

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7685744号  
(P7685744)

(45)発行日 令和7年5月30日(2025.5.30)

(24)登録日 令和7年5月22日(2025.5.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全497頁)

(21)出願番号	特願2021-36969(P2021-36969)	(73)特許権者	000161806
(22)出願日	令和3年3月9日(2021.3.9)		京楽産業、株式会社
(65)公開番号	特開2022-140691(P2022-140691 A)	(74)代理人	愛知県名古屋市中白区中砂町 1 8 5 番地 110000383
(43)公開日	令和4年9月27日(2022.9.27)		弁理士法人エビス国際特許事務所
審査請求日	令和6年3月5日(2024.3.5)	(72)発明者	百瀬 智哉
			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
		(72)発明者	松田 佑介
			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
		(72)発明者	桑山 豊
			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
		(72)発明者	安藤 優祐

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特別遊技の進行を制御可能な遊技機において、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
動作可能な可動演出手段と、を備え、  
取得手段により取得された判定情報の判定に基づいて、表示手段で複数の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、前記操作手段を振動させる振動演出と、前記可動演出手段を所定態様で動作させる動作演出と、前記特別遊技の実行を示唆する示唆演出とを実行可能であり、  
前記操作手段は、  
前記振動演出で振動する第 1 操作手段と、前記第 1 操作手段と異なる第 2 操作手段とを含み、  
前記第 2 操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第 2 操作手段を介して遊技者に伝達され、  
前記変動演出では、  
前記図柄を変動してから仮停止させ、その後に所定の停止表示期間にわたって前記図柄の停止表示を実行可能であり、  
前記変動演出において仮停止している前記図柄が停止位置からズレているときに、新たな前記変動演出を開始する場合、

新たな前記変動演出の開始に伴って前記図柄を前記停止位置に表示し、停止表示期間を経ずに前記図柄の変動を開始可能であり、

前記振動演出には、

操作有効期間の発生中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出と、

前記操作有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出と、を含み、

前記第 1 振動演出は、

前記第 1 操作手段の操作タイミングによって振動の開始タイミングが異なり、

前記第 2 振動演出には、

前記変動演出が開始されるよりも前の事前判定の結果に応じて、所定タイミングで実行される第 1 演出と、

前記変動演出が開始されるとき判定の結果に応じて、前記第 1 演出とは異なるタイミングで実行される第 2 演出と、を含み、

前記第 1 演出における振動態様と、前記第 2 演出における振動態様とを異ならせることが可能であると共に、前記変動演出の実行中に前記第 1 演出と前記第 2 演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、

前記第 2 演出は、

前記特別遊技が実行されない前記変動演出において実行されず、前記特別遊技が実行される前記変動演出において前記示唆演出が実行されるときに実行可能であり、

前記取得手段には、

第 1 取得条件の成立に基づき判定情報を取得する第 1 取得手段と、

第 2 取得条件の成立に基づき判定情報を取得する第 2 取得手段と、を含み、

前記変動演出には、

前記第 1 取得手段により取得された判定情報の判定に基づく第 1 変動演出と、

前記第 2 取得手段により取得された判定情報の判定に基づく第 2 変動演出と、を含み、

前記第 1 変動演出の実行中に、第 1 態様の図柄と、前記第 1 変動演出の特定タイミングで表示されることで前記特別遊技の実行を期待させる特定演出の実行を示唆する第 2 態様の図柄とを含む演出を実行可能であり、

前記第 1 変動演出の実行中に、前記第 2 態様の図柄の出現に連携して前記特定演出を実行可能であり、

前記第 1 演出を実行して前記動作演出を実行しない場合よりも、前記第 1 演出を実行した後前記動作演出を実行する場合の方が、その後に前記第 1 振動演出又は前記第 2 演出が実行され易いことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出（変動演出）を実行する遊技機が一般的である。

【0003】

このような遊技機では、所定の演出装置（演出ボタン、可動部材、ランプ、画像表示装置等）を用いて演出を実行するようなものも知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2019 - 033816 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50



## 【 0 0 0 5 】

しかしながら、上記特許文献に記載されたような従来の遊技機では、遊技の興味が低いという問題があった。

## 【 0 0 0 6 】

本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 7 】

上記課題を解決するため、本発明によれば、特別遊技（大当たり遊技）の進行を制御可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、十字キー、演出レバー）と、動作可能な可動演出手段（例えば、第1可動部材、第2可動部材）と、を備え、取得手段（始動口検出スイッチ、主制御基板110）により取得された判定情報（特図判定情報）の判定に基づいて、表示手段（画像表示装置）で複数の図柄（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、前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出等）と、前記可動演出手段を所定態様で動作させる動作演出（例えば、擬似連演出時や発展演出時の動作演出等）と、前記特別遊技の実行を示唆する示唆演出（図柄揃い、c図柄揃い、確定演出等）とを実行可能であり、前記操作手段は、前記振動演出で振動する第1操作手段（演出ボタン）と、前記第1操作手段と異なる第2操作手段（十字キー、演出レバー）とを含み、前記第2操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第2操作手段を介して遊技者に伝達され、前記変動演出では、前記図柄を変動してから仮停止させ、その後に所定の停止表示期間（例えば、5秒）にわたって前記図柄の停止表示を実行可能であり、前記変動演出において仮停止している前記図柄が停止位置からズレているときに、新たな前記変動演出を開始する場合、新たな前記変動演出の開始に伴って前記図柄を前記停止位置に表示し、停止表示期間を経ずに前記図柄の変動を開始可能であり、前記振動演出には、操作有効期間の発生中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時、図柄揃い時、c図柄揃い時、確定演出時等の振動演出）と、を含み、前記第1振動演出は、前記第1操作手段の操作タイミングによって振動の開始タイミングが異なり、前記第2振動演出には、前記変動演出が開始されるよりも前の事前判定の結果に応じて、所定タイミングで実行される第1演出（例えば、先読み振動演出）と、前記変動演出が開始されるときに判定の結果に応じて、前記第1演出とは異なるタイミングで実行される第2演出（例えば、図柄揃い時、c図柄揃い時、確定演出時の振動演出）と、を含み、前記第1演出における振動態様（先読み振動演出やステップアップ予告演出時の振動演出であれば1秒間の弱振動）と、前記第2演出における振動態様（図柄揃い時の振動演出であれば4秒間の強振動、c図柄揃い時の振動演出であれば1秒間の強振動、確定演出時の振動演出であれば3秒間の強振動）とを異ならせることが可能であると共に、前記変動演出の実行中に前記第1演出と前記第2演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記第2演出は、前記特別遊技が実行されない前記変動演出において実行されず、前記特別遊技が実行される前記変動演出において前記示唆演出が実行されるときに実行可能であり、前記取得手段には、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）に基づき判定情報を取得する第1取得手段と、第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報を取得する第2取得手段と、を含み、前記変動演出には、前記第1取得手段（第1始動口検出スイッチ、主制御基板110）により取得された判定情報の判定に基づく第1変動演出と、前記第2取得手段（第2始動口検出スイッチ、主制御基板110）により取得された判定情報の判定に基づく第2変動演出と、を含み、前記第1変動演出の実行中に、第1態様の図柄（例えば、「1」から「9」までの数字を示す演出図柄等）と、前記第1変動演出の特定タイミングで表示されることで前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（例えば、擬似連演出、発展演出等）の実行を示唆する第

10

20

30

40

50

２態様の図柄（例えば、擬似図柄、発展図柄等）とを含む演出を実行可能であり、前記第１変動演出の実行中に、前記第２態様の図柄の出現に連携して前記特定演出を実行可能であり、前記第１演出を実行して前記動作演出を実行しない場合よりも、前記第１演出を実行した後に前記動作演出を実行する場合の方が、その後に前記第１振動演出又は前記第２演出が実行され易いことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図２】ベース枠体に各ユニットを組み付けた状態を示す背面図である。

【図３】図２の一部分解斜視図である。

【図４】主基板ケースを示す図である。

【図５】主基板ケースの台座を含む分解斜視図である。

【図６】主基板ケースを分解したときの背面斜視図である。

【図７】主制御基板の構造を説明するための図である。

【図８】主制御基板を収納した場合の主基板ケースの正面図である。

【図９】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図１０】大当たり判定テーブルの一例を示す図である。

【図１１】特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。

【図１２】通常用の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１３】確変／通常時短用の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１４】特殊時短用の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１５】事前判定テーブルの一例を示す図である。

【図１６】遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。

【図１７】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図１８】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図１９】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

【図２０】主制御基板における第１始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【図２１】主制御基板における第２始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【図２２】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。

【図２３】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。

【図２４】主制御基板における特図変動パターン判定処理を示す図である。

【図２５】主制御基板における特別図柄変動処理を示す図である。

【図２６】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示す図である。

【図２７】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図２８】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図２９】演出制御部における客待ち演出処理を示す図である。

【図３０】デモ待機時間決定テーブルの一例を示す図である。

【図３１】演出制御部におけるメニュー操作処理を示す図である。

【図３２】演出制御部における先読み系演出処理を示す図である。

【図３３】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。

【図３４】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３５】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図３６】演出制御部におけるアイコン変化演出実行処理を示す図である。

【図３７】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図３８】（ａ）は当該アイコン用の１段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は当該アイコン用の２段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図３９】演出制御部における連続予告演出決定処理を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 4 0】演出モード A ～ C（通常遊技状態）用の連続予告種別決定テーブルの一例を示す図である。

【図 4 1】演出モード D ～ H（特定遊技状態）用の連続予告種別決定テーブルの一例を示す図である。

【図 4 2】演出モード A ～ C（通常遊技状態）用の連続予告演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 4 3】演出モード D ～ H（特定遊技状態）用の連続予告演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図 4 4】演出制御部における連続予告演出実行処理を示す図である。

【図 4 5】演出制御部におけるランプ変化演出実行処理を示す図である。

10

【図 4 6】演出制御部における入賞時発光演出決定処理を示す図である。

【図 4 7】入賞時発光演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 4 8】演出制御部における変動演出パターン判定処理を示す図である。

【図 4 9】演出モード A ～ C（通常遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【図 5 0】演出モード D ～ G（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【図 5 1】演出モード H（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【図 5 2】演出制御部におけるタイマー演出決定処理を示す図である。

20

【図 5 3】イベントタイマー回数決定テーブルの一例を示す図である。

【図 5 4】タイマー 1 回用の第 1 示唆イベント決定テーブルの一例を示す図である。

【図 5 5】タイマー 2 回用の第 2 示唆イベント決定テーブルの一例を示す図である。

【図 5 6】更新パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 5 7】演出制御部における大当たり予告演出決定処理を示す図である。

【図 5 8】演出モード A ～ C（通常遊技状態）用の変動開始時役物予告決定テーブルの一例を示す図である。

【図 5 9】演出モード D ～ H（特定遊技状態）用の変動開始時役物予告決定テーブルの一例を示す図である。

【図 6 0】演出モード A ～ C（通常遊技状態）用のリーチ前予告決定テーブルの一例を示す図である。

30

【図 6 1】演出モード D ～ H（特定遊技状態）用のリーチ前予告決定テーブルの一例を示す図である。

【図 6 2】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 6 3】ステップアップ予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 6 4】擬似連演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 6 5】発展演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 6 6】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る。

【図 6 7】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 6 8】再抽選演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

40

【図 6 9】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 7 0】演出モード A ～ C のハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図である。

【図 7 1】演出モード D ～ G のハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図である。

【図 7 2】演出モード H のハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図である。

【図 7 3】演出モード毎の振動演出の種類を示す図である。

【図 7 4】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図 7 5】ランプ制御部における役物初期処理を示す図である。

【図 7 6】ランプ制御部における原点復帰処理を示す図である。

【図 7 7】ランプ制御部における初期動作処理を示す図である。

【図 7 8】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。

50

【図 7 9】 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 8 0】 電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【図 8 1】 電源投入後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 8 2】 電源投入後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 8 3】 電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 8 4】 電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【図 8 5】 電源復旧後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 8 6】 電源復旧後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 8 7】 電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 8 8】 電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。 10

【図 8 9】 電源 ON 時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【図 9 0】 電源 ON 時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【図 9 1】 電源 ON 時に電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【図 9 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 1 を示す図である。

【図 9 3】 主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2 を示す図である。 20

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

【図 9 5】 主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4 を示す図である。

【図 9 6】 主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例 1 を示す図である。

【図 9 7】 主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例 2 を示す図である。

【図 9 8】 電源投入後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。 30

【図 9 9】 ランプ制御部における役物初期処理の変形例を示す図である。

【図 1 0 0】 電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【図 1 0 1】 電源投入後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 0 2】 電源投入後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 0 3】 電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 0 4】 電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【図 1 0 5】 電源復旧後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 0 6】 電源復旧後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 0 7】 電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【図 1 0 8】 電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。 40

【図 1 0 9】 電源 ON 時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【図 1 1 0】 電源 ON 時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

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

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

【図 1 1 3】 主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2 50

を示す図である。

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

【図 1 1 5】主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4 を示す図である。

【図 1 1 6】客待ち状態において各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【図 1 1 7】客待ち状態中に操作部を操作した場合の具体例を示す図である。

【図 1 1 8】客待ち状態中に演出カスタマイズを行う場合の具体例を示す図である。

【図 1 1 9】客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートである。

10

【図 1 2 0】客待ち状態から変動演出が開始される演出例を示す図である。

【図 1 2 1】客待ち状態から変動演出が開始される演出例の続きを示す図である。

【図 1 2 2】変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートである。

【図 1 2 3】変動演出中に保留数が増加する演出例を示す図である。

【図 1 2 4】保留数が減少直後に増加するタイミングチャートである。

【図 1 2 5】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。

【図 1 2 6】特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートである。

【図 1 2 7】特定リーチ演出中に保留数が増加する演出例を示す図である。

【図 1 2 8】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートである。

【図 1 2 9】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する演出例を示す図である。

20

【図 1 3 0】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する演出例の続きを示す図である。

【図 1 3 1】特定遊技状態における第 1 変動演出中に遊技者が演出要素を変更する場合の演出例を示す図である。

【図 1 3 2】特定遊技状態における第 2 変動演出中に遊技者が演出要素を変更する場合の演出例を示す図である。

【図 1 3 3】先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 1 3 4】先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例の続きを示す図である。

【図 1 3 5】先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例を示す図である。

30

【図 1 3 6】先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例の続きを示す図である。

【図 1 3 7】リーチ演出前に擬似連演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 1 3 8】リーチ演出後に擬似連演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 1 3 9】発展演出が実行されて S P リーチ演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 1 4 0】発展演出が実行されて S P S P リーチ演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図 1 4 1】S P リーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例を示す図である。

40

【図 1 4 2】S P リーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例の続きを示す図である。

【図 1 4 3】S P S P リーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例 1 を示す図である。

【図 1 4 4】S P S P リーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例 1 の続きを示す図である。

【図 1 4 5】S P S P リーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例 2 を示す図である。

【図 1 4 6】S P S P リーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例

50

2の続きを示す図である。

【図147】変動演出パターン毎のタイマー演出の実行時期を示す図である。

【図148】変動演出中に2つのタイマー演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図149】演出モードA(通常遊技状態)における第2変動演出で特殊SPリーチ演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例を示す図である。

【図150】演出モードG(特定遊技状態)における第1変動演出でチャンス演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例を示す図である。

【図151】大当たり中に確変ミッション演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【図152】遊技状態毎の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例を示す図である。

10

【図153】特殊時短遊技状態中の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例を示す図である。

【図154】特殊時短遊技状態が発生する場合の演出例を示す図である。

【図155】大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例を示す図である。

【図156】大当たり履歴がある状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例を示す図である。

【図157】当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【図158】当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例の続きを示す図である。

20

【図159】先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【図160】先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例の続きを示す図である。

【図161】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート1である。

【図162】タイミングチャート1の各種タイミングにおける演出例である。

【図163】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート2である。

【図164】タイミングチャート2の各種タイミングにおける演出例1である。

【図165】タイミングチャート2の各種タイミングにおける演出例2である。

30

【図166】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート3である。

【図167】タイミングチャート3の各種タイミングにおける演出例1である。

【図168】タイミングチャート3の各種タイミングにおける演出例2である。

【図169】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート4である。

【図170】タイミングチャート4の各種タイミングにおける演出例である。

【図171】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート5である。

【図172】タイミングチャート5の各種タイミングにおける演出例である。

【図173】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート6である。

【図174】タイミングチャート6の各種タイミングにおける演出例である。

【図175】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート7である。

40

【図176】タイミングチャート7の各種タイミングにおける演出例である。

【図177】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート8である。

【図178】タイミングチャート8の各種タイミングにおける演出例である。

【図179】コマンドを正常に受信できない場合の変形例1である。

【図180】コマンドを正常に受信できない場合の変形例2である。

【図181】コマンドを正常に受信できない場合の変形例3である。

【図182】コマンドを正常に受信できない場合の変形例4である。

【図183】コマンドを正常に受信できない場合の変形例5である。

【図184】コマンドを正常に受信できない場合の具体例9である。

【図185】コマンドを正常に受信できない場合の具体例10である。

50

【図 1 8 6】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 1 である。  
【図 1 8 7】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 2 である。  
【図 1 8 8】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 3 である。  
【図 1 8 9】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 4 である。  
【図 1 9 0】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 5 である。  
【図 1 9 1】コマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 6 である。  
【図 1 9 2】第 2 実施形態における遊技機の正面図の一例を示す図である。  
【図 1 9 3】第 2 実施形態における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 9 4】第 2 実施形態における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。

10

【図 1 9 5】通常遊技状態において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例を示す図である。

【図 1 9 6】特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例を示す図である。

【図 1 9 7】第 2 実施形態における演出制御部の特別アイコン変化演出決定処理を示す図である。

【図 1 9 8】（ a ）は、MAX 保留チャンス用の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。（ b ）は、パズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図 1 9 9】MAX 保留チャンス演出が実行される場合の演出例を示す図である。

20

【図 2 0 0】パズル保留チャンス演出が実行される場合の演出例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

（第 1 実施形態）

以下、本発明の第 1 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【 0 0 1 1 】

（遊技機の構成）

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

【 0 0 1 2 】

30

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

【 0 0 1 3 】

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

【 0 0 1 4 】

遊技盤取付枠 3 は、遊技盤 5 を前方から装着するための装着部（図示省略）を有し、水平方向の一端側において第 1 ヒンジ機構部 6 を介して外枠 2 に対して脱着可能に連結されており、第 1 ヒンジ機構部 6 を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠 3 を外枠 2 に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠 3 の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠 3 の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。

40

【 0 0 1 5 】

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

50

## 【 0 0 1 6 】

ガラス枠 4 の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部 8 ( 窓部 ) が形成され、該開口部 8 を後方から塞ぐように透明部材 8 a ( ガラス板やアクリル板など ) が取り付けられており、この開口部 8、及び、透明部材 8 a を介して遊技盤取付枠 3 の装着部に装着された遊技盤 5 の遊技領域 5 a を視認可能としている。

## 【 0 0 1 7 】

ガラス枠 4 の開口部 8 の周囲には、スピーカからなる音声出力装置 9 と、複数の装飾ランプ ( L E D ) を有する枠用照明装置 1 0 と、後述する払出装置 1 0 0 から払い出された遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上皿 1 1 と、上皿 1 1 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 1 2 と、遊技球の発射操作を行うための発射操作装置 1 3 とが設けられている。

10

## 【 0 0 1 8 】

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

## 【 0 0 1 9 】

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

20

## 【 0 0 2 0 】

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

## 【 0 0 2 1 】

演出ボタン装置 1 6 は、決定操作など ( 操作入力 ) を行うことが可能な演出ボタン 1 7 ( 図示省略 ) と、演出ボタン 1 7 に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ 1 7 a ( 図 9 参照 ) と、演出ボタン 1 7 を駆動するためのボタン駆動装置 1 7 b ( 図 9 参照 ) が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力可能となっている。

30

## 【 0 0 2 2 】

演出ボタン 1 7 は、枠用照明装置 1 0 ( 図 9 参照 ) の一部である演出ボタン L E D ( フルカラー ) を所定の発光態様 ( 例えば、白色、赤色、虹色 ) で点灯することで演出発光を行うことが可能となっている。また、ボタン駆動装置 1 7 b の一部であるボタン駆動モータの駆動力によって下方に位置する待機位置 ( 原点位置 ) と上方に位置する演出位置との間で上下方向に移動することが可能となっており、ボタン位置検出センサ ( 図示省略 ) によって原点位置にあることが検出される。さらに、ボタン駆動装置 1 7 b の一部であるボタン振動モータの駆動力によって所定の振動態様で振動することで演出動作を行うことが可能となっており、ボタン振動モータが振動中であっても演出ボタン 1 7 を操作可能となっている。

40

## 【 0 0 2 3 】

選択ボタン装置 1 8 は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー 1 9 ( 図示省略 ) と、十字キー 1 9 に接続されて、十字キー 1 9 に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ 1 9 a ( 図 9 参照 ) が設けられており、遊技者が遊技機 1 へ所定の情報を入力可能となっている。

## 【 0 0 2 4 】

また、上皿 1 1 の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの

50



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

【0025】

上皿 11 と下皿 12 との間には、上皿 11 に入りきらない遊技球を受け入れて下皿 12 に案内するための溢れ球流路（図示省略）が形成されている。また、溢れ球流路の途中には下皿 12 に遊技球が満杯となったことを検出する受け皿満杯検出スイッチ 32a（図 9 参照）が設けられ、受け皿満杯検出スイッチ 32a によって下皿 12 の満杯が検出されている間は後述する払出装 100 による遊技球の払い出しが停止される。

10

【0026】

発射操作装置 13 は、ガラス枠 4 に固定された基体 14 と、基体 14 に回転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 9 参照）と、発射ハンドル 15 の回転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 9 参照）と、発射ハンドル 15 を所定の態様で発光させるための複数のハンドル LED（枠用照明装置 10）が設けられている。タッチセンサ 15a によって遊技者の手が発射ハンドル 15 に触れていることを検出すると、球送りソレノイド 11b が作動して遊技球が 1 個ずつ送り出される。

【0027】

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

20

【0028】

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

【0029】

発射装置 26 は、遊技球を発射するための打出部材 28 と、打出部材 28 を駆動するための発射用ソレノイド 28b（図 9 参照）と、打出部材 28 から遊技盤の左下端部に向けて上り傾斜する発射レール 29 と、発射レール 29 の傾斜下端部となる発射位置に遊技球 A を停留させるストッパー 30 が設けられている。そして、球送りソレノイド 11b によって送り出された遊技球が発射位置に受け入れられると、この遊技球 A を打出部材 28 の動作によって遊技領域 5a に向けて打ち出す。

30

【0030】

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

40

【0031】

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

【0032】

遊技領域 5a の略中央には、所謂センターケースと呼ばれる内部への遊技球の進入を規

50

制する枠状の飾り枠 40 が設けられ、飾り枠 40 の内部に演出空間 40a が形成されている。また、飾り枠 40 の側部には、遊技領域 5a を流下する遊技球を飾り枠 40 の内部に導入するワープ装置 41 が設けられ、飾り枠 40 の下部には、ワープ装置 41 により飾り枠 40 の内部に導入された遊技球を転動させて飾り枠 40 の下方に流下させるステージ部 42 が設けられている。

【0033】

遊技領域 5a の下部には、遊技球が常時入賞（入球）可能な複数（本実施形態では 4 つ）の一般入賞口 43 が間隔を空けた状態で設けられており、この一般入賞口 43 に入賞（入球）した遊技球が一般入賞口検出スイッチ 43a（図 9 参照）によって検出されると、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が払出装置 100（図示省略）から賞球として上皿 11

10

【0034】

遊技領域 5a の両側方（左側領域、右側領域）には、遊技球が通過可能な普図ゲート 44（普図始動領域）がそれぞれ設けられており、この普図ゲート 44 を通過した遊技球がゲート検出スイッチ 44a（図 9 参照）で検出されると、普通図柄の当たり抽選（補助遊技判定）が行われる。なお、普通図柄の当たり抽選については後述する。

【0035】

遊技領域 5a の下部であってステージ部 42 の直下には、遊技球が常時入賞（入球）可能な第 1 始動口 45（特図始動領域）が設けられており、この第 1 始動口 45 に入賞（入球）した遊技球が第 1 始動口検出スイッチ 45a（図 9 参照）で検出されると、所定個数の遊技球（例えば 3 個）が払出装置 100 から賞球として上皿 11 に払い出されるようになっている。また、賞球の払い出しの他に、後述する第 1 特別図柄（識別情報）の大当たり判定（特別遊技判定）が行われる。

20

【0036】

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

【0037】

可変始動部 46 には、遊技球が入賞（入球）可能な第 2 始動口 47（特図始動領域）と、第 2 始動口 47 への遊技球の入賞（入球）を検出する第 2 始動口検出スイッチ 47a（図 9 参照）と、第 2 始動口 47 を閉状態と開状態とに変換（可変）する可動部材 48 と、可動部材 48 を開閉変換するための第 2 始動口開閉ソレノイド 48b（図 9 参照）とが設けられている。そして、第 2 始動口 47 が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、第 2 始動口 47 が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。

30

【0038】

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

40

【0039】

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

【0040】

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

50

部 4 9 が設けられている。

【 0 0 4 1 】

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

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

遊技盤 5 の裏側には、一般入賞口 4 3、第 1 始動口 4 5、第 2 始動口 4 7、及び、大入賞口 5 0 に入賞して一般入賞口検出スイッチ 4 3 a、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、第 2 始動口検出スイッチ 4 7 a、及び、大入賞口検出スイッチ 5 0 a に検出された遊技球、及び、アウト口 3 9 に流入した遊技球を受け入れて集合させながら流下させるアウト球流路が設けられ、アウト球流路の最下流部にはアウト球検出スイッチ 5 2 a が設けられている。このアウト球流路を流下してきてアウト球検出スイッチ 5 2 a 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。

【 0 0 4 4 】

遊技領域 5 a の外側には、第 1 特別図柄表示器 6 0、第 2 特別図柄表示器 6 1、及び、普通図柄表示器 6 2、第 1 特別図柄保留表示器 6 3、第 2 特別図柄保留表示器 6 4、及び、普通図柄保留表示器 6 5、後述する大当たり遊技（特別遊態）が実行される場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器 6 6（図 9 参照）と、大当たり遊技（特別遊技）中や時短遊技状態中に遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち表示器 6 7（図 9 参照）、後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す状態確認表示器 6 8（図 9 参照）からなるメイン情報表示装置 5 9 が設けられている。

【 0 0 4 5 】

また、メイン情報表示装置 5 9 の近傍には、当選確率表示シールが貼付されている（図示省略）。この当選確率表示シールには、本実施形態の遊技機 1 の大当たりの当選確率（ $1 / 285 \sim 1 / 300$ ）や設定値（ $4 \sim 1$ ）が印字されている。なお、この当選確率表示シール 2 0 0 の貼付位置は一例であり、メイン情報表示装置 5 9 の近傍に限られず、遊技機 1 の正面（表面）であれば良い。

【 0 0 4 6 】

第 1 特別図柄表示器 6 0 は、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第 1 特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、第 2 特別図柄表示器 6 1 は、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第 2 特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、普通図柄表示器 6 2 は、普図ゲート 4 4 に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる普通図柄の当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器である。

【 0 0 4 7 】

第 1 特別図柄の大当たり判定とは、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（第 1 特図判定情報）を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第 1 特別図柄の大当たり判定が行われると、第 1 特別図柄表示器 6 0 で第 1 特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第 1 特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第 1 特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【 0 0 4 8 】

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

【0049】

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

10

【0050】

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

【0051】

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

20

【0052】

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

30

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

40

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

【0056】

第1特別図柄保留表示器63は、複数のLEDによって構成され、第1始動口45に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第1特別図柄の大当たり判定（第1特別図柄の

50

変動表示)を行うための権利(第1保留記憶)の個数を表示するためのものであり、第1保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第1保留記憶は最大で4個まで記憶されるようになっているが、4個よりも少なくてもよいし多くてもよい。

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

また、本実施形態では、設定変更モードと、設定確認モードとの何れに設定されていても同じ表示態様(点灯表示)で表示していたが、何れに設定されているのかを認識可能に表示しても良い。例えば、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器68

10

20

30

40

50

を点灯表示するようにし、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器 6 8 を点滅表示するようにしても良いし、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器 6 8 と第 2 遊技情報表示装置 6 9 の何れかの表示器とを点灯表示し、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器 6 8 のみを点灯表示するようにしても良い。

【0065】

また、本実施形態では、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されていることを示すために専用の表示器として状態確認表示器 6 8 を設けているが、他の表示器と兼用としても良い。例えば、設定変更モード、及び、設定確認モードにおいては、メイン情報表示装置 5 9 や後述する第 2 遊技情報表示装置 6 9 は消灯しているので、これら表示装置を用いても良い。具体的には、メイン情報表示装置 5 9 や第 2 遊技情報表示装置 6 9 の何れかの表示器の 1 つの LED を点灯させても良いし、メイン情報表示装置 5 9 や第 2 遊技情報表示装置 6 9 の全ての LED を点灯させても良い。

【0066】

遊技領域 5 a の内側の右下部には、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、遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促すサブ右打ち表示器 8 7 からなるサブ情報表示装置 8 0 が設けられている。なお、サブ情報表示装置 8 0 には、上述した状態確認表示器 6 8 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。

【0067】

サブ第 1 変動表示器 8 1 は、第 1 特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するためのものであり、サブ第 2 変動表示器 8 2 は、第 2 特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するためのものであり、それぞれ 1 つの LED によって構成されている。そして、対応する特別図柄の変動表示が開始されると LED が所定の間隔で点滅（第 1 ランプ図柄 L Z 又は第 2 ランプ図柄 L Z が変動表示）し、対応する特別図柄が停止表示されると大当たり判定の結果（大当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。

【0068】

なお、サブ第 1 変動表示器 8 1、及び、サブ第 2 変動表示器 8 2 において、特別図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、特別図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【0069】

サブ第 1 保留表示器 8 3 は、第 1 保留記憶の個数（保留数）を表示するためのものであり、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、第 2 保留記憶の個数（保留数）を表示するためのものであり、それぞれ左右 2 つの 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。

【0070】

サブ普図変動表示器 8 5 は、当り抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、1 つの 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。

【0071】

なお、サブ普図変動表示器 8 5 において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【0072】

サブ普図保留表示器 8 6 は、普図保留記憶の個数（保留数）を表示するためのものであり、左右に並ぶ 2 つの LED によって構成されている。そして、普図保留数が「0」のと

10

20

30

40

50

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。

【００７３】

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

10

【００７４】

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

【００７５】

第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示部（有効表示領域）には、左側領域、中央領域、右側領域といった３列の変動表示領域が形成されており、各々の変動表示領域に表示される演出図柄７０ａを縦方向（本実施形態では上から下）にスクロールさせることで演出図柄７０ａの変動表示が行われる。また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示部の右下隅部には、特殊図柄表示領域が形成されており、特殊図柄表示領域に表示される特殊図柄ＴＺを特別図柄の変動表示に対応して縦方向（本実施形態では上から下）にスクロールさせることで特殊図柄ＴＺの変動表示が行われる。

20

【００７６】

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

30

【００７７】

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

【００７８】

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

40

【００７９】

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

50

ようになっている。

【 0 0 8 0 】

ここで、「リーチ演出」とは、大当たりを報知する演出図柄 7 0 a の組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄 7 0 a が変動を行うような、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄 7 0 a の組合せ（大当たり結果態様）として「 7 7 7 」の 3 桁の演出図柄 7 0 a の組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に 2 つの演出図柄 7 0 a が「 7 」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄 7 0 a が変動を行っている態様を言う。

【 0 0 8 1 】

また、リーチ演出の種類は、本実施形態においては、「ノーマルリーチ演出」、「S P リーチ演出」、「S P S P リーチ演出」、「S P S P 「 7 」リーチ演出」「全回転リーチ演出」及び「特殊 S P リーチ」の 7 種類がある。

10

【 0 0 8 2 】

「ノーマルリーチ演出」とは、リーチ前の背景画像が表示されている状態で、左側領域と右側領域に 2 つの演出図柄 7 0 a が仮停止し、中央領域で残り 1 つの演出図柄 7 0 a が変動するリーチ状態を形成した状態で行われるリーチ演出である。

【 0 0 8 3 】

「S P リーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出の後に実行され、リーチ状態を形成した状態の演出図柄 7 0 a が画面隅部に縮小表示され、ノーマルリーチ演出よりも演出効果が高い（大当たりとなる期待感が高い）演出が行われるリーチ演出である。

20

【 0 0 8 4 】

「S P S P リーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出又は S P リーチ演出の後に実行され、ノーマルリーチ演出又は S P リーチ演出よりも演出効果（大当たりとなる期待感が高い）演出が行われるリーチ演出である。

【 0 0 8 5 】

「全回転リーチ演出」とは、大当たりを報知する複数の演出図柄 7 0 a の組合せが全て揃った状態で低速に変動するリーチ演出である。本実施形態においては、大当たり判定において当選したときにのみ実行されるリーチ演出である。

【 0 0 8 6 】

「特殊 S P リーチ」とは、ノーマルリーチ演出の後に実行され、リーチ状態を形成した状態の演出図柄 7 0 a が画面隅部に縮小表示され、ノーマルリーチ演出よりも演出効果が高い（大当たりとなる期待感が高い）演出であって、通常の S P リーチとは異なる演出が行われるリーチ演出である。

30

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

また、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）の表示部の下部には、通常遊技状態において現在の第 1 保留記憶の個数である第 1 特図保留数（U 1）に対応する数の第 1 保留アイコンを表示するための第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B と、特定遊技状態において現在の第 2 保留記憶の個数である第 2 特図保留数（U 2）に対応する数の第 2 保留アイコンを表示するための第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D と、通常遊技状態及び特定遊技状態において実行中の特別図柄（演出図柄 7 0 a）の変動表示に対応する（関連した）当該アイコンを表示するための当該アイコン表示領域 7 0 C が形成されている。

40

【 0 0 8 9 】

第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B は、当該アイコン表示領域 7 0 C に近い側から第 1 表示部 7 0 B 1、第 2 表示部 7 0 B 2、第 3 表示部 7 0 B 3、第 4 表示部 7 0 B 4 といった形で区画されており、各表示部 7 0 B 1 ~ 7 0 B 4 には、第 1 特図保留数（U 1）に対応した数の第 1 保留アイコンが表示される。つまり、第 1 特図保留数（U 1）の増減に対応

50



して第 1 保留アイコンの個数も増減するようになっている。

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

また、第 1 画像表示装置 7 0 ( メイン液晶 ) の表示部の左側には、通常遊技状態及び特定遊技状態において現在の第 1 特図保留数 ( U 1 ) の個数を示す第 1 保留数字を表示するための第 1 特図保留数表示領域 7 0 E と、通常遊技状態及び特定遊技状態において現在の第 2 特図保留数 ( U 2 ) の個数を示す第 2 保留数字を表示するための第 2 特図保留数表示領域 7 0 F とが形成されている。

【 0 0 9 5 】

第 1 可動部材 7 3 は、盤用照明装置 7 6 ( 図 9 参照 ) の一部である第 1 可動部材 L E D ( フルカラー ) を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置 7 5 ( 図 9 参照 ) の一部である第 1 可動部材駆動モータの駆動力によって上方に位置する待機位置 ( 原点位置 ) と下方に位置する演出位置との間で上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第 1 位置検出センサ ( 図示省略 ) によって原点位置にあることが検出される。

【 0 0 9 6 】

第 2 可動部材 7 4 は、盤用照明装置 7 6 ( 図 9 参照 ) の一部である第 2 可動部材 L E D ( フルカラー ) を所定の発光態様で点灯させることで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置 7 5 ( 図 9 参照 ) の一部である第 2 可動部材駆動モータの駆動力によ

10

20

30

40

50

って右上方に位置する待機位置（原点位置）と左下方に位置する演出位置との間で斜め上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第2位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。

【0097】

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

【0098】

なお、第1可動部材73、及び、第2可動部材74が互いに衝突しないのであれば、一方の可動部材が演出位置まで移動した後に他方の可動部材の演出位置と重複しない位置まで復帰した段階で他方の可動部材を演出位置に移動するようにしてもよい。

【0099】

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100、島設備などから供給される遊技球を貯留して払出装置100に供給する遊技球貯留部（図示省略）、遊技の進行を統括的に制御する主制御基板110を内蔵した主制御装置110A（図示省略）と、主制御基板110からの払出制御コマンドに応じて払出装置100の制御を行う払出制御基板120を内蔵した払出制御装置120A（図示省略）と、主制御基板110からの演出制御コマンドに応じて演出の制御を行う演出制御基板130を内蔵した演出制御装置130A（図示省略）と、各種制御装置に対して電源電圧の供給を行う電源基板160を内蔵した電源装置160A（図示省略）、遊技機の外部に遊技情報（遊技信号）を出力するための遊技情報出力端子板90（図9参照）が設けられている。

【0100】

また、主制御装置110Aの上部及び演出制御装置130A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が設けられており、演出制御装置130Aには、カバー部材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（第1画像表示装置70、第2画像表示装置71）や各種照明装置（枠用照明装置10、盤用照明装置76）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（図9参照）が設けられている。

【0101】

主制御基板110の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなる主制御部110m、主制御部110mのメインRAM110cの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（遊技の有利度を異ならせる）設定値を更新するための信号を入力するRWMクリアスイッチ111a、設定キーを用いた操作によって設定値を変更可能な状態又は設定値を確認可能な状態に移行させるための信号を入力する設定キースwitch112a、遊技機1の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報表示器113等が実装されている。

【0102】

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

【0103】

（遊技盤背面の構成）

次に、図2～図3を用いて遊技盤の背面側の構成について説明する。

図2はベース枠体に各ユニットを組み付けた状態を示す背面図であり、図3は図2の一部分斜視図である。

【0104】

10

20

30

40

50

図 2 ~ 図 3 等 に示すように、遊技盤 5 の背面（後面）には、前後方向に貫通する開口部を有したベース枠体 170（液晶ベース枠）が組み付けられて、ベース枠体 170 の背面側（後面側）にはその開口部を塞ぐように画像表示ユニット（第 1 画像表示装置 70、及び画像表示カバー 185）180 が組み付けられる。画像表示カバー 185（液晶カバー）の背面（後面）には、ランプ中継基板 186 が組み付けられ、ランプ中継基板 186 よりも下側の画像表示カバー 185 の背面下部には主制御装置 110A（主制御基板 110 を収容した主基板ケース 200 が取り付けられる。

【0105】

ベース枠体 170（液晶ベース）は、前後方向へ貫通する開口部を有した略四角形の環状体であり、その環状の前面 171 は遊技盤 5 の背面に添設されて固定される。ベース枠体 170 の背面には各種回路基板、部品類を配置するためのスペースがある。

10

ベース枠体 170 の背面に固定された画像表示ユニット 180（液晶ユニット）の背面側には、演出制御基板 130 が配置されている。画像表示ユニット 180 は、演出制御基板の前方に設けた画像表示ユニット収納用のギャップ（収納空間）内に対して、ベース枠体の側方（左右方向）、上下方向、或いは斜め方向からスライド自在に装着できるように構成されている。

ベース枠体の背面に配置された各種回路基板は、蓋部材 190 によって覆われる。

【0106】

図 2 に示すように、主基板ケース 200 の背面側では、主制御基板 110 が備える、少なくとも RWM クリアスイッチ 111a、設定キースイッチ 112a が露出している。

20

また、透明な主基板ケース 200 を介して、主制御基板 110 が備える情報表示器 113 を視認可能である。

遊技店のスタッフ等は、遊技機の扉をあけて、遊技機背面の情報表示器 113 を視認しつつ、RWM クリアスイッチ 111a、設定キースイッチ 112a を操作して、RWM クリア、設定変更、設定確認、遊技機の性能情報の確認等の操作を行うことが出来る。

【0107】

主制御基板 110 上の RWM クリアスイッチ 111a は直接露出しておらず、主基板ケース 200 における RWM クリアスイッチ 111a との対応位置に設けられた開口から、遊技店のスタッフ等が操作可能な操作部材 685 が突出している。

操作部材 685 をスタッフ等が押下操作すると、押下された操作部材 685 により RWM クリアスイッチ 111a が押圧される。これによって、RWM クリアスイッチ 111a の操作が行われる。

30

【0108】

設定キースイッチ 112a は、主制御基板 110 から突出する筒状部材の端面にキーを挿入する鍵穴が設けられている。

そして、鍵穴を設けた設定キースイッチ 112a の端面が、主基板ケース 200 に設けた開口から露出している。

遊技店のスタッフ等は、設定キースイッチ 112a の鍵穴にキーを挿入して操作を行うことが出来る。

【0109】

40

（主基板ケース）

次に、図 4 ~ 図 6 を用いて本実施形態に係る主基板ケース 200 の構成について説明する。

なお、本実施形態において、主基板ケース 200 を基準に遊技盤 5 側を前方向、遊技盤 5 とは反対側の方向を後ろ側として説明する。従って、図中の左右方向は、主基板ケース 200 を、遊技盤 5 とは反対側から見たときの左右方向である。

【0110】

図 4 は、主基板ケース 200 を説明する図であり、図 5 は、主基板ケース 200 の台座を含む分解斜視図であり、図 6 は、主基板ケース 200 を分解したときの背面斜視図である。

50

本実施形態の主基板ケース２００は、電子部品を搭載した主制御基板１１０を内部に収容した状態でパチンコ遊技機等の遊技機の背面に台座２８０を介して組み付けられる。

【０１１１】

台座２８０は、遊技機本体の背面側に設けた遊技機側保持部（本実施形態では、ランプ中継基板１８６）に対して主基板ケース２００を取り付けるための連結手段である。

主制御基板を収容した主基板ケース２００は、下ケース片２１０を、台座２８０を介してパチンコ遊技機等の遊技盤の背面に添設させた状態で組み付けられるため、遊技盤の背面側から上ケース片２２０を通して内部の主制御基板１１０に搭載された電子部品を視認することができる。

【０１１２】

台座２８０は、遊技盤５の後側に主基板ケース２００を取り付けるために用いられる部品である。図５に示すように、台座２８０は、左右方向に沿った２辺が上下方向に沿った２辺より長尺な略長方形形状に形成されており、下辺の左右両端近傍に一对の軸部２８１を備え、上辺の左右方向中央に板状を備えている。軸部２８１は、軸方向が左右方向に一致するものである。

【０１１３】

主基板ケース２００には、各軸部２８１に係合させる一对のフック部２４９が設けられている。一对のフック部２４９は、後述する上ケース片２２０の下辺に設けられている。フック部２４９は、前側に向かって凸なＵ字状に形成されている。

【０１１４】

主基板ケース２００を台座２８０に取り付けるときは、フック部２４９が背面側に向かって凸となる状態に、主基板ケース２００を配置する。するとフック部２４９が軸部２８１に係合可能な状態となるので、主基板ケース２００を台座２８０に近づけて、各フック部２４９を各軸部２８１に係合させる。

【０１１５】

そして、フック部２４９が軸部２８１に係合したら、主基板ケース２００の自由端側を、軸部２８１を中心に上方向に回転させ、主基板ケース２００を台座２８０に重ね合わせる。このとき、台座２８０の上辺に備えられている板状フック２８２が主基板ケース２００の上辺に設けられた窪みＤに引っ掛かる。そのため、主基板ケース２００は、フック部２４９と軸部２８１との係合と、板状フック２８２と主基板ケース２００との係合とにより、台座２８０に固定される。

【０１１６】

その後、保護カバー２２９を主基板ケース２００に取り付ける。保護カバー２２９は、フック部２４９を含む主基板ケース２００の下部部分を覆う。このようにして主制御装置１１０Ａは遊技盤５の後側に添設される。

【０１１７】

主基板ケース２００は、一面にのみ電子部品を配置した片面実装方式の主制御基板１１０（プリント基板）を間に挟んだ状態で内部に収容する透明な樹脂製の２つのケース片（下ケース片２１０、上ケース片２２０）と、下ケース片２１０、上ケース片２２０の端縁間に挟まれて保持される開封禁止シール切断用の切断部材２３０と、後述する開封禁止シール２５０を接着した主基板ケース２００の封止基礎部３１０に対して着脱自在に装着されるキャップ２４０と、を備えている。

【０１１８】

主基板ケース２００は、主制御基板１１０に実装された複数のコネクタ７７１～７７６を露出させた状態で主制御基板１１０を内包する。主基板ケース２００は、例えば、透明なプラスチック等の光透過性を有する部材で形成されている。

【０１１９】

下ケース片２１０と上ケース片２２０は、主基板ケース本体（封止体３００）を構成している。

上ケース片２２０の下部には、内部の主制御基板１１０に設けた内部コネクタと外部コ

10

20

30

40

50

ネクタとの接続部を覆う保護カバー 229 が配置されている。

本実施形態では、下ケース片 210 は主制御基板 110 を間に挟んで上ケース片 220 に対してカシメ部材により固定される。

【0120】

主基板ケース 200 の端縁に沿った適所には、カシメ部材を用いたカシメ締結部 291 が配置され、カシメ締結部 291 に設けたカシメ締結穴（封止部）内にカシメ部材（係止部材）を打ち込む（係止する）ことにより下ケース片 210、上ケース片 220 は閉止状態でロックされる。カシメ締結穴に打ち込まれた（係止された）カシメ部材を除去（破断）することによって下ケース片 210、上ケース片 220 は開閉、着脱可能な状態となる。

【0121】

本実施形態の主基板ケース 200 のカシメ締結部 291 において、カシメ締結穴は 2 つ設けられている（カシメ締結穴 291A、291B）。

それぞれのカシメ締結穴 291A、291B は、下ケース片 210 に設けられた下ケース側締結穴 292、上ケース片 220 に設けられた上ケース側締結穴 293 が連通することによって構成される。

【0122】

なお、下ケース片 210 と上ケース片 220 の 1 回の締結に用いるカシメ締結穴は 1 つのみである。カシメ部材を取り除いて（破断して）締結を解除した後（主基板ケース 200 を開封した後）、再び締結を行う場合には残されたもう一つのカシメ締結穴にカシメ部材を打ち込んで締結を行う。すなわち、本実施形態の主基板ケースは、2 回まで開封することが出来る。

【0123】

下ケース片 210 は、上ケース片 220 と組み合わせられることで、主制御基板 110 を内包するための内包部 581 を形成する。上ケース片 220 は、主基板ケース 200 において、主制御部 110m 側である後側に設けられている。下ケース片 210 は、主基板ケース 200 において、主制御部 110m 側とは反対側である前側に設けられている。

【0124】

下ケース片 210、上ケース片 220 は、それぞれ、主制御基板 110 を収納する制御基板収納部 211、221 と、後述する封止基礎部 310 を構成する封止部 212、222 と、を備えている。制御基板収納部 211、221 は、それぞれ、略長形状に形成された板部 211a、221a と、これら板部 211a、221a の周囲縁部から突設され、各板部 211a、221a の一方側の面を囲うフランジ部 211b、221b とを有する形状に形成されている。

【0125】

また、下ケース片 210 の板部 211a の左部には、主制御基板 110 側である後方に向かって延びる円筒部 565 が設けられている。円筒部 565 には、前後方向に延びる孔部 566 が形成されている。孔部 566 の内側には、ねじ山が形成されている。主制御基板 110 において、円筒部 565 に対向する位置には、孔部 567 が設けられている。

【0126】

主制御基板 110 は、下ケース片 210 に固定される。より詳細には、下ケース片 210 の円筒部 565 の後方に、主制御基板 110 の孔部 567 が配置される。主制御基板 110 を固定するためのビスの軸部が、主制御基板 110 の後側から孔部 567 を介して円筒部 565 の孔部 566 に挿入される。円筒部 565 の孔部 567 に形成されたねじ山にビスの軸部に設けられたねじ山が組み合わせられる。これによって、ビスの頭部と円筒部 565 の後面との間に主制御基板 110 が挟まれ、主制御基板 110 が下ケース片 210 に固定された状態となる。すなわち、主制御基板 110 は、下ケース片 210 側にビス止めされる。

【0127】

制御基板収納部 211 のフランジ部 211b のうち、板部 211a の長尺な 2 辺に沿って板部 211a から突設されている部分（以下「雄部」という）には、L 字状に形成され

10

20

30

40

50

た引掛片 2 1 1 c がそれぞれ 3 つずつ形成されている。一方、制御基板収納部 2 2 1 のフランジ部 2 2 1 b のうち、板部 2 2 1 a の長尺な 2 辺に沿って板部 2 2 1 a から突設されている部分は（以下「雌部」という）、二重壁状に形成されており、二重壁を形成する壁と壁との間に、制御基板収納部 2 1 1 の雄部を挿入可能な挿入溝部 2 2 1 c が設けられている。また、各挿入溝部 2 2 1 c には、引掛片 2 2 1 d が形成されている。

#### 【0128】

主制御基板 1 1 0 がビス止めされた下ケース片 2 1 0 と、上ケース片 2 2 0 とが組み合わせられる場合、フランジ部 2 1 1 b の雄部がフランジ部 2 2 1 b の雌部に挿入される。そして、制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 が、左右方向に沿った図 6 中の矢印 の方向に互いにスライドされる。すると、雄部に設けられた引掛片 2 1 1 c が引掛片 2 2 1 d に係合するので、下ケース片 2 1 0 と上ケース片 2 2 0 とは、矢印 とは逆方向に互いに移動しない限り、外れないように組み合わせられる。

10

#### 【0129】

このように組み合わせられると、制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 は、内部に外部から遮蔽された箱形の内包部 5 8 1 を形成する。内包部 5 8 1 に主制御基板 1 1 0 が収納された状態となるため、主制御基板 1 1 0 及び主制御部 1 1 0 m 等が不正に交換等される可能性を抑制できる。

#### 【0130】

主制御基板 1 1 0 は、制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 が組み合わせられる前に、制御基板収納部 2 2 1 の内側に取り付けられる。このとき主制御基板 1 1 0 上に実装されている IC などが、制御基板収納部 2 2 1 の板部 2 2 1 a に対向するように取り付けられる。これは、板部 2 2 1 a も透明なプラスチックで形成されているので、主制御基板 1 1 0 が主基板ケース 2 0 0 内に収納されても、主制御基板 1 1 0 上に実装された主制御部 1 1 0 m 等の電子部品が不正に交換されていないか、板部 2 2 1 a を介して外部から確認できるようにするためである。本実施形態では、主基板ケース 2 0 0 を備える主制御装置 1 1 0 A を遊技盤 5 に取り付けると、遊技機 1 の背面側から上ケース片 2 2 0 を通して、主基板ケース 2 0 0 内の主制御基板 1 1 0 に実装された電子部品を視認することができる。

20

#### 【0131】

下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0 の右端部には、封止部 2 1 2、2 2 2 が設けられている。図 3 4 に示すように、下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0 には、封止部 2 1 2、2 2 2 の上方に、第 1 ネジ止片 9 1、第 2 ネジ止片 9 2 が設けられている。制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 をスライドさせて組み合わせると、これらを組み合わせた封止体 3 0 0 の長手方向の端部に封止部 2 1 2、2 2 2 によって封止基礎部 3 1 0 が形成される。そして、封止基礎部 3 1 0 にかぶせて封止体 3 0 0 にキャップ 2 4 0 を取り付けると、封止体 3 0 0 の長手方向の端部には、第 1 ネジ止片 9 1、第 2 ネジ止片 9 2 に加えて、キャップ 2 4 0 が備える第 3 ネジ止片 3 9 3 が重なり、ネジ止め用のネジ止部 3 9 0 を構成する。

30

#### 【0132】

封止部 2 1 2、2 2 2 は、制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 の右端部から右方に突設されている。封止部 2 1 2、2 2 2 は、左右方向に沿った高さが同じ高さであり、上下方向の幅が同じ幅に形成されている。各封止部 2 1 2、2 2 2 には、左右方向に沿って長尺な溝部 2 1 2 a、2 2 2 a が形成されている。封止部 2 2 2 には、左右方向に沿って平行な 2 つの溝部 2 2 2 a が、所定間隔離して形成され、封止部 2 1 2 には、左右方向に沿って 1 つの溝部 2 1 2 a が形成されている。下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0 が組み合わせられると、封止部 2 1 2、2 2 2 は、組み合わせられた制御基板収納部 2 1 1、2 2 1 の右部に封止基礎部 3 1 0 を形成する。封止基礎部 3 1 0 においては、封止部 2 1 2、2 2 2 が一定間隔を開けて平行に配置され、封止部 2 1 2、2 2 2 が互いに対向する面の間に挿抜空間が形成される。

40

#### 【0133】

開封禁止シール 2 5 0 は、主基板ケース 2 0 0 を封印する手段として用いられるものであり、認証資格を有した組織等によって発行された真正品であることを証明するものであ

50

る。開封禁止シール 2 5 0 は、切断性を考慮し、紙などの切断し易い材料の一方の面に接着面が設けられたものであり、複数の切目が形成されている。後述するように、開封禁止シール 2 5 0 には、例えば、ホログラム及び Q R コード（登録商標）等が印刷されている。また、開封禁止シール 2 5 0 には、「開封禁止」の文字も印刷されている。

切断部材 2 3 0 は、基礎部 2 3 0 a と、一对の摘部 3 6 1 と、切断部 3 6 4 とを有する形状に形成されている。切断部材 2 3 0 の基礎となる基礎部 2 3 0 a は、略長方形形状に形成されている。基礎部 2 3 0 a の長尺な 2 辺のうち、一方には、切断部 3 6 4 が形成されている。切断部 3 6 4 は、基礎部 2 3 0 a の先端が刃状に形成された部位である。摘部 3 6 1 は、基礎部 2 3 0 a の長手方向両端に設けられ、全体に「く」の字に折り曲げられた形状に形成されている。摘部 3 6 1 の左端部を、遊端部 3 6 1 a という。

10

#### 【 0 1 3 4 】

キャップ 2 4 0 は、封止基礎部 3 1 0 にかぶせて封止基礎部 3 1 0 全体を覆うことができる大きさに形成されており、封止基礎部 3 1 0 に対して着脱可能に形成されている。キャップ 2 4 0 は、封止基礎部 3 1 0 を覆う椀状に形成されたキャップ本体 2 4 1 と、キャップ本体 2 4 1 の長手方向の一端側に形成された第 3 ネジ止片 3 9 3 とを備えている。キャップ本体 2 4 1 の内側面には、キャップ 2 4 0 を封止基礎部 3 1 0 に取り付けたときに、挿抜空間 3 1 0 a に挿入された切断部材 2 3 0 の摘部 3 6 1 の遊端部 3 6 1 a が引っ掛かる位置に、突起 3 8 2 が設けられている。また、キャップ本体 2 4 1 の内側面には、溝部 3 8 6 が形成されている。

#### 【 0 1 3 5 】

20

切断部材 2 3 0 は、封止基礎部 3 1 0 の挿抜空間に挿入される。その後、開封禁止シール 2 5 0 が貼り付けられる。さらに、キャップ 2 4 0 を封止基礎部 3 1 0 にかぶせると、溝部 3 8 6 が、挿抜空間 3 1 0 a に挿入された切断部材 2 3 0 の一部に嵌る。また、突起 3 8 2 が切断部材 2 3 0 の摘部 3 6 1 の遊端部 3 6 1 a と係合する。

#### 【 0 1 3 6 】

キャップ 2 4 0 を封止基礎部 3 1 0 にかぶせると、第 3 ネジ止片 3 9 3 が、下ケース片 2 1 0 の第 1 ネジ止片 9 1 と、上ケース片 2 2 0 の第 2 ネジ止片 9 2 とが組み合わされたものに重なり、ネジ止め用のネジ止部 3 9 0 を構成する。ネジ止部 3 9 0 にカシメ部材 9 4 を打ち込まれると、下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0、キャップ 2 4 0 が互いに固定される。

30

#### 【 0 1 3 7 】

主基板ケース 2 0 0 の封印を解くときは、カシメ部材 9 4 が取り外されるとともに、キャップ 2 4 0 が封止基礎部 3 1 0 から取り外される。主基板ケース 2 0 0 の封印が不正に解かれる時も同様である。切断部材 2 3 0 とキャップ 2 4 0 とは一体化している。このため、キャップ 2 4 0 を封止基礎部 3 1 0 から取り外されると、同時に切断部材 2 3 0 も封止基礎部 3 1 0 から取り外される。すると、切断部 3 6 4 等により、開封禁止シール 2 5 0 には回復不能な傷が付けられる。

#### 【 0 1 3 8 】

##### （主制御基板）

次に、図 7 を用いて本実施形態に係る主制御基板 1 1 0 の構成について説明する。図 7 は、主制御基板の構造を説明するための図である。

40

遊技を制御する主制御基板 1 1 0 には、主制御部 1 1 0 m、R W M クリアスイッチ 1 1 1 a、設定キースイッチ 1 1 2 a、情報表示器 1 1 3、主制御部 1 1 0 m とは異なる複数の電子部品 5 9 5（I C、抵抗、コネクタ、コンデンサ、及びコイル等）、複数のコネクタ 7 7 1、7 7 2、7 7 3、7 7 4、7 7 5、7 7 6 等が実装されている。

#### 【 0 1 3 9 】

主制御部 1 1 0 m は、遊技の制御に使用される記憶内容を格納している。また、主制御部 1 1 0 m は、遊技の結果に影響を与える記憶内容を格納している。

また、主制御部 1 1 0 m は、後述するメイン C P U 1 1 0 a、メイン R O M 1 1 0 b、メイン R A M 1 1 0 c を一体化したワンチップマイコンである。

50

複数のコネクタ 771 ~ 776 は、主制御基板 110 の下部において、左から右側に向けて順に並んでいる。複数のコネクタ 771 ~ 776 は、主基板ケース 200 の上ケース片 220 の下部に設けられた 6 個の開口部 779 の内側に配置されている。

【0140】

複数のコネクタ 771 ~ 776 のうち、2 つのコネクタ 774、775 を、検出信号コネクタ 774、775 という。検出信号コネクタ 774、775 には、遊技球が入賞したことを検出する第 1 始動口検出スイッチ 45a、第 2 始動口検出スイッチ 47a、一般入賞口検出スイッチ 43a、大入賞口検出スイッチ 50a のうちの少なくとも一部からの信号が入力される。本実施形態では、検出信号コネクタ 774、775 には、遊技球が入賞したことを検出する第 1 始動口検出スイッチ 45a、第 2 始動口検出スイッチ 47a、一般入賞口検出スイッチ 43a、大入賞口検出スイッチ 50a の全ての信号が入力されるとする。検出信号コネクタ 774、775 は、他のコネクタ 771、772、773、776 とは異なる色である。本実施形態では、検出信号コネクタ 774、775 は、蛍光色であり、その他のコネクタ 771、772、773、776 は、蛍光色とは異なる色である。

10

【0141】

主制御部 110m は、左右方向に延びる板状の本体部と、本体部の下端部から下方に延びて主制御基板 110 に電氣的に接続される複数の信号ピン（第 1 信号ピン）とを備えている。信号ピン（第 1 信号ピン）は主基板ケース 200 を介して視認可能に主制御基板 110 に実装（はんだ付け）されている。

複数の電子部品 595 は、複数の電子部品の夫々に設けられる信号ピン（第 2 信号ピン）を備えている。信号ピン（第 2 信号ピン）は主基板ケース 200 を介して視認可能に主制御基板 110 に実装（はんだ付け）されている。

20

【0142】

RWM クリアスイッチ 111a について説明する。

図 4、図 8 に示すように、主制御基板 110 上の RWM クリアスイッチ 111a は直接露出していない。基板ケース 200 の上ケース片 220 には凹部 688 内が設けられており、凹部 688 内には開口 687 が設けられている。

また図 5 から分かるように、操作部材 685 は、RWM クリアスイッチ 111a の対応位置に設けられており、操作部材 685 をスタッフ等が押下操作すると、押下された操作部材 685 により RWM クリアスイッチ 111a が押圧される。これによって、RWM クリアスイッチ 111a の操作が行われる。

30

凹部 688 内にはカバー部材 686 が設けられている。カバー部材 686 は、凹部 688 内において、操作部材 685 を塞いで操作不能とする第 1 位置と、操作部材 685 を開放して操作可能とする第 2 位置と、の間で回転移動可能に軸支されている。

操作部材 685 を上記第 2 位置に移動させることで、RWM クリアスイッチ 111a を操作できる。

このようにすることで、基板ケース 200 には、操作部材 685 を挿入可能な程度の大きさの開口 687 を設けるだけでよい。また、カバー部材 686 を開放しないと、操作部材 685 を操作できない。従って、基板ケース 200 内への不正なアクセスを防ぐことが出来る。

40

RWM クリアスイッチ 111a は、操作部材 685 を用いて操作されるのではなく直接操作可能なように、端部が開口 687 から露出していてもよい。

【0143】

設定キースイッチ 112a は、主制御基板 110 から突出する筒状部材の端面にキーを挿入する鍵穴が設けられている。

そして、鍵穴を設けた設定キースイッチ 112a の端面が、基板ケース 200 の上ケース片 220 に設けられた開口 661 から露出しているが、基板ケース 200 の表面よりもやや低くなっている。

スタッフ等は、設定キースイッチ 112a の鍵穴にキーを挿入して操作を行うことが出来る。

50



## 【 0 1 4 4 】

## ( 識別表示 )

識別表示 5 2 0 について説明する。図 5 に示すように、識別表示 5 2 0 は、主制御基板 1 1 0、主制御部 1 1 0 m、下ケース片 2 1 0、上ケース片 2 2 0、及びキャップ 2 4 0 に付されている。

識別表示 5 2 0 は、遊技機 1 に関する情報が含まれる表示である。以下の説明においては、主制御基板 1 1 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 1 といい、主制御部 1 1 0 m に設けられた識別表示 5 2 0 を識別表示 5 2 2 という。上ケース片 2 2 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 3 といい、下ケース片 2 1 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 4 といい、キャップ 2 4 0 に設けられた識別表示 5 2 0 を、識別表示 5 2 5 という。

10

## 【 0 1 4 5 】

図 5 に示すように、識別表示 5 2 1 は、主制御基板 1 1 0 の背面の上部に、シルク印刷によって表示されている。識別表示 5 2 1 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。識別表示 5 2 2 は、主制御部 1 1 0 m に、刻印によって添付されている。識別表示 5 2 2 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。

主基板ケース 2 0 0 に付された識別表示 5 2 3、5 2 4、5 2 5 は、特定の情報を表示するための情報識別部である。識別表示 5 2 4 は、下ケース片 2 1 0 の前面の右上部に、下ケース片 2 1 0 を製造する金型による刻印によって形成されている（図 3 3 参照）。

識別表示 5 2 5 は、キャップ 2 4 0 の背面に、キャップ 2 4 0 を製造する金型による刻印によって形成されている。識別表示 5 2 3 の表示態様については後述する。

20

## 【 0 1 4 6 】

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

30

## 【 0 1 4 7 】

なお、識別表示 5 2 1 ~ 5 2 5 において、メーカー名を「A B C D」に含まれる「A B」で表示するのではなく、メーカー名そのものを表示してもよい。また、機種名を「A B C D」に含まれる「C D」で表示するのではなく、機種名そのものを表示してもよい。また、識別表示 5 2 1 ~ 5 2 5 に、遊技機の型式が表示されてもよい。

## 【 0 1 4 8 】

## ( シール部材 )

シール部材について説明する。図 5 及び図 8 に示すように、主基板ケース 2 0 0 の上ケース片 2 2 0 の外面 5 3 1 にシール部材 1 5 6 0 及びシール部材 1 5 6 1 が貼り付けられている。

40

## 【 0 1 4 9 】

シール部材 1 5 6 0 は、上ケース片 2 2 0 の左右方向左側の下部に設けられた位置表示部 5 6 1 に貼り付けられており、シール部材 1 5 6 1 は、上ケース片 2 2 0 の右上部に設けられた位置表示部 5 6 1 に貼り付けられている。

シール部材 1 5 6 0、1 5 6 1 は、何れも光透過性を有する素材で形成されており、本実施形態では、一例として、透明である（透明素材からなる）とする。

シール部材 1 5 6 0、1 5 6 1 は、夫々、複数の電子部品 5 9 5（図 8 参照）を跨いで配置されている。なお、図 5 においては、シール部材 1 5 6 0、1 5 6 1 の前側に位置する複数の電子部品 5 9 5 等、種々の電子部品の図示は省略している。

## 【 0 1 5 0 】

50

シール部材 1 5 6 0 は、主基板管理用のシールである。

この例において、シール部材 1 5 6 0 のシール部材本体 1 5 6 0 A ( ベース部 ) には、偽造防止用の透かしが設けられている。すなわち、シール部材 1 5 6 0 ( 開封者表示シール ) は、シール部材本体 1 5 6 0 A に透かし加工が施された加工シールである。

「透かし」は、例えば、視認する角度によって見え方が異なるような表示であり、ホログラムを用いたもの、物理的な形状によって見え方が異なるもの、等様々なタイプのものを適用することが出来る。

ただし、シール部材本体 1 5 6 0 A は、所定加工 ( すかし加工 ) を施されながらも透明であり、少なくとも透光性が高く、一定の視認性が確保されている。

#### 【 0 1 5 1 】

シール部材 1 5 6 0 は、シール部材本体 1 5 6 0 A 上において、黒色で「主基板管理番号」などを見出しが付された枠内に、白地の記入領域 1 5 7 0 ( 記入欄 )、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3 を備えている。

記入領域 1 5 7 0、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3 と、これらの領域に付随する後述する文字表示は、夫々、シール部材本体 1 5 6 0 A の透明素材が露出していないために透光性が低い非透光部である。

シール部材 1 5 6 0 は、複数の非透光部を備えており、これらの非透光部を介しては、主基板ケース 2 0 0 内の主制御基板 1 1 0 の視認が困難である。

非透光部としてのコード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及び記入領域 1 5 7 0 は、主制御部 1 1 0 m、情報表示器 1 1 3 と重ならないシール部材本体 1 5 6 0 A 上の位置に設けられている。

#### 【 0 1 5 2 】

一方、シール部材本体 1 5 6 0 A における記入領域 1 5 7 0、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3、及びこれらの領域に付随する後述する文字表示以外の領域は、シール部材本体 1 5 6 0 A の透明素材が露出して透光性が高い透光部 1 5 7 4 である。

透光部 1 5 7 4 は、透明素材を通して、主基板ケース 2 0 0 内の主制御基板 1 1 0 上の電子部品 5 9 5 を覗いて確認することが出来る上記の覗き部である。

#### 【 0 1 5 3 】

主基板ケース 2 0 0 において、シール部材 1 5 6 0 及び主基板ケース 2 0 0 を介して主制御基板 1 1 0 を視認可能である。このため、検査者は主制御基板 1 1 0 を容易に確認することができる。このため、検査者は、シール部材 1 5 6 0 を介して主制御基板 1 1 0 を確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

#### 【 0 1 5 4 】

また、透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部材 1 5 6 0 は、主制御基板 1 1 0 上の主制御部 1 1 0 m に貼付されたシール部材 1 5 6 2 を、あらゆる角度から視認可能な位置に貼り付けされている。

また、透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部材 1 5 6 0 は、記入領域 1 5 7 0、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3 を含め、シール部材 1 5 6 0 全体があらゆる角度から主制御部 1 1 0 m と重ならない位置となるように設けられている。

従って、主基板ケース 2 0 0 を正面視したときに、主基板ケース 2 0 0 を介して主制御部 1 1 0 m を必ず視認可能である。

このため、検査者は主制御部 1 1 0 m を容易に確認することができる。このため、検査者は、主制御部 1 1 0 m を確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部材 1 5 6 0 は、記入領域 1 5 7 0、コード部 1 5 7 2、情報表示部 1 5 7 3 を含め、シール部材 1 5 6 0 全体があらゆる角度から情報表示器 1 1 3 と重ならない位置となるように設けられている。

従って、主基板ケース 2 0 0 を正面視したときに、主基板ケース 2 0 0 を介して情報表示器 1 1 3 を視認することが出来る。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 5 5 】

なお、図 8 では、シール部材 1 5 6 0 と情報表示器 1 1 3 とが近傍の位置にあるとは言えないが、シール部材 1 5 6 0 が、主制御部 1 1 0 m、情報表示器 1 1 3 と重ならず、情報表示器 1 1 3 がコネクタ 7 7 1 ~ 7 7 6 と十分に離間した位置にあり、且つシール部材 1 5 6 1 が情報表示器 1 1 3 に重ならない、という条件を全て満たせば、シール部材 1 5 6 0 と情報表示器 1 1 3 とが互いに近傍の位置にあってもよい。

## 【 0 1 5 6 】

以下に、シール部材 1 5 6 0 の表示内容を詳しく説明する。

記入領域 1 5 7 0 は、主基板ケース 2 0 0 を開封した開封者及び開封年月日を記入するための領域である。

記入領域 1 5 7 0 は、透明素材上に形成されたペン等で書き込み可能な白色の下地である。

記入領域 1 5 7 0 は、一例として、上下方向に 3 行、左右方向に 2 列の計 6 個設けられ、「開封者」及び「開封年月日」を 3 組記入することができる。

記入領域 1 5 7 0 は、矩形状の有色（本実施形態では白色）の下地によって印刷されている。

## 【 0 1 5 7 】

記入領域 1 5 7 0 の上方には、「開封者」「開封年月日」といった見出しが黒色で印字され、各記入領域の左側には、記入領域の番号を示す丸付きの数字が印字されている。

すなわち、左上の記入領域 1 5 7 0 の上方には、「開封者」と黒色で印刷されている。右上の記入領域 1 5 7 0 の上方には、「開封年月日」と黒色で印刷されている。左上の記入領域 1 5 7 0 の左方には、丸 1 と印刷されている。左側の上下方向中央の記入領域 1 5 7 0 の左方には、丸 2 と印刷されている。左下の記入領域 1 5 7 0 の左方には、丸 3 と印刷されている。

## 【 0 1 5 8 】

例えば、検査者は、主基板ケース 2 0 0 を開封した場合に、検査者の名前を左側の記入領域 1 5 7 0 に記入し、主基板ケース 2 0 0 を開封した年月日を、右側の記入領域 1 5 7 0 に記入する。なお、検査者は、記入領域 1 5 7 0 に、主制御基板 1 1 0 に不正が行われたか否かを確認した年月日等を記入してもよい。

## 【 0 1 5 9 】

コード部 1 5 7 2 は、シール部材 1 5 6 0 の左上部に設けられている。コード部 1 5 7 2 は、所定の情報を含む。コード部 1 5 7 2 は、他の機器によって情報が読み取られる部位であり、例えば、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、Q R コード（登録商標）、バーコード等が黒色で印刷されている。本実施形態では、一例として、コード部 1 5 7 2 は、Q R コード（登録商標）を含む。

## 【 0 1 6 0 】

コード部 1 5 7 2 は、例えば、遊技機 1 とは異なる機器（以下、「他機器」という。）に記憶された、主制御基板 1 1 0 の納入先を示す情報と紐付けられている。

例えば、情報携帯端末等に備えられたカメラによってコード部 1 5 7 2 に含まれる情報である U R L（Uniform Resource Locator）が読み取られる。情報携帯端末は、該 U R L を使用し、ネットワークを介して他機器にアクセスする。他機器にアクセスした結果、情報携帯端末に表示される情報には、主制御基板 1 1 0 の納入先（例えば、遊技機 1 が納入された店舗名）、及び、遊技機 1 が廃棄されたか否か等の情報が含まれている。これによって検査者は、主制御基板 1 1 0 の納入先を示す情報、及び遊技機 1 が廃棄されたか否か等の情報を容易に確認することができる。このため、検査者は、納入先の情報を確認し、納入先の異なる主制御基板 1 1 0 が装着される不正が行われたか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

## 【 0 1 6 1 】

情報表示部 1 5 7 3 には、種々の情報が含まれる。情報表示部 1 5 7 3 は、例えば、識別表示 5 2 9 と同様の情報が含まれてもよい。本実施形態では、一例として、情報表示部

10

20

30

40

50

１５７３には、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、「ＥＦ００１」の文字列が印刷されている。該文字列は、一例として、主制御基板１１０の管理番号である。該管理番号によって、検査者は、メーカーが保有している管理番号に紐づいた情報から、遊技機１の納入先、遊技機１が廃棄されたか否か等の情報を調べることができる。なお、情報表示部１５７３の文字列は、メーカー名、機種名、型式等に対応する情報を含んでもよい。また、情報表示部１５７３が有する矩形状の領域と、コード部１５７２が有する矩形状の流域とは、左右方向において繋がっている。

【０１６２】

シール部材１５６０が備える透光部１５７４（覗き部）を説明する。

透光部１５７４は、シール部材本体１５６０Ａにおける、記入領域１５７０、コード部１５７２、情報表示部１５７３、「主基板管理番号」の表記、枠、開封者、開封年月日の表記、丸１～丸３の表記以外の領域である。

10

透光部１５７４は、例えば、上下方向３行の記入領域１５７０の間に存在する左右方向に延びる領域である。

透光部１５７４はまた、左右に並んだコード部１５７２及び情報表示部１５７３と、上側の２つ記入領域１５７０との間に、存在する左右方向に延びる領域である。

透光部１５７４はまた、左右方向２列の記入領域１５７０の間に、上下方向に延びる領域である。

検査者は、透光部１５７４を介して、電子部品５９５（図６２（ａ）参照）を確認することができる。よって、透光部１５７４が設けられていない場合に比べて、検査者は、電子部品５９５に対して不正が行われたか否かを容易に確認できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

