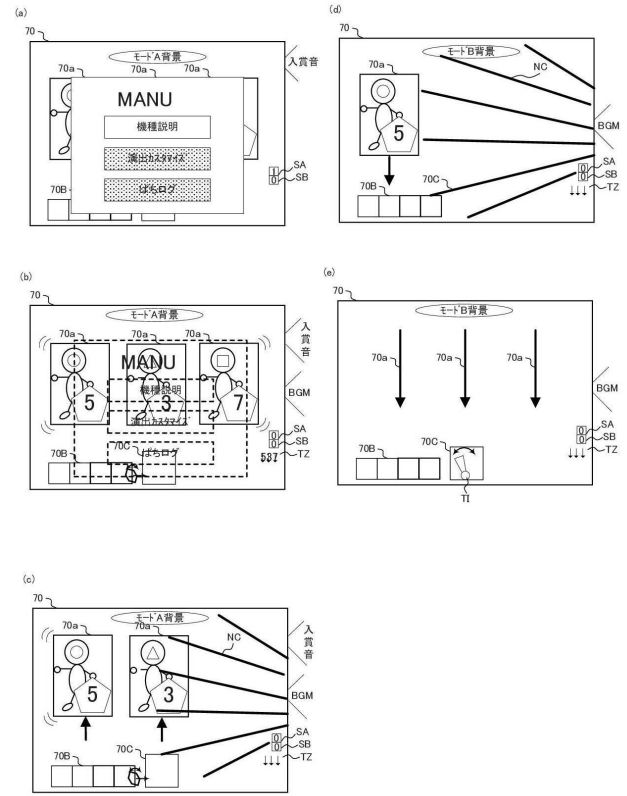
40

50

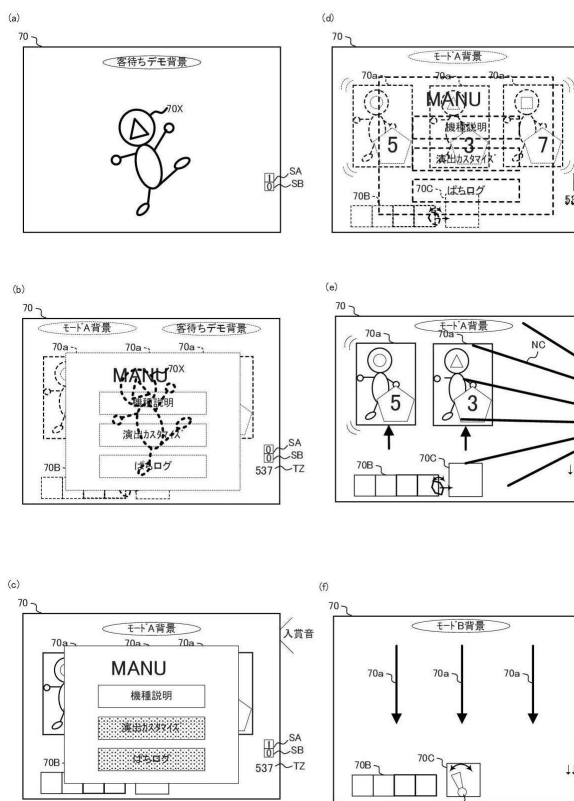
【図 22-17】



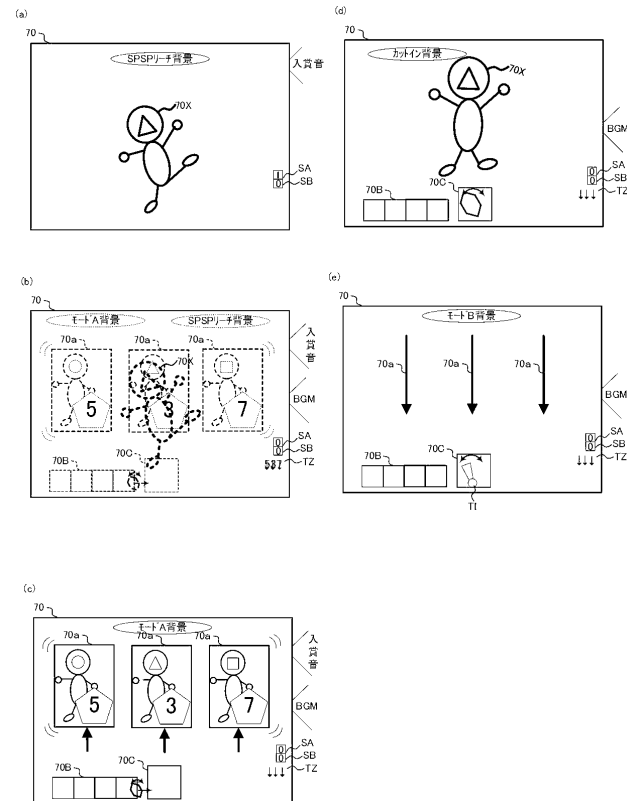
【図 22-18】



【図 22-19】



【図 22-20】



10

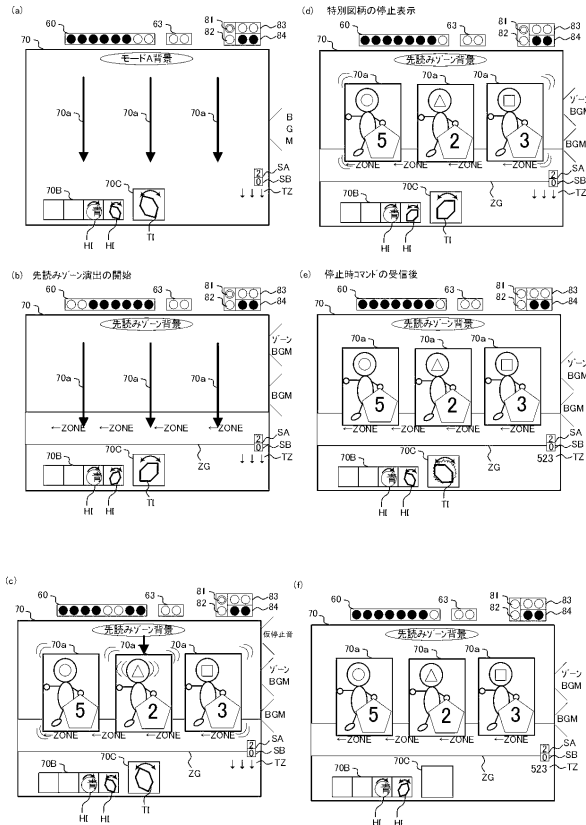
20

30

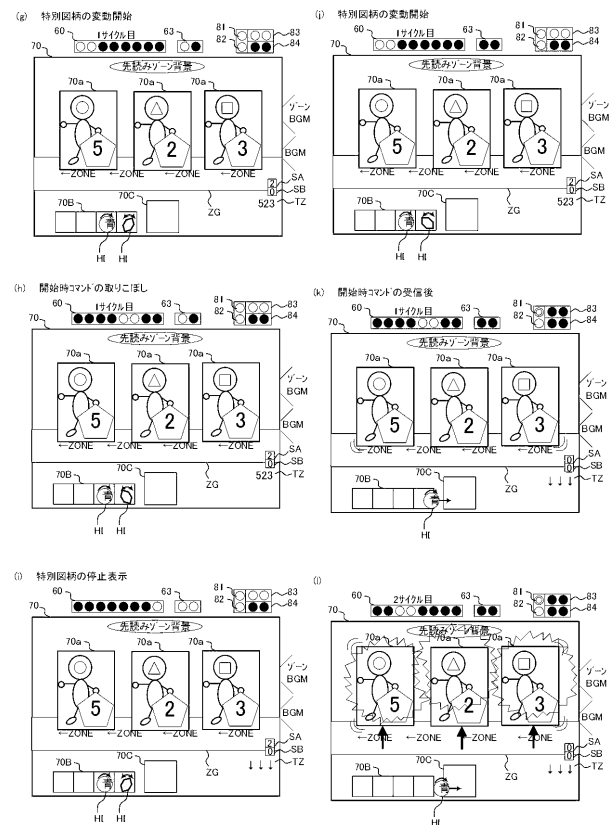
40

50

【図 23-2】



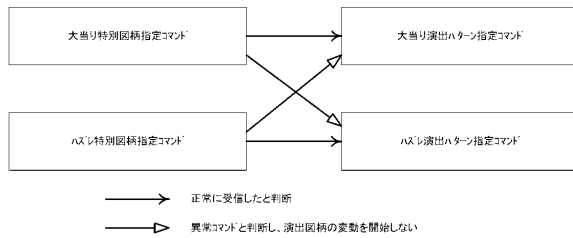