20

【０１６３】

シール部材１５６１について説明する。

シール部材１５６１は、主制御基板１１０上の主制御部１１０ｍに貼付されたシール部材１５６１を、あらゆる角度から視認可能な位置に貼り付けされる。

シール部材１５６１は、あらゆる角度から主制御部１１０ｍと重ならない位置となるように設けられている。

従って、主基板ケース２００を正面視したときに、主基板ケース２００を介して主制御部１１０ｍを必ず視認可能である。

30

シール部材１５６１は、あらゆる角度から情報表示器１１３と重ならない位置となるように設けられている。

従って、主基板ケース２００を正面視したときに、主基板ケース２００を介して情報表示器１１３を視認することが出来る。

【０１６４】

また、シール部材１５６１は、特定の情報を表示するための情報識別部である。

例えば、特定の情報として、機種名、メーカー名、定格電圧及び全容量、のうちの少なくとも１つが印刷される。本実施形態では、一例として、機種名「ＣＲあいうＧＨ１０１」、及びメーカー名「ＡＡ社」が印刷されている。本実施形態では、これらの情報が印刷された部位を印刷部１５６３ともいう。また、シール部材１５６１に表示される特定の情報を識別表示１５９５という。本実施形態では、識別表示１５９５は、型式を含む機種名「ＣＲあいうＧＨ１０１」、及びメーカー名「ＡＡ社」、定格電圧及び全容量（ＡＣ２４Ｖ±５％、２５０ＶＡ）である。

40

また、機種名を表示する部分には透明素材に対して赤や黄色といった目立つ色で下地を形成し、下地上に白字で機種名を表示する。

【０１６５】

また、主制御部１１０ｍには、シール部材１５６２が貼り付けられている。

シール部材１５６２は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報として、機種名、メーカー名のうちの少なくとも１つが印刷される。本実施形態では、一例として、シール部材１５６２には、所定の情報として、機種名「ＣＲあいうＧＨ

50

１０１」、及びメーカー名「ＡＡ社」が印刷されている。また、シール部材１５６２に表示される特定の情報を識別表示１５９６という。本実施形態では、識別表示１５９５は、機種名「ＣＲあいうＧＨ１０１」、及びメーカー名「ＡＡ社」である。

シール部材１５６２には、識別表示１５９６で特定される情報を示すＱＲコード（登録商標）が表示されてもよい。

また、シール部材１５６１とシール部材１５６２は、少なくとも同じ識別表示１５９５、１５９６を含んで表示される。本実施形態においては、識別表示１５９５、１５９６における種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカー名「ＡＡ社」が全て同じであるが、一部が同じであればよい。

なお、識別表示１５９５、１５９６は、主基板ケース２００と主制御部１１０ｍに付されているが、他の部材に付されてもよい。例えば、主制御基板１１０に、識別表示１５９５、１５９６と同じ識別表示を含んで表示されてもよい。

#### 【０１６６】

以上のように、本実施形態ではシール部材１５６０、１５６１が複数の電子部品５９５（図８参照）の少なくとも一部を跨いで配置されるので、例えば、シール部材１５６０、１５６１と電子部品５９５との位置関係を確認することで、検査者は、主制御基板１１０に不正が行われたか否かを判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

#### 【０１６７】

また、シール部材１５６０に領域１５７５が設けられているので、検査者は、領域１５７５（より詳細には、記入領域１５７０）に、検査者の名前、及び、主基板ケース２００を開封した年月日を記入することができる。また、検査者は、主制御基板１１０に不正が行われたか否かを確認した日付等を、領域１５７５に記入することもできる。また、領域１５７５の間に透光部１５７４（覗き部）が設けられているので、領域１５７５のみが設けられている場合に比べて、領域１５７５が目立ちやすい。このため、領域１５７５に記入された文字等を検査者が確認し易くなる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

#### 【０１６８】

また、シール部材１５６０に透光部１５７４（覗き部）が設けられているので、検査者は、透光部１５７４（覗き部）を介して、電子部品５９５を確認することができる。よって、透光部１５７４（覗き部）が設けられていない場合に比べて、検査者は、電子部品５９５に対して不正が行われたか否かを容易に確認できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

また、コード部１５７２は、主制御部１１０ｍと重ならない位置に設けられている。このため、検査者は主制御部１１０ｍを容易に確認することができる。このため、検査者は、主制御部１１０ｍを確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

#### 【０１６９】

また、コード部１５７２は、遊技機１とは異なる機器に記憶された、主制御基板１１０の納入先を示す情報と紐付けられている。これによって、検査者は、コード部１５７２を使用して、主制御基板１１０の納入先を示す情報を容易に確認することができる。このため、検査者は、納入先の情報を確認し、納入先の異なる主制御基板１１０が装着される不正が行われたか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

また、主制御部１１０ｍにシール部材１５６２が貼り付けられ、シール部材１５６２に所定の情報が表示されている。このため、検査者は、シール部材１５６２を確認することで、主制御部１１０ｍが入れ替えられる不正を容易に確認することができる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

また、シール部材１５６１に、機種名、メーカー名のうちの少なくとも１つが印刷され

10

20

30

40

50

ているので、検査者は、容易に、機種名、メーカー名のうちの少なくとも1つを把握することができる。よって、検査者は、機種名、メーカー名のうちの少なくとも1つを確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。故に、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

#### 【0170】

なお、シール部材1560、1561に表示される各種の情報は、主制御部110mの装着箇所が視認できる角度を有するように表示されていればよい。

主基板ケース200の、特に上ケース片220は、通気孔を有していない。

主基板ケース200は、下ケース片210、上ケース片220に、デットマークを形成されている。

デットマークは、プラスチック成形品であるケースの製造時（成形時）に付加されるロット管理用のマークである。

本実施形態の特徴として、主制御部110mの近傍には、シール部材1562が視認不可能になるような高さの部品を設けないようにする。

#### 【0171】

以上説明したように、主制御基板110には、遊技を制御する主制御部110mと、遊技機の性能を表示する情報表示器113と、これらとは異なる他の電子部品595とが実装されている。そして、主制御基板110には、透明性を有するシール部材1560が貼付されている。これにより、透明性を有するシール部材1560及び主基板ケース200を介して他の電子部品595を視認可能である。また、主基板ケース200を介して主制御部110m、情報表示器113を直接視認可能である。

#### 【0172】

主基板ケース200に貼る必要がある透明部と複数の非透明部を有するシール部材1560の透明部をすかし加工することで、シール部材1560の複製を防止することができる。また、シール部材1560を主制御部110m、情報表示器113と被らない位置に貼付することで、すかし加工や複数ある非透明部の影響をも受けずに重要な基板部品である主制御部110m、正確に読み取る必要がある情報表示器113の視認性を確実に確保することができる。

#### 【0173】

主制御部110mや情報表示器113よりも重要度が低い電子部品595については、複数の非透明部の隙間や周囲の透明部1574（覗き部）からすかし加工を介して状態を確認することができる。非透明部が複数あっても透明部によって基板部品の視認性を確保できる。また非透明部には、所定の情報、例えば主制御部110mを特定するなどの必要な情報を表示することが出来る。複数の非透明部には、それぞれ異なる情報を表示し、あるいは記入することが出来る。

#### 【0174】

なお、情報表示器113は、主制御基板110の上端側ではなく、下端側に配置されてもよい。その場合、コネクタ771～776は、情報表示器113とは反対側の（相反する）上端側に配置されることが望ましい。

情報表示器113は、主制御基板110の左端側又は右端側に配置されてもよい。その場合、コネクタ771～776は、情報表示器113とは反対側の（相反する）端部に配置されることが望ましい。

また上記したが、情報表示器113は、主制御基板110の端部ではなく、内側に配置されてもよい。その場合でも、コネクタ771～776から伸びるケーブルやハーネス、シール部材1560などと重ならない位置に必ず配置する。

#### 【0175】

本実施形態においては、RWMクリアスイッチ111aは、主制御基板110に配置するものとして説明しているが、それに限らず、払出制御基板120に対して設けられてもよい。また、本実施形態においては、設定キースイッチ112aは、主制御基板110に配置するものとして説明しているが、それに限らない。設定キースイッチ112aは、主

10

20

30

40

50

制御基板 110 と電氣的に接続されていれば、主制御基板 110 と離間した別の位置に配置することが出来る。

#### 【0176】

(遊技機 1 の制御構成)

次に、図 9 を用いて遊技機 1 の制御構成について具体的に説明する。図 9 は、本実施形態における遊技機 1 の全体のブロック図である。

#### 【0177】

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

10

#### 【0178】

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

20

#### 【0179】

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

#### 【0180】

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

30

#### 【0181】

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

40

#### 【0182】

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

#### 【0183】

50

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

【0184】

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

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

サブ CPU 130a は、水晶発振器からの動作クロックを受けてサブ ROM 130b に記憶された遊技プログラムを読み出し、サブ RAM 130c をワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、主制御基板 110 から受信したコマンドや演出ボタン検出スイッチ 17a や十字キー検出スイッチ 19a からの入力信号に応じて、各種制御部 (表示制御部 140、ランプ制御部 150) に各種の演出を実行させるため制御を行う (データやコマンドを出力する)。

【0190】

演出制御基板 130 の入力ポートには、演出ボタン検出スイッチ 17a、十字キー検出スイッチ 19a、及び、ボタン位置検出センサ (図示省略) などが接続されている。演出制御基板 130 では、演出ボタン検出スイッチ 17a から演出ボタン 17 が操作されたことを示す演出ボタン検出信号が入力されたり、十字キー検出スイッチ 19a から十字キー 19 が操作されたことを示す十字キー検出信号 (上ボタン検出信号、左ボタン検出信号、

10

20

30

40

50



下ボタン検出信号、右ボタン検出信号)が入力されたりすると、検出信号に応じた演出を実行するための処理を行う。

【0191】

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

【0192】

表示制御部140は、演出制御部130m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)の受信に基づき第1画像表示装置70及び第2画像表示装置71を制御する画像制御部145(VDP)と、画像データ等が格納されたCGROM146と、統括制御部141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148(音声LSI)及び音声データ等が格納された音声ROM149を備えている。

【0193】

統括制御部141は、演算処理を行う統括CPU141a、統括制御プログラムが格納された統括ROM141b、演算処理時のワークエリアとなる統括RAM141c、及び、画像制御部145(VDP)及び音声制御部148(音声LSI)が接続される入出力ポートを備えている。

【0194】

統括CPU141aは、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括ROM141bに記憶された統括制御プログラムを読み出し、統括RAM141c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、第1画像表示装置70及び第2画像表示装置71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140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148(音声LSI)に送信するための制御処理等を行う。

【0195】

画像制御部145(VDP)に設けられているVRAM143は、統括制御部141(統括CPU142a)から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第1画像表示装置70(メイン液晶)、及び、第2画像表示装置71(サブ液晶)に対応するフレームバッファ領域等を有している。

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

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

10

20

30

40

50

トは1秒間に30回の描画(画像の表示)が行われるように30fps(1/30秒=約33ms)となっているが、1秒間に60回の描画(画像の表示)が行われるように60fps(1/60秒=約16.6ms)としてもよい。

【0199】

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

【0200】

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

10

【0201】

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

【0202】

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

20

【0203】

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

30

【0204】

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

【0205】

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

40

【0206】

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

50

させることができる。なお、払出制御基板 120 や演出制御基板 130 にバックアップ電源を供給するようにしてもよい。

#### 【0207】

(遊技状態の説明)

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

#### 【0208】

本実施形態では、以下の3つの遊技状態が設けられている。

- (1)「低確率状態」且つ「非時短状態」である通常遊技状態(低確非時短遊技状態)
- (2)「低確率状態」且つ「時短状態」である時短遊技状態(低確時短遊技状態)
- (3)「高確率状態」且つ「時短状態」である確変遊技状態(高確時短遊技状態)

#### 【0209】

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

#### 【0210】

本実施形態において「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(大当たり判定における大当たり確率の)設定値が「1」の場合において、第1始動口45、又は、第2始動口47に遊技球が入球したことを条件として行われる特別図柄の大当たり判定において、大当たりの当選確率が約 $1/300$ と低く設定された遊技状態を言う。これに対して「高確率状態」というのは、低確率状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、設定値が「1」の場合において、大当たりの当選確率が約 $1/60$ と高く設定された遊技状態を言う。

#### 【0211】

具体的には、設定値は「1」～「4」の4種類となっており、設定値が「1」の場合、低確率状態での大当たりの当選確率は約 $1/300$ となり、高確率状態での大当たりの当選確率は約 $1/60$ となり、設定値が「2」の場合、低確率状態での大当たりの当選確率は約 $1/295$ となり、高確率状態での大当たりの当選確率は約 $1/59$ となり、設定値が「3」の場合、低確率状態での大当たりの当選確率は約 $1/290$ となり、高確率状態での大当たりの当選確率は約 $1/58$ となり、設定値が「4」の場合、低確率状態での大当たりの当選確率は約 $1/285$ となり、高確率状態での大当たりの当選確率は約 $1/57$ となっている。

#### 【0212】

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

#### 【0213】

本実施形態において「非時短状態」というのは、普図ゲート44を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第2始動口47の開放時間が短く設定されやすい遊技状態を言う。例えば、普図ゲート44を遊技球が通過すると、普通図柄の当たり抽選が行われて、普通図柄表示器62において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば3.0秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第2始動口47が例えば0.2秒間、開放態様に制御される。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 1 4 】

これに対して「時短状態」というのは、普通図ゲート 4 4 を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が 0 . 5 秒と「非時短状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第 2 始動口 4 7 の開放時間が例えば 2 . 5 秒と、「非時短状態」よりも長く設定された遊技状態を言う。さらに、「非時短状態」においては普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば 1 / 1 2 8 と低く設定され、「時短状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば 1 2 7 / 1 2 8 と高く設定される。したがって、「時短状態」においては、「非時短状態」よりも、普通図ゲート 4 4 を遊技球が通過すると、第 2 始動口 4 7 が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短状態」では、遊技者は遊技球を消費し難い状態で遊技を有利に進行することが可能となる。

10

## 【 0 2 1 5 】

そして、「時短遊技状態」には、後述する大当たり遊技の終了後に（大当たり遊技を経由して）制御される通常時短遊技状態と、所定条件の成立（RWM クリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の 0 クリア）から実行された特別図柄のハズレ変動表示の回数が規定回数（本実施形態では 9 0 0 回）に到達したことで（大当たり遊技を経由せずに）制御される特殊時短遊技状態とが設定されている。

## 【 0 2 1 6 】

なお、実施形態において、「時短状態」は、「非時短状態」と比べて、普通図柄の変動時間、第 2 始動口 4 7 の開放時間、及び、普通図柄抽選の当選確率が有利になるよう設定されているが、「時短状態」は、普通図柄の変動時間、第 2 始動口 4 7 の開放時間、及び、普通図柄抽選の当選確率のいずれか 1 つのみが有利になるように設定されていてもよい。また、非時短状態では、普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば 0 / 1 2 8 となるようにしてもよい。

20

## 【 0 2 1 7 】

また、本実施形態では、高確率状態のときに大当たりに当選する確率が、低確率状態のときに大当たりに当選する確率の 5 倍（設定値に拘らず共通）となっている大当たりと判定される確率は 5 倍に限られず、1 0 倍以下の値であれば 3 倍や 8 倍といった任意の値に設定してもよい。

## 【 0 2 1 8 】

また、本実施形態では、大当たり判定において大当たりよりも有利者に有利な度合いが低い小当たりに当選しないようになっているが、例えば、約 1 / 1 0 0 の確率で小当たりに当選するようにしてもよい。この場合には、設定値が「1」～「4」の何れであるかに拘らず小当たり確率が同一となるようにするとよい。

30

## 【 0 2 1 9 】

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

## 【 0 2 2 0 】

また、全ての設定値（1～4）において低確率状態及び／又は高確率状態で大当たりと判定される確率が同一となるようにしてもよいし、例えば 2 つ又は 3 つの設定値（1 及び 2、1～3 等）において低確率状態及び／又は高確率状態で大当たりと判定される確率が同一となるようにしてもよい。また、本実施形態の設定値は、1～4 の 4 段階となっているが、4 段階に限られず、4 段階よりも多くても良いし、少なくとも良い（例えば 1 段階であってもよい）。

40

## 【 0 2 2 1 】

また、時短遊技状態として通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態を設けているが、大当たり判定処理の結果として通常のハズレとは異なる特殊ハズレに当選し、特別図柄の変動表示の結果として特殊ハズレ特別図柄が停止表示されたことに応じて特定時短遊技状態を所定期間（例えば 1 0 0 回の特別図柄の変動表示が実行されるまで等）にわたって発生さ

50

せるようにしてもよい。特定時短遊技状態における各種の制御については、特殊時短遊技状態に準じるようにするとよい。

【0222】

次に、図10～図15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。

【0223】

(大当たり判定テーブル)

図10(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10(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。

10

【0224】

図10(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。

【0225】

メインCPU110aは、図10(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10(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。

20

【0226】

例えば、図10(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。

【0227】

なお、第1始動口45への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報は、メインRAM110cの第1特図判定情報保留記憶領域に記憶され、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は、メインRAM110cの第2特図判定情報保留記憶領域に記憶される。そして、大当たり判定を行う際に第1特図判定情報保留記憶領域又は第2特図判定情報保留記憶領域に記憶されている特図判定情報がメインRAM110cの特図判定情報当該記憶領域にシフトされ、シフトされた特図判定情報を用いて大当たり判定が行われることになる。

30

【0228】

また、第1特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第1記憶部～第4記憶部まで分かれており、これら第1記憶部～第4記憶部に記憶された特図判定情報に対応する保留アイコンが第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にそれぞれ表示される。第2特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第1記憶部～第4記憶部まで分かれており、これら第1記憶部～第4記憶部に記憶された特図判定情報に対応する保留アイコンが第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にそれぞれ表示される。

40

【0229】

(特別図柄判定テーブル)

図11(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11(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。

【0230】

図11(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別と、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

50

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。

【 0 2 3 1 】

特別図柄「 0 0 」及び「 1 0 」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「 0 1 」及び「 0 4 」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「 0 2 」及び「 0 5 」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「 0 3 」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。

【 0 2 3 2 】

「第 1 大当たり遊技」では、大入賞口 5 0 を最大 2 9 . 5 秒まで開放させた後に大入賞口 5 0 を 2 秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を 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、 1 0 個）の遊技球が大入賞口 5 0 に入賞すると 1 つのラウンド遊技が終了するようになっている。また、第 1 大当たり遊技の終了後は、第 2 特別図柄の変動表示が 5 0 回又は 1 0 0 回行われるまで通常時短遊技状態（低確非時短遊技状態）に設定されるようになっている。

10

【 0 2 3 3 】

「第 2 大当たり遊技」では、大入賞口 5 0 を最大 2 9 . 5 秒まで開放させた後に大入賞口を 2 秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を 1 0 回まで実行するようになっている。また、第 2 大当たり遊技の終了後は、第 2 特別図柄の変動表示が 1 0 0 0 0 回行われるまで確変遊技状態（高確時短遊技状態）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。

20

【 0 2 3 4 】

「第 3 大当たり遊技」では、第 2 大入賞口 5 6 を最大 2 9 . 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、第 2 特別図柄の変動表示が 1 0 0 0 0 回行われるまで確変遊技状態（高確時短遊技状態）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。

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 1 1 ( 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別と、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 1 3 0 に送信するようになっている。

【 0 2 3 7 】

図 1 1 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。

40

【 0 2 3 8 】

図 1 1 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。

【 0 2 3 9 】

（通常用の特図変動パターン判定テーブル）

図 1 2 は、通常遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される通常用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【 0 2 4 0 】

50

具体的には、図 1 2 ( a ) は、通常遊技状態における基本的な特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される通常用の特図変動パターン判定テーブル 1 であり、図 1 2 ( b ) は、特殊時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合の特殊時短状態終了時の第 2 特別図柄の残保留数に対応する変動表示を実行する場合に参照される通常用の特図変動パターン判定テーブル 2 である。

【 0 2 4 1 】

( 確変 / 通常時短用の特図変動パターン判定テーブル )

図 1 3 は、確変遊技状態又は通常時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される確変 / 通常時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

10

【 0 2 4 2 】

具体的には、図 1 3 ( a ) は、確変遊技状態又は通常時短遊技状態における基本的な特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される確変 / 通常時短用の特図変動パターン判定テーブル 1 であり、図 1 3 ( b ) は、通常時短遊技状態において最終回となる特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル 2 である。

【 0 2 4 3 】

( 特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル )

図 1 4 は、特殊時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

20

【 0 2 4 4 】

具体的には、図 1 4 ( a ) は、メイン R A M 1 1 0 c に大当たり履歴情報がないときに特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル 1 であり、図 1 4 ( b ) は、メイン R A M 1 1 0 c に大当たり履歴情報があって特殊時短遊技状態の最初となる特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル 2 であり、図 1 4 ( c ) は、メイン R A M 1 1 0 c に大当たり履歴情報があって特殊時短遊技状態の最終よりも前の特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル 3 であり、図 1 4 ( d ) は、メイン R A M 1 1 0 c に大当たり履歴情報があって特殊時短遊技状態の最終回となる特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル 4 である。

30

【 0 2 4 5 】

図 1 2 ~ 図 1 4 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 ) の種別と、大当たり判定結果と、特別図柄の判定結果 ( 停止特図データ ) と、リーチ判定用乱数値と、第 1 特図保留数 ( U 1 ) 又は第 2 特図保留数 ( U 2 ) 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。

【 0 2 4 6 】

したがって、「特図変動パターン」とは、特別図柄の種別、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。

40

【 0 2 4 7 】

メイン C P U 1 1 0 a は、図 1 2 ~ 図 1 4 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 特図保留数 ( U 1 ) 又は第 2 特図保留数 ( U 2 ) 、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 1 3 0 に送信するようになっている。

【 0 2 4 8 】

また、演出制御基板 1 3 0 では、後述するように、変動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 7 0 a の変動表示を伴う変動演出

50

の内容（演出態様）を決定するようになっているため、図１２～図１４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。

【０２４９】

図１２～図１４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」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。

【０２５０】

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。

10

【０２５１】

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。

【０２５２】

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演出である。

20

【０２５３】

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であり、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に実行される。例えば、２つの演出図柄７０aが縮小して第１画像表示装置７０の隅部に移動し、第１画像表示装置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。なお、「特殊ＳＰリーチ」は、「ＳＰリーチ」よりも特殊な演出が実行される。

【０２５４】

30

また、「ＳＰＳＰリーチ」、「ＳＰＳＰ「７」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となっており、ノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出の後に実行される。例えば、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に３つの演出図柄７０aが縮小して第１画像表示装置７０の隅部に移動し、第１画像表示装置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。なお、「ＳＰＳＰリーチ」では、「７」以外の演出図柄７０aでリーチ演出が実行され、「ＳＰＳＰ「７」リーチ」では、「７」の図柄でリーチ演出が実行される。

【０２５５】

また、「全回転リーチ」とは、大当たり確定となるリーチとなっており、ノーマルリーチ演出の後に実行される。例えば、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、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、第１画像表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて「ＳＰＳＰリーチ」や「ＳＰＳＰ「７」リーチ」よりも特別なリーチ演出（大当たり確定のリーチ演出）を行うようになっている。

40

【０２５６】

また、「復活変動（当）」とは、大当たりとなって遊技者に有利な特定遊技状態に復活することを示唆する復活演出が行われる演出となっており、特殊時短遊技状態から通常遊技状態に移行後の遊技者に有利な特定遊技状態の終了を示唆する終了報知演出が行われた後にリーチを経由せずに実行される。

【０２５７】

50



「チャンス演出変動（当）」とは、大当たり遊技が実行されるチャンスであることを示唆するチャンス演出が実行される変動演出となっており、リーチを経由せずに実行される。例えば、第1画像表示装置70に「チャンス接近中」の文字画像が表示された後に3つの演出図柄70aが揃った状態で表示される演出を行うようになっている。

【0258】

「リザルト変動」とは、通常時短遊技状態の最終回の変動表示において、所謂初当たりと呼ばれる通常遊技状態からの大当たり遊技を契機として時短遊技状態が継続している一連有利期間における遊技の結果を表示するリザルト表示が行われる演出となっている。なお、初当たりからではなく、遊技者にとって有利な状態が継続している一連有利期間におけるリザルト表示を行うようにしてもよい。

10

【0259】

「リザルト復活変動（当）」とは、大当たりとなって遊技者に有利な特定遊技状態に復活することを示唆する復活演出が行われる演出となっており、通常時短遊技状態の最終回の変動表示においてリザルト表示が行われた後にリーチを経由せずに実行される。

【0260】

「（突）～変動」とは、特殊時短遊技状態の初回変動である場合に、特殊時短遊技状態への突入を比較的短い時間（例えば2秒）で示唆するショート突入演出が行われ、特殊時短遊技状態の初回変動でない場合には、ショート突入演出が行われないことを示している。

【0261】

「ロング突入演出変動」とは、特殊時短遊技状態の初回変動において、特殊時短遊技状態への突入を比較的長い時間（例えば6秒）で示唆するロング突入演出が行われるようになっている。大当たり履歴がある状態での特殊時短遊技状態の初回変動に専用の変動パターンとなっている。

20

【0262】

「即当たり変動（当）」とは、リーチを経由せずに遊技者に有利な結果（大当たり）であることが報知される演出となっており、最終的に3つの演出図柄70aが揃った状態で表示される演出を行うようになっている。

【0263】

「終了示唆変動」とは、特殊時短遊技状態が終了することを示唆する終了報知演出が行われる演出となっており、大当たり履歴がある特殊時短遊技状態の最終回の変動表示において実行される。

30

【0264】

「終了示唆復活変動（当）」とは、大当たりとなって遊技者に有利な特定遊技状態に復活することを示唆する復活演出が行われる演出となっており、特殊時短遊技状態の最終回の変動表示において終了報知演出が開始された後にリーチを経由せずに実行される。

【0265】

なお、通常遊技状態において第1特別図柄の変動表示が実行される場合に「即当たり変動」が実行されないようになっているが、第1特別図柄の変動表示が実行される場合にも「即当たり変動」が実行されるようにしてもよい。

【0266】

40

図12～図14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、通常時短遊技状態（一連有利期間）の最終回となる変動表示中には、リザルト表示が行われる変動演出が実行される点が挙げられる。このようにすることで、一連有利期間における遊技の結果を遊技者に確認させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0267】

図12～図14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、特殊時短遊技状態の最終回となる変動表示中には、リザルト表示が行われずに終了報知演出が行われる点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されていないにも拘らず、一連有利期間における遊技の結果が表示されることで遊技者の不満感が募ること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。

50

## 【 0 2 6 8 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示す特図変動パターン判定テーブルの第 3 の特徴としては、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態とで異なる特図変動パターン判定テーブルを用いる点が挙げられる。このようにすることで、同じ時短遊技状態であっても通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態との演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 2 6 9 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示す特図変動パターン判定テーブルの第 4 の特徴としては、特殊時短遊技状態中における変動表示においては、大当たり履歴（RWMクリア）の有無によって異なる特図変動パターン判定テーブルを用いる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、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態中における変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

## 【 0 2 7 0 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示す特図変動パターン判定テーブルの第 5 の特徴としては、特殊時短遊技状態中における初回変動においては、大当たり履歴（RWMクリア）の有無によって異なる特図変動パターン判定テーブルを用いる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、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態中における初回の変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 2 7 1 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示す特図変動パターン判定テーブルの第 6 の特徴としては、特殊時短遊技状態中における初回変動においては、大当たり履歴（RWMクリア）がある場合の特図変動パターンの数よりも、大当たり履歴がない場合の方が決定される特図変動パターンの数が多い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態中における初回の変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【 0 2 7 2 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示す特図変動パターン判定テーブルの第 7 の特徴としては、大当たり履歴（RWMクリア）がある特殊時短遊技状態中における初回変動がハズレとなる場合においては、初回に専用の特図変動パターンが決定される点が挙げられる。このようにすることで、特殊時短遊技状態中における初回変動において専用の演出（ロング突入演出）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。

30

## 【 0 2 7 3 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示す特図変動パターン判定テーブルの第 8 の特徴としては、特殊時短遊技状態中における最終変動においては、大当たり履歴（RWMクリア）の有無によって異なる特図変動パターン判定テーブルを用いる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、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態中における最後の変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 2 7 4 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示す特図変動パターン判定テーブルの第 9 の特徴としては、特殊時短遊技状態中における最終変動においては、大当たり履歴（RWMクリア）がある場合の特図変動パターンの数よりも、大当たり履歴がない場合の方が決定される特図変動パターンの数が多い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態中における最後の変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【 0 2 7 5 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示す特図変動パターン判定テーブルの第 1 0 の特徴としては、大当たり履歴（RWMクリア）がある特殊時短遊技状態中における最終変動がハズレとなる場合においては、最終回に専用の特図変動パターンが決定される点が挙げられる。このようにすることで、特殊時短遊技状態中における最終変動において専用の演出（終了示唆演出）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。

50

## 【 0 2 7 6 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示す特図変動パターン判定テーブルの第 1 1 の特徴としては、特殊時短遊技状態中において、第 1 特別図柄のハズレ変動表示（第 1 変動演出）が実行される場合よりも、第 2 特別図柄のハズレ変動表示（第 2 変動演出）が実行される場合の方が、決定（実行）される特図変動パターン（変動演出パターン）の種類が多くなる点が挙げられる。このようにすることで、特殊時短遊技状態において遊技者に有利となる第 2 特別図柄の変動表示を行うように遊技者を仕向けることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 2 7 7 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示す特図変動パターン判定テーブルの第 1 2 の特徴としては、時短遊技状態中の特別図柄（主に第 2 特別図柄）の平均の変動時間が、時短遊技状態中の普通図柄の平均変動時間よりも長くなるようになっている。このようにすることで、通常遊技状態よりも特別図柄の平均の変動時間が短くなる時短遊技状態であっても第 2 保留記憶が溜まり易くなり、特別図柄の変動表示をスピーディに実行することで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

## 【 0 2 7 8 】

（事前判定テーブル）

図 1 5（a）は、非時短状態中の第 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の一例を示す図であり、図 1 5（b）は、時短状態中の第 2 始動口 4 7 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の一例を示す図である。

20

## 【 0 2 7 9 】

図 1 5 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。

## 【 0 2 8 0 】

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。

30

## 【 0 2 8 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、図 1 5 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 1 3 0 に送信するようになっている。

## 【 0 2 8 2 】

（遊技状態設定テーブル）

図 1 6 は、大当たり遊技の終了後の遊技状態を設定するための遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。

## 【 0 2 8 3 】

40

図 1 6 に示すように、遊技状態設定テーブルには、大当たり特別図柄の停止特図データと、大当たり当選時の遊技状態情報と、設定される遊技状態フラグ（時短状態であることを示す時短フラグ、高確率状態であることを示す高確率フラグ）と、時短遊技状態を終了させる第 1 特別図柄の変動表示の回数である第 1 時短回数（J 1）と、時短遊技状態を終了させる第 2 特別図柄の変動表示の回数である第 2 時短回数（J 2）と、時短遊技状態を終了させる第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の合算の変動表示の回数である第 3 時短回数（J 3）とが対応付けられている。

## 【 0 2 8 4 】

図 1 6 に示す遊技状態設定テーブルの第 1 の特徴としては、通常遊技状態で実行された場合に設定される第 2 時短回数（J 2）よりも、時短状態で実行された場合に設定される

50

第2時短回数（J2）の方が多くなる大当たり遊技（第1大当たり遊技）がある点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技の種類によって設定される第2時短回数（J2）を異ならせることができ、遊技性を向上させて遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0285】

図16に示す遊技状態設定テーブルの第2の特徴としては、3種類の時短回数が設定されていることで、時短状態中に第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示との何れが実行される場合であっても、時短状態が適切な回数で終了するため、遊技者間で公平な時短状態を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0286】

次に、遊技機1における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【0287】

（主制御基板のメイン処理）

図17を用いて、主制御基板110のメイン処理を説明する。図17は、主制御基板110のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板160から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがメインCPU110aに入力されることで行われる。

【0288】

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

【0289】

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

【0290】

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

【0291】

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

【0292】

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

【0293】

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

【0294】

10

20

30

40

50

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

【0295】

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

10

【0296】

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

20

【0297】

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

【0298】

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

【0299】

メインCPU110aは、ステップS12において、復帰不可能エラー処理を行う。具  
体的には、情報表示器113に復帰不可能エラーを示すエラー情報「E」を表示し、演出  
制御基板130に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンド  
を送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、出力ポートをクリアした後に  
遊技情報出力端子板90のセキュリティ信号端子から復帰不可能エラーの発生を示す復帰  
不可能エラー信号（セキュリティ信号）を出力し、電源供給が完全に断たれるまで待機す  
る処理を行う。これにより、演出制御基板130では、復帰不可能エラー報知を実行する  
ための処理が行われることになる。

30

【0300】

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

40

【0301】

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

【0302】

50

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

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

#### 【0303】

メインCPU 110a は、ステップ S13 において、RWM クリア操作があったか否かを判定する。具体的には、RWM クリアスイッチ 111a が ON 状態であるか否かを判定する。RWM クリア操作があった場合には、RWM クリアを実行するものとしてステップ S14 に処理を移し、RWM クリア操作がなかった場合には、ステップ S16 に処理を移す。

10

#### 【0304】

メインCPU 110a は、ステップ S14 において、RWM クリア処理を行う。具体的には、遊技の制御状態を初期化（遊技用 RWM 領域の設定値領域以外を初期化）するための処理を行う。

#### 【0305】

メインCPU 110a は、ステップ S15 において、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態（ここでは通常遊技状態としての低確非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドを払出制御基板 120 及び演出制御基板 130 に送信し、ステップ S21 に処理を移す。これにより、演出制御基板 130 では、電源投入報知を実行するための処理が行われることになる。

20

#### 【0306】

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

30

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

#### 【0307】

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

40

#### 【0308】

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

#### 【0309】

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

50

## 【 0 3 1 0 】

なお、設定確認指定コマンドを受信した演出制御基板 1 3 0 では、設定確認が行われていることを報知するための設定確認報知を実行するための処理が行われることになる。具体的には、画像表示装置 7 0、7 1 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 1 0 や盤用照明装置 7 6 を設定確認中に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたりする。なお、音声出力装置 9 から設定確認中であることを示す設定確認報知音（「設定値の確認中です」）が出力されるようにしてもよい。

## 【 0 3 1 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 8 において、遊技用 R W M 領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア（0 クリア）し、電源復旧時の遊技用 R W M 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。

10

## 【 0 3 1 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 1 9 において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信する。これにより、演出制御基板 1 3 0 では、後述する設定確認報知等を終了させて電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。

## 【 0 3 1 3 】

「電源復旧報知」とは、遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるための報知であり、画像表示装置 7 0、7 1 に電源復旧時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「1 3 5」）を表示したり、枠用照明装置 1 0 や盤用照明装置 7 6 を所定期間（例えば 6 0 秒間）に亘って所定の発光色（例えば青色）で全点灯させたり、音声出力装置 9 から電源が（停電から）復旧したことを示す電源復旧報知音（「電源が復旧されました」＋ブザー音）を所定期間（例えば 3 0 秒間）に亘って出力したりすることである。

20

なお、電源復旧報知において、画像表示装置 7 0、7 1 に初期画面を表示するのではなく、画像表示装置 7 0、7 1 に電源が復旧されたことを報知する表示を表示するようにしても良い。

## 【 0 3 1 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 0 において、その他のコマンド（第 1 特図保留数（U 1）、及び、第 2 特図保留数（U 2）を示す特図保留数指定コマンド、普図保留数（G）を示す普図保留数指定コマンド等）を演出制御基板 1 3 0 に送信する。これにより、演出制御基板 1 3 0 では特図保留数や普図保留数を把握することが可能となると共に、第 1 画像表示装置 7 0 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。

30

## 【 0 3 1 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 1 において、設定値指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信する。これにより、演出制御基板 1 3 0 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 1 3 0 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。

40

## 【 0 3 1 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 2 において、タイマ割込（4 ミリ秒）を発生させるための C T C（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップ S 2 3 において、全割込を許可する。

## 【 0 3 1 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 2 4 において、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値、及び、特別図柄判定用乱数値を更新する処理を行い、ステップ S 2 5 において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄判定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値

50

乱数値更新処理を行う。

【0318】

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

【0319】

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

10

【0320】

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

【0321】

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。

20

【0322】

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

【0323】

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。

30

【0324】

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

40

【0325】

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。

【0326】

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

50



）して設定値領域に初期値「1」をセーブして、ステップS13に処理を移すようにしてもよい。

【0327】

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

【0328】

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。

10

【0329】

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

【0330】

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

20

【0331】

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。

【0332】

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

30

【0333】

（主制御基板のタイマ割込処理）

図18を用いて、主制御基板110のタイマ割込処理を説明する。図18は、主制御基板110において所定の周期（4ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【0334】

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

40

【0335】

メインCPU110aは、ステップS120において、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、及び、普図変動パターン決定用乱数値の更新を行う特定乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数値、及び、乱数カウンタを+1加算して更新する。なお、加算

50

した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが1周した場合）には、乱数カウンタを0に戻し、乱数カウンタが周回の初期値まで戻った場合には、対応する初期値乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。

【0336】

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

【0337】

メインCPU110aは、ステップS200において、一般入賞口検出スイッチ43a、大入賞口検出スイッチ50a、第1始動口検出スイッチ45a、第2始動口検出スイッチ47a、ゲート検出スイッチ44a、アウト球検出スイッチ52a等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図19を用いて後述する。

10

【0338】

メインCPU110aは、ステップS300において、特図保留数判定（大当たり判定など）、特別図柄の表示制御、大入賞口50（開閉部材51）の開閉制御、遊技状態の制御等を行うための特図特電制御処理を行う。なお、特図特電制御処理の詳細は後述する。

【0339】

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

20

【0340】

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。

【0341】

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。

30

【0342】

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

【0343】

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

40

【0344】

メインCPU110aは、ステップS700において、遊技情報出力端子板90から出力する外部情報データ（遊技情報）、第2始動口開閉ソレノイド48bに出力する始動口開閉データ、大入賞口開閉ソレノイド51bに出力する大入賞口開閉データ、第1特別図柄表示器60、及び、第2特別図柄表示器61に出力する特別図柄表示データ、普通図柄

50

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

【 0 3 4 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 7 5 0 において、上記ステップ S 7 0 0 で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メイン RAM 1 1 0 c の払出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを払出制御基板 1 2 0 に送信する払出コマンド送信処理や、メイン RAM 1 1 0 c の演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板 1 3 0 に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。

10

【 0 3 4 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 8 0 0 において、情報用プログラム呼出時処理を行う。具体的には、割込を禁止した後にフラグレジスタを遊技用 RWM 領域に退避し、CALL 命令によって対象となる情報用プログラムを呼び出すための処理を行う。

【 0 3 4 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 8 1 0 において、遊技球計数処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、通常遊技状態中における各種入賞口（一般入賞口、大入賞口、始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である通常中払出数、通常遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ 5 2 a で検出された遊技球数である通常中アウト数、遊技状態に拘らずにアウト球検出スイッチ 5 2 a で検出された遊技球数である総アウト数を計数するための処理を行う。

20

【 0 3 4 8 】

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

【 0 3 4 9 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 8 3 0 において、性能情報算出処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通常ベース値（（通常中払出数 ÷ 通常中アウト数）× 1 0 0）を算出すると共に、情報用 RWM 領域に設定されるベース記憶領域の第 1 領域に小数点第一位で四捨五入した通常ベース値をセーブする処理を行う。

30

【 0 3 5 0 】

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

40

【 0 3 5 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 8 5 0 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 1 1 3 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。

【 0 3 5 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 8 7 0 において、試験データ作成処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、遊技機 1 の試験を行う際に使用する試験設備に出力する試験データ（試験情報）を作成する処理を行う。

50

## 【 0 3 5 3 】

メインCPU 110a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。

## 【 0 3 5 4 】

メインCPU 110a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。

## 【 0 3 5 5 】

メインCPU 110aは、ステップS900において、ステップS100で退避した情報をメインCPU 110aのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

## 【 0 3 5 6 】

このように、設定変更処理、RWMクリア処理、及び、設定確認処理においてはタイマ割込が実行されることがないため、払出数やアウト数の計数、遊技機の性能情報の算出、遊技機の性能情報の表示が行われなくなっているため、主制御基板110における制御負担を軽減することが可能となる。

## 【 0 3 5 7 】

なお、主制御基板110のタイマ割込処理において性能情報算出処理を行なうようにしていたが、主制御基板110のメイン処理において行なうようにしても良い。また、遊技球計数処理についても主制御基板110のメイン処理において行なうようにしても良い。具体的には、ステップS25とステップS26との間で行うようにすれば良い。

## 【 0 3 5 8 】

（主制御基板の入力制御処理）

図19を用いて、主制御基板110の入力制御処理を説明する。図19は、主制御基板110における入力制御処理を示すフローチャートである。

## 【 0 3 5 9 】

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

## 【 0 3 6 0 】

一般入賞口検出スイッチ43aから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口用の賞球カウンタ（5個賞球カウンタ）に5個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ（D）に「1」を加算して更新（ $D \leftarrow D + 1$ ）した後、一般入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

## 【 0 3 6 1 】

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

## 【 0 3 6 2 】

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

10

20

30

40

50

チ入力処理を終了する。

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

メインCPU110aは、ステップS240において、第2始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第2始動口検出スイッチ入力処理では、第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第2始動口47に入賞したか否かの判定を行う。なお、第2始動口検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。

【0368】

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

【0369】

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

【0370】

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

【0371】

（主制御基板の第1始動口検出スイッチ入力処理）

図20を用いて、主制御基板110の第1始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図20は、主制御基板110における第1始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【0372】

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

10

20

30

40

50

タッチ45aからの検出信号を入力（第1始動口45に遊技球が入賞）したか否かを判定する。第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力した場合には、ステップS230-2に処理を移し、第1始動口検出スイッチ45aからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0373】

メインCPU110aは、ステップS230-2において、賞球のために用いる3個賞球カウンタに3個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップS230-3において、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、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。

【0374】

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

【0375】

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

【0376】

メインCPU110aは、ステップS230-7において、第1特別図柄保留記憶領域に取得した特図判定情報を記憶する。具体的には、第1特別図柄保留記憶領域が第1記憶部～第4記憶部まで分かれているため、第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特図判定情報を記憶する。

【0377】

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

【0378】

メインCPU110aは、ステップS230-8において、現在の遊技状態が非時短遊技状態（通常遊技状態）中であるか否かを判定する。非時短遊技状態中である場合には、ステップS230-9に処理を移し、非時短遊技状態中でない場合（確変遊技状態、時短遊技状態である場合）には、左打ちエラーが発生したものととしてステップS230-12に処理を移す。

【0379】

メインCPU110aは、ステップS230-9において、特殊時短遊技状態まで所定変動回数（例えば5回）以内であるか否かを判定する。所定変動回数以内でない場合には、ステップS230-10に処理を移し、所定変動回数以内である場合には、特図判定情報の先読み判定を実行し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。

【0380】

メインCPU110aは、ステップS230-10において、第1先読み判定処理を行う。この第1先読み判定処理では、事前判定テーブル（図示省略）を参照し、今回取得した特図判定情報（第1保留記憶）を当該判定情報に基づく特別図柄の変動表示の実行に先んじて事前判定し、実行される予定の変動パターンである予定変動パターンを判定する。

【0381】

メインCPU110aは、ステップS230-11において、判定された予定変動パタ

10

20

30

40

50

ーンに対応する第1先読み指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0382】

これにより、第1先読み指定コマンドが演出制御基板130へ送信され、演出制御基板130では第1先読み指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される前から、それ以前に実行される1又は複数の変動表示に亘って所定の予告演出を実行する先読み予告演出を実行することができる。なお、先読み予告演出は、画像表示装置、音声出力装置9、枠用照明装置10、第1可動部材73、第2可動部材74、及び、盤用照明装置76のうちの1つ、又は、複数を用いて行われる。

【0383】

メインCPU110aは、ステップS230-12において、左打ちエラー指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。これにより、左打ちエラー指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130が左打ちエラー報知を行うことで右打ちを促進するための報知が行われることになる。

【0384】

(主制御基板の第2始動口検出スイッチ入力処理)

図21を用いて、主制御基板110の第2始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図21は、主制御基板110における第2始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【0385】

まず、メインCPU110aは、ステップS240-1において、第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力(第2始動口47に遊技球が入賞)したか否かを判定する。第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力した場合には、ステップS240-2に処理を移し、第2始動口検出スイッチ47aからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0386】

メインCPU110aは、ステップS240-2において、賞球のために用いる1個賞球カウンタに1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S240-3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。

【0387】

メインCPU110aは、ステップS240-4において、第2特別図柄保留記憶領域に記憶されている第2特図保留数(U2)が4未満であるか否かを判定する。第2特図保留数(U2)が4未満であった場合には、ステップS240-5に処理を移し、第2特図保留数(U2)が4未満でない場合には、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0388】

メインCPU110aは、ステップS240-5において、第2特図保留数(U2)に「1」を加算して更新( $U2 \leftarrow U2 + 1$ )する処理を行い、ステップS240-6において、更新後の第2特図保留数(U2)に対応する第2特図保留数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第2特図保留数指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130では第2特図保留数を把握することが可能となる。

【0389】

メインCPU110aは、ステップS240-7において、第2特別図柄保留記憶領域に取得した特図判定情報を記憶する。具体的には、第2特別図柄保留記憶領域が第1記憶部~第4記憶部まで分かれているため、第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特図判定情報を記憶する。

【0390】

10

20

30

40

50

以上により、第1特別図柄保留記憶領域の所定の記憶部には、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、及び、特図変動パターン判定用乱数値等）からなる第2保留記憶（第2保留）が記憶されることになる。

【0391】

メインCPU110aは、ステップS240-8において、現在の遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態中であるか否かを判定する。確変遊技状態又は時短遊技状態中である場合には、ステップS240-9に処理を移し、確変遊技状態又は時短遊技状態中でない場合（通常遊技状態である場合）には、右打ちエラーが発生したものとしてステップS240-12に処理を移す。

【0392】

メインCPU110aは、ステップS240-9において、時短状態の開始後又は終了前の所定変動回数（例えば5回）以内であるか否かを判定する。所定変動回数以内でない場合には、ステップS240-10に処理を移し、所定変動回数以内である場合には、特図判定情報の先読み判定を実行しないものとして今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0393】

メインCPU110aは、ステップS240-10において、第2先読み判定処理を行う。この第2先読み判定処理では、事前判定テーブル（図示省略）を参照し、今回取得した特図判定情報（第2保留記憶）を当該判定情報に基づく特別図柄の変動表示の実行に先んじて事前判定し、実行される予定の変動パターンである予定変動パターンを判定する。

【0394】

メインCPU110aは、ステップS240-11において、判定された予定変動パターンに対応する第2先読み指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0395】

これにより、第2先読み指定コマンドが演出制御基板130へ送信され、演出制御基板130では第2先読み指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される前から、それ以前に実行される1又は複数の変動表示に亘って所定の予告演出を実行する先読み予告演出を実行することができる。なお、先読み予告演出は、画像表示装置、音声出力装置9、枠用照明装置10、第1可動部材73、第2可動部材74、及び、盤用照明装置76のうちの1つ、又は、複数を用いて行われる。

【0396】

メインCPU110aは、ステップS240-12において、右打ちエラー指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第2始動口検出スイッチ入力処理を終了する。これにより、右打ちエラー指定コマンドが演出制御基板130に送信され、演出制御基板130が右打ちエラー報知を行うことで左打ちを促進するための報知が行われることになる。

【0397】

（主制御基板の特図特電制御処理）

図22を用いて、主制御基板110の特図特電制御処理を説明する。図22は、主制御基板110における特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【0398】

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。

【0399】

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

10

20

30

40

50



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。

【0400】

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(特図停止コマンド)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。なお、特別図柄変動処理の詳細は後述する。

【0401】

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。

【0402】

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数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。

【0403】

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」に変更する処理等を行うための大当たり遊技終了処理(ステップS350)を実行する。なお、大当たり遊技終了処理の詳細は後述する。

【0404】

(主制御基板の特別図柄記憶判定処理)

図23を用いて、主制御基板110の特別図柄記憶判定処理(遊技用プログラム)を説明する。図23は、主制御基板110における特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。

【0405】

まず、メインCPU110aは、ステップS310-1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S310-2に処理を移す。

【0406】

メインCPU110aは、ステップS310-2において、第2特図保留数(U2)が1以上であるか否かを判定する。第2特図保留数(U2)が1以上である場合には、ステップS310-3に処理を移し、第2特図保留数(U2)が1以上でない場合には、ステップS310-4に処理を移す。

【0407】

メインCPU110aは、ステップS310-3において、第2特図保留数(U2)を「1」減算して更新し、ステップS310-6において、減算後の第2特図保留数(U2)に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板130に送信され、第1画像表示装置70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

20

30

40

50

## 【0408】

メインCPU110aは、ステップS310-7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RAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS310-8において、第2特図判定情報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。

## 【0409】

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。

10

## 【0410】

一方、メインCPU110aは、ステップS310-4において、第1特図保留数(U1)が1以上であるか否かを判定する。第1特図保留数(U1)が1以上である場合には、ステップS310-5に処理を移し、第1特図保留数(U1)が1以上でない場合には、ステップS319-1に処理を移す。

## 【0411】

メインCPU110aは、ステップS310-5において第1特図保留数(U1)を「1」減算して更新し、ステップS310-6において、減算後の第1特図保留数(U1)に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板130に送信され、第1画像表示装置70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。

20

## 【0412】

メインCPU110aは、ステップS310-7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RAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップS310-8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。

30

## 【0413】

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。

## 【0414】

なお、ステップS310-8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特図保留数(U1)及び第2特図保留数(U2)を示す特別図柄保留表示データをメインRAM110cの所定の領域にセットする。これにより、第1特別図柄保留表示器63及び第2特別図柄保留表示器64の表示内容が更新されることになる。

40

## 【0415】

また、本実施形態では、ステップS310-2～S310-8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特図保留数を第1特図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特図保留数と第2特図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特図保留数を第2特図保留数よりも優先して減算)させてもよい。

## 【0416】

50

メインCPU110aは、ステップS311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）を図10に示した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）を図11に示した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。

【0417】

メインCPU110aは、ステップS312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RAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄指定コマンドが演出制御基板130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70aを決定するための処理が行われることになる。

10

【0418】

メインCPU110aは、ステップS313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図18に示した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。なお、特図変動パターン判定処理の詳細は後述する。

【0419】

メインCPU110aは、ステップS314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RAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板130に送信され、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。

20

【0420】

メインCPU110aは、ステップS315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RAM110cの所定の領域にセットし、ステップS316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S700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S800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60又は第2特別図柄表示器61において特別図柄の変動表示が行われることになる。

30

【0421】

メインCPU110aは、ステップS317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S318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。

【0422】

メインCPU110aは、ステップS319-1において、メインRAM110c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S319-2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。

40

【0423】

メインCPU110aは、ステップS319-2において、メインRAM110cの所定の領域に客待ち状態フラグをセットし、ステップS319-3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

50

演出を実行するための処理が行われることになる。

【0424】

(主制御基板の特図変動パターン判定処理)

図24を用いて、主制御基板110の特図変動パターン判定処理(遊技用プログラム)を説明する。図24は、主制御基板110における特図変動パターン判定処理を示すフローチャートである。

【0425】

まず、メインCPU110aは、ステップS313-1において、現在が通常遊技状態であるか否かを判定する。通常遊技状態である場合には、ステップS313-2に処理を移し、通常遊技状態でない場合には、確変遊技状態又は時短遊技状態であるものとしてステップS313-3に処理を移す。

10

【0426】

メインCPU110aは、ステップS313-2において、通常遊技状態における特図変動パターンを決定するための通常用の特図変動パターン判定テーブル(図12参照)から該当(遊技の状況に一致)するテーブルを選択し、ステップS313-4に処理を移す。

【0427】

メインCPU110aは、ステップS313-3において、確変遊技状態又は時短遊技状態における特図変動パターンを決定するための特図変動パターン判定テーブル(図13~14参照)から該当(遊技の状況に一致)するテーブルを選択し、ステップS313-4に処理を移す。

20

【0428】

メインCPU110aは、ステップS313-4において、特別図柄の種別、大当たり判定結果、特別図柄の判定結果、リーチ判定用乱数値、保留数(U1又はU2)、及び、特図変動パターン判定用乱数値を特図変動パターン判定テーブルに照合して、特図変動パターンを決定する。

【0429】

メインCPU110aは、ステップS313-5において、決定された特図変動パターンに対応する変動時間をメインRAM110cの所定の領域にセットし、ステップS313-6において、決定された変動パターンに対応する特図変動パターン指定コマンドをメインRAM110cの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板130に送信され、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。

30

【0430】

メインCPU110aは、ステップS313-7において、現在が低確率状態であるか否かを判定する。低確率状態でない(確変遊技状態である)場合には、ステップS313-9に処理を移し、低確率状態である場合には、ステップS313-8において、メインRAM110cに記憶されている変動回数、具体的には、所定条件の成立(RWMクリア、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の0クリア)から実行された特別図柄の変動表示の回数を+1更新する。なお、変動回数については、通常遊技状態であるか、時短遊技状態であるか、第1特別図柄の変動表示であるか、第2特別図柄の変動表示であるかに拘らず+1更新される。なお、この変動回数は、後述する特別図柄変動処理において参照されることになる。

40

【0431】

メインCPU110aは、ステップS313-9において、現在が時短遊技状態(通常時短遊技状態又は特殊時短遊技状態)であるか否かを判定する。時短遊技状態でない場合には、今回の特図変動パターン判定テーブルを終了し、時短遊技状態である場合には、ステップS313-10において、残りの時短回数に応じた時短回数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、時短回数指定コマンドが演出制御基板130に送信され、残りの時短回数が報知されたりすることになる。本処理を終えると、今回の特図変動パターン判定処理を終了する。

50

## 【 0 4 3 2 】

(主制御基板の特別図柄変動処理)

図 2 5 を用いて、主制御基板 1 1 0 の特別図柄変動処理 (遊技プログラム) を説明する。図 2 5 は、主制御基板 1 1 0 における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

## 【 0 4 3 3 】

まず、メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 1 において、上述した特図変動パターン判定処理でセットされた変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間が経過した場合には、ステップ S 3 2 0 - 2 に処理を移し、変動時間が経過していない場合には、今回の特別図柄変動処理を終了する。

## 【 0 4 3 4 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 2 において、上述した大当たり判定処理で決定済みの特別図柄を停止表示させ、ステップ S 3 2 0 - 3 において、遊技状況に応じた停止時間 (基本的には 0 . 5 秒) をメイン RAM 1 1 0 c の所定の領域にセットする。

## 【 0 4 3 5 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 4 において、メイン RAM 1 1 0 c に時短フラグがセットされているか否かを判定する。時短フラグがセットされている場合には、残りの時短回数を更新するものとしてステップ S 3 2 0 - 5 に処理を移し、時短フラグがセットされていない場合には、残りの時短回数を更新しないものとしてステップ S 3 2 0 - 1 0 に処理を移す。

## 【 0 4 3 6 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 5 において、今回の特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄であるか否かを判定する。第 1 特別図柄である場合には、ステップ S 3 2 0 - 6 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にセーブされている第 1 特別図柄の時短回数である第 1 時短回数 ( J 1 )、及び、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の合算の時短回数である第 3 時短回数 ( J 3 ) を 1 ずつ減算し、第 1 特別図柄でない (第 2 特別図柄である) 場合には、ステップ S 3 2 0 - 7 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にセーブされている第 2 特別図柄の時短回数である第 2 時短回数 ( J 2 )、及び、上述した第 3 時短回数 ( J 3 ) を 1 ずつ減算する。

## 【 0 4 3 7 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 8 において、第 1 時短回数 ( J 1 )、第 2 時短回数 ( J 2 )、第 3 時短回数 ( J 3 ) の何れか 1 つが「 0 」になったか否かを判定する。「 0 」になった場合には、時短遊技状態を終了させるものとしてステップ S 3 2 0 - 9 に処理を移し、「 0 」になっていない場合には、ステップ S 3 2 0 - 1 2 に処理を移す。

## 【 0 4 3 8 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 9 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にセーブされている高確率フラグ、時短フラグ及び各種時短回数 ( J 1、J 2、J 3 ) をクリアして通常遊技状態を開始させる。

## 【 0 4 3 9 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 1 0 において、大当たり特別図柄が停止表示したか否かを判定する。大当たり特別図柄でない場合には、ステップ S 3 2 0 - 1 2 に処理を移し、大当たり特別図柄である場合には、ステップ S 3 2 0 - 1 1 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にセーブされている高確率フラグ、時短フラグ及び各種時短回数 ( J 1、J 2、J 3 ) をクリアして通常遊技状態を開始させる。本処理を終えたとステップ S 3 2 0 - 1 6 に処理を移す。

## 【 0 4 4 0 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 1 2 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にセーブされている変動回数が規定回数 (本実施形態では 9 0 0 回) に到達したか否かを判定する。変動回数が規定回数に到達した場合には、特殊時短遊技状態を開始させるものとしてステップ S 3 2 0 - 1 3 に処理を移し、変動回数が規定回数に到

10

20

30

40

50

達していない場合には、特殊時短遊技状態を開始させないものとしてステップ S 3 2 0 - 1 5 に処理を移す。

【 0 4 4 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 1 3 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域に特殊時短用の時短回数 ( J 1 = 1 0 0 、 J 2 = 7 5 0 、 J 3 = 7 5 0 ) をセットし、ステップ S 3 2 0 - 1 4 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域に特殊時短フラグをセットして特殊時短遊技状態に移行させる。

【 0 4 4 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 1 5 において、メイン RAM 1 1 0 c の遊技用 RWM 領域にセーブされている各種時短回数 ( J 1 、 J 2 、 J 3 ) に対応する時短回数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、時短回数指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、残りの時短回数が報知されたりすることになる。

10

【 0 4 4 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 2 0 - 1 6 において、特図特電処理データに「 2 」をセットし、ステップ S 3 2 0 - 1 7 において、現在の遊技状態 ( 高確率フラグ、時短フラグの有無から特定される遊技状態 ) 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する。これにより、遊技状態指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、演出制御基板 1 3 0 で遊技状態を更新するための処理が行われることになる。本処理を終えると今回の特別図柄変動処理を終了する。

20

【 0 4 4 4 】

このように、所定条件の成立 ( RWM クリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の 0 クリア ) から実行された特別図柄の変動表示の回数が規定回数に到達した場合に、特殊時短遊技状態を発生させるようになっていたため、大当たり遊技を経由せずに時短状態が発生するという意外性を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 4 4 5 】

また、特殊時短遊技状態が発生する変動回数 ( 9 0 0 回 ) が、通常時短遊技状態で設定される最大の時短回数 ( 1 0 0 回 ) よりも大きい値となっていることで、通常時短遊技状態中に特殊時短遊技状態が発生することがないため、遊技者が遊技の進行が分からなくなるといった不都合が発生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。

30

【 0 4 4 6 】

また、特殊時短遊技状態が発生する際に、メイン RAM 1 1 0 c に記憶されている変動回数を 0 クリアしないようになっている。そのため、大当たり遊技間 ( 特殊時短遊技状態が開始した後又は終了した後 ) において、再び特殊時短遊技状態が発生することがなくなり、遊技店側と遊技者側の利益バランスを確保することができ、遊技の興趣を向上させることも可能となる。

【 0 4 4 7 】

なお、通常時短遊技状態での最大の時短回数 ( 1 0 0 回 ) を特殊時短遊技状態が発生する変動回数 ( 9 0 0 回 ) よりも少ない回数とするのではなく、通常時短遊技状態での最大の時短回数と特殊時短遊技状態が発生する変動回数とを同じ回数としてもよい。このようにすると、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態とがシームレスに繋がることになり、通常時短遊技状態が延長されたかのように感じさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 0 4 4 8 】

また、特殊時短遊技状態が発生する際に、メイン RAM 1 1 0 c に記憶されている変動回数を 0 クリアすると共に、特殊時短遊技状態が発生済みであることを示す特殊時短発生済みフラグをメイン RAM 1 1 0 c ( 遊技用 RWM ) にセットするようにしてもよい。この場合、変動回数が規定回数 ( 5 0 0 回 ) となったときに特殊時短発生済みフラグがなければ、変動回数を 0 クリアして特殊時短遊技状態を発生させ、特殊時短発生済みフラグが

50

あれば、変動回数を 0 クリアして特殊時短遊技状態を発生させないようにするとよい。

【 0 4 4 9 】

( 主制御基板の大当たり遊技終了処理 )

図 2 6 を用いて、主制御基板 1 1 0 の大当たり遊技終了処理 ( 遊技用プログラム ) を説明する。図 2 6 は、主制御基板 1 1 0 における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。

【 0 4 5 0 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 1 において、メイン RAM 1 1 0 c にセットされている停止特図データを取得し、ステップ S 3 5 0 - 2 において、遊技状態設定テーブル ( 図 1 6 参照 ) を選択し、ステップ S 3 5 0 - 3 において、停止特図データを遊技状態設定テーブルに照合して大当たり遊技終了後の遊技状態を決定する。

10

【 0 4 5 1 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 4 において、決定した遊技状態に応じた遊技状態情報 ( 高確率フラグ、時短フラグ、時短回数 ) をメイン RAM 1 1 0 c にセットする。これにより、確変遊技状態又は通常時短遊技状態が発生することになる。

【 0 4 5 2 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 5 において、セットした時短回数 ( J 1、J 2、J 3 ) に応じた時短回数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、時短回数指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、時短残り回数を表示する等の処理が実行されることになる。

20

【 0 4 5 3 】

メイン CPU 1 1 0 a は、ステップ S 3 5 0 - 6 において、設定後の遊技状態に応じた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 5 0 - 7 において、特図特電処理データに「 0 」をセットし、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。これにより、遊技状態指定コマンドが演出制御基板 1 3 0 に送信され、現在の遊技状態に応じた演出を行うための処理が実行されることになる。

【 0 4 5 4 】

( 演出制御部のメイン処理 )

次に、図 2 7 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のメイン処理を説明する。図 2 7 は、演出制御部 1 3 0 m のメイン処理を示すフローチャートである。

30

【 0 4 5 5 】

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

【 0 4 5 6 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 1 0 において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップ E 2 0 において、初期化処理を行う。具体的には、電源投入に応じて、サブ ROM 1 3 0 b からメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブ RAM 1 3 0 c に記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定等の処理を行う。

【 0 4 5 7 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 3 0 において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップ E 4 0 において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブ RAM 1 3 0 c に記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込処理が行われるまで、上記ステップ E 4 0 の処理を繰り返し行う。

40

【 0 4 5 8 】

( 演出制御部のタイマ割込処理 )

図 2 8 を用いて、演出制御部 1 3 0 m のタイマ割込処理を説明する。図 2 8 は、演出制御部 1 3 0 m において所定の周期 ( 4 ミリ秒 ) 毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 0 4 5 9 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 1 0 0 において、サブ CPU 1 3 0 a のレジスタに

50

格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップE 1 2 0において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブCPU 1 3 0 aは、各種のタイマを更新する処理を行う。

【0 4 6 0】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 1 3 0において、入力制御処理を行う。具体的には、演出ボタン検出スイッチ1 7 aや十字キー検出スイッチ1 9 a等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。

【0 4 6 1】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 1 5 0において、コマンド解析処理を行う。具体的には、主制御基板1 1 0から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブRAM 1 3 0 cの受信バッファに格納する処理を行う。

10

【0 4 6 2】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 1 7 0において、設定変更/確認処理を行う。具体的には、サブRAM 1 3 0 cの受信バッファを参照して設定変更指定コマンド又は設定確認指定コマンドを受信しているか否かを判定し、設定変更指定コマンドを受信している場合には、上述した設定変更報知を実行するための処理を行い、設定確認指定コマンドを受信している場合には、上述した設定確認報知を実行するための処理を行う。

【0 4 6 3】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 2 0 0において、電源投入処理を行う。具体的には、サブRAM 1 3 0 cの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示制御部1 4 0に電源投入報知コマンドを送信して、第1画像表示装置7 0（メイン液晶）や第2画像表示装置7 1（サブ液晶）に電源投入画面を表示させたり、音声出力装置9から電源投入音を出力させたりする。

20

【0 4 6 4】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 2 5 0において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブRAM 1 3 0 cの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に停電復旧報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示制御部1 4 0に電源復旧報知コマンドを送信して、第1画像表示装置7 0（メイン液晶）や第2画像表示装置7 1（サブ液晶）に電源復旧画面を表示させたり、音声出力装置9から電源復旧音を出力させたりする。

30

【0 4 6 5】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 3 0 0において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブRAM 1 3 0 cの受信バッファを参照して客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に所定時間経過後に客待ちデモ演出を行うための処理を行う。詳述すると、表示制御部1 4 0に客待ち演出コマンドを送信して、第1画像表示装置7 0（メイン液晶）や第2画像表示装置7 1（サブ液晶）に客待ちデモ画面を表示させたり、音声出力装置9から客待ちデモ音を出力させたりする。なお、客待ち演出処理の詳細は後述する。

40

【0 4 6 6】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 3 2 0において、メニュー操作処理を行う。具体的には、演出ボタン1 7や十字キー1 9の操作に応じて各種メニュー項目（機種に関する情報を説明する「機種説明」、変動演出中に実行される各種演出の実行割合が設定された設定を選択する「演出カスタマイズ」、遊技者が所有する携帯電話などの端末と連携して遊技履歴を管理する「ぱちログ」、メニュー操作を終了させる「終了」）を選択・決定し、メニュー項目に応じた処理を行う。なお、メニュー操作処理の詳細は後述する。

【0 4 6 7】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 3 5 0において、遊技状態更新処理を行う。具体的には、サブRAM 1 3 0 cの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信してい

50



るか否かを判定し、受信している場合にサブRAM130cに記憶している遊技状態情報を更新する処理を行う。

【0468】

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

【0469】

サブCPU130aは、ステップE500において、先読み系演出処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して先読み指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合には、先読み系演出としてのアイコン変化演出、連続予告演出、ランプ変化演出に関する処理を行う。なお、先読み系演出処理の詳細は後述する。

10

【0470】

「アイコン変化演出」とは、保留アイコン、及び、当該アイコンの表示態様を変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種であり、後述する大当たり予告演出とは演出時期が重なることがあるようになっている。なお、本実施形態では、保留アイコンに対するアイコン変化演出を「保留アイコン変化演出」と当該アイコンに対するアイコン変化演出を「当該アイコン変化演出」と称する場合がある。

20

【0471】

「連続予告演出」とは、1又は複数の変動演出にわたって所定演出を実行することで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種であり、変動演出の開始後の所定期間に行われるが、後述する大当たり予告演出とは演出時期が重ならないようになっている。

「ランプ変化演出」とは、1又は複数の変動演出にわたって入賞口ランプの発光態様を変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種であり、後述する大当たり予告演出とは演出時期が重なることがあるようになっている。

30

【0472】

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

【0473】

サブCPU130aは、ステップE700において、普図普電演出処理を行う。具体的には、サブRAM130cの受信バッファを参照して普通図柄指定コマンド、普図変動パターン指定コマンド、普図停止指定コマンド、当たり用オープニング指定コマンド、及び、当たり用エンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。

40

【0474】

サブCPU130aは、ステップE800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、第1画像表示装置70、第2画像表示装置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。

50

## 【 0 4 7 5 】

「演出モード」は、通常遊技状態において設定される演出モード A ～ C と、確変遊技状態において設定される演出モード D ～ E と、通常時短遊技状態において設定される演出モード F ～ G と、特殊時短遊技状態において設定される演出モード H とが設けられている。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 時において通常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 となっており、電源 ON 時において特殊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 H となっている。

10

## 【 0 4 7 6 】

また、演出モード A ～ C では、演出図柄 7 0 a が数字（識別文字）+ 数字に対応したキャラクタ（装飾部）+ 数字及びキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像（装飾部）で構成されており、演出モード間で数字及びキャラクタのデザインが異なっている。演出モード D ～ H では、演出図柄 7 0 a が数字（識別文字）のみで構成されており、演出モード間で数字のデザインが共通となっている。また、演出モード A ～ H では、常態において各演出モードに対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作、動的表示）するようになっている。

## 【 0 4 7 7 】

また、通常遊技状態では第 2 特別図柄の変動表示（第 2 変動演出）が実行される場合よりも、第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が実行される場合の方が演出モードの変更条件が成立し易い（結果がハズレとなる SP / SPSP リーチ演出が実行され易い、モード更新抽選の当選し易い、先読みゾーン演出が実行され易い等）ため、第 2 特別図柄の変動表示（第 2 変動演出）が実行される場合よりも、第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が実行される場合の方が、演出モードが変化し易いようになっている。そのため、通常遊技状態において実行される特別図柄の変動表示（変動演出）の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【 0 4 7 8 】

また、通常遊技状態において第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が実行される場合よりも、各種時短遊技状態において第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が実行される場合の方が演出モードの更新条件が成立し難い（結果がハズレとなる SP / SPSP リーチ演出が実行され難い、モード更新抽選の当選し易い、先読みゾーン演出が実行され難い、演出モードの数が少ない等）ようになっている。そのため、遊技状態によって第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

## 【 0 4 7 9 】

なお、確変遊技状態や各種時短遊技状態（通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）における演出モードの数を増やし、確変遊技状態や各種時短遊技状態（通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）においても、第 2 特別図柄の変動表示（第 2 変動演出）が実行される場合よりも、第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が実行される場合の方が、演出モードが変化し易いようにしてもよい。

40

## 【 0 4 8 0 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 8 5 0 において、エラー報知処理を行う。具体的には、サブ RAM 1 3 0 c の受信バッファを参照してエラー指定コマンドやエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したエラー指定コマンドに対応するエラー報知演出を実行するための処理を行ったり、受信したエラー解除指定コマンドに対応するエラー報知演出を終了したりするための処理を行う。

## 【 0 4 8 1 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 9 0 0 において、出力制御処理を行う。具体的には

50

、所定のデータ等の信号を出力したり、サブRAM 130cの送信バッファに格納された各種のコマンドを表示制御部140やランプ制御部150に送信したりする処理を行う。

【0482】

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

【0483】

(演出制御部の客待ち演出処理)

図29を用いて、演出制御部130mの客待ち演出処理を説明する。図29は、演出制御部130mにおける客待ち演出処理を示すフローチャートである。

【0484】

サブCPU130aは、ステップE300-1において、主制御基板110から客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する。客待ち状態指定コマンドを受信していない場合には、ステップE300-4に処理を移し、客待ち状態指定コマンドを受信している場合には、ステップE300-2において、客待ちデモ演出の開始までの待機時間を決定するためのデモ待機時間決定テーブル(図30参照)を選択する。なお、デモ待機時間決定テーブルの詳細は後述する。

【0485】

サブCPU130aは、ステップE300-3において、デモ待機時間を決定し、デモ待機タイマにセットする。具体的には、図30に示すデモ待機時間決定テーブルを参照し、現在の遊技状態、現在の状態に基づいて、複数のデモ待機時間の中から1つのデモ待機時間を決定する。

【0486】

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

【0487】

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

【0488】

(デモ待機時間決定テーブル)

図30は、客待ちデモ演出の開始までの待機時間を決定する場合に参照されるデモ待機時間決定テーブルを示す図である。

【0489】

図30にデモ待機時間決定テーブルには、遊技状態、現在の状態、及び、選択されるデモ待機時間が対応付けられている。通常遊技状態におけるデモ待機時間には、30秒~80秒の4種類のデモ待機時間が設定されており、特定遊技状態におけるデモ待機時間には、35秒~85秒の4種類のデモ待機時間が設定されている。

【0490】

図30に示したデモ待機時間決定テーブルの第1の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、演出図柄の変動表示が終了(変動時間が経過)して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、客待ちデモ演出の終了後に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間とが異なる点が挙げられる。そのた

10

20

30

40

50

め、現在の状態に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【0491】

図30に示したデモ待機時間決定テーブルの第2の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、演出図柄の変動表示が終了（変動時間が経過）して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。そのため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【0492】

図30に示したデモ待機時間決定テーブルの第3の特徴としては、演出図柄の変動表示が終了（変動時間が経過）して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。そのため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

10

【0493】

図30に示したデモ待機時間決定テーブルの第4の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。そのため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

20

【0494】

図30に示したデモ待機時間決定テーブルの第5の特徴としては、客待ちデモ演出の終了後に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間が一番短くなっている点が挙げられる。そのため、遊技者に対する遊技への訴求力を効果的に高めることができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【0495】

図30に示したデモ待機時間決定テーブルの第6の特徴としては、通常遊技状態における各デモ待機時間よりも、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）における各デモ待機時間の方が長い点が挙げられる。そのため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

30

【0496】

（演出制御部のメニュー操作処理）

図31を用いて、演出制御部130mのメニュー操作処理を説明する。図31は、演出制御部130mにおけるメニュー操作処理を示すフローチャートである。

【0497】

サブCPU130aは、ステップE320-1において、現在が客待ち状態であるか否かを判定する。客待ち状態である場合には、ステップE320-2に処理を移し、客待ち状態でない（変動演出中や大当たり演出中である）場合には、メニュー操作に係る処理を行わないものとしてステップE320-7に処理を移す。

40

【0498】

サブCPU130aは、ステップE320-2において、メニュー操作処理の各処理において更新されるメニュー処理番号を取得し、メニュー処理番号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する。

【0499】

具体的には、メニュー処理番号＝「0」であれば、演出ボタン17の操作に応じて各種メニュー項目（機種説明、演出カスタマイズ、ぱちログ、終了）を表示し、十字キー19の操作によりメニュー項目を選択して演出ボタン17の操作によりメニュー項目を決定し、決定されたメニュー項目に応じたメニュー処理番号（「機種説明」であれば「1」、「演出カスタマイズ」であれば「2」、「ぱちログ」であれば「3」、「終了」であれば「

50

0」)を設定するメニュー項目選択処理(ステップE320-3)を実行し、メニュー操作処理を終了する。

【0500】

メニュー処理番号 = 「1」であれば、十字キー19の操作に応じて機種に関する各種の説明情報を順次表示すると共に、終了項目の選択・決定によってメニュー処理番号を「0」に設定する機種説明処理(ステップE320-4)を実行し、メニュー操作処理を終了する。

【0501】

メニュー処理番号 = 「2」であれば、十字キー19の操作に応じて変動演出中に実行される各種演出(例えば、アイコン変化演出、連続予告演出、タイマー演出等)が通常割合で実行されるノーマル設定(通常モード)と、通常割合よりも低い低下割合で実行されるシンプル設定(シンプルモード)を選択し、演出ボタン17の操作により決定する演出カスタマイズ処理(ステップE320-5)を実行し、メニュー操作処理を終了する。

10

【0502】

メニュー処理番号 = 「3」であれば、演出ボタン17及び十字キー19を用いた履歴パスワードの入力を受け付けて遊履履歴の更新を開始し、演出ボタン17及び十字キー19に応じて更新後の遊技履歴に応じた履歴パスワードを発行したりする等の処理を行い、遊技者が所有する携帯電話などの端末と連携して遊技履歴を管理するぱちログ処理(ステップE320-6)を実行し、メニュー操作処理を終了する。

【0503】

メニュー操作番号 = 「4」であれば、メニュー操作を終了させてメニュー処理番号を「0」に設定する終了処理(ステップE320-7)を実行し、メニュー操作処理を終了する。

20

【0504】

このように、演出ボタン17及び十字キー19の操作に基づいて、変動演出中に実行される各種演出(後述するアイコン変化演出、連続予告演出、タイマー演出、変動開始時役物予告演出等)の実行割合が異なる通常設定(ノーマルモード)とシンプル設定(シンプルモード)とに設定可能(アイコン変化演出、連続予告演出、タイマー演出、変動開始時役物予告演出等の実行割合を設定可能)としたので、遊技者が好みの演出バランスにカスタマイズすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0505】

なお、通常設定とシンプル設定とを選択させることで変動演出中に実行される各種演出(カスタマイズ対象演出)の実行割合をカスタマイズさせるのではなく、変動演出中に実行される各種演出(カスタマイズ対象演出)の実行割合の高低を個別に設定できるようにして演出バランスをカスタマイズさせるようにしてもよいし、通常設定とシンプル設定とを選択させつつ、各種演出(カスタマイズ対象演出)の実行割合の高低を個別に設定できるようにして演出バランスをカスタマイズさせるようにしてもよい。

【0506】

また、カスタマイズ対象演出を上述したアイコン変化演出、連続予告演出、タイマー演出、変動開始時役物予告演出だけにするのではなく、後述する変動開始時役物予告演出、リーチ前予告演出(セリフ予告演出、ステップアップ予告演出)、確定演出等をカスタマイズ対象演出として通常設定とシンプル設定とで実行割合を設定させてもよい。

40

【0507】

また、カスタマイズ対象演出のうち特定の演出(例えば、セリフ予告であれば期待度が高い激熱セリフに係るセリフ予告パターン6や期待度が低い通常セリフに係るセリフ予告パターン1等)の実行割合を個別に設定できるようにしてもよい。

【0508】

(演出制御部の先読み系演出処理)

図32を用いて、演出制御部130mの先読み系演出処理を説明する。図32は、演出制御部130mにおける先読み系演出処理を示すフローチャートである。

50

## 【0509】

サブCPU130aは、ステップE510において、アイコン変化演出を実行するか否かやアイコン変化演出の演出態様等を決定するためのアイコン変化演出決定処理を行う。なお、アイコン変化演出決定処理の詳細は後述する。

## 【0510】

サブCPU130aは、ステップE520において、アイコン変化演出決定処理で実行することが決定されたアイコン変化演出を実行する（既に表示されている保留アイコンや当該アイコンの表示態様を変化させる）ためのアイコン変化演出実行処理を行う。なお、アイコン変化演出実行処理の詳細は後述する。

## 【0511】

サブCPU130aは、ステップE530において、連続予告演出を実行するか否かや連続予告演出の演出態様等を決定するための連続予告演出決定処理を行う。なお、連続予告演出決定処理の詳細は後述する。

## 【0512】

サブCPU130aは、ステップE540において、連続予告演出決定処理で実行することが決定された連続予告演出を実行するための連続予告演出実行処理を行う。なお、連続予告演出決定処理の詳細は後述する。

## 【0513】

サブCPU130aは、ステップE550において、ランプ変化演出を実行する（表示態様が変化したアイコンに対応する発光態様となるように入賞口ランプNRを点灯させる）ためのランプ変化演出実行処理を行う。なお、ランプ変化演出実行処理の詳細は後述する。

## 【0514】

サブCPU130aは、ステップE560において、始動口への遊技球の入賞時に先読み判定の結果に応じて枠用照明装置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入賞時発光演出決定処理を行う。なお、入賞時発光演出決定処理の詳細は後述する。

## 【0515】

サブCPU130aは、ステップE570において、入賞時発光演出決定処理で実行することが決定された入賞時発光演出を実行するための入賞時発光演出実行処理を行い、今回の先読み系演出処理を終了する。

## 【0516】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

図33を用いて、演出制御部130mのアイコン変化演出決定処理を説明する。図33は、演出制御部130mにおけるアイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。

## 【0517】

サブCPU130aは、ステップE510-1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E510-2に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。

## 【0518】

サブCPU130aは、ステップE510-2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。

## 【0519】

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

10

20

30

40

50

ステップ E 5 1 0 - 7 に処理を移す。

【 0 5 2 0 】

「アイコン変化演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないことや、アイコン変化演出の実行中でないことや、アイコン変化演出が実行予定でない場合となっている。なお、上記 3 つの条件の何れか 1 つの条件、又は、2 つの条件だけを設けるようにしてもよい。また、受信した先読み指定コマンドが第 1 始動口 4 5 への入賞に基づくものである場合には通常遊技状態であること、受信した先読み指定コマンドが第 2 始動口 4 7 への入賞に基づくものである場合には特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であること等を設けてもよい。

【 0 5 2 1 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 4 において、第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）に追加表示するアイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン表示態様決定用乱数値を取得し、ステップ E 5 1 0 - 5 において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル（図 3 4 参照）を選択する。なお、アイコン最終表示態様決定テーブルの詳細は後述する。

【 0 5 2 2 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 6 において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、サブ CPU 1 3 0 a は、図 3 4 に示すアイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、及び、各アイコン最終表示態様の選択率（％）に基づいて、複数のアイコン最終表示態様の中から 1 つのアイコン最終表示態様を決定する。

【 0 5 2 3 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 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。

【 0 5 2 4 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 8 において、決定されたアイコン最終表示態様がアイコン変化演出を実行する表示態様（特別アイコン）であるか否かを判定する。アイコン変化演出を実行する表示態様である場合には、ステップ E 5 1 0 - 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 E 5 1 0 - 1 2 に処理を移す。

【 0 5 2 5 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 9 において、アイコン変化演出の変化シナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図 3 2 参照）を選択する。なお、変化シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。この変化シナリオとは、保留アイコンが出現してから消滅するまでの表示態様の推移を示すものである。

【 0 5 2 6 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 0 において、変化シナリオを決定してサブ RAM 1 3 0 c の保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、図 3 2 に示す変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、及び、各変化シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の変化シナリオの中から 1 つの変化シナリオを決定する。

【 0 5 2 7 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 1 0 - 1 1 において、決定された変化シナリオから第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）に最初に表示されるアイコン表示態様である入賞時アイコンを特定し、当該入賞時アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部 1 4 0 やランプ制御部 1 5 0 に送信され、入賞時アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第 1 画像表示装置 7 0（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【 0 5 2 8 】

サブCPU130aは、ステップE510-12において、アイコン変化演出が実行されない非変化シナリオを決定してサブRAM130cの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。

【0529】

サブCPU130aは、ステップE510-13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、通常アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第1画像表示装置70（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音（第1入賞音）が出力されたりすることになる。

【0530】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

図34は、アイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。

【0531】

アイコン最終表示態様決定テーブルには、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、演出カスタマイズによる通常設定とシンプル設定とにおける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、参考としてアイコンの種類毎のアイコン発生時の報知音の種類が記載されている。

【0532】

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

【0533】

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

【0534】

そして、画像表示装置に白アイコンが表示されたときは、第1発生報知音が出力され、青アイコンが表示されたときは、第2発生報知音が出力され、赤アイコンが表示されたときは、第3発生報知音が出力され、虹アイコンが表示されたときは、第4発生報知音が出力されるように設定されている。

【0535】

なお、シンプル設定において青アイコンや赤アイコンが選択される割合は、通常設定において青アイコンや赤アイコンが選択される割合の1/2となるようになっているが、1/2よりも多くしてもよいし、少なくともよい。

【0536】

ここで、図34に示したアイコン最終表示態様決定テーブルの第1の特徴としては、予定変動パターンに応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、本実施形態では、予定変動パターンがSPリーチやSPSPリーチである場合、予定変動パターンがリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチである場合よりも、特別アイコンが高い割合で選択されるようになっている。

【0537】

図34に示したアイコン最終表示態様決定テーブルの第2の特徴としては、遊技者による演出カスタマイズの設定（通常設定、シンプル設定）によってアイコン変化演出の実行割合が変化する点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の好みに合った演出バランスを設定することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0538】

なお、大当たりとなる場合は、アイコン最終表示態様として通常アイコン（白アイコン）は選択されないようになっているが、選択されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50



## 【 0 5 3 9 】

また、複数のアイコン表示態様に対して、それぞれ異なる報知音が設定されていたが（４種類）、白アイコンが発生した時の発生報知音と青アイコン、赤アイコン、及び、虹アイコンに変化した時の変化報知音との２種類としてもよいし、白アイコンが発生した時には報知音を出力させず、アイコンが何れかの態様に変化した時のみ報知音を出力するようにしてもよい。また、大当たりとなることが確定する虹アイコンについては、専用の報知音を設けて３種類としてもよい。

## 【 0 5 4 0 】

（変化シナリオ決定テーブル）

図３５は、変化シナリオを決定する場合に参照される変化シナリオ決定テーブルを示す図である。

10

## 【 0 5 4 1 】

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。

## 【 0 5 4 2 】

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

20

## 【 0 5 4 3 】

変化シナリオには、アイコンの表示態様が事前変動の実行中には変化せず（保留アイコン変化演出が実行されず）に当該変動の実行中には変化する（当該アイコン変化演出が実行される）シナリオ（例えば、シナリオ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。

30

## 【 0 5 4 4 】

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

40

## 【 0 5 4 5 】

（演出制御部のアイコン変化演出実行処理）

図３６を用いて、演出制御部１３０mのアイコン変化演出実行処理を説明する。図３６は、演出制御部１３０mにおけるアイコン変化演出実行処理を示すフローチャートである。

## 【 0 5 4 6 】

サブＣＰＵ１３０aは、ステップＥ５２０－１において、主制御基板１１０から特図変

50

動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図変動パターン指定コマンドを受信した場合には、ステップE 5 2 0 - 2に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

【0 5 4 7】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 5 2 0 - 2において、サブRAM 1 3 0 cの先読み情報記憶領域に記憶されているアイコンの変化シナリオを参照し、ステップE 5 2 0 - 3において、今回の変動演出において表示態様を変化（更新）させる保留アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる保留アイコンがある場合には、ステップE 5 2 0 - 4に処理を移し、表示態様を変化させる保留アイコンがない場合には、ステップE 5 2 0 - 7に処理を移す。

10

【0 5 4 8】

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

【0 5 4 9】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 5 2 0 - 5において、保留アイコン変化パターンを決定する。具体的には、図3 7に示す保留アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様と、選択率（％）に基づいて、複数の保留アイコン変化パターンの中から1つの保留アイコン変化パターンを決定する。

20

【0 5 5 0】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 5 2 0 - 6において、決定した保留アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、変化演出コマンドが表示制御部 1 4 0やランプ制御部 1 5 0に送信され、保留アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第1画像表示装置 7 0に表示されている保留アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音（変化音）が出力されたりすることになる。

【0 5 5 1】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 5 2 0 - 7において、サブRAM 1 3 0 cの先読み情報記憶領域に当該アイコンのシナリオ（変化シナリオ、非変化シナリオ）が記憶されているか否かを判定する。当該アイコンのシナリオが記憶されている場合には、ステップE 5 2 0 - 8に処理を移し、当該アイコンのシナリオが記憶されていない場合には、先読み情報記憶領域からシナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものとして今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

30

【0 5 5 2】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 5 2 0 - 8において、表示態様を変化（更新）させる当該アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる当該アイコンがある場合には、ステップE 5 2 0 - 9に処理を移し、表示態様を変化させる当該アイコンがない場合には、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

40

【0 5 5 3】

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

【0 5 5 4】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 5 2 0 - 10において、当該アイコン変化パターンを決定する。具体的には、選択した当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し

50

、今回の変動演出における当該アイコン変化の態様と、各当該アイコン変化パターンの選択率（％）に基づいて、複数の当該アイコン変化パターンの中から１つの当該アイコン変化パターンを決定する。

【０５５５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１１において、決定した当該アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。これにより、変化演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、当該アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第１画像表示装置７０に表示されている当該アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音（変化音）が出力されたりすることになる。

10

【０５５６】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図３７は、保留アイコン用の変化パターンを決定する場合に参照される保留アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図である。

【０５５７】

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

【０５５８】

20

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

【０５５９】

30

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

【０５６０】

保留アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が１段階上の表示態様に变化させる１ＵＰ（例えば、白アイコンから青アイコンへの変化、青アイコンから赤アイコンへの変化）と、大当たり当選期待度が２段階上の表示態様に变化させる２ＵＰ（例えば、白アイコンから赤アイコンへの変化）が設定されている。

【０５６１】

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

40

【０５６２】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図３８は、当該アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図であり、図３８（ａ）は、当該アイコンの表示態様を１段階変化させる場合に参照されるテーブルであり、図３８（ｂ）は、当該アイコンの表示態様を２段階変化させる場合に参照されるテーブルである。

【０５６３】

50

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

【0564】

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

10

【0565】

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

【0566】

当該アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が1段階上の表示態様に変化させる1UP(例えば、白アイコンから青アイコンへの変化、青アイコンから赤アイコンへの変化)と、大当たり当選期待度が2段階上の表示態様に変化させる2UP(例えば、白アイコンから赤アイコンへの変化、青アイコンから虹アイコンへの変化)が設定されている。

【0567】

20

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

【0568】

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

30

【0569】

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

【0570】

(演出制御部の連続予告演出決定処理)

図39を用いて、演出制御部130mにおける連続予告演出決定処理を説明する。図39は、演出制御部130mにおける連続予告演出決定処理を示すフローチャートである。

40

【0571】

サブCPU130aは、ステップE530-1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E530-2に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【0572】

サブCPU130aは、ステップE530-2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。

【0573】

50

ステップE530-3において、現在が連続予告演出の実行可能期間であるか否かを判定する。連続予告演出（先読み動作演出、先読みエフェクト演出、先読み振動演出、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E530-4に処理を移し、連続予告演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく連続予告演出を実行しないものとしてステップE530-16に処理を移す。

【0574】

「先読み動作演出」は、1又は複数の変動演出における変動演出の開始直後のタイミングにおいて、第2可動部材74を所定態様で作動させる作動演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。

【0575】

「先読みエフェクト演出」は、1又は複数の変動演出における変動演出の開始直後のタイミングにおいて、演出図柄70aの周囲に所定色のエフェクト画像を表示させるエフェクト演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。

【0576】

「先読み振動演出」は、1又は複数の変動演出における変動演出の開始直後のタイミングにおいて、演出ボタン17の有効期間を発生させずに演出ボタン17を所定態様で振動させる振動演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。

【0577】

「先読みゾーン演出（先読みモード演出）」とは、1又は複数の変動演出における所定のタイミングから、ゾーン画像を表示するゾーン中演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を継続的に示唆する演出となっている。

【0578】

「連続予告演出の実行可能期間」とは、先行保留に連続予告演出を実行するものがないこと、大当たり遊技の実行中でないこと、第1始動口45への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には通常遊技状態であること、第2始動口47への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であること等が挙げられる。

【0579】

サブCPU130aは、ステップE530-4において、現在の演出モードに応じた連続予告種別決定テーブル（図40、図41参照）を選択し、ステップE530-5において、連続予告種別決定テーブルを参照して連続予告種別（連続予告演出の実行の有無、実行する連続予告演出の種類）を決定する。なお、連続予告種別決定テーブルの詳細は後述する。

【0580】

サブCPU130aは、ステップE530-6において、連続予告演出を実行する連続予告種別であるか否かを判定する。連続予告演出を実行しない場合には、ステップE530-16に処理を移し、連続予告演出を実行する場合には、ステップE530-7において、現在の演出モードに応じた連続予告シナリオ決定テーブル（図42、図43参照）を選択する。なお、連続予告シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

【0581】

サブCPU130aは、ステップE530-8において、先読み動作演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読み動作演出を実行しない場合には、ステップE530-10に処理を移し、先読み動作演出を実行する場合には、ステップE530-9において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読み動作演出の予告シナリオを決定してサブRAM130cの先読み情報記憶領域にセットする。

【0582】

サブCPU130aは、ステップE530-10において、先読みエフェクト演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読みエフェクト演出を実行し

10

20

30

40

50

ない場合には、ステップE 5 3 0 - 1 2に処理を移し、先読みエフェクト演出を実行する場合には、ステップE 5 3 0 - 1 1において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読みエフェクト演出の予告シナリオを決定してサブRAM 1 3 0 cの先読み情報記憶領域にセットする。

【0 5 8 3】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 5 3 0 - 1 2において、先読み振動演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読み振動演出を実行しない場合には、ステップE 5 3 0 - 1 4に処理を移し、先読み振動演出を実行する場合には、ステップE 5 3 0 - 1 3において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読み振動演出の予告シナリオを決定してサブRAM 1 3 0 cの先読み情報記憶領域にセットする。

10

【0 5 8 4】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 5 3 0 - 1 4において、先読みゾーン演出（先読みモード演出）を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読みゾーン（先読みモード演出）演出を実行しない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了し、先読みゾーン演出を実行する場合には、ステップE 5 3 0 - 1 5において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読みゾーン演出（先読みモード演出）の予告シナリオを決定してサブRAM 1 3 0 cの先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【0 5 8 5】

サブCPU 1 3 0 aは、ステップE 5 3 0 - 1 6において、連続予告演出の非予告シナリオ（連続予告演出が実行されないことを示す予告シナリオ）を決定してサブRAM 1 3 0 cの先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

20

【0 5 8 6】

なお、サブRAM 1 3 0 cの先読み情報記憶領域にセットされた予告シナリオ又は非予告シナリオは、上述したステップE 5 4 0の連続予告演出実行処理で参照され、連続予告演出を実行するための処理又は連続予告演出を実行しないための処理が行われることになる。

【0 5 8 7】

このように、図3 9に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば第2特別図柄の変動表示（変動演出）に係る先読み動作演出が実行されないため、通常遊技状態においては、第2特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第1特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、先読み動作演出（第2可動部材7 4の動作）が実行され易くなっている。そのため、通常遊技状態において第1特別図柄の変動表示（変動演出）に係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。

30

【0 5 8 8】

また、図3 9に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば第2特別図柄の変動表示（変動演出）に係る先読み振動演出が実行されないため、通常遊技状態においては、第2特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第1特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、先読み振動演出（演出ボタン1 7の振動演出）が実行され易くなっている。そのため、通常遊技状態において第1特別図柄の変動表示（変動演出）に係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。

40

【0 5 8 9】

また、図3 9に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示（変動演出）に係る先読み動作演出が実行されないため、特定遊技状態においては、第1特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第2特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、先読み動作演出（第2可動部材7 4の動作）が実行され易くなっている。そのため、特定遊技状態において第2特別図柄の変動表示（変動演出）に係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

50

能となる。

#### 【0590】

また、図39に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第1特別図柄の変動表示(変動演出)において先読み振動演出が実行されないため、特定遊技状態においては、第1特別図柄の変動表示(変動演出)が実行される場合よりも、第2特別図柄の変動表示(変動演出)が実行される場合の方が、先読み振動演出(演出ボタン17の振動演出)が実行され易くなっている。そのため、特定遊技状態において第2特別図柄の変動表示(変動演出)に係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。

#### 【0591】

(連続予告種別決定テーブル)

図40は、演出モードA～C(通常遊技状態)において連続予告種別を決定するために参照される連続予告種別決定テーブルを示す図であり、図41は、演出モードD～H(特定遊技状態)において連続予告種別を決定するために参照される連続予告演出決定テーブルを示す図である。

#### 【0592】

図40及び図41に示すように、連続予告種別決定テーブルには、先読み指定コマンド(予定変動パターン)、演出カスタマイズによる通常設定とシンプル設定とにおける各連続予告種別の選択率(%)、選択される連続予告種別が対応付けられており、連続予告種別には、連続予告演出を実行しない「非実行」、複数種類の連続予告演出のうちの1種類が実行される「先読み動作演出」、「先読みエフェクト演出」、「先読み振動演出」、「先読みゾーン演出」、複数種類の連続予告演出のうちの2種類が実行される「先読みエフェクト演出&先読み振動演出」、「先読み動作演出&先読みゾーン演出」が設けられている。

#### 【0593】

例えば、先読み指定コマンド(予定変動パターン)がハズレ且つSPリーチ演出が実行されるものである場合には、85%で「非実行」が決定され、5%で「先読みエフェクト演出」が決定され、4%で「先読み動作演出」が決定され、3%で「先読み振動演出」が決定され、2%で「先読みゾーン演出」が決定され、1%で「先読みエフェクト演出&先読み振動演出」が決定される。

#### 【0594】

なお、シンプル設定において各種の連続予告演出が選択される割合は、通常設定において各種の連続予告演出が選択される割合の1/2となるようになっているが、1/2よりも多くしてもよいし、少なくてもよい。

#### 【0595】

ここで、図40～図41に示した連続予告種別決定テーブルの第1の特徴としては、演出ボタン17及び十字キー19の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定(ノーマルモード)が設定された後の通常遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合、第1連続予告演出(先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちの何れか1つ)の実行割合が第1割合であって第2連続予告演出(先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第1連続予告演出以外の1つ)の実行割合が第2割合となり、演出カスタマイズで通常設定(ノーマルモード)が設定された後の通常遊技状態において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合、第1連続予告演出(先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか1つ)の実行割合が第1割合とは異なる割合(ここでは0%)であって第2連続予告演出(先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出のうちの第1連続予告演出以外の1つ)の実行割合が第2割合とは異なる割合(ここでは0%)となるようになっている。そのため、演出カスタマイズで通常設定(ノーマルモード)が設定された場合であっても変動演出(特別図柄)の種別に

10

20

30

40

50

よって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0596】

また、図40～図41に示した連続予告種別決定テーブルの第2の特徴としては、演出ボタン17及び十字キー19の操作に応じた演出カスタマイズでシンプル設定（シンプルモード）が設定された後の通常遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちのの何れか1つ）の実行割合が第1割合であって第2連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第1連続予告演出以外の1つ）の実行割合が第2割合となり、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の通常遊技状態において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか1つ）の実行割合が第1割合とは異なる割合（ここでは0%）であって第2連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出のうちの第1連続予告演出以外の1つ）の実行割合が第2割合とは異なる割合（ここでは0%）となるようになっている。そのため、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された場合であっても変動演出（特別図柄）の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0597】

また、図40～図41に示した連続予告種別決定テーブルの第3の特徴としては、演出ボタン17及び十字キー19の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第2変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちのの何れか1つ）の実行割合が第1割合であって第2連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第1連続予告演出以外の1つ）の実行割合が第2割合となり、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第1変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか1つ）の実行割合が第1割合とは異なる割合（ここでは0%）であって第2連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出のうちの第1連続予告演出以外の1つ）の実行割合が第2割合とは異なる割合（ここでは0%）となるようになっている。そのため、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された場合であっても変動演出（特別図柄）の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

【0598】

また、図40～図41に示した連続予告種別決定テーブルの第4の特徴としては、演出ボタン17及び十字キー19の操作に応じた演出カスタマイズでシンプル設定（シンプルモード）が設定された後の特定遊技状態において第2変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちのの何れか1つ）の実行割合が第1割合であって第2連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第1連続予告演出以外の1つ）の実行割合が第2割合となり、演出カスタマイズでノーマル設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第1変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか1つ）の実行割合が第1割合とは異なる割合（ここでは0%）であって第2連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出のうちの第1連続予告演出以外の1つ）の実行割合が第2割合とは異なる割合（ここでは0%）となるようになっている。そのため、演出カスタマ

40

50



イズで通常設定（ノーマルモード）が設定された場合であっても、変動演出（特別図柄）の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 5 9 9 】

また、図 4 0 ～ 図 4 1 に示した連続予告種別決定テーブルの第 5 の特徴としては、演出ボタン 1 7 及び十字キー 1 9 の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の通常遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合、第 1 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちの何れか 1 つ）の実行割合が第 1 割合であって第 2 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちの第 1 連続予告演出以外の 1 つ）の実行割合が第 2 割合となり、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合、第 1 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか 1 つ）の実行割合が第 1 割合とは異なる割合（ここでは 0 %）であって第 2 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出うちの第 1 連続予告演出以外の 1 つ）の実行割合が第 2 割合とは異なる割合（ここでは 0 %）となるようになっている。そのため、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された場合であっても、遊技状態や変動演出（特別図柄）の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 0 0 】

また、図 4 0 ～ 図 4 1 に示した連続予告種別決定テーブルの第 6 の特徴としては、演出ボタン 1 7 及び十字キー 1 9 の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合、第 1 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちの何れか 1 つ）の実行割合が第 1 割合であって第 2 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちの第 1 連続予告演出以外の 1 つ）の実行割合が第 2 割合となり、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の通常遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合、第 1 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか 1 つ）の実行割合が第 1 割合とは異なる割合（ここでは 0 %）であって第 2 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出うちの第 1 連続予告演出以外の 1 つ）の実行割合が第 2 割合とは異なる割合（ここでは 0 %）となるようになっている。そのため、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された場合であっても、遊技状態や変動演出（特別図柄）の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 0 1 】

また、図 4 0 ～ 図 4 1 に示した連続予告種別決定テーブルの第 7 の特徴としては、演出ボタン 1 7 及び十字キー 1 9 の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合、第 1 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちの何れか 1 つ）の実行割合が第 1 割合であって第 2 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちの第 1 連続予告演出以外の 1 つ）の実行割合が第 2 割合となり、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合、第 1 連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出

、先読み振動演出の何れか 1 つ) の実行割合が第 1 割合とは異なる割合 (ここでは 0 %) であって第 2 連続予告演出 (先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出のうちの第 1 連続予告演出以外の 1 つ) の実行割合が第 2 割合とは異なる割合 (ここでは 0 %) となるようになっている。そのため、演出カスタマイズで通常設定 (ノーマルモード) が設定された場合であっても、遊技状態や変動演出 (特別図柄) の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0602】

また、図 40 ~ 図 41 に示した連続予告種別決定テーブルの第 8 の特徴としては、演出ボタン 17 及び十字キー 19 の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定 (ノーマルモード) が設定された後の第 2 特定遊技状態 (特殊時短遊技状態) において第 2 変動演出 (第 2 特別図柄の変動表示) が実行される場合、第 1 連続予告演出 (先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちの何れか 1 つ) の実行割合が第 1 割合であって第 2 連続予告演出 (先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第 1 連続予告演出以外の 1 つ) の実行割合が第 2 割合となり、演出カスタマイズで通常設定 (ノーマルモード) が設定された後の第 1 特定遊技状態 (通常時短遊技状態) において第 1 変動演出 (第 1 特別図柄の変動表示) が実行される場合、第 1 連続予告演出 (先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか 1 つ) の実行割合が第 1 割合とは異なる割合 (ここでは 0 %) であって第 2 連続予告演出 (先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出のうちの第 1 連続予告演出以外の 1 つ) の実行割合が第 2 割合とは異なる割合 (ここでは 0 %) となるようになっている。そのため、演出カスタマイズで通常設定 (ノーマルモード) が設定された場合であっても、遊技状態や変動演出 (特別図柄) の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0603】

また、図 40 ~ 図 41 に示した連続予告種別決定テーブルの第 9 の特徴としては、演出ボタン 17 及び十字キー 19 の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定 (ノーマルモード) が設定された後の第 1 特定遊技状態 (通常時短遊技状態) において第 2 変動演出 (第 2 特別図柄の変動表示) が実行される場合、第 1 連続予告演出 (先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちの何れか 1 つ) の実行割合が第 1 割合であって第 2 連続予告演出 (先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第 1 連続予告演出以外の 1 つ) の実行割合が第 2 割合となり、演出カスタマイズで通常設定 (ノーマルモード) が設定された後の第 2 特定遊技状態 (特殊時短遊技状態) において第 1 変動演出 (第 1 特別図柄の変動表示) が実行される場合、第 1 連続予告演出 (先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか 1 つ) の実行割合が第 1 割合とは異なる割合 (ここでは 0 %) であって第 2 連続予告演出 (先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出のうちの第 1 連続予告演出以外の 1 つ) の実行割合が第 2 割合とは異なる割合 (ここでは 0 %) となるようになっている。そのため、演出カスタマイズで通常設定 (ノーマルモード) が設定された場合であっても、遊技状態や変動演出 (特別図柄) の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0604】

(連続予告演出シナリオ決定テーブル)

図 42 は、演出モード A ~ C (通常遊技状態) 用の連続予告シナリオ決定テーブルを示す図であり、図 43 は、演出モード D ~ H (特定遊技状態) 用の連続予告シナリオ決定テーブルを示す図である。

#### 【0605】

連続予告シナリオ決定テーブルには、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)、各予告シナリオの選択率(%)、選択される予告シナリオが対応付けられており、参考として各シナリオにおける事前変動(4変動前、3変動前、2変動前、1変動前)、及び、当該変動における連続予告演出の演出態様が記載されている。

【0606】

「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。

【0607】

「弱予告」とは、連続予告種別によって演出態様が異なり、先読み動作演出の場合には、第2可動部材74が青色で発光して動作する弱動作を行うと共に、弱動作効果音が出力されることであり、先読みエフェクト演出の場合には、演出図柄70aの周囲に青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、先読み振動演出の場合には、演出ボタン17を振動させるためのバイブレーターが1秒間だけ弱振動すると共に、演出ボタン17が白点滅することであり、先読みゾーン演出の場合には、青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン効果音が出力されることである。

【0608】

「強予告」とは、連続予告種別によって演出態様が異なり、先読み動作演出の場合には、第2可動部材74が赤色で発光して動作する強動作を行うと共に、強動作効果音が出力されることであり、先読みエフェクト演出の場合には、演出図柄70aの周囲に赤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り、先読み振動演出の場合には、演出ボタン17を振動させるためのバイブレーターが3秒間だけ強振動すると共に、演出ボタン17が赤点滅することであり、先読みゾーン演出の場合には、赤色の熱ゾーン画像が表示されると共に、熱ゾーン効果音が出力されることである。

【0609】

連続予告演出シナリオには、事前変動中には弱予告及び強予告が実行されずに当該変動中に弱予告又は強予告が実行されるシナリオ(例えば、シナリオ11)や、事前変動中及び当該変動中に弱予告又は強予告が実行されるシナリオ(例えば、シナリオ22)等が設定されている。

【0610】

図40～図43に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第1の特徴としては、1種類の連続予告演出が実行される場合よりも、複数種類の連続予告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。そのため、遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0611】

図40～図43に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第2の特徴としては、演出モードA～C(通常遊技状態)よりも、演出モードD～H(特定遊技状態)の方が、連続予告演出が実行され易い(実行割合が高い)、つまり、連続予告演出が実行された場合の大当たり期待度が低くなる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0612】

なお、演出モードA～Cと演出モードD～Hとの間で連続予告演出の実行割合を異ならせるのではなく、例えば、演出モードAよりも、演出モードBの方が、連続予告演出が実行され易くするなど、演出モードA～Cの間で連続予告演出の実行割合を異ならせてもよいし、例えば、演出モードDよりも、演出モードEの方が、連続予告演出が実行され易くするなど、演出モードD～Hの間で連続予告演出の実行割合を異ならせてもよい。このようにすると、演出モード間で連続予告演出の大当たり期待度が変化するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0613】

図40～図43に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第3の特徴としては、演出

10

20

30

40

50

モード A ～ C（通常遊技状態）において、ノーマルリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モード D ～ H（特定遊技状態）において、ノーマルリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読み動作演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モード A ～ C（通常遊技状態）よりも（超）短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となること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。

【 0 6 1 4 】

図 4 0 ～ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 4 の特徴としては、演出モード A ～ C（通常遊技状態）において、S P リーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モード D ～ H（特定遊技状態）において、S P リーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読みゾーン演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モード A ～ C（通常遊技状態）よりも（超）短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となること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

【 0 6 1 5 】

図 4 0 ～ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 5 の特徴としては、演出モード A ～ C（通常遊技状態）において、S P S P リーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モード D ～ H（特定遊技状態）において、S P S P リーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読みゾーン演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モード A ～ C（通常遊技状態）よりも超短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となること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

【 0 6 1 6 】

図 4 0 ～ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 6 の特徴としては、演出モード A ～ C（通常遊技状態）において、全回転リーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モード D ～ H（特定遊技状態）において、全回転リーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読み動作演出、先読みゾーン演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モード A ～ C（通常遊技状態）よりも超短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となること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。

30

【 0 6 1 7 】

図 4 0 ～ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 7 の特徴としては、演出モード D ～ G（特定遊技状態）よりも、演出モード A ～ C（通常遊技状態）の方が、先読み振動演出（演出ボタン 1 7 の有効期間や操作促進画像の表示を伴わない振動演出）が実行され易い（実行割合が高い＝大当たり期待度が異なる）点が挙げられる。そのため、演出モード D ～ H（特定遊技状態）よりも滞在期間が長くなり易い演出モード A ～ C（通常遊技状態）において、先読み振動演出を遊技者に体感させ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。また、演出モード A ～ C（通常遊技状態）よりも変動時間が短くなり易い演出モード D ～ H（特定遊技状態）において、先読み振動演出に希少性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。

40

【 0 6 1 8 】

なお、演出モード A ～ C よりも、演出モード D ～ H の方が、先読み振動演出が実行され易く（実行割合を高く）してもよい。また、通常遊技状態であれば、演出モード B 又は C よりも、演出モード A の方が、先読み連続演出が実行され易くすることで、演出モード A ～ C の間で先読み振動演出の実行割合を異ならせてもよいし、特定遊技状態であれば、演出モード E ～ H よりも、演出モード D の方が、先読み振動演出が実行され易くすることで、演出モード D ～ H の間で先読み振動演出の実行割合を異ならせてもよい。このようにす

50

ると、演出モード間で先読み振動演出が実行された場合の大当たり期待度を異ならせることが可能であるため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 1 9 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 8 の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態)において、特定のリーチ演出(ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出)が実行される予定(先読み結果)である場合よりも、演出モード D ~ H (特定遊技状態)において、特定のリーチ演出(ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出)が実行される予定(先読み結果)である場合の方が、先読み振動演出が実行され難い(実行割合が低い)点が挙げられる。そのため、演出モード A ~ C (通常遊技状態)よりも変動時間が短くなり易い演出モード D ~ H (特定遊技状態)において、先読み振動演出に希少性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。

10

【 0 6 2 0 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 9 の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態)よりも、演出モード D ~ H (特定遊技状態)の方が、先読み動作演出が実行され易い(実行割合が高い)点が挙げられる。そのため、演出モード A ~ C (通常遊技状態)よりも変動時間が短くなり易い演出モード D ~ H (特定遊技状態)において、先読み振動演出に希少性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

【 0 6 2 1 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 0 の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態)において 1 回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合よりも、演出モード D ~ H (特定遊技状態)において 1 回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出(ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出)が実行され難い(実行される割合が低い)点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【 0 6 2 2 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 1 の特徴としては、演出モード D ~ H (特定遊技状態)において 2 回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合よりも、演出モード A ~ C (通常遊技状態)において 2 回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出(ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出)が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 0 6 2 3 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 2 の特徴としては、複数回の変動演出にわたって連続予告演出を実行可能な状態(保留数が 2 ~ 4)である場合、演出モード A ~ C (通常遊技状態)において 1 回の変動演出のみの連続予告演出が実行される場合よりも、演出モード D ~ H (特定遊技状態)において 1 回の変動演出のみの連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出(ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出)が実行され難い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 2 4 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 3 の特徴としては、演出モード D ~ H (特定遊技状態)において 3 回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合よりも、演出モード A ~ C (通常遊技状態)において 3 回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出(ノーマルリーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出)が実行され易い

50

点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 2 5 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 4 の特徴としては、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) において 3 回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合よりも、演出モード D ~ H ( 特定遊技状態 ) において 3 回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出において大当たり期待度が高いリーチ演出 ( 例えば、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出 ) が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 0 6 2 6 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 5 の特徴としては、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) と演出モード D ~ H ( 特定遊技状態 ) とで同一の可動部材 ( 第 2 可動部材 7 4 ) を用いて先読み動作演出を実行することが可能であるが、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) と演出モード D ~ G ( 特定遊技状態 ) とで先読み動作演出が実行された場合の大当たり期待度が異なる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 2 7 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 6 の特徴としては、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) 及び演出モード D ~ H ( 特定遊技状態 ) で先読み動作演出を実行する場合、後述する決め演出で用いられる第 1 可動部材 7 3 を動作させる割合 ( 0 % ) よりも、決め演出で用いられない第 2 可動部材 7 4 を動作させる割合 ( 1 0 0 % ) の方が高い点が挙げられる。そのため、先読み動作演出が実行されたからといって大当たりとなると勘違いするような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。

20

【 0 6 2 8 】

なお、先読み動作演出の強予告において第 2 可動部材 7 4 を動作させるのではなく、第 1 可動部材 7 3 を動作させるようにしてもよい。この場合であっても、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) 及び演出モード D ~ H ( 特定遊技状態 ) で先読み動作演出を実行する場合には、第 1 可動部材 7 3 を動作させる割合よりも、第 2 可動部材 7 4 を動作させる割合の方が高くなるようにするとよい。

30

【 0 6 2 9 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 7 の特徴としては、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) 及び演出モード D ~ H ( 特定遊技状態 ) で先読み振動演出を実行する場合、演出ボタン 1 7 を突出状態とする割合 ( 0 % ) よりも、演出ボタン 1 7 を通常状態とする割合 ( 0 % ) の方が高い点が挙げられる。そのため、演出ボタン 1 7 が突出状態となる希少性 ( 後述する決め演出でのみ突出状態となる ) を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。

【 0 6 3 0 】

なお、先読み振動演出の強予告において演出ボタン 1 7 を通常状態としたまま振動させるのではなく、突出状態として振動させるようにしてもよい。この場合であっても、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) 及び演出モード D ~ H ( 特定遊技状態 ) で先読み振動演出を実行する場合には、演出ボタン 1 7 を突出状態とする割合よりも、通常状態とする割合の方が高くなるようにするとよい。

40

【 0 6 3 1 】

図 4 0 ~ 図 4 3 に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第 1 8 の特徴としては、連続予告演出の予告対象となる変動演出の開始後の所定期間 ( 変動開始時 ~ 演出図柄 7 0 a の最初の高速変動期間 ) において、先読み動作演出の弱予告 ( 第 1 可動部材 7 3 の弱動作 + 青発光 ) や先読みエフェクト演出の弱予告 ( 演出図柄 7 0 a の周囲への青色のエフェクト画像の表示 ) が実行された場合よりも、操作促進画像の表示を伴わずに実行される先読

50

み振動演出の弱予告（演出ボタン１７の１秒間の弱振動）が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者が操作可能な操作手段を用いて遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６３２】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１９の特徴としては、連続予告演出の予告対象となる変動演出の開始後の所定期間（変動開始時～演出図柄７０ａの最初の高速変動期間）において、先読み動作演出の強予告（第１可動部材７３の強動作＋赤発光）や先読みエフェクト演出の強予告（演出図柄７０ａの周囲への赤色のエフェクト画像の表示）が実行された場合よりも、先読み振動演出の強予告（演出ボタン１７の３秒間の強振動）が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者が操作可能な操作手段を用いて遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【０６３３】

（演出制御部の連続予告演出実行処理）

図４４を用いて、演出制御部１３０ｍの連続予告演出実行処理を説明する。図４４は、演出制御部１３０ｍにおける連続予告演出実行処理を示すフローチャートである。

【０６３４】

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

20

【０６３５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－２において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に記憶されている連続予告演出（先読み動作演出、先読みエフェクト演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出）の予告シナリオを参照し、ステップＥ５４０－３において、連続予告演出の予告シナリオが記憶されているか否かを判定する。予告シナリオが記憶されている場合には、ステップＥ５４０－４に処理を移し、予告シナリオが記憶されていない場合には、電源復旧又はコマンド異常（先読み指定コマンドの取りこぼし等）の発生したものとして今回の連続予告演出実行処理を終了する。

【０６３６】

30

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－４において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に記憶された予告シナリオに応じて今回の変動演出で実行する予告パターン（連続予告演出の種別、弱予告、強予告）を決定し、ステップＥ５４０－５において、決定した予告パターンに応じた連続予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、連続予告演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、決定された予告パターンに応じた連続予告演出が実行されることになる。本処理を終了すると、今回の連続予告演出実行処理を終了する。

【０６３７】

図４４に示した連続予告演出実行処理によれば、電源復旧又はコマンド異常（先読み指定コマンドの取りこぼし等）の発生によって先読み情報記憶領域に連続予告演出の演出シナリオが記憶されていない場合、これから開始される変動演出において連続予告演出を実行しないようになっている。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生によって連続予告演出の実行が不安定になるような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

【０６３８】

（演出制御部のランプ変化演出実行処理）

図４５を用いて、演出制御部１３０ｍのランプ変化演出実行処理を説明する。図４５は、演出制御部１３０ｍにおけるランプ変化演出実行処理を示すフローチャートである。

【０６３９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－１において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み

50

情報記憶領域にアイコンの変化シナリオが記憶されているか否かを判定する。アイコンの変化シナリオが記憶されている場合には、アイコン変化演出が実行されるものとしてステップE550-2に処理を移し、アイコンの変化シナリオが記憶されていない場合には、サブRAM130cから変化シナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものとステップE550-6に処理を移す。

【0640】

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

10

【0641】

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

【0642】

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

20

【0643】

サブCPU130aは、ステップE550-6において、ランプ変化中フラグがサブRAM130cにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、ステップE550-7に処理を移し、ランプ変化中フラグがセットされていない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。

【0644】

サブCPU130aは、ステップE550-7において、サブRAM130cにセットされているランプ変化中フラグをクリアし、ステップE550-8において、ランプ演出終了コマンドを送信バッファにセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。これにより、ランプ演出コマンドがランプ制御部150に送信され、実行していたランプ変化演出が終了することになる。

30

【0645】

このように、図45に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出におけるアイコンの変化に対応して入賞口ランプNRの発光態様（発光色、点灯／点滅）を変化させてランプ変化演出を実行するようになっている。そのため、アイコン変化演出との相乗効果によって演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0646】

また、図45に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出や連続予告演出と違ってランプ変化演出の実行中に電源復旧が発生した場合であっても、ランプ変化演出を再び実行しないようになっている。そのため、制御負担を軽減しつつランプ変化演出の希少性を担保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0647】

また、図45に示したランプ変化演出実行処理によれば、通常遊技状態において第2特別図柄の変動表示（第2変動演出）が実行される場合には、アイコン変化演出が実行されないため、ランプ変化演出についても実行されないようになっている。そのため、通常遊技状態では第1始動口45への遊技球の入賞を促すことができ、遊技の興趣を向上させる

50



ことが可能となる。

【 0 6 4 8 】

また、図 4 5 に示したランプ変化演出実行処理によれば、特定遊技状態において第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が実行される場合には、アイコン変化演出が実行されないため、ランプ変化演出についても実行されないようになっている。そのため、特定遊技状態では第 2 始動口 4 7 への遊技球の入賞を促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 6 4 9 】

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

10

【 0 6 5 0 】

また、アイコン変化演出に対応してランプ変化演出を実行するのではなく、入賞口ランプ NR の最終発光態様、事前変動から当該変動までの発光シナリオ等を抽選により決定してランプ変化演出を実行するようにしてもよい。

【 0 6 5 1 】

また、通常遊技状態において第 2 特別図柄の変動表示（第 2 変動演出）が実行される場合や、特定遊技状態において第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が実行される場合において、既にランプ変化演出（後から実行される保留記憶に対するランプ変化演出）が実行されている場合には、ランプ変化演出を終了させて再開させないようにしてもよいし、ランプ変化演出を中断させて該当の特別図柄の変動表示が終了した後に再開させるようにしてもよい。

20

【 0 6 5 2 】

（演出制御部の入賞時発光演出決定処理）

図 4 6 を用いて、演出制御部 1 3 0 m の入賞時発光演出決定処理を説明する。図 4 6 は、演出制御部 1 3 0 m における入賞時発光演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理において実行される。

【 0 6 5 3 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 6 0 - 1 において、主制御基板 1 1 0 から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップ E 5 6 0 - 2 に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の入賞時発光演出決定処理を終了する。

30

【 0 6 5 4 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 6 0 - 2 において、主制御基板 1 1 0 から受信した先読み指定コマンドを参照し、ステップ E 5 6 0 - 3 において、現在が入賞時発光演出の実行可能期間であるか否かを判定する。入賞時発光演出の実行可能期間である場合には、ステップ E 5 6 0 - 4 に処理を移し、入賞時発光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入賞時発光演出を実行しないものとして今回の入賞時発光演出決定処理を終了する。

【 0 6 5 5 】

「入賞時発光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 4 5 への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には通常遊技状態であること、第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく先読み指定コマンドを受信した場合には時短遊技状態であること等が挙げられる。

40

【 0 6 5 6 】

サブ CPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 6 0 - 4 において、枠用照明装置 1 0 のトップランプ 1 0 b において実行する入賞時発光演出の演出パターンを決定するための入賞時発光演出パターン決定用乱数値を取得し、ステップ E 5 6 0 - 5 において、入賞時発光演出パターンを決定するための入賞時発光演出パターン決定テーブル（図 4 7 参照）を選択する。なお、入賞時発光演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

50

## 【 0 6 5 7 】

サブCPU130aは、ステップE560-6において、入賞時発光演出パターンを決定する。具体的には、図47に示す入賞時発光演出パターン決定テーブルを参照し、特別図柄の種別、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、及び、各入賞時発光演出パターンの選択率（％）に基づいて、複数の入賞時発光演出パターンの中から1つの入賞時発光演出パターンを決定する。

## 【 0 6 5 8 】

サブCPU130aは、ステップE560-7において、決定された入賞時発光演出パターンが入賞時発光演出を実行するパターンであるか否かを判定する。入賞時発光演出を実行するパターンである場合には、ステップE560-8に処理を移し、入賞時発光演出

10

## 【 0 6 5 9 】

サブCPU130aは、ステップE560-8において、決定された入賞時発光演出パターンに対応する入賞時発光演出実行コマンドを送信バッファにセットし、今回の入賞時発光演出決定処理を終了する。これにより、入賞時発光演出実行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、入賞時発光演出実行コマンドに対応する演出態様で入賞時発光演出が実行されることになる。

## 【 0 6 6 0 】

（入賞時発光演出パターン決定テーブル）

図47は、入賞時発光演出パターンを決定する場合に参照される入賞時発光演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

20

## 【 0 6 6 1 】

入賞時発光演出パターン決定テーブルには、特別図柄の種別、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、各入賞時発光演出パターンの選択率（％）、及び、選択される入賞時発光演出パターンが対応付けられており、参考として、入賞時発光演出パターン毎の演出態様が記載されている。

## 【 0 6 6 2 】

入賞時発光演出パターンには、入賞時発光演出を実行しないことになる入賞時発光演出パターン00と、入賞時発光演出を実行することになる入賞時発光演出パターン01及び02が設定されており、入賞時発光演出パターン01及び02では、枠用照明装置10のトップランプ10bが白色又は黄色で発光すると共に、音声出力装置9から所定の効果音

30

## 【 0 6 6 3 】

図47に示す入賞時発光演出パターン決定テーブルの第1の特徴としては、大当たり期待度が低い先読み指定コマンド（予定変動パターン）よりも、大当たり期待度が高い先読み指定コマンド（予定変動パターン）の方が、入賞時発光演出が実行され易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たり期待度が高い変動演出が実行されることに対する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。

## 【 0 6 6 4 】

図47に示す入賞時発光演出パターン決定テーブルの第2の特徴としては、ハズレの場合よりも大当たりの場合の方が、入賞時発光演出が実行され易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たりとなることに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【 0 6 6 5 】

図47に示す入賞時発光演出パターン決定テーブルの第3の特徴としては、図34に示したアイコン最終表示態様と違って大当たり確定（当確）となる入賞時発光演出パターン（演出態様）がない点が挙げられる。このようにすることで、始動口への遊技球の入賞時から変動演出の結果が導出されるまで遊技者の期待感を持続させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 6 6 6 】

50

なお、大当たり確定となる入賞時発光演出パターン（例えば、トップランプ 10 b を虹色で発光すると共に、音声出力装置 9 から確定報知音を出力）を設けてもよく、この場合には、全回転リーチが実行される場合の最も低い割合で大当たり確定となる入賞時発光演出パターンが決定されるようにするとよい。

#### 【0667】

（演出制御部の変動演出パターン判定処理）

図 48 を用いて、演出制御部 130 m の変動演出パターン判定処理を説明する。図 48 は、演出制御部 130 m における変動演出パターン判定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理において実行される。

#### 【0668】

まず、サブ CPU 130 a は、ステップ E 610 - 1 において、受信した変動パターン指定コマンドを参照し、ステップ E 610 - 2 において、現在の演出モードに応じた変動演出パターン判定テーブル（図 49 ~ 図 51 参照）を選択する。なお、変動演出パターン判定テーブルの詳細は後述する。

#### 【0669】

サブ CPU 130 a は、ステップ E 610 - 3 において、選択された変動演出パターン判定テーブルを参照して複数の変動演出パターンの中から 1 つの変動演出パターンを決定してサブ RAM 130 c の所定領域にセットする。

#### 【0670】

サブ CPU 130 a は、ステップ E 610 - 4 において、決定した変動演出パターンに対応する変動演出パターン指示コマンドをサブ RAM 130 c の送信バッファにセットし、今回の変動演出パターン判定処理を終了する。これにより、変動演出パターン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。

#### 【0671】

（変動演出パターン判定テーブル）

図 49 は、演出モード A ~ C（通常遊技状態）において変動演出パターンを決定するために参照される演出モード A ~ C 用の変動演出パターン判定テーブルを示す図であり、図 50 は、演出モード D ~ G において変動演出パターンを決定するために参照される演出モード D ~ G（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルを示す図であり、図 51 は、演出モード H において変動演出パターンを決定するために参照される演出モード H（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルを示す図である。

#### 【0672】

図 49 ~ 図 51 に示すように、変動演出パターン判定テーブルには、特図変動パターン指定コマンド、各変動演出パターンの選択率（%）、選択される変動演出パターンが対応付けられており、参考として各変動演出パターンにおける演出構成が記載されている。

#### 【0673】

演出構成の欄の「変動」とは、演出図柄 70 a のよるリーチ状態が形成されない通常変動表示が実行されることを示している。

「短縮変動」とは、通常変動表示よりも短くリーチ状態が形成されない短縮変動表示が実行されることを示している。

#### 【0674】

「擬似失敗」とは、1 回の特別図柄の変動表示中に演出図柄 70 a を仮停止させた後に再変動させる擬似連演出が実行されるか否かを煽る演出を行った後に、擬似連演出が行われない結果となる擬似連失敗演出が実行されることを示している。

「擬似成功」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る演出を行った後に、擬似連演出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行されることを示している。

「（変動 擬似成功）× 2」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を行った後に、擬似連演出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行される演出を 1 セットとして、その演出が 2 セット行われることを示している。

10

20

30

40

50

「(変動 疑似成功) × 3」とは、疑似連演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を行った後に、疑似連演出が行われる結果となる疑似連成功演出が実行される演出を1セットとして、その演出が3セット行われることを示している。

#### 【0675】

「変動(第1話)」とは、疑似失敗や疑似成功を含む変動演出で実行される可能性があると共に、段階的に演出が進展可能な段階演出(ストーリー演出)の第1段階演出(ストーリー第1話のムービー再生)が行われることを示している。

「変動(第2話)」とは、疑似失敗や疑似成功を含む変動演出で実行される可能性があると共に、段階的に演出が進展可能な段階演出(ストーリー演出)の第2段階演出(第1話に続くストーリー第2話のムービー再生)が行われることを示している。

10

「変動(第3話)」とは、疑似失敗や疑似成功を含む変動演出で実行される可能性があると共に、段階的に演出が進展可能な段階演出(ストーリー演出)の第3段階演出(第2話に続くストーリー第3話のムービー再生)が行われることを示している。

#### 【0676】

「Nリーチ」とは、上述したノーマルリーチ演出が実行されることを示している。

「N「7」リーチ」とは、「7」の演出図柄70aによってリーチ状態が形成された状態で上述したノーマルリーチ演出が実行されることを示している。

「SPリーチ」とは、上述したSPリーチ演出が実行されることを示している。

「特殊SPリーチ」とは、上述した特殊SPリーチ演出が実行されることを示している。

「SPSPリーチ」とは、上述したSPSPリーチ演出が実行されることを示している。

20

「全回転リーチ」とは、上述した全回転リーチ演出が実行されることを示している。

#### 【0677】

「SP発展」とは、SPリーチ演出が実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。

「SPSP発展」とは、SPSPリーチ演出が実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。

「全回転発展」とは、全回転リーチが実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。

#### 【0678】

「CI」とは、有効期間中の演出ボタン17の操作又は有効期間の経過に応じて、大当たり期待度が異なる複数のカットイン演出の何れかが実行されることを示している。

30

「決め」とは、有効期間中の演出ボタン17の操作又は有効期間の経過に応じて、大当たり遊技が実行されるか否かを示唆する決め演出が実行されることを示している。

「失敗」とは、決め演出の結果として、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ことを示している。

「成功」とは、決め演出の結果として、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ことを示している。

#### 【0679】

「ハズレ」とは、キャラクタを含まない数字だけの演出図柄70aによってハズレ出目(後述する初期出目とは異なる「358」や「948」等のハズレ表示態様)を形成して仮停止することを示している。

40

「c図柄ハズレ」とは、キャラクタを含む表示態様の演出図柄70aによってハズレ出目(後述する初期出目とは異なる「358」や「948」等のハズレ表示態様)を形成して仮停止することを示している。

「IC」とは、演出図柄70aが停止表示することを示唆するアイキャッチ画像が画像表示装置に表示されるアイキャッチ演出が実行されることを示している。

「図柄揃い」とは、キャラクタを含まない数字だけの演出図柄70aによって大当たり出目(「222」や「777」等の大当たり表示態様)を形成して仮停止することを示している。

「c図柄揃い」とは、キャラクタを含む表示態様の演出図柄70aによって大当たり出

50

目（「２２２」や「７７７」等の大当たり表示態様）を形成して仮停止することを示している。

【０６８０】

「再抽選」とは、大当たり出目（大当たり表示態様）で仮停止した演出図柄７０aが遊技者にとって有利な大当たり出目となるか否か（通常大当たりとなる偶数の演出図柄から確変大当たりとなる奇数の演出図柄になるか否か、最も有利な大当たり遊技が実行される「７」の演出図柄になるか否か）を煽った後に、有利な大当たり出目となる昇格成功演出が行われたり、有利な大当たり出目にならない昇格失敗演出が行われたりする再抽選演出が実行されることを示している。

【０６８１】

「強振動４秒」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが４秒間に亘って強振動する強振動演出（大当たり確定振動演出）が実行されることを示している。

「強振動１秒」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが１秒間に亘って強振動する強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行されることを示している。

【０６８２】

「特殊図柄変動（終了報知演出継続）」とは、後述する特殊時短遊技状態における最後の変動演出中に実行される終了報知演出を継続させたまま演出図柄７０aの変動表示が実行されずに特殊図柄ＴＺの変動表示のみが行われることを示している。

「復活演出」とは、特殊時短遊技状態が終了すると見せかけて大当たりであることを報知する復活演出が行われることを示している。

「特殊図柄揃い」とは、演出図柄７０aが表示されない状態で特殊図柄ＴＺが大当たり出目（「２２２」や「７７７」等の大当たり表示態様）を形成して停止表示することを示している。

【０６８３】

「チャンス演出」とは、上述したチャンス演出（第１画像表示装置７０に「チャンス接近中」の文字画像が表示される演出）が行われることを示している。

「獲得演出（役物強下降動作）」とは、大当たりを獲得したことを示唆する大当たり獲得演出（第１可動部材７３が最大動作位置まで移動して成功エフェクト画像ＳＥＦが表示される演出）が行われることを示している。

【０６８４】

「リザルト表示」とは、上述したリザルト表示が行われることを示している。

「復活演出（役物強下降動作）」とは、通常時短遊技状態が終了すると見せかけて大当たりであることを報知する復活演出（第１可動部材７３が最大動作位置まで移動して成功エフェクト画像ＳＥＦが表示される演出）が行われることを示している。

【０６８５】

「変動（ショート突入演出）」とは、特殊時短遊技状態の初回変動である場合に上述したショート突入演出が行われ、特殊時短遊技状態の初回変動でない場合に上述したショート突入演出が行われないことを示している。

「変動＋ロング突入演出」とは、特殊時短遊技状態の初回変動において上述したロング突入演出が行われることを示している。

【０６８６】

「即当たり成功」とは、リーチを経由せずに遊技者に有利な結果（大当たり）であることが報知される演出が行われることを示している。

「即当たり成功（役物強下降動作）」とは、リーチを経由せずに遊技者に有利な結果（大当たり）であることが報知される演出（第１可動部材７３が最大動作位置まで移動して成功エフェクト画像ＳＥＦが表示される演出）が行われることを示している。

【０６８７】

「終了報知演出（扉閉）」とは、上述した終了報知演出（扉画像が閉まって特殊時短遊技状態の終了を報知する文字画像が表示される演出）が行われることを示している。

【０６８８】

10

20

30

40

50

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１の特徴としては、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行された場合には、演出図柄７０ａ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て演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰する点が挙げられる。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遊技者に与えにくく、また、演出図柄７０ａが停止表示することを事前に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６８９】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第２の特徴としては、大当たりとなる場合において、決め成功演出が実行されて図柄揃いとなる変動演出パターンと、図柄揃いとなってから決め成功演出が実行される変動演出パターンとがある点が挙げられる。そのため、大当たりとなる場合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。

10

【０６９０】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第３の特徴としては、大当たりとなる変動演出パターンにおいて、キャラクタを含まない演出図柄７０ａで図柄揃いとなるときに演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確定振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりなることを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６９１】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第４の特徴としては、キャラクタを含む演出図柄７０ａで図柄揃い（ｃ図柄揃い）となるときに演出ボタン１７を１秒間にわたって強振動させる強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりなることを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【０６９２】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第５の特徴としては、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合よりも、偶数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで通常大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出が行われる割合の方が高い点が挙げられる。そのため、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【０６９３】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第６の特徴としては、偶数の（大当たり出目となることで通常大当たりとなる演出図柄）演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合よりも、「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合の方が低い点が挙げられる。そのため、「７」の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【０６９４】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第７の特徴としては、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合よりも、「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合の方が低い点が挙げられる。そのため、「７」の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６９５】

50

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第８の特徴としては、偶数の演出図柄７０ａや「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行される場合よりも、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、何れの種類の演出図柄でリーチ演出が実行されるかに対する遊技者が期待感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。

【０６９６】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第９の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、最も有利な確変大当たりとなる場合に「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）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。

10

【０６９７】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１０の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）では、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行されても大当たり確定とはならないが、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）では、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行されると大当たり確定となる点が挙げられる。そのため、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）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。

【０６９８】

20

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１１の特徴としては、通常遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合の方が、同一の変動演出パターンが実行され易くなっている点が挙げられる。そのため、遊技状態によって第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合の演出効果を異ならせることができると共に、特殊時短遊技状態において第２始動口４７に遊技球を入賞させることを促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６９９】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１２の特徴としては、通常時短遊技状態において第２特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第２変動演出）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合の方が、同一の変動演出パターンが実行され易くなっている点が挙げられる。そのため、遊技状態や特別図柄の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【０７００】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１３の特徴としては、特殊時短遊技状態において第２特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第２変動演出）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合とで、リーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出）が実行されるがリーチ演出が実行されない変動演出の実行割合が異なる（特殊時短遊技状態において第２特別図柄のハズレ第１変動演出が実行される場合の実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技状態や特別図柄の種別によってリーチが実行されるか否かの演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【０７０１】

なお、特殊時短遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第２特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第２変動演出）が実行される場合の方が、リーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出）が実行されるがリーチ演出が実行されない変動演出の

50

実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。この場合には、特殊時短遊技状態においてハズレの第1変動演出が実行される場合及びハズレの第2変動演出が実行される場合の両方においてリーチ煽り演出が実行されるがリーチ演出が実行されない変動演出が実行されるようにした上で、ハズレの第1変動演出の方の実行割合を高くするようにしてもよい。

#### 【0702】

図49～図51に示す変動演出パターン判定テーブルの第14の特徴としては、通常遊技状態における第1期間（時短遊技状態終了後の残りの第2保留の消化期間中）と、第1期間とは異なる第2期間（時短遊技状態終了後の残りの第2保留の消化期間後）とでは、リーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出）が実行されるがリーチ演出が実行されないハズレの変動演出の実行割合が異なる点が挙げられる。そのため、通常遊技状態であってもリーチが実行されるか否かの演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【0703】

図49～図51に示す変動演出パターン判定テーブルの第15の特徴としては、通常時短遊技状態において第2特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第2変動演出）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第1特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第1変動演出）が実行される場合とで、リーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出）が実行されるがリーチ演出が実行されない変動演出の実行割合が異なる点が挙げられる。そのため、遊技状態や特別図柄の種別によってリーチが実行されるか否かの演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

#### 【0704】

図49～図51に示す変動演出パターン判定テーブルの第16の特徴としては、擬似連演出が実行される変動演出において段階的に進展可能な段階演出（ストーリー演出）を実行可能であり、期待度が低いノーマルリーチ演出の実行後には段階演出の第2段階演出（ストーリー第2話のムービー再生）を実行可能である一方、期待度が高いSP/SPSPリーチ演出の実行後には第2段階演出（ストーリー第2話のムービー再生）を実行しないようになっている。そのため、リーチ演出の種類によって段階演出が進展するか否かを異ならせることで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

#### 【0705】

なお、擬似連演出が実行される変動演出パターンでは必ずリーチ演出が実行されるようになっているが、擬似連演出が実行されてもリーチ演出が実行されない変動演出パターンを設けてもよい。

#### 【0706】

また、カットイン演出や決め失敗演出の後にハズレ出目で仮停止するとハズレとなることが確定するようになっているが、カットイン演出や決め失敗演出の後に大当たりとなることが確定する復活演出を実行するようにしてもよい。

#### 【0707】

また、特殊時短遊技状態において第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）が実行される場合、リーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出）が実行されるがリーチ演出が実行されない変動演出が実行されないようになっているが、実行されるようにしてもよい。この場合には、通常遊技状態や通常時短遊技状態において第2特別図柄のハズレ変動表示（第2変動演出）が実行される場合よりも低い割合で実行されるようにするとよい。

40

#### 【0708】

（演出制御部におけるタイマー演出決定処理）

図52を用いて、演出制御部130mのタイマー演出決定処理を説明する。図52は、演出制御部130mにおけるタイマー演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理における変動演出パターン判定処理（特図変動パターン指

50



定コマンドに基づいて変動演出パターンを決定する処理)の後に実行される。

【0709】

サブCPU130aは、ステップE620-1において、今回の変動演出パターンを参照し、ステップE620-2において、リーチ演出(チャンス演出を含む)以上の演出(SPリーチ演出、SPSリーチ演出、全回転リーチ演出、特殊SPリーチ、チャンス演出)が実行されるか否かを判定する。リーチ演出以上の演出が実行される場合には、ステップE620-3に処理を移し、SPリーチ演出以上の演出が実行されない場合には、今回のタイマー演出決定処理を終了する。

【0710】

サブCPU130aは、ステップE620-3において、イベントタイマー回数決定テーブル(図53参照)を用いて、今回の変動演出中に実行するイベントタイマー演出の回数(「0回」~「2回」)を決定する。具体的には、イベントタイマー回数決定テーブルに大当たり抽選結果や変動演出パターン等を照合する。なお、イベントタイマー回数決定テーブルの詳細は後述する。

10

【0711】

イベントタイマー演出とは、変動演出の実行過程で大当たり遊技が実行されることを期待させる複数の示唆イベント(アイコン変化を除く)の何れかが発生すること、及び、示唆イベントが発生するタイミングを示唆する演出となっているが、イベントタイマー演出が実行された時点では示唆イベントの種類を遊技者が判別し難く、示唆イベントが発生した時点で示唆イベントの種類を判別することができるようになっている。

20

【0712】

示唆イベントには、ノーマルリーチ演出、擬似連、SPリーチ演出、SPSリーチ演出、全回転リーチ演出、特殊SPリーチ、有効期間、大当たり図柄停止等がある。

【0713】

サブCPU130aは、ステップE620-4において、決定したイベントタイマー演出の回数がイベントタイマー演出を実行するものであるか否かを判定する。イベントタイマー演出を実行するものである(イベントタイマー演出の回数が「1回」又は「2回」)場合には、ステップE620-5に処理を移し、イベントタイマー演出を実行するものではない(イベントタイマー演出の回数が「0回」)場合には、今回のタイマー演出決定処理を終了する。

30

【0714】

サブCPU130aは、ステップE620-5において、決定したイベントタイマー演出の回数が1回であるか否かを判定する。1回である場合には、ステップE620-6に処理を移し、1回ではなく2回の場合には、ステップE620-9に処理を移す。

【0715】

サブCPU130aは、ステップE620-6において、タイマー1回用の示唆イベント決定テーブル(図54参照)を用いて、イベントタイマー演出によって示唆する示唆イベントと、タイマーの種類や長さによって分類されるタイマー種別を決定する。具体的には、タイマー1回用の示唆イベント決定テーブルに変動演出パターン等を照合する。なお、タイマー1回用の示唆イベント決定テーブルの詳細は後述する。

40

【0716】

タイマー種別には、短いタイマー時間の分類であるショートタイマー、長めのタイマー時間の分類であるミドルタイマー、長いタイマー時間の分類であるロングタイマー等がある。なお、3種類のタイマー種別によって設定されるタイマー時間は、ショートタイマー<ミドルタイマー<ロングタイマーとなっている。

【0717】

サブCPU130aは、ステップE620-7において、更新パターン決定テーブル(図56参照)を用いて、イベントタイマー演出におけるタイマーの更新パターン(演出態様)を決定する。具体的には、更新パターン決定テーブルにタイマー種別や大当たり抽選結果等を照合する。なお、更新パターン決定テーブルの詳細は後述する。

50

## 【 0 7 1 8 】

サブCPU130aは、ステップE620-8において、示唆イベント、及び、更新パターンを示すタイマー演出パターンコマンドをサブRAM130cの送信バッファにセットし、今回のタイマー演出決定処理を終了する。これにより、タイマー演出パターン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、変動演出中にイベントタイマー演出を実行するための処理が行われることになる。

## 【 0 7 1 9 】

サブCPU130aは、ステップE620-9において、タイマー2回用の第1示唆イベント決定テーブル(図55(a)参照)を用いて、1つ目のイベントタイマー演出によって示唆する示唆イベント、及び、タイマーの種類や長さによって分類されるタイマー種別を決定する。具体的には、タイマー2回用の第1示唆イベント決定テーブルに変動演出パターン等を照合する。なお、タイマー2回用の第1示唆イベント決定テーブルの詳細は後述する。

10

## 【 0 7 2 0 】

サブCPU130aは、ステップE620-10において、更新パターン決定テーブル(図56参照)を用いて、1つ目のイベントタイマー演出におけるタイマーの更新パターン(演出態様)を決定する。具体的には、更新パターン決定テーブルにタイマー種別や大当たり抽選結果等を照合する。なお、更新パターン決定テーブルの詳細は後述する。

## 【 0 7 2 1 】

サブCPU130aは、ステップE620-11において、示唆イベント、及び、更新パターンを示すタイマー演出指定コマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットする。これにより、タイマー演出指定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、変動演出中に1つ目のイベントタイマー演出を実行するための処理が行われることになる。

20

## 【 0 7 2 2 】

サブCPU130aは、ステップE620-12において、タイマー2回用の第2示唆イベント決定テーブル(図55(b)参照)を用いて、2つ目のイベントタイマー演出によって示唆する示唆イベント、及び、タイマーの長さによって分類されるタイマー種別を決定する。具体的には、タイマー2回用の第2示唆イベント決定テーブルに変動演出パターン等を照合する。なお、タイマー2回用の第2示唆イベント決定テーブルの詳細は後述する。

30

## 【 0 7 2 3 】

サブCPU130aは、ステップE620-13において、更新パターン決定テーブル(図56参照)を用いて、2つ目のイベントタイマー演出におけるタイマーの更新パターン(演出態様)を決定する。具体的には、更新パターン決定テーブルにタイマー種別や大当たり判定結果等を照合する。なお、更新パターン決定テーブルの詳細は後述する。

## 【 0 7 2 4 】

サブCPU130aは、ステップE620-14において、示唆イベント、及び、更新パターンを示すタイマー演出パターンコマンドをサブRAM120cの送信バッファにセットし、今回のタイマー演出決定処理を終了する。これにより、タイマー演出指定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、変動演出中に2つ目のイベントタイマー演出を実行するための処理が行われることになる。

40

## 【 0 7 2 5 】

( イベントタイマー回数決定テーブル )

図53は、変動演出中に実行されるイベントタイマー演出の回数を決定する場合に参照されるイベントタイマー回数決定テーブルを示す図である。イベントタイマー回数決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、演出カスタマイズによる通常設定とシンプル設定とにおける各イベントタイマー演出の回数毎の振分割合(%)、決定されるイベントタイマー演出の回数が対応付けられている。

## 【 0 7 2 6 】

50

イベントタイマー演出の回数には、イベントタイマー演出が実行されないことになる「0回」、イベントタイマー演出が1回実行されることになる「1回」、及び、イベントタイマー演出が2回実行されることになる「2回」の3種類が設定されている。

【0727】

なお、変動演出パターンの欄に記載されている「(特1)」については、第1特別図柄の変動表示に対応する第1変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「(特2)」については、第2特別図柄の変動表示に対応する第2変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。

【0728】

また、シンプル設定においてイベントタイマー演出が実行される各回数(1回、2回)が選択される割合は、イベントタイマー演出が実行される各回数(1回、2回)が選択される割合の1/2となるようになっているが、1/2よりも多くしてもよいし、少なくともよい。

10

【0729】

図53に示すイベントタイマー回数決定テーブルの第1の特徴としては、大当たり判定結果がハズレの場合よりも、大当たりの場合の方が、イベントタイマー演出が実行され易く、且つ、大当たり期待度が低いリーチ演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行される場合の方が、イベントタイマー演出が実行され易い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を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。

20

【0730】

図53に示すイベントタイマー回数決定テーブルの第2の特徴としては、大当たり判定結果がハズレの場合よりも、大当たりの場合の方が、イベントタイマー演出の実行回数が多くなり易い点が挙げられる。このようにすることで、イベントタイマー演出の実行回数に対する遊技者の興味を引き付けることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0731】

図53に示すイベントタイマー回数決定テーブルの第3の特徴としては、大当たり期待度が低いリーチ演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行される場合の方が、イベントタイマー演出の実行回数が多くなり易い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を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。

30

【0732】

図53に示すイベントタイマー回数決定テーブルの第4の特徴としては、遊技者による演出カスタマイズの設定(通常設定、シンプル設定)によってタイマー演出の実行割合が変化する点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の好みに合った演出バランスを設定することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0733】