【図 23-3】



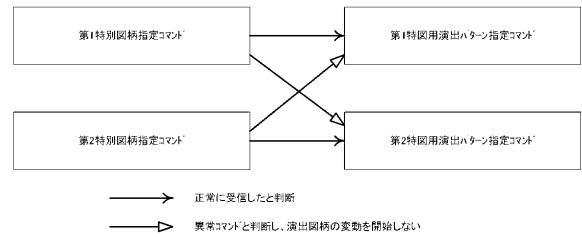
10

20

【図 23-4】



【図 23-5】

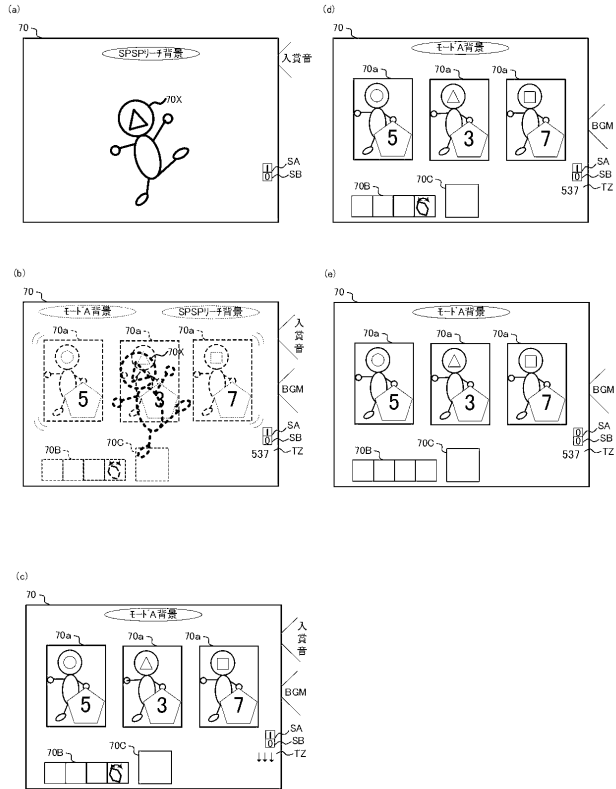


30

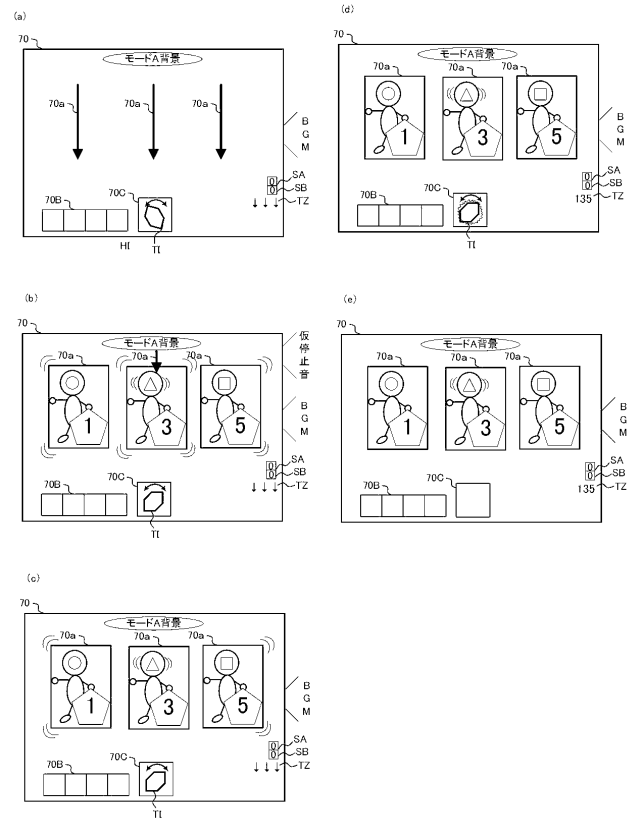
40

50

【圖 23-6】



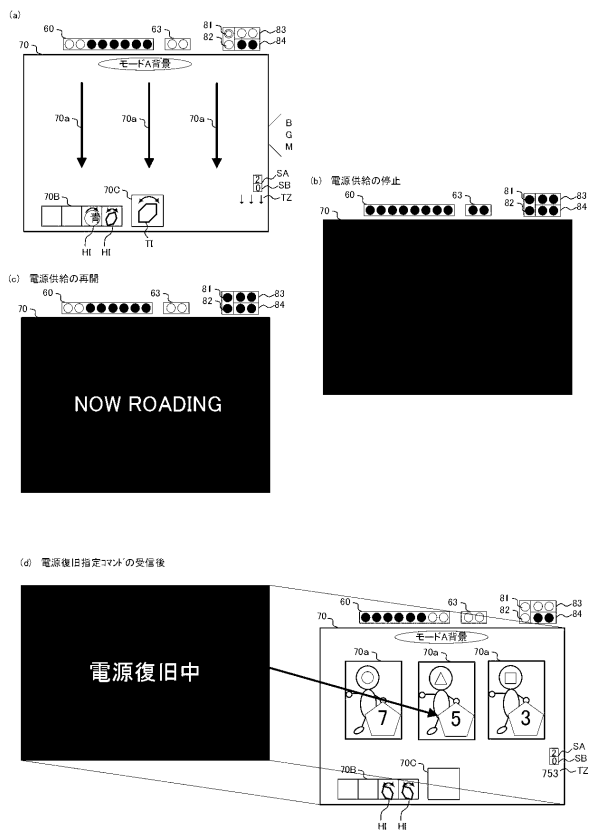
【圖 23-7】



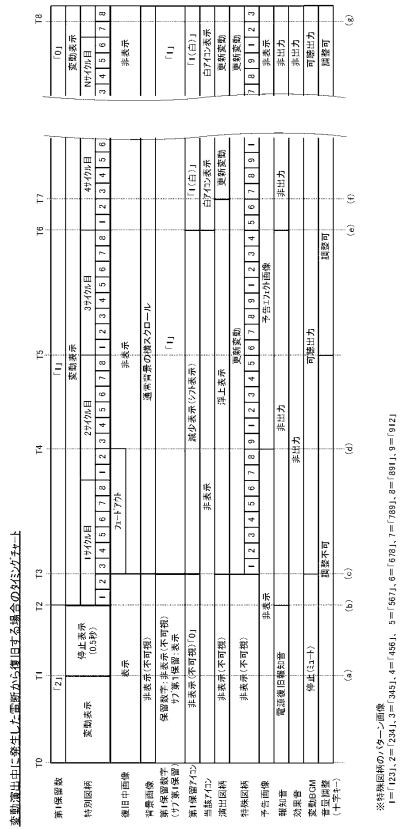
【図 24-1】

[illegible]