なお、演出モードA～Cにおいて、第2特別図柄の変動表示に対応する第2変動演出が特殊SPリーチ演出パターンで実行される場合に、タイマー演出が実行されるようになっているが、タイマー演出が実行されない(制限される)ようにしてもよい。この場合には、演出モードA～C中に第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合、及び、演出モードD～H中に第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合には、タイマー演出が実行されないことになる。

40

【0734】

(タイマー1回用の示唆イベント決定テーブル)

図54は、変動演出中にイベントタイマー演出を1回実行する場合における示唆イベント、及び、タイマー種別を決定する場合に参照されるタイマー1回用の示唆イベント決定テーブルを示す図である。タイマー1回用の示唆イベント決定テーブルには、変動演出パターン、示唆イベント毎の振分割合(%)、決定される示唆イベント、タイマー種別が対

50

応付けられている。

【0735】

示唆イベントには、ノーマルリーチ、擬似連、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、全回転リーチ演出、特殊SPリーチ、有効期間、大当たり図柄停止の8種類が設定されている。

【0736】

また、タイマー種別には、短いタイマー時間の分類であるショートタイマー、長めのタイマー時間の分類であるミドルタイマー、長いタイマー時間の分類であるロングタイマーの3種類が設定されている。なお、3種類のタイマー種別によって設定されるタイマー時間は、ショートタイマー<ミドルタイマー<ロングタイマーとなっている。

10

【0737】

図54に示すタイマー1回用の示唆イベント決定テーブルの第1の特徴としては、変動演出パターンに応じて示唆イベントの種類が異なるように設定されている点が挙げられる。このようにすることで、タイマー演出のバリエーションを増やすことができ、遊技者の飽きを防止して遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0738】

図54に示すタイマー1回用の示唆イベント決定テーブルの第2の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンほど、長いタイマー時間が設定されることになるタイマー種別が決定され易い（大当たり期待度が高いほどタイマー種別としてロングタイマーが決定され易い）点が挙げられる。このようにすることで、タイマー演出におけるタイマー時間が長いほど大当たり期待度が高くなるため、タイマー時間の長短に対して遊技者が期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0739】

（タイマー2回用の示唆イベント決定テーブル）

図55は、変動演出中にイベントタイマー演出を2回実行する場合における示唆イベント、及び、タイマー種別を決定する場合に参照されるタイマー2回用の示唆イベント決定テーブルを示す図である。タイマー2回用の示唆イベント決定テーブルには、変動演出パターン、示唆イベント毎の振分割合（％）、決定される示唆イベント、タイマー種別が対応付けられている。

【0740】

30

なお、図55（a）は、1つ目の示唆イベントの種類、及び、タイマー種別の種類を決定するためのタイマー2回用の第1示唆イベント決定テーブルを示す図であり、図55（b）は、2つ目の示唆イベントの種類、及び、タイマー種別の種類を決定するためのタイマー2回用の第2示唆イベント決定テーブルを示す図である。

【0741】

示唆イベントには、ノーマルリーチ、擬似連、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、有効期間、全回転リーチ演出、大当たり図柄停止の7種類が設定されている。

【0742】

また、タイマー種別には、短いタイマー時間の分類であるショートタイマー、長めのタイマー時間の分類であるミドルタイマー、長いタイマー時間の分類であるロングタイマーの3種類が設定されている。なお、3種類のタイマー種別によって設定されるタイマー時間は、ショートタイマー<ミドルタイマー<ロングタイマーとなっている。

40

【0743】

図55に示すタイマー2回用の示唆イベント決定テーブルの第1の特徴としては、変動演出パターンに応じて示唆イベントの種類が異なるように設定されている点が挙げられる。このようにすることで、タイマー演出のバリエーションを増やすことができ、遊技者の飽きを防止して遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0744】

また、図55に示すタイマー2回用の示唆イベント決定テーブルの第2の特徴としては、変動演出中に実行される2回のイベントタイマー演出として、変動演出の早い時期に実

50

行されるイベントと、変動演出の遅い時期に実行されるイベントの両方が示唆イベントに決定され易い点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の期待感を長時間に亘って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。

【0745】

また、図55に示すタイマー2回用の示唆イベント決定テーブルの第3の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンほど、長いタイマー時間が設定されることになるタイマー種別が決定され易い（大当たり期待度が高いほどタイマー種別としてロングタイマーが決定され易い）点が挙げられる。このようにすることで、タイマー演出におけるタイマー時間が長いほど大当たり期待度が高くなるため、タイマー時間の長短に対して遊技者が期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0746】

（更新パターン決定テーブル）

図56は、タイマーの更新パターン（演出態様）を決定する場合に参照される更新パターン決定テーブルを示す図である。更新パターン決定テーブルには、タイマー種別、大当たり判定結果、更新パターン毎の振分割合（%）、決定される更新パターンが対応付けられており、参考として更新パターン毎のタイマー時間、タイマー表示態様、タイマー表示位置、タイマー演出の実行が待機していることを示す待機表示の実行可能性の有無が記載されている。

【0747】

「通常パターン」とは、第1画像表示装置70の所定の領域に表示されたタイマーが初期の秒数から0秒となるまで1ずつ減算される通常の更新パターンである。

20

「特殊パターン」とは、第1画像表示装置70の所定の領域に表示されたタイマーが初期の秒数から0秒となるまで1ずつ減算された後に、タイマー（秒数）の巻き戻しが発生して再び0秒となるまで1ずつ減算される特殊な更新パターンである。

【0748】

ショートタイマーに対応する更新パターン毎の大当たり期待度は、通常パターン1<通常パターン2<通常パターン3となっている。

ミドルタイマーに対応する更新パターン毎の大当たり期待度は、通常パターン11<通常パターン12<通常パターン13となっている。

ロングタイマーに対応する更新パターン毎の大当たり期待度は、通常パターン21<通常パターン22<通常パターン23<通常パターン24<通常パターン25<特殊パターン1<通常パターン26<通常パターン27<特殊パターン2<通常パターン28となっている。

30

【0749】

このように、タイマー演出では、タイマー時間（更新パターン）が複数設定されているが、タイマー演出は0秒までカウントダウンすることで、所定のイベント（アイコン変化演出、各種リーチ演出、ゾーン演出、カウントアップ演出、演出ボタン17の有効期間、大当たり図柄の停止表示等）が発生すること、及び、所定のイベントが発生するタイミングを示唆する演出であるので、何れのタイマー時間（更新パターン）であっても、カウント値が最終到達点（本実施形態では、0秒）までカウントされるようになっている。

40

【0750】

図56に示す更新パターン決定テーブルの第1の特徴としては、何れのタイマー種別であっても、大当たり抽選結果がハズレの場合よりも、大当たりの場合の方が、長いタイマー時間となる更新パターンが決定され易い点が挙げられる。このようにすることで、タイマー演出におけるタイマー時間が長いほど大当たり期待度が高くなるため、タイマー時間の長短に対して遊技者が期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0751】

図56に示す更新パターン決定テーブルの第2の特徴としては、タイマー時間が同じであっても、タイマーの表示態様（文字色）によって大当たり期待度が異なる点が挙げられ

50

る。このようにすることで、タイマーの表示態様に対する遊技者の期待感を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。具体的には、タイマーの表示態様（文字色）に係る大当たり期待度は、白<青<赤<虹（大当たり確定）となっている。

【0752】

（演出制御部の大当たり予告演出決定処理）

図57を用いて、演出制御部130mの大当たり予告演出決定処理を説明する。図57は、演出制御部130mにおける大当たり予告演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理における変動演出パターン判定処理（特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出パターンを決定する処理）の後に実行される。

【0753】

サブCPU130aは、ステップE650-1において、今回の変動演出で実行される変動演出パターンを参照し、ステップE650-2において、変動開始時において大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させる役物予告パターンを決定するための変動開始時役物予告決定テーブル（図58、図59参照）を選択し、役物予告パターンを決定する。なお、変動開始時役物予告決定テーブルの詳細は後述する。

【0754】

「変動開始時役物予告演出」とは、変動演出の開始時において役物（第1可動部材73）を大当たり期待度に応じた動作態様で動作させる大当たり予告演出の一種となっている。

【0755】

サブCPU130aは、ステップE650-3において、変動開始時役物予告演出の予告パターンが変動開始時役物予告演出を実行するものであるか否かを判定する。変動開始時役物予告演出を実行するものでない場合には、ステップE650-5に処理を移し、開始時役物予告演出を実行するものである場合には、ステップE650-4において、役物予告パターンに応じた役物予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、役物予告演出コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、変動演出の開始時に役物予告パターンに応じた変動開始時役物予告演出が実行されることになる。

【0756】

サブCPU130aは、ステップE650-5において、リーチ前の演出期間（高速変動期間）において大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させるリーチ前予告演出の予告パターンを決定するためのリーチ前予告決定テーブル（図60参照）を選択し、予告パターンを決定する。なお、リーチ前予告決定テーブルの詳細は後述する。

【0757】

サブCPU130aは、ステップE650-6において、リーチ前予告演出の予告パターンがセリフ予告演出を実行するものであるか否かを判定する。セリフ予告演出を実行するものである場合には、ステップE650-7に処理を移し、セリフ予告演出を実行するものでない場合には、ステップE650-9に処理を移す。

【0758】

「セリフ予告演出」とは、変動演出（高速変動期間）中に有効期間を発生させ、有効期間中の演出ボタン17の操作又は有効時間の経過に応じて、画像表示装置に大当たり期待度を示唆するセリフ画像が表示されると共に、音声出力装置9からセリフ画像に応じた音声出力される大当たり予告演出の一種となっている。

【0759】

サブCPU130aは、ステップE650-7において、セリフ予告演出の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（図62参照）を選択してセリフ予告パターンを決定し、ステップE650-8において、セリフ予告パターンに応じたセリフ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、セリフ予告演出コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、変動演出（高速変動期間）中にセリフ予告パターンに応じたセリフ予告演出が実行されることになる。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。

【0760】

10

20

30

40

50

サブCPU130aは、ステップE650-9において、リーチ前予告演出の予告パターンがステップアップ予告演出を実行するものであるか否かを判定する。ステップアップ予告演出を実行するものである場合には、ステップE650-10に処理を移し、ステップアップ予告演出を実行するものでない場合には、ステップE650-12に処理を移す。  
【0761】

「ステップアップ予告演出」とは、変動演出（高速変動期間）中に演出ボタン17の有効期間を発生させることなく、第1ステップ（第1段階）から第5ステップ（最終段階）までの複数のステップ（段階）の何れかとなるまで所定の順序でステップ演出を実行する大当たり予告演出の一種となっている。

【0762】

サブCPU130aは、ステップE650-10において、ステップアップ予告演出のステップアップ予告パターンを決定するためのステップアップ予告パターン決定テーブル（図63参照）を選択してステップアップ予告パターンを決定し、ステップE650-11において、ステップアップ予告パターンに応じたステップアップ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ステップアップ予告演出コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、変動演出（高速変動期間）中にステップアップ予告パターンに応じたステップアップ予告演出が実行されることになる。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。

【0763】

サブCPU130aは、ステップE650-12において、今回の変動演出パターンが擬似連演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。擬似連演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップE650-13に処理を移し、擬似連演出を実行しない変動演出パターンでない場合には、ステップE650-15に処理を移す。

【0764】

サブCPU130aは、ステップE650-13において、擬似連演出の擬似連演出パターンを決定するための擬似連演出パターン決定テーブル（図64参照）を選択して擬似連演出パターンを決定し、ステップE650-14において、擬似連演出パターンに応じた擬似連演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、擬似連演出コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、変動演出中に擬似連演出パターンに応じた擬似連演出が実行されることになる。なお、擬似連演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0765】

サブCPU130aは、ステップE650-15において、今回の変動演出パターンが発展演出（SP発展演出、SPSP発展演出、全回転発展演出）を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。発展演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップE650-16に処理を移し、発展演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップE650-18に処理を移す。

【0766】

サブCPU130aは、ステップE650-16において、発展演出の発展演出パターンを決定するための発展演出パターン決定テーブル（図65参照）を選択して発展演出パターンを決定し、ステップE650-17において、発展演出パターンに応じた発展演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、発展演出コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、変動演出中に発展演出パターンに応じた発展演出が実行されることになる。なお、発展演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【0767】

サブCPU130aは、ステップE650-18において、今回の変動演出パターンがリーチ演出（リーチ後演出）を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。リーチ演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップE650-19に処理を移し、リーチ演出を実行する変動演出パターンでない場合には、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 7 6 8 】

サブCPU130aは、ステップE650-19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す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する変動演出パターンである場合には、ステップE650-20に処理を移し、カットイン演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップE650-22に処理を移す。

## 【 0 7 6 9 】

サブCPU130aは、ステップE650-20において、カットイン演出の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（図66参照）を選択してカットイン演出パターンを決定し、ステップE650-21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コマンドを送信バッファにセットする。これにより、カットイン演出コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、変動演出中にカットイン演出パターンに応じた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

## 【 0 7 7 0 】

サブCPU130aは、ステップE650-22において、今回の変動演出パターンが決め演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。決め演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップE650-23に処理を移し、決め演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップE650-25に処理を移す。

## 【 0 7 7 1 】

サブCPU130aは、ステップE650-23において、決め演出の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（図67参照）を選択して決め演出パターンを決定し、ステップE650-24において、決め演出パターンに応じた決め演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、決め演出コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、変動演出中に決め演出パターンに応じた決め演出が実行されることになる。なお、決め演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

20

## 【 0 7 7 2 】

サブCPU130aは、ステップE650-25において、今回の変動演出パターンが再抽選演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。再抽選演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップE650-26に処理を移し、再抽選演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップE650-28に処理を移す。

30

## 【 0 7 7 3 】

サブCPU130aは、ステップE650-26において、再抽選演出の再抽選演出パターンを決定するための再抽選演出パターン決定テーブル（図68参照）を選択して再抽選演出パターンを決定し、ステップE650-27において、再抽選演出パターンに応じた再抽選演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、再抽選演出コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、変動演出中に再抽選演出パターンに応じた再抽選演出が実行されることになる。なお、再抽選演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

## 【 0 7 7 4 】

サブCPU130aは、ステップE650-28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（大当たりとなる）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E650-29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、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。

40

## 【 0 7 7 5 】

サブCPU130aは、ステップE650-29において、確定演出の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（図69参照）を選択して確定演出パターンを決定し、ステップE650-30において、確定演出パターンに応じた確定演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。これ

50



により、確定演出コマンドが表示制御部 140 やランプ制御部 150 に送信され、変動演出中に確定演出パターンに応じた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。

【0776】

(変動開始時役物予告決定テーブル)

図58は、演出モードA～Cにおいて変動開始時役物予告演出の予告パターンを決定する際に参照される演出モードA～C(通常遊技状態)用の変動開始時役物予告決定テーブルを示す図であり、図59は、演出モードD～Hにおいて変動開始時役物予告演出の予告パターンを決定する際に参照される演出モードD～H(特定遊技状態)用の変動開始時役物予告決定テーブルを示す図である。

10

【0777】

変動開始時役物予告決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン、各変動開始時役物予告パターンの選択率(%)、及び、選択される変動開始時役物予告パターンが対応付けられている。

【0778】

変動開始時役物予告パターンには、予告なしと、変動演出の開始時に第1可動部材73を初期位置(待機位置)にて上下に揺動するように動作させるガタガタ動作と、変動演出の開始時に第1可動部材73を初期位置から初期位置と演出位置との間の中間位置まで下降させた後に初期位置に復帰させる弱下降動作とが設定されている。

【0779】

20

なお、変動演出パターンの欄に記載されている「(特1)」については、第1特別図柄の変動表示に対応する第1変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「(特2)」については、第2特別図柄の変動表示に対応する第2変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。

【0780】

図58～図59に示す変動開始時役物予告決定テーブルの第1の特徴としては、演出モードA～C(通常遊技状態)において第2変動演出が実行される場合には、変動開始時役物予告パターンとして弱下降動作が実行されない、つまり、変動開始時役物予告演出の実行が制限される点が挙げられる。このようにすることで、左打ちを行うことが遊技者に有利となる演出モードA～C(通常遊技状態)においては、第1始動口45に遊技球が入賞することで行われる第1変動演出の実行を促進させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0781】

図58～図59に示す変動開始時役物予告決定テーブルの第2の特徴としては、演出モードA～C(通常遊技状態)において、第2特別図柄の変動表示に対応する第2変動演出が実行される場合には、変動開始時役物予告パターンとして弱下降動作が実行されない、つまり、変動開始時役物予告演出の実行が制限される点が挙げられる。このようにすることで、左打ちを行うことが遊技者に有利となる演出モードA～C(通常遊技状態)においては、第1始動口45に遊技球が入賞することで行われる第1変動演出の実行を促進させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0782】

図58～図59に示す変動開始時役物予告決定テーブルの第3の特徴としては、演出モードD～G(確変遊技状態、通常時短遊技状態)において、第1特別図柄の変動表示に対応する第1変動演出が実行される場合には、変動開始時役物予告パターンとして弱下降動作が実行されない、つまり、変動開始時役物予告演出の実行が制限される点が挙げられる。このようにすることで、右打ちを行うことが遊技者に有利となる演出モードD～G(確変遊技状態、通常時短遊技状態)においては、第2始動口47に遊技球が入賞することで行われる第2変動演出の実行を促進させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0783】

50

図 5 8 ~ 図 5 9 に示す変動開始時役物予告決定テーブルの第 4 の特徴としては、演出モード H (特殊時短遊技状態) において、第 1 特別図柄の変動表示に対応する第 1 変動演出が実行される場合には、変動開始時役物予告パターンとして弱下降動作が実行されない、つまり、変動開始時役物予告演出の実行が制限される点が挙げられる。このようにすることで、右打ちを行うことが遊技者に有利となる演出モード H (特殊時短遊技状態) においては、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞することで行われる第 2 変動演出の実行を促進させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【 0 7 8 4 】

なお、演出モード A ~ C (通常遊技状態) において、第 2 特別図柄の変動表示に対応する第 2 変動演出が特殊 S P リーチ演出パターンで実行される場合に、変動開始時役物予告 (ガタガタ動作) が実行されるようになっているが、変動開始時役物予告が実行されない (制限される) ようにしてもよい。

10

#### 【 0 7 8 5 】

また、演出モード D ~ G (確変遊技状態、通常時短遊技状態) において、第 1 特別図柄の変動表示に対応する第 1 変動演出がチャンス演出パターンで実行される場合に、変動開始時役物予告 (ガタガタ動作) が実行されるようになっているが、変動開始時役物予告が実行されない (制限される) ようにしてもよい。

#### 【 0 7 8 6 】

また、演出モード H (特殊時短遊技状態) において、第 1 特別図柄の変動表示に対応する第 1 変動演出が特殊 S P リーチ演出パターンで実行される場合や、第 1 特別図柄の変動表示に対応する第 1 変動演出が終了示唆復活演出パターンで実行される場合に、変動開始時役物予告 (ガタガタ動作) が実行されるようになっているが、変動開始時役物予告が実行されない (制限される) ようにしてもよい。

20

#### 【 0 7 8 7 】

また、演出モード D ~ H (特定遊技状態) において、第 1 特別図柄の変動表示に対応する第 1 変動演出が実行される場合に、第 1 可動部材 7 3 の弱下降動作が実行されないようになっているが、第 1 可動部材 7 3 の弱下降動作を実行するようにしてもよい。この場合には、演出モード A ~ C (通常遊技状態) において第 1 特別図柄の変動表示に対応する第 1 変動演出が実行される場合よりも低い割合で第 1 可動部材 7 3 の弱下降動作が実行されるようにするとよい。

30

#### 【 0 7 8 8 】

また、変動開始時役物予告演出が通常設定とシンプル設定との設定によって実行割合が変化するカスタマイズ対象演出となっていなかったが、カスタマイズ対象演出としてもよい。この場合には、他のカスタマイズ対象演出と同様に、シンプル設定における「ガタガタ動作」や「弱下降動作」の選択率 (実行割合) が通常設定の選択率 (実行割合) よりも低くなる (例えば、1 / 2 や 1 / 3 等) ようにするとよい。

#### 【 0 7 8 9 】

(リーチ前予告決定テーブル)

図 6 0 は、演出モード A ~ C (通常遊技状態) においてリーチ前予告演出の予告パターンを決定する際に参照される演出モード A ~ C (通常遊技状態) 用のリーチ前予告決定テーブルを示す図であり、図 6 1 は、演出モード D ~ H (特定遊技状態) においてリーチ前予告演出の予告パターンを決定する際に参照される演出モード D ~ H (特定遊技状態) 用のリーチ前予告決定テーブルを示す図である。

40

#### 【 0 7 9 0 】

図 6 0 及び図 6 1 に示すように、リーチ前予告決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン、各予告パターンの選択率 (%)、選択される予告パターンが対応付けられている。

#### 【 0 7 9 1 】

リーチ前予告の予告パターンには、リーチ前予告演出が実行されない「予告なし」、セリフ予告演出が実行される「セリフ予告演出」、ステップアップ予告演出が実行される「

50

ステップアップ予告演出」の３種類が設定されており、大当たり遊技が実行される期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合）は、予告なし＜セリフ予告演出＜ステップアップ予告演出となっている。

【０７９２】

なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特１）」については、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特２）」については、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。

【０７９３】

図６０及び図６１に示すリーチ前予告決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり判定結果がハズレの場合よりも、大当たりの場合の方が、リーチ前予告演出が実行され易く、且つ、大当たり期待度が低い変動演出パターンが決定されている場合よりも、大当たり期待度が高い変動演出パターンが決定されている場合の方が、リーチ前予告演出が実行され易い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を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。

10

【０７９４】

図６０及び図６１に示すリーチ前予告決定テーブルの第２の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、ハズレである場合にリーチ前予告演出（演出ボタン１７の有効期間を伴って振動演出を実行可能なセリフ予告演出、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに振動演出を実行可能なステップアップ予告演出の両方とも）が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において無駄なリーチ前予告演出が実行されにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【０７９５】

図６０及び図６１に示すリーチ前予告決定テーブルの第３の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、大当たりである場合であっても変動演出パターンがノーマルリーチ演出を実行するパターン及びＳＰリーチ演出を実行するパターンである場合にリーチ前予告演出が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において無駄なリーチ前予告演出が実行されにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【０７９６】

図６０及び図６１に示すリーチ前予告決定テーブルの第４の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間を伴うセリフ予告演出が実行される場合よりも、演出ボタン１７の有効期間を伴わないステップアップ予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合、後述する決め演出で振動演出が実行される割合等）が高い点が挙げられる。そのため、リーチ前予告演出の種類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。

【０７９７】

なお、ステップアップ予告演出が実行される場合よりも、セリフ予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合、後述する決め成功演出に伴う振動演出が実行される割合等）が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、リーチ前予告演出の種類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。

40

【０７９８】

また、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出が実行される場合に、リーチ前予告演出（セリフ予告演出）が実行されるようになっているが、リーチ前予告演出が実行されない（制限される）ようにしてもよい。

【０７９９】

また、演出モードＤ～Ｇ（確変遊技状態、通常時短遊技状態）において、第１特別図柄

50

の変動表示に対応する第1変動演出が実行される場合に、リーチ前予告演出（セリフ予告演出）が実行されるようになっているが、リーチ前予告演出が実行されない（制限される）ようにしてもよい。

【0800】

また、演出モードH（特殊時短遊技状態）において、第1特別図柄の変動表示に対応する第1変動演出が実行される場合に、リーチ前予告演出（セリフ予告演出）が実行されるようになっているが、リーチ前予告演出が実行されない（制限される）ようにしてもよい。

【0801】

また、演出モードD～H（特定遊技状態）において、第1特別図柄の変動表示に対応する第1変動演出が実行される場合に、ステップアップ予告演出（後述するパターン5等の有効期間が発生しない振動演出）が実行されないようになっているが、ステップアップ予告演出を実行するようにしてもよい。この場合には、演出モードA～C（通常遊技状態）において第1特別図柄の変動表示に対応する第1変動演出が実行される場合よりも低い割合でステップアップ予告演出（後述するパターン5等の有効期間が発生しない振動演出）が実行されるようにするとよい。

【0802】

また、リーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）が通常設定とシンプル設定との設定によって実行割合が変化するカスタマイズ対象演出となっていなかったが、カスタマイズ対象演出としてもよい。この場合には、他のカスタマイズ対象演出と同様に、シンプル設定における「セリフ予告演出」及び／又は「ステップアップ予告演出」の選択率（実行割合）がノーマル設定の選択率（実行割合）よりも低くなる（例えば、1/2や1/3等）ようにするとよい。

【0803】

（セリフ予告パターン決定テーブル）

図62は、セリフ予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるセリフ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【0804】

図62に示すように、セリフ予告パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各セリフ予告パターンの選択率（％）、選択されるセリフ予告パターンが対応付けられており、参考として各セリフ予告パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【0805】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン17を模した複数の半透明演出ボタン画像を第1画像表示装置70に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打3秒）」とは、セリフ予告演出における有効期間が演出ボタン17の1回の操作又は3秒が経過することで終了することを示している。

【0806】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン17の操作を促す演出であり、具体的には、演出ボタン17を模した不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン17が操作されると操作音1が出力されるようになっている。

【0807】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されることを示している。

【0808】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン17の状態を示しており

10

20

30

40

50

、ボタン状態の欄の「通常（白）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の低い白色で発光することを示している。

【０８０９】

「演出内容」とは、有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合に実行される演出の内容を示しており、「セリフ表示期間３秒」とは、セリフ画像の表示期間が３秒間であることを示している。

【０８１０】

セリフ演出態様の欄の「通常セリフ（黒）」とは、大当たり遊技が実行される可能性を示唆しない通常のセリフが黒色の文字で表示されると共に、その通常セリフが音声出力されることを示している。

「チャンスセリフ（黒）」とは、大当たり遊技の実行可能性があるチャンスセリフが黒色の文字で表示されると共に、そのチャンスセリフが音声出力されることを示している。

「リーチセリフ（黒）」とは、リーチ演出の実行が確定するリーチセリフが黒色の文字で表示されると共に、そのリーチセリフが音声出力されることを示している。

「リーチセリフ（赤）」とは、リーチ演出の実行が確定するリーチセリフが赤色の文字で表示されると共に、そのリーチセリフが音声出力されることを示している。

【０８１１】

「熱セリフ（赤）」とは、大当たり遊技の実行可能性が高い熱セリフが赤色の文字で表示されると共に、その熱セリフが音声出力されることを示している。

「激熱セリフ（金）」とは、大当たり遊技の実行可能性が非常に高い激熱セリフが金色の文字で表示されると共に、その激熱セリフが音声出力されることを示している。

「確定セリフ（虹）」とは、大当たり遊技の実行が確定する確定セリフが虹色の文字で表示されると共に、その確定セリフが音声出力されることを示している。

【０８１２】

ボタン振動の欄の「弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータがセリフの表示開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間に亘って弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。

「強振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータがセリフの表示開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【０８１３】

各セリフ演出態様の当たり期待度は、「通常セリフ」＜「チャンスセリフ（黒）」＜「リーチセリフ（黒）」＜「リーチセリフ（赤）」＜「熱セリフ（赤）」＜「激熱セリフ（金）」＜「確定セリフ（虹）」となっている。また、各振動演出の当たり期待度は、「弱振動演出」＜「強振動演出」となっている。

【０８１４】

図６２に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに、演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行可能となっている点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的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。

【０８１５】

図６２に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第２の特徴としては、熱セリフのセリフ予告演出が実行される場合よりも、熱セリフよりも大当たり期待度が高い激熱セリフのセリフ予告演出が実行される場合の方が、演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、熱セリフのセリフ予告演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン１７の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、セリフ予告演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動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。

【０８１６】

図 6 2 に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、大当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 8 1 7 】

図 6 2 に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、大当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて 2 種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 0 8 1 8 】

図 6 2 に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第 5 の特徴としては、セリフ画像の表示期間（3 秒）よりも、セリフ画像の表示中における演出ボタン 1 7 の振動期間（1 秒）の方が短い点が挙げられる。そのため、リーチ演出が実行される以前に遊技者に期待感を持たせるが過度な期待感とな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。

【 0 8 1 9 】

なお、セリフ予告演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよいし、弱振動演出の振動時間よりも強振動演出の振動時間を長くするようにしてもよい。

20

【 0 8 2 0 】

また、演出モード A ～ C（通常遊技状態）と演出モード D ～ G（特定遊技状態）とでセリフ予告演出時に演出ボタン 1 7 の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が同じとなっているが、演出モード A ～ C（通常遊技状態）の方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モード D ～ G（特定遊技状態）の方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。このようにすると、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モード D ～ G における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。

【 0 8 2 1 】

また、演出ボタン 1 7 の操作又は有効時間の経過によって有効期間が終了してセリフ予告演出が実行されるようになっているが、有効時間の経過によって有効期間が終了する場合にはセリフ予告演出を実行しないようにしてもよい。

30

【 0 8 2 2 】

また、有効期間を発生させてセリフ予告演出を実行するようになっているが、有効期間を発生せずにセリフ予告演出を実行するようにしてもよく、その場合に実行する振動演出については、1 秒間の弱振動演出のみ又は 1 秒間の強振動演出のみにしてもよい。

【 0 8 2 3 】

（ステップアップ予告パターン決定テーブル）

図 6 3 は、ステップアップ予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるステップアップ予告パターン決定テーブルを示す図である。

40

【 0 8 2 4 】

図 6 3 に示すように、ステップアップ予告パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各ステップアップ予告パターンの選択率（％）、選択されるステップアップ予告パターンが対応付けられており、参考として各ステップアップ予告パターンの演出内容（ステップアップ（SU）演出態様、ボタン振動）が記載されている。

【 0 8 2 5 】

ステップアップ演出態様の欄の「1 2」とは、第 1 ～ 第 2 ステップ演出が順に実行されることを示している。

「1 2 3」とは、第 1 ～ 3 ステップ演出が順に実行されることを示している。

50

「 1 2 3 4 」とは、第 1 ～ 4 ステップ演出が順に実行されることを示している。

「 1 2 3 4 5 」とは、第 1 ～ 5 ステップ演出が順に実行されることを示している。

「 1 2 3 5 」とは、第 1 ～ 第 3 ステップ演出が順に実行された後に、第 4 ステップ演出を飛ばして第 5 ステップ演出が実行されることを示している。

なお、各ステップアップ演出態様において、最後のステップ演出よりも前のステップ演出の演出時間は 1 秒となっており、最後のステップ演出の演出時間は 3 秒となっている。

【 0 8 2 6 】

ボタン振動の欄の「 5 」時に弱振動（ 1 秒 ）とは、演出ボタン 1 7 を振動させるためのボタン振動モータが第 5 ステップ演出の開始時から 1 秒間にわたって弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。

【 0 8 2 7 】

「 ボタン状態 」とはステップアップ予告演出の実行中の演出ボタン 1 7 の状態を示しており、ボタン状態の欄の「 通常（消） 」とは、演出ボタン 1 7 が突出していない通常状態であって演出ボタン 1 7 が消灯していることを示している。

【 0 8 2 8 】

各ステップアップ演出態様の当たり期待度は、「 1 2 」 < 「 1 2 3 」 < 「 1 2 3 4 」 < 「 1 2 3 4 5 」 < 「 1 2 3 5 」 となっている。

【 0 8 2 9 】

図 6 3 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、当たり期待度が高いステップ演出（第 5 ステップ演出）が行われるときに、演出ボタン 1 7 の有効期間を発生させずに演出ボタン 1 7 を振動させる振動演出を実行可能となっている点が挙げられる。そのため、当たり期待度が高いことを効果的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。

【 0 8 3 0 】

図 6 3 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、当たり期待度が高いステップ演出（第 5 ステップ演出）が表示されるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 8 3 1 】

図 6 3 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、当たり期待度が高いステップ演出（第 5 ステップ演出）が表示されるときに実行される振動演出の振動態様（振動強度、振動時間）が予め定められた 1 種類（弱振動（ 1 秒 ））しかない点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン 1 7 を操作することがなくて振動演出の種類を把握し難いステップアップ予告演出において、演出態様が複雑化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。

【 0 8 3 2 】

図 6 3 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、演出モード A ～ C（通常遊技状態）よりも、演出モード D ～ G（特定遊技状態）の方が、当たりとなる場合に、期待度が低いステップアップ予告演出が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 8 3 3 】

図 6 3 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 5 の特徴としては、演出モード A ～ C（通常遊技状態）よりも、演出モード D ～ G（特定遊技状態）の方が、当たりとなる場合に、弱振動演出が実行され易い（実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 8 3 4 】

10

20

30

40

50

図 6 3 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 6 の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態) よりも、演出モード D ~ G (特定遊技状態) の方が、ステップアップ予告演出において有効期間 (操作促進画像の表示) を伴わない演出ボタン 1 7 の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 8 3 5 】

図 6 3 に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第 7 の特徴としては、ステップアップ予告演出における第 5 ステップ演出の表示期間 (3 秒) よりも、第 5 ステップ演出の実行中における演出ボタン 1 7 の振動期間 (1 秒) の方が短い点が挙げられる。そのため、リーチ演出が実行される以前に遊技者に期待感を持たせるが過度な期待感とな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。

10

【 0 8 3 6 】

なお、演出モード D ~ G (特定遊技状態) よりも、演出モード A ~ C (通常遊技状態) の方が、ステップアップ予告演出において有効期間 (操作促進画像の表示) を伴わない演出ボタン 1 7 の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モード D ~ G における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。

20

【 0 8 3 7 】

(擬似連演出パターン決定テーブル)

図 6 4 は、擬似連演出の演出パターンを決定する際に参照される擬似連演出パターン決定テーブルを示す図である。

【 0 8 3 8 】

図 6 4 に示すように、擬似連演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各擬似連演出パターンの選択率 (%)、選択される擬似連演出パターンが対応付けられており、参考として各擬似連演出パターンの演出構成 (有効示唆演出、有効期間、演出内容) が記載されている。

【 0 8 3 9 】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン 1 7 を模した複数の半透明演出ボタン画像を第 1 画像表示装置 7 0 に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

30

「有効期間 (単打 3 秒)」とは、擬似連演出における有効期間が演出ボタン 1 7 の 1 回の操作又は 3 秒が経過することで終了することを示している。

【 0 8 4 0 】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン 1 7 の操作を促す演出であり、具体的には、演出ボタン 1 7 を模した不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン 1 7 が操作されると上述した操作音 1 とは異なる操作音 2 が出力されるようになっている。

40

【 0 8 4 1 】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されることを示している。

「突出ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって白発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されることを示している。

【 0 8 4 2 】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン 1 7 の状態を示しており

50



、ボタン状態の欄の「通常（白）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の低い白色で発光することを示しており、「突出（赤）」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の高い赤色で発光することを示している。

【０８４３】

「演出内容」とは、擬似連演出に係る演出の内容を示しており、「擬似連図柄の仮停止期間２秒」とは、後述する擬似図柄が仮停止される期間が２秒間であることを示している。

【０８４４】

擬似連演出態様の欄の「擬似失敗」とは、中央の演出図柄７０ａとして擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止することなく通常の演出図柄７０ａが仮停止すると共に、失敗効果音が出力される擬似連失敗演出が実行されることを示している。

10

「擬似成功」とは、中央の演出図柄７０ａとして擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止し、成功効果音が出力されると共に、第２可動部材７４が弱動作し、擬似連演出が行われる擬似連成功演出が実行されることを示している。

【０８４５】

ボタン振動の欄の「弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが擬似図柄の仮停止時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間にわたって弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。

「強振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが擬似図柄の仮停止時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間にわたって強振動する強振動演出が実行されることを示している。

20

【０８４６】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「突出ボタン白」となっている。また、各ボタン状態の大当たり期待度は、「通常」＜「突出」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動演出」＜「強振動演出」となっている。

【０８４７】

図６４に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに、演出ボタン１７の有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【０８４８】

図６４に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８４９】

図６４に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて２種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【０８５０】

図６４に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）を実行可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。

50

そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードD～Gにおける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。

【0851】

図64に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第5の特徴としては、第2可動部材74を用いて擬似連演出（擬似連成功演出）を実行する場合と、第2可動部材74及び演出ボタン17を振動させるボタン振動モータを用いて擬似連演出（擬似連成功演出）を実行する場合とがある点が挙げられる。そのため、擬似連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。

【0852】

図64に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第6の特徴としては、擬似連の実行を示唆する擬似図柄の仮停止期間（2秒）よりも、擬似図柄の仮停止中における演出ボタン17の振動期間（1秒）の方が短い点が挙げられる。そのため、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出が実行される以前に遊技者に期待感を持たせるが過度な期待感とな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。

【0853】

なお、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときの有効期間中の演出ボタン17が突出状態となる場合があるが、突出状態とはならないようにしてもよい。

【0854】

また、擬似連成功演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

【0855】

また、有効期間を発生させて擬似連成功演出や擬似連失敗演出を実行するようになっているが、有効期間を発生せずに擬似連成功演出や擬似連失敗演出を実行するようにしてもよく、擬似連成功演出において実行する振動演出については、3秒間の弱振動演出のみ又は3秒間の強振動演出のみにしてもよいし、1秒間の弱振動演出のみ又は1秒間の強振動演出のみにしてもよい。

【0856】

また、演出モードD～G（特定遊技状態）よりも、演出モードA～C（通常遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第2可動部材74等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードAよりも、演出モードB又はCの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第2可動部材74等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードGよりも、演出モードD～Fの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第2可動部材74等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0857】

また、擬似連演出（擬似連成功演出）において第2可動部材74を用いた動作演出を実行するようになっているが、第1可動部材73を用いた動作演出を実行するようにしてもよく、この場合には、第1可動部材73を用いた動作演出よりも、第2可動部材74を用いた動作演出の実行割合が高くなるようにするとよい。

【0858】

（発展演出パターン決定テーブル）

図65は、発展演出の演出パターンを決定する際に参照される発展演出パターン決定テーブルを示す図である。

【0859】

図65に示すように、発展演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、発展演出パターンの決定対象となる発展演出種別、各発展

10

20

30

40

50

演出パターンの選択率（％）、選択される発展演出パターンが対応付けられており、参考として各発展演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

#### 【 0 8 6 0 】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン 17 を模した複数の半透明演出ボタン画像を第 1 画像表示装置 70 に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

有効示唆演出の欄の「なし」とは、有効示唆演出が実行されないことを示しており、「あり（ガセ）」とは、有効示唆演出が実行されるが、その後に有効期間が発生しないガセの有効示唆演出であることを示しており、「あり」とは、有効示唆演出が実行されてその後に有効期間発生することを示している。

10

#### 【 0 8 6 1 】

「有効期間（長押し 4 秒）」とは、発展演出が演出ボタン 17 の長押しによって段階的に進展すること及び発展演出の有効期間が 4 秒経過することで終了することを示している。

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン 17 の操作を促す演出であり、具体的には、複数の半透明演出ボタン画像が特定位置に集合した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン 17 が操作されると上述した操作音 1 ～ 2 とは異なる操作音 3 が出力されるようになっている。

20

#### 【 0 8 6 2 】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン 17 を模したボタン画像が表示されることを示している。

「通常ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって赤発光している演出ボタン 17 を模したボタン画像が表示されることを示している。

#### 【 0 8 6 3 】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン 17 の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常（白）」とは、演出ボタン 17 が突出していない通常状態であって演出ボタン 17 が大当たり期待度の低い白色で発光することを示しており、「通常（赤）」とは、演出ボタン 17 が突出していない通常状態であって演出ボタン 17 が大当たり期待度の高い赤色で発光することを示している。

30

#### 【 0 8 6 4 】

「演出内容」とは、発展演出に係る演出の内容を示しており、「発展図柄の仮停止期間 2 秒」とは、後述する発展図柄が仮停止される期間が 2 秒であることを示している。

#### 【 0 8 6 5 】

発展演出態様の欄の「S P 報知」とは、発展演出の結果として S P リーチ演出への発展を示唆する S P 発展図柄を導出表示すると共に、第 1 発展効果音を出力する S P 発展演出が実行されることを示している。

40

「S P S P 報知」とは、発展演出の結果として S P S P リーチ演出への発展を示唆する S P S P 発展図柄を導出表示すると共に、第 2 発展効果音を出力する S P S P 発展演出が実行されることを示している。

「全回転報知」とは、発展演出の結果として全回転リーチ演出への発展を示唆する全回転発展図柄を導出表示すると共に、第 3 発展効果音を出力する全回転発展演出が実行されることを示している。

#### 【 0 8 6 6 】

役物動作の欄の「弱動作」とは、各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）に第 2 可動部材 74 が青色で発光して動作幅の小さい弱動作を行う弱動作演出が実行されることを示している。

50

「強動作」とは、各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）に第2可動部材74が赤色で発光して揺動幅の大きい強動作を行う強動作演出が実行されることを示している。

【0867】

ボタン振動の欄の「弱振動（1秒）」とは、演出ボタン17を振動させるためのボタン振動モータが各種発展図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から1秒間に亘って弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。

「強振動（1秒）」とは、演出ボタン17を振動させるためのボタン振動モータが各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から1秒間に亘って強振動する弱振動演出が実行されることを示している。

【0868】

各動作演出の大当たり期待度は、「弱動作」＜「強動作」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動」＜「強振動」となっている。

【0869】

なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特1）」については、第1特別図柄の変動表示に対応する第1変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特2）」については、第2特別図柄の変動表示に対応する第2変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。

【0870】

図65に示す発展演出パターン決定テーブルの第1の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって大当たり期待度の高い発展演出（SPSP報知、全回転報知）が行われるときに、演出ボタン17の有効期間を発生させて演出ボタン17を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的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。

【0871】

図65に示す発展演出パターン決定テーブルの第2の特徴としては、SPSP発展演出が実行される場合よりも、SPSP発展演出よりも大当たり期待度が高い全回転発展演出が実行される場合の方が、演出ボタン17の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、SPSP発展演出が実行されるときに演出ボタン17の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン17の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、SPSP発展演出が実行されるときに演出ボタン17の振動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。

【0872】

図65に示す発展演出パターン決定テーブルの第3の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって大当たり期待度が高い発展演出（SPSP報知、全回転報知）が行われるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0873】

図65に示す発展演出パターン決定テーブルの第4の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって発展演出（SPSP報知、全回転報知）が行われるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて2種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0874】

図65に示す発展演出パターン決定テーブルの第5の特徴としては、演出モードA～C（通常遊技状態）と演出モードD～G（特定遊技状態）とで、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第2可動部材74等）を用いた発展演出（SPSP発展演出等）を実行可能であるが、演出モードA～C（通常遊技状態）よりも、演出モードD～G（特定遊技状態）の方が、演出装置（演出ボタン振動モータ、第2可動部材74等）を用いた発展演出

10

20

30

40

50

が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードD～Gにおける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。

【0875】

図65に示す発展演出パターン決定テーブルの第6の特徴としては、発展図柄の仮停止期間(2秒)と発展図柄の仮停止中における演出ボタン17の振動期間(2秒)とが同じとなっている、若しくは、発展図柄の仮停止期間(2秒)と演出ボタン17の振動期間(3秒)との差分の比率がリーチ前予告演出よりも小さい点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0876】

なお、発展演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

【0877】

また、演出モードD～G(特定遊技状態)よりも、演出モードA～C(通常遊技状態)の方が、同一の演出装置(演出ボタン振動モータ、第2可動部材74等)を用いた発展演出(SPPS発展演出等)が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードAよりも、演出モードB又はCの方が、同一の演出装置(演出ボタン振動モータ、第2可動部材74等)を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードGよりも、演出モードD～Fの方が、同一の演出装置(演出ボタン振動モータ、第2可動部材74等)を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0878】

(カットイン演出パターン決定テーブル)

図66は、カットイン演出の演出パターンを決定する際に参照されるカットイン演出パターン決定テーブルを示す図である。

【0879】

図66に示すように、カットイン演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各カットイン演出パターンの選択率(%)、選択されるカットイン演出パターンが対応付けられており、参考として各カットイン演出パターンの演出構成(有効示唆演出、有効期間、演出内容)が記載されている。

【0880】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン17を模した複数の半透明演出ボタン画像を第1画像表示装置70に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間(単打4秒)」とは、カットイン演出における有効期間が演出ボタン17の1回の操作又は4秒が経過することで終了することを示している。

【0881】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン17の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン17が操作されると上述した操作音1～3とは異なる操作音4が出力されるようになっていく。

【0882】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されることを示している。

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されることを示してい

10

20

30

40

50

る。

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン17を模したボタン画像が表示されることを示している。

【0883】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン17の状態を示しており、「通常（白）」とは、演出ボタン17が突出していない通常状態であって演出ボタン17が大当たり期待度の低い白色で発光することを示している。「突出（赤）」とは、演出ボタン17が突出している突出状態であって演出ボタン17が大当たり期待度の高い赤色で発光することを示している。「突出（虹）」とは、演出ボタン17が突出している突出状態であって演出ボタン17が大当たり確定の虹色で発光することを示している。

10

【0884】

「演出内容」とは、有効期間中に演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過した場合に実行される演出の内容を示しており、「カットイン表示期間3秒」とは、カットイン画像の表示期間が3秒であることを示している。

【0885】

カットイン演出態様の欄の「青カットイン」とは、第1画像表示装置70に青フレームのカットイン画像が表示されると共に、第1カットイン効果音が出力される青カットイン演出が実行されることを示している。

「緑カットイン」とは、第1画像表示装置70に緑フレームのカットイン画像が表示されると共に、第2カットイン効果音が出力される緑カットイン演出が実行されることを示している。

20

「赤カットイン」とは、第1画像表示装置70に赤フレームのカットイン画像が表示されると共に、第3カットイン効果音が出力される赤カットイン演出が実行されることを示している。

【0886】

ボタン振動の欄の「弱振動（3秒）」とは、演出ボタン17を振動させるためのボタン振動モータがカットイン画像の表示開始時（＝演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時）から3秒間に亘って弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。

「強振動（3秒）」とは、演出ボタン17を振動させるためのボタン振動モータがカットイン画像の表示開始時（＝演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時）から3秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

30

【0887】

各カットインの大当たり期待度は、「青カットイン」<「緑カットイン」<「赤カットイン」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動演出」<「強振動演出」となっている。

【0888】

なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特1）」については、第1特別図柄の変動表示に対応する第1変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特2）」については、第2特別図柄の変動表示に対応する第2変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。

40

【0889】

図66に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第1の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに、演出ボタン17の有効期間を発生させて演出ボタン17を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的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。

【0890】

図66に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第2の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに実行される振動

50

演出が比較的長い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的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。

【 0 8 9 1 】

図 6 6 に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて 2 種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 8 9 2 】

図 6 6 に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、カットイン画像の表示期間（3 秒）と、カットイン画像の表示中における演出ボタン 1 7 の振動期間（3 秒）とが同じとなっている（カットイン画像の表示期間（3 秒）と演出ボタン 1 7 の振動期間（3 秒）との差分の比率がリーチ前予告演出よりも小さい）点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 8 9 3 】

なお、カットイン演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

【 0 8 9 4 】

また、有効期間を発生させてカットイン演出を実行するようになっているが、有効期間を発生せずにカットイン演出を実行するようにしてもよく、その場合に実行する振動演出については、3 秒間の弱振動演出のみ又は 3 秒間の強振動演出のみにしてもよいし、1 秒間の弱振動演出のみ又は 1 秒間の強振動演出のみにしてもよい。

【 0 8 9 5 】

（決め演出パターン決定テーブル）

図 6 7 は、決め演出の演出パターンを決定する際に参照される決め演出パターン決定テーブルを示す図である。

【 0 8 9 6 】

図 6 7 に示すように、決め演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各決め演出パターンの選択率（％）、選択される決め演出パターンが対応付けられており、参考として各決め演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【 0 8 9 7 】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン 1 7 を模した複数の半透明演出ボタン画像を第 1 画像表示装置 7 0 に移動表示させると共に、特定位置に向けてボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打 5 秒）」とは、決め演出における有効期間が演出ボタン 1 7 の 1 回の操作又は 5 秒が経過することで終了することを示している。

【 0 8 9 8 】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン 1 7 の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン 1 7 が操作されると上述した操作音 1 ～ 4 とは異なる操作音 5 が出力されるようになっている。

【 0 8 9 9 】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示されることを示している。

10

20

30

40

50

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

#### 【０９００】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、「通常（白）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が大当たり期待の低い白色で発光することを示している。「突出（赤）」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の高い赤色で発光することを示している。「突出（虹）」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であって演出ボタン１７が大当たり確定の虹色で発光することを示している。

10

#### 【０９０１】

「演出内容」とは、有効期間中に演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過した場合に実行される演出の内容を示しており、「決め成功演出期間１１秒（演出モードＨは６秒）」とは、演出モードＨ以外の演出モードにおける決め成功演出に係る演出の実行期間が１１秒であること、演出モードＨにおける決め成功演出に係る演出の実行期間が６秒であることを示している。

#### 【０９０２】

決め演出態様の欄の「失敗」とは、第１可動部材７３が動作せずに第１画像表示装置７０の画面が暗色に変化することで、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が実行されることを示している。

20

「成功」とは、第１可動部材７３が最大動作位置まで動作して虹色に発光すると共に、第１画像表示装置７０に成功エフェクト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が実行されることを示している。

#### 【０９０３】

ボタン振動の欄の「強振動（４秒 ５秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から４秒に亘って強振動した後に１秒のインターバルを挟んで５秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が実行されることを示している。

30

#### 【０９０４】

ボタン発光の欄の「虹発光（１１秒）」とは、演出ボタン１７を発光させるための演出ボタンＬＥＤが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１１秒間（演出ボタン１７が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。

#### 【０９０５】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「突出ボタン赤」＜「突出ボタン虹」となっている。また、各ボタン状態の大当たり期待度は、「通常」＜「突出」となっている。

40

#### 【０９０６】

なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特１）」については、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特２）」については、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。

#### 【０９０７】

図６７に示す決め演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、決め成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知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。

50



## 【 0 9 0 8 】

図 6 7 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、変動演出中に発生する演出ボタン 1 7 の有効期間としては最も長い期間に亘って有効期間が発生する点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン 1 7 の操作を逸してしまうような不都合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。

## 【 0 9 0 9 】

図 6 7 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、変動演出中に発生する強振動演出としては最も長い期間に亘って演出ボタン 1 7 が振動する点が挙げられる。そのため、決め成功演出時の遊技者の高揚感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

## 【 0 9 1 0 】

図 6 7 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、演出ボタン 1 7 の振動期間よりも演出ボタン 1 7 の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、演出ボタン 1 7 の振動が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 9 1 1 】

図 6 7 に示す決め演出パターン決定テーブルの第 5 の特徴としては、決め成功演出の実行期間（ 1 1 秒 ）と、決め成功演出の実行中における演出ボタン 1 7 の振動期間（ 9 秒 ）との差分の比率がリーチ前予告演出よりも小さい点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【 0 9 1 2 】

なお、決め演出（決め成功演出）において第 1 可動部材 7 3 を用いた動作演出を実行するようになっているが、第 2 可動部材 7 4 を用いた動作演出を実行するようにしてもよく、この場合には、第 2 可動部材 7 4 を用いた動作演出よりも、第 1 可動部材 7 3 を用いた動作演出の実行割合が高くなるようにするとよい。

## 【 0 9 1 3 】

## （再抽選演出パターン決定テーブル）

図 6 8 は、再抽選演出の演出パターンを決定する際に参照される再抽選演出パターン決定テーブルを示す図である。

## 【 0 9 1 4 】

30

図 6 8 に示すように、再抽選演出パターン決定テーブルには、演出モード、昇格の有無（昇格予定であるか）、各再抽選演出パターンの選択率（％）、選択される再抽選演出パターンが対応付けられており、参考として各再抽選演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

## 【 0 9 1 5 】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン 1 7 を模した複数の半透明演出ボタン画像を第 1 画像表示装置 7 0 に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打 3 秒）」とは、再抽選演出における有効期間が演出ボタン 1 7 の 1 回の操作又は 3 秒が経過することで終了することを示している。

40

## 【 0 9 1 6 】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン 1 7 の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン 1 7 が操作されると上述した操作音 1 ～ 5 とは異なる操作音 6 が出力されるようになっている。

## 【 0 9 1 7 】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン 1 7 を模したボタン画像が表示され

50

ることを示している。

「通常ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

「通常ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって虹発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

#### 【０９１８】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常（白）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が昇格期待度の低い白色で発光することを示している。「通常（赤）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が昇格期待度の高い赤色で発光することを示している。「通常（虹）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が昇格確定の虹色で発光することを示している。

10

#### 【０９１９】

「演出内容」とは、有効期間中に演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過した場合に実行される演出の内容を示しており、「昇格成功演出期間４秒」とは、昇格成功演出の実行期間が４秒であることを示している。

#### 【０９２０】

再抽選演出態様の欄の「昇格失敗演出」とは、再抽選演出の結果として遊技者に有利な演出図柄とならない非昇格図柄（例えば、偶数図柄 偶数図柄、「７」以外の奇数図柄 「７」以外の奇数図柄）が導出表示（仮停止）されると共に、非昇格効果音が出力されることを示している。

20

「昇格成功演出」とは、再抽選演出の結果として遊技者に有利な演出図柄となる昇格図柄（例えば、偶数図柄 奇数図柄、「７」以外の奇数図柄 「７」図柄）が導出表示（仮停止）されると共に、昇格効果音が出力されることを示している。

#### 【０９２１】

ボタン振動の欄の「強振動（３秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から３秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。「強振動（２秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から２秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

30

#### 【０９２２】

ボタン発光の欄の「虹発光（４秒）」とは、演出ボタン１７を発光させるための演出ボタンＬＥＤが昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から４秒間（演出ボタン１７が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。「虹発光（３秒）」とは、演出ボタン１７を発光させるための演出ボタンＬＥＤが昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から３秒間（演出ボタン１７が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。

#### 【０９２３】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「通常ボタン赤」＜「通常ボタン虹」となっている。

40

#### 【０９２４】

図６８に示す再抽選演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、昇格成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、遊技者に有利な演出図柄に昇格したことを効果的に報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【０９２５】

図６８に示す再抽選演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、強振動演出よりも演出ボタン１７の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、

50

強振動演出が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 9 2 6 】

図 6 8 に示す再抽選演出パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、昇格成功演出の実行期間（ 4 秒又は 3 秒）と、昇格成功演出の実行中における演出ボタン 1 7 の振動期間（ 3 秒又は 2 秒）との差分の比率がリーチ前予告演出よりも小さい点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 9 2 7 】

なお、有効期間を発生させて再抽選演出（昇格失敗演出、昇格成功演出）を実行するようになっていたが、有効期間を発生させずに再抽選演出を実行するようにしてもよい。

10

【 0 9 2 8 】

（確定演出パターン決定テーブル）

図 6 9 は、確定演出の演出パターンを決定する際に参照される確定演出パターン決定テーブルを示す図である。

【 0 9 2 9 】

図 6 9 に示すように、確定演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各確定演出パターンの選択率（％）、選択される確定演出パターンが対応付けられており、参考として各確定演出パターンの演出構成（実行タイミング、演出内容）が記載されている。

20

【 0 9 3 0 】

実行タイミングの欄の「 - 」とは、確定演出が実行されないタイミングであることを示しており、「 」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。

音声の欄の「確定音」とは、大当たり遊技が実行されることを示す確定音出力されることを示している。

発光の欄の「ハンドル虹発光」とは、発射ハンドル 1 5 を発光させるためのハンドル LED が確定音の出力時から変動停止まで（演出図柄が停止表示するまでの 4 秒以上にわたって）虹色で発光することを示している。

【 0 9 3 1 】

ボタン振動の欄の「強振動（ 3 秒）」とは、演出ボタン 1 7 を振動させるためのボタン振動モータが確定音の出力時から 3 秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

30

【 0 9 3 2 】

なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特 1）」については、第 1 特別図柄の変動表示に対応する第 1 変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特 2）」については、第 2 特別図柄の変動表示に対応する第 2 変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。

【 0 9 3 3 】

図 6 9 に示す確定演出パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、確定演出が実行される場合には、有効期間を発生させずに演出ボタン 1 7 を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 0 9 3 4 】

図 6 9 に示す確定演出パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、強振動演出よりも発射ハンドル 1 5 の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、強振動演出が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 9 3 5 】

（図 3 4 ～図 6 9 に示した各種テーブルに係るまとめ）

ここで、図 3 4 ～図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 1 の特徴としては、演出ボタン

50

１７の有効期間を伴うセリフ予告演出で振動演出（弱振動１秒又は強振動１秒）が実行される場合よりも、演出ボタン１７の有効期間を伴わないステップアップ予告演出で振動演出（弱振動１秒）が実行される場合の方が、大当たり期待度（図柄揃いに伴う振動演出（強振動４秒）が実行される割合、決め演出で振動演出（強振動４秒 ５秒）が実行される割合等）が高い点が挙げられる。そのため、リーチ前予告演出の種類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。

【０９３６】

なお、演出ボタン１７の有効期間を伴わないステップアップ予告演出で振動演出（弱振動１秒）が実行される場合よりも、演出ボタン１７の有効期間を伴うセリフ予告演出で振動演出（弱振動１秒又は強振動１秒）が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出（強振動４秒）が実行される割合、後述する決め演出で振動演出（強振動４秒 ５秒）が実行される割合等）が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、リーチ前予告演出の種類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

【０９３７】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、振動期間が相対的に短い第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））と、第１振動演出よりも振動期間（演出期間）が長い第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒 ５秒））とがあり、第１演出期間（リーチ前演出）の後に第２演出期間（ノーマルリーチ演出）や第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第２演出期間よりも、第１演出期間の方が、第１振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者に大当たりとなると勘違いさせずに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。

20

【０９３８】

なお、先読み振動演出についても振動期間が相対的に短い第１振動演出となっているが、先読み振動演出を含めた場合であっても、第１演出期間（リーチ前演出）の後に第２演出期間（ノーマルリーチ演出）や第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第２演出期間よりも、第１演出期間の方が、第１振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）ようになっている。そのため、遊技者に大当たりとなると勘違いさせずに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。

30

【０９３９】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３の特徴としては、第１演出期間（リーチ前演出）の後の第２演出期間（ノーマルリーチ演出）の後に第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第３演出期間よりも、第１演出期間の方が、第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者に大当たりとなると勘違いさせずに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。

40

【０９４０】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、振動期間が短い第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））と、第１振動演出よりも振動期間が長い第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒 ５秒））とがあり、第１演出期間（リーチ前演出）の後に第２演出期間（ノーマルリーチ演出）や第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第１演出期間よりも、第２演出期間の方が、第２振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

## 【 0 9 4 1 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 5 の特徴としては、第 1 演出期間（リーチ前演出）の後の第 2 演出期間（ノーマルリーチ演出）の後に第 3 演出期間（SP / SP SP リーチ演出）がある変動演出では、第 1 演出期間よりも、第 3 演出期間の方が、第 2 振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の 1 秒よりも長い振動演出（3 秒、4 秒、4 秒 5 秒））が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 0 9 4 2 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 6 の特徴としては、第 1 演出期間（リーチ前演出）では、演出ボタン 1 7 を通常状態として第 1 振動演出（1 秒）を実行する割合の方が、演出ボタン 1 7 を突出状態として第 1 振動演出を実行する割合よりも高い点が挙げられる。そのため、第 1 演出期間において過度に遊技者の期待感を煽ることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

## 【 0 9 4 3 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 7 の特徴としては、第 3 演出期間（SP / SP SP リーチ演出中）では、演出ボタン 1 7 を突出状態として第 2 振動演出（3 秒以上）を実行する割合の方が、演出ボタン 1 7 を通常状態として第 2 振動演出を実行する割合よりも高い点が挙げられる。そのため、第 1 演出期間において過度に遊技者の期待感を煽ることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【 0 9 4 4 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 8 の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、振動期間が短い第 1 振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（1 秒））と、第 1 振動演出よりも振動期間（演出期間）が長い第 2 振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の 1 秒よりも長い振動演出（3 秒、4 秒、4 秒 5 秒））とがあり、所定回数（例えば 1 回又は 2 回）の連続演出（擬似連演出）が実行されてリーチ演出が実行される変動演出では、第 1 振動演出が実行されない場合よりも、第 1 振動演出が実行される場合の方が、第 2 振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第 1 振動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。

30

## 【 0 9 4 5 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 9 の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、第 1 振動演出よりも振動期間（演出期間）が長い第 2 振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の 1 秒よりも長い振動演出（3 秒、4 秒、4 秒 5 秒））があり、演出モード A ~ C（通常遊技状態）中の変動演出では、第 1 種別の演出図柄（「7」以外の奇数図柄）によるリーチ演出よりも、第 2 種別の演出図柄（偶数図柄）によるリーチ演出が実行され易く（実行される割合が高く）、第 2 種別の演出図柄によりリーチ演出よりも、第 3 種別の演出図柄（「7」の演出図柄）によりリーチ演出が実行され難く（実行される割合が低く）、第 2 種別の演出図柄によるリーチ演出が実行される場合よりも、第 3 種別の演出図柄によるリーチ演出が実行される場合の方が、第 2 振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、リーチ演出を実行する演出図柄の種類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。

40

## 【 0 9 4 6 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 10 の特徴としては、リーチ演出が実行される大当たり変動演出では、リーチ前演出中における有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出）の実行回数よりも、リーチ後演出中における有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（発展演出、図柄揃い、C 図柄揃い、確定演出）の実行回数の方が多くなり易い点が挙げら

50

れる。そのため、リーチ後演出中の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0947】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第11の特徴としては、所定のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、全回転リーチ演出）が実行される大当たり変動演出よりも、特定のリーチ演出（SPリーチ演出、SPSPリーチ演出）が実行される大当たり変動演出の方が、リーチ後演出中における有効期間を伴わない振動演出（発展演出、図柄揃い、C図柄揃い、確定演出）の実行回数が多くなり易い点が挙げられる。そのため、大当たり変動演出が単調となること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。

【0948】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第12の特徴としては、リーチ演出が実行されるハズレ変動演出では、リーチ後演出中における有効期間を伴わない振動演出（発展演出、図柄揃い、C図柄揃い、確定演出）の実行回数よりも、リーチ前演出中における有効期間を伴わない振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出）の実行回数の方が多くなり易い点が挙げられる。そのため、有効期間を伴わない振動演出によって大当たりの期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0949】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第13の特徴としては、変動演出においてリーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）が実行されるときよりも、リーチ前予告演出よりも大当たり期待度が高いリーチ後予告演出（カットイン演出）が実行される場合の方が演出ボタン17の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、リーチ前予告演出が実行されるときに演出ボタン17の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン17の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、リーチ前予告演出が実行されるときに演出ボタン17の振動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。

【0950】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第14の特徴としては、演出モードA～C（通常遊技状態）よりも、演出モードD～G（特定遊技状態）の方が、リーチ後予告演出において演出ボタン17の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0951】

なお、演出モードD～G（特定遊技状態）よりも、演出モードA～C（通常遊技状態）の方が、リーチ後予告演出において演出ボタン17の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードD～Gにおける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。

【0952】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第15の特徴としては、変動演出における第1演出期間（リーチ前）において、演出ボタン17の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン17の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高く、大当たり変動演出では、リーチ前演出中において演出ボタン17の振動演出が実行されるか否かに拘らず、リーチ後演出（決め成功演出後の期間）において演出ボタン17の振動演出（図柄揃いやC図柄揃い時の振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりとなることを振動演出によって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。

【0953】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第16の特徴としては、変動演出中に実行

10

20

30

40

50

される演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（セリフ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン演出時等の振動演出のうちの１つ）は、大当たり期待度が異なる複数種類の振動態様（弱振動、強振動）の何れかで実行されるが、変動演出中に実行される演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（ステップアップ予告演出時、図柄揃い時、Ｃ図柄揃い時等の振動演出のうちの１つ）は、予め定められた一の振動態様で実行される点が挙げられる。そのため、有効期間を伴わないことで振動態様の種類を把握し難い場合において、振動演出の演出態様が複雑化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。

【０９５４】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１７の特徴としては、大当たり変動演出におけるリーチ前演出期間において、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（セリフ予告演出時の振動演出）が実行される場合と、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（ステップアップ予告演出時の振動演出）が実行される場合とで、その後（リーチ後演出期間）に振動演出（決め成功演出時、図柄揃い時、Ｃ図柄揃い時等の３秒以上の振動演出）が実行される割合が異なり、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出（ステップアップ予告演出時の振動演出）は、特定遊技状態（演出モードＤ～Ｇ）中よりも、通常遊技状態（演出モードＡ～Ｃ）中の方が実行され易い（実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出に係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。

【０９５５】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１８の特徴としては、大当たり変動演出が実行される場合、図柄揃い（Ｃ図柄揃いも含む）する大当たり演出図柄の種類（偶数図柄、「７」以外の奇数図柄、「７」図柄）によって、大当たり予告演出における振動演出の実行態様（実行の有無、実行タイミング等）を異ならせることが可能であるが、決め成功演出や確定演出の実行に伴って振動演出を実行する場合、図柄揃い（Ｃ図柄揃いも含む）する大当たり演出図柄の種類に拘らずに振動態様が同一となっている点が挙げられる。そのため、振動演出によって大当たりへの期待感を高める一方で、大当たりとなることを一律に祝福することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５６】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１９の特徴としては、大当たり変動演出において有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（決め成功演出等）を実行した後、有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（図柄揃い、Ｃ図柄揃い等）を実行可能であり、有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（決め演出等）は演出ボタン１７の操作タイミングによって振動を開始するタイミングが可変する一方、有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（図柄揃い、Ｃ図柄揃い等）は振動を開始するタイミングが予め定められている点が挙げられる。そのため、有効期間（操作促進画像の表示）を伴うか否かによって適切なタイミングで振動演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５７】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２０の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、同一の可動部材（第２可動部材７４）を用いて特定演出（擬似連演出、発展演出等）を実行可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで特定演出が実行された場合の大当たり期待度が異なる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５８】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２１の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、大当たり期待度が異なる複数の段階の何れかまで進展する段階演出（ステップアップ予告演出、擬似連演出等）を実

10

20

30

40

50

行可能であるが、演出モード A ～ C（通常遊技状態）と演出モード D ～ G（特定遊技状態）とで段階演出（ステップアップ予告演出、擬似連演出等）が同一の段階（ステップアップ予告演出であれば第 3 ステップ演出、第 4 ステップ演出、第 5 ステップ演出の何れか、擬似連演出であれば、1 回又は 2 回）まで進展した場合の大当たり期待度が異なる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 9 5 9 】

図 3 4 ～ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 2 2 の特徴としては、演出モード A ～ C（通常遊技状態）と演出モード D ～ G（特定遊技状態）とで、大当たり期待度が異なる複数の操作促進演出の何れかを実行可能であると共に、演出ボタン 1 7 の操作に応じて操作演出（発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか）を実行可能であり、演出モード A ～ C（通常遊技状態）と演出モード D ～ G（特定遊技状態）とで、同一の操作促進演出（例えば、通常ボタン白）が実行された場合の大当たり期待度が異なり、演出モード A ～ C（通常遊技状態）及び演出モード D ～ G（特定遊技状態）では、操作演出が実行される場合において有効示唆演出が実行されずに操作促進演出が実行される場合よりも、有効示唆演出が実行されて操作促進演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、有効示唆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

【 0 9 6 0 】

図 3 4 ～ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 2 3 の特徴としては、大当たり予告演出に伴って実行される振動期間が相対的に短い時間（例えば 1 秒）の振動演出は、演出ボタン 1 7 の有効期間を伴って実行される場合と、有効期間を伴わずに実行される場合とがあるが、大当たり予告演出に伴って実行される振動期間が相対的に長い（3 秒以上）の振動演出は、有効期間を伴って実行される点が挙げられる。そのため、演出ボタン 1 7 の操作に対す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。

20

【 0 9 6 1 】

図 3 4 ～ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 2 4 の特徴としては、特殊時短遊技状態において、第 1 特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第 1 変動演出）が実行される場合よりも、第 2 特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第 2 変動演出）が実行される場合の方が、有効期間の操作を伴う操作演出（セリフ予告演出、発展演出、決め演出、再抽選演出）が実行され易くなっている。そのため、特殊時短遊技状態において特別図柄（変動演出）の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【 0 9 6 2 】

図 3 4 ～ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 2 5 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、特定遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特定遊技状態において第 2 変動演出が実行される場合とで、第 1 振動演出の実行割合が異なる（第 2 変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、特殊時短遊技状態において変動演出（特別図柄）の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 0 9 6 3 】

なお、特定遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特定遊技状態において第 2 変動演出が実行される場合の方が、第 1 振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【 0 9 6 4 】

図 3 4 ～ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 2 6 の特徴としては、有効期間中の演出

50



ボタン 17 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、特定演出の実行中における第 1 振動演出の実行割合が異なる（第 2 変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、特定遊技状態において特定演出が実行される変動演出が実行される場合において変動演出（特別図柄）の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

**【0965】**

なお、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、特定演出の実行中における第 1 振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

**【0966】**

図 34～図 69 に示した各種テーブルに係る第 27 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 17 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、特定遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特定遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第 2 振動演出の実行割合が異なる（第 2 変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、特殊時短遊技状態において変動演出（特別図柄）の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

**【0967】**

なお、特定遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特定遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第 2 振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

30

**【0968】**

図 34～図 69 に示した各種テーブルに係る第 28 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 17 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（確定演出等に係る振動演出）とを含み、特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、特定演出の実行中における第 2 振動演出の実行割合が異なる（第 2 変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、特定遊技状態において特定演出が実行される変動演出が実行される場合において変動演出（特別図柄）の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

**【0969】**

なお、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行され

50

る場合よりも、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、特定演出の実行中における第2振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【0970】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第29の特徴としては、第1可動部材73（又は第2可動部材74）を第1態様で動作させる第1動作演出（先読み動作演出、変動開始時役物予告演出等）と、第2態様で動作させる第2動作演出（決め成功演出等）とを実行可能であり、通常遊技状態におけるハズレの第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）では、第1動作演出を実行可能であるが、特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）におけるハズレの第1変動演出では、第1動作演出の実行が制限され、通常遊技状態における大当たりの第1変動演出と、特定遊技状態における大当たりの第1変動演出とでは、第2動作演出を実行可能となっている。そのため、大当たりであるか否かによって動作演出の実行の有無を変化させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0971】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第30の特徴としては、入賞口ランプを所定態様で発光させることで大当たり遊技が実行される可能性を示唆するランプ変化演出を実行可能であり、変動演出の実行中に第1可動部材73（又は第2可動部材74）を動作させることで大当たり遊技が実行される可能性を示唆する動作演出（先読み動作演出、変動開始時役物予告演出）を実行可能であり、通常遊技状態におけるハズレの第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）の実行中は、発光演出と動作演出とを実行可能であり、特殊時短遊技状態におけるハズレの第1変動演出の実行中は、発光演出と動作演出の実行とを制限可能となっている。そのため、遊技状態によって第1変動演出中の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0972】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第31の特徴としては、照明装置（入賞口ランプNR、トップランプ10b等）の態様には、第1態様（入賞口ランプ白点滅）と、第2態様（入賞口ランプ青発光）と、第3態様（トップランプ発光）と、第4態様（入賞口ランプ&トップランプ消灯）を含み、ランプ変化演出が実行される場合には、照明装置を第1態様と第2態様にすることが可能であり、入賞時発光演出を実行する場合には、照明装置を第3態様とすることが可能であり、通常遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行されている場合よりも、特殊時短遊技状態において第1変動演出が実行されている場合の方が、照明装置が第4態様となる割合が高くなっている。そのため、遊技状態によって第1変動演出中の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0973】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第32の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて大当たり期待度を示唆する操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）を実行可能であり、通常遊技状態においてハズレの第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態においてハズレの第1変動演出が実行される場合の方が、操作演出が実行され難くなっている。そのため、遊技状態によって第1変動演出中の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0974】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第33の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、通常遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表

50

示)が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第1変動演出が実行される場合とで、第1振動演出の実行割合が異なる(通常遊技状態において第1変動演出が実行される場合の方が高い)ようになっている。そのため、遊技状態によって第1変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【0975】

なお、特殊時短遊技状態において第1変動演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合の方が、第1振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【0976】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第34の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて実行される第1振動演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、有効期間を発生させずに実行される第2振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)とを含み、通常遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第1変動演出が実行される場合とで、第2振動演出の実行割合が異なる(通常遊技状態において第1変動演出が実行される場合の実行割合が高い)ようになっている。そのため、遊技状態によって第1変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0977】

なお、特殊時短遊技状態において第1変動演出が実行される場合よりも、常遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合の方が、第2振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

20

【0978】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第35の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて実行される第1振動演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、有効期間を発生させずに実行される第2振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)とを含み、特殊時短遊技状態において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合とで、第1振動演出(主に決め演出に係る振動演出)の実行割合が異なる(第2変動演出が実行される場合の実行割合が高い)ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【0979】

なお、特殊時短遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合の方が、第1振動演出(主に決め演出に係る振動演出)の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【0980】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第36の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて実行される第1振動演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、有効期間を発生させずに実行される第2振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)とを含み、特殊時短遊技状態において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合とで、第2振動演出(主に確定演出に係る振動演出)の実行割合が異なる(第2変動演出が実行される場合の実行割合が高い)ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0981】