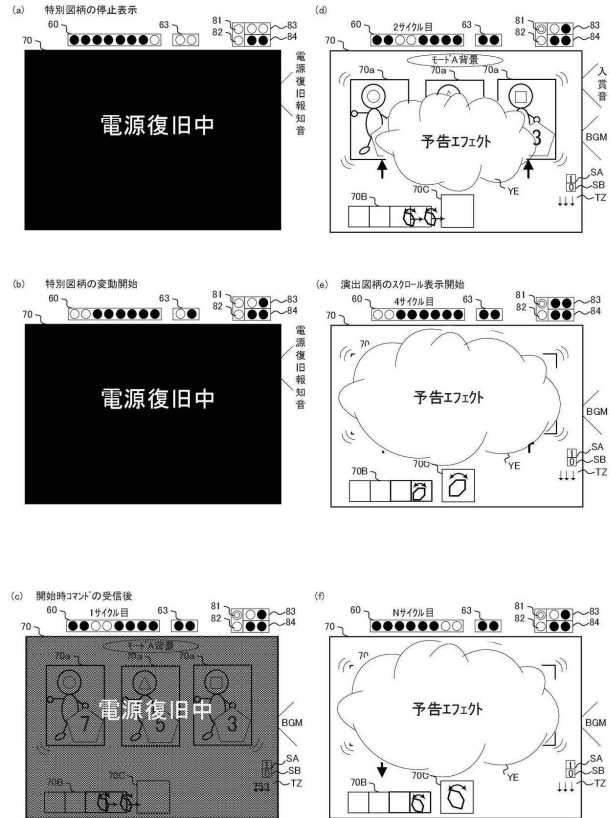
【圖 24-2】



【図 24-7】



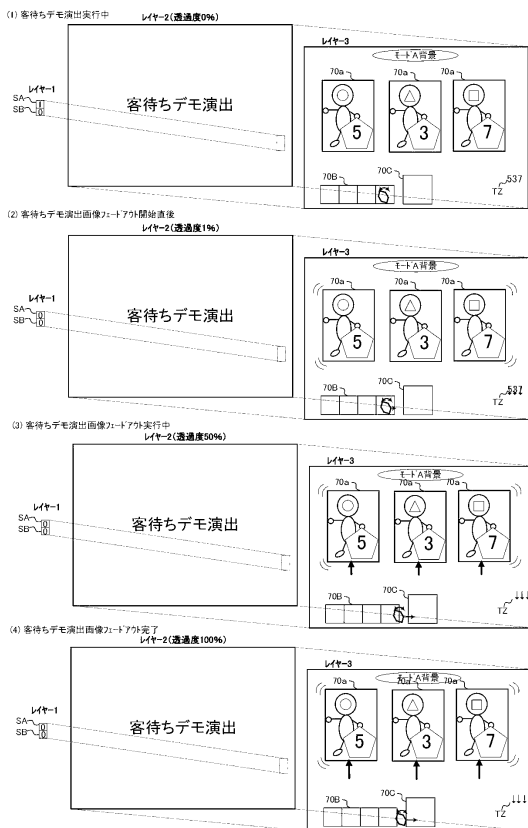
【図 24-8】



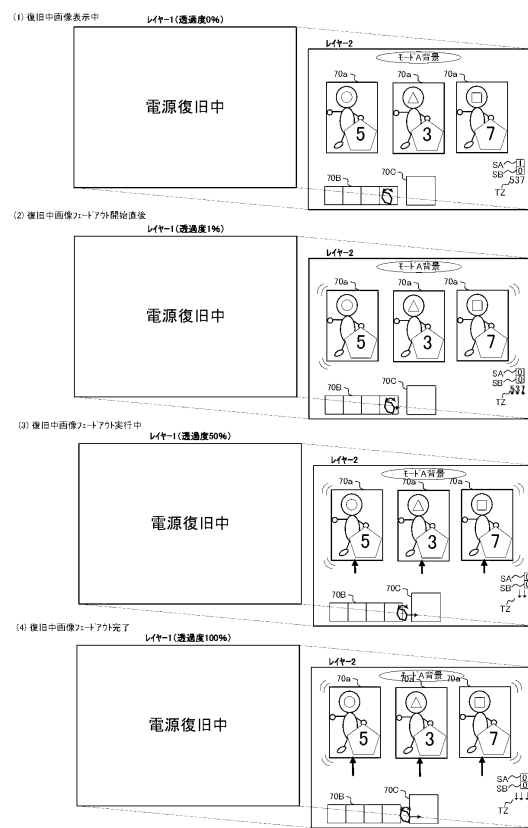
10

20

【図 24-8 A】



【図 24-8 B】



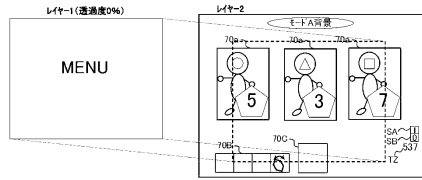
30

40

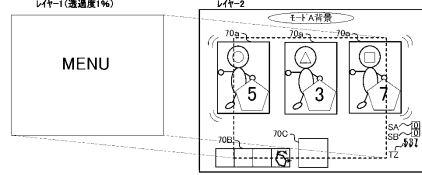
50

【図 24-8C】

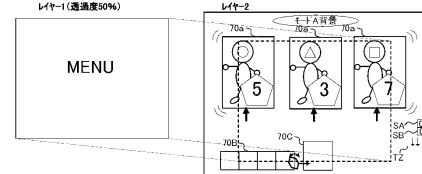
(1) メニュー画像表示中



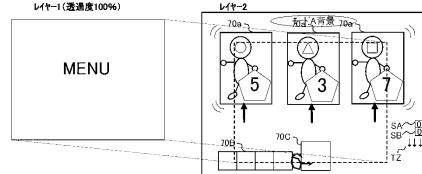
(2) メニュー画像フェード開始直後



(3) メニュー画像フェード実行中



(4) メニュー画像フェード完了

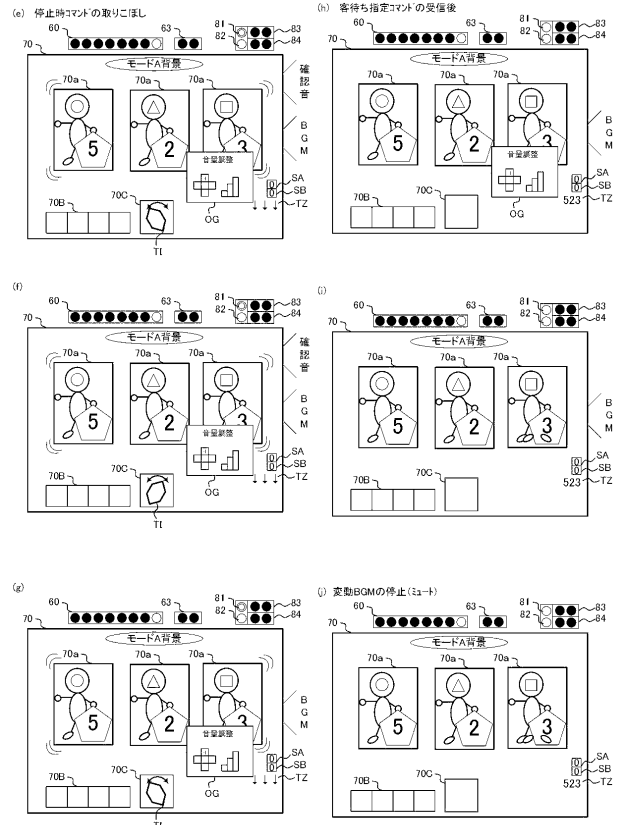


【圖 25-1】

[illegible]

停止時コメントを正常に受信できずに通常変動演出の終了が遅延する場合はタイミંગチャート

【圖 25-2】



10

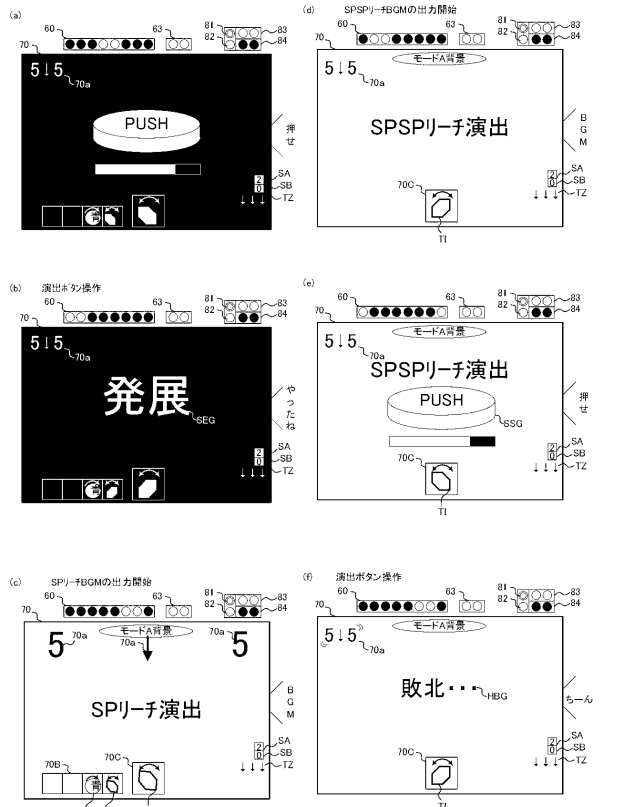
20

【図 26-1】

	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000
基本建設費																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									</																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						

スプレッドシート変動演出が終了した後に変動演出が実行される場合のタイミングチャート

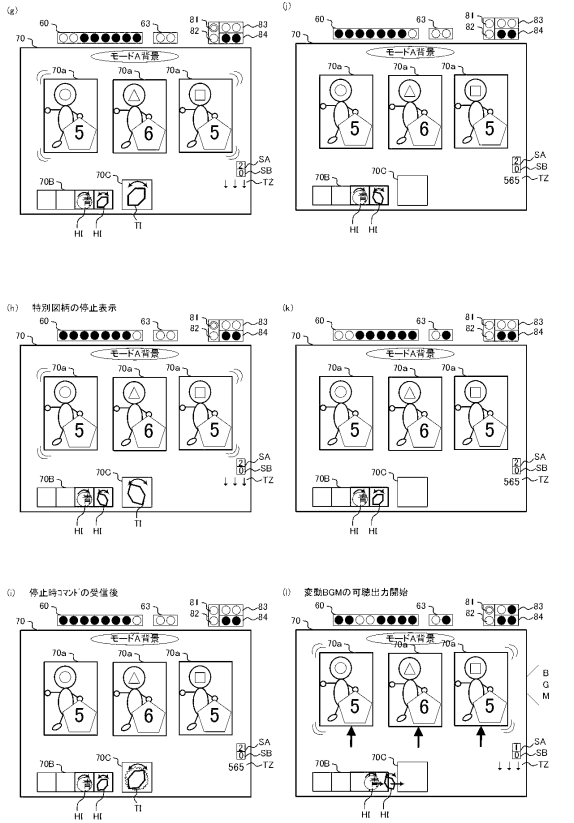
【図 26-2】



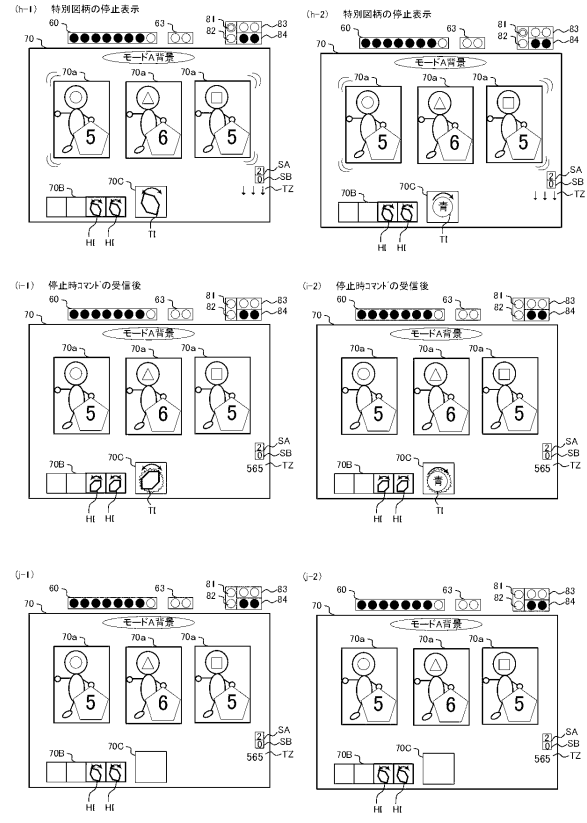
30

40

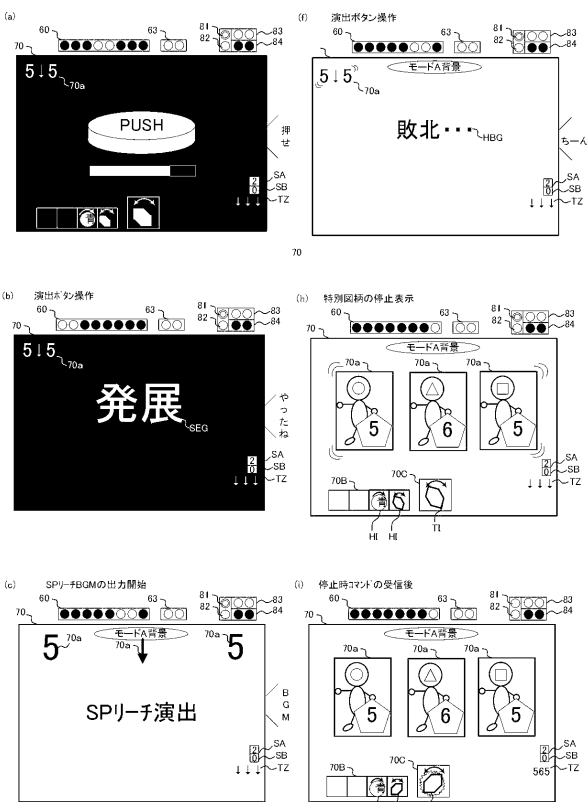
【圖 26-3】



【圖 26-4】



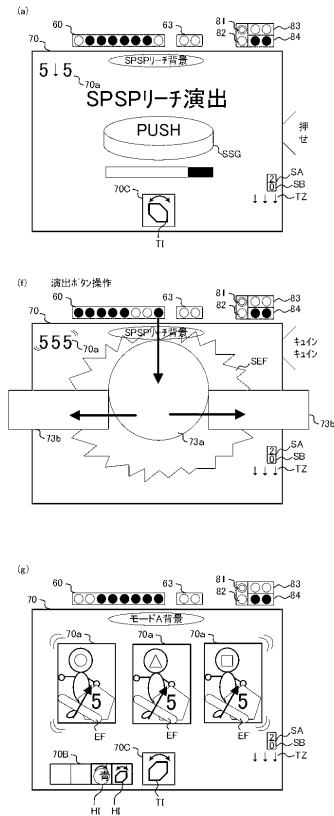
【図 26-5】



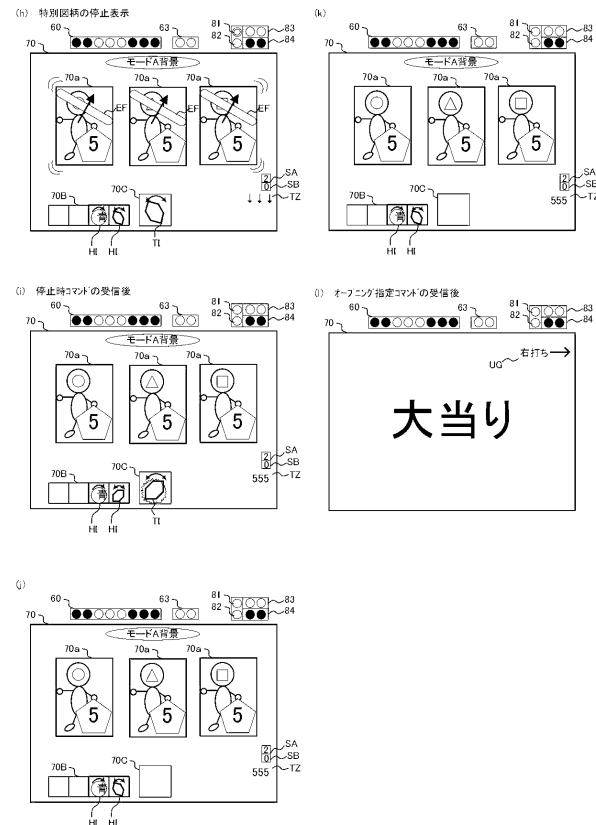
【圖 26-6】

[illegible]