50

なお、特殊時短遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第2振動演出（主に確定演出に係る振動演出）の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【0982】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第37の特徴としては、第1可動部材73（又は第2可動部材74）を第1態様で動作させる第1動作演出（先読み動作演出、変動開始時役物予告演出等）と、第2態様で動作させる第2動作演出（決め成功演出等）とを実行可能であり、通常時短遊技状態における大当たりの第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）と、特殊時短遊技状態における大当たりの第1変動演出とでは、第2動作演出を実行可能であり、通常時短遊技状態におけるハズレの第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）では、第1動作演出を実行可能であるが、特殊時短遊技状態におけるハズレの第1変動演出では、第1動作演出の実行が制限されるようになっている。そのため、大当たりであるか否かによって動作演出の実行の有無を変化させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【0983】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第38の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、通常時短遊技状態において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第1振動演出の実行割合が異なる（通常時短遊技状態において第2変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【0984】

なお、特殊時短遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、通常時短遊技状態において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第1振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

30

【0985】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第39の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、通常時短遊技状態において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第2振動演出の実行割合が異なる（通常時短遊技状態において第2変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【0986】

なお、特殊時短遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、通常時短遊技状態において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第2振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【0987】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第40の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展

50

演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、有効期間を発生させずに演出ボタン17を振動させる振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)とを含み、通常遊技状態と通常時短遊技状態とで変動演出の開始後の所定期間(高速変動後の最初の仮停止まで)における振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技状態に応じて振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0988】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第41の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて所定演出を行う操作演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、有効期間を発生させずに演出ボタン17を振動させる振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)とを含み、通常遊技状態と特殊時短遊技状態とで変動演出の開始後の所定期間(高速変動後の最初の仮停止まで)における有効期間を発生させない振動演出の実行割合が異なる(通常遊技状態での実行割合が高い)ようになっている。そのため、遊技状態に応じて振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0989】

なお、特殊時短遊技状態よりも通常遊技状態の方が変動演出の開始後の所定期間(高速変動後の最初の仮停止まで)における有効期間を発生させない振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

#### 【0990】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第42の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて所定演出を行う操作演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、有効期間を発生させずに演出ボタン17を振動させる振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)とを含み、電源投入後の演出ボタン17の初期振動と、振動演出とでは演出ボタン17を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、振動演出が行われたときに初期振動が行われた(遊技機の電源をON-OFFさせるような不正行為があった)と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、振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。

#### 【0991】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第43の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて所定演出を行う操作演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、有効期間を発生させずに演出ボタン17を振動させる振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)とを含み、例えば十字キー19等の操作手段の操作中に振動演出が実行されると、振動演出に係る振動が操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、演出ボタン17の有効期間が発生せずに振動演出が実行されたとしても、遊技者が気づかないような不都合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。

#### 【0992】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第44の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて所定演出を行う操作演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、先読み結果に応じて有効期間を発生させずに演出ボタン17を振動させる振動演出(先読み振動演出)とを含み、通常遊技状態中にリーチ演出が行なわれる変動演出が実行される場合、リーチ演出中よりもリーチ演出前の方が、振動演出が実行される割合が高くなっている。そのため、リーチ演出の実行前から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。

#### 【0993】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第45の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第1振動演出と第2振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合と、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第1変動演出が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第2振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態において第1変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態によって第1変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

**【0994】**

なお、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第1変動演出が実行される場合よりも、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第1変動演出が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第2振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

**【0995】**

図34～図69に示した各種テーブルに係る第46の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第1振動演出と第2振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合と、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第2変動演出が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第2振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態において第1変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

**【0996】**

なお、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第2変動演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第2振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

30

**【0997】**

図34～図69に示した各種テーブルに係る第47の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第1振動演出と第2振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態において第1遊技演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第1変動演出が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第2振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態において第1変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態によって第1変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

**【0998】**

なお、特殊時短遊技状態において第1変動演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第1遊技演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第2振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

50

## 【 0 9 9 9 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 4 8 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第 2 振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態において第 1 変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

## 【 1 0 0 0 】

なお、特殊時短遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、通常遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第 2 振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

## 【 1 0 0 1 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 4 9 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第 2 変動演出が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第 2 振動演出の実行割合が異なる（通常時短遊技状態において第 2 変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、遊技状態によって第 2 変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【 1 0 0 2 】

なお、特殊時短遊技状態において第 2 変動演出が実行される場合よりも、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第 2 振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

30

## 【 1 0 0 3 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 5 0 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、特殊時短遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第 2 振動演出の実行割合が異なる（第 2 変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、遊技状態によって第 2 変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【 1 0 0 4 】

なお、特殊時短遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第 2 振

50

動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【 1 0 0 5 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 5 1 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合と、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第 2 振動演出の実行割合が異なる（第 2 変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 1 0 0 6 】

なお、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第 2 振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

20

【 1 0 0 7 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 5 2 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、特殊時短遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第 2 振動演出の実行割合が異なる（第 2 変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、特殊時短遊技状態において変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【 1 0 0 8 】

なお、特殊時短遊技状態において第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第 2 振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【 1 0 0 9 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 5 3 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、電源投入後の演出ボタン 1 7 の初期振動と、第 2 振動演出とでは演出ボタン 1 7 を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、第 2 振動演出が行われたときに初期振動が行われた（遊技機の電源を ON - OFF させるような不正行為があった）と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、振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。

40

【 1 0 1 0 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 5 4 の特徴としては、有効期間中の演出

50



ボタン 17 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、第 1 振動演出と第 2 振動演出とでは演出ボタン 17 を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、第 1 振動演出であるのか第 2 振動演出であるのかが区別し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 0 1 1 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 5 5 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 17 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、例えば十字キー 19 等の操作手段の操作中に第 2 振動演出が実行されると、第 2 振動演出に係る振動が操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、演出ボタン 17 の有効期間が発生しない第 2 振動演出が実行されたとしても、遊技者が気づかないような不都合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。

10

【 1 0 1 2 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 5 6 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 17 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、先読み結果に応じて有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態中にリーチ演出が行なわれる変動演出が実行される場合、リーチ演出中よりもリーチ演出前の方が、第 2 振動演出が実行される割合が高くなっている。そのため、リーチ演出の実行前から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。

20

【 1 0 1 3 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 5 7 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 17 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態における第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）中に第 2 振動演出が実行される場合よりも、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）における第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）中に第 2 振動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって第 2 振動演出に対する期待感を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【 1 0 1 4 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 5 8 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 17 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（確定演出、図柄揃い等に係る振動演出）とを含み、第 1 振動演出と第 2 振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態における第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）中は、第 1 振動演出と第 2 振動演出とを実行可能であり、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）における第 1 変動演出中は、第 1 振動演出の実行を制限するが、第 2 振動演出は実行可能であり、電源投入後の演出ボタン 17 の初期振動と、第 1 振動演出とでは演出ボタン 17 を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、振動演出が行われたときに初期振動が行われた（遊技機の電源を ON - OFF させるような不正行

40

50

為があった)と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、振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。

【1015】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第59の特徴としては、有効期間中の演出ボタン17の操作に応じて実行される第1振動演出(擬似連演出、発展演出、カットイン演出等に係る振動演出)と、有効期間を発生させずに実行される第2振動演出(確定演出、図柄揃い等に係る振動演出)とを含み、第1振動演出と第2振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態における第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)中は、第1振動演出と第2振動演出とを実行可能であり、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)における第1変動演出中は、第1振動演出の実行を制限するが、第2振動演出は実行可能であり、電源投入後の演出ボタン17の初期振動と、第2振動演出とは演出ボタン17を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、振動演出が行われたときに初期振動が行われた(遊技機の電源をON-OFFさせるような不正行為があった)と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、振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。

10

【1016】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第60の特徴としては、変動演出中の所定タイミング(リーチ前)で実行される第1振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出)と、第1振動演出とは異なるタイミング(リーチ中)に実行される第2振動演出(発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出に係る振動演出)とを含み、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合と、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合とで、第1振動演出の実行割合が異なる(第2変動演出が実行される場合の方が高い)ようになっている。そのため、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)において変動演出の種別によって振動演出の性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1017】

なお、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合の方が、第1振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

30

【1018】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第61の特徴としては、変動演出中の所定タイミング(リーチ前)で実行される第1振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出)と、第1振動演出とは異なるタイミング(リーチ中)に実行される第2振動演出(発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)とを含み、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合と、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合とで、第2振動演出の実行割合が異なる(第2変動演出が実行される場合の方が高い)ようになっている。そのため、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)において変動演出の種別によって振動演出の性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1019】

なお、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも、通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合の方が、第2振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【1020】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第62の特徴としては、変動演出中の所定タイミング(リーチ前)で実行される第1振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、

50

ステップアップ予告演出等に係る振動演出)と、第1振動演出とは異なるタイミング(リーチ中)に実行される第2振動演出(発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)とを含み、特殊時短遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合とで、第1振動演出の実行割合が異なる(第2変動演出が実行される場合の方が高い)ようになっている。そのため、特殊時短遊技状態において変動演出の種別によって振動演出の性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1021】

なお、特殊時短遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合の方が、第1振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

10

【1022】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第63の特徴としては、変動演出中の所定タイミング(リーチ前)で実行される第1振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出)と、第1振動演出とは異なるタイミング(リーチ中)に実行される第2振動演出(発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)とを含み、特殊時短遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合とで、第2振動演出の実行割合が異なる(第2変動演出が実行される場合の方が高い)ようになっている。そのため、特殊時短遊技状態において変動演出の種別によって振動演出の性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1023】

なお、特殊時短遊技状態において第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合の方が、第2振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【1024】

30

図34～図69に示した各種テーブルに係る第64の特徴としては、変動演出中の所定タイミング(リーチ前)で実行される第1振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出)と、第1振動演出とは異なるタイミング(リーチ中)に実行される第2振動演出(発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)とを含み、通常遊技状態と通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)とで第1振動演出の実行割合が異なり、電源投入後の演出ボタン17の初期振動と、第1振動演出とでは演出ボタン17を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、第1振動演出が行われたときに初期振動が行われた(遊技機の電源をON-OFFさせるような不正行為があった)と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、第1振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。

40

【1025】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第65の特徴としては、変動演出中の所定タイミング(リーチ前)で実行される第1振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出)と、第1振動演出とは異なるタイミング(リーチ中)に実行される第2振動演出(発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)とを含み、通常遊技状態と通常時短遊技状態(又は確変遊技状態)とで第1振動演出の実行割合が異なり、電源投入後の演出ボタン17の初期振動と、第2振動演出とでは演出ボタン17を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、第2振動演出が行われたときに初期振動が行われた(遊技機の電源をON-OFFさせるような不正行為があった)と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、第2振動

50

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。

【1026】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第66の特徴としては、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で実行される第1振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、第1振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）に実行される第2振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）とを含み、大当たり変動演出において第2振動演出が実行される場合よりも、第1振動演出が実行される場合の方が、演出ボタン17が大当たり期待度の低い第1発光態様（白発光等）で発光され易くなっている。そのため、振動演出の種類や大当たり期待度によって演出ボタン17の発光態様を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1027】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第67の特徴としては、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で実行される第1振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、第1振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）に実行される第2振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）とを含み、通常遊技状態と通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）とで第1振動演出の実行割合が異なり、大当たり変動演出において第2振動演出が実行される場合よりも、第1振動演出が実行される場合の方が、演出ボタン17が大当たり期待度の低い第1発光態様（白発光等）で発光され易くなっている。そのため、振動演出の種類や大当たり期待度によって演出ボタン17の発光態様を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【1028】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第68の特徴としては、演出ボタン17の有効期間には、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で発生する第1有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、第1有効期間よりも後の第2タイミング（リーチ中）で発生する第2有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）とを含み、第2有効期間中に演出ボタン17が操作されると演出ボタン17の振動演出を実行可能であり、電源投入後の演出ボタン17の初期振動と振動演出とで演出ボタン17を異なる態様で振動させることが可能であり、第1有効期間中に演出ボタン17が操作された場合と、第2有効期間中に演出ボタン17が操作された場合とで、異なる操作音を出力可能となっている。そのため、第1有効期間が発生する場合と第2有効期間が発生する場合とで演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【1029】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第69の特徴としては、演出ボタン17の有効期間には、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で発生する第1有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、第1有効期間よりも後の第2タイミング（リーチ中）で発生する第2有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）とを含み、第1有効期間中に演出ボタン17が操作されると演出ボタン17の振動演出を実行可能であり、電源投入後の演出ボタン17の初期振動と振動演出とで演出ボタン17を異なる態様で振動させることが可能であり、第1有効期間中に演出ボタン17が操作された場合と、第2有効期間中に演出ボタン17が操作された場合とで、異なる操作音を出力可能となっている。そのため、第1有効期間が発生する場合と第2有効期間が発生する場合とで演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1030】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第70の特徴としては、演出ボタン17の有効期間には、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で発生する第1有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、第1有効期間よりも後の第2タイミング（リーチ中）で発生する第2有効期間（発展演出、決め演出等に係る有効期間）とを含み、通常遊技状態と通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）とで第1有効期間中の演出ボタン

50

１７の操作に応じた振動演出の実行割合が異なり（通常遊技状態の方が高く）、第１有効期間中の操作に応じた振動演出の振動回数と、第２有効期間中の操作に応じた振動演出における振動回数とが異なる（第２有効期間中の操作に応じた振動演出における振動回数が多）ようになっている。そのため、遊技状態や有効期間の種類によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０３１】

なお、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）における第１有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じた振動演出の実行割合よりも、通常遊技状態における第１有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じた振動演出の実行割合の方が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。また、第１有効期間中の操作に応じた振動演出の振動回数よりも、第

10

【１０３２】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７１の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間には、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で発生する第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、第１有効期間よりも後の第２タイミング（リーチ中）で発生する第２有効期間（発展演出、決め演出等に係る有効期間）とを含み、通常遊技状態と特殊時短遊技状態とで第１有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じた振動演出の実行割合が異なり（通常遊技状態の方が高く）、第１有効期間中の操作に応じた振動演出の振動回数と、第２有効期間中の操作に応じた振動演出における振動回数とが異なる（第２有効期間中の操作に応じた振動回数の方が多い）ようになっている。そのため、遊技状態や有効期間の種類によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

【１０３３】

なお、特殊時短遊技状態における第１有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じた振動演出の実行割合よりも、通常遊技状態における第１有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じた振動演出の実行割合の方が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。また、第１有効期間中の操作に応じた振動演出の振動回数よりも、第２有効期間中の操作に応じた振動演出における振動回数の方が多くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

30

【１０３４】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７２の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第１割合（高）であって第２特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第２割合（高）となり、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（低い割合）であって第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の通常遊技状態であっても変動演出の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【１０３５】

なお、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。

【１０３６】

50

図34～図69に示した各種テーブルに係る第73の特徴としては、演出ボタン17及び十字キー19の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第1割合（高）であって第2特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第2割合（高）となり、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第1変動演出が実行される場合、第1特定演出の実行割合が第1割合とは異なる割合（低い割合）であって第2特定演出の実行割合が第2割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の第1変動演出であっても、遊技状態によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

**【1037】**

なお、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合の第1特定演出の実行割合や第2特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態において第1変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合の第1特定演出の実行割合や第2特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。

**【1038】**

図34～図69に示した各種テーブルに係る第74の特徴としては、演出ボタン17及び十字キー19の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第1割合（高）であって第2特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第2割合（高）となり、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第1変動演出が実行される場合、第1特定演出の実行割合が第1割合とは異なる割合（低い割合）であって第2特定演出の実行割合が第2割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の第2変動演出であっても、遊技状態によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

**【1039】**

なお、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合の第1特定演出の実行割合や第2特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第1変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合の第1特定演出の実行割合や第2特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。

**【1040】**

図34～図69に示した各種テーブルに係る第75の特徴としては、演出ボタン17及び十字キー19の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第1割合（高）であって第2特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第2割合（高）となり、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1特定演出の実行割合が第1割合とは異なる割合（低い割合）であって第2特定演出の実行割合が第2割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の特定遊技状態であっても変動演出の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

50

## 【 1 0 4 1 】

なお、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合の第1特定演出の実行割合や第2特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合の第1特定演出の実行割合や第2特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。

## 【 1 0 4 2 】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第76の特徴としては、演出ボタン17及び十字キー19の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第1割合（高）であって第2特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第2割合（高）となり、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1特定演出の実行割合が第1割合とは異なる割合（低い割合）であって第2特定演出の実行割合が第2割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の特定遊技状態であっても変動演出の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 0 4 3 】

なお、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合の第1特定演出の実行割合が第2特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合の第1特定演出の実行割合や第2特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。

## 【 1 0 4 4 】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第77の特徴としては、演出ボタン17及び十字キー19の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第1割合（高）であって第2特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第2割合（高）となり、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合、第1特定演出の実行割合が第1割合とは異なる割合（低い割合）であって第2特定演出の実行割合が第2割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の特定遊技状態であっても変動演出の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 0 4 5 】

なお、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）が実行される場合の第1特定演出の実行割合が第2特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）が実行される場合の第1特定演出の実行割合や第2特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。

## 【 1 0 4 6 】

図34～図69に示した各種テーブルに係る第78の特徴としては、特定遊技状態において第1変動演出が実行される場合には、所定の第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、カットイン演出に係る振動演出）は実行されないが、特定の第1振動演出（発展演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）は実行されるようになっている。そのため、特定遊技状態において第1変動演出が実行される場合の演出効果を担保することができ

10

20

30

40

50

、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 0 4 7 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 7 9 の特徴としては、特定遊技状態において第 1 変動演出が実行される場合と、特定遊技状態において第 2 変動演出が実行される場合とで、再抽選演出に係る振動演出の実行割合（再抽選演出に係る変動演出の実行割合）が異なるようになっている。そのため、特定遊技状態において変動演出（特別図柄）の種別によって再抽選演出に係る振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 0 4 8 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 8 0 の特徴としては、演出ボタン 1 7 の有効期間の発生を示唆する有効示唆演出（演出ボタン 1 7 を模した複数の半透明演出ボタン画像の表示等）が行われない第 1 操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出等）と、演出ボタン 1 7 の有効期間の発生を示唆する有効示唆演出が行われる第 2 操作演出（発展演出、カットイン予告演出、決め演出等）とを実行可能であり、通常遊技状態においてハズレの第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態においてハズレの第 1 変動演出が実行される場合の方が、第 1 操作演出が実行され易くなっている。そのため、遊技状態によって第 1 変動演出中の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 0 4 9 】

図 3 4 ~ 図 6 9 に示した各種テーブルに係る第 8 1 の特徴としては、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作によって振動演出が実行される場合は、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作によって振動演出が実行されない場合よりも、可動演出部材 7 3 の動作演出が実行され易くなっている。そのため、振動演出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。

【 1 0 5 0 】

なお、有効期間中の操作に応じて所定の演出を実行するが演出ボタン 1 7 の振動演出が実行されない特定操作演出を設け、特定操作演出が実行される場合よりも、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）が実行される場合の方が、演出ボタン 1 7 の有効期間の発生を示唆する有効示唆演出（演出ボタン 1 7 を模した複数の半透明演出ボタン画像の表示等）が実行され易くするとよい。このようにすると、第 1 振動演出に対する遊技者の期待感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。

【 1 0 5 1 】

（予告制限期間の割合）

図 7 0 は、演出モード A ~ C のハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図であり、図 7 1 は、演出モード D ~ G のハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図であり、図 7 2 は、演出モード H のハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図である。

【 1 0 5 2 】

「予告制限期間」とは、演出図柄 7 0 a 及び / 又は特殊図柄 T Z の変動表示や背景画像の動的表示は実行されるが、大当たり予告演出（変動開始時役物予告演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、カットイン予告演出、決め演出等）の実行が制限（規制）される期間となっており、「予告期間」とは、上述した演出図柄 7 0 a 及び / 又は特殊図柄 T Z の変動表示や背景画像の動的表示は実行されて大当たり予告演出が実行される可能性のある期間となっている。

【 1 0 5 3 】

例えば、変動演出パターン 3 では、通常変動中の前半が予告期間となり、通常変動中の後半及びノーマルリーチ演出中が制限期間となり、変動演出における制限期間の割合が 7 0 % であり、制限期間の発生回数は 1 回となる。

10

20

30

40

50



## 【 1 0 5 4 】

なお、ここではハズレ変動演出について図示しているが、大当たり変動パターンについても、変動演出の最終的な結果や再抽選演出が実行されるか否かが異なるだけであるため、基本的には同じ演出構成となるハズレ変動演出と比較した場合、予告期間と制限期間との割合は同様となる。

## 【 1 0 5 5 】

図 7 0 ~ 図 7 2 に示す予告制限期間に係る第 1 の特徴としては、リーチ演出が実行されるハズレ変動演出パターンよりも、リーチ演出が実行されないハズレ変動演出パターンの方が、予告制限期間の占める割合が多くなり易い点が挙げられる。そのため、変動演出パターンの大当たり期待度に応じて大当たり予告演出を実行可能な期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

## 【 1 0 5 6 】

図 7 0 ~ 図 7 2 に示す予告制限期間に係る第 2 の特徴としては、リーチ演出が実行されるハズレ変動演出パターンよりも、リーチ演出が実行されないハズレ変動演出パターンの方が、予告制限期間の発生回数が少なくなり易い点が挙げられる。そのため、変動演出パターンの大当たり期待度に応じて大当たり予告演出を実行可能な回数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。

## 【 1 0 5 7 】

図 7 0 ~ 図 7 2 に示す予告制限期間に係る第 3 の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態) において第 1 特別図柄のハズレ変動表示 (第 1 変動演出) が実行される場合よりも、演出モード H (特殊時短遊技状態) において第 1 特別図柄のハズレ変動表示 (第 1 変動演出) が実行される場合の方が、予告制限期間の占める割合が多くなり易い点が挙げられる。そのため、演出モード H (特殊時短遊技状態) において遊技者に有利となる第 2 特別図柄の変動表示 (第 2 変動演出) の実行を促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【 1 0 5 8 】

図 7 0 ~ 図 7 2 に示す予告制限期間に係る第 4 の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態) において第 1 特別図柄のハズレ変動表示 (第 1 変動演出) が実行される場合よりも、演出モード H (特殊時短遊技状態) において第 1 特別図柄のハズレ変動表示 (第 1 変動演出) が実行される場合の方が、予告制限期間の発生回数が少くなり易い点が挙げられる。そのため、演出モード H (特殊時短遊技状態) において遊技者に有利となる第 2 特別図柄の変動表示 (第 2 変動演出) の実行を促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

## 【 1 0 5 9 】

図 7 0 ~ 図 7 2 に示す予告制限期間に係る第 5 の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態) において第 1 特別図柄のハズレ変動表示 (第 1 変動演出) が実行される場合と、演出モード H (特殊時短遊技状態) において第 1 特別図柄のハズレ変動表示 (第 1 変動演出) が実行される場合とで、全期間にわたって予告制限期間となる変動演出の実行割合が異なる (特殊時短遊技状態において第 1 変動演出が実行される場合の実行割合が高い) 点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって第 1 変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【 1 0 6 0 】

なお、演出モード A ~ C (通常遊技状態) において第 1 特別図柄のハズレ変動表示 (第 1 変動演出) が実行される場合よりも、演出モード H (特殊時短遊技状態) において第 1 特別図柄のハズレ変動表示 (第 1 変動演出) が実行される場合の方が、全期間にわたって予告制限期間となる変動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

## 【 1 0 6 1 】

図 7 0 ~ 図 7 2 に示す予告制限期間に係る第 6 の特徴としては、演出モード A ~ C (通常遊技状態) において第 1 特別図柄のハズレ変動表示 (第 1 変動演出) が実行される場合

50

よりも、演出モードH（特殊時短遊技状態）において第1特別図柄のハズレ変動表示（第1変動演出）が実行される場合の方が、全期間にわたって予告制限期間となる変動演出が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1062】

図70～図72に示す予告制限期間に係る第7の特徴としては、演出モードD～G（通常時短遊技状態）において第2特別図柄のハズレ変動表示（第2変動演出）が実行される場合よりも、演出モードH（特殊時短遊技状態）において第1特別図柄のハズレ変動表示（第1変動演出）が実行される場合の方が、予告制限期間の占める割合が多くなり易い点が挙げられる。そのため、演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1063】

図70～図72に示す予告制限期間に係る第8の特徴としては、演出モードD～G（通常時短遊技状態）において第2特別図柄のハズレ変動表示（第2変動演出）が実行される場合よりも、演出モードH（特殊時短遊技状態）において第1特別図柄のハズレ変動表示（第1変動演出）が実行される場合の方が、予告制限期間の発生回数が少くなり易い点が挙げられる。そのため、演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1064】

20

図70～図72に示す予告制限期間に係る第9の特徴としては、演出モードD～G（通常時短遊技状態）において第2特別図柄のハズレ変動表示（第2変動演出）が実行される場合と、演出モードH（特殊時短遊技状態）において第1特別図柄のハズレ変動表示（第1変動演出）が実行される場合とで、全期間にわたって予告制限期間となる変動演出の実行割合が異なる（特殊時短遊技状態において第2変動演出が実行される場合の実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1065】

なお、演出モードD～G（通常時短遊技状態）において第2特別図柄のハズレ変動表示（第2変動演出）が実行される場合よりも、演出モードH（特殊時短遊技状態）において第1特別図柄のハズレ変動表示（第1変動演出）が実行される場合の方が、全期間にわたって予告制限期間となる変動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

30

【1066】

図70～図72に示す予告制限期間に係る第10の特徴としては、演出モードD～G（通常時短遊技状態）において第2特別図柄のハズレ変動表示（第2変動演出）が実行される場合よりも、演出モードH（特殊時短遊技状態）において第1特別図柄のハズレ変動表示（第1変動演出）が実行される場合の方が、予告制限期間の占める割合が多くなり易い点が挙げられる。そのため、演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【1067】

なお、演出モードH（特殊時短遊技状態）において第1特別図柄のハズレ変動表示（第1変動演出）が実行される場合には、通常変動演出パターンである場合（第1保留数＝0）と超短縮変動演出パターン（第1保留数＝1～3）である場合とで予告制限期間の長さが異なるが、予告制限期間の長さを同じとしてもよい。この場合、通常変動演出パターンと超短縮変動演出パターンの両方が実行されるという前提で、予告制限期間の長さを同じとしてもよいし、第1保留数に拘わらず通常変動演出パターンと超短縮変動演出パターンの何れか一方しか実行しないという前提にして、予告制限期間の長さが同じとなるようにしてもよい。

50

## 【 1 0 6 8 】

( 演出モード毎の振動演出の種類 )

図 7 3 は、演出モード毎の振動演出の種類を示す図である。

## 【 1 0 6 9 】

演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) における第 1 特別図柄の変動表示 ( 第 1 変動演出 ) 中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は 6 種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は 5 種類となっている。

また、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) における第 2 特別図柄の変動表示 ( 第 2 変動演出 ) 中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は 1 種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は 3 種類となっている。

10

## 【 1 0 7 0 】

演出モード D ~ G ( 確変遊技状態 / 通常時短遊技状態 ) における第 1 特別図柄の変動表示 ( 第 1 変動演出 ) 中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は 1 種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は 1 種類となっている。

また、演出モード D ~ G ( 確変遊技状態 / 通常時短遊技状態 ) における第 2 特別図柄の変動表示 ( 第 2 変動演出 ) 中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は 6 種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は 4 種類となっている。

20

## 【 1 0 7 1 】

演出モード H ( 特殊時短遊技状態 ) における第 1 特別図柄の変動表示 ( 第 1 変動演出 ) 中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は 1 種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は 1 種類となっている。

また、演出モード H ( 特殊時短遊技状態 ) における第 2 特別図柄の変動表示 ( 第 2 変動演出 ) 中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は 4 種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は 3 種類となっている。

## 【 1 0 7 2 】

また、遊技機への電源投入時に実行される演出ボタン 1 7 の初期動作では、演出ボタン 1 7 の振動動作が強連続振動 2 . 5 秒又は強間欠振動 2 . 5 秒となるため、変動演出中に実行される有効期間が発生する演出ボタン 1 7 の振動動作 ( 振動演出 ) や有効期間が発生しない演出ボタン 1 7 の振動動作 ( 振動演出 ) とは振動態様 ( 振動時間、振動パターン等 ) が異なるようになっている。

30

## 【 1 0 7 3 】

このように、演出モード D ~ G ( 確変遊技状態、時短遊技状態 ) における第 1 特別図柄の変動表示 ( 第 1 変動演出 ) 中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数よりも、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) における第 1 特別図柄の変動表示 ( 第 1 変動演出 ) 中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数が多くなっている。そのため、演出モードの種類によって第 1 変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 1 0 7 4 】

また、演出モード H ( 特殊時短遊技状態 ) における第 1 特別図柄の変動表示 ( 第 1 変動演出 ) 中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数よりも、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) における第 1 特別図柄の変動表示 ( 第 1 変動演出 ) 中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数が多くなっている。演出モードの種類によって第 1 変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【 1 0 7 5 】

また、演出モード D ~ G ( 確変遊技状態、時短遊技状態 ) における第 2 特別図柄の変動表示 ( 第 2 変動演出 ) 中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数よりも、演出モード A ~ C ( 通常遊技状態 ) における第 1 特別図柄の変動表示 ( 第 1 変

50

動演出)中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数が多くなっている。演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【1076】

また、演出モードH(特殊時短遊技状態)における第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数よりも、演出モードA~C(通常遊技状態)における第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数が多くなっている。演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【1077】

(統括制御部のメイン処理)

図74を用いて、統括制御部141のメイン処理を説明する。図74は、統括制御部141のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板160から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットが統括CPU141aに入力されることで行われる。

【1078】

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。

20

【1079】

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(第1画像表示装置70、第2画像表示装置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(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。

30

【1080】

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。

【1081】

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。

【1082】

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(第1画像表示装置70、第2画像表示装置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。

40

【1083】

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)時においては規制(制限)されるようになっている。また、電源ON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)

50

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）中においても規制（制限）されるようになっている。

【1084】

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

【1085】

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（第1画像表示装置70、第2画像表示装置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。

10

【1086】

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。

【1087】

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。

20

【1088】

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。

【1089】

統括CPU141aは、ステップT11において、統括RAM141cに表示装置（第1画像表示装置70、第2画像表示装置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。

30

【1090】

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Vblank信号を統括制御部141が受信する毎に実行されるVblank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、Vblank割込処理が実行される（フレーム更新タイミング）毎に実行されることになる。

【1091】

統括CPU141aは、ステップT12において、統括RAM141c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Vblank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シー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。

40

【1092】

統括CPU141a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

50

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。

【1093】

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 (第 1 画像表示装置 70、第 2 画像表示装置 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第 1 画像表示装置 70 や第 2 画像表示装置 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。

10

【1094】

なお、演出制御部 130m 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、第 1 可動部材 73 や第 2 可動部材 74 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。

【1095】

統括 CPU 141a 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。

【1096】

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。

20

【1097】

このように、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、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。

【1098】

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。

30

【1099】

また、異常の報知音の出力中にある場合は、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。

40

【1100】

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。

【1101】

50

(ランプ制御部の役物初期処理)

図 7 5 を用いて、ランプ制御部 1 5 0 の役物初期処理を説明する。図 7 5 は、ランプ制御部 1 5 0 の役物初期処理を示すフローチャートであり、本処理は、ランプ制御部 1 5 0 において所定周期 ( 4 ミリ秒 ) 毎に実行されるタイマ割込処理内で実行される。

【 1 1 0 2 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 1 において、主制御基板 1 1 0 から電源 ON 時コマンド ( 電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド ) を受信したか否かを判定する。電源 ON 時コマンドを受信した場合には、ステップ R 1 0 2 に処理を移し、電源 ON 時コマンドを受信していない場合には、ステップ R 1 0 3 に処理を移す。

【 1 1 0 3 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 2 において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物 ( 第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7 ) の原点復帰処理を実行するための「 1 」をセットする。

【 1 1 0 4 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 3 において、初期処理番号が「 1 」であるか否かを判定する。初期処理番号が「 1 」でない場合には、役物の原点復帰処理を実行しないものとしてステップ R 1 0 5 に処理を移し、初期処理番号「 1 」である場合には、ステップ R 1 0 4 において、原点復帰処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、位置検出センサからの入力信号に基づいて役物 ( 第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7 ) の原点位置への復帰動作を実行したり、初期処理番号を「 2 」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、原点復帰処理の詳細は後述する。

【 1 1 0 5 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 において、初期処理番号が「 2 」であるか否かを判定する。初期処理番号が「 2 」でない場合には、役物の初期動作処理を実行しないものとして今回の役物初期処理を終了し、初期処理番号「 2 」である場合には、初期動作処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、役物が正常に作動するか否かを確認するための初期動作及び初期発光を行わせたり、初期処理番号を「 0 」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、初期動作処理の詳細は後述する。

【 1 1 0 6 】

このように、図 7 5 に示した役物初期処理によれば、各種役物の原点位置への復帰動作を行うための原点復帰処理と、各種役物の初期動作及び初期発光を行うための初期動作処理と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。

【 1 1 0 7 】

また、図 7 5 に示した役物初期処理によれば、初期動作処理の前に原点復帰処理を実行するようになっている。そのため、各種役物が原点位置から初期動作することになり、各種役物の動作に異常があるか否かを把握し易くすることが可能となる。

【 1 1 0 8 】

(ランプ制御部の原点復帰処理)

図 7 6 を用いて、ランプ制御部 1 5 0 の原点復帰処理を説明する。図 7 6 は、ランプ制御部 1 5 0 における原点復帰処理を示すフローチャートである。

【 1 1 0 9 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 1 において、盤役物 ( 第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4 ) 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 R 1 0 5 - 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 R 1 0 5 - 2 において、原点復帰させる駆動対象を第 1 可動部材 7 3 に設定し、ステップ R 1 0 5 - 5 に処理を移す。

【 1 1 1 0 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 5 - 3 において、盤役物処理番号が「 1 」で

10

20

30

40

50

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

【1111】

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

10

【1112】

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

【1113】

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

20

【1114】

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

【1115】

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

30

【1116】

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

【1117】

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

40

【1118】

ランブCPU150aは、ステップR105-14において、演出ボタン17が原点位置に戻るように、演出ボタン17を移動させるためのボタン駆動モータを駆動させ、ステップR105-15において、演出ボタン17が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための枠役物異常判定タイマを+1更新する。

【1119】

ランブCPU150aは、ステップR105-16において、更新後の枠役物異常判定

50



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

【１１２０】

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

【１１２１】

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

10

【１１２２】

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

【１１２３】

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

20

【１１２４】

このように、図７６に示した原点復帰処理によれば、第１可動部材７３と、第２可動部材７４とを同時（同時期）に原点位置に復帰させずに所定の順序（第１可動部材７３ 第２可動部材７４の順）で原点位置に復帰させるようになっている。そのため、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、第１可動部材７３と第２可動部材７４とが離間困難に接触しているような場合に、双方の可動部材が互いに負荷をかけあうことを抑制でき、双方の可動部材が同時に破損するような不都合を抑制することが可能となる。

30

【１１２５】

また、図７６に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。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。

【１１２６】

また、図７６に示した原点復帰処理によれば、各役物の原点位置への復帰動作の時間に上限を設けている。そのため、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行って

40

【１１２７】

また、図７６に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

【１１２８】

50

なお、第 1 可動部材 7 3 と、第 2 可動部材 7 4 とが所定の順序（第 1 可動部材 7 3 第 2 可動部材 7 4 の順）で原点位置に復帰するようになっているが、同時に原点位置に復帰する動作を開始するようにしてもよい。このようにすると、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。

【 1 1 2 9 】

（ランプ制御部の初期動作処理）

図 7 7 を用いて、ランプ制御部 1 5 0 の初期動作処理を説明する。図 7 7 は、ランプ制御部 1 5 0 の初期動作処理を示すフローチャートである。

【 1 1 3 0 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 7 に処理を移す。

【 1 1 3 1 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 2 において、ランプ RAM 1 5 0 c に第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 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 R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 7 に処理を移す。

【 1 1 3 2 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 4 において、盤役物の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブル（図 7 8 参照）を選択する。なお、盤役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【 1 1 3 3 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 5 において、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作パターンを決定し、ランプ RAM 1 5 0 c にセットする。具体的には、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。

【 1 1 3 4 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 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。

【 1 1 3 5 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 1 1 に処理を移し、盤役物処理番号が「 1 」である場合には、ステップ R 1 0 7 - 8 において、ランプ RAM 1 5 0 c 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。

【 1 1 3 6 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 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 R 1 0 7 - 1 1 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 R 1 0 7 - 1 0 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。

【 1 1 3 7 】

ランプ CPU 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 7 - 1 1 において、枠役物（演出ボタン 1 7

10

20

30

40

50

）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。

【1138】

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

10

【1139】

ランプCPU150aは、ステップR107-14において、枠役物の初期動作パターンを決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブル（図79参照）を選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【1140】

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、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。

【1141】

20

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。

【1142】

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。

【1143】

30

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。

【1144】

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

40

【1145】

ランプCPU150aは、ステップR107-22において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップR107-23において、上述した初期処理番号をクリアし、今回の初期動作処理を終了する。

【1146】

このように、図77に示した初期動作処理によれば、盤役物（第1可動部材73、第2可動部材74）の初期動作と、枠役物（演出ボタン17）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することが

50

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。

【 1 1 4 7 】

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

【 1 1 4 8 】

また、図 7 7 に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合には、演出ボタン 1 7 の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している演出ボタン 1 7 を無理やり初期動作させることで演出ボタン 1 7 が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。

【 1 1 4 9 】

また、図 7 7 に示した初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。そのため、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。

【 1 1 5 0 】

また、図 7 7 に示した初期動作処理によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作と、枠役物（演出ボタン 1 7）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。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。

【 1 1 5 1 】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図 7 8 は、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作パターンを決定する場合に参照される盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【 1 1 5 2 】

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。

【 1 1 5 3 】

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

【 1 1 5 4 】

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

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

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

【 1 1 5 5 】

10

20

30

40

50

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

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

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

【１１５６】

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

10

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

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

【１１５７】

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

20

【１１５８】

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

【１１５９】

図７８に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。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。

30

【１１６０】

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。

【１１６１】

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

40

【１１６２】

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

50

となる。

【 1 1 6 3 】

図 7 8 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【 1 1 6 4 】

図 7 8 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第 1 可動部材 L E D の初期発光の発光態様が同一である一方、第 2 可動部材 L E D の初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

10

【 1 1 6 5 】

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

20

【 1 1 6 6 】

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

【 1 1 6 7 】

図 7 8 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材、第 2 可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

30

【 1 1 6 8 】

図 7 8 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 5 の特徴としては、客待ち状態に復旧する電源復旧時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材、第 2 可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、客待ち状態に復旧する電源復旧による初期動作であるのか、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧による初期動作であるのかを把握することが可能となる。

40

【 1 1 6 9 】

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

【 1 1 7 0 】

図 7 8 に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第 6 の特徴としては、電源投入時であるか電源復旧時であるかに拘らず、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常があつて第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がない場合には、第 1 可動部材 7 3 の初期動作を行わずに第 2 可動部材 7 4 の初期動作を行い、第 1 可動部材 7 3 に復帰異常がなくて第 2 可動部材 7 4 に復帰

50

異常がある場合には、第 1 可動部材 7 3 の初期動作を行って第 2 可動部材 7 4 の初期動作を行わないようになっている点が挙げられる。このようにすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

【 1 1 7 1 】

( 枠役物初期動作パターン決定テーブル )

図 7 9 は、枠役物 ( 演出ボタン 1 7 ) の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【 1 1 7 2 】

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

10

【 1 1 7 3 】

「初期動作パターン 0 1」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン 1 7 が大上昇 & 連続振動 原点復帰 間欠振動の順で動作し、その期間において演出ボタン LED が赤 緑 青の順で点灯 ( 発光 ) する。

「初期動作パターン 0 2」は、客待ち状態中であることを示す第 1 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇 & 連続振動 原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタンが青で点灯 ( 発光 ) する。

「初期動作パターン 0 3」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第 2 電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第 3 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタンが大上昇 & 連続振動 原点復帰の順で動作し、その期間において演出ボタン LED が消灯する。

20

【 1 1 7 4 】

なお、演出ボタン 1 7 の連続振動の時間 ( 2 . 5 秒 )、及び、間欠振動の時間 ( 2 . 5 秒間 ) については、変動演出中に実行される振動演出の振動時間 ( セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出 ) とは異なる時間となっている。

【 1 1 7 5 】

図 7 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、メイン RAM 1 1 0 の初期化を伴う電源投入時と、メイン RAM 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物 ( 演出ボタン 1 7 ) の初期動作の動作態様 ( 工程数、各工程の動作 ) が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である ( 遊技の制御状態が初期化された ) のか、電源復旧による初期動作である ( 遊技の制御状態が復旧した ) のかを簡単に把握することが可能となる。

30

【 1 1 7 6 】

図 7 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である ( 遊技の制御状態が初期化された ) のか、電源復旧による初期動作である ( 遊技の制御状態が復旧した ) のかをより簡単に把握することが可能となる。

40

【 1 1 7 7 】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン 1 7 の初期動作の動作態様 ( 工程数、各工程の動作 ) 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。

【 1 1 7 8 】

図 7 9 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物 ( 演出ボタン 1 7 ) 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

50

制御状態が復旧した)のかを把握することが可能となる。

【1179】

図79に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第4の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物(第1可動部材、第2可動部材)の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である(遊技の制御状態が初期化された)のか、電源復旧による初期動作である(遊技の制御状態が復旧した)のかを把握することが可能となる。

【1180】

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。

10

【1181】

図79に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第5の特徴としては、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である(遊技の制御状態が初期化された)のか、電源復旧による初期動作である(遊技の制御状態が復旧した)のかをより簡単に把握することが可能となる。

【1182】

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。

20

【1183】

図79に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第6の特徴としては、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である(遊技の制御状態が初期化された)のか、電源復旧による初期動作である(遊技の制御状態が復旧した)のかをより簡単に把握することが可能となる。

【1184】

なお、電源復旧時の演出ボタン17の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン17の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。

30

【1185】

図79に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第7の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン17が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン17が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン17が振動する時間とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン17の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

【1186】

図79に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第8の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン17の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。そのため、演出ボタン17の動作確認とボタン振動モータの動作確認を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。

40

【1187】

(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80は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後に各種役物(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【1188】

なお、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後

50



にメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

【 1 1 8 9 】

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

【 1 1 9 0 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

10

【 1 1 9 1 】

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

【 1 1 9 2 】

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

20

【 1 1 9 3 】

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

【 1 1 9 4 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

30

【 1 1 9 5 】

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

【 1 1 9 6 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

40

【 1 1 9 7 】

T 7 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 8 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【 1 1 9 8 】

T 9 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 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

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「ボン」が出力される。

【1199】

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（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第1特図保留数表示領域70Eの第1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。

【1200】

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

10

【1201】

（電源投入後に第2可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図81は、メインRAM110cの初期化を伴う電源投入後に第2可動部材74に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入である場合について説明する。

【1202】

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

20

【1203】

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

【1204】

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

30

【1205】

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

【1206】

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。

【1207】

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

40

【1208】

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

【1209】

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

50

Dにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6のタイミングにおいて、第1可動部材7 3の初期動作が終了すると、第2可動部材7 4の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第1可動部材LEDの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【1 2 1 0】

T 7のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば6 0秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、T 8のタイミングにおいて、第1始動口4 5への遊技球の入賞に基づく第1特図保留数指定コマンド（第1特図保留数 = 1）を受信すると、第1特図保留数表示領域7 0 Eの第1保留数字が「1」となり、第1保留アイコン表示領域7 0 Bに第1保留アイコンが表示されると共に、サブ第1保留表示器8 3が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ボン」が出力される。

10

【1 2 1 1】

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

【1 2 1 2】

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

20

【1 2 1 3】

（電源投入後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図8 2は、メインRAM 1 1 0 cの初期化を伴う電源投入後に第1可動部材7 3に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM 1 1 0 cが初期化される電源投入である場合について説明する。

【1 2 1 4】

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

30

【1 2 1 5】

T 2のタイミングにおいて、主制御基板1 1 0から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板1 3 0が受信すると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材7 3、及び、演出ボタン1 7の原点位置への復帰動作が開始される。

【1 2 1 6】

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

40

【1 2 1 7】

また、電源ON時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第1特図保留数、及び、第2保留数 = 0）を受信すると、画像表示装置の第1特図保留数表示領域7 0 E、及び、第2特図保留数表示領域7 0 Fのそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

【1 2 1 8】

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

【1 2 1 9】

T 3のタイミングにおいて、第1可動部材7 3に復帰異常が発生した状態で第1可動部

50

材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 1 可動部材 L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 2 2 0 】

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

【 1 2 2 1 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第 2 可動部材 L E D の初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 1 2 2 2 】

T 7 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 保留数字が「 1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 保留アイコンが表示されると共に、サブ第 1 保留表示器 8 3 が「 1」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン」が出力される。

【 1 2 2 3 】

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

【 1 2 2 4 】

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

【 1 2 2 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）

図 8 3 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【 1 2 2 6 】

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

【 1 2 2 7 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 2 2 8 】

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

10

20

30

40

50

## 【 1 2 2 9 】

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

## 【 1 2 3 0 】

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。

## 【 1 2 3 1 】

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

10

## 【 1 2 3 2 】

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

## 【 1 2 3 3 】

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

20

## 【 1 2 3 4 】

T8のタイミングにおいて、第1始動口45への遊技球の入賞に基づく第1特図保留数指定コマンド（第1特図保留数＝1）を受信すると、第1特図保留数表示領域70Eの第1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。

30

## 【 1 2 3 5 】

T9のタイミングにおいて、主制御基板110から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第1特図保留数表示領域70Eの第1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。

## 【 1 2 3 6 】

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

40

## 【 1 2 3 7 】

なお、図80～図83に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメインRAM110cが初期化される電源投入の場合には、初期画面が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板130が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板130が受信することで第1待機画面が表示されて各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第1

50

待機画面が表示されるようにしてもよい。

【 1 2 3 8 】

( 電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例 )

図 8 4 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に各種役物 ( 第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7 ) に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【 1 2 3 9 】

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

【 1 2 4 0 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 2 4 1 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示 ( 静止表示 ) された状態の第 2 待機画面が表示され、音声出力装置 9 は無音を維持する。

【 1 2 4 2 】

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

【 1 2 4 3 】

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

【 1 2 4 4 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 2 4 5 】

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

【 1 2 4 6 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯 ( 白点灯 ) となり、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 2 4 7 】

T 7 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯 ( 白点灯 ) となる。

【 1 2 4 8 】

T 8 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド ( 第 1 特図保留数 = 1 ) を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 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

10

20

30

40

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「ボン」が出力される。

【1249】

T9のタイミングにおいて、主制御基板110から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第1特図保留数表示領域70Eの第1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。

【1250】

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

【1251】

（電源復旧後に第2可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図85は、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧後に第2可動部材74に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【1252】

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

【1253】

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

【1254】

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

【1255】

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

【1256】

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。

【1257】

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

【1258】

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

【1259】

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

10

20

30

40

50

ることなく初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D の初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 1 2 6 0 】

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

【 1 2 6 1 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 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。

10

【 1 2 6 2 】

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

【 1 2 6 3 】

（電源復旧後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

20

図 8 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に第 1 可動部材 7 3 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【 1 2 6 4 】

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

【 1 2 6 5 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

30

【 1 2 6 6 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示され、音声出力装置 9 は無音を維持する。

【 1 2 6 7 】

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

【 1 2 6 8 】

40

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

【 1 2 6 9 】

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

【 1 2 7 0 】

50



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

【 1 2 7 1 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第 2 可動部材 L E D の初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

10

【 1 2 7 2 】

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

【 1 2 7 3 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 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。

20

【 1 2 7 4 】

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

【 1 2 7 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）

図 8 7 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

30

【 1 2 7 6 】

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

【 1 2 7 7 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 2 7 8 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示され、音声出力装置 9 は無音を維持する。

40

【 1 2 7 9 】

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

【 1 2 8 0 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ

50

第 1 保留表示器 8 3、及び、サブ第 2 保留表示器 8 4 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 2 8 1 】

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

【 1 2 8 2 】

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

【 1 2 8 3 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 1 2 8 4 】

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

【 1 2 8 5 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 保留数字が「 0 」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

【 1 2 8 6 】

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

【 1 2 8 7 】

（電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例）

図 8 8 は、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後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。

【 1 2 8 8 】

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

【 1 2 8 9 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 2 9 0 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持し、画像表示装置には、「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。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 9 1 】

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

## 【 1 2 9 2 】

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。

10

## 【 1 2 9 3 】

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

## 【 1 2 9 4 】

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

## 【 1 2 9 5 】

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

20

## 【 1 2 9 6 】

T8のタイミングにおいて、主制御基板110から特図停止指定コマンドを受信すると、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「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。

30

## 【 1 2 9 7 】

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。

## 【 1 2 9 8 】

T9のタイミングにおいて、主制御基板110から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第1特図保留数表示領域70Eの第1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。

## 【 1 2 9 9 】

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

40

## 【 1 3 0 0 】

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。

## 【 1 3 0 1 】

50

(電源ON時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例)

図89は、電源ON時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインRAM110cが初期化される電源投入である場合について説明する。

【1302】

電源投入指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板130には電源が供給されているが、主制御基板110には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態(半差し状態を含む)によって電源(メイン電源及びバックアップ電源)が供給されていない第1のケース、主制御基板110から演出制御基板130へのコマンド通信線が断線している第2のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態(半差し状態を含む)となっている第3のケース等が挙げられるが、ここでは、第1のケースについて説明する。

10

【1303】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源スイッチがONされると、主制御基板110には電源供給が行われずに演出制御基板130への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後に所定時間(例えば0.5秒)が経過すると演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

【1304】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われ、電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板130が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

20

【1305】

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

30

【1306】

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

【1307】

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。

【1308】

40

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

【1309】

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

【1310】

50

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

【1311】

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

【1312】

なお、演出制御基板130が電源投入指定コマンドを受信したときに第1待機画面を表示していたが、すぐに第1待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば0.5秒）表示した後に第1待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第1待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【1313】

（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90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。

【1314】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板130には電源が供給されているが、主制御基板110には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源のみ）が供給されていない第1のケース、主制御基板110から演出制御基板130へのコマンド通信線が断線している第2のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第3のケース等が挙げられるが、ここでは、第1のケースについて説明する。

【1315】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源スイッチがONされると、主制御基板110には電源供給が行われずに演出制御基板130への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後、所定時間（例えば0.5秒）が経過すると、演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

【1316】

T2のタイミングにおいて、主制御基板110への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われ、客待ち中用の電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板130が電源復旧指定コマンドを受信すると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

【1317】

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

【1318】

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

【1319】

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

10

20

30

40

50

第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 3 2 0 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 3 2 1 】

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

10

【 1 3 2 2 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 6 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 3 2 3 】

T 7 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

20

【 1 3 2 4 】

なお、演出制御基板 1 3 0 が電源復旧指定コマンドを受信したときに第 2 待機画面を表示していたが、すぐに第 2 待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば 0 . 5 秒）表示した後に第 2 待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第 2 待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【 1 3 2 5 】

また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置 9 が無音の状態となるようにしていたが、電源 ON となったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。

30

【 1 3 2 6 】

（電源 ON 時に電源 ON 時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図 9 1 は、電源 ON 時に電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【 1 3 2 7 】

電源 ON 時コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板 1 3 0 には電源が供給されているが、主制御基板 1 1 0 に電源が供給されていない第 1 のケース、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 へのコマンド通信線が断線している第 2 のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第 3 のケース等が挙げられるが、ここでは第 3 のケースについて説明する。

40

【 1 3 2 8 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが ON されると、主制御基板 1 1 0 及び演出制御基板 1 3 0 に電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。

【 1 3 2 9 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を演出制御基板 1 3 0 が受信しないまま、特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0 ）を受信すると、画像

50

表示装置では初期画面が表示された状態を維持し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。

【 1 3 3 0 】

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

【 1 3 3 1 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1 ）を受信すると、画像表示装置には初期画面が表示された状態を維持するが、サブ第 1 保留表示器 8 3 が「 1 」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ポン」が出力される。

10

【 1 3 3 2 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、画像表示装置には電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が一瞬表示されてから変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

【 1 3 3 3 】

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

20

【 1 3 3 4 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 1 ）

図 9 2 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 1 を示す図である。

【 1 3 3 5 】

主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合とは、電源基板 1 6 0 から主制御基板 1 1 0 への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）が断線した後に外的要因により接触するケース、電源基板 1 6 0 から主制御基板 1 1 0 への電源線（メイン電源線、バックアップ電源線）のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となった後に、コネクタが接続状態となったケース等が挙げられる。

30

【 1 3 3 6 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が停止した後に電源供給（メイン電源、バックアップ電源）が再開する場合について説明する。

【 1 3 3 7 】

T 1 のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、客待ち中点灯となっている。

40

【 1 3 3 8 】

なお、T 1 のタイミングが各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレ演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

【 1 3 3 9 】

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、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。

【1340】

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

10

【1341】

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

【1342】

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

20

【1343】

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

【1344】

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

30

【1345】

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

【1346】

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

【1347】

T5のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

【1348】

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

50



## 【 1 3 4 9 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

## 【 1 3 5 0 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 1 0 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

10

## 【 1 3 5 1 】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T 4 のタイミングで電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置 9 からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。

20

## 【 1 3 5 2 】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図 8 1、図 8 2、又は、図 8 3 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

## 【 1 3 5 3 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2）

図 9 3 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2 を示す図である。

30

## 【 1 3 5 4 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

## 【 1 3 5 5 】

T 1 のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は客待ち中点灯となっている。

40

## 【 1 3 5 6 】

なお、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレを示す演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

## 【 1 3 5 7 】

このとき、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ

50

第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、「 0 」を示す表示態様となる。

【 1 3 5 8 】

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

【 1 3 5 9 】

なお、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

10

【 1 3 6 0 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

20

【 1 3 6 1 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 3 6 2 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態となり、画像表示装置には、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となる。

【 1 3 6 3 】

30

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

【 1 3 6 4 】

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

【 1 3 6 5 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

40

【 1 3 6 6 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 1 3 6 7 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 8 のタイミングにおい

50

て、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 3 6 8 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 1 3 6 9 】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図 8 5、図 8 6、又は、図 8 7 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【 1 3 7 0 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 3）

図 9 4 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 3 を示す図である。

【 1 3 7 1 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである変動演出の実行中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【 1 3 7 2 】

T 1 のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置 9 からは変動演出音（B G M、S E 等）が出力されている。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が変動中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示が行われており、サブ第 1 保留表示器 8 3 に保留数字「1」が表示されている。

【 1 3 7 3 】

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

【 1 3 7 4 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

【 1 3 7 5 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 3 7 6 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となるが、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）は表示内容を維持する。

【 1 3 7 7 】

10

20

30

40

50

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 3 7 8 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 1 3 7 9 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して消灯した状態となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 3 8 0 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して消灯した状態となる。

【 1 3 8 1 】

T 1 0 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される特図停止指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第 2 待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置 9 から停止音「ドン」が出力される。また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に「 1 」が表示されると共に、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に「 0 」が表示された状態となる。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。

【 1 3 8 2 】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特図停止指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「 7 7 7 」等の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止（静止表示）された状態の確定画面が表示され、サブ第 1 変動表示器 8 1 では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となる。

【 1 3 8 3 】

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

【 1 3 8 4 】

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

【 1 3 8 5 】

なお、T 6 のタイミングで、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことが把握可能なようにしてもよい。

【 1 3 8 6 】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図 8 5、図 8 6、又は、図 8 7 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われ

10

20

30

40

50

ることになる。

【 1 3 8 7 】

また、特図停止指定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板 1 3 0 が認識している変動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄 7 0 a の仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第 1 変動表示器やサブ第 2 変動表示器での変動表示も終了しないことになる。

【 1 3 8 8 】

( 主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4 )

図 9 5 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中(主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中)において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4 を示す図である。

10

【 1 3 8 9 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである大当たり演出の実行中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【 1 3 9 0 】

T 1 のタイミングにおいて、大当たり演出(ここでは第 1 回目のラウンド演出)の実行中となっており、画像表示装置には、大当たり演出(ラウンド演出)画面が表示され、画面右上には、右打ちを示唆する右打ち画像 M U が表示されると共に、画面右下には、大当たり特殊図柄 T Z (「 7 7 7 」)が停止表示(静止表示)された状態となっている。また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に第 1 保留数字として「 1 」が表示されると共に、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に第 2 保留数字として「 0 」が表示される。

20

【 1 3 9 1 】

このとき、音声出力装置 9 からは大当たり演出音( B G M、 S E 等)が出力され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が大当たり中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 8 1 では大当たり表示(点灯)が行われている。

【 1 3 9 2 】

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

30

【 1 3 9 3 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給(メイン電源)が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6)も表示内容を維持する。

40

【 1 3 9 4 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 3 9 5 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい(大当たり中)」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となるが、サブ情報表示装置 8 0 (サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6)は

50

表示内容を維持する。

【 1 3 9 6 】

なお、大当たり中用の復帰中画面を表示するのではなく、図 9 4 に示した変動演出中に主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。

【 1 3 9 7 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 3 9 8 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 1 3 9 9 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して消灯した状態となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 4 0 0 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して消灯した状態となる。

【 1 4 0 1 】

T 1 0 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される開放 2 回目（第 2 ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄 T Z（「 7 7 7 」）が表示されない状態となっている。

【 1 4 0 2 】

また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に第 1 保留数字として「 1 」が表示されると共に、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に第 2 保留数字として「 0 」が表示される。さらに、音声出力装置 9 からは大当たり演出音（B G M、S E 等）が出力され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が大当たり中点灯となる。

【 1 4 0 3 】

その後、主制御基板 1 1 0 から送信される開放 3 回目（第 3 ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面に代えて、通常の大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示される。

【 1 4 0 4 】

なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信した場合にではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。

【 1 4 0 5 】

また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。

【 1 4 0 6 】

10

20

30

40

50

また、T 6のタイミングで、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【1407】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図85、図86、又は、図87に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【1408】

なお、図92～図95において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【1409】

このように、図80～図95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。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【1410】

また、図80～図95に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、画像表示装置に演出図柄70aを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし/保留記憶ありへの復旧後に画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面+復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1411】

また、図80～図95に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70D）、及び、サブ保留表示器（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1412】

また、図80～図95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。そのため、電源供給が停止する前の状態が客待ちデモ演出中であるか否かを意識しなくて済み、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【1413】

また、図80～図95に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）さ

10

20

30

40

50

れている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中であっては変動表示（点滅表示）を行わないようになっている。そのため、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 4 1 4 】

なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

【 1 4 1 5 】

また、図 8 0 ～ 図 9 5 に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特図保留数指定コマンドの受信時）から保留数を示す表示態様になるようになっている。そのため、遊技の制御状態が復旧した後すぐに遊技者に保留数を把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 4 1 6 】

なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

【 1 4 1 7 】

また、図 8 0 ～ 図 9 5 に示した具体例によれば、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄 7 0 a が表示されたタイミング（初期画面が終了するタイミング）から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の復帰動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【 1 4 1 8 】

また、図 8 0 ～ 図 9 5 に示した具体例によれば、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作中であっては、各種役物の発光部（第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、演出ボタン L E D）が消灯状態となるようになっている。そのため、各種役物の初期動作と区別することができ、復帰動作中であることを把握することが可能となる。

【 1 4 1 9 】

また、図 8 0 ～ 図 9 5 に示した具体例によれば、各種役物の何れかに復帰異常があった場合には、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅（異常報知態様）することで異常報知を行うようになっている。そのため、復帰異常があった役物を把握することが可能となる。

【 1 4 2 0 】

また、図 8 0 ～ 図 9 5 に示した具体例によれば、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合には、次に変動演出が開始されるまで異常報知が継続するようになっている。そのため、復帰異常があった役物を確実に知らしめることが可能となる。

【 1 4 2 1 】

なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出

10

20

30

40

50



ボタン 17 が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。

【 1 4 2 2 】

また、図 80 ～ 図 95 に示した具体例によれば、客待ち状態中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄 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（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の初期動作を行うが、特別図柄の変動表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄 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る。そのため、電源供給が発生したときの状態に応じて適切なタイミングで各種役物の初期動作を行うことが可能となる。

10

【 1 4 2 3 】

また、図 80 ～ 図 95 に示した具体例によれば、盤役物（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74）については、メイン RAM 110 c の初期化を伴う電源投入やメイン RAM 110 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄 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る。そのため、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に盤役物の初期動作を行うことができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 1 4 2 4 】

また、図 80 ～ 図 95 に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン 17）については、メイン RAM 110 c の初期化を伴う電源投入やメイン RAM 110 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄 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る。そのため、遊技者に保留数（今後の遊技の進行）を把握させた後に枠役物の初期動作を行うことができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 4 2 5 】

また、図 80 ～ 図 95 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、画像表示装置に演出図柄 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る。そのため、各種役物の初期動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の初期動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

30

【 1 4 2 6 】

また、図 80 ～ 図 95 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る。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

40

【 1 4 2 7 】

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。

【 1 4 2 8 】

また、図 80 ～ 図 95 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない場合には、初期画面を表示するだけで各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行しないようになっている。そのため、電源 ON 時コマンドを受信できない異常が発生していることを把握することが可能となる。

50

## 【 1 4 2 9 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板 1 1 0 から始動口への遊技球の入賞に基づく特図保留数指定コマンドを受信すると、入賞音を出力するようになっている。そのため、初期画面を表示しているときであっても始動口への遊技球の入賞があったことを的確に報知することが可能となる。

## 【 1 4 3 0 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。そのため、変動演出の開始が遅れずに実行されることになり、特別図柄の変動時間の範囲内で変動演出を最初から最後まで実行することが可能となる。

10

## 【 1 4 3 1 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンドを受信すると、各種役物の復帰動作や初期動作を実行せずに変動演出を実行するようになっている。そのため、変動演出の実行中において復帰動作や初期動作によって阻害されずに各種役物を用いた演出を実行することが可能となる。

20

## 【 1 4 3 2 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

## 【 1 4 3 3 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

## 【 1 4 3 4 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり遊技中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 が

50

らのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 1 4 3 5 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【 1 4 3 6 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

【 1 4 3 7 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

【 1 4 3 8 】

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

【 1 4 3 9 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第 1 待機画面を表示し、主制御基板 1 1 0 から再び電源復帰指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第 2 待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

【 1 4 4 0 】

なお、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1

50

0 から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第 1 待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【 1 4 4 1 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【 1 4 4 2 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに大当たり中用の復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

【 1 4 4 3 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第 1 待機画面を表示し、主制御基板 1 1 0 から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第 2 待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

【 1 4 4 4 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板 1 3 0 への電源供給が継続した状態で主制御基板 1 1 0 への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

40

【 1 4 4 5 】

また、図 8 0 ~ 図 9 5 に示した具体例によれば、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板 1 3 0 への電源供給が継続した状態で主制御基板 1 1 0 への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

50

## 【 1 4 4 6 】

(主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例 1 )

図 9 6 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態(主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中)において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例 1 を示す図である。

## 【 1 4 4 7 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態中に、主制御基板 1 1 0 への電源供給(メイン電源、バックアップ電源)だけが停止した後に主制御基板 1 1 0 への電源供給(メイン電源、バックアップ電源)が再開する場合について説明する。

10

## 【 1 4 4 8 】

T 1 のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示(静止表示)された状態の第 2 待機画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は客待ち中点灯となっている。

## 【 1 4 4 9 】

なお、T 1 のタイミングが各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレ演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示(静止表示)された状態の待機画面が表示されていることになる。

20

## 【 1 4 5 0 】

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

## 【 1 4 5 1 】

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

30

## 【 1 4 5 2 】

なお、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止していても、待機画面の表示中(変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後)にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

## 【 1 4 5 3 】

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

40

## 【 1 4 5 4 】

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

## 【 1 4 5 5 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

50

## 【 1 4 5 6 】

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

## 【 1 4 5 7 】

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

10

## 【 1 4 5 8 】

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

## 【 1 4 5 9 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

## 【 1 4 6 0 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青と白で交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

20

## 【 1 4 6 1 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

## 【 1 4 6 2 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 1 0 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

30

## 【 1 4 6 3 】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、T 3 のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、図 9 3 ~ 図 9 5 に示した例と基本的には同様となる。

40

## 【 1 4 6 4 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例 2）

図 9 7 は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例 2 を示す図である。

## 【 1 4 6 5 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状

50

態の1つである客待ち状態中に、主制御基板110へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【1466】

T1のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、画像表示装置に電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示（静止表示）された状態の第2待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは客待ち中点灯となっている。

【1467】

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

【1468】

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。

【1469】

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

【1470】

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

【1471】

T3のタイミングにおいて、主制御基板110への電源供給が再開すると、メインRAM110cの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯する。

【1472】

このとき、サブ情報表示装置80（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、サブ普図変動表示器85、サブ普図保留表示器86）は非表示となる。

【1473】

T4のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

【1474】

このとき、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは、消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示（静止表示）された状態の第2待機画面が表示される。

【1475】

また、電源ON時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第1特図保留数、及び、

10

20

30

40

50

第 2 保留数 = 0 ) を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「 0 」が表示される。

【 1 4 7 6 】

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

【 1 4 7 7 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

10

【 1 4 7 8 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として青に点灯する。

【 1 4 7 9 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

20

【 1 4 8 0 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 1 4 8 1 】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板 1 1 0 への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止した後に再開する場合についても、T 3 のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、図 9 3 ~ 図 9 5 に示した例と基本的には同様となる。

30

【 1 4 8 2 】

なお、図 9 6 ~ 図 9 7 において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【 1 4 8 3 】

このように、図 9 6 ~ 図 9 7 に示した変形例によれば、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開した場合、演出図柄 7 0 a が表示される待機画面から待機画面とは異なる初期画面に切り替えるようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 への電源供給が停止していた（主制御基板 1 1 0 に異常があった）ことを把握することが可能となる。

40

【 1 4 8 4 】

また、図 9 6 ~ 図 9 7 に示した変形例によれば、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開した場合、初期画面の表示中から第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D を消灯させるようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 への電源供給が停止していた（主制御基板 1 1 0 に異常があった）ことを把握し易くなる。

50



## 【 1 4 8 5 】

なお、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングから各種役物の初期動作を開始するのではなく、初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。

## 【 1 4 8 6 】

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

10

## 【 1 4 8 7 】

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

## 【 1 4 8 8 】

（電源投入後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の変形例）

図 9 8 は、メイン RAM 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。

20

## 【 1 4 8 9 】

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

## 【 1 4 9 0 】

T 2 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

30

## 【 1 4 9 1 】

このとき、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「1 3 5」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 1 待機画面が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「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。

## 【 1 4 9 2 】

また、電源 ON 時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数、及び、第 2 保留数 = 0）を受信すると、画像表示装置の第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F のそれぞれに保留数字として「0」が表示される。

40

## 【 1 4 9 3 】

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

## 【 1 4 9 4 】

T 3 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯した状態を維持する。

## 【 1 4 9 5 】

50

T 4 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

【 1 4 9 6 】

T 5 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了すると、演出ボタン L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。

【 1 4 9 7 】

T 6 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 保留数字が「 1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 保留アイコンが表示されると共に、サブ第 1 保留表示器 8 3 が「 1」を示す表示態様となり、音声出力装置 9 から入賞音「ボン」が出力される。

【 1 4 9 8 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 保留数字が「 0」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

【 1 4 9 9 】

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

【 1 5 0 0 】

なお、電源投入時に第 1 可動部材 7 3 に復帰異常がある場合についても、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。

【 1 5 0 1 】

また、電源復旧時においても、第 1 可動部材 7 3、又は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合には、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。

【 1 5 0 2 】

このように、図 9 8 に示した変形例によれば、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方に復帰異常がある場合、復帰異常がある可動部材だけでなく、復帰異常がない可動部材についても初期動作が実行されないようになっている。そのため、一方の可動部材が他方の可動部材に衝突して故障してしまうといった不都合を防止することが可能となる。また、遊技（変動演出、大当たり遊技）の実行中に可動部材（特に、復帰異常が発生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。

【 1 5 0 3 】

また、図 9 8 に示した変形例によれば、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方に復帰異常がある場合、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D の両方が復帰異常を報知するために赤点滅となる。そのため、復帰異常がある一方の可動部材に設けられた可動部材 L E D のみを赤点滅とする場合と比べ、可動部材に異常があることを把握し易くすることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 0 4 】

また、図 9 8 に示した変形例によれば、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方に復帰異常がある場合であっても、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 と衝突する虞がない演出ボタン 1 7 については初期動作を実行するようになっている。そのため、演出ボタン 1 7 の動作を確認することができ、演出ボタン 1 7 の異常を把握することが可能となる。

## 【 1 5 0 5 】

また、図 9 8 に示した変形例によれば、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 の一方に復帰異常がある場合であっても、演出ボタン 1 7 に設けられる演出ボタン L E D 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 1 7 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。

10

## 【 1 5 0 6 】

なお、第 1 可動部材 7 3、又は、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合において、演出ボタン 1 7 についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

## 【 1 5 0 7 】

また、演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合において、第 1 可動部材 7 3、及び、第 2 可動部材 7 4 についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

20

## 【 1 5 0 8 】

( ランプ制御部の役物初期処理の変形例 )

図 9 9 を用いて、ランプ制御部 1 5 0 の役物初期処理の変形例を説明する。図 9 9 は、ランプ制御部 1 5 0 の役物初期処理の変形例を示すフローチャートである。

なお、ここでは図 7 5 に示した役物初期処理と同じ処理には同一の符号を付して説明を省略し、異なる処理について説明する。

## 【 1 5 0 9 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 1 A において、電源供給の開始時にランプ R A M 1 5 0 c にセットされる電源 O N フラグがあるか否かを判定する。電源 O N フラグがない場合には、ステップ R 1 0 2 A に処理を移し、電源 O N フラグがある場合には、ステップ R 1 0 1 B において、電源 O N フラグをクリアする。

30

## 【 1 5 1 0 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 2 A において、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 O N 時コマンド ( 電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド ) を受信したか否かを判定する、電源 O N 時コマンドを受信した場合には、ステップ R 1 0 2 B に処理を移し、電源 O N 時コマンドを受信していない場合には、ステップ R 1 0 4 に処理を移す。

## 【 1 5 1 1 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 2 B において、電源 O N から所定時間 ( 例えば 6 0 秒 ) が経過しているか否かを判定する。所定期間 ( 例えば、前回の電源 O N から復帰動作、及び、初期動作が完了しているはずの 6 0 秒 ) が経過している場合には、ステップ R 1 0 3 に処理を移し、所定時間が経過していない場合には、ステップ R 1 0 4 に処理を移す。

40

## 【 1 5 1 2 】

ランプ C P U 1 5 0 a は、ステップ R 1 0 3 において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物 ( 第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7 ) の原点復帰処理を実行するための「 1 」をセットする。

## 【 1 5 1 3 】

このように、図 9 9 に示した役物初期処理によれば、遊技機 1 への電源供給が開始されると各種役物の復帰動作、及び、初期動作が開始されるようになっている。そのため、遊

50

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

【 1 5 1 4 】

また、図 9 9 に示した役物初期処理によれば、遊技機 1 への電源供給が開始されてから所定期間（例えば 6 0 秒）が経過した後に電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作を行うようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 が正常に起動しておらずに電源 ON 時コマンドが通常よりも遅れて送信された（電源基板 1 6 0 から主制御基板 1 1 0 への電源線に関する異常が発生している）ことを把握することが可能となる。

10

【 1 5 1 5 】

なお、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した場合に、遊技機 1 への電源供給が開始されてからの経過期間に拘らず、各種役物の復帰動作、及び、初期動作を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技機 1 への電源供給が開始されてからの経過期間を意識せずに済み、電源 ON 時コマンドを受信したときの処理を簡素化することが可能となる。

【 1 5 1 6 】

（電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図 1 0 0 は、図 9 9 に示した役物初期処理の変形例を前提として、メイン RAM 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

20

【 1 5 1 7 】

なお、メイン RAM 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメイン RAM 1 1 0 c が初期化される電源投入と、設定変更処理が行われずにメイン RAM 1 1 0 c が初期化される電源投入とがあるが、ここでは設定変更処理が行われずにメイン RAM 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

【 1 5 1 8 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが ON されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

30

【 1 5 1 9 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態となっている。

【 1 5 2 0 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯した状態を維持する。

【 1 5 2 1 】

40

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【 1 5 2 2 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED の発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタン LED の発光態様が変化して赤 緑 青の順で点灯する。

【 1 5 2 3 】

このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「 1 3 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 1 待機画面が表示され、

50

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。

【1524】

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

【1525】

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

【1526】

T4 のタイミングにおいて、演出ボタン 17 の初期動作が終了し、T5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 73 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 74 の初期動作が開始される。

【1527】

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

20

【1528】

T8 のタイミングにおいて、第 1 始動口 45 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 70E の第 1 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。

【1529】

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

30

【1530】

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

【1531】

（電源投入後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図 101 は、図 99 に示した役物初期処理の変形例を前提として、メイン RAM 110c の初期化を伴う電源投入後に第 2 可動部材 74 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメイン RAM 110c が初期化される電源投入である場合について説明する。

40

【1532】

T1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが ON されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の原点位置への復帰動作が開始される。