【圖 26-7】



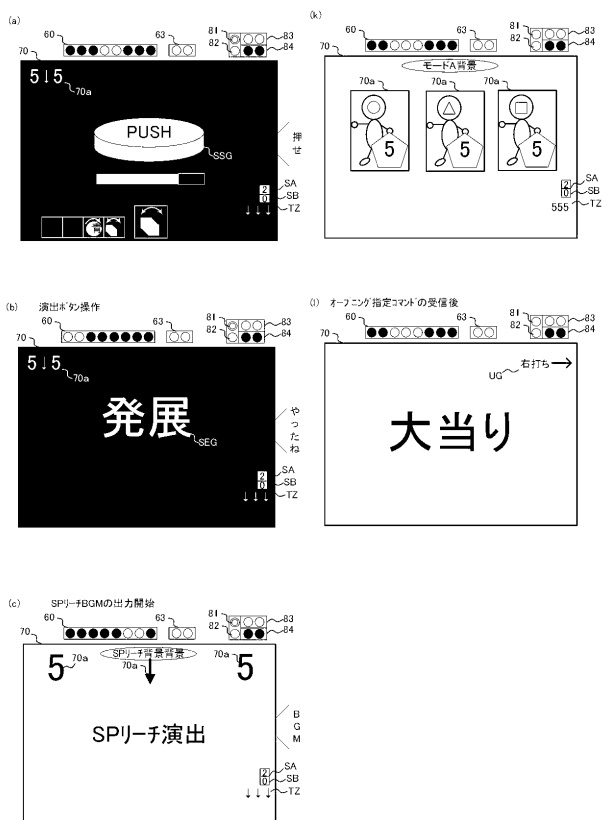
【圖 26-8】



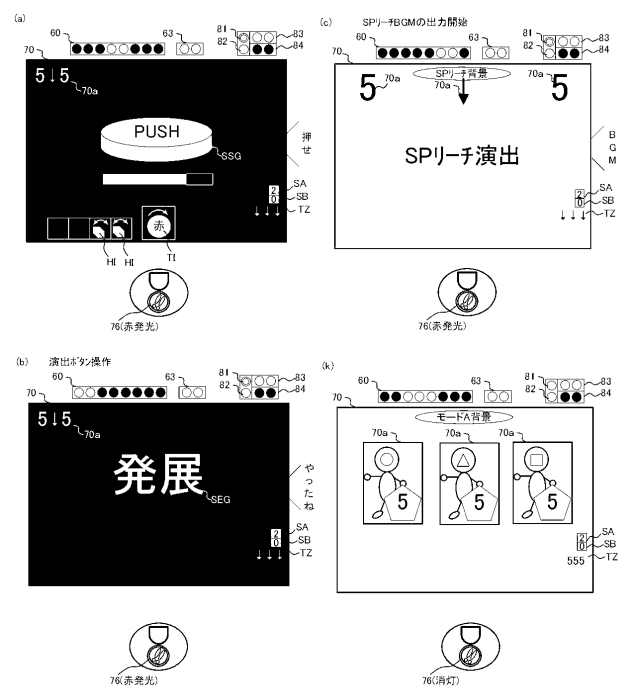
10

20

【圖 26-9】



【図 26-10】



30

40

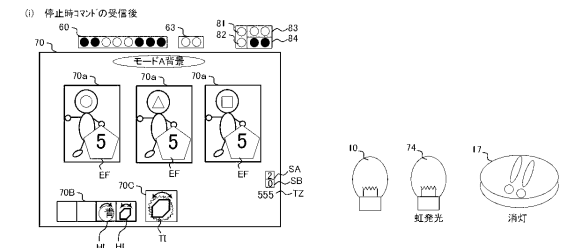
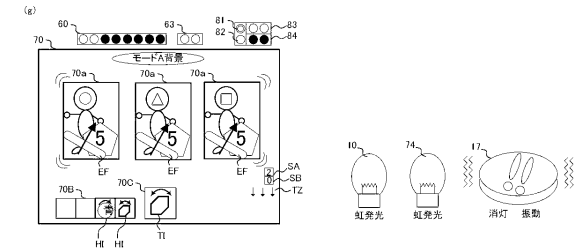
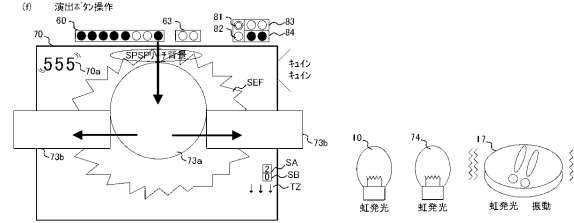
50

【図 27-1】

大当りSPSPリーチ変動演出が終了した後に大当り遊技が実行される場合のタイミングチャート

	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13
第1保留数					「2」					
特別図柄			変動表示				停止表示 (0.5秒)		停止表示 (特慢表示)	
背景画像	SPSPリーチ背景	SPSPリーチ背景					通常背景の横スクロール		オープニング背景	
第1保留数字 (サブ第1保留)			「2」							非表示
第1保留アイコン	「2(白青)」		非表示				「2(白青)」		非表示	
当該アイコン			白アイコン表示				消滅	「0」	非表示	
演出図柄			更新変動		仮停止			停止表示	非表示	
特殊図柄			更新変動					停止表示	非表示	
報知音					非出力					
効果音					促進音	成功音			非出力	
変動BGM						成功音 (停止ミート)				
リーチBGM	SPSPリーチBGM	SPSPリーチBGM						非出力		
枠用照明装置	SPSPリーチ発光	SPSPリーチ発光					虹発光	白発光	オープニング発光	
盤用照明装置	SPSPリーチ発光	SPSPリーチ発光					虹発光	白発光	オープニング発光	
ボタン駆動装置	OFF ※カイン予告等で振動してもよい				ON				OFF	
演出LED発光LED	消灯		白発光	虹発光					消灯	
	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)	(k)	(l)

【図 27-2】

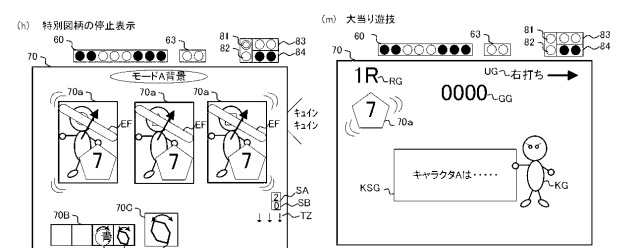
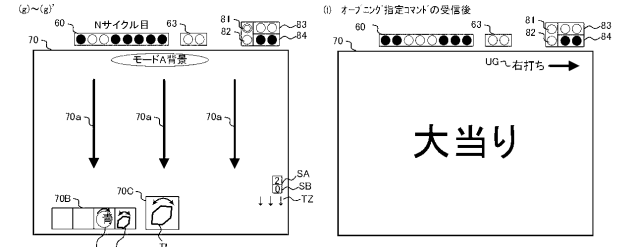
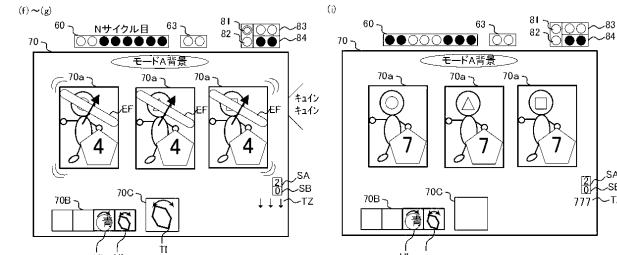


【図 27-3】

図27-1の演出終了後に大当り遊技が実行される場合のタイミングチャート

	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14
第1保留数										停止表示 (特慢表示)
特別図柄			変動表示							オープニング背景
背景画像	SPSPリーチ背景	SPSPリーチ背景								大当り中背景
第1保留数字 (サブ第1保留)										非表示
第1保留アイコン			白アイコン表示							非表示
当該アイコン			更新変動		仮停止					非表示
演出図柄			更新変動		仮停止					非表示
特殊図柄			更新変動		仮停止					非表示
報知音					非出力					非出力
効果音					促進音	成功音				非出力
変動BGM						成功音 (停止ミート)				非出力
リーチBGM	SPSPリーチBGM	SPSPリーチBGM								非出力
枠用照明装置	SPSPリーチ発光	SPSPリーチ発光					白発光	虹発光	オープニング発光	大当り中発光
盤用照明装置	SPSPリーチ発光	SPSPリーチ発光					白発光	虹発光	オープニング発光	大当り中発光
ボタン駆動装置	OFF ※カイン予告等で振動してもよい				ON		虹発光	消灯	OFF	消灯
演出LED発光LED	消灯		白発光	虹発光						消灯
	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)	(k)	(l)	(m)