【1533】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 81、サブ第 2 変動表示器 82、サブ第 1 保留表示器 83、サブ第 2 保留表示器 84、及び、サブ普図変動表示器 85 は、非表示状態を維持する。

50

## 【 1 5 3 4 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

## 【 1 5 3 5 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。また、第 2 可動部材 L E D は、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

## 【 1 5 3 6 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D の発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D が赤 緑 青の順で点灯する。

## 【 1 5 3 7 】

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

## 【 1 5 3 8 】

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

## 【 1 5 3 9 】

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

## 【 1 5 4 0 】

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

## 【 1 5 4 1 】

T 6 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

## 【 1 5 4 2 】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1 ）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 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。

## 【 1 5 4 3 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 保留数字が「 0 」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

## 【 1 5 4 4 】

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

10

20

30

40

50

## 【 1 5 4 5 】

( 電源投入後に第 1 可動部材に復帰異常がある場合の具体例 )

図 1 0 2 は、図 9 9 に示した役物初期処理の変形例を前提として、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入後に第 1 可動部材 7 3 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入である場合について説明する。

## 【 1 5 4 6 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

## 【 1 5 4 7 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

## 【 1 5 4 8 】

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

## 【 1 5 4 9 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第 2 可動部材 7 4、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

## 【 1 5 5 0 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 O N 時のコマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 2 可動部材 L E D の発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D の発光態様が変化して赤 緑 青の順で点灯する。

## 【 1 5 5 1 】

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

## 【 1 5 5 2 】

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

## 【 1 5 5 3 】

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

## 【 1 5 5 4 】

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

## 【 1 5 5 5 】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド ( 第 1 特図保留数 = 1 ) を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第

10

20

30

40

50

１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。

【１５５６】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１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。

【１５５７】

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

【１５５８】

（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１０３は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１５５９】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１５６０】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【１５６１】

Ｔ２のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【１５６２】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。

【１５６３】

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

【１５６４】

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

【１５６５】

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

10

20

30

40

50



## 【 1 5 6 6 】

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

## 【 1 5 6 7 】

T 4 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

## 【 1 5 6 8 】

T 5 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D が客待ち中点灯（白点灯）となる。T 6 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

## 【 1 5 6 9 】

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

## 【 1 5 7 0 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 保留数字が「 0 」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

## 【 1 5 7 1 】

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

## 【 1 5 7 2 】

なお、図 1 0 0 ~ 図 1 0 3 に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメイン R A M 1 1 0 c が初期化される電源投入の場合には、暗色画面（初期画面）が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信することで第 1 待機画面が表示されて各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第 1 待機画面が表示されるようにしてもよい。

## 【 1 5 7 3 】

（電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図 1 0 4 は、図 9 9 に示した役物初期処理の変形例を前提として、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

## 【 1 5 7 4 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

## 【 1 5 7 5 】

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

10

20

30

40

50

第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態となっている。

【 1 5 7 6 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 5 7 7 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

【 1 5 7 8 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 O N 時コマンドとしての第 1 電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D の発光態様が変化して青と白に交互に点灯すると共に、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D の発光態様が変化して青で点灯する。

【 1 5 7 9 】

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

【 1 5 8 0 】

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

【 1 5 8 1 】

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

【 1 5 8 2 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 5 8 3 】

T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が客待ち中点灯（白点灯）となる。

【 1 5 8 4 】

T 7 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1 ）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 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。

【 1 5 8 5 】

T 8 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 保留数字が「 0 」となって変動演出（演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、B G M の出力）が開始される。

【 1 5 8 6 】

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

10

20

30

40

50

## 【 1 5 8 7 】

( 電源復旧後に第 2 可動部材に復帰異常がある場合の具体例 )

図 1 0 5 は、図 9 9 に示した役物初期処理の変形例を前提として、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に第 2 可動部材 7 4 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

## 【 1 5 8 8 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

## 【 1 5 8 9 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

## 【 1 5 9 0 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

## 【 1 5 9 1 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 2 可動部材 L E D は、復帰異常の発生を報知するための赤点滅 ( 異常報知態様 ) となる。

## 【 1 5 9 2 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D の発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D の発光態様が変化して青で点灯する。

## 【 1 5 9 3 】

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

## 【 1 5 9 4 】

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

## 【 1 5 9 5 】

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

## 【 1 5 9 6 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が客待ち中点灯 ( 白点灯 ) となる。

## 【 1 5 9 7 】

T 6 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド ( 第 1 特図保留数 = 1 ) を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 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。

10

20

30

40

50

## 【 1 5 9 8 】

T7のタイミングにおいて、主制御基板110から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第1特図保留数表示領域70Eの第1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T2の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、BGMの出力）が開始される。

## 【 1 5 9 9 】

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

## 【 1 6 0 0 】

（電源復旧後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図106は、図99に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧後に第1可動部材73に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

## 【 1 6 0 1 】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源スイッチがONされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

## 【 1 6 0 2 】

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

また、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、及び、サブ普図変動表示器85は、非表示状態を維持する。

## 【 1 6 0 3 】

T2のタイミングにおいて、第1可動部材73に復帰異常が発生した状態で第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74の復帰動作が開始される。このとき、第1可動部材LEDは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となり、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯した状態を維持する。

## 【 1 6 0 4 】

T3のタイミングにおいて、第2可動部材74の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第2可動部材74、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。

## 【 1 6 0 5 】

さらに、主制御基板110から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDの発光態様が変化して青で点灯する。

## 【 1 6 0 6 】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70a、及び、特殊図柄T2が停止表示（静止表示）された状態の第2待機画面が表示される。

## 【 1 6 0 7 】

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

## 【 1 6 0 8 】

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

20

30

40

50

## 【 1 6 0 9 】

T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D が客待ち中点灯（白点灯）となる。

## 【 1 6 1 0 】

T 6 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 への遊技球の入賞に基づく第 1 特図保留数指定コマンド（第 1 特図保留数 = 1）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E の第 1 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。

10

## 【 1 6 1 1 】

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

## 【 1 6 1 2 】

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

20

## 【 1 6 1 3 】

（電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図 1 0 7 は、図 9 9 に示した役物初期処理の変形例を前提として、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧後に演出ボタン 1 7 に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

## 【 1 6 1 4 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

30

## 【 1 6 1 5 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、及び、サブ普図変動表示器 8 5 は、非表示状態を維持する。

## 【 1 6 1 6 】

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

40

## 【 1 6 1 7 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3 の初期動作が開始されるが、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始されない状態となる。

## 【 1 6 1 8 】

さらに、主制御基板 1 1 0 から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、第 1 可動部材 L E D の発光態様が変化して青と白で交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D の発光態様が変化して青で点灯する。

## 【 1 6 1 9 】

50

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示（静止表示）された状態の第2待機画面が表示される。

【1620】

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

【1621】

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

【1622】

T4のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【1623】

T5のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、及び、第2可動部材LEDが客待ち中点灯（白点灯）となる。

【1624】

T6のタイミングにおいて、第1始動口45への遊技球の入賞に基づく第1特図保留数指定コマンド（第1特図保留数=1）を受信すると、第1特図保留数表示領域70Eの第1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

【1625】

T7のタイミングにおいて、主制御基板110から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第1特図保留数表示領域70Eの第1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。

【1626】

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

30

【1627】

（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108は、図99に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインRAM110cの初期化を伴わない電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。

【1628】

T1のタイミングにおいて、遊技機1の電源スイッチがONされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

40

【1629】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは消灯を維持する。また、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、及び、サブ普図変動表示器85は、非表示状態となっている。

【1630】

T2のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終

50

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

【1631】

T3のタイミングにおいて、第2可動部材74の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。

【1632】

さらに、主制御基板110から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、第1可動部材LEDの発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDの発光態様変化して青で点灯する。このとき、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置9は無音を維持する。

10

【1633】

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

【1634】

このとき、サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、及び、サブ普図変動表示器85は、抽選結果が表示されない非表示態様(ハズレ態様)を継続する。また、サブ第1保留表示器83は、「3」を示す表示態様となり、サブ第2保留表示器84、及び、サブ普図保留表示器86は、「0」を示す表示態様となる。

20

【1635】

T4のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了し、T5のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【1636】

T6のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDが消灯した状態になる。

30

【1637】

T7のタイミングにおいて、主制御基板110から特図停止指定コマンドを受信すると、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示(静止表示)された状態の停止画面(第2待機画面と同じ)が表示され、音声出力装置9から停止音が出力される。

【1638】

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。

【1639】

40

T8のタイミングにおいて、主制御基板110から変動開始コマンド(特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信すると、第1特図保留数表示領域70Eの第1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。

【1640】

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

【1641】

(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)

50

図 1 0 9 は、図 9 9 に示した役物初期処理の変形例を前提として、電源 O N 時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【 1 6 4 2 】

電源投入指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板 1 3 0 には電源が供給されているが、主制御基板 1 1 0 には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源及びバックアップ電源）が供給されていない第 1 のケース、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 へのコマンド通信線が断線している第 2 のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第 3 のケース等が挙げられるが、ここでは、第 1 のケースについて説明する。

10

【 1 6 4 3 】

T 1 のタイミングにおいて、遊技機 1 の電源スイッチが O N されると、主制御基板 1 1 0 には電源供給が行われずに電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 6 4 4 】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯を維持する。また、サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、及び、サブ普図保留表示器 8 6 は、非表示状態となっている。

20

【 1 6 4 5 】

T 2 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 6 4 6 】

T 3 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始され、T 4 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

30

【 1 6 4 7 】

T 7 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われて電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板 1 3 0 が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 6 4 8 】

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

40

【 1 6 4 9 】

その後、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 6 5 0 】

T 8 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作

50



が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として赤と白で交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として赤 緑 青の順で点灯する。

【 1 6 5 1 】

T 9 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 1 0 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

【 1 6 5 2 】

T 1 1 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D の初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、その後、初期化報知音の出力期間（例えば 6 0 秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

【 1 6 5 3 】

なお、演出制御基板 1 3 0 が電源投入指定コマンドを受信したときに第 1 待機画面を表示していたが、すぐに第 1 待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば 0 . 5 秒）表示した後に第 1 待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第 1 待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【 1 6 5 4 】

（電源 O N 時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図 1 1 0 は、図 9 9 に示した役物初期処理の変形例を前提として、電源 O N 時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【 1 6 5 5 】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板 1 3 0 には電源が供給されているが、主制御基板 1 1 0 には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源のみ）が供給されていない第 1 のケース、主制御基板 1 1 0 から演出制御基板 1 3 0 へのコマンド通信線が断線している第 2 のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第 3 のケース等が挙げられるが、ここでは、第 1 のケースについて説明する。

【 1 6 5 6 】

なお、T 1 から T 7 までのタイミングについては、図 1 0 9 の T 1 ~ T 7 までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、T 7 のタイミング以降について説明する。

【 1 6 5 7 】

T 7 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われて電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板 1 3 0 が電源復旧指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

【 1 6 5 8 】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示され、音声出力装置 9 は、無音の状態を維持する。

【 1 6 5 9 】

その後、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は消灯した状態を維持する。

【 1 6 6 0 】

T 8 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白で交互に点灯し

10

20

30

40

50

、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは、初期発光として青で点灯する。

【1661】

T9のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了し、T10のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【1662】

T11のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【1663】

なお、演出制御基板130が電源復旧指定コマンドを受信したときに第2待機画面を表示していたが、すぐに第2待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば0.5秒）表示した後に第2待機画面を表示するようにしてもよい。

【1664】

また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置9が無音の状態となるようにしていたが、電源ONとなったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を所定期間（例えば30秒間）に亘って出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。

【1665】

なお、図109～図110において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【1666】

（電源ON時に電源ON時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図111は、図99に示した役物初期処理の変形例を前提として、電源ON時に電源ON時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【1667】

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

【1668】

なお、T1からT5までのタイミングについては、図109のT1～T5までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、T5のタイミング以降について説明する。

【1669】

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

【1670】

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。

【1671】

T6のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDの表示態様が変化して消灯した状態となる。

10

20

30

40

50

## 【1672】

T7のタイミングにおいて、第1始動口45への遊技球の入賞に基づく第1特図保留数指定コマンド(第1特図保留数=1)を受信すると、画像表示装置には初期画面が表示されたままとなるが、サブ第1保留表示器83が「1」を示す表示態様となり、音声出力装置9から入賞音「ポン」が出力される。

## 【1673】

T8のタイミングにおいて、主制御基板110から変動開始コマンド(特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信すると、画像表示装置には電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示(静止表示)された状態の第2待機画面が一瞬表示されてから変動演出(演出図柄70a、及び、特殊図柄TZの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、BGMの出力)が開始される。

10

## 【1674】

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

## 【1675】

(主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例1)

図112は、図99に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態(主制御基板110、及び、演出制御基板130への電源供給中)において主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例1を示す図である。

20

## 【1676】

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。

## 【1677】

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

30

## 【1678】

T1のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示(静止表示)された状態の第2待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDは、客待ち中点灯となっている。

## 【1679】

40

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

## 【1680】

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

50

## 【 1 6 8 1 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われる。このとき、画像表示装置では、第 2 待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0 ( サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6 ) も表示内容を維持する。

## 【 1 6 8 2 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 O N 時コマンドとしての電源投入指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

10

## 【 1 6 8 3 】

このとき、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として赤と白に交互に点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「 1 3 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示 ( 静止表示 ) された状態の第 1 待機画面が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「 R A M クリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

## 【 1 6 8 4 】

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

20

## 【 1 6 8 5 】

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

## 【 1 6 8 6 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

## 【 1 6 8 7 】

30

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

## 【 1 6 8 8 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、及び、第 2 可動部材 L E D において初期発光が終了して客待ち中点灯 ( 白点灯 ) となり、T 1 0 のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間 ( 例えば 6 0 秒 ) が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。

## 【 1 6 8 9 】

なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出 ( ハズレ変動演出 ) の実行中や大当たり演出 ( オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出 ) の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板 1 1 0 への電源供給 ( バックアップ電源含む ) だけが停止した後に再開する場合についても、T 4 のタイミングで電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面 ( ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面 ) や大当たり演出画面 ( オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面 ) である点以外は、客待ち状態中に主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物 ( 第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7 ) の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置 9 からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。

40

50

## 【 1 6 9 0 】

また、各種役物に異常がある場合については、図 1 0 1、図 1 0 2、又は、図 1 0 3 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

## 【 1 6 9 1 】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2）

図 1 1 3 は、図 9 9 に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板 1 1 0、及び、演出制御基板 1 3 0 への電源供給中）において主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 2 を示す図である。

10

## 【 1 6 9 2 】

ここでは、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の 1 つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

## 【 1 6 9 3 】

T 1 のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、画像表示装置に電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D は客待ち中点灯となっている。

20

## 【 1 6 9 4 】

なお、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレを示す演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。

## 【 1 6 9 5 】

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

30

## 【 1 6 9 6 】

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

## 【 1 6 9 7 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給が再開すると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

40

## 【 1 6 9 8 】

なお、主制御基板 1 1 0 へのメイン電源の供給が停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。

## 【 1 6 9 9 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される電源 ON 時コマンドとし

50

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

【1700】

このとき、第 1 可動部材 LED は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 LED は、初期発光として青で点灯し、演出ボタン LED は、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄 70a、及び、特殊図柄 TZ が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面が表示される。

【1701】

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

10

【1702】

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。

【1703】

T5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 74 の復帰動作が開始され、第 2 可動部材 74 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の初期動作が開始される。

20

【1704】

T6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 74 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 73、及び、演出ボタン 17 の初期動作が開始される。

【1705】

T7 のタイミングにおいて、演出ボタン 17 の初期動作が終了し、T8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 73 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 74 の初期動作が開始される。

【1706】

30

T9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 74 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED において初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【1707】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図 105、図 106、又は、図 107 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や初期発光が行われることになる。

【1708】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 3）

図 114 は、図 99 に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板 110、及び、演出制御基板 130 への電源供給中）において主制御基板 110 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 3 を示す図である。

40

【1709】

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

【1710】

T1 のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置 9 からは変動演出音（BGM、SE 等）が出力されてい

50

る。このとき、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDが変動中点灯となっている。また、サブ第1変動表示器81で変動表示が行われており、サブ第1保留表示器83に保留数字「1」が表示されている。

【1711】

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

【1712】

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

【1713】

T4のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、原点復帰処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の原点位置への復帰動作が開始される。

【1714】

このとき、第1可動部材LEDは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第2可動部材LEDは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンLEDは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置9は無音となるが、サブ情報表示装置80（サブ第1変動表示器81、サブ第2変動表示器82、サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、サブ普図変動表示器85、サブ普図保留表示器86）は表示内容を維持する。

【1715】

T5のタイミングにおいて、第1可動部材73、及び、演出ボタン17の復帰動作が終了すると、第2可動部材74の復帰動作が開始され、T6のタイミングにおいて、第2可動部材74の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第1可動部材73、及び、演出ボタン17の初期動作が開始される。

【1716】

T7のタイミングにおいて、演出ボタン17の初期動作が終了し、T8のタイミングにおいて、第1可動部材73の初期動作が終了すると、第2可動部材74の初期動作が開始される。

【1717】

T9のタイミングにおいて、第2可動部材74の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第1可動部材LED、第2可動部材LED、及び、演出ボタンLEDにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。

【1718】

T10のタイミングにおいて、主制御基板110から送信される特図停止指定コマンドを演出制御基板130が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「753」の演出図柄70a、及び、特殊図柄T2が停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、音声出力装置9から停止音が出力される。また、第1特図保留数表示領域70Eに「1」が表示されると共に、第2特図保留数表示領域70Fに「0」が表示された状態となる。また、サブ第1変動表示器81では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。

【1719】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特図停止指定コマンドを演出

10

20

30

40

50

制御基板 130 が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「777」等の演出図柄 70a、及び、特殊図柄 T Z が停止（静止表示）された状態の停止画面が表示され、サブ第 1 変動表示器 81 では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となり、音声出力装置 9 から停止音出力される。

【1720】

T11 のタイミングにおいて、主制御基板 110 から送信される変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第 1 特図保留数表示領域 70E の第 1 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 T Z の変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、BGM の出力）が開始される。

10

【1721】

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

【1722】

なお、T4 のタイミングで、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED が電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

20

【1723】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図 105、図 106、又は、図 107 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【1724】

また、特図停止指定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板 130 が認識している変動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄 70a の仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第 1 変動表示器やサブ第 2 変動表示器での変動表示も終了しないことになる。

【1725】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4）

30

図 115 は、図 99 に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（主制御基板 110、及び、演出制御基板 130 への電源供給中）において主制御基板 110 への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例 4 を示す図である。

【1726】

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

40

【1727】

T1 のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第 1 回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄 T Z（「777」）が停止表示（静止表示）された状態となっている。また、第 1 特図保留数表示領域 70E に保留数字として「1」が表示されると共に、第 2 特図保留数表示領域 70F に第 2 保留数字として「0」が表示される。

【1728】

このとき、音声出力装置 9 からは大当たり演出音（BGM、SE 等）が出力され、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED が大当たり中点灯となっている。また、サブ第 1 変動表示器 81 では大当たり表示（点灯）が行われている。

50



## 【 1 7 2 9 】

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

## 【 1 7 3 0 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）が再開すると、メイン R A M 1 1 0 c の初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）も表示内容を維持する。

## 【 1 7 3 1 】

T 4 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、原点復帰処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の原点位置への復帰動作が開始される。

## 【 1 7 3 2 】

このとき、第 1 可動部材 L E D は、初期発光として青と白に交互に点灯し、第 2 可動部材 L E D は、初期発光として青で点灯し、演出ボタン L E D は、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置 9 は無音となる。また、サブ情報表示装置 8 0（サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2、サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4、サブ普図変動表示器 8 5、サブ普図保留表示器 8 6）は表示内容を維持する。

## 【 1 7 3 3 】

なお、大当たり中用の復帰中画面を表示するのではなく、図 1 1 4 に示した変動演出中に主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。

## 【 1 7 3 4 】

T 5 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の復帰動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が開始され、T 6 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第 1 可動部材 7 3、及び、演出ボタン 1 7 の初期動作が開始される。

## 【 1 7 3 5 】

T 7 のタイミングにおいて、演出ボタン 1 7 の初期動作が終了し、T 8 のタイミングにおいて、第 1 可動部材 7 3 の初期動作が終了すると、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が開始される。

## 【 1 7 3 6 】

T 9 のタイミングにおいて、第 2 可動部材 7 4 の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、及び、演出ボタン L E D において初期発光が終了して消灯した状態となる。

## 【 1 7 3 7 】

T 1 0 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 から送信される開放 2 回目（第 2 ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄 T Z（「 7 7 7 」）が表示されない状態となっている。

## 【 1 7 3 8 】

また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に保留数字として「 1 」が表示されると共に、第

10

20

30

40

50

2 特図保留数表示領域 7 0 F に第 2 保留数字として「0」が表示される。さらに、音声出力装置 9 からは大当たり演出音（BGM、SE 等）が出力され、第 1 可動部材 LED、第 2 可動部材 LED、及び、演出ボタン LED が大当たり中点灯となる。

【1739】

その後、主制御基板 110 から送信される開放 3 回目（第 3 ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板 130 が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面に代えて、通常の大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示される。

【1740】

なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを演出制御基板 130 が受信した場合には、エンディング指定コマンドを演出制御基板 130 が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。

【1741】

また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板 130 が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板 130 が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。

【1742】

また、T4 のタイミングで、第 1 可動部材 LED、及び、第 2 可動部材 LED が電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【1743】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図 105、図 106、又は、図 107 に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【1744】

なお、図 112 ~ 図 115 において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【1745】

このように、図 100 ~ 図 115 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。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【1746】

また、図 100 ~ 図 115 に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、画像表示装置に演出図柄 70a を表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし / 保留記憶ありへの復旧後に画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面 + 復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【1747】

また、図 100 ~ 図 115 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

10

20

30

40

50

アイコン表示領域 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D)、及び、サブ保留表示器(サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4)の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示(復帰中画面の表示)を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 7 4 8 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、客待ちデモ演出画面を再び表示するのではなく、電源復旧時の初期図柄である「7 5 3」の演出図柄 7 0 a が停止表示(静止表示)された状態の第 2 待機画面を表示するようになっている。そのため、電源供給が停止する前の状態が客待ちデモ演出中であるか否かを意識しなくて済み、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

10

【 1 7 4 9 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、サブ変動表示器(サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2)については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行(復帰中画面が表示)されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中であっては変動表示(点滅表示)を行わないようになっている。そのため、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における処理負荷を軽減することが可能となる。

20

【 1 7 5 0 】

なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行(復帰中画面が表示)されている場合において、サブ変動表示器(サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2)で変動表示(点滅表示)を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

【 1 7 5 1 】

30

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、サブ保留表示器(サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4)については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき(サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特図保留数指定コマンドの受信時)から保留数を示す表示態様になるようになっている。そのため、遊技の制御状態が復旧した後すぐに遊技者に保留数を把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 1 7 5 2 】

なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器(サブ第 1 変動表示器 8 1、サブ第 2 変動表示器 8 2)で変動表示(点滅表示)を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器(サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4)が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

40

【 1 7 5 3 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、メイン RAM 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メイン RAM 1 1 0 c の初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、電源 ON の直後(初期画面が表示されるタイミング)から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の復帰動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

50

## 【 1 7 5 4 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4、演出ボタン 1 7）の復帰動作中にある場合は、各種役物の発光部（第 1 可動部材 L E D、第 2 可動部材 L E D、演出ボタン L E D）が消灯状態となるようになっている。そのため、各種役物の初期動作と区別することができ、復帰動作中であることを把握することが可能となる。

## 【 1 7 5 5 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、各種役物の何れかに復帰異常があった場合には、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅（異常報知態様）することで異常報知を行うようになっている。そのため、復帰異常があった役物を把握することが可能となる。

10

## 【 1 7 5 6 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合には、次に変動演出が開始されるまで異常報知が継続するようになっている。そのため、復帰異常があった役物を確実に知らせることが可能となる。

## 【 1 7 5 7 】

なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出ボタン 1 7 が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。

20

## 【 1 7 5 8 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、電源 O N の直後（初期画面が表示されるタイミング）から、各種役物の初期動作を行うようになっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の初期動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

## 【 1 7 5 9 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、盤役物（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）については、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、サブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）が保留数を示す表示態様になる（画像表示装置に復帰中画面が表示される）前に初期動作を行うようになっている。そのため、盤役物の初期動作によって演出の進行が阻害されるような不都合を回避し易くなり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

## 【 1 7 6 0 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン 1 7）については、メイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴う電源投入やメイン R A M 1 1 0 c の初期化を伴わない電源復旧の場合に、サブ保留表示器（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）が保留数を示す表示態様になる（画像表示装置に復帰中画面が表示される）前に初期動作を行うようになっている。そのため、枠役物の初期動作によって演出の進行が阻害されるような不都合を回避し易くなり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

## 【 1 7 6 1 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合であっても、演出図柄 7 0 a の停止音を出力するようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

50

## 【 1 7 6 2 】

なお、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合には、演出図柄 7 0 a の停止音を出力しないようにしてもよい。

## 【 1 7 6 3 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない場合であっても、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行すると共に、初期画面の表示を継続するようになっている。そのため、電源 ON 時コマンドを受信できない異常が発生していることを把握することが可能となる。

## 【 1 7 6 4 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面の表示を継続している場合であっても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板 1 1 0 から始動口への遊技球の入賞に基づく特図保留数指定コマンドを受信すると、入賞音を出力するようになっている。そのため、初期画面を表示しているときであっても始動口への遊技球の入賞があったことを的確に報知することが可能となる。

## 【 1 7 6 5 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、電源 ON 時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となった後に主制御基板 1 1 0 から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。そのため、変動演出の開始が遅れずに実行されることになり、特別図柄の変動時間の範囲内で変動演出を最初から最後まで実行することが可能となる。

## 【 1 7 6 6 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

## 【 1 7 6 7 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

## 【 1 7 6 8 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板 1 1

10

20

30

40

50

0からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板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

【1769】

また、図100～図115に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

10

【1770】

また、図100～図115に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【1771】

20

また、図100～図115に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【1772】

なお、主制御基板110から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行するのではなく、音声出力装置9から初期化報知音を出力するだけにしてもよい。

30

【1773】

また、図100～図115に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第1待機画面を表示し、主制御基板110から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第2待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

40

【1774】

なお、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中や大当たり演出中といった演出制御基板130がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板110への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板110から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第1待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板110からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板110の制御進行と演出制御基板130の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

50

## 【 1 7 7 5 】

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

## 【 1 7 7 6 】

10

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに大当たり中用の復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

## 【 1 7 7 7 】

20

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板 1 1 0 への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板 1 1 0 から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第 1 待機画面を表示し、主制御基板 1 1 0 から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第 2 待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板 1 1 0 からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板 1 1 0 の制御進行と演出制御基板 1 3 0 の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

## 【 1 7 7 8 】

30

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板 1 3 0 への電源供給が継続した状態で主制御基板 1 1 0 への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

## 【 1 7 7 9 】

40

また、図 1 0 0 ~ 図 1 1 5 に示した具体例によれば、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板 1 3 0 への電源供給が継続した状態で主制御基板 1 1 0 への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

## 【 1 7 8 0 】

なお、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態としては、客待ち状態、変動演出中、大当たり演出中となっているが、起動後の主制御基板 1 1 0 からのコマンド待ちの状態（例えば、初期画面の表示中）についても、演出制御基板 1 3 0 がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態に含むようにしてもよい。

## 【 1 7 8 1 】

（各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例）

50

図 1 1 6 ( a )、及び、図 1 1 6 ( b ) は、客待ち状態中において各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【 1 7 8 2 】

ここでは、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a からの配線が 1 つのコネクタにまとめられており、このコネクタが主制御基板 1 1 0 のコネクタに接続されているものとする。

【 1 7 8 3 】

まず、図 1 1 6 ( a ) について説明する。

図 1 1 6 ( a ) は、客待ち状態中において第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

10

【 1 7 8 4 】

T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a が主制御基板 1 1 0 に正常に接続されているものとする。このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 1 待機画面が表示されている。

【 1 7 8 5 】

T 2 のタイミングにおいて、例えば、主制御基板 1 1 0 に接続されていたコネクタが半差し状態となって第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a だけが未接続状態になると、主制御基板 1 1 0 によって接続エラーの発生が検出され、演出制御基板 1 3 0 によって接続エラー報知が実行される。

20

【 1 7 8 6 】

このとき、画像表示装置には、接続エラーが発生したことを示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像 E G が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「接続エラーです」との音声からなる接続エラー報知音が出力される。

【 1 7 8 7 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 に接続されていたコネクタの半差しが解除されて第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a が接続状態に復帰すると、主制御基板 1 1 0 によって接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機 1 の電源が O F F されるまで接続エラー報知が継続した状態となる。

【 1 7 8 8 】

30

次に、図 1 1 6 ( b ) について説明する。

図 1 1 6 ( b ) は、客待ち状態中において第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a の接続状態が変化するときの具体例を示す図である。

【 1 7 8 9 】

T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a が主制御基板 1 1 0 に正常に接続されているものとする。このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 1 待機画面が表示されている。

【 1 7 9 0 】

40

T 2 のタイミングにおいて、例えば、主制御基板 1 1 0 に接続されていたコネクタが半差し状態となって第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a、磁気検出センサ 5 3 a、及び、電波検出センサ 5 4 a が未接続状態になると、主制御基板 1 1 0 によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーの発生が検出され、演出制御基板 1 3 0 によって磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知が実行される。

【 1 7 9 1 】

このとき、画像表示装置には、磁気エラーの発生を示す「磁気エラー検出」との文字、電波エラーの発生を示す「電波エラー検出」との文字、及び、接続エラーの発生を示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像 E G が表示され、音声出力装置 9 からは、警報と「磁気エラーです」との音声からなる磁気エラー報知音が出力される。

50



## 【 1 7 9 2 】

T 3 のタイミングにおいて、主制御基板 1 1 0 に接続されるコネクタの半差しが解除されて磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a、及び、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a が接続状態に復帰すると、主制御基板 1 1 0 によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機 1 の電源が O F F されるまで各種のエラー報知が継続した状態となる。

## 【 1 7 9 3 】

なお、主制御基板 1 1 0 と払出制御基板 1 2 0 とがコマンド通信を行うための信号線が接続状態から未接続状態になった場合には、主制御基板 1 1 0 によって接続エラーの発生は検出されず、エラー報知が実行されないようになっている。

10

## 【 1 7 9 4 】

このように、図 1 1 6 に示した具体例によれば、主制御基板 1 1 0 に接続される所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a）が接続状態から非接続状態になるとエラー報知を行うようになっている。そのため、異常（コネクタの半差し、断線、不正行為）の発生を把握させることができ、迅速な対応を行うことが可能となる。

## 【 1 7 9 5 】

また、図 1 1 6 に示した具体例によれば、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a）が非接続状態から接続状態に復帰した場合であっても、遊技機 1 の電源が O F F になるまでは磁気エラーや電波エラーのエラー報知を継続するようになっている。そのため、磁気検出センサ 5 3 a や電波検出センサ 5 4 a に対する不正行為の発生を抑制することが可能となる。

20

## 【 1 7 9 6 】

また、図 1 1 6 に示した具体例によれば、払出制御基板 1 2 0 が接続状態から未接続状態になってもエラー報知が行われなくなっている。そのため、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

## 【 1 7 9 7 】

なお、主制御基板 1 1 0 に接続される特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a）が非接続状態のまま遊技機 1 への電源供給が開始された場合についても、初期画面の表示中から又は初期画面の終了後（第 1 待機画面や第 2 待機画面の表示開始時）から、各種のエラー報知（図 1 1 6 と同じ報知態様で接続エラー報知、磁気エラー報知、電波エラー報知）を行うようにしてもよい。

30

## 【 1 7 9 8 】

この場合、磁気検出センサ 5 3 a や電波検出センサ 5 4 a が未接続状態から接続状態になってもエラー報知（磁気エラー報知、電波エラー報知）が継続したままとするが、第 1 始動口検出スイッチ 4 5 a が未接続状態から接続状態になると接続エラー報知が解除されるようにしてもよい。このようにすると、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

40

## 【 1 7 9 9 】

また、磁気エラーよりも優先度（重要度）が低い電波エラーに係る電波エラー報知音や、電波エラーよりも優先度（重要度）が低い接続エラーに係る接続エラー報知音については、磁気エラーと同時に発生した場合には出力されないようになっているが、発生したエラーに係る報知音を順番に出力するようにしてもよい。

## 【 1 8 0 0 】

また、磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知において、エラー報知画像 E G を表示せずにエラー報知音を出力するようにしてもよいし、エラー報知画像 E G を表示してエラー報知音を出力しないようにしてもよい。

## 【 1 8 0 1 】

50

また、第1始動口検出スイッチ45aが未接続状態から接続状態になると始動入賞が発生したものとして特図判定情報を取得すると共に第1特図保留数(U1)を増加させ、それによって特別図柄の変動表示や変動演出(演出図柄70aの変動表示、特殊図柄の変動表示)が実行されるようにしてもよい。

【1802】

(客待ち状態中に操作部を操作した場合の具体例)

図117を用いて、客待ち状態中に操作部(演出ボタン17、十字キー18)を操作した場合の具体例について説明する。

【1803】

図117(a)に示すように、変動演出及び大当たり演出が実行されない客待ち状態に移行すると、有効期間が発生する可能性があることを示唆する有効示唆演出(導入演出)が実行されずに演出ボタン17及び十字キー18の操作が有効となる客待ち中有効期間(変動演出が開始されるまでが客待ち中有効期間が維持されるため、変動演出中に発生する各種の有効期間よりも長い期間に亘って発生可能)が開始される。

10

【1804】

このとき、第1画像表示装置70の右下部には、演出ボタン17及び十字キー18の操作によって開始される遊技補助機能を案内する案内画像AG(操作促進画像)が表示される。具体的には、演出ボタン17の操作によってメニュー表示が行われることを示唆する第1画像(演出ボタン17を模した画像)と、十字キー18の上下ボタンの操作によって音量調整が可能であることを示唆する第2画像(上下ボタンが明色である十字キー18を模した画像)と、十字キー18の左右ボタンの操作によって光量調整が可能であることを示唆する第3画像(左右ボタンが明色である十字キー18を模した画像)が表示される。

20

【1805】

この状態で演出ボタン17を操作すると、図117(b)に示すように、演出ボタン17が振動することなく、演出図柄70aの前方に重なるようにメニュー画像MGが表示されると共に、メニュー画像MGの表示音が出力される。

【1806】

メニュー画像MGは、メニュー表示を終了させる「終了」項目、機種に関する説明が行われる「機種説明」項目、所定の演出(例えば確定演出等)の出現率を設定するための「演出カスタマイズ」項目、携帯端末(スマートフォン等)と連携して遊技履歴を管理するための「ぱちログ」項目が設定されており、現在の選択項目が明色で表示される一方で、現在の非選択項目が暗色で表示されるようになっている。

30

【1807】

「終了」項目が選択された状態で演出ボタン17が操作されると、図117(c)に示すように、演出ボタン17が振動することなく、メニュー画像MGが消去される。また、メニュー画像MGの消去音が出力されると共に、案内画像AGが再び表示される。

【1808】

この状態で十字キー18の上ボタンが操作されると、図117(d)に示すように、演出ボタン17や十字キー18が振動することなく、現在の音量値を示す音量値画像OGが表示されると共に、現在の音量値に応じた音量で確認音出力される。

40

【1809】

音量値画像OGの表示中に十字キー18の上ボタンが操作されると、演出ボタン17や十字キー18が振動することなく、演出音の音量値が+1更新される。そして、音量値画像OGが更新後の音量値に応じた音量値画像OGに更新されると共に、更新後の音量値に応じた音量で確認音出力される。

【1810】

この状態で十字キー18が操作されずに所定期間(例えば15秒)が経過すると、図117(f)に示すように、音量値画像OGが消去されると共に、案内画像AGが再び表示される。

【1811】

50

このように、図 1 1 7 に示した具体例によれば、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る演出ボタン 1 7 の有効期間よりも長い期間に亘って発生可能な客待ち中有効期間において、演出ボタン 1 7 や十字キー 1 8 が操作されたとしても、演出ボタン 1 7 を振動させる振動演出（演出ボタン 1 7 が振動することで伝達される十字キー 1 8 の間接的な振動も含む）が実行されないようになっている。そのため、客待ち状態中に演出ボタン 1 7 や十字キー 1 8 を操作した場合に、遊技者が驚いてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。

#### 【 1 8 1 2 】

なお、変動演出（特別図柄の変動表示）中や大当たり演出（大当たり遊技）中に発生する音量調整や光量調整に係る十字キー 1 8 の有効期間についても、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る有効期間よりも長い期間に亘って発生可能であるが、この音量調整や光量調整に係る十字キー 1 8 の有効期間において、十字キー 1 8 が操作されたとしても、演出ボタン 1 7 を振動させる振動演出（演出ボタン 1 7 が振動することで伝達される十字キー 1 8 の間接的な振動も含む）が実行されないようになっている。そのため、変動演出中や大当たり演出中において遊技者が驚いてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。

#### 【 1 8 1 3 】

また、図 1 1 7 に示した具体例によれば、客待ち中有効期間については、有効期間の発生前に有効期間が発生する可能性があることを示唆する有効示唆演出（導入演出）が実行されないようになっている。そのため、遊技者にとって有益な情報（大当たり遊技が実行されることを期待させる演出）が実行されないにも拘らずに、遊技者に身構えさせてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。

#### 【 1 8 1 4 】

また、変動演出（特別図柄の変動表示）中や大当たり演出（大当たり遊技）中に発生する音量調整や光量調整に係る十字キー 1 8 の有効期間についても、有効期間の発生前に有効示唆演出（導入演出）が実行されないようになっている。そのため、遊技者にとって有益な情報（大当たり遊技が実行されることを期待させる演出）が実行されないにも拘らずに、遊技者に身構えさせてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。

#### 【 1 8 1 5 】

また、図 1 1 7 に示した具体例によれば、変動演出中に発生する演出ボタン 1 7 の有効期間（操作促進画像の表示期間）よりも長い期間に亘って発生可能な客待ち中有効期間中に演出ボタン 1 7 が操作される場合よりも、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る演出ボタン 1 7 の有効期間（操作促進画像の表示）中に演出ボタン 1 7 が操作された場合の方が、演出ボタン 1 7 を振動させる振動演出が実行され易くなっている。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。

#### 【 1 8 1 6 】

また、図 1 1 7 に示した具体例によれば、変動演出中に発生する各種予告演出に係る演出ボタン 1 7 の有効期間には、相対的に短い第 1 有効期間（セリフ予告演出等に係る操作促進画像の表示を伴う有効期間）と相対的に長い第 2 有効期間（決め演出等に係る操作促進画像の表示を伴う有効期間）とがあるが、変動演出中に発生する演出ボタン 1 7 の有効期間よりも長い期間に亘って発生可能な客待ち中有効期間中に演出ボタン 1 7 が操作される場合よりも、第 2 有効期間中に演出ボタン 1 7 が操作された場合の方が、演出ボタン 1 7 を振動させる振動演出が実行され易くなっている。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。

#### 【 1 8 1 7 】

なお、客待ち中有効期間中に演出ボタン 17 が操作された場合に、所定の割合で演出ボタン 17 を振動させる振動演出を実行するようにしてもよいが、この場合であっても、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る演出ボタン 17 の有効期間中に演出ボタン 17 が操作された場合よりも低い割合で振動演出を実行するとよい。

#### 【1818】

（客待ち状態中に演出カスタマイズを行う場合の具体例）

図 118 を用いて、客待ち状態中に操作部（演出ボタン 17、十字キー 18）を操作して演出カスタマイズ（通常設定又はシンプル設定への設定）を行う場合の具体例について説明する。

10

#### 【1819】

図 118（a）に示すように、客待ち状態において演出ボタン 17 が操作されると、第 1 画像表示装置 70 には、演出図柄 70 a の前方に重畳するようにメニュー画像 M G が表示される。メニュー画像 M G には、メニュー項目として上述した「終了」、「機種説明」、「演出カスタマイズ」、「ばちログ」が設定されており、現在選択されている項目が明色で表示され、現在選択されていない項目が暗色で表示され、十字キー 19 によって項目が選択可能な状態となっている。

#### 【1820】

その後、十字キー 19 の下ボタンを 2 回操作すると、図 118（b）に示すように、「演出カスタマイズ」の項目が選択された状態となり、この状態で演出ボタン 17 が操作されると、図 118（c）に示すように、演出カスタマイズが決定されてメニュー画像 M G が演出カスタマイズ画像 K G に変化する。演出カスタマイズ画像 K G には、各種演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出、変動開始時役物予告等）の出現頻度が通常となる「通常設定」と、各種演出の出現頻度が低くなる「シンプル設定」の項目が設定されており、現在選択されている項目が明色で表示され、現在選択されていない項目が暗色で表示され、十字キー 19 によって項目が選択可能な状態となっている。

20

#### 【1821】

そして、「通常設定」の項目が選択された状態で演出ボタン 17 が操作されると、図 118（d）に示すように、「通常設定（ノーマルモード）が設定されました」の確認文字が表示される。その後、所定時間（例えば 2 秒）が経過すると、図 118（e）に示すように、メニュー画像 M G が再表示される。

30

#### 【1822】

このように、客待ち状態中の演出ボタン 17 や十字キー 19 の操作によって各種演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出、変動開始時役物予告等）の出現頻度を設定可能（演出をカスタマイズ可能）となっている。そのため、遊技者が好みの設定を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【1823】

（客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例）

図 119 ～図 121 を用いて、客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例について説明する。図 119 は、客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートであり、図 120（a）～（f）及び図 121（g）～（k）は、図 119 の（a）～（k）に対応する演出例を示す図である。

40

#### 【1824】

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

#### 【1825】

具体的には、図 120（a）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示した状態となっている。また、第 1 特図保留数表示領域 70 E、及び、第 2 特図保留数表示領域 70 F には「0」が表示され、保留アイコン、

50

及び、当該アイコン T I が表示されていない状態となっている。

【 1 8 2 6 】

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

【 1 8 2 7 】

具体的には、図 1 2 0 ( b ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数字が「 0 」から「 1 」に変化すると共に、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン ( 白アイコン ) H 1 1 が通常サイズで表示される。また、音声出力装置 9 から第 1 発生報知音 ( ピコッ ) が出力される。

10

【 1 8 2 8 】

T 2 のタイミングは、第 1 特図保留数 ( U 1 ) が「 1 」から「 0 」に減少して通常変動パターンによる変動演出 ( 特別図柄の変動表示 ) が開始されるタイミング ( 客待ち状態の開始から 5 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z の変動表示、第 1 特図保留数字の非アニメーションによる減少表示、及び、第 1 保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示 ( 減少表示 ) が開始される。

【 1 8 2 9 】

20

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

【 1 8 3 0 】

T 3 のタイミングは、第 1 発生報知音の出力が開始されてから 1 0 フレーム目となるタイミング ( 客待ち状態の開始から 1 4 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、第 1 発生報知音の出力が終了する。

30

【 1 8 3 1 】

具体的には、図 1 2 0 ( d ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 保留アイコン ( 白アイコン ) H 1 1 の当該アイコン表示領域 7 0 C への移動 ( シフト ) が継続すると共に、演出図柄 7 0 a の縮小表示 ( 準備動作 ) が継続する。

【 1 8 3 2 】

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

【 1 8 3 3 】

具体的には、図 1 2 0 ( e ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 B 1 から移動してきた第 1 保留アイコン H 1 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C の中心に位置して当該アイコン T I になると共に、演出図柄 7 0 a の縮小表示 ( 準備動作 ) が停止する。

40

【 1 8 3 4 】

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

【 1 8 3 5 】

具体的には、図 1 2 0 ( f ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール ( 下方向への移動 ) に続いて、中央の変動表示領域

50

での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【 1 8 3 6 】

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

【 1 8 3 7 】

具体的には、図 1 2 1（g）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、中央の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）に続いて、右の変動表示領域での演出図柄 7 0 a のスクロール（下方向への移動）が開始され、全ての変動表示領域で演出図柄 7 0 a がスクロールしている状態となる。

10

【 1 8 3 8 】

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

【 1 8 3 9 】

具体的には、図 1 2 1（h）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左側の変動表示領域で「3」の演出図柄 7 0 a が仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央と右側の変動表示領域で演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

【 1 8 4 0 】

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

20

【 1 8 4 1 】

具体的には、図 1 2 1（i）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、右側の変動表示領域で「5」の演出図柄 7 0 a が仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央の変動表示領域で演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

【 1 8 4 2 】

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

30

【 1 8 4 3 】

具体的には、図 1 2 1（j）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、中央の変動表示領域に「6」の演出図柄 7 0 a が仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄 7 0 a の組み合わせが表示された状態となる。

【 1 8 4 4 】

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

【 1 8 4 5 】

具体的には、図 1 2 1（k）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「3 6 5」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T I が消去される。

40

【 1 8 4 6 】

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

【 1 8 4 7 】

50

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

【1848】

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

【1849】

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

【1850】

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

【1851】

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

【1852】

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

【1853】

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

【1854】

（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）

図122～図123を用いて、変動演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図122は、変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図123（a）～（c）は、図122の（a）～（c）に対応する演出例を示す図である。

【1855】

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

【1856】

具体的には、図123（a）に示すように、第1画像表示装置70では、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZのスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第1特

10

20

30

40

50

図保留数表示領域 7 0 E、及び、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F には「 0 」が表示され、当該アイコン（白アイコン）T I が表示されている。

【 1 8 5 7 】

T 2 のタイミングは、第 1 特図保留数（U 1）が「 0 」から「 1 」に増加したタイミング（変動演出の開始から 6 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 特図保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、第 1 保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始され、アイコン発生時の報知音である第 1 発生報知音の出力が開始される。

【 1 8 5 8 】

具体的には、図 1 2 3（b）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数字が「 0 」から「 1 」に変化すると共に、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン（白アイコン）H 1 1 が極小サイズで表示されて拡大表示を開始する。また、音声出力装置 9 から第 1 発生報知音（ピコッ）が出力される。

10

【 1 8 5 9 】

T 3 のタイミングは、第 1 保留アイコンの増加表示が開始されてから 1 0 フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から 7 0 フレーム目）である。このタイミングにおいて、第 1 保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第 1 発生報知音の出力が終了する。

【 1 8 6 0 】

具体的には、図 1 2 3（c）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 表示部 7 0 B 1 に表示された第 1 保留アイコン（白アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。

20

【 1 8 6 1 】

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

【 1 8 6 2 】

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

30

【 1 8 6 3 】

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

【 1 8 6 4 】

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

40

【 1 8 6 5 】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示に係る期間（2 0 フレーム）よりも、保留アイコンの増加表示に係る期間（1 0 フレーム）の方が短くなっているため、変動演出が開始されることを強調することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 8 6 6 】

なお、保留数字の増加表示と保留アイコンの増加表示とを同じ（フレーム更新）タイミングで開始するのではなく、保留数字の増加表示が完了する（フレーム更新）タイミングの方が早いのであれば、どちらを先に開始してもよい。このようにすることで、表示制御

50



の自由度を向上させつつ、特図保留数が増加したことを早い段階で把握させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 1 8 6 7 】

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

【 1 8 6 8 】

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

10

【 1 8 6 9 】

( 保留数が減少直後に増加する際の具体例 )

図 1 2 4 ~ 図 1 2 5 を用いて、保留数が減少直後に増加する際の具体例について説明する。図 1 2 4 は、保留数が減少直後に増加するタイミングチャートであり、図 1 2 5 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 2 4 の ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例を示す図である。

【 1 8 7 0 】

まず、T 0 のタイミングは、演出図柄 7 0 a が停止表示されてから 5 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a の停止表示が継続している。

【 1 8 7 1 】

具体的には、図 1 2 5 ( a ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、ハズレを示す「 4 」 「 6 」 「 8 」 の演出図柄 7 0 a 、及び、特殊図柄 T Z が停止表示した状態となっている。また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に「 2 」が表示されると共に、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に「 0 」が表示されている。さらに、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン ( 白アイコン ) H 1 1 が表示されると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン ( 白アイコン ) H 1 2 が表示され、当該アイコン T I が表示されていない状態となっている。

20

【 1 8 7 2 】

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

30

【 1 8 7 3 】

具体的には、図 1 2 5 ( b ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数字が「 2 」から「 1 」に変化する。また、第 1 表示部 7 0 B 1 に表示されていた第 1 保留アイコン ( 白アイコン ) H 1 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動 ( シフト ) を開始すると共に、第 2 表示部 7 0 B 2 に表示されていた第 1 保留アイコン ( 白アイコン ) H 1 2 が第 1 表示部 7 0 B 1 に向けて移動 ( シフト ) を開始する。さらに、演出図柄 7 0 a がスクロール ( 他の演出図柄に更新 ) されない状態での縮小表示 ( 準備動作 ) を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。

40

【 1 8 7 4 】

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

【 1 8 7 5 】

具体的には、図 1 2 5 ( c ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 特図保留

50

数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数字が「1」から「2」に変化すると共に、演出図柄 70a の縮小表示（準備動作）が継続する。

【1876】

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

【1877】

具体的には、図 125（d）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 表示部 70B1 から移動してきた第 1 保留アイコン H11 が当該アイコン表示領域 70C の中心に位置して当該アイコン T1 になると共に、第 2 表示部 70B2 から移動してきた第 1 保留アイコン H12 が第 1 表示部 70B1 の中心に位置し、演出図柄 70a の縮小表示（準備動作）が停止する。また、第 2 表示部 70B2 に第 1 保留アイコン（白アイコン）H13 が極小サイズで表示されて拡大表示を開始すると共に、音声出力装置 9 からの第 1 発生報知音（ピコッ）の出力が開始される。

10

【1878】

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

20

【1879】

具体的には、図 125（e）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 2 表示部 70B2 に第 1 保留アイコン（白アイコン）H13 が小サイズで表示されて拡大表示を継続すると共に、音声出力装置 9 からの第 1 発生報知音（ピコッ）の出力が継続している。また、左側の変動表示領域での演出図柄 70a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【1880】

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

30

【1881】

具体的には、図 125（f）に示すように、第 1 画像表示装置 70 では、第 1 表示部 70B1 に表示された第 1 保留アイコン（白アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。また、中央の変動表示領域での演出図柄 70a のスクロール（下方向への移動）が開始される。

【1882】

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

40

【1883】

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

50

## 【 1 8 8 4 】

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

## 【 1 8 8 5 】

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

10

## 【 1 8 8 6 】

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

## 【 1 8 8 7 】

（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）

図 1 2 6 ~ 図 1 2 7 を用いて、特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図 1 2 6 は、特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図 1 2 7 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 2 6 の ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例を示す図である。

20

## 【 1 8 8 8 】

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

## 【 1 8 8 9 】

具体的には、図 1 2 7 ( a ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域に「 5 」の演出図柄 7 0 a がそれぞれ仮停止され、中央の変動表示領域では演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。また、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に「 1 」が表示されると共に、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に「 0 」が表示されている。さらに、第 1 表示部 7 0 B 1 に第 1 保留アイコン（白アイコン）H 1 1 が表示されると共に、当該アイコン（白アイコン）T I が表示されている。

30

## 【 1 8 9 0 】

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

## 【 1 8 9 1 】

具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域で仮停止している「 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄 7 0 a が、画面左上への移動、及び、縮小表示を開始し、演出図柄 7 0 a が数字のみが拡大されたシンプルな表示態様に化する。

40

## 【 1 8 9 2 】

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

## 【 1 8 9 3 】

具体的には、図 1 2 7 ( b ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左右の変動表示領域で仮停止している「 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、中央の変動表示領域でスクロー

50

ルしている演出図柄 70 a が画面左上に近い位置に表示される共に、通常サイズよりも小さいサイズで表示される。

【1894】

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

【1895】

具体的には、図127(c)に示すように、第1画像表示装置70では、左中右の変動表示領域の演出図柄70aが画面左上に縮小サイズで表示されると共に、画面中央には味方キャラC2と敵キャラC3とが対決する対決演出が開始される。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIを残して、保留アイコン表示領域（第1保留アイコン表示領域70B、第2保留アイコン表示領域70D）に表示されている保留アイコン（ここでは第1保留アイコンのみ）が保留アイコン表示領域と一緒に非表示となる。

10

【1896】

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

20

【1897】

具体的には、図127(d)に示すように、第1画像表示装置70では、第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数字が「1」から「2」に変化すると共に、対決演出の最終演出（大当たりか否かを報知するための決め演出）が実行されている。

【1898】

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

【1899】

具体的には、図127(e)に示すように、第1画像表示装置70では、味方キャラC2が敵キャラC3に勝利する演出が行われると共に、画面左上で縮小表示されている演出図柄70aが大当たりであることを示す組み合わせ（「555」）で仮停止する（揺れ動いた状態になる）。

30

【1900】

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

【1901】

具体的には、図127(f)に示すように、第1画像表示装置70では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄70aが画面中央に拡大表示されて仮停止される（揺れ動いた状態になる）。また、第1表示部70B1に第1保留アイコン（白アイコン）H11が再表示されると共に、第2表示部70B2に第1保留アイコン（白アイコン）H12が通常サイズで表示される。

40

【1902】

そして、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄70aがキャラクタと数字で構成される表示態様に復帰し、最終的には、演出図柄70aが停止表示すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ組み合わせ「555」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域70Cに表示されていた当該アイコンTIが消去される。

【1903】

50

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

【１９０４】

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

【１９０５】

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

【１９０６】

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

【１９０７】

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

【１９０８】

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

【１９０９】

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

【１９１０】

（特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例）

図１２８～図１３０を用いて、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例について説明する。図１２８は、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートであり、図１２９（ａ）～（ｆ）、及び、図１３０（ｇ）～（ｉ）は、図１２８の（ａ）～（ｉ）に対応する演出例を示す図である。

【１９１１】

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

【１９１２】

具体的には、図１２９（ａ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに「４」が表示されている。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが消去されていると共に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１～第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ第２保留アイコン（白アイコン）Ｈ２１～Ｈ２４が表示され、当該アイコンＴＩが表示された状態となっている。さらに、画面上部には、特定遊技状態で実行可能な変動演出の回数（ここでは「残り０回」）が表示されると共に、画面右上には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射するこ

10

20

30

40

50

とを促す右打ち画像 M U が表示されている。

【 1 9 1 3 】

T 2 のタイミングは、第 1 特図保留数 ( U 1 ) が「 1 」から「 2 」に増加したタイミング ( 変動演出が開始されてから 4 1 5 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、第 1 特図保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が消去されているため、第 1 保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われなくなることになる。

【 1 9 1 4 】

具体的には、図 1 2 9 ( b ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数字が「 1 」から「 2 」に変化すると共に、演出図柄 7 0 a のスクロールが継続する。

10

【 1 9 1 5 】

T 3 のタイミングは、変動演出が開始されてから 4 3 0 フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、左中右の変動表示領域で変動表示していた演出図柄 7 0 a が同時に仮停止する。

【 1 9 1 6 】

具体的には、図 1 2 9 ( c ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左中右の変動表示領域に「 2 8 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止され ( 揺れ動いた状態になり )、ハズレであることを示す演出図柄 7 0 a の組み合わせが表示された状態となる。

【 1 9 1 7 】

20

T 4 のタイミングは、演出図柄 7 0 a が仮停止してから 1 5 フレーム目となるタイミング ( 変動演出が開始されてから 4 4 5 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、所定の有利期間 ( 大当たり遊技と特定遊技状態が継続している間 ) における遊技の結果を示すリザルト表示が開始される。

【 1 9 1 8 】

具体的には、図 1 2 9 ( d ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、背景画像 H G が暗転すると共に、特定遊技状態の終了を示す「スペシャルタイム終了」、及び、所定の有利期間中に実行された大当たり遊技の回数「大当たり × 1」の文字が表示される。また、仮停止している演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示される。

【 1 9 1 9 】

30

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

【 1 9 2 0 】

具体的には、図 1 2 9 ( e ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、所定の有利期間中に獲得した ( 払い出された ) 遊技球の数を示す「 T O T A L 1 2 0 0 p t 」の文字が追加表示される。

【 1 9 2 1 】

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

40

【 1 9 2 2 】

具体的には、図 1 2 9 ( f ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、画面左上で仮停止していた演出図柄 7 0 a が画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせ「 2 8 5 」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていた当該アイコン T I が消去される。

【 1 9 2 3 】

T 7 のタイミングは、特定遊技状態における最後 ( 1 0 0 回目 ) の変動演出が終了して通常遊技状態における 1 回目の変動演出が開始されるタイミング ( 変動演出の開始から 4 9 0 フレーム目 ) である。このタイミングにおいて、演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T

50

Zの変動表示、第2保留数字の非アニメーションによる減少表示、第1保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、第1保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が開始される。

【1924】

具体的には、図130(g)に示すように、第1画像表示装置70では、第2特図保留数表示領域70Fの第2保留数字が「4」から「3」に変化し、第2保留アイコン表示領域70Dが保留アイコンと共に非表示となり、第1保留アイコン表示領域70Bが保留アイコンと共に再表示される。

【1925】

さらに、演出図柄70aがスクロール(他の演出図柄に更新)されない状態での縮小表示(準備動作)を開始すると共に、特殊図柄TZがスクロールを開始する。また、画面左上には、遊技領域5aの左側領域に向けて遊技球を発射することを促す左打ち画像HUが表示される。

10

【1926】

T8のタイミングは、第2保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が開始してから20フレーム目となるタイミング(前回の変動演出の開始から510フレーム目)である。このタイミングでは、図130(h)に示すように、第1画像表示装置70では、演出図柄70aの縮小表示(準備動作)が停止する。

【1927】

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

20

【1928】

具体的には、図130(i)に示すように、第1画像表示装置70では、左側の変動表示領域での演出図柄70aのスクロールに続いて、中央の変動表示領域での演出図柄70aのスクロール(下方向への移動)が開始される。

【1929】

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

30

【1930】

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

【1931】

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

40

【1932】

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

【1933】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了するまでは、演出図柄がスクロ

50

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

【1934】

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

【1935】

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

10

【1936】

なお、本実施形態では、通常遊技状態においては第1保留アイコン表示領域70Bが設定（表示）される一方、第2保留アイコン表示領域70Dが設定（表示）されず、特定遊技状態においては第1保留アイコン表示領域70Bが設定（表示）されない一方、第2保留アイコン表示領域70Dが設定（表示）されていたが、通常遊技状態において第2保留アイコン表示領域70Dが設定（表示）されるようにしてもよいし、特定遊技状態において第1保留アイコン表示領域70Bが設定（表示）されるようにしてもよい。

【1937】

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

20

【1938】

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

30

【1939】

（特定遊技状態における第1変動演出中に遊技者が演出要素を変更する場合の演出例）

図131を用いて、特定遊技状態における第1変動演出中に遊技者が演出要素（ここでは音量値）を変更する場合の演出例について説明する。

なお、ここでは特定遊技状態として確変遊技状態となっている例を示すが、時短遊技状態（通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）である場合も基本的には同様となる。

【1940】

まず、図131(a)に示すように、第1画像表示装置70では、ハズレを示す「285」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示した状態となっている。この状態で第1始動口45に遊技球が入賞すると、第1特図保留数(U1)が「1」となって第1特図保留数表示領域70Eが「1」となる。ただし、特定遊技状態では第1保留アイコン表示領域70Bが設定（表示）されていないため、第1保留アイコンは表示されず、音声出力装置9から何れの発生報知音（入賞音）も出力されることはない。

40

【1941】

この状態から第1特別図柄の変動表示の開始に伴って第1変動演出が開始されると、図131(b)に示すように、第1特図保留数表示領域70Eが「1」から「0」に変化するが、保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われず、演出図柄70aが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄TZがスクロールを開始し、現在の音量値「4」に応じた音量で音声出力装置9からBGMが出力される。

50



## 【 1 9 4 2 】

また、特定遊技状態において第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したことに基づく左打ちエラー報知が所定期間（例えば 4 秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像 H U E が画面中央寄りの位置に右打ち画像 M U よりも大きなサイズで表示され、音声出力装置 9 から「右打ちしてください」の左打ちエラー音声出力される。

## 【 1 9 4 3 】

なお、特定遊技状態において第 1 始動口 4 5 に 1 個の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うのではなく、第 1 始動口 4 5 に所定個数（例えば 3 個）の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うようにしてもよい。

10

## 【 1 9 4 4 】

さらに、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞すると、第 2 特図保留数（U 2）が「1」となり、音声出力装置 9 から発生報知音（入賞音）が出力されて第 2 特図保留数表示領域 7 0 F が「1」となる。また、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 D 1 に保留アイコン H 2 1（白アイコン）が表示される。

## 【 1 9 4 5 】

なお、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞したタイミングで左打ちエラー報知を終了させるようにしてもよく、この場合には、左打ちエラー音声よりも左打ちエラー画像 H U E を先に消去してもよいし、左打ちエラー画像 H U E よりも左打ちエラー音声を先に消去してもよい。

20

## 【 1 9 4 6 】

その後、十字キー 1 9 の上ボタンが操作されると、図 1 3 1（c）に示すように、演出ボタン 1 7 や十字キー 1 9 が振動することなく、現在の音量値「4」を示す音量値画像 O G が表示されると共に、現在の音量値に応じた音量で確認音出力される。

## 【 1 9 4 7 】

音量値画像 O G の表示中に十字キー 1 9 の上ボタンが操作されると、図 1 3 1（d）に示すように、演出ボタン 1 7 や十字キー 1 9 が振動することなく、演出音の音量値が + 1 更新され、現在出力中の B G M が更新後の音量値「5」に対応する音量で出力される。そして、音量値画像 O G が更新後の音量値に応じた音量値画像 O G に更新されると共に、更新後の音量値に応じた音量で確認音出力される。

30

## 【 1 9 4 8 】

この状態で第 1 特別図柄の変動時間が経過して停止表示が行われると、図 1 3 1（e）に示すように、仮停止していた演出図柄 7 0 a が「3 7 9」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が「3 7 9」のハズレ出目で停止表示する。また、演出図柄 7 0 a の停止表示に応じて音量値画像 O G が消去される。

## 【 1 9 4 9 】

その後、第 1 特別図柄の停止時間が経過して第 1 変動演出が終了し、次の第 2 特別図柄の変動表示の開始に伴って第 2 変動演出が開始されると、図 1 3 1（f）に示すように、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E が「1」から「0」に変化し、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D の第 1 表示部 7 0 D 1 に表示されていた第 2 保留アイコン（白アイコン）H 2 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄 7 0 a が縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始し、前回の第 1 変動演出中に調整（変更）された音量値「5」に応じた音量（演出要素）での B G M の出力が継続される。

40

## 【 1 9 5 0 】

なお、ここでは特定遊技状態における第 1 変動演出中に十字キー 1 9 の上ボタンが操作されて音量値を増加させる例を示したが、十字キー 1 9 の下ボタンが操作されて音量値を減少させる場合についても、基本的には同様となる。

## 【 1 9 5 1 】

また、特定遊技状態における第 1 変動演出中に十字キー 1 9 の左ボタン又は右ボタンが

50

操作されて音量値を増加又は減少させる場合についても、十字キー 19 の操作によって音量値画像 O G ではなく音量値画像が表示され、音量値の増減に応じて各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76、画像表示装置等）の光量に変化する以外は、基本的には同様となる。

【1952】

また、特定遊技状態において第 1 変動演出後に第 2 変動演出が実行される場合であって、第 1 変動演出中に演出ボタン 17 が操作されて演出モードを変更させるようにした場合には、背景画像が変更後の演出モードに応じた背景画像に変更されると共に、BGM が変更後の演出モードに応じた BGM に変更されることになる。この場合、第 1 変動演出中に背景画像や BGM を変更するのではなく、次の第 2 変動演出の開始時から変更後の演出モードとなって背景画像や BGM が変更されるようにしてもよい。また、背景画像は変更されるが BGM は変更されないようにしてもよいし、背景画像は変更されないが BGM が変更されるようにしてもよい。また、特定遊技状態では演出モードが変更されても演出図柄 70a や特殊図柄 T Z の表示態様は変更されないが、演出図柄 70a や特殊図柄 T Z の表示態様は変更されないようにしてもよい。

10

【1953】

また、通常遊技状態において第 1 変動演出後に第 2 変動演出が実行される場合であって、第 1 変動演出中に演出ボタン 17 が操作されて演出モードが変更されるようにした場合にも、背景画像が変更後の演出モードに応じた背景画像に変更されると共に、BGM が変更後の演出モードに応じた BGM に変更されることになる。この場合、第 1 変動演出中に背景画像や BGM を変更するのではなく、次の第 2 変動演出の開始時から変更後の演出モードとなって背景画像や BGM が変更されるようにしてもよい。また、背景画像は変更されるが BGM は変更されないようにしてもよいし、背景画像は変更されないが BGM が変更されるようにしてもよい。また、通常遊技状態では演出モードが変更されると演出図柄 70a の表示態様は変更されるが、特殊図柄 T Z の表示態様は変更されないことになる。

20

【1954】

このように、図 131 に示した演出例によれば、特定遊技状態における第 1 変動演出の実行中の各種操作部（演出ボタン 17、十字キー 19）の操作によって、次に実行される第 2 変動演出に用いられる演出要素（音量値、光量値、演出モード等）を変更可能となっている。そのため、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。

30

【1955】

また、図 131 に示した演出例によれば、第 1 保留アイコンが表示されない特定遊技状態中に第 1 始動口 45 に遊技球が入賞したとしても、発生報知音（入賞音）が出力されないようになっている。そのため、第 1 保留アイコンが表示されないにも拘らず発生報知音だけが出力されることで遊技者が困惑す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。

【1956】

また、図 131 に示した演出例によれば、特定遊技状態においては第 2 始動口 47 に遊技球が入賞したとしても、通常アイコン（白アイコン）が表示される場合には、発生報知音（入賞音）が出力されず、特別アイコンが表示される場合には、特別アイコンの種類に応じた発生報知音が出力されるようになっている。そのため、第 2 始動口 47 に遊技球が入賞し易くなる特定遊技状態において遊技者が発生報知音に辟易す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。

40

【1957】

なお、第 1 変動演出の開始時に保留アイコンのシフト表示を行わず、当該アイコンも表示しないようになっているが、保留アイコンのシフト表示はせずに、当該アイコンを表示させるようにしてもよい。

【1958】

（特定遊技状態における第 2 変動演出中に遊技者が演出要素を変更する場合の演出例）

50

図 1 3 2 を用いて、特定遊技状態における第 2 変動演出中に遊技者が演出要素を変更する場合の演出例について説明する。

なお、ここでは特定遊技状態として確変遊技状態となっている例を示すが、時短遊技状態である場合も基本的には同様となる。

【 1 9 5 9 】

まず、図 1 3 2 ( a ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、ハズレを示す「 2 8 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示した状態となっている。この状態で第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞すると、第 2 特図保留数 ( U 2 ) が「 1 」となって第 2 特図保留数表示領域 7 0 F が「 1 」となり、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 D 1 に保留アイコン H 2 1 ( 白アイコン ) が表示される。なお、特定遊技状態中に第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞しても白アイコンが表示されたため、音声出力装置 9 からは何れの発生報知音 ( 入賞音 ) も出力されない ( 特別アイコンが表示される場合には、特別アイコンの種類に応じた発生報知音が出力される ) 。

10

【 1 9 6 0 】

この状態から第 2 特別図柄の変動表示の開始に伴って第 2 変動演出が開始されると、図 1 3 2 ( b ) に示すように、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F が「 1 」から「 0 」に変化し、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D の第 1 表示部 7 0 D 1 に表示されていた第 2 保留アイコン ( 白アイコン ) H 2 1 が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動 ( シフト ) を開始する。また、演出図柄 7 0 a が縮小表示 ( 準備動作 ) を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始し、現在の音量値「 4 」に応じた音量で音声出力装置 9 から B G M が出力される。

20

【 1 9 6 1 】

さらに、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、第 1 特図保留数 ( U 1 ) が「 1 」となって第 1 特図保留数表示領域 7 0 E が「 1 」となる。ただし、特定遊技状態では第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が設定 ( 表示 ) されていないため、第 1 保留アイコンは表示されず、音声出力装置 9 から何れの発生報知音 ( 入賞音 ) も出力されることはない。

【 1 9 6 2 】

また、特定遊技状態において第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したことに基づく左打ちエラー報知が所定期間 ( 例えば 2 秒間 ) にわたって行われる。具体的には、遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像 H U E が画面中央寄りの位置に右打ち画像 M U よりも大きなサイズで表示され、音声出力装置 9 から「 右打ちしてください 」の左打ちエラー音声出力される。

30

【 1 9 6 3 】

なお、特定遊技状態において第 1 始動口 4 5 に 1 個の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うのではなく、第 1 始動口 4 5 に所定個数 ( 例えば 3 個 ) の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うようにしてもよい。また、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞したタイミングで左打ちエラー報知を終了させるようにしてもよく、この場合には、左打ちエラー音声よりも左打ちエラー画像 H U E を先に消去してもよいし、左打ちエラー画像 H U E よりも左打ちエラー音声を先に消去してもよい。

【 1 9 6 4 】

その後、十字キー 1 9 の上ボタンが操作されると、図 1 3 2 ( c ) に示すように、演出ボタン 1 7 や十字キー 1 9 が振動することなく、現在の音量値「 4 」を示す音量値画像 O G が表示されると共に、現在の音量値に応じた音量で確認音が出力される。

40

【 1 9 6 5 】

音量値画像 O G の表示中に十字キー 1 9 の上ボタンが操作されると、図 1 3 2 ( d ) に示すように、演出ボタン 1 7 や十字キー 1 9 が振動することなく、演出音の音量値が + 1 更新され、現在出力中の B G M が更新後の音量値「 5 」に対応する音量で出力される。そして、音量値画像 O G が更新後の音量値に応じた音量値画像 O G に更新されると共に、更新後の音量値に応じた音量で確認音が出力される。

【 1 9 6 6 】

50

この状態で第 2 特別図柄の変動時間が経過して停止表示が行われると、図 132 ( e ) に示すように、仮停止していた演出図柄 70 a が「 3 7 9 」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が「 3 7 9 」のハズレ出目で停止表示する。また、演出図柄 70 a の停止表示に応じて音量値画像 O G が消去される。

【 1967 】

その後、第 2 特別図柄の停止時間が経過して第 2 変動演出が終了し、次の第 1 特別図柄の変動表示の開始に伴って第 1 変動演出が開始されると、図 132 ( f ) に示すように、第 1 特図保留数表示領域 70 E が「 1 」から「 0 」に変化するが、保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われず、演出図柄 70 a が縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始し、前回の第 2 変動演出中に調整（変更）された音量値「 5 」に応じた音量（演出要素）での B G M の出力が継続される。

10

【 1968 】

なお、ここでは特定遊技状態における第 1 変動演出中に十字キー 19 の上ボタンが操作されて音量値を増加させる例を示したが、十字キー 19 の下ボタンが操作されて音量値を減少させる場合についても、基本的には同様となる。

【 1969 】

また、特定遊技状態における第 1 変動演出中に十字キー 19 の左ボタン又は右ボタンが操作されて光量値を増加又は減少させる場合についても、十字キー 19 の操作によって音量値画像 O G ではなく光量値画像が表示され、光量値の増減に応じて各種照明装置（枠用照明装置 10、盤用照明装置 76、画像表示装置等）の光量に変化する以外は、基本的には同様となる。

20

【 1970 】

また、特定遊技状態において第 2 変動演出後に第 1 変動演出が実行される場合であって、第 2 変動演出中に演出ボタン 17 が操作されて演出モードを変更させるようにした場合には、背景画像が変更後の演出モードに応じた背景画像に変更されると共に、B G M が変更後の演出モードに応じた B G M に変更されることになる。ただし、第 2 変動演出中に演出モードを変更可能な期間（リーチ前演出中のみ）は、音量値や光量値を変更できる期間（変動開始時、変動停止時以外）よりも短くなっている。

【 1971 】

この場合、第 2 変動演出中に背景画像や B G M を変更するのではなく、次の第 1 変動演出の開始時から変更後の演出モードとなって背景画像や B G M が変更されるようにしてもよい。また、背景画像は変更されるが B G M は変更されないようにしてもよいし、背景画像は変更されないが B G M が変更されるようにしてもよい。また、特定遊技状態では演出モードが変更されても演出図柄 70 a や特殊図柄 T Z の表示態様は変更されないが、演出図柄 70 a や特殊図柄 T Z の表示態様は変更されないようにしてもよい。

30

【 1972 】

また、通常遊技状態において第 2 変動演出後に第 1 変動演出が実行される場合であって、第 2 変動演出中に演出ボタン 17 が操作されて演出モードが変更されるようにした場合にも、背景画像が変更後の演出モードに応じた背景画像に変更されると共に、B G M が変更後の演出モードに応じた B G M に変更されることになる。ただし、第 2 変動演出中に演出モードを変更可能な期間（リーチ前演出中のみ）は、音量値や光量値を変更できる期間（変動開始時、変動停止時以外）よりも短くなっている。

40

【 1973 】

この場合、第 2 変動演出中に背景画像や B G M を変更するのではなく、次の第 1 変動演出の開始時から変更後の演出モードとなって背景画像や B G M が変更されるようにしてもよい。また、背景画像は変更されるが B G M は変更されないようにしてもよいし、背景画像は変更されないが B G M が変更されるようにしてもよい。また、通常遊技状態では演出モードが変更されると演出図柄 70 a の表示態様が変更されるが、特殊図柄 T Z の表示態様は変更されないことになる。

【 1974 】

50

このように、図 1 3 2 に示した演出例によれば、特定遊技状態における第 2 変動演出の  
実行中の各種操作部（演出ボタン 1 7、十字キー 1 9）の操作によって、次に実行される  
第 1 変動演出に用いられる演出要素（音量値、光量値、演出モード等）を変更可能となっ  
ている。そのため、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。

【 1 9 7 5 】

また、図 1 3 2 に示した演出例によれば、第 1 保留アイコンが表示されない特定遊技状  
態中に第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したとしても、発生報知音（入賞音）が出力されな  
いようになっている。そのため、第 1 保留アイコンが表示されないにも拘らず発生報知音  
だけが出力されることで遊技者が困惑す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。

10

【 1 9 7 6 】

また、図 1 3 2 に示した演出例によれば、特定遊技状態においては第 2 始動口 4 7 に遊  
技球が入賞したとしても、通常アイコン（白アイコン）が表示される場合には、発生報知  
音（入賞音）が出力されず、特別アイコンが表示される場合には、特別アイコンの種類に  
応じた発生報知音が出力されるようになっている。そのため、第 2 始動口 4 7 に遊技球が  
入賞し易くなる特定遊技状態において遊技者が発生報知音に辟易す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。

【 1 9 7 7 】

なお、第 1 変動演出の開始時に保留アイコンのシフト表示を行わず、当該アイコンも表  
示しないようになっているが、保留アイコンのシフト表示はせずに、当該アイコンを表示  
させるようにしてもよい。

20

【 1 9 7 8 】

（先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例）

図 1 3 3 及び図 1 3 4 を用いて、先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行さ  
れる場合の演出例について説明する。

【 1 9 7 9 】

まず、図 1 3 3（a）に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、ハズレを示す「4 6  
8」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示した状態となっている。また、第  
1 特図保留数表示領域 7 0 E に「3」が表示されると共に、第 1 保留アイコン表示領域 7  
0 B に 3 つの白アイコン H I が表示されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊  
技盤 5 に設けられた複数の遊技盤装飾 L E D（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹  
発光以外の発光態様）が行われている。

30

【 1 9 8 0 】

この状態から変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図 1 3 3（b）に示すよう  
に、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E が「3」から「2」に変化すると共に、3 つの保留ア  
イコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動（シフト）を開始する。また、演  
出図柄 7 0 a が縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開  
始する。

【 1 9 8 1 】

40

このタイミングで、3 回の変動演出に亘る先読み動作演出の 1 回目の演出が開始される  
。具体的には、先読み動作演出の弱予告として、第 2 可動部材 7 4 が青色で発光すると共  
に、第 1 画像表示装置 7 0 の前方に向けて動作する弱動作を行うと共に、弱動作効果音が  
出力される。

【 1 9 8 2 】

その後、保留アイコン H I の移動が完了した直後に先読み動作演出の予告対象となる保  
留アイコン（図中左端）が青アイコンに変化すると、図 1 3 3（c）に示すように、演出  
図柄 7 0 a の縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動  
）が開始され、その後に第 2 可動部材 7 4 が初期位置に復帰して先読み動作演出の 1 回目  
の演出が終了する。また、入賞口ランプ N R（図示省略）が青アイコンと同じ青色で発光

50

してランプ変化演出が開始される。

【 1 9 8 3 】

そして、変動時間が経過すると、図 1 3 3 ( d ) に示すように、演出図柄 7 0 a が「 3 6 5 」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が「 3 6 5 」のハズレ出目で停止表示する。

【 1 9 8 4 】

さらに、演出図柄の停止時間が経過して次の変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図 1 3 3 ( e ) に示すように、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E が「 2 」から「 1 」に変化すると共に、2 つの保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄 7 0 a が縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。

10

【 1 9 8 5 】

このタイミングで、先読み動作演出の 2 回目の演出が開始される。具体的には、先読み動作演出の弱予告として、第 2 可動部材 7 4 が青色で発光すると共に、第 1 画像表示装置 7 0 の前方に向けて動作する弱動作を行うと共に、弱動作効果音が出力される。

【 1 9 8 6 】

その後、保留アイコン H I の移動が完了した直後に先読み動作演出の予告対象となる保留アイコンが赤アイコンに変化すると、図 1 3 3 ( f ) に示すように、演出図柄 7 0 a の縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に第 2 可動部材 7 4 が初期位置に復帰して先読み動作演出の 2 回目の演出が終了する。また、入賞口ランプ N R（図示省略）が赤アイコンと同じ赤色で発光してランプ変化演出が継続される。

20

【 1 9 8 7 】

そして、変動時間が経過すると、図 1 3 4 ( g ) に示すように、演出図柄 7 0 a が「 6 3 5 」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が「 6 3 5 」のハズレ出目で停止表示する。

【 1 9 8 8 】

さらに、演出図柄の停止時間が経過して先読み動作演出の予告対象となる変動演出（当該変動に相当）が開始されると、図 1 3 4 ( h ) に示すように、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E が「 1 」から「 0 」に変化すると共に、1 つの保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄 7 0 a が縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。

30

【 1 9 8 9 】

このタイミングで、先読み動作演出の 3 回目の演出が開始される。具体的には、先読み動作演出の強予告として、第 2 可動部材 7 4 が赤色で発光すると共に、第 1 画像表示装置 7 0 の前方に向けて動作する強動作を行うと共に、強動作効果音が出力される。

【 1 9 9 0 】

その後、保留アイコン H I の移動が完了すると、図 1 3 4 ( i ) に示すように、演出図柄 7 0 a の縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に第 2 可動部材 7 4 が初期位置に復帰して先読み動作演出の 3 回目の演出が終了する。

40

【 1 9 9 1 】

そして、演出図柄 7 0 a のスクロール表示（高速変動）が開始されてから所定時間が経過すると、図 1 3 4 ( j ) に示すように、ステップアップ予告演出の第 1 ステップ演出が開始される。具体的には、第 1 画像表示装置 7 0 に第 1 ステップ画像が表示されると共に、第 1 ステップ効果音が出力される。その後は、第 2 ～ 第 4 ステップ演出が順次実行される。

【 1 9 9 2 】

さらに、第 4 ステップ演出が終了すると、図 1 3 4 ( k ) に示すように、第 5 ステップ演出が開始され、第 1 画像表示装置 7 0 に第 5 ステップ画像が表示されると共に、第 5 ス

50

テップ効果音が出力される。また、演出ボタン１７を消灯させたまま、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始される。ただし、この弱振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【１９９３】

そこから１秒が経過すると、図１３４（１）に示すように、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了し、そこから２秒後に第５ステップ演出が終了する。その後は、変動演出パターンに応じてノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されたりすることになる。

10

【１９９４】

このように、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って特図保留数表示領域に表示される保留数が減少した後（演出図柄７０ａが準備動作を開始した後）であって演出図柄７０ａスクロール表示（高速変動）を開始する前に先読み動作演出（第２可動部材７４の発光、動作）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知らしめつつ、先読み動作演出が実行されていることを遊技者に気付かせ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。

【１９９５】

20

また、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って保留アイコンの移動（シフト）が開始された後であって保留アイコンの移動が完了する前に先読み動作演出（第２可動部材７４の発光、動作）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知らしめつつ、先読み動作演出が実行されていることを遊技者に気付かせ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。

【１９９６】

また、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、ステップアップ予告演出の第１～第４ステップ演出時には振動演出を実行せずに、最も期待度が高い第５ステップ演出時に振動演出を実行するようになっている。そのため、遊技者の期待感を効果的に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

【１９９７】

また、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、ステップアップ予告演出の第５ステップ演出の実行期間（３秒）よりも、第５ステップ演出時に実行される振動演出の実行期間（１秒）の方が短くなっている。そのため、第５ステップ演出の見た目に振動演出が勝ることがなく、ステップアップ予告演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定した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。

【１９９８】

また、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、第５ステップ演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、可動部材の作動効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまう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。

40

【１９９９】

また、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、演出ボタン１７の振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光やランプ変化演出が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって演出発光やランプ変化演出を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊

50

技の興趣を向上させることが可能となる。

【2000】

なお、ステップアップ予告演出における第5ステップ演出時に実行される振動演出において演出ボタン17を発光させないようにしているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン17を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン17の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。このようにすると、振動演出が実行されていることが把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2001】

また、演出ボタン17の有効期間を伴わない振動演出中において、複数の遊技盤装飾LEDの発光態様（例えば、演出ボタン17に向けての移動発光等）によって演出ボタン17に注目を集めさせるような演出発光を行うようにしてもよい。

【2002】

（先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例）

図135及び図136を用いて、先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例について説明する。

【2003】

まず、図135(a)に示すように、第1画像表示装置70では、ハズレを示す「468」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示した状態となっている。また、第1特図保留数表示領域70Eに「3」が表示されると共に、第1保留アイコン表示領域70Bに3つの白アイコンHIが表示されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤5に設けられた複数の遊技盤装飾LED（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【2004】

この状態から変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図135(b)に示すように、第1特図保留数表示領域70Eが「3」から「2」に変化すると共に、3つの保留アイコンHIが当該アイコン表示領域70Cに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄70aが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄TZがスクロールを開始する。

【2005】

このタイミングで、3回の変動演出に亘る先読み振動演出の1回目の演出が開始される。具体的には、先読み振動演出の弱予告として、演出ボタン17が1秒間に亘って弱振動すると共に、演出ボタン17が1秒間に亘って白点滅する。ただし、この弱振動の実行には演出ボタン17の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン17を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾LEDによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【2006】

その後、保留アイコンHIの移動が完了した直後に先読み振動演出の予告対象となる保留アイコン（図中左端）が青アイコンに変化すると、図135(c)に示すように、演出図柄70aの縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に演出ボタン17の弱振動及び白点滅が停止して先読み振動演出の1回目の演出が終了する。また、入賞口ランプNR（図示省略）が青アイコンと同じ青色で発光してランプ変化演出が開始される。

【2007】

そして、変動時間が経過すると、図135(d)に示すように、演出図柄70aが「365」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄TZが「365」のハズレ出目で停止表示する。

【2008】

さらに、演出図柄の停止時間が経過して次の変動演出（事前変動に相当）が開始される

10

20

30

40

50



と、図 1 3 5 ( e ) に示すように、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E が「 2 」から「 1 」に変化すると共に、 2 つの保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄 7 0 a が縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。

【 2 0 0 9 】

このタイミングで、先読み振動演出の 2 回目の演出が開始される。具体的には、先読み振動演出の弱予告として、演出ボタン 1 7 が 1 秒間に亘って弱振動すると共に、演出ボタン 1 7 が 1 秒間に亘って白点滅する。ただし、この弱振動の実行には演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾 L E D による演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

10

【 2 0 1 0 】

その後、保留アイコン H I の移動が完了した直後に先読み振動演出の予告対象となる保留アイコンが赤アイコンに変化すると、図 1 3 5 ( f ) に示すように、演出図柄 7 0 a の縮小表示（準備動作）が終了してスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に演出ボタン 1 7 の弱振動及び白点滅が停止して先読み振動演出の 2 回目の演出が終了する。また、入賞口ランプ N R（図示省略）が赤アイコンと同じ赤色で発光してランプ変化演出が継続される。

【 2 0 1 1 】

20

そして、変動時間が経過すると、図 1 3 6 ( g ) に示すように、演出図柄 7 0 a が「 6 3 5 」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄 T Z が「 6 3 5 」のハズレ出目で停止表示する。

【 2 0 1 2 】

さらに、演出図柄の停止時間が経過して先読み振動演出の予告対象となる変動演出（当該変動に相当）が開始されると、図 1 3 6 ( h ) に示すように、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E が「 1 」から「 0 」に変化すると共に、 1 つの保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄 7 0 a が縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄 T Z がスクロールを開始する。

【 2 0 1 3 】

30

このタイミングで、先読み振動演出の 3 回目の演出が開始される。具体的には、先読み振動演出の強予告として、演出ボタン 1 7 が 3 秒間に亘って強振動すると共に、演出ボタン 1 7 が 3 秒間に亘って赤点滅する。ただし、この強振動の実行には演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾 L E D による演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【 2 0 1 4 】

その後、保留アイコン H I の移動が完了すると、図 1 3 6 ( i ) に示すように、演出図柄 7 0 a の縮小表示（準備動作）が終了してスクロール表示（高速変動）が開始されるが、先読み振動演出の強予告は継続したままとなる。その後に演出ボタン 1 7 の強振動及び白点滅が停止して先読み振動演出の 3 回目の演出が終了する。

40

【 2 0 1 5 】

そして、先読み振動演出の 3 回目の演出が終了して所定期間が経過すると、図 1 3 6 ( j ) に示すように、演出ボタン 1 7 の有効期間（単打 3 秒）が発生してセリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフウィンドウ画像 S W の中に演出ボタン 1 7 を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像 S G が表示され、操作促進画像 S G の表示効果音が出力されると共に、演出ボタン 1 7 が白発光する。

【 2 0 1 6 】

50

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１３６（ｋ）に示すように、熱セリフ「なにこれ！？ 熱いわよ！！」が赤色の文字で表示されると共に、熱セリフに応じた音声（演出音）が出力される。また、演出ボタン１７を消灯させたまま、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【２０１７】

そこから１秒が経過すると、図１３６（ｌ）に示すように、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。その後は、変動演出パターンに応じて擬似連演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されたりすることになる。

10

【２０１８】

このように、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って第１特図保留数表示領域に表示される保留数が減少した後（演出図柄７０ａが準備動作を開始した後）であってスクロール表示（高速変動）を開始する前に先読み振動演出（演出ボタン１７の振動、白点滅）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知らしめつつ、先読み振動演出が実行されていることを遊技者に気付かせ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。

【２０１９】

また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って保留アイコンの移動（シフト）が開始された後であって保留アイコンの移動が完了する前に先読み振動演出（演出ボタン１７の振動、白点滅）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知らしめつつ、先読み振動演出が実行されていることを遊技者に気付かせ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。

20

【２０２０】

また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、先読み振動演出を実行する場合に、演出ボタン１７の有効期間を伴わないが演出ボタン１７を白点滅させるようになっている。そのため、演出ボタン１７を操作していない場合であっても、先読み振動演出が実行されていることを遊技者に気付かせ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

【２０２１】

また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、先読み振動演出における演出ボタン１７の発光態様が、有効期間の発生を伴う予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）における有効期間中の演出ボタン１７の発光態様とは異なるようになっている。そのため、先読み振動演出において演出ボタン１７の有効期間が発生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。

【２０２２】

また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、先読み振動演出が終了するまではリーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）が実行されないようになっている。そのため、見た目で判断しにくい先読み振動演出が実行されていることがリーチ前予告演出によって気付きにくくなるといった不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【２０２３】

また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、先読み振動演出が終了するまでは擬似連演出が実行されないようになっている。そのため、見た目で判断しにくい先読み振動演出が実行されていることが擬似連演出によって気付きにくくなるといった不都合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。

【２０２４】

また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、セリフ予告演出の実行期間（３

50

秒)よりも、セリフ予告演出時に実行される振動演出の実行期間(1秒)の方が短くなっている。そのため、セリフ予告演出の見た目に振動演出が勝ることなく、セリフ予告演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定した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。

【2025】

また、図135及び図136に示した演出例によれば、先読み振動演出時に実行される振動演出は、演出ボタン17の有効期間(操作促進画像の表示)を伴わないため、操作促進画像(不透明演出ボタン画像、ゲージ画像)を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン17を操作したときの演出音(操作効果音、可動部材の作動効果音等)が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン17の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまう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

【2026】

また、図135及び図136に示した演出例によれば、セリフ予告演出時に実行される振動演出は、演出ボタン17の有効期間(操作促進画像の表示)を伴うため、操作促進画像(不透明演出ボタン画像、ゲージ画像)を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン17を操作したときの演出音(操作効果音、セリフ音声等)が出力されるようになっている。そのため、セリフ予告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。

20

【2027】

また、図135及び図136に示した演出例によれば、セリフ予告演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン17の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン17の操作の有無や操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2028】

また、図135及び図136に示した演出例によれば、演出ボタン17の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾LEDによる演出発光やランプ変化演出が継続するようになっている。そのため、演出ボタン17の有効期間を伴う振動演出によって演出発光やランプ変化演出を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2029】

なお、セリフ予告演出時に実行される振動演出において演出ボタン17を発光させないようになっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン17を所定の態様(大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン17の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等)で発光させるようにしてもよい。

【2030】

また、セリフ予告演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン17の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング(例えば、演出ボタン17を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから0.5秒後)まで実行する(振動演出の実行期間が可変する)ようにしてもよい。

40

【2031】

また、演出ボタン17の有効期間を伴わない振動演出中において、複数の遊技盤装飾LEDの発光態様(例えば、演出ボタン17に向けての移動発光等)によって演出ボタン17に注目を集めさせるような演出発光を行うようにしてもよい。

【2032】

(リーチ演出前に擬似連演出が実行される場合の演出例)

図137を用いて、リーチ演出前に擬似連演出(リーチ演出を跨がずに擬似連演出に伴う段階演出)が実行される場合の演出例について説明する。

50

## 【 2 0 3 3 】

まず、図 1 3 7 ( a ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左領域に「 6 」の演出図柄 7 0 a が仮停止し、右領域に「 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止し、中領域では演出図柄 7 0 a の変動表示が継続している。このとき、演出ボタン 1 7 の有効期間が発生せずに擬似連成功演出が開始される。具体的には、中領域において擬似連演出の実行を示唆する擬似図柄が仮停止するか否かを煽る煽り演出が実行される。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤 5 に設けられた複数の遊技盤装飾 L E D ( 盤用照明装置の一部 ) による演出発光 ( 虹発光以外の発光態様 ) が行われている。

## 【 2 0 3 4 】

その後、煽り演出が終了すると、図 1 3 7 ( b ) に示すように、中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力される。また、図 1 3 7 ( c ) に示すように、第 2 可動部材 7 4 が青色で発光すると共に、第 1 画像表示装置 7 0 の前方に向けて動作する弱動作を行い、演出図柄 7 0 a が再変動して擬似変動の回数 ( 演出の段階が進展したこと ) を示す「 × 2 」が青色で表示される。また、擬似連演出に伴って実行される段階演出のうちの第 1 段階演出 ( ストーリー第 1 話のムービー ) が所定期間 ( 例えば 3 秒 ) にわたって実行される。

10

## 【 2 0 3 5 】

その後、所定期間が経過すると、図 1 3 7 ( d ) に示すように、第 1 画像表示装置 7 0 では、左領域に「 6 」の演出図柄 7 0 a が仮停止し、右領域に「 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止し、中領域では演出図柄 7 0 a の変動表示が継続しており、中領域において擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止するか否かを煽る擬似煽り演出が実行される。このとき、演出ボタン 1 7 の有効期間が発生し、白発光する演出ボタン 1 7 を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像 S G が表示され、操作促進画像 S G の表示効果音が出力されると共に、演出ボタン 1 7 が白発光する。

20

## 【 2 0 3 6 】

その後、演出ボタン 1 7 が操作されるか、有効期間が経過すると、図 1 3 7 ( e ) に示すように、擬似連成功演出として中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン 1 7 を消灯させて、演出ボタン 1 7 を 1 秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾 L E D による演出発光 ( 虹発光以外の発光態様 ) は継続している。

30

## 【 2 0 3 7 】

そこから 1 秒が経過すると、図 1 3 7 ( f ) に示すように、演出ボタン 1 7 の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。また、第 2 可動部材 7 4 が赤色で発光すると共に、第 1 画像表示装置 7 0 の前方に向けて動作する強動作を行い、演出図柄 7 0 a が再変動して擬似変動の回数 ( 演出の段階が進展したこと ) を示す「 × 3 」が赤色で表示される。また、擬似連演出に伴って実行される段階演出のうちの第 2 段階演出 ( ストーリー第 2 話のムービー ) が所定期間 ( 例えば 3 秒 ) にわたって実行される。

## 【 2 0 3 8 】

その後、第 2 可動部材 7 4 の強動作時間 ( 1 秒 ) が経過すると、擬似連成功演出が終了し、図 1 3 7 ( g ) に示すように、左領域及び右領域に「 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止してノーマルリーチ演出が実行され、その後は、変動演出パターンに応じてノーマルリーチ演出が実行された後に S P リーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後に S P S P リーチ演出が実行されたりすることになる。

40

## 【 2 0 3 9 】

( リーチ演出後に擬似連演出が実行される場合の演出例 )

図 1 3 8 を用いて、リーチ演出後に擬似連演出 ( リーチ演出を跨いで擬似連演出に伴う段階演出 ) が実行される場合の演出例について説明する。なお、図 1 3 8 ( a ) ~ ( c ) は、図 1 3 7 ( a ) ~ ( c ) と同じであるため、ここでの説明は省略する。

## 【 2 0 4 0 】

50

図 1 3 8 ( c ) の状態から所定期間が経過すると、図 1 3 8 ( d ) に示すように、左領域及び右領域に「 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止してノーマルリーチ演出が開始される。その後、図 1 3 8 ( e ) に示すように、擬似連演出が開始されると、中領域において擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止するか否かを煽る擬似煽り演出が実行される。このとき、演出ボタン 1 7 の有効期間が発生し、白発光する演出ボタン 1 7 を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像 S G が表示され、演出ボタン 1 7 が白発光する。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤 5 に設けられた複数の遊技盤装飾 L E D ( 盤用照明装置の一部 ) による演出発光 ( 虹発光以外の発光態様 ) が行われている。

【 2 0 4 1 】

その後、演出ボタン 1 7 が操作されるか有効期間が経過すると、図 1 3 8 ( f ) に示すように、擬似連成功演出として中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン 1 7 を消灯させて、演出ボタン 1 7 を 1 秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾 L E D による演出発光 ( 虹発光以外の発光態様 ) は継続している。

【 2 0 4 2 】

そこから 1 秒が経過すると、図 1 3 8 ( g ) に示すように、演出ボタン 1 7 の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。また、第 2 可動部材 7 4 が赤色で発光すると共に、第 1 画像表示装置 7 0 の前方に向けて動作する強動作を行い、演出図柄 7 0 a が再変動して擬似変動の回数 ( 演出の段階が進展したこと ) を示す「 × 3 」が赤色で表示される。また、擬似連演出に伴って実行される段階演出のうちの第 2 段階演出 ( ストーリー第 2 話のムービー ) が所定期間 ( 例えば 3 秒 ) にわたって実行される。

【 2 0 4 3 】

その後、所定時間が経過すると、図 1 3 8 ( h ) に示すように、左領域及び右領域に「 5 」の演出図柄 7 0 a が仮停止してノーマルリーチ演出が実行され、その後は、変動演出パターンに応じてノーマルリーチ演出が実行された後に S P リーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後に S P S P リーチ演出が実行されたりすることになる。

【 2 0 4 4 】

このように、図 1 3 7 及び図 1 3 8 に示した演出例によれば、擬似連演出において演出ボタン 1 7 の有効期間の発生を伴う擬似連演出の実行時に振動演出を実行可能となっている。そのため、遊技者の期待感を効果的に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。

【 2 0 4 5 】

また、図 1 3 7 及び図 1 3 8 に示した演出例によれば、擬似連成功演出の実行期間 ( 2 秒 ) よりも、擬似連成功演出時に実行される振動演出の実行期間 ( 1 秒間 ) の方が短くなっている。そのため、擬似連成功演出の見た目に振動演出が勝ることなく、擬似連成功演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定した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。

【 2 0 4 6 】

また、図 1 3 7 及び図 1 3 8 に示した演出例によれば、擬似連演出時に実行される振動演出は、演出ボタン 1 7 の有効期間 ( 操作促進画像の表示 ) を伴うため、操作促進画像 ( 不透明演出ボタン画像、ゲージ画像 ) を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音 ( 操作効果音、成功効果音等 ) が出力されるようになっている。そのため、擬似連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。

【 2 0 4 7 】

また、図 1 3 7 及び図 1 3 8 に示した演出例によれば、擬似連演出に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン 1 7 の操作の有無や操作タイミングによって振動

10

20

30

40

50

演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 0 4 8 】

また、図 1 3 7 及び図 1 3 8 に示した演出例によれば、リーチ演出後に擬似連演出が実行される場合においては、擬似連演出の実行後にリーチ状態を形成する演出図柄の種別が擬似連演出の実行前にリーチ状態を形成していた演出図柄の種別よりも格下げ（奇数図柄によるリーチから偶数図柄によるリーチへの格下げ、「7」図柄によるリーチから偶数図柄や「7」以外の奇数図柄によるリーチへの格下げ）にならないようになっている。そのため、擬似連演出が実行されたことに対して遊技者に不満感を与えることがなくなり、遊技の興趣を向上させることがなくなる。

10

【 2 0 4 9 】

また、図 1 3 7 及び図 1 3 8 に示した演出例によれば、演出ボタン 1 7 の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾 LED による演出発光が継続するようになっている。そのため、演出ボタン 1 7 の有効期間を伴う振動演出によって演出発光を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 0 5 0 】

また、図 1 3 7 及び図 1 3 8 に示した演出例によれば、擬似連演出が実行される変動演出において、擬似連（演出図柄 7 0 a の仮停止と再変動）に伴って段階的に演出が進展可能な段階演出（ストーリー第 1 話～第 3 話ムービーの再生）を実行可能となっている。そのため、擬似連演出が実行される場合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。

20

【 2 0 5 1 】

また、図 1 3 7 及び図 1 3 8 に示した演出例によれば、擬似連が行われる前から段階演出が開始される場合と、擬似連が行われた後から段階演出が開始される場合とがあるようになっている。そのため、段階演出が開始されたから擬似連演出が行われるといった先バレを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 0 5 2 】

なお、擬似連演出時に実行される振動演出において演出ボタン 1 7 を発光させないようにしているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン 1 7 を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン 1 7 の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

30

【 2 0 5 3 】

また、擬似連演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン 1 7 を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから 0 . 5 秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【 2 0 5 4 】

また、擬似連演出時に演出ボタン 1 7 の有効期間を発生させたり、演出ボタン 1 7 の振動演出を実行したりするようになっているが、擬似連演出時に演出ボタン 1 7 の有効期間を発生させずに振動演出を実行するようにしてもよいし、演出ボタン 1 7 の有効期間は発生させるが振動演出を実行しないようにしてもよい。

40

【 2 0 5 5 】

（発展演出が実行されて S P リーチ演出が実行される場合の演出例）

図 1 3 9 を用いて、発展演出が実行されて S P リーチ演出が実行される場合の演出例について説明する。

【 2 0 5 6 】

まず、図 1 3 9 ( a ) に示すように、左領域及び右領域に「5」の演出図柄 7 0 a が仮停止してノーマルリーチ演出が実行されている。その後、図 1 3 9 ( b ) に示すように、S P 発展演出が開始されると、S P S P リーチ演出への発展を示唆する S P S P 発展図柄

50

、ＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰ発展図柄、擬似連演出の実行を示唆する擬似図柄、及び、演出が発展しない（ハズレである）ことを示唆するカス図柄といった複数の特殊演出図柄が斜め方向に低速で変動表示するルーレット演出が行われる。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２０５７】

その後、図１３９（ｃ）に示すように、ＳＰＳＰ発展図柄、ＳＰ発展図柄、擬似図柄、及び、カス図柄が高速で変動表示する演出が行われる。そして、所定時間が経過すると、図１３９（ｄ）に示すように、中領域にＳＰ発展図柄が仮停止してＳＰリーチ演出に発展することが報知される。なお、ルーレット演出では、変動表示される特殊演出図柄の種類が変動演出パターンによって変化するため、変動表示される特殊演出図柄（最終的に仮停止されない特殊演出図柄及び仮停止される特殊演出図柄）の種類によって、大当たり期待度の高い演出に発展するか否か（大当たり期待度）を示唆している。

10

【２０５８】

その後、画面がホワイトアウトして発展演出が終了し、図１３９（ｅ）に示すように、中領域の演出図柄７０ａが再変動すると共に、左領域及び右領域の演出図柄７０ａが画面上部の左右隅部に縮小表示されてＳＰリーチ演出が開始される。なお、ＳＰリーチ演出の開始に伴って当該アイコンは非表示となるようになっている。

【２０５９】

（発展演出が実行されてＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例）

20

図１４０を用いて、発展演出が実行されてＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例について説明する。

【２０６０】

まず、図１４０（ａ）に示すように、左領域及び右領域に「５」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ている。その後、図１３９（ｂ）に示すように、ＳＰＳＰ発展演出が開始されると、ＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰ発展図柄、ＳＰＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰＳＰ発展図柄、全回転リーチ演出への発展を示唆する全回転図柄といった複数の特殊演出図柄が斜め方向に低速で変動表示するルーレット演出が行われる。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

30

【２０６１】

その後、図１４０（ｃ）に示すように、ＳＰ発展図柄、ＳＰＳＰ発展図柄、及び、全回転図柄が高速で変動表示する演出が行われると共に、演出ボタン１７の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像が移動表示されると共に、画面右下の特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出が行われる。

【２０６２】

そして、半透明演出ボタン画像が画面右下の特定位置に集合すると、図１４０（ｄ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（長押し４秒）が発生し、画面右下の特定位置に赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音出力されると共に、演出ボタン１７が赤発光する。なお、不透明演出ボタン画像には「長押し」の文字が表示される。

40

【２０６３】

その後、演出ボタン１７が長押しされると各種発展図柄の変動表示の速度が段階的に遅くなる演出が行われ、長押しの時間が所定時間（例えば２秒）になるか、有効期間が経過すると、図１４０（ｅ）に示すように、中領域にＳＰＳＰ発展図柄が仮停止すると共に、仮停止効果音出力され、第１可動部材７３が青色で発光して動作する強動作演出が実行される。また、演出ボタン１７を消灯させて、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動さ

50

せる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾LEDによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【2064】

そこから1秒が経過すると、演出ボタン17の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。その後、画面がホワイトアウトして発展演出が終了し、図140（f）に示すように、中領域の演出図柄70aが再変動すると共に、3つの演出図柄70aが画面左上部に縮小表示されてSPSPリーチ演出が開始される。なお、SPSPリーチ演出の開始に伴って保留アイコンや当該アイコンは非表示となるようになっている。

【2065】

このように、図139及び図140に示した演出例によれば、ルーレット演出において変動表示される特殊演出図柄（最終的に仮停止されない特殊演出図柄、仮停止される特殊演出図柄）の種類によって、大当たり期待度の高い演出に発展するか否か（大当たり期待度）を示唆している。そのため、ルーレット演出で変動表示される特殊演出図柄の種類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

【2066】

また、図139及び図140に示した演出例によれば、発展演出において有効示唆演出が実行される場合があることで、大当たり期待度が高いリーチ演出に発展すること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。

【2067】

また、図139及び図140に示した演出例によれば、発展演出の実行期間（3秒）よりも、発展演出時に実行される振動演出の実行期間（1秒）の方が短くなっている。そのため、発展演出の見た目に振動演出が勝ることなく、発展演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定した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。

20

【2068】

また、図139及び図140に示した演出例によれば、発展演出時に実行される振動演出は、演出ボタン17の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン17を操作したときの演出音（操作効果音、仮停止効果音等）が出力されるようになっている。そのため、発展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。

30

【2069】

また、図139及び図140に示した演出例によれば、発展演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン17の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン17の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2070】

また、図139及び図140に示した演出例によれば、演出ボタン17の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾LEDによる演出発光が継続するようになっている。そのため、演出ボタン17の有効期間を伴う振動演出によって演出発光を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2071】

なお、発展演出時に実行される振動演出において演出ボタン17を発光させないようにしているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン17を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン17の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

【2072】

また、発展演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン17の操

50



作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから０．５秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２０７３】

また、発展演出時に演出ボタン１７の有効期間を発生させたり、演出ボタン１７の振動演出を実行したりするようになっているが、発展演出時に演出ボタン１７の有効期間を発生させずに振動演出を実行するようにしてもよいし、演出ボタン１７の有効期間は発生させるが振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２０７４】

（ＳＰリーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例）

10

図１４１及び図１４２を用いて、変動演出パターン１３におけるＳＰリーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例について説明する。

【２０７５】

まず、図１４１（ａ）に示すように、左領域及び右領域の演出図柄７０ａが画面上部の左右隅部に縮小表示されてＳＰリーチ演出が実行されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２０７６】

この状態からＳＰリーチ演出が終盤に差し掛かると、図１４１（ｂ）に示すように、カットイン演出のために演出ボタン１７の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン１７を模した２つの半透明演出ボタン画像が画面の左右下部から画面中央の特定位置に向けて集合させていく演出が行われる。

20

【２０７７】

そして、半透明演出ボタン画像が画面中央の特定位置に集合すると、図１４１（ｃ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（単打４秒）が発生し、画面中央の特定位置に突出状態であって赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音出力されると共に、演出ボタン１７が突出状態であって赤発光する。

【２０７８】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１４１（ｄ）に示すように、赤カットイン演出が開始される。具体的には、第１画像表示装置７０に赤フレームのカットイン画像が表示されると共に、第３カットイン効果音出力され。また、演出ボタン１７を消灯させて、演出ボタン１７を３秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

30

【２０７９】

その後、第３カットイン効果音の出力が終了してから１秒が経過すると、カットイン演出及び弱振動演出が終了し、図１４１（ｅ）に示すように、中領域において「５」の演出図柄７０ａが停止するか「６」の演出図柄７０ａが停止するかの演出が行われる。

【２０８０】

40

そこから所定時間が経過すると、図１４１（ｆ）に示すように、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止され、演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確定振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。

【２０８１】

それから４秒が経過すると、図１４２（ｇ）に示すように、強振動演出が終了するが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹色での発光は継続する。また、そこから

50

1秒が経過すると、複数の遊技盤装飾LEDが演出発光を再開すると共に、演出ボタン17が消灯する。

【2082】

その後、図142(h)に示すように、再抽選演出が開始される。具体的には、「5」の演出図柄70aが3つ揃った状態(図柄揃い)で奥手方向に移動して縮小表示されると共に、演出ボタン17の有効期間(単打3秒)が発生し、画面中央の特定位置に白発光する演出ボタン17を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像SGが表示され、操作促進画像SGの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン17が白発光する。

【2083】

その後、演出ボタン17が操作されるか、有効期間が経過すると、図142(i)に示すように、昇格失敗演出が開始される。具体的には、縮小表示されていた「5」の演出図柄70aが3つ揃った状態(図柄揃い)で画面手前側に移動して拡大表示され、非昇格効果音が出力されるが、複数の遊技盤装飾LEDによる演出発光(虹発光以外の発光態様)は継続している。

【2084】

そして、図142(j)に示すように、演出図柄70aが通常サイズで仮停止された状態となって昇格失敗演出が終了する。その後、所定期間(例えば1秒)が経過すると、図142(k)に示すように、演出図柄70a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、3つの演出図柄70aを遮蔽するようにアイキャッチ画像ICが表示される。

【2085】

その後、アイキャッチ画像ICが消去されてアイキャッチ演出が終了すると、図142(l)に示すように、演出図柄70aがキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、第1特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。また、演出ボタン17の有効期間を伴わずに演出ボタン17を1秒間に亘って強振動させる強振動演出(大当たり確認振動演出)が開始されると共に、複数の遊技盤装飾LED及び演出ボタン17が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン17の有効期間を伴わないため、操作促進画像(不透明演出ボタン画像、ゲージ画像)を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン17を操作したときの演出音(効果音)が出力されない。

【2086】

そこから1秒が経過すると、図142(m)に示すように、強振動演出及び複数の遊技盤装飾LEDの虹発光が終了して演出図柄70aが「555」で本停止されると共に、特殊図柄TZも「555」で本停止される。

【2087】

その後、停止時間(0.5秒)が経過すると、図142(n)に示すように、大当たり遊技のオープニング演出及び複数の遊技盤装飾LEDの演出発光が開始されると共に、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像MUが表示される。また、演出ボタン17の有効期間を伴わずに演出ボタン17を1秒間に亘って強振動させる強振動演出(オープニング振動演出)が開始されると共に、演出ボタン17が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン17の有効期間を伴わないため、操作促進画像(不透明演出ボタン画像、ゲージ画像)を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン17を操作したときの演出音(効果音)が出力されない。その後は、1秒が経過すると強振動演出及び複数の遊技盤装飾LEDの虹発光が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。

【2088】

なお、再抽選演出が実行されない変動演出パターンの場合には、図142(g)の後に図142(k)へと推移してアイキャッチ演出が実行されることになる。

【2089】

このように、図141及び図142に示した演出例によれば、カットイン演出において

10

20

30

40

50

有効示唆演出が実行される場合があることで、有効期間が発生することの他に、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2090】

また、図141及び図142に示した演出例によれば、カットイン演出の実行期間（3秒）とカットイン演出時に実行される振動演出の実行期間（3秒）とが同じとなっている。そのため、カットイン演出の演出効果を効果的に向上させることが可能となる。また、振動演出によって大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2091】

また、図141及び図142に示した演出例によれば、カットイン演出時に実行される振動演出は、演出ボタン17の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン17を操作したときの演出音（操作効果音、カットイン効果音等）が出力されるようになっている。そのため、カットイン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。

【2092】

また、図141及び図142に示した演出例によれば、キャラクタを含まない表示態様の演出図柄70aが3つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止されるときに、カットイン演出時の振動演出よりも長い期間に亘って強振動演出（大当たり確定振動演出）を実行するようになっているため、大当たりとなったことを効果的に遊技者に知らせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2093】

また、図141及び図142に示した演出例によれば、キャラクタを含む表示態様の演出図柄70aが3つ揃った状態（C図柄揃い）で仮停止されるときに、強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行されるようになっている。そのため、大当たりとなったことを遊技者に再確認させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2094】

また、図141及び図142に示した演出例によれば、演出図柄70aが3つ揃った状態での仮停止時や大当たり遊技のオープニング時に実行される強振動演出（大当たり確定振動演出、大当たり確認振動演出、オープニング振動演出）は、演出ボタン17の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン17を操作したときの演出音（操作効果音、その他の効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン17の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまう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。

【2095】

また、図141及び図142に示した演出例によれば、カットイン演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン17の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン17の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2096】

また、図141及び図142に示した演出例によれば、SPリーチ演出が実行された結果として大当たりとなる場合、大当たりとなる演出図柄70aの仮停止中には振動演出が実行される一方、本停止中であっては振動演出が実行されないようになっている。そのため、振動演出によって変動演出がまだ続いているといった勘違いをさせずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2097】

また、図141及び図142に示した演出例によれば、演出ボタン17の有効期間を伴

10

20

30

40

50

う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾LEDによる演出発光が継続するようになっている。そのため、演出ボタン17の有効期間を伴う振動演出によって演出発光を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2098】

なお、カットイン演出時に実行される振動演出において演出ボタン17を発光させないようにしているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン17を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン17の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

【2099】

また、カットイン演出に係る有効期間の発生中において複数の遊技盤装飾LEDが演出発光を継続するようにしていたが、有効期間の発生直前又は発生開始から演出ボタン17が操作されるか有効期間が経過するまでの間において、複数の有盤装飾LEDの一部又は全部を消灯させ、その後に複数の遊技盤装飾LEDの演出発光を再開するようにしてもよい。このようにすると、第1画像表示装置70に表示される操作促進画像SGを目立たせると共に、緊迫した場面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。

【2100】

また、昇格成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾LED及び演出ボタン17の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン17の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾LEDの虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン17の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾LEDの虹発光を開始するようにしてもよい。

【2101】

また、SPリーチ演出が実行される場合には、アイキャッチ演出や演出図柄70aを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄70aを本停止させるようになっていたが、SPリーチ演出の結果としてハズレとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄70aを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄70aを本停止させるようにし、大当たりとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄70aを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行せずに演出図柄70aを数字のみの表示態様で本停止させるようにしてもよい。

【2102】

また、カットイン演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン17の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン17を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから2秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【2103】

また、カットイン演出時や昇格成功演出時に振動演出を実行するようになっていたが、カットイン演出時には振動演出を実行する一方、昇格成功演出時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、カットイン演出時及び昇格成功演出時において振動演出を実行しないようにしてもよい。

【2104】

また、数字のみの演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時やキャラクタを含む演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時に振動演出を実行するようになっていたが、数字のみの演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行する一方、キャラクタを含む演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、数字のみの演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時及びキャラクタを含む演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時において振動演出を実行しないようにしてもよい。

【2105】

また、ランプ変化演出が実行されている場合には、演出図柄70aが停止表示するまで

10

20

30

40

50

ランプ変化演出が継続する（カットイン演出中であっても入賞口ランプ N R が当該アイコンの表示態様に対応する色で発光する）ようになっているが、複数の遊技盤装飾 L E D の発光態様と連動して発光及び消灯するようにしてもよい。

【 2 1 0 6 】

（ S P S P リーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例 1 ）

図 1 4 3 及び図 1 4 4 を用いて、変動演出パターン 2 0 における S P S P リーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例 1 について説明する。

【 2 1 0 7 】

まず、図 1 4 3 （ a ）に示すように、3 つの演出図柄 7 0 a がリーチ状態を形成して画面左上部に縮小表示されて S P S P リーチ演出が実行されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤 5 に設けられた複数の遊技盤装飾 L E D （盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

10

【 2 1 0 8 】

この状態から S P S P リーチ演出が最終局面に差し掛かると、図 1 4 3 （ b ）に示すように、決め演出のために演出ボタン 1 7 の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン 1 7 を模した 4 つの半透明演出ボタン画像が画面の 4 隅から画面中央の特定位置に向けて集合させていく演出が行われる。

【 2 1 0 9 】

そして、半透明演出ボタン画像が画面中央の特定位置に集合すると、図 1 4 3 （ c ）に示すように、演出ボタン 1 7 の有効期間（単打 5 秒）が発生し、画面中央の特定位置に突出状態であって赤発光する演出ボタン 1 7 を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像 S G が表示され、操作促進画像 S G の表示効果音出力されると共に、演出ボタン 1 7 が突出状態であって赤発光する。

20

【 2 1 1 0 】

その後、演出ボタン 1 7 が操作されるか、有効期間が経過すると、図 1 4 3 （ d ）に示すように、決め成功演出が開始される。具体的には、第 1 可動部材 7 3 が虹発光した状態で第 1 画像表示装置 7 0 の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第 1 画像表示装置 7 0 には成功エフェクト画像 S E F が表示されると共に、成功効果音出力される。また、演出ボタン 1 7 を 4 秒間に亘って強振動させた後に 1 秒のインターバルを挟んで 5 秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が開始されると共に、画面左上部で「 5 」の演出図柄 7 0 a が 3 つ揃った状態で仮停止する。さらに、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 が虹色で発光する。

30

【 2 1 1 1 】

その後、第 1 可動部材 7 3 が待機位置に復帰して決め成功演出及び強振動演出が終了すると、図 1 4 3 （ e ）に示すように、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 の虹色での発光が継続したまま大当たりを祝福する祝福演出が開始される。そして、祝福演出が終了すると、複数の遊技盤装飾 L E D が演出発光を再開すると共に、演出ボタン 1 7 が消灯する。

【 2 1 1 2 】

その後、図 1 4 3 （ f ）に示すように、「 5 」の演出図柄 7 0 a が 3 つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止され、演出ボタン 1 7 を 4 秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確定振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。

40

【 2 1 1 3 】

そこから 4 秒が経過すると、強振動演出が終了するが、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 の虹色での発光は継続する。また、そこから 1 秒が経過すると、複数の遊技盤装飾 L E D が演出発光を再開すると共に、演出ボタン 1 7 が消灯する。

【 2 1 1 4 】

50

その後、図 1 4 4 ( g ) に示すように、再抽選演出が開始される。具体的には、「 5 」の演出図柄 7 0 a が 3 つ揃った状態 ( 図柄揃い ) で奥手方向に移動して縮小表示されると共に、演出ボタン 1 7 の有効期間 ( 単打 3 秒 ) が発生し、画面中央の特定位置に赤発光する演出ボタン 1 7 を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像 S G が表示され、操作促進画像 S G の表示効果音が出力されると共に、演出ボタンが赤発光する。

【 2 1 1 5 】

その後、演出ボタン 1 7 が操作されるか、有効期間が経過すると、図 1 4 4 ( h ) に示すように、昇格成功演出が開始される。具体的には、縮小表示されていた「 5 」の演出図柄 7 0 a から切り替わった「 7 」の演出図柄 7 0 a が 3 つ揃った状態 ( 図柄揃い ) で画面手前側に移動して拡大表示されると共に、昇格効果音が出力される。また、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 が虹色で発光すると共に、演出ボタン 1 7 を 3 秒間に亘って強振動させる強振動演出 ( 昇格振動演出 ) が開始される。

10

【 2 1 1 6 】

そして、演出図柄 7 0 a が通常サイズで仮停止された状態となった後に強振動演出が終了して所定期間 ( 例えば 1 秒 ) が経過すると、複数の遊技盤装飾 L E D が演出発光 ( 虹発光以外の発光態様 ) を再開すると共に、演出ボタン 1 7 が消灯する。

【 2 1 1 7 】

その後、所定期間 ( 例えば 1 秒 ) が経過すると、図 1 4 4 ( j ) に示すように、演出図柄 7 0 a 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、3 つの演出図柄 7 0 a を遮蔽するようにアイキャッチ画像 I C が表示される。

20

【 2 1 1 8 】

その後、アイキャッチ画像 I C が消去されてアイキャッチ演出が終了すると、図 1 4 4 ( k ) に示すように、演出図柄 7 0 a がキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、当該アイコンが再表示されると共に、第 1 特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。また、演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わずに演出ボタン 1 7 を 1 秒間に亘って強振動させる強振動演出 ( 大当たり確認振動演出 ) が開始されると共に、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わないため、操作促進画像 ( 不透明演出ボタン画像、ゲージ画像 ) を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音 ( 効果音 ) が出力されない。

30

【 2 1 1 9 】

そこから 1 秒が経過すると、図 1 4 4 ( l ) に示すように、強振動演出及び複数の遊技盤装飾 L E D の虹発光が終了して演出図柄 7 0 a が「 7 7 7 」で本停止されると共に、特殊図柄 T Z も「 7 7 7 」で本停止される。

【 2 1 2 0 】

その後に停止時間 ( 0 . 5 秒 ) が経過すると、図 1 4 4 ( m ) に示すように、大当たり遊技のオープニング演出及び複数の遊技盤装飾 L E D の演出発光が開始され、演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わずに演出ボタン 1 7 を 1 秒間に亘って強振動させる強振動演出 ( オープニング振動演出 ) が開始されると共に、演出ボタン 1 7 が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わないため、操作促進画像 ( 不透明演出ボタン画像、ゲージ画像 ) を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音 ( 効果音 ) が出力されない。その後は、1 秒が経過すると強振動演出及び複数の遊技盤装飾 L E D の虹発光が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、1 回目のラウンド遊技が開始される。

40

【 2 1 2 1 】

( S P S P リーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例 2 )

図 1 4 5 及び図 1 4 6 を用いて、変動演出パターン 1 6 における S P S P リーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例 2 について説明する。なお、図 1 4 5 ( a ) ~ ( c ) は、図 1 4 3 ( a ) ~ ( c ) と同じであるため、ここでの説明は省略す

50

る。

【 2 1 2 2 】

図 1 4 5 ( c ) の状態から演出ボタン 1 7 が操作されるか、有効期間が経過すると、図 1 4 5 ( d ) に示すように、「 5 」の演出図柄 7 0 a が 3 つ揃った状態 ( 図柄揃い ) で仮停止する演出が行われ、演出図柄 7 0 a によって大当たりであることが報知されるが、この時点では強振動演出は行われない。このとき、複数の遊技盤装飾 L E D ( 盤用照明装置の一部 ) の演出発光 ( 虹発光以外の発光態様 ) が継続している。

【 2 1 2 3 】

その後、所定期間 ( 例えば 1 秒 ) が経過すると、図 1 4 5 ( e ) に示すように、決め成功演出が開始される。具体的には、第 1 可動部材 7 3 が虹発光した状態で第 1 画像表示装置 7 0 の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第 1 画像表示装置 7 0 には成功エフェクト画像 S E F が表示されると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン 1 7 を 4 秒間に亘って強振動させた後に 1 秒のインターバルを挟んで 5 秒に亘って強振動する強振動演出 ( 決め成功振動演出 ) が開始されると共に、画面左上部に「 5 」の演出図柄 7 0 a が 3 つ揃った状態で仮停止する。さらに、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 が虹色で発光する。

10

【 2 1 2 4 】

その後、第 1 可動部材 7 3 が待機位置に復帰して決め成功演出及び強振動演出が終了すると、図 1 4 5 ( f ) に示すように、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 の虹色での発光が継続したまま大当たりを祝福する祝福演出が開始される。そして、祝福演出が終了すると、複数の遊技盤装飾 L E D が演出発光を再開すると共に、演出ボタン 1 7 が消灯する。

20

【 2 1 2 5 】

その後、所定期間 ( 例えば 1 秒 ) が経過すると、図 1 4 6 ( g ) に示すように、演出図柄 7 0 a 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、 3 つの演出図柄 7 0 a を遮蔽するようにアイキャッチ画像 I C が表示される。

【 2 1 2 6 】

そして、アイキャッチ画像 I C が消去されてアイキャッチ演出が終了すると、図 1 4 6 ( h ) に示すように、演出図柄 7 0 a がキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、当該アイコンが再表示されると共に、第 1 特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。また、演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わずに演出ボタン 1 7 を 1 秒間に亘って強振動させる強振動演出 ( 大当たり確認振動演出 ) が開始されると共に、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わないため、操作促進画像 ( 不透明演出ボタン画像、ゲージ画像 ) を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音 ( 効果音 ) が出力されない。

30

【 2 1 2 7 】

そこから 1 秒が経過すると、図 1 4 6 ( i ) に示すように、強振動演出及び複数の遊技盤装飾 L E D の虹発光が終了して演出図柄 7 0 a が「 5 5 5 」で本停止されると共に、特殊図柄 T Z も「 5 5 5 」で本停止される。

40

【 2 1 2 8 】

その後に停止時間 ( 0 . 5 秒 ) が経過すると、図 1 4 6 ( j ) に示すように、大当たり遊技のオープニング演出及び複数の遊技盤装飾 L E D の演出発光が開始され、演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わずに演出ボタン 1 7 を 1 秒間に亘って強振動させる強振動演出 ( オープニング振動演出 ) が開始されると共に、演出ボタン 1 7 が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わないため、操作促進画像 ( 不透明演出ボタン画像、ゲージ画像 ) を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音 ( 効果音 ) が出力されない。その後は、 1 秒が経過すると強振動演出及び複数の遊技盤装飾 L E D の虹発光が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。

50

## 【 2 1 2 9 】

なお、決め演出に係る有効期間中に演出ボタン 1 7 が操作されるか、有効期間が経過して決め失敗演出が実行される場合には、第 1 可動部材 7 3 が消灯して動作せず、第 1 画像表示装置 7 0 には失敗エフェクト画像が表示されると共に、失敗効果音が出力される。さらに、演出ボタン 1 7 及び複数の遊技盤装飾 L E D の一部又は全部が消灯し、その後にはリーチハズレ出目（例えば「 5 6 5 」）で 3 つの演出図柄が仮停止される。その後には所定期間が経過すると、演出図柄 7 0 a 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、アイキャッチ演出が終了すると、演出図柄 7 0 a がキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、当該アイコンが再表示されると共に、第 1 特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。そこから 1 秒が経過すると、演出図柄 7 0 a がリーチハズレ出目で本停止されると共に、特殊図柄 T Z もリーチハズレ出目で本停止されることになる。

10

## 【 2 1 3 0 】

このように、図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 に示した演出例によれば、決め演出において有効示唆演出が実行される場合があることで、有効期間が発生することの他に、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 1 3 1 】

また、図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 に示した演出例によれば、図柄揃いよりも前に第 1 可動部材 7 3 が動作することになる決め成功演出と、図柄揃いした後に第 1 可動部材 7 3 が動作することになる決め成功演出とがあることで、決め演出の演出効果を効果的に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

## 【 2 1 3 2 】

また、図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 に示した演出例によれば、図柄揃いよりも前に第 1 可動部材 7 3 が動作することになる決め成功演出と、図柄揃いした後に第 1 可動部材 7 3 が動作することになる決め成功演出とでは、有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作してから振動演出（決め成功振動演出）が実行されるまでの期間が異なるようになっている。そのため、初めから遊技者に高揚感を与えたり、遊技者の不安感をあおってから高揚感を与えたりすることができ、その対比効果によって遊技の興趣を効果的に向上させることが可能となる。

## 【 2 1 3 3 】

また、図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 に示した演出例によれば、決め成功演出における第 1 可動部材 7 3 の動作期間（ 1 0 秒）と決め成功演出時に実行される振動演出の実行期間（ 1 0 秒）とが同じになっている。そのため、決め成功演出の演出効果を効果的に向上させることが可能となる。また、振動演出によって大当たりであることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

## 【 2 1 3 4 】

また、図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 に示した演出例によれば、決め演出時に実行される振動演出（決め成功振動演出）は、演出ボタン 1 7 の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音（操作効果音、成功効果音、可動部材の作動効果音等）が出力されるようになっている。そのため、決め成功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。

40

## 【 2 1 3 5 】

また、図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 に示した演出例によれば、キャラクタを含まない表示態様の演出図柄 7 0 a が 3 つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止されるときに強振動演出（大当たり確定振動演出）を実行するようになっているため、大当たりとなったことを効果的に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。

## 【 2 1 3 6 】

また、図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 に示した演出例によれば、キャラクタを含む表示態様の演出図柄 7 0 a が 3 つ揃った状態（C 図柄揃い）で仮停止されるときに強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行されるようになっている。そのため、大当たりとなったことを遊技

50



者に再確認させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 1 3 7 】

また、図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 に示した演出例によれば、演出図柄 7 0 a が 3 つ揃った状態での仮停止時や大当たり遊技のオープニング時に実行される振動演出（オープニング振動演出）は、演出ボタン 1 7 の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音（操作効果音、その他の効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまう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

【 2 1 3 8 】

また、図 1 4 3 ~ 図 1 4 6 に示した演出例によれば、決め成功演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン 1 7 の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 1 3 9 】

なお、決め演出に係る有効期間の発生中において複数の遊技盤装飾 L E D が演出発光を継続するようにしていたが、有効期間の発生直前又は発生開始から演出ボタン 1 7 が操作されるか有効時間が経過するまでの間において、複数の有盤装飾 L E D の一部又は全部を消灯させ、演出ボタン 1 7 の操作又は有効時間の経過によって決め成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾 L E D を虹発光させるようにしてもよい。このようにすると、第 1 画像表示装置 7 0 に表示される操作促進画像 S G を目立たせると共に、緊迫した場面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。

20

【 2 1 4 0 】

また、決め成功演出時において第 1 可動部材 7 3、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 が虹発光するようにしていたが、第 1 可動部材 7 3 及び演出ボタン 1 7 が虹発光する一方、複数の遊技盤装飾 L E D の一部又は全部が消灯するようにしてもよいし、第 1 可動部材 7 3 が虹発光する一方、演出ボタン 1 7 及び複数の遊技盤装飾 L E D の一部又は全部が消灯するようにしてもよい。

30

【 2 1 4 1 】

また、決め成功演出を実行する場合に、第 1 可動部材 7 3、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン 1 7 の虹発光を先に開始してから第 1 可動部材 7 3 及び複数の遊技盤装飾 L E D の虹発光を開始するようにしてもよいし、第 1 可動部材 7 3 の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 の虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン 1 7 の虹発光を先に開始してから第 1 可動部材 7 3 及び複数の遊技盤装飾 L E D の虹発光を開始するようにしてもよい。

【 2 1 4 2 】

また、祝福演出の終了後に複数の遊技盤装飾 L E D が演出発光を再開すると共に、演出ボタン 1 7 が消灯するようになっていたが、祝福演出が終了しても遊技盤装飾 L E D の虹発光を継続させ、再抽選演出の開始前に演出発光を再開させるようにしてもよいし、アイキャッチ演出の開始前に演出発光を再開させるようにしてもよいし、演出図柄 7 0 a の本停止時まで虹発光を継続するようにしてもよい。

40

【 2 1 4 3 】

また、昇格成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン 1 7 の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾 L E D の虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン 1 7 の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾 L E D の虹発光を開始するようにしてもよい。

【 2 1 4 4 】

50

また、SPSPリーチ演出が実行される場合には、アイキャッチ演出や演出図柄70aを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄70aを本停止させるようになっていたが、SPSPリーチ演出の結果としてハズレとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄70aを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄70aを本停止させるようにし、大当たりとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄70aを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行せずに演出図柄70aを数字のみの表示態様で本停止させるようにしてもよい。

【2145】

また、決め成功演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン17の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン17を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから3秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【2146】

また、決め成功演出時や昇格成功演出時に振動演出を実行するようになっているが、決め成功演出時には振動演出を実行する一方、昇格成功演出時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、決め成功演出時及び昇格成功演出時において振動演出を実行しないようにしてもよい。

【2147】

また、祝福演出後の数字のみの演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時やアイキャッチ演出後のキャラクタを含む演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時に振動演出を実行するようになっているが、祝福演出後の数字のみの演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行する一方、アイキャッチ演出後のキャラクタを含む演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、祝福演出後の数字のみの演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時及びアイキャッチ演出後のキャラクタを含む演出図柄70aによる大当たり出目の仮停止時において振動演出を実行しないようにしてもよい。

【2148】

また、ランプ変化演出が実行されている場合には、演出図柄70aが停止表示するまでランプ変化演出が継続する（決め演出中であっても入賞口ランプNRが非表示となる前の当該アイコンの表示態様に対応する色で発光する）ようになっているが、複数の遊技盤装飾LEDの発光態様と連動して発光及び消灯するようになっている。

【2149】

（タイマー演出と実行時期）

次に、図147を用いて、変動演出パターン毎のタイマー演出の実行時期を説明する。

【2150】

タイマー演出には、イベントタイマー演出として、擬似連の発生を示唆する「擬似連発生タイマー演出」、ノーマルリーチ演出の開始を示唆する「ノーマルリーチ発生タイマー演出」、SPリーチ演出の開始を示唆する「SPリーチ発生タイマー演出」、SPSPリーチ演出の開始を示唆する「SPSPリーチ発生タイマー演出」、全回転リーチ演出の開始を示唆する「全回転リーチ発生タイマー演出」、演出ボタン17の有効期間の発生を示唆する「有効期間発生タイマー演出」、大当たり図柄が停止表示されることを示唆する「大当たり図柄停止タイマー演出」がある。

【2151】

図147(a)に示すように、変動演出パターン7、15、20の場合には、擬似連発生タイマー演出、ノーマルリーチ発生タイマー演出、SPリーチ発生タイマー演出の3つが実行される可能性がある。

【2152】

この場合、擬似連発生タイマー演出は、T1～T3の間に開始されてT3で終了する。また、ノーマルリーチ発生タイマー演出は、T2～T4の間に開始されてT4で終了する。また、SPリーチ発生タイマー演出は、T5～T6の間に開始されてT6で終了する。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 5 3 】

図 1 4 7 ( b ) に示すように、変動演出パターン 8、1 6、2 1 の場合には、ノーマルリーチ発生タイマー演出、S P リーチ発生タイマー演出、S P S P リーチ発生タイマー演出、有効期間発生タイマー演出の 4 つが実行される可能性がある。

## 【 2 1 5 4 】

この場合、ノーマルリーチ発生タイマー演出は、T 1 ~ T 3 の間に開始されて T 3 で終了する。また、S P リーチ発生タイマー演出は、T 2 ~ T 4 の間に開始されて T 4 で終了する。また、S P S P リーチ発生タイマー演出は、T 5 ~ T 6 の間に開始されて T 6 で終了する。また、有効期間発生タイマー演出は、T 5 ~ T 7 の間に開始されて T 7 で終了する。

10

## 【 2 1 5 5 】

図 1 4 7 ( c ) に示すように、変動演出パターン 1 1、2 2 の場合には、擬似連発生タイマー演出、ノーマルリーチ発生タイマー演出、S P S P リーチ発生タイマー演出、有効期間発生タイマー演出の 4 つが実行される可能性がある。

## 【 2 1 5 6 】

この場合、擬似連発生タイマー演出は、T 1 ~ T 3 の間に開始されて T 3 で終了する。また、ノーマルリーチ発生タイマー演出は、T 2 ~ T 4 の間に開始されて T 4 で終了する。また、S P S P リーチ発生タイマー演出は、T 5 ~ T 8 の間に開始されて T 8 で終了する。また、有効期間発生タイマー演出は、T 7 ~ T 9 の間に開始されて T 9 で終了する。

## 【 2 1 5 7 】

20

( タイマー演出の演出例 )

次に、図 1 4 8 を用いて、変動演出中に 2 つのタイマー演出が実行される場合の演出例について説明する。ここでは、通常遊技状態において、変動演出パターン 2 2、擬似連発生タイマー演出 ( 通常パターン 7 )、有効期間発生タイマー演出 ( 通常パターン 2 1 ) の実行が決定されたものとする。

## 【 2 1 5 8 】

まず、図 1 4 8 ( a ) に示すように、白文字タイマー S T W が表示されてタイマー演出が実行 ( タイマー時間が減算 ) されているときに、左右の演出図柄として同一の「 7 」が仮停止してリーチ状態を形成するとノーマルリーチ演出が開始される。

## 【 2 1 5 9 】

30

次に、図 1 4 8 ( b ) に示すように、白文字タイマー S T W が「あと 0 秒」になった後、擬似連成功演出として中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力され、擬似 2 変動期間が終了する ( 擬似連演出に伴う赤色の炎エフェクトは図時省略 )。

## 【 2 1 6 0 】

そして、図 1 4 8 ( c ) に示すように、演出図柄 7 0 a が再変動して擬似変動の回数 ( 演出の段階が進展したこと ) を示す「 x 3 」が赤色で表示される。

## 【 2 1 6 1 】

その後、図 1 4 8 ( d ) に示すように、中領域に S P S P 発展図柄が仮停止すると共に、仮停止効果音が出力され、第 1 可動部材 7 3 が青色で発光して動作する強動作演出が実行される。このとき、有効期間発生タイマー演出が開始されると、画像表示装置 7 0 に通常表示である「あと 3 5 秒」の白文字タイマー Y T W が表示されて、タイマー時間の減算が開始される。

40

## 【 2 1 6 2 】

その後、画面がホワイトアウトして発展演出が終了し、図 1 4 8 ( e ) に示すように、中領域の演出図柄 7 0 a が再変動すると共に、3 つの演出図柄 7 0 a が画面左上部に縮小表示されて S P S P リーチ演出が開始される。なお、S P S P リーチ演出の開始に伴って保留アイコンや当該アイコンは非表示となるようになっている。このとき、白文字タイマー Y T W は、減算中のタイマー時間である「あと 3 3 秒」となる。

## 【 2 1 6 3 】

そして、S P S P リーチ演出が最終局面に差し掛かると、図 1 4 8 ( f ) に示すように

50

、決め演出のために演出ボタン 17 の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン 17 を模した 4 つの半透明演出ボタン画像が画面の 4 隅から画面中央の特定位置に向けて集合させていく演出が行われる。このとき、白文字タイマー Y T W は、減算中のタイマー時間である「あと 2 秒」となる。

【 2 1 6 4 】

そして、半透明演出ボタン画像が画面中央の特定位置に集合し、白文字タイマー Y T W が「あと 0 秒」になった後、図 1 4 8 ( g ) に示すように、演出ボタン 17 の有効期間 ( 単打 5 秒 ) が発生し、画面中央の特定位置に突出状態であって赤発光する演出ボタン 17 を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像 S G が表示され、操作促進画像 S G の表示効果音が出力されると共に、演出ボタン 17 が突出状態であって赤発光する。

10

【 2 1 6 5 】

その後、演出ボタン 17 が操作されるか、有効期間が経過すると、図 1 4 8 ( h ) に示すように、決め成功演出が開始される。具体的には、第 1 可動部材 7 3 が虹発光した状態で第 1 画像表示装置 7 0 の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第 1 画像表示装置 7 0 には成功エフェクト画像 S E F が表示されると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン 17 を 4 秒間に亘って強振動させた後に 1 秒のインターバルを挟んで 5 秒に亘って強振動する強振動演出 ( 決め成功振動演出 ) が開始されると共に、画面左上部で「 7 」の演出図柄 7 0 a が 3 つ揃った状態で仮停止する。さらに、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 17 が虹色で発光する。

20

【 2 1 6 6 】

( 演出モード A ( 通常遊技状態 ) における第 2 変動演出で特殊 S P リーチ演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例 )

図 1 4 9 を用いて、演出モード A ( 通常遊技状態 ) における第 2 変動演出 ( 第 2 特別図柄の変動表示 ) で特殊 S P リーチ演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例について説明する。

【 2 1 6 7 】

まず、図 1 4 9 ( a ) に示すように、画像表示装置 7 0 では、ハズレを示す「 6 3 5 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示した状態となっている。また、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に「 2 」が表示される。このとき、演出モード A ( 通常遊技状態 ) であるので、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D は非表示となっている。

30

【 2 1 6 8 】

この状態から第 2 変動演出 ( 第 2 特別図柄の変動表示 ) が開始されると、図 1 4 9 ( b ) に示すように、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F が「 2 」から「 1 」に変化する。なお、当該アイコン表示領域 7 0 C には当該アイコン T I が表示されないが、当該アイコンが表示されるようにしてもよい。

【 2 1 6 9 】

その後、図 1 4 9 ( c ) に示すように、特殊 S P リーチ演出に発展することを示唆する発展演出が実行され、特殊 S P リーチ演出が実行される。

【 2 1 7 0 】

40

そして、特殊 S P リーチ演出が終了すると、図 1 4 9 ( d ) に示すように、演出図柄 7 0 a が「 5 5 5 」で本停止されると共に、特殊図柄 T Z も「 5 5 5 」で本停止されて、第 2 変動演出が終了する。

【 2 1 7 1 】

また、普図ゲート 4 4 を遊技球が通過すると、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、通常遊技状態において右打ちが行われたことに基づく右打ちエラー報知が所定期間 ( 例えば 4 秒間 ) にわたって行われる。具体的には、遊技領域 5 a の左側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する右打ちエラー画像 M U E が画面中央寄りの位置に表示され、音声出力装置 9 から「左打ちして下さい」の右打ちエラー音声出力される。

【 2 1 7 2 】

50

第2変動演出の終了後、図149(e)に示すように、右打ちエラー報知の実行期間中に大当たり遊技のオープニング演出が開始されると共に、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像MUが表示されて右打ち報知が行われ、大当たり演出1が実行される。このとき、右打ち報知が開始されたことで右打ちエラー画像MUEが消去されるが、右打ちエラー音声の出力は継続され、通常出力期間よりも短い期間が経過すると出力が終了する。なお、第1変動演出の結果として第2大当たり遊技が実行される場合には、大当たり演出2が実行されることになる。

【2173】

(演出モードG(特定遊技状態)における第1変動演出でチャンス演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例)

図150を用いて、演出モードG(特定遊技状態)における第1変動演出でチャンス演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例について説明する。

【2174】

まず、図150(a)に示すように、画像表示装置70では、ハズレを示す「285」の演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが停止表示した状態となっている。また、第1特図保留数表示領域70Eに「2」が表示される。このとき、演出モードG(特定遊技状態)であるので、第1保留アイコン表示領域70Bは非表示となっている。

【2175】

この状態から第1変動演出が開始されると、図150(b)に示すように、第1特図保留数表示領域70Eが「2」から「1」に変化する。なお、当該アイコン表示領域70Cには当該アイコンTIが表示されないが、当該アイコンが表示されるようにしてもよい。

【2176】

その後、図150(c)に示すように、「チャンス接近中」との文字画像が表示されると共に、演出図柄70aが画面左上隅部に縮小表示され、大当たり遊技が実行されるチャンスであることを示唆するチャンス演出が実行される。

【2177】

また、チャンス演出が開始されてから所定期間が経過すると、図150(d)に示すように、大当たり獲得演出が開始される。具体的には、第1可動部材73が虹発光した状態で第1画像表示装置70の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第1画像表示装置70には成功エフェクト画像SEFが表示されると共に、成功効果音が出力される。また、複数の遊技盤装飾LEDの一部又は全部が虹発光する。

【2178】

そして、大当たり獲得演出が終了して第1可動部材73が初期位置に復帰すると、図150(e)に示すように、演出図柄70aが「555」で本停止されると共に、特殊図柄TZも「555」で本停止されて、第1変動演出が終了する。

【2179】

第1変動演出の終了後、図150(f)に示すように、大当たり遊技のオープニング演出が開始され、大当たり演出1が実行される。なお、第1変動演出の結果として第2大当たり遊技が実行される場合には、大当たり演出2が実行されることになる。

【2180】

このように、図149及び図150に示した演出例によれば、特定遊技状態において、第1変動演出(第1特別図柄の変動表示)が実行される場合と、第2変動演出(第2特別図柄の変動表示)が実行される場合とでは、異なる態様(先読み演出の実行の有無、各種予告演出の実行の有無、特定のリーチ演出の有無、当該アイコンの表示の有無、背景画像の種類、BGMの種類等)で演出を実行するが、特定遊技状態における第1変動演出後の大当たり演出と、特定遊技状態における第2変動演出後の大当たり演出とでは、共通の態様(背景画像、BGM、ラウンド演出画像等)で演出を実行可能となっている。そのため、大当たり演出中は第1変動演出が契機であるのか第2変動演出が契機であるかを遊技者に意識させずに済むため、余計な考えを持ち込まずに大当たり演出を堪能させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 8 1 】

また、図 1 4 9 及び図 1 5 0 に示した演出例によれば、通常遊技状態中に右打ちされると右打ちエラー報知（左打ちを示唆する右打ちエラー画像 H U E の表示、「左打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力）が所定期間（例えば 4 秒）にわたって実行されるが、右打ちエラー報知の実行中に大当たり遊技が開始されると、右打ちエラー報知を継続したまま右打ち報知を実行するようになっている。そのため、通常遊技状態中の右打ちが遊技者に不利であることを遊技者に認識させつつ、大当たり遊技の開始によって遊技者に損失を与えないように右打ち報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 1 8 2 】

また、図 1 4 9 及び図 1 5 0 に示した演出例によれば、右打ちエラー報知の実行中に大当たり遊技が開始されると、右打ちエラー画像 H U E の表示は終了させるが、「左打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力が継続するようになっている。そのため、右打ち報知を極端に阻害せずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 1 8 3 】

また、図 1 4 9 及び図 1 5 0 に示した演出例によれば、所定期間にわたって実行される右打ちエラー報知の実行中に大当たり遊技が開始されると、「左打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力が継続するが、通常よりも短い時間で（所定期間の経過前に）終了するようになっている。そのため、右打ち報知を極端に阻害せずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 1 8 4 】

なお、通常遊技状態において、第 1 変動演出（第 1 特別図柄の変動表示）が実行される場合と、第 2 変動演出（第 2 特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、異なる態様（先読み演出の実行の有無、各種予告演出の実行の有無、特定のリーチ演出の有無、当該アイコンの表示の有無、背景画像の種類、B G M の種類等）で演出を実行可能とし、通常遊技状態における第 1 変動演出後の大当たり演出と、通常遊技状態における第 2 変動演出後の大当たり演出とで、共通の態様（背景画像、B G M、ラウンド演出画像等）で演出を実行可能としてもよい。このようにすると、大当たり演出中は第 1 変動演出が契機であるのか第 2 変動演出が契機であるかを遊技者に意識させずに済むため、余計な考えを持ち込まずに大当たり演出を堪能させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 1 8 5 】

（大当たり中に確変ミッション演出が実行される場合の演出例）

図 1 5 1 を用いて、大当たり（ラウンド遊技）中に確変遊技状態になるか否かの確変ミッション演出が実行される場合の演出例について説明する。

## 【 2 1 8 6 】

図 1 5 1（a）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出が開始されると、演出ボタン 1 7 の有効期間を伴わずに演出ボタン 1 7 を 1 秒間に亘って強振動させる強振動演出（オープニング振動演出）が開始されると共に、演出ボタン 1 7 が虹色で発光する。その後は、1 秒が経過すると強振動演出が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、1 回目のラウンド遊技が開始される。

## 【 2 1 8 7 】

その後、1 回目のラウンド遊技後のインターバル期間が終了して 2 回目のラウンド遊技が開始されると、図 1 5 1（b）に示すように、確変遊技状態になるか否かの確変ミッション演出の説明が開始され、「敵を撃破で確変だ」との文字が 2 回目のラウンド遊技が終了するまで表示される。

## 【 2 1 8 8 】

そして、2 回目のラウンド遊技後のインターバル期間が終了して 3 回目のラウンド遊技が開始されると、図 1 5 1（c）に示すように、演出ボタン 1 7 の有効期間（5 秒単打）が発生して確変ミッション演出が開始される。具体的には、「撃破しろ」との文字が表示されると共に、演出ボタン 1 7 を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を