【図 27-4】



10

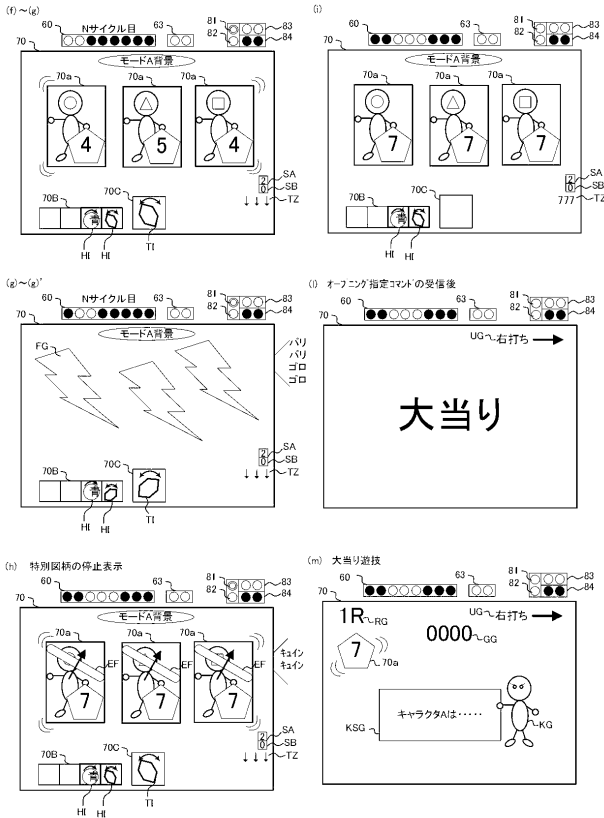
20

30

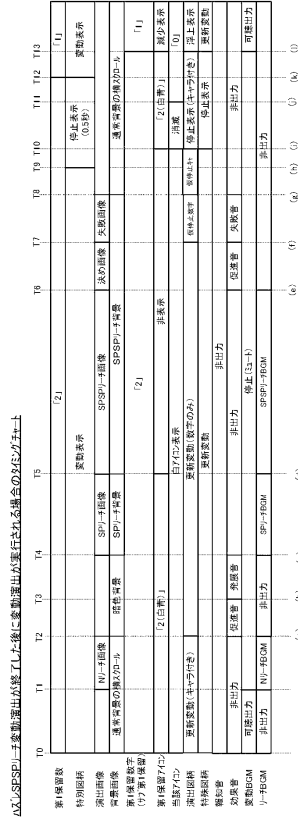
40

50

【図 27-5】



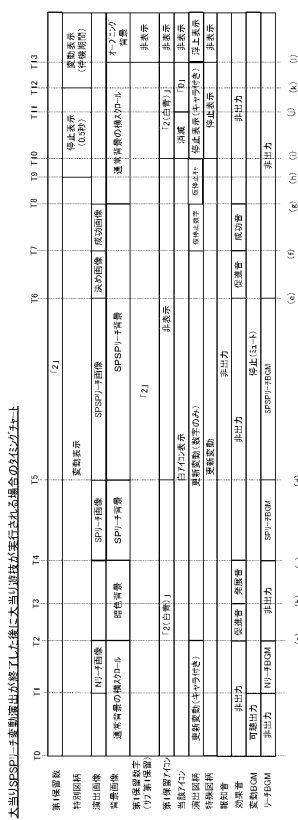
【図 27-6】



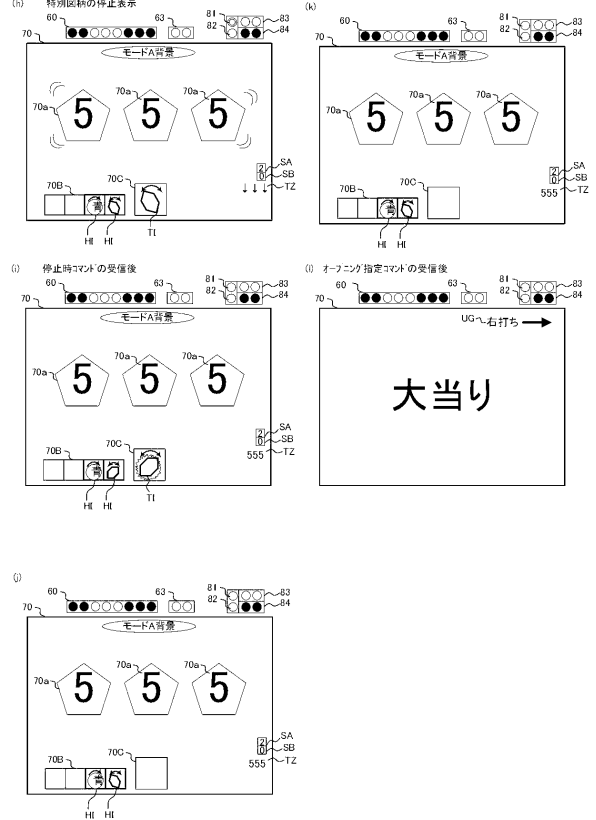
10

20

【図 27-7】



【図 27-8】

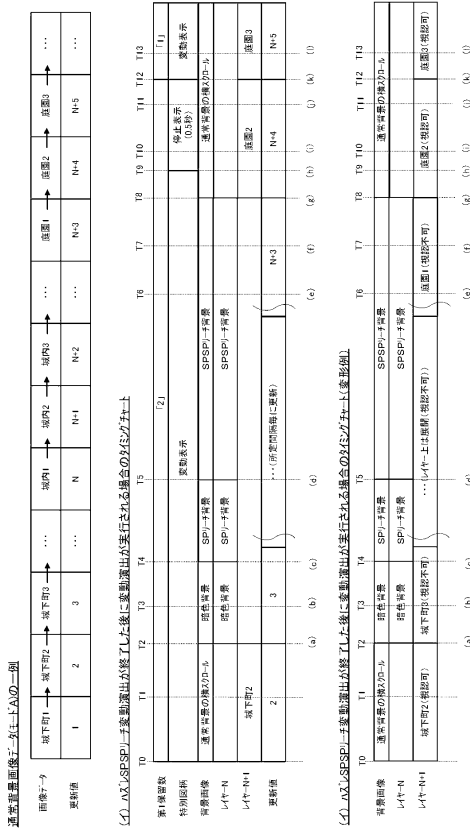


30

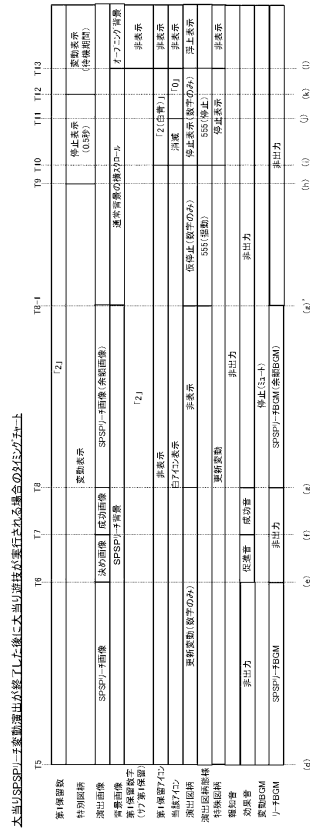
40

50

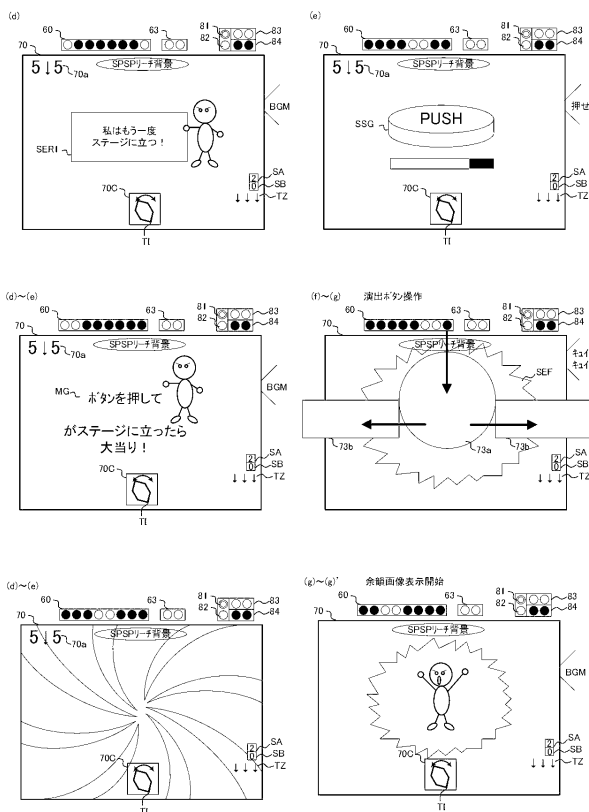
【圖 27-9】



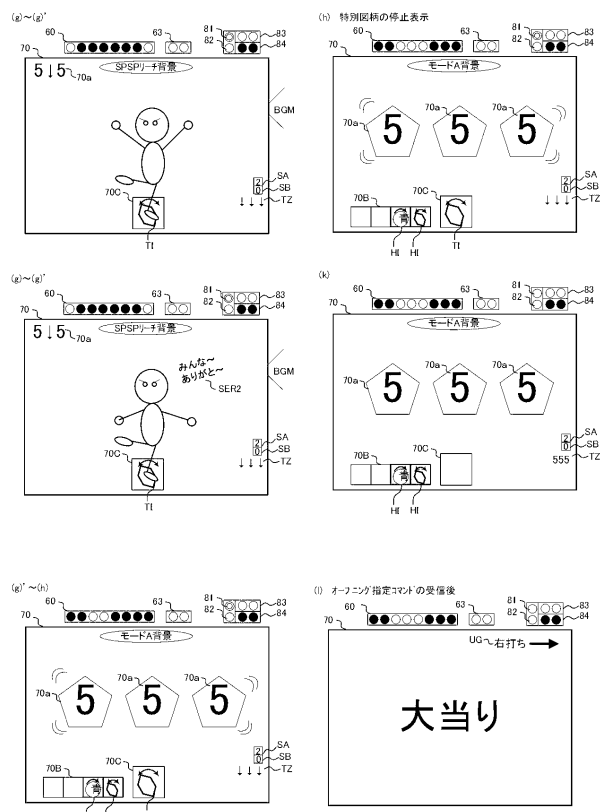
【図 27-10】



【図 27-11】



【図 27-12】



【図 27-13】

操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート(SPPリーチ変動演出パターン)

[illegible][illegible]

【図 27-14】

操作手続の操作が行われた場合のタイミングチャート(SPPS1-1)変動演出パターン)

[illegible][illegible]

【図 27-15】

操作手段の操作が行われた場合のタイミングチャート(SPSリチ変動演出パターン)

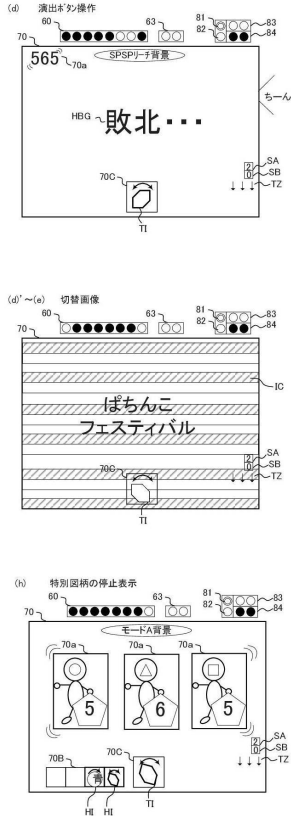
[illegible][illegible]

【図 27-16】

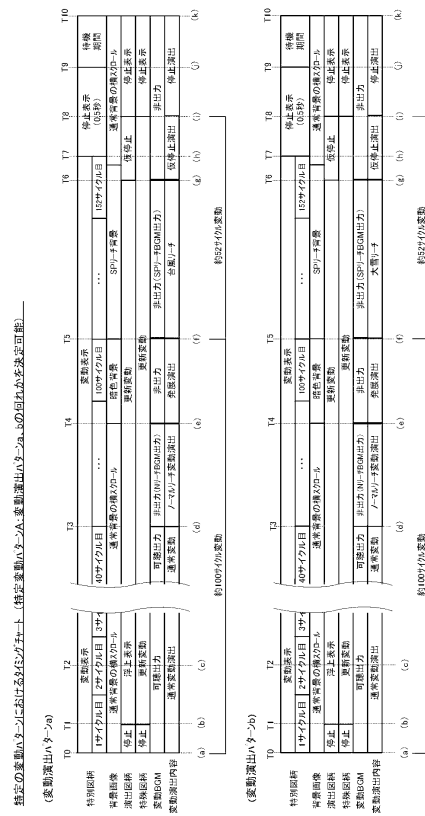
変動演出の各場面において振動演出が発生する場合のタイミングチャート(1/2)

[illegible]

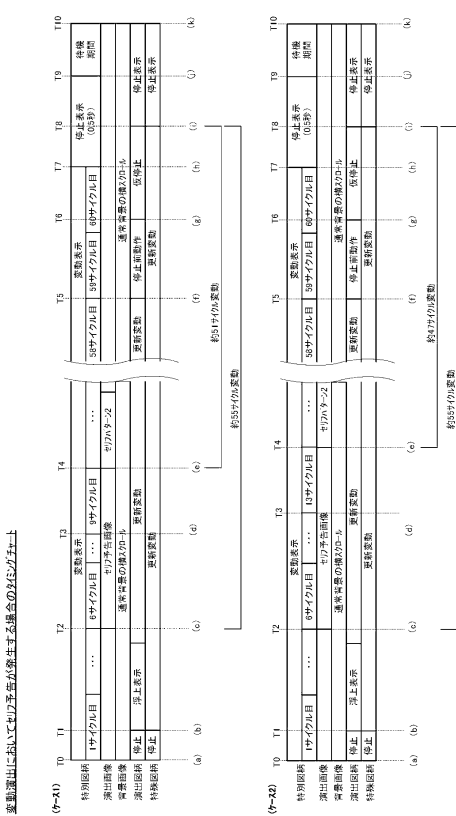
【図 27-21】



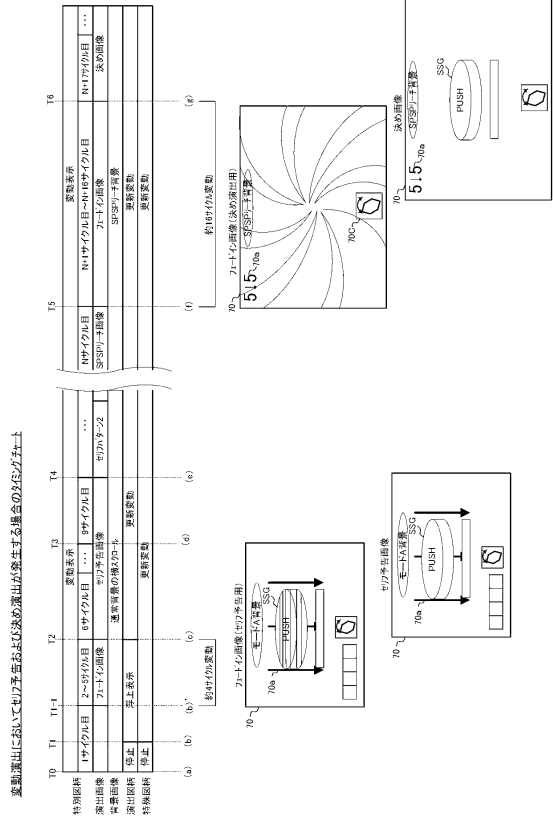
【図 27-22】



【図 27-23】



【図 27-24】



10

20

30

40

50

【図 28-3】

大当たりSPSPリーチ変動演出のコマンド授受に係るタイミングチャート



X: 受信エラー、OP3コマンド、オープニング指定コマンド、R3コマンド、ランド指定コマンド

【図 28-4】

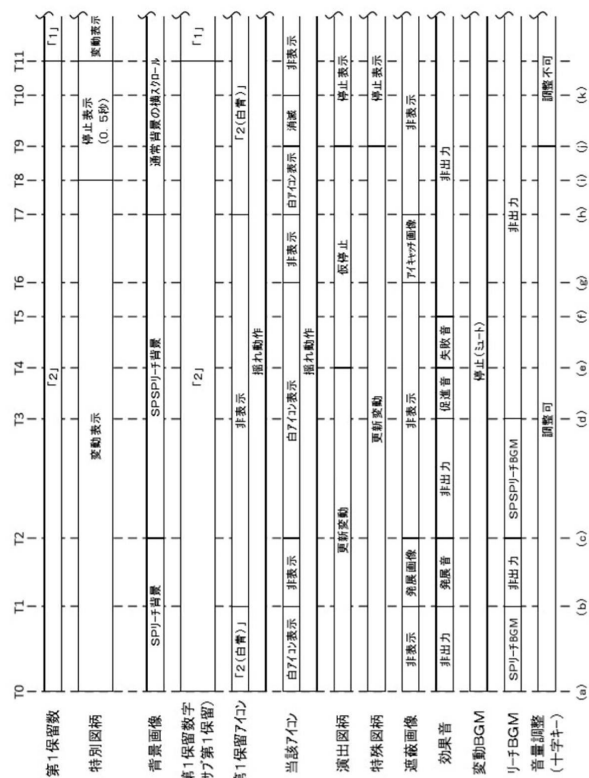
先読みゾーン演出中のコマンド送受信に係るタイミングチャート



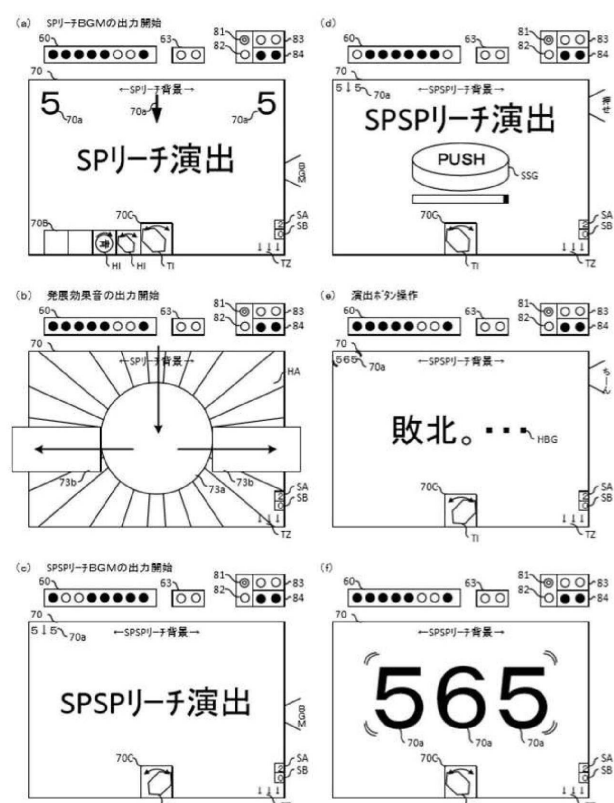
X: 受信エラー

【図 28-5】

アイコンが非表示となった後に再表示される場合のタイミングチャート



【図 28-6】



10

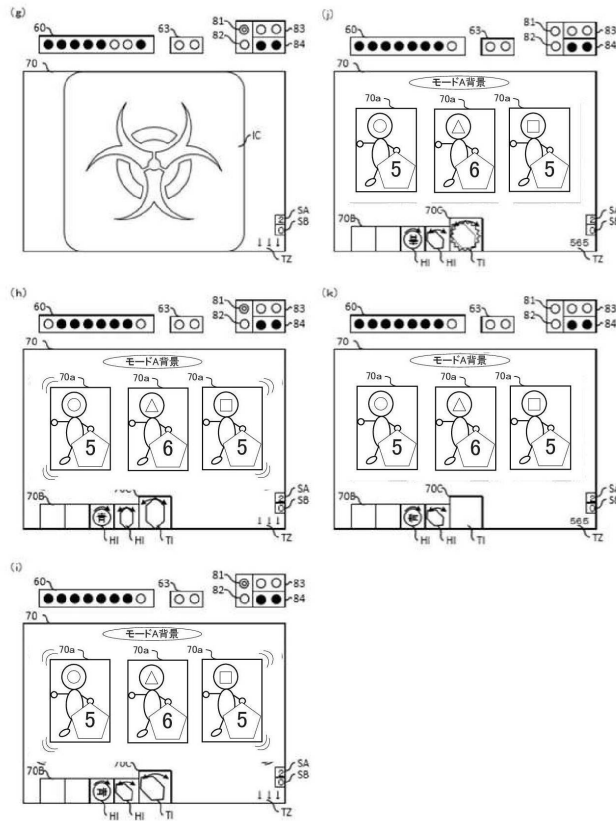
20

30

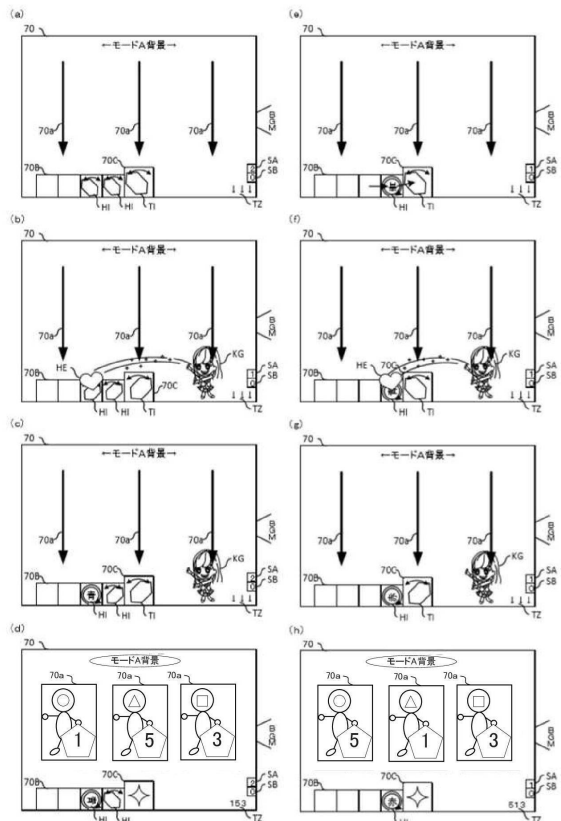
40

50

【図 28-7】



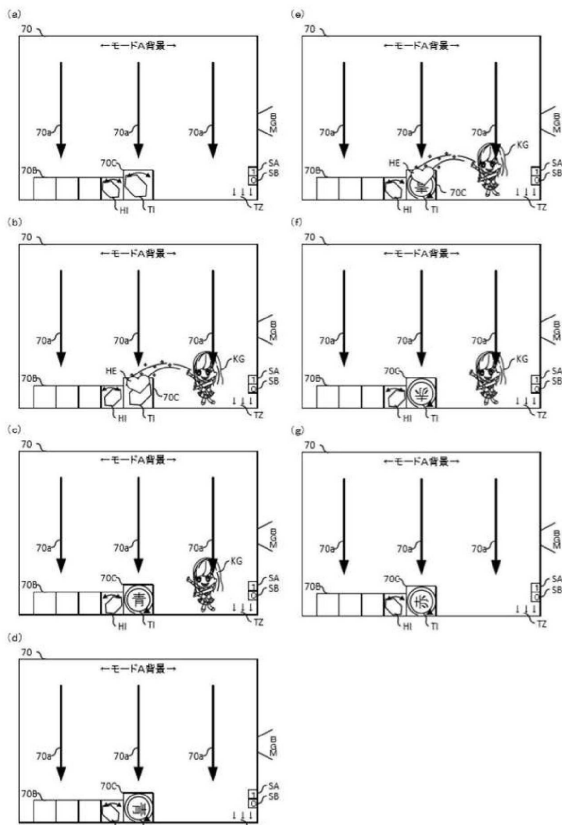
【図 28-8】



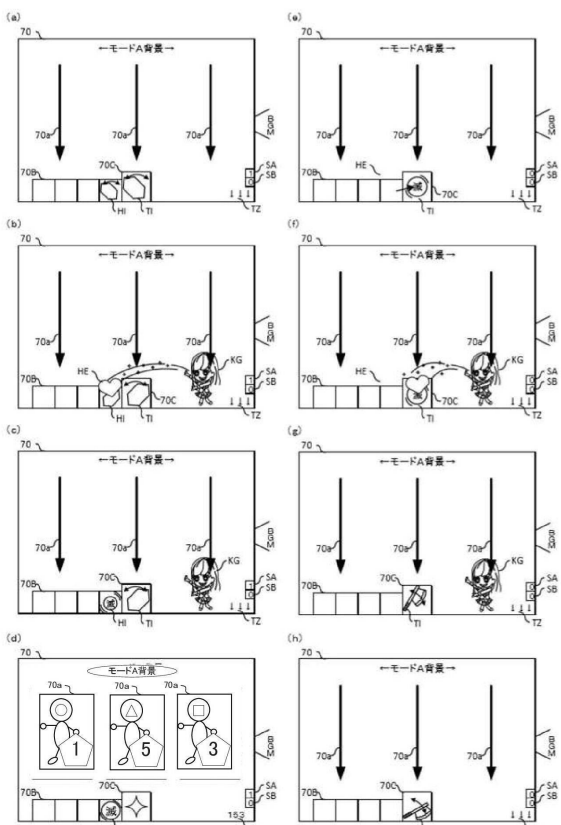
10

20

【図 28-9】



【図 28-10】



30

40

50