10

20

30

40

50

示すゲージ画像から構成される操作促進画像 S G が表示され、操作促進画像 S G の表示効果音出力されると共に、演出ボタン 1 7 が白発光する。このとき、複数の遊技盤装飾 L E D ( 盤用照明装置の一部 ) の演出発光 ( 虹発光以外の発光態様 ) が継続している。

【 2 1 8 9 】

その後、演出ボタン 1 7 が操作されるか、有効期間が経過すると、図 1 5 1 ( d ) に示すように、ミッション成功演出が開始される。具体的には、第 1 可動部材 7 3 が虹発光した状態で第 1 画像表示装置 7 0 の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第 1 画像表示装置 7 0 には成功エフェクト画像 S E F が表示されると共に、成功効果音出力される。また、演出ボタン 1 7 を 5 秒間に亘って強振動させる強振動演出 ( 昇格振動演出 ) が開始されると共に、演出ボタン 1 7 及び複数の遊技盤装飾 L E D の一部又は全部が虹発光する。

10

【 2 1 9 0 】

その後、ミッション成功演出が終了すると、図 1 5 1 ( e ) に示すように、ミッションに成功したことを示す「撃破」の文字が表示され、演出ボタン 1 7 の虹発光が終了すると共に、複数の遊技盤装飾 L E D の演出発光が再開され、3 回目のラウンド遊技が終了すると「撃破」の文字が消去されてラウンド演出が再開される。

【 2 1 9 1 】

そして、9 回目のラウンド遊技が開始されると、図 1 5 1 ( f ) に示すように、演出ボタン 1 7 及び十字キー 1 8 の有効期間 ( ここでは 9 回目のラウンド遊技の開始から 1 0 回目のラウンド遊技の開始から 5 秒が経過するまでの最低でも 1 1 秒間 ) が発生して確変遊技状態中の演出モードを選択するためのモード選択演出が開始される。具体的には、演出モード D の選択肢画像と、演出モード E の選択肢画像が表示され、操作促進画像として「確変中のモードを十字キーで選んでボタンで決定して下さい！」の文字、白発光する演出ボタン 1 7 を模した不透明演出ボタン画像が表示される。

20

【 2 1 9 2 】

その後、十字キー 1 8 の右ボタンが操作されると、図 1 5 1 ( g ) に示すように、演出モード D の選択肢画像が選択された状態 ( 演出モード E の選択肢画像が暗色で表示された状態 ) から演出モード E の選択肢画像が選択された状態 ( 演出モード D の選択肢画像が暗色で表示された状態 ) となる。

【 2 1 9 3 】

そして、演出ボタン 1 7 が操作されるか、有効期間が経過すると、図 1 5 1 ( h ) に示すように、演出モード E の選択肢画像が拡大表示され、確変遊技状態中の最初の演出モードが演出モード E になることが報知されてモード選択演出が終了する。その後は、1 0 回目のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行され、エンディング演出が終了すると、確変遊技状態が開始されることになる。

30

【 2 1 9 4 】

また、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中において第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したことに基づく左打ちエラー報知が所定期間 ( 例えば 4 秒間 ) にわたって行われる。具体的には、遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像 H U E が画面中央寄りの位置に右打ち画像 M U よりも大きなサイズで表示され、音声出力装置 9 から「右打ちしてください」の左打ちエラー音声出力される。

40

【 2 1 9 5 】

なお、ミッション失敗演出が実行される場合には、第 1 可動部材 7 3 が消灯して動作せず、第 1 画像表示装置 7 0 には失敗エフェクト画像が表示されると共に、失敗効果音出力される。さらに、モード選択演出が実行されずにエンディング演出へと移行する。

【 2 1 9 6 】

このように、図 1 5 1 に示した演出例によれば、ミッション成功演出における第 1 可動部材 7 3 の動作期間 ( 5 秒 ) と、ミッション成功演出時に実行される振動演出 ( 昇格振動演出 ) の実行期間 ( 5 秒 ) とが同じになっている。そのため、ミッション成功演出の演出効果を効果的に向上させることが可能となる。また、振動演出によって遊技者に有利な結

50

果であること、つまり、確変状態が発生することを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 1 9 7 】

また、図 1 5 1 に示した演出例によれば、ミッション成功演出時に実行される振動演出（昇格振動演出）は、演出ボタン 1 7 の有効期間を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン 1 7 を操作したときの演出音（成功効果音）が出力されるようになっている。そのため、決め成功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。

【 2 1 9 8 】

また、図 1 5 1 に示した演出例によれば、ミッション成功演出時に実行される振動演出（昇格振動演出）の実行期間は、有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン 1 7 の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 2 1 9 9 】

また、図 1 5 1 に示した演出例によれば、モード選択演出中に演出ボタン 1 7 や十字キー 1 8 が操作されても振動演出が実行されないようになっている。そのため、選択されていない演出モードよりも、選択された演出モードの方が、大当たり期待度が高いと遊技者に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。また、遊技者が驚いてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。

20

【 2 2 0 0 】

また、図 1 5 1 に示した演出例によれば、大当たり遊技中に右打ちを示唆する右打ち報知（右打ち画像 M U の表示）を実行可能であるが、大当たり遊技中に左打ちされて第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、右打ち報知（右打ち画像 M U の表示）は継続したまま、左打ちエラー報知（右打ちを示唆する左打ちエラー画像 H U E の表示、「右打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力）が所定期間（例えば 4 秒）にわたって実行されるようになっている。そのため、右打ち報知が行われているにも拘わらず左打ちをしてしまった遊技者に右打ちを促すことで遊技者が不利益を被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

【 2 2 0 1 】

また、図 1 5 1 に示した演出例によれば、大当たり遊技中に表示されていた右打ち画像 M U と、左打ちエラー画像 H U E（右打ち報知画像）とを重ねないように表示させるようになっている。そのため、遊技者に的確に右打ちを促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 0 2 】

なお、確変ミッション演出に係る有効期間の発生中において複数の遊技盤装飾 L E D が演出発光を継続するようにしていたが、有効期間の発生直前又は発生開始から演出ボタン 1 7 が操作されるか有効時間が経過するまでの間において、複数の有盤装飾 L E D の一部又は全部を消灯させ、演出ボタン 1 7 の操作又は有効時間の経過によってミッション成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾 L E D を虹発光させるようにしてもよい。このようにすると、第 1 画像表示装置 7 0 に表示される操作促進画像 S G を目立たせると共に、緊迫した場面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。

40

【 2 2 0 3 】

また、ミッション成功演出時において第 1 可動部材 7 3、複数の遊技盤装飾 L E D 及び演出ボタン 1 7 が虹発光するようにしていたが、第 1 可動部材 7 3 及び演出ボタン 1 7 が虹発光する一方、複数の遊技盤装飾 L E D の一部又は全部が消灯するようにしてもよいし、第 1 可動部材 7 3 が虹発光する一方、演出ボタン 1 7 及び複数の遊技盤装飾 L E D の一部又は全部が消灯するようにしてもよい。

50



## 【 2 2 0 4 】

また、ミッション成功演出を実行する場合に、第1可動部材73、複数の遊技盤装飾LED及び演出ボタン17の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン17の虹発光を先に開始してから第1可動部材73及び複数の遊技盤装飾LEDの虹発光を開始するようにしてもよいし、第1可動部材73の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾LED及び演出ボタン17の虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン17の虹発光を先に開始してから第1可動部材73及び複数の遊技盤装飾LEDの虹発光を開始するようにしてもよい。

## 【 2 2 0 5 】

また、ミッション成功演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン17の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン17を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから3秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

10

## 【 2 2 0 6 】

また、ミッション成功演出時に振動演出を実行するようになっているが、ミッション成功演出時には振動演出を実行しないようにしてもよい。

## 【 2 2 0 7 】

また、右打ち画像MUや左打ちエラー画像（右打ち報知画像）が動的表示を行うようになっていないが、例えば所定の周期で左右に揺動するような動的表示を行わせるようにしてもよい。この場合には、右打ち画像MUと左打ちエラー画像（右打ち報知画像）の動的表示の周期を同期させないようにするとよい。

20

## 【 2 2 0 8 】

（遊技状態毎の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例）

図152を用いて、遊技状態毎の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例を説明する。

## 【 2 2 0 9 】

まず、図152（a）に示すように、演出モードA（通常遊技状態）において、第1特別図柄の変動表示（第1変動演出）が実行されており、第1画像表示装置70では、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZのスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第1特図保留数表示領域70Eには「1」が表示されると共に、第2特図保留数表示領域70F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の第1表示部70B1に第1保留アイコン（白アイコン）が表示され、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコン（白アイコン）TIが表示されている。

30

## 【 2 2 1 0 】

その後、演出図柄70a及び特殊図柄TZが大当たり出目「444」で本停止して停止時間が経過すると、図152（b）に示すように、通常遊技状態からの大当たり遊技（所謂初当たり）のオープニング演出が開始されると、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像MUが表示されて第1右打ち報知が実行される。

## 【 2 2 1 1 】

その後、オープニング演出の前半演出が終了して後半演出が開始されると、図152（c）に示すように、右打ち大画像MUDが表示されると共に、「右を狙え」との右打ち音声出力されて第2右打ち報知が実行される。具体的には、遊技盤面（遊技領域5a）の上部を模した画像が表示されると共に、右打ちを示唆する矢印が表示され、さらに、「右を狙え」との文字画像が表示される。

40

## 【 2 2 1 2 】

そして、通常遊技状態からの大当たり遊技（所謂初当たり）のラウンド遊技が終了してエンディング演出が開始されると、図152（d）に示すように、通常時短遊技状態となることを示唆する「チャンスタイム突入」との文字画像が表示され、遊技者への注意を促す注意喚起報知が開始される。具体的には、遊技機1に併設される遊技媒体の貸出機に挿入されている遊技者所有の有価価値が記憶されるカード（記憶媒体）の取り忘れを注意さ

50

せるための「カードの取り忘れにご注意ください」との文字を含む第1注意喚起画像KG1と、遊技への過度なめり込みを注意させるための「遊技へのめり込みにご注意ください」との文字を含む第2注意喚起画像KG2が表示される。

【2213】

その後、エンディング演出が終了して大当たり遊技が終了すると、通常時短遊技状態に制御されて演出モードFとなり、第1画像表示装置70では、第1保留アイコン表示領域70Bが設定されずに、当該アイコン表示領域70C及び第2保留アイコン表示領域70Dが設定される画面となるが、右打ち画像MUの表示は継続したまま、新たに特別図柄の変動表示(変動演出)が開始されることになる。

【2214】

そして、図152(e)に示すように、演出モードG(通常時短遊技状態)において、残り時短回数(J2)が49回目となる第2特別図柄の変動表示(変動演出)が開始されると、第1画像表示装置70では、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZのスクロール(下方向への移動)が行われる。

【2215】

その後、演出図柄70a及び特殊図柄TZが大当たり出目「444」で本停止して停止時間が経過すると、図152(f)に示すように、通常時短遊技状態からの大当たり遊技(所謂連荘当たり)のオープニング演出が開始されると、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像MUが表示されて第1右打ち報知が実行される。

【2216】

その後、オープニング演出の前半演出が終了して後半演出が開始されると、図152(g)に示すように、右打ち大画像MUDが表示されると共に、「右を狙え」との右打ち音声出力されて第2右打ち報知が実行される。具体的には、遊技盤面(遊技領域5a)の上部を模した画像が表示されると共に、右打ちを示唆する矢印が表示され、さらに、「右を狙え」との文字画像が表示される。

【2217】

そして、通常時短遊技状態からの大当たり遊技(所謂連荘当たり)のラウンド遊技が終了してエンディング演出が開始されると、図152(h)に示すように、通常時短遊技状態となることを示唆する「チャンスタイム突入」との文字画像が表示されるが、遊技者への注意を促す注意喚起報知が実行されないままエンディング演出が進行する。

【2218】

その後、エンディング演出が終了して大当たり遊技が終了すると、通常時短遊技状態に制御されて演出モードFとなり、第1画像表示装置70では、第1保留アイコン表示領域70Bが設定されずに、当該アイコン表示領域70C及び第2保留アイコン表示領域70Dが設定される画面となるが、右打ち画像MUの表示は継続したまま、新たに特別図柄の変動表示(変動演出)が開始されることになる。

【2219】

(特殊時短遊技状態中の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例)

図153を用いて、特殊時短遊技状態中の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例を説明する。

【2220】

まず、図153(a)に示すように、演出モードH(特殊時短遊技状態)において、第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)が実行されており、第1画像表示装置70では、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZのスクロール(下方向への移動)が行われている。また、第1特図保留数表示領域70Eには「0」が表示されると共に、第2特図保留数表示領域70Fには「1」が表示されており、第2保留アイコン表示領域70Bには4つの第2保留アイコン(白アイコン)が表示され、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコン(白アイコン)が表示されている。

【2221】

その後、演出図柄70a及び特殊図柄TZが大当たり出目「444」で本停止して停止

10

20

30

40

50

時間が経過すると、図 1 5 3 ( b ) に示すように、特殊時短遊技状態からの大当たり遊技（所謂初当たり）のオープニング演出が開始されると、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像 M U が表示されて第 1 右打ち報知が実行される。

【 2 2 2 2 】

その後、オープニング演出の前半演出が終了して後半演出が開始されると、図 1 5 3 ( c ) に示すように、右打ち大画像 M U D が表示されると共に、「右を狙え」との右打ち音声が出力されて第 2 右打ち報知が実行される。具体的には、遊技盤面（遊技領域 5 a ）の上部を模した画像が表示されると共に、右打ちを示唆する矢印が表示され、さらに、「右を狙え」との文字画像が表示される。

【 2 2 2 3 】

そして、特殊時短遊技状態からの大当たり遊技（所謂初当たり）のラウンド遊技が終了してエンディング演出が開始されると、図 1 5 3 ( d ) に示すように、通常時短遊技状態となることを示唆する「チャンスタイム突入」との文字画像が表示され、遊技者への注意を促す注意喚起報知が開始される。具体的には、遊技機 1 に併設される遊技媒体の貸出機に挿入されている遊技者所有の有価価値が記憶されるカード（記憶媒体）の取り忘れを注意させるための「カードの取り忘れにご注意ください」との文字を含む第 1 注意喚起画像 K G 1 と、遊技への過度なめり込みを注意させるための「遊技へのめり込みにご注意ください」との文字を含む第 2 注意喚起画像 K G 2 が表示される。

【 2 2 2 4 】

このとき、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、特定遊技状態において第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したことに基づく左打ちエラー報知が所定期間（例えば 4 秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像 H U E が画面中央寄りの位置に右打ち画像 M U よりも大きなサイズで表示され、音声出力装置 9 から「右打ちしてください」の左打ちエラー音声が出力される。

【 2 2 2 5 】

一方、第 2 保留記憶の中に大当たり遊技が実行されるものが存在していることが事前判定され、その旨を報知するための先読み保留連演出の実行条件が成立すると、図 1 5 3 ( e ) に示すように、先読み保留連演出が実行される。具体的には、注意喚起報知と並行して第 1 画像表示装置 7 0 に連荘キャラクター R C が表示され、第 2 保留記憶の中に大当たり遊技が実行されるものが存在していることが報知される。

【 2 2 2 6 】

このように、図 1 5 2 ~ 図 1 5 3 に示した演出例によれば、通常遊技状態中に大当たり遊技（所謂初当たり）が実行された場合には、大当たり遊技の終了に関連して遊技に係る特定報知（注意喚起報知）を実行可能であり、通常時短遊技状態中に大当たり遊技（所謂連荘当たり）が実行された場合には、大当たり遊技の終了に関連して遊技に係る特定報知（注意喚起報知）の実行が制限され（実行されず）、大当たり遊技を経由せずに実行される特殊時短遊技状態中に大当たり遊技（所謂初当たり）が実行された場合には、大当たり遊技の終了に関連して遊技に係る特定報知（注意喚起報知）を実行可能となっている。そのため、必要十分な程度に遊技者に対して遊技に係る注意喚起報知を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 2 7 】

また、図 1 5 2 ~ 図 1 5 3 に示した演出例によれば、大当たり遊技中に確変遊技状態になるか否かの確変ミッション演出（有効期間を発生させると共に有効期間中の演出ボタン 1 7 の操作に応じて可動部材が動作する確変昇格演出）を実行可能となっているが、注意喚起報知の実行中においては確変ミッション演出（確変昇格演出）の実行が制限される（実行されない）ようになっている。そのため、遊技者に対して適切に注意喚起報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 2 8 】

また、図 1 5 2 ~ 図 1 5 3 に示した演出例によれば、大当たり遊技の終了に関連して遊

10

20

30

40

50

技に係る注意喚起報知を実行可能であるが、注意喚起報知の実行中であっても保留記憶の中に大当たりとなるものが含まれていることを報知（示唆）する先読み保留連演出を実行可能となっている。そのため、注意喚起報知で遊技者を冷静にさせつつ期待感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。

【 2 2 2 9 】

また、図 1 5 2 ～ 図 1 5 3 に示した演出例によれば、大当たり遊技の終了に関連して遊技に係る注意喚起報知を実行可能であるが、注意喚起報知の実行中であっても遊技者にとって不利となる左打ちが行われた場合には、右打ちを示唆する左打ちエラー報知を実行可能となっている。そのため、遊技者が無用な損失を被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。

10

【 2 2 3 0 】

なお、通常遊技状態中や特殊時短遊技状態中に大当たり遊技が実行された場合に注意喚起報知を実行するようになっていたが、規定量（例えば 3 0 0 個）以上の賞球（出玉）を獲得できる大当たり遊技が実行された場合には注意喚起報知を実行し、規定量以上の賞球を獲得できない大当たり遊技が実行された場合には注意喚起報知を実行しないようにしてもよい。

【 2 2 3 1 】

（特殊時短遊技状態が発生する場合の演出例）

図 1 5 4 を用いて、特殊時短遊技状態が発生する場合の演出例を説明する。

【 2 2 3 2 】

20

ここでは、所定条件の成立（RWMクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の 0 クリア）から実行された特別図柄のハズレ変動表示の回数が 8 0 0 回（特殊時短遊技状態の発生までの残り変動回数が 1 0 0 回）となった時点から特殊時短遊技状態の発生時期を示唆する発動カウンタ表示が行われているものとする。具体的には、特殊時短遊技状態を意味する「お助けタイム」との文字を含む報知ロゴ L G と残り変動回数を示す「残り」との文字画像とが表示される。

【 2 2 3 3 】

また、特殊時短遊技状態の発生までの残り変動回数が 3 回となった時点から特殊時短遊技状態が発生することを示唆するカウントダウン演出が行われているものとする。具体的には、変動演出が開始される毎に残り回数を示す文字画像が所定期間（例えば 1 秒）にわたって表示される。

30

【 2 2 3 4 】

図 1 5 4（a）に示すように、特殊時短遊技状態の発生までの残り変動回数が 1 回となる第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が開始されると、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 1 保留数表示領域 7 0 E の数字が「3」から「2」に減少し、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されていた 3 つの保留アイコン H I が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示して 1 つが当該アイコン T I として表示される。このとき、カウントダウン演出として「1」の文字画像が表示される。

【 2 2 3 5 】

その後、第 1 特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄で停止表示すると、図 1 5 4（b）に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z がハズレ出目「6 3 5」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示されて発動カウンタ表示の残り変動回数が「1」となる。

40

【 2 2 3 6 】

そして、特殊時短遊技状態の発生までの残り変動回数が 1 回となる第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が開始されると、図 1 5 4（c）に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 1 保留数表示領域 7 0 E の数字が「2」から「1」に減少し、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 が当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示して 1 つが当該アイコン T I として表示される。このとき、カウントダウン演出として「0」の文字画像が表示される。

【 2 2 3 7 】

50

次に、第 1 特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄で停止表示すると、図 1 5 4 ( d ) に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z がハズレ出目「 6 3 5 」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示されて発動カウンタ表示の残り変動回数が「 0 」となる。

【 2 2 3 8 】

このタイミングで普図ゲート 4 4 を遊技球が通過すると、通常遊技状態において右打ちが行われたことに基づく右打ちエラー報知が所定期間（例えば 4 秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域 5 a の左側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する右打ちエラー画像 M U E が画面中央寄りの位置に表示され、音声出力装置 9 から「左打ちして下さい」の右打ちエラー音声出力される。

【 2 2 3 9 】

その後、特殊時短遊技状態が発生して第 1 特別図柄の変動表示が開始されると、図 1 5 4 ( e ) に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、それに伴い背景画像の視認を規制するブラックアウト演出が行われ、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像 M U が表示されて右打ち報知が行われる。このとき、右打ち報知が開始されたことで右打ちエラー画像 M U E が消去されるが、右打ちエラー音声の出力は継続され、通常の出力期間よりも短い期間が経過すると出力が終了する。

【 2 2 4 0 】

そして、所定時間（例えば 1 秒）が経過すると、図 1 5 4 ( f ) に示すように、特殊時短遊技状態に突入することを示唆する「お助けタイム突入」との文字画像が表示されて突入演出（ロング突入演出又はショート突入演出）が実行される。また、右打ちを示唆する右打ち画像 M U 2 が表示されると共に、「右打ち」との音声出力されて右打ち報知が行われる。

【 2 2 4 1 】

また、突入演出の実行時間が経過すると、「お助けタイム突入」との文字画像が消去されると共に、演出モード H の背景画像が視認可能となる。また、画面左上に「お助けタイム」との帯画像が表示されると共に、画面左下に第 2 時短回数（ J 2 ）の残り回数を示す時短残回数画像 K G が「残り 7 9 9 回」と表示される。

【 2 2 4 2 】

次に、第 1 特別図柄の変動時間が経過して第 1 特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図 1 5 4 ( g ) に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z がハズレ出目「 4 1 6 」で停止表示する。

【 2 2 4 3 】

その後、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、特定遊技状態において左打ちが行われたことに基づく左打ちエラー報知が所定期間（例えば 4 秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域 5 a の右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像 H U E が画面中央寄りの位置に表示され、音声出力装置 9 から「右打ちして下さい」の右打ちエラー音声出力される。

【 2 2 4 4 】

なお、特定遊技状態において第 1 始動口 4 5 に 1 個の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うのではなく、第 1 始動口 4 5 に所定個数（例えば 3 個）の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うようにしてもよい。また、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞したタイミングで左打ちエラー報知を終了させるようにしてもよく、この場合には、左打ちエラー音声よりも左打ちエラー画像 H U E を先に消去してもよいし、左打ちエラー画像 H U E よりも左打ちエラー音声を先に消去してもよい。

【 2 2 4 5 】

このように、図 1 5 4 に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態が発生するまでの残りの変動回数が所定回数（ここでは 1 0 0 回）になると発動カウンタ表示を開始するようになっている。そのため、特殊時短遊技状態に移行するまでの特別図柄の変動表示（変動演出）の回数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。

【 2 2 4 6 】

10

20

30

40

50

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、発動カウンタ表示としての残り変動回数を示す文字画像が数字のみで回や回数といった単位表示を含まないようにしている。そのため、この数字が何を意味するのかを遊技者が調べる可能性が高まることになり、機種情報を目にする機会を増やすことで遊技機に対する理解度を深めさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 4 7 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、発動カウンタ表示としての残り変動回数を示す文字画像が、大当たり予告演出や先読み演出が実行（開始）され易い変動演出の開始時ではなく、変動開始時よりも大当たり予告演出や先読み演出が実行（開始）されにくい演出図柄の停止表示時に更新されるようになってい

10

【 2 2 4 8 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態に移行する所定回数（ここでは 3 回）前の特別図柄の変動表示（変動演出）から特殊時短遊技状態に移行することを示唆するカウントダウン演出が実行されるようになってい

【 2 2 4 9 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態に移行した場合に突入演出（ロング突入演出又はショート突入演出）を実行可能となっている。そのため、特殊時短遊技状態になったことを遊技者に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。

20

【 2 2 5 0 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態における初回の特別図柄の変動表示が開始されたことに伴って右打ち報知が行われるようになってい

【 2 2 5 1 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、通常時短遊技状態に移行する場合とは異なる演出態様で特殊時短遊技状態の突入演出が実行されるようになってい

30

【 2 2 5 2 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、通常遊技状態中に右打ちされると右打ちエラー報知（左打ちを示唆する右打ちエラー画像 M U E の表示、「左打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力）が所定期間（例えば 4 秒）にわたって実行されるが、右打ちエラー報知の実行中に特殊時短遊技状態が開始されると、右打ちエラー報知を継続したまま右打ち報知を実行可能となっている。そのため、通常遊技状態中の右打ちが遊技者に不利であることを遊技者に認識させつつ、特殊時短遊技状態の開始によって遊技者に損失を与えないように右打ち報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 2 2 5 3 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、右打ちエラー報知の実行中に特殊時短遊技状態が開始されると、右打ちエラー画像 M U E の表示は終了させるが、「左打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力が継続するようになってい

【 2 2 5 4 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、左打ちを示唆する画像（右打ちエラー画像 M U E ）の数よりも、右打ちを示唆する画像（右打ち画像 M U 、右打ち画像 M U 2 ）の数の

50

方が多くなっている。そのため、遊技者に右打ちを適切に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。

【 2 2 5 5 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、右打ちエラー報知の実行中に特殊時短遊技状態が開始された場合、右打ちエラー画像 M U E の表示が終了した後に右打ち画像 M U 2 の表示が終了するようになっている。そのため、遊技者に右打ちを適切に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。

【 2 2 5 6 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態中に右打ちを示唆する右打ち報知（右打ち画像 M U の表示）を実行可能であるが、特殊時短遊技状態中に左打ちされて第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞すると、右打ち報知（右打ち画像 M U の表示）は継続したまま、左打ちエラー報知（右打ちを示唆する左打ちエラー画像 H U E の表示、「右打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力）が所定期間（例えば 4 秒）にわたって実行されるようになっている。そのため、右打ち報知が行われているにも拘わらず左打ちをしてしまった遊技者に右打ちを促すことで遊技者が不利益を被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。

【 2 2 5 7 】

また、図 1 5 4 に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態中に表示されていた右打ち画像 M U と、左打ちエラー画像 H U E（右打ち報知画像）とを重ねないように表示させるようになっている。そのため、遊技者に的確に右打ちを促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 5 8 】

なお、大当たり履歴の有無に拘わらず同一の演出態様で特殊時短遊技状態を発生させるようになっているが、大当たり履歴がある状態で特殊時短遊技状態を発生させる場合には、特殊時短遊技状態が発生する所定期間前（例えば所定条件の成立から 8 0 0 回の変動表示が実行された時点）から演出モードをカウントダウンモードに移行させるようにしてもよい。このようにすると、特殊時短遊技状態が発生することに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 5 9 】

また、カウントダウンモードについては、大当たり遊技間で特殊時短遊技状態が発生する前の通常遊技状態においては移行可能とする一方、特殊時短遊技状態が発生した後の通常遊技状態においては移行しないようにするとよい。このようにすると、カウントダウンモードが発生するか否かによって特殊時短遊技状態の発生前なのか発生後であるのかを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。

【 2 2 6 0 】

また、カウントダウンモードを発生可能とした場合には、特殊時短遊技状態が発生する前の通常遊技状態と、特殊時短遊技状態が発生した後の通常遊技状態とで演出モードの変化割合を異ならせる（特殊時短遊技状態の発生前の通常遊技状態の方が演出モードの変化が発生し易いようにする）ことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 6 1 】

（大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例）

図 1 5 5 を用いて、大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例を説明する。

【 2 2 6 2 】

ここでは、特殊時短遊技状態の残りの第 2 時短回数（ J 2 ）が「 1 」回となる第 2 特別図柄の変動表示が実行されており、画面左下に表示される時短残回数画像 K G が「残り 1 回」と表示されているものとする。

【 2 2 6 3 】

その後、第 2 特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄が停止表示すると、図 1 5 5（ a ）に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z がハズレ出目「 4 1 6 」で停止

10

20

30

40

50

表示し、当該アイコンが消滅表示される。

【 2 2 6 4 】

そして、特殊時短遊技状態が終了することになる第2特別図柄の変動表示（第2変動演出）が開始されると、図155（b）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、第2保留数表示領域70Fの数字が「4」から「3」に減少し、第2保留アイコン表示領域70Dに表示されていた4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して1つが当該アイコンTIとして表示される。このとき、特殊時短遊技状態が終了する5回前の第2変動演出から開始されたカウントダウン演出として「LAST」の文字画像が表示され、時短残回数画像KGが「残り0回」になる。

10

【 2 2 6 5 】

次に、第2特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄で停止表示すると、図155（c）に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目「285」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。

【 2 2 6 6 】

このタイミングで第1始動口45に遊技球が入賞すると、特定遊技状態において左打ちが行われたことに基づく左打ちエラー報知が所定期間（例えば4秒）にわたって行われる。具体的には、遊技領域5aの右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像HUEが画面中央寄りの位置に表示され、音声出力装置9から「右打ちして下さい」の左打ちエラー音声出力される。

20

【 2 2 6 7 】

その後、特殊時短遊技状態が終了すると、図155（d）に示すように、右打ち画像MUの表示が終了して左打ち報知（左打ち画像HUの表示、「左打ちして下さい」の音声出力）が開始される。また、第2特別図柄の変動表示が開始されると、特殊図柄TZの変動表示が開始されると共に、演出モードHに対応する演出画像（背景画像、演出図柄70a、当該アイコン表示領域70C、第2保留アイコン表示領域70D及び第2保留アイコン、等）を遮蔽する遮蔽画像SYが表示されると共に、画面左側に退避していくことで演出モードAに対応する演出画像（背景画像、演出図柄画像等）が視認可能となる。このとき、左打ち報知が開始されたことで左打ちエラー画像HUEが消去されるが、左打ちエラー音声出力は継続され、通常の出力期間よりも短い期間が経過すると出力が終了する。

30

【 2 2 6 8 】

そして、所定時間が経過すると、図155（e）に示すように、遮蔽画像SYが画面左側に完全に退避し、演出モードAに対応する演出画像（背景画像、演出図柄70a、第1保留アイコン表示領域70B及び第1保留アイコン等）が完全に視認可能となり、演出図柄の70aの縮小表示（準備動作）が視認可能となると共に、特殊時短遊技状態を意味する「お助けタイム」との文字を含む報知ロゴLGと残り変動回数が不明であることを示す「残り??？」との文字画像とが視認可能となる。

【 2 2 6 9 】

その後、演出図柄70a縮小表示（準備動作）が終了すると、図155（f）に示すように、演出図柄70aのスクロール表示が開始される。また、所定時間（6秒）が経過すると、左打ち報知が終了する。

40

【 2 2 7 0 】

なお、特殊時短遊技状態が発生する前の通常遊技状態と、特殊時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態とで異なる演出（残り変動回数「        」と残り変動回数「??？」）を実行可能となっているが、遊技の進行に応じた演出モードの変化割合については同一となるようになっている。

【 2 2 7 1 】

このように、図155に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態が終了する所定回数（ここでは5回）前の特別図柄の変動表示（変動演出）から通常遊技状態に移行することを示唆するカウントダウン演出が実行されるようになっている。そのため、特殊時短遊技

50



状態の終了時期を明確に把握することができると共に、特殊時短遊技状態が終了することに対する遊技者の焦燥感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 7 2 】

また、図 1 5 5 に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態中に左打ちされると左打ちエラー報知（右打ちを示唆する左打ちエラー画像 H U E の表示、「右打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力）が所定期間（例えば 4 秒）にわたって実行されるが、左打ちエラー報知の実行中に通常遊技状態が開始されると、左打ちエラー報知を継続したまま左打ち報知を実行するようになっている。そのため、特殊時短遊技状態中の左打ちが遊技者に不利であることを遊技者に認識させつつ、通常遊技状態の開始によって遊技者に損失を与えないように左打ち報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

【 2 2 7 3 】

また、図 1 5 5 に示した演出例によれば、左打ちエラー報知の実行中に通常遊技状態が開始されると、左打ちエラー画像 H U E の表示は終了させるが、「右打ちして下さい」の右打ちエラー音声の出力が継続するようになっている。そのため、左打ち報知を極端に阻害せずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 7 4 】

また、図 1 5 5 に示した演出例によれば、左打ちエラー報知の実行中に通常遊技状態が開始された場合、左打ちエラー画像 H U E の表示が終了した後左打ち画像 H U の表示が終了するようになっている。そのため、遊技者に左打ちを適切に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。

20

【 2 2 7 5 】

また、図 1 5 5 に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行すると、特殊時短遊技状態を意味する「お助けタイム」との文字を含む報知ロゴ L G と残り変動回数が不明であることを示す「残り ???」との文字画像とが視認可能となり、特殊時短遊技状態が発生済みであることが示唆されるようになっている。そのため、遊技者に有益な情報を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 7 6 】

また、図 1 5 5 に示した演出例によれば、大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合には、特殊時短遊技状態の終了を報知する終了報知演出（後述する「お助けタイム終了」の文字画像の表示）が実行されず、通常遊技状態に移行すると通常遊技状態であることを示唆する演出（演出モード A の背景画像の表示等）が実行されるようになっている。そのため、特殊時短遊技状態を最後まで堪能させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【 2 2 7 7 】

（大当たり履歴がある状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例）

図 1 5 6 を用いて、大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例を説明する。

【 2 2 7 8 】

ここでは、特殊時短遊技状態の残りの第 2 時短回数（ J 2 ）が「 1 」回となる第 2 特別図柄の変動表示が実行されており、画面左下に表示される時短残回数画像 K G が「残り 1 回」と表示されているものとする。

40

【 2 2 7 9 】

その後、第 2 特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄が停止表示すると、図 1 5 6（ a ）に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z がハズレ出目「 4 1 6 」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。

【 2 2 8 0 】

そして、特殊時短遊技状態が終了することになる第 2 特別図柄の変動表示（第 2 変動演出）が開始されると、図 1 5 6（ b ）に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、第 2 保留数表示領域 7 0 F の数字が「 4 」から「 3 」に減少し、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に表示されていた 4 つの保留アイコン H I が当該アイコン

50

表示領域 70C に向けてシフト表示して 1 つが当該アイコン T I として表示される。このとき、特殊時短遊技状態が終了する 5 回前の第 2 変動演出から開始されたカウントダウン演出として「LAST」の文字画像が表示され、時短残回数画像 K G が「残り 0 回」になる。また、特殊時短遊技状態が終了することを報知する終了報知演出が実行される。具体的には、背景画像や演出図柄 70a 等を遮蔽する扉画像 T B が閉じる演出が行われ、扉画像 T B の前に「お助けタイム終了」との文字画像が表示される。

【2281】

次に、第 2 特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄で停止表示すると、図 156 (c) に示すように、終了報知演出が継続した状態で特殊図柄 T Z がハズレ出目「285」で停止表示する。

10

【2282】

その後、特殊時短遊技状態が終了すると、図 156 (d) に示すように、終了報知演出が継続した状態で右打ち画像 M U の表示が終了し、左打ち報知（左打ち画像 H U の表示）が開始される。また、第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、第 2 特図保留数表示領域が「3」から「2」となり、扉画像 T B が閉じた状態のまま特殊図柄 T Z の変動表示だけが行われる変動演出が開始される。

【2283】

そして、第 2 特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄が停止表示すると、図 156 (e) に示すように、終了報知演出が継続した状態で特殊図柄 T Z がハズレ出目「471」で停止表示する。その後は、第 2 保留がなくなるまで終了報知演出が継続した状態で特殊図柄 T Z の変動表示だけが行われる変動演出が実行される。

20

【2284】

次に、最後の第 2 保留に基づく第 2 特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄で停止表示すると、図 156 (f) に示すように、演出図柄 70a が遮蔽されたまま特殊図柄 T Z がハズレ出目「569」で停止表示する。

【2285】

その後、第 1 特別図柄の変動表示が開始されると、図 156 (g) に示すように、扉画像 T B が開いて終了報知演出が終了し、演出モード A に対応する演出画像（背景画像、演出図柄画像等）が視認可能となる。また、演出図柄 70a の縮小表示（準備動作）が開始されると共に、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 に表示されている 2 つの保留アイコンが当該アイコン表示領域 70C に向けてシフトし、1 つが当該アイコンとして表示される。

30

【2286】

なお、特殊時短遊技状態が終了したときの残りの第 2 保留の中に大当たりとなるものがある場合には、終了報知演出の継続中に復活演出が実行されて大当たりとなることが報知されるようになっている。

【2287】

このように、図 155 に示した演出例によれば、大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合と、大当たり履歴がある状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合とで、特殊時短遊技状態が終了するときの演出態様（終了報知演出の開始タイミング、終了タイミング、終了報知演出の内容等）が異なるようになっている。そのため、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態が終了するとき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、特殊時短遊技状態が終了するときの演出態様から大当たり履歴の有無（RWM クリアの有無）を推測することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【2288】

また、図 156 に示した演出例によれば、終了報知演出を継続したまま特殊時短遊技状態が終了したときの残りの第 2 保留に応じた変動演出（特殊図柄 T Z の変動表示）を目立たないように実行するようになっている。そのため、終了報知演出が終了したときに第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）から開始されることになり、新たな気持ちで遊技さ

50

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。

【 2 2 8 9 】

また、図 1 5 6 に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態が終了したときの残りの第 2 保留に大当たりとなるものがある場合には、終了報知演出が継続した状態で復活演出として大当たりとなることが報知されるようになっていく。そのため、特殊時短遊技状態中に大当たりとなったかのように見せることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 2 2 9 0 】

なお、特殊時短遊技状態が終了すると第 2 保留の有無に拘わらずに即座に左打ち報知（左打ち画像 H U）を開始するようになっていくが、第 2 保留の有無に拘わらずに即座に左打ち報知を開始するのではなく、特殊時短遊技状態が終了したときに第 2 保留がない場合には即座に左打ち報知を開始し、第 2 保留がある場合には第 2 保留に応じた変動演出が終了した後に左打ち報知を開始するようにしてもよい。

10

【 2 2 9 1 】

（当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例）

図 1 5 7 及び図 1 5 8 を用いて、当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機 1 への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を説明する。

【 2 2 9 2 】

図 1 5 7（a）に示すように、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 に第 1 保留アイコン（白アイコン）が表示されているときに、「7 2 8」のハズレ演出図柄 7 0 a が停止表示されたとする。

20

【 2 2 9 3 】

その後、S P S P リーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図 1 5 7（b）に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 に表示されている第 1 保留アイコン（白アイコン）が当該アイコン表示領域 7 0 C、第 1 表示部 7 0 B 1 にそれぞれシフト表示される。

【 2 2 9 4 】

ここで、当該アイコン表示領域 7 0 C にシフト表示された当該アイコンの表示態様が赤アイコンに変化表示することで当該アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプ N R が消灯した状態から赤点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。

30

【 2 2 9 5 】

その後、図 1 5 7（c）に示すように、変動表示していた演出図柄 7 0 a の左右の変動表示領域に「3」の演出図柄 7 0 a を停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄 7 0 a を変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。

【 2 2 9 6 】

そして、S P リーチに発展すると、図 1 5 7（d）に示すように、S P リーチ演出が開始されると共に、演出図柄 7 0 a が画面左上に縮小表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、及び、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D が保留アイコンもろとも消去される。

40

【 2 2 9 7 】

その後、S P S P リーチに発展すると、図 1 5 7（e）に示すように、S P S P リーチ演出が開始され、当該アイコンが表示されている当該アイコン表示領域 7 0 C が当該アイコンもろとも消去される。このとき、当該アイコンの消去に伴って入賞口ランプ N R が消灯することではなく、入賞口ランプ N R でのランプ変化演出は継続したままとなる。

【 2 2 9 8 】

このタイミングで遊技機 1 への電源供給が停止すると、図 1 5 7（f）に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプ N R が消灯する。

【 2 2 9 9 】

その後、遊技機 1 への電源供給が再開すると、図 1 5 8（g）に示すように、画像表示

50

装置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプ N R は消灯した状態を維持する。

【 2 3 0 0 】

そして、主制御基板 1 1 0 から送信される第 2 電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、図 1 5 8 ( h ) に示すように、画像表示装置には「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が S P S P リーチ演出 ( 仮停止した大当たり演出図柄が遊技者にとってより価値の高い大当たり演出図柄に昇格するか否かの再抽選演出の実行期間を含む ) の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプ N R は消灯した状態を維持する。

【 2 3 0 1 】

その後、ハズレとなる S P S P リーチ演出の実行期間が終了 ( 演出制御基板 1 3 0 がハズレを示す特図停止指定コマンドを受信 ) すると、図 1 5 8 ( i ) に示すように、演出図柄 7 0 a の仮停止表示 ( 揺れ変動 ) を行わずに電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示 ( 静止表示 ) された状態の停止画面 ( 第 2 待機画面 ) が表示され、ランプ変化演出が再開されることなく変動演出が終了する。

【 2 3 0 2 】

このとき、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1 には、電源供給が停止する前と同じ白アイコンが表示され、当該アイコン表示領域 7 0 C には、当該アイコンが表示されないが、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース ( 表示領域 ) が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されている状態となる。

【 2 3 0 3 】

その後、次の変動演出が開始されると、図 1 5 8 ( j ) に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 に表示されている第 1 保留アイコン ( 白アイコン ) が当該アイコン表示領域 7 0 C、第 1 表示部 7 0 B 1 にそれぞれシフト表示される。

【 2 3 0 4 】

一方、大当たりとなる S P S P リーチ演出の実行期間が終了 ( 演出制御基板 1 3 0 が大当たりを示す特図停止指定コマンドを受信 ) すると、図 1 5 8 ( k ) に示すように、演出図柄 7 0 a の仮停止表示 ( 揺れ変動 / 揺動表示 ) を行わずに、今回の大当たり遊技 ( ここでは第 1 大当たり遊技 ) の種類を示唆する「 7 7 7 」の大当たり演出図柄 7 0 a ( 電源断前のリーチ状態を形成していた「 3 3 」の演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる演出図柄の組み合わせ)、及び、特殊図柄 T Z が停止表示 ( 静止表示 ) された状態の停止画面が表示され、入賞口ランプ N R でランプ変化演出が再開することなく変動演出が終了する。

【 2 3 0 5 】

なお、S P S P リーチ演出が実行される変動演出だけでなく、その他の変動演出 ( 通常変動が実行される変動演出、短縮変動が実行される変動演出、ノーマルリーチ演出が実行される変動演出、S P リーチ演出が実行される変動演出 ) についても、その実行中に停止した電源供給が再開して演出の実行期間が終了すると、演出図柄 7 0 a の仮停止表示 ( 揺れ変動 / 揺動表示 ) が行われずに「 7 5 3 」のハズレ演出図柄 7 0 a、又は、電源断前のリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ演出図柄の組み合わせ又は異なる演出図柄の組み合わせとなる大当たり演出図柄が停止表示 ( 静止表示 ) されることになる。

【 2 3 0 6 】

また、特殊図柄 T Z については、遊技の制御状態が初期化されるのか復旧されるのか、その後の状態が通常遊技状態であるのか特定遊技状態 ( 低確時短遊技状態、高確時短遊技状態 ) であるのかに拘らず、特殊図柄 T Z については、同一の表示態様 ( 形状、デザイン ) であって演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせとなる数字で停止表示 ( 静止表示 ) されることになる。

【 2 3 0 7 】

10

20

30

40

50

その後、大当たり遊技のオープニングが開始されると、図 1 5 8 ( 1 ) に示すように、画像表示装置には大当たり遊技の種類を示す情報 ( 第 1 大当たり遊技であることを示す「MAX大当たり」) を含むオープニング演出が開始され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、及び、当該アイコン表示領域 7 0 C がアイコンもろとも消去される。

【 2 3 0 8 】

なお、初期画面及びノ又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプ N R が消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない ( 大当たり当選期待度を示唆しない ) 点灯態様 ( 例えば白点灯 ) で入賞口ランプ N R を点灯させてもよい。

【 2 3 0 9 】

このように、図 1 5 7 ~ 図 1 5 8 に示した演出例によれば、演出図柄 7 0 a が仮停止表示 ( 揺れ変動 ) された後に停止表示される変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後、特別図柄の変動時間が経過して特図停止指定コマンド ( 特図停止指定コマンドを取りこぼした場合であってその後に客待ち状態に移行する場合には、客待ち状態指定コマンド ) を受信した場合に、演出図柄 7 0 a の仮停止表示 ( 揺れ変動 / 揺動表示 ) が行われずに演出図柄 7 0 a が停止表示 ( 静止表示 ) されるようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 1 0 】

また、図 1 5 7 ~ 図 1 5 8 に示した演出例によれば、ハズレ変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において演出図柄 7 0 a が停止表示 ( 静止表示 ) される場合、通常ハズレ演出図柄ではなく、電源復旧時の初期図柄である演出図柄の組み合わせが停止表示 ( 静止表示 ) されるようになっている。そのため、停止表示 ( 静止表示 ) する演出図柄を抽選で決定するような煩雑な処理を行わずに済み、遊技の制御状態が復旧する電源復旧であること、及び、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを把握することが可能となる。

【 2 3 1 1 】

また、図 1 5 7 ~ 図 1 5 8 に示した演出例によれば、大当たり変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において演出図柄が停止表示 ( 静止表示 ) される場合、大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示 ( 静止表示 ) するようになっている。そのため、遊技の制御状態が復旧する電源復旧であること、及び、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が大当たり変動演出であったことを把握することが可能となる。

【 2 3 1 2 】

また、図 1 5 7 ~ 図 1 5 8 に示した演出例によれば、遊技の制御状態が復旧した後において大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示 ( 静止表示 ) する場合、電源供給の停止前にリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示 ( 静止表示 ) 可能となっている。そのため、電源供給の停止前に停止表示予定だった大当たり演出図柄を意識しなくて済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【 2 3 1 3 】

また、図 1 5 7 ~ 図 1 5 8 に示した演出例によれば、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出に上述した昇格演出の実行期間が含まれる場合に、電源供給が再開して制御状態が復旧した後において昇格演出を実行せずに大当たり演出図柄が停止表示 ( 静止表示 ) されるようになっている。そのため、演出図柄が停止表示 ( 静止表示 ) されるまでに無駄な演出が行われなため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が大当たり変動演出であったことを遊技者に即座に把握することが可能となる。

【 2 3 1 4 】

また、図 1 5 7 ~ 図 1 5 8 に示した演出例によれば、ハズレ変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合と、大当たり変動演出の実行中に停

10

20

30

40

50

止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合とで、電源供給の再開後の画像表示装置の表示態様（表示画面の種類、表示画面の表示順序）が同一となっている。そのため、ハズレ変動演出の実行中であつたのか、大当たり変動演出の実行中であつたのかを意識することなくシンプルな表示制御を行うことができ、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【 2 3 1 5 】

また、図 1 5 7 ~ 図 1 5 8 に示した演出例によれば、特殊図柄 T Z については、電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において、電源供給が停止する前と同じ表示態様であつて、演出図柄 7 0 a と同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）されるようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを把握し易くなる。

10

【 2 3 1 6 】

また、図 1 5 7 ~ 図 1 5 8 に示した演出例によれば、当該アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復帰中画面の表示が終了してから次の変動演出（演出図柄 7 0 a のスクロール）が開始されるまでの間、当該アイコン表示領域 7 0 c には、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されるが、当該アイコンが表示されないようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

20

【 2 3 1 7 】

また、図 1 5 7 ~ 図 1 5 8 に示した演出例によれば、保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復帰中画面の表示が終了してから次の変動演出が開始されるまでの間、保留アイコン表示領域には、四角形の領域画像が表示されることで保留アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されて、保留アイコンが表示されるようになっている。そのため、電源供給が停止した場合であっても、保留されていた変動演出が消滅していないことを把握することができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 3 1 8 】

また、図 1 5 7 ~ 図 1 5 8 に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった当該アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプ N R を大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプ N R を大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。そのため、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となる。

30

【 2 3 1 9 】

なお、大当たり変動演出の実行期間が終了した後に、大当たり演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示された状態の停止画面を表示しているが、ハズレのときと同じように電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示（静止表示）された状態の第 2 待機画面を表示してもよい。

40

【 2 3 2 0 】

また、大当たり変動演出の実行期間が終了した後に、大当たり演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示された状態の停止画面を表示しているが、停止画面を表示せずに大当たり演出図柄 7 0 a が表示されない大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。また、オープニング演出において大当たり遊技の種類を示す情報を表示してもよいし、「 7 7 7 」の大当たり特殊図柄 T Z を表示してもよいし、電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の特殊図柄 T Z を表示してもよい。

【 2 3 2 1 】

50

また、ハズレ変動演出の実行期間が終了した後においては、電源復旧時の初期図柄である演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z を表示し、大当たり変動演出の実行期間が終了した後においては、大当たり演出図柄 70 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示された状態の停止画面を表示させずに大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。

【2322】

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

10

【2323】

また、遊技の制御状態が復旧した後において大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）する場合、その後に実行される大当たり遊技の種類に対応する複数の大当たり演出図柄の組み合わせのうちの 1 つを停止表示するようにしてもよい。

【2324】

この場合、例えば、第 1 大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「333」と「777」であり、第 2 大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「222」と「444」と「666」と「888」であり、第 3 大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「111」と「555」と「999」であるものとする。

20

【2325】

そして、電源供給の停止前のリーチ組み合わせが第 3 大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせの一部を構成する「1 1」である場合、その後に実行される大当たり遊技が第 1 大当たり遊技である場合には、「333」と「777」の何れか（リーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる大当たり演出図柄の組み合わせ）を停止表示し、その後に実行される大当たり遊技が第 3 大当たり遊技である場合には、「111」と「555」と「999」の何れか（リーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ又は異なる大当たり演出図柄の組み合わせ）を停止表示するようにするとよい。

30

【2326】

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

【2327】

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

40

【2328】

（先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例）

図 159、及び、図 160 は、先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【2329】

図 159（a）に示すように、第 1 保留アイコン表示領域 70 B の第 1 表示部 70 B 1、第 2 表示部 70 B 2、及び、第 3 表示部 70 B 3 に第 1 保留アイコン（白アイコン）が表示されているときに、「728」のハズレ演出図柄 70 a が停止表示されたとする。

50

## 【 2 3 3 0 】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図 1 5 9 ( b ) に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1、第 2 表示部 7 0 B 2、及び、第 3 表示部 7 0 B 3 に表示されている第 1 保留アイコン ( 白アイコン ) が当該アイコン表示領域 7 0 C、第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 にそれぞれシフト表示される。

## 【 2 3 3 1 】

ここで、変動表示を開始する演出図柄 7 0 a の周囲にエフェクト画像 E F が表示されることで先読みエフェクト演出の 1 回目の演出が開始され、第 2 表示部 7 0 B 2 にシフト表示された第 1 保留アイコン ( アイコン最終表示態様 = 赤アイコン ) の表示態様が青アイコンに変化表示することで保留アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプ N R が消灯した状態から青点減した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。

10

## 【 2 3 3 2 】

その後、図 1 5 9 ( c ) に示すように、演出図柄 7 0 a の周囲に表示されていたエフェクト画像 E F が消去されると共に、演出図柄 7 0 a が高速でのスクロールを開始する。そして、変動時間が経過すると、図 1 5 9 ( d ) に示すように、ハズレを示す演出図柄 7 0 a が仮停止表示した後に、「 2 5 9 」のハズレ演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示される。

## 【 2 3 3 3 】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図 1 5 9 ( e ) に示すように、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されると共に、第 1 表示部 7 0 B 1、及び、第 2 表示部 7 0 B 2 に表示されている第 1 保留アイコンが当該アイコン表示領域 7 0 C、及び、第 1 表示部 7 0 B 1 にそれぞれシフト表示される。

20

## 【 2 3 3 4 】

ここで、変動表示を開始する演出図柄 7 0 a の周囲にエフェクト画像 E F が表示されることで先読みエフェクト演出の 2 回目の演出が開始され、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出は継続したままとなる。

## 【 2 3 3 5 】

そして、図 1 5 9 ( f ) に示すように、演出図柄 7 0 a の周囲に表示されていたエフェクト画像 E F が消去されると共に、演出図柄 7 0 a が高速でのスクロールを開始する。このタイミングで遊技機 1 への電源供給が停止すると、図 1 5 9 ( g ) に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプ N R が消灯する。

30

## 【 2 3 3 6 】

その後、遊技機 1 への電源供給が再開すると、図 1 5 9 ( h ) に示すように、画像表示装置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプ N R ではランプ変化演出を再開することなく消灯した状態を維持する。

## 【 2 3 3 7 】

そして、主制御基板 1 1 0 から送信される第 2 電源復旧指定コマンドを演出制御基板 1 3 0 が受信すると、図 1 6 0 ( i ) に示すように、画像表示装置には「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が事前変動の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプ N R は消灯した状態を維持する。

40

## 【 2 3 3 8 】

その後、事前変動の実行期間が終了 ( 演出制御基板 1 3 0 がハズレを示す特図停止指定コマンドを受信 ) すると、図 1 6 0 ( j ) に示すように、演出図柄 7 0 a の仮停止表示 ( 揺れ変動 ) を行わずに電源復旧時の初期図柄である「 7 5 3 」の演出図柄 7 0 a、及び、特殊図柄 T Z が停止表示 ( 静止表示 ) された状態の停止画面が表示され、ランプ変化演出が再開することなく事前変動が終了する。

## 【 2 3 3 9 】

このとき、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 表示部 7 0 B 1 には、電源供給が停止する前の青アイコンではない白アイコンが表示され、当該アイコン表示領域 7 0 C には

50



、当該アイコンが表示されないが、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されている状態となる。

【 2 3 4 0 】

その後、SPSPリーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図160(k)に示すように、演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、第1表示部70B1に表示されている第1保留アイコン（白アイコン）が当該アイコン表示領域70Cにシフト表示される。

【 2 3 4 1 】

その後、図160(l)に示すように、画像表示装置に表示されるセリフウィンドウに味方Aが発したセリフが表示されると共に、音声出力装置9からセリフに応じた音声「チャンス到来よ！」が表示されることでセリフ予告演出が実行される。

【 2 3 4 2 】

そして、図160(m)に示すように、変動表示していた演出図柄70aの左右の変動表示領域に「3」の演出図柄70aを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄70aを変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。

【 2 3 4 3 】

その後、SPリーチに発展すると、図160(n)に示すように、SPリーチ演出が開始されると共に、演出図柄70aが画面左上に縮小表示され、第1保留アイコン表示領域70B、及び、第2保留アイコン表示領域70Dが消去される。

【 2 3 4 4 】

そして、SPSPリーチに発展すると、図160(o)に示すように、SPSPリーチ演出が開始され、当該アイコン表示領域70Cが当該アイコンもろとも消去される。

【 2 3 4 5 】

その後、大当たりとなるSPSPリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板130が大当たりを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図160(p)に示すように、今回の大当たり遊技（ここでは第1大当たり遊技）の種類を示唆する「333」の大当たり演出図柄70a、及び、特殊図柄TZが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示されて変動演出が終了する。

【 2 3 4 6 】

なお、初期画面及びノ又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプNRが消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で入賞口ランプNRを点灯させてもよい。

【 2 3 4 7 】

また、変動演出（演出図柄70aの仮停止表示（揺れ変動））中に特図停止指定コマンドを受信できない場合には、仮停止表示（揺れ変動）している演出図柄70aが停止表示することなく、仮停止表示（揺れ変動）を継続することになる。

【 2 3 4 8 】

また、電源供給の再開後に新たに保留アイコンから当該アイコンとなったものについては、変動開始時にアイコン変化演出に関する抽選を行い、当選するとその結果に応じて当該アイコンの表示態様を変化させるようにしてもよいが、ランプ変化演出に関する抽選については新たに実行せず、入賞口ランプNRは消灯した状態を維持してランプ変化演出が再開されないようにしてもよい。

【 2 3 4 9 】

このように、図159～図160に示した演出例によれば、先読みエフェクト演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出において連続予告演出を再開させないようになっている。そのため、電源供給の停止によって連続予告演出が不完全の状態で開催されるといったこと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、他の連続予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合につ

10

20

30

40

50

いても同様となる。

【 2 3 5 0 】

また、図 1 5 9 ~ 図 1 6 0 に示した演出例によれば、特別アイコンとして表示されている（最終表示態様までは変化していない場合、及び、最終表示態様まで変化している場合を含む）保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、特別アイコンとして表示されていた保留アイコンを通常アイコンとして表示するようになっている。そのため、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【 2 3 5 1 】

また、図 1 5 9 ~ 図 1 6 0 に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった保留アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプ N R を大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合であっても、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプ N R を大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。そのため、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となる。

【 2 3 5 2 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1）

図 1 6 1 及び図 1 6 2 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 について説明する。図 1 6 1 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 であり、図 1 6 2（a）~（j）は、図 1 6 1 のタイミングチャート 1 における（a）~（j）に対応する演出例である。

【 2 3 5 3 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 3 5 4 】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【 2 3 5 5 】

なお、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示は、サブ第 1 変動表示器 8 1 の L E D が点滅することで行われるが、図面では点滅を表現できないことから 2 重丸によって変動表示していることを表現するものとする。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 の L E D についても、2 重丸によって点滅していることを表現するものとする。

【 2 3 5 6 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「2」となる。

【 2 3 5 7 】

10

20

30

40

50

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「2」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに1つの保留アイコンHIが10フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図162（a）参照）。

【2358】

その後、T2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図162（b）参照）。

10

【2359】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2360】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、第1ランプ図柄LZがハズレ態様（消灯）で本停止する（図162（c）参照）。

20

【2361】

次に、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【2362】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図162（d）参照）。

【2363】

40

その後、T5のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図162（e）参照）。

【2364】

そして、T6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「531」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ

50

動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 6 2（f）参照）。

【2 3 6 5】

次に、T 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2 3 6 6】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 1 6 2（f）参照）。

【2 3 6 7】

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2 3 6 8】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「0」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T I として表示される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 6 2（g）参照）。

【2 3 6 9】

そして、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 6 2（g）参照）。

【2 3 7 0】

そして、T 9 のタイミングにおいて、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 6 2（h）参照）。

【2 3 7 1】

次に、T 1 0 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「9 6 2」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を継続している（図 1 6 2（i）参照）。

【2 3 7 2】

その後、T 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2 3 7 3】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状

10

20

30

40

50

態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される（図 1 6 2（i）参照）。

【 2 3 7 4 】

そして、T 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m で変動演出を終了するための処理が行われる。

【 2 3 7 5 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（本停止）されると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「2 4 8」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 6 2（j）参照）。

【 2 3 7 6 】

なお、T 7 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 2 3 7 7 】

ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 3 7 8 】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

【 2 3 7 9 】

なお、所定の検出センサ（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a 等）のコネクタ抜けの場合には、即座に異常報知（エラー報知）を行うようになっていたが、主制御基板 1 1 0 と演出制御基板 1 3 0 との間で通信を行うためのコマンド線のコネクタ抜けによるコマンド異常の場合には、異常報知は行わないようになっている。

【 2 3 8 0 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2）

図 1 6 3 及び図 1 6 4 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 について説明する。図 1 6 3 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 2 であり、図 1 6 4（a）～（i）は、図 1 6 3 のタイミングチャート 2 における（a）～（i）に対応する演出例 1 である。

【 2 3 8 1 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

10

20

30

40

50

## 【 2 3 8 2 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

## 【 2 3 8 3 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 4 」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 4 」となる。

10

## 【 2 3 8 4 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 4 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 1 つの保留アイコン H I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 1 6 4（ a ）参照）。

20

## 【 2 3 8 5 】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 6 4（ b ）参照）。

## 【 2 3 8 6 】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

30

## 【 2 3 8 7 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 6 4（ c ）参照）。

## 【 2 3 8 8 】

次に、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

## 【 2 3 8 9 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分の

50

アニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 70a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 70a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 164（d）参照）。

【2390】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン B G M が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 164（e）参照）。

10

【2391】

そして、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70a がハズレ態様（「531」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 164（f）参照）。

【2392】

次に、T 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

20

【2393】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続する（図 164（g）参照）。

【2394】

30

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図 164（g）の状態が維持される。

【2395】

そして、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図 164（g）の状態が維持される。

40

【2396】

次に、T 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理

50

が行われる。

【 2 3 9 7 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 3 」から「 1 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 3 番目に表示されている余剰分の保留アイコン H I が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a ( 過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a ) が停止位置に表示 ( 瞬間的に導出表示 ) される ( 図 1 6 4 ( h ) 参照 )。

【 2 3 9 8 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡張動作 ( 準備動作 ) を行った後にスクロールを開始する ( 図 1 6 4 ( h ) 参照 )。

10

【 2 3 9 9 】

なお、余剰分の保留アイコンを消去して必要分の保留アイコンをシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンをそのまま残存させて必要分の保留アイコンをシフト表示させてもよい。

【 2 4 0 0 】

その後、T 1 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 1 6 4 ( i ) 参照 )。

20

【 2 4 0 1 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できている場合には、第 1 特図保留数が「 0 」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出 ( 先読みゾーン演出による期待度示唆の対象 ) においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出 ( 先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力 ) が実行され、演出図柄 7 0 a が本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

30

【 2 4 0 2 】

なお、T 7 ~ T 9 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド ( 停止時コマンド、開始時コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド ( 停止時コマンド、開始時コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 2 4 0 3 】

ここでは、T 1 0 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数が「 3 」から「 1 」となる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「 4 」から「 2 」となる場合、及び、第 1 特図保留数が「 2 」から「 0 」になる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が把握している保留数と演出制御部 1 3 0 m が把握している保留数との乖離が「 2 」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

40

【 2 4 0 4 】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 2 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態 ( 時短遊技状態、確変遊技状態 ) であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 4 0 5 】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1

50



保留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

【 2 4 0 6 】

( 演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 )

図 1 6 3 及び図 1 6 5 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 について説明する。図 1 6 3 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 2 であり、図 1 6 5 ( a ) ~ ( i ) は、図 1 6 3 のタイミングチャート 2 における ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例 2 である。

10

【 2 4 0 7 】

なお、図 1 6 4 と図 1 6 5 とは、連続予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 2 4 0 8 】

T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド ( 第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド ) を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶 ( 把握 ) している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【 2 4 0 9 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される ( 図 1 6 5 ( d ) 参照 )。

【 2 4 1 0 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄 7 0 a は拡張動作 ( 準備動作 ) を行った後にスクロールを開始する ( 図 1 6 5 ( d ) 参照 )。

30

【 2 4 1 1 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとエフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 3 番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 ( 演出動作 ) を行っている状態となっている ( 図 1 6 5 ( e ) 参照 )。

40

【 2 4 1 2 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様 ( 「 5 3 1 」 ) で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 ( 揺動表示 ) することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 ( 演出動作 ) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作 ( 演出動作 ) が継続している ( 図 1 6 5 ( f ) 参照 )。

【 2 4 1 3 】

50

次に、T 7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2414】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH Iおよび当該アイコンT Iの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄T Zの変動表示、及び、第1ランプ図柄L Zの変動表示の期間が延長される。また、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図165（g）参照）。

【2415】

その後、T 8のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像E Fの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図165（g）の状態が維持される。

【2416】

そして、T 9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図165（g）の状態が維持される。

【2417】

次に、T 10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2418】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bの2番目に表示されている余剰分の保留アイコンH Iが1フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、3番目に表示されている保留アイコンH Iが1フレーム分の非アニメーションで2番目に表示される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図165（h）参照）。

【2419】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の2つの保留アイコンH Iが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンT Iとして表示される。また、特殊図柄T Zおよび第1ランプ図柄L Zの変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄70aの背後下部に青色のエフェクト画像E Fが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄70aは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図165（h）参照）。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 2 0 】

その後、T 1 1のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、エフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールした状態となる。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 6 5（i）参照）。

## 【 2 4 2 1 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、第 1 特図保留数が「0」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出（エフェクト画像 E F の表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄 7 0 a が高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

## 【 2 4 2 2 】

なお、T 7 ~ T 9 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

## 【 2 4 2 3 】

ここでは、T 1 0 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「1」となる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「4」から「2」となる場合、及び、第 1 特図保留数が「2」から「0」になる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が把握している保留数と演出制御部 1 3 0 m が把握している保留数との乖離が「2」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

## 【 2 4 2 4 】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 3 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

## 【 2 4 2 5 】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

## 【 2 4 2 6 】

このように、図 1 6 3 ~ 図 1 6 5 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば 1 番目 ~ 2 番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

## 【 2 4 2 7 】

また、図 1 6 3 ~ 図 1 6 5 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【 2 4 2 8 】

また、図 1 6 3 ~ 図 1 6 5 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【 2 4 2 9 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 4）

図 1 6 6 及び図 1 6 7 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 4 について説明する。図 1 6 6 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 3 であり、図 1 6 7 ( a ) ~ ( i ) は、図 1 6 6 のタイミングチャート 3 における ( a ) ~ ( i ) に対応する演出例 1 である。

#### 【 2 4 3 0 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【 2 4 3 1 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

#### 【 2 4 3 2 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「4」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「4」となる。

#### 【 2 4 3 3 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に 1 つの保留アイコン H I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 1 6 7 ( a ) 参照）。

#### 【 2 4 3 4 】

その後、T2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「814」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図167(b)参照)。

【2435】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特図停止指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

10

【2436】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様(「248」)で本停止し、第1ランプ図柄LZがハズレ態様(消灯)で本停止する(図167(c)参照)。

【2437】

次に、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【2438】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡縮動作(準備動作)を行った後にスクロールを開始する(図167(d)参照)。

30

【2439】

その後、T5のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出(通常のゾーン演出)が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作(演出動作)を行っている状態となっている(図167(e)参照)。

40

【2440】

そして、T6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様(「531」)で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作(揺動表示)することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作(演出動作)を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作(演出動作)が継続している(図167(f)参照)。

【2441】

次に、T7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時

50

コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【 2 4 4 2 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続する（図 1 6 7（g）参照）。

【 2 4 4 3 】

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図 1 6 7（g）の状態が維持される。

10

【 2 4 4 4 】

そして、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図 1 6 7（g）の状態が維持される。

20

【 2 4 4 5 】

次に、T 1 0 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図 1 6 7（g）の状態が維持される。

30

【 2 4 4 6 】

そして、T 1 1 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図 1 6 7（g）の状態が維持される。

【 2 4 4 7 】

次に、T 1 2 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

【 2 4 4 8 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「0」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目及び 3 番目に表示されている余剰分の保留アイコン H I が 1 フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7

50

0 a) が停止位置に表示 (瞬間的に導出表示) される (図 167 (h) 参照)。

【2449】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている必要分の 1 つの保留アイコン H I が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T I として表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は拡張動作 (準備動作) を行った後にスクロールを開始する (図 167 (h) 参照)。

【2450】

その後、T 13 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 (演出動作) を行っている状態となっている (図 167 (i) 参照)。

【2451】

その後、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できている場合には、演出図柄 70 a が本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【2452】

なお、T 7 ~ T 11 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示制御部 140 及びランプ制御部 150 が正常に受信できない場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド (停止時コマンド、開始時コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【2453】

ここでは、T 12 のタイミングにおいて、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「3」から「0」となる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「4」から「1」となる場合、つまり、主制御部 110 m が把握している保留数と演出制御部 130 m が把握している保留数との乖離が「3」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2454】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 4 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態 (時短遊技状態、確変遊技状態) であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2455】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 83、第 1 特図保留数表示領域 70 E、第 1 保留アイコン表示領域 70 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 45 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 84、第 2 特図保留数表示領域 70 F、第 2 保留アイコン表示領域 70 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 47 に読み替えればよい。

【2456】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 5)

図 166 及び図 168 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 について説明する。図 166 は、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 3 であり、図 168 (a) ~ (i) は、図 166 のタイミングチャート 3 における (a) ~ (i) に対応する演出例 2 である。

【2457】

なお、図 167 と図 168 とは、連続予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 5 8 】

T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 4 」から「 3 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

## 【 2 4 5 9 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 4 」から「 3 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 4 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。

10

## 【 2 4 6 0 】

また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄 7 0 a の背後下部に青色のエフェクト画像 E F が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 6 8（ d ）参照）。

20

## 【 2 4 6 1 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとエフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 3 番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 6 8（ e ）参照）。

## 【 2 4 6 2 】

そして、T 6 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 5 3 1 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 1 6 8（ f ）参照）。

30

## 【 2 4 6 3 】

次に、T 7 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

40

## 【 2 4 6 4 】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 7 0 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 1 6 8（ g ）参照）。

## 【 2 4 6 5 】

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 3 」から「 2 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パタ

50



ーン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出(エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力)が実行されずに図168(g)の状態が維持される。  
【2466】

そして、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特図停止コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図168(g)の状態が維持される。

10

【2467】

次に、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出(エフェクト画像EFの表示、エフェクト効果音の出力)が実行されずに図168(g)の状態が維持される。

【2468】

20

その後、T11のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(特図停止コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2469】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長される(図168(g)参照)。

【2470】

その後、T12のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

30

【2471】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「0」となり、第1保留アイコン表示領域70Bの1番目及び2番目に表示されている余剰分の保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、3番目に表示されている保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで1番目に表示される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬間的に導出表示)される。

40

【2472】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の1つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて当該アイコンTIとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄70aの背後下部に赤色のエフ

50

エクト画像 E F が表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄 70 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 168（h）参照）。

【2473】

その後、T13のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると同時にアイコン変化演出が実行されると共に、エフェクト画像 E F が消去されて先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄 70 a が高速でスクロールした状態となる。具体的には、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコンが変化シナリオに沿って赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 168（i）参照）。

10

【2474】

その後、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 70 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【2475】

なお、T7～T11のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示制御部 140 及びランプ制御部 150 が正常に受信できない場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

20

【2476】

ここでは、T12のタイミングにおいて、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「0」となる場合について説明したが、第1特図保留数が「4」から「1」となる場合、つまり、主制御部 110 m が把握している保留数と演出制御部 130 m が把握している保留数との乖離が「3」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2477】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 5 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

30

【2478】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器 83、第1特図保留数表示領域 70 E、第1保留アイコン表示領域 70 B、第1ランプ図柄 LZ、第1始動口 45 の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器 84、第2特図保留数表示領域 70 F、第2保留アイコン表示領域 70 D、第2ランプ図柄 LZ、第2始動口 47 に読み替えればよい。

【2479】

このように、図 166～図 168 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の保留アイコン（第1保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 130 m が受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示することなく所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 110 m と演出制御部 130 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【2480】

また、図 166～図 168 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の保留アイコン（第1保留情

50

報)の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ少ない数の保留アイコンを表示することなく特定数よりも2つ少ない数の保留アイコンを表示し、その後に所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ(齟齬、乖離)を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【2481】

また、図166～図168に示した具体例によれば、サブ第1保留表示器83や第1特図保留数表示領域70Eにおいて、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、特定数よりも1つ及び2つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【2482】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例6)

図169及び図170を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例6について説明する。図169は、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート4であり、図170(a)～(h)は、図169のタイミングチャート4における(a)～(h)に対応する演出例である。

#### 【2483】

まず、T0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【2484】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは拡張動作(準備動作)を行った後にスクロールを開始する。

#### 【2485】

次に、T1のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」から「4」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」から「4」となる。

#### 【2486】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「4」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに1つの保留アイコンHIが10フレーム分のアニメーションとして追加表示(極小サイズから徐々に大きくなるように表示)される(図170(a)参照)。

#### 【2487】

その後、T2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ状態(「814」)で仮停止する。このとき、演出図柄70

10

20

30

40

50

aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図170（b）参照）。

【2488】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2489】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、第1ランプ図柄LZがハズレ態様（消灯）で本停止する（図170（c）参照）。

【2490】

次に、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「4」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2491】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「4」から「3」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている4つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図170（d）参照）。

【2492】

その後、T5のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている3番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図170（e）参照）。

【2493】

そして、T6のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「531」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作（演出動作）が継続している（図170（f）参照）。

【2494】

次に、T7のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時

10

20

30

40

50

コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2495】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 170（g）参照）。

【2496】

その後、T 8 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図 170（g）の状態が維持される。

10

【2497】

そして、T 9 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 170（g）の状態が維持される。

20

【2498】

次に、T 10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図 170（g）の状態が維持される。

30

【2499】

その後、T 11 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 170（g）の状態が維持される。

【2500】

そして、T 12 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図 170（g）の状態が維持される。

40

【2501】

次に、T 13 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図 170（g）の状態が維持される。

50

## 【2502】

その後、T14のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態（遊技待機状態）となる。このタイミングで主制御部110mから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「0」となって客待ちデモ演出を開始するまでの待機タイマをセットする処理が行われる。

## 【2503】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「0」となり、第1保留アイコン表示領域70Bの1番目～3番目に表示されている余剰分の保留アイコンH1  
10  
および当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンが1フレーム分の非アニメーションで消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、第1ランプ図柄LZがハズレ態様（消灯）で本停止する（図170（h）参照）。

## 【2504】

なお、T7～T13のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示制御部1  
20  
40及びランプ制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

## 【2505】

ここでは、T14のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」の状態では客待ち状態指定コマンドを受信した場合について説明したが、第1特図保留数が「4」、「2」、「1」の何れかの状態で客待ち状態指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

## 【2506】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例6について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確  
30  
変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

## 【2507】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄LZ、第1始動口45の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器84、第2特図保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄LZ、第2始動口47に読み替えればよい。

## 【2508】

このように、図169～図170に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（本停  
40  
止）されるようになっている。そのため、変動演出が終了（客待ち状態に移行）したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【2509】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例7）

図171及び図172を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例7について説明する。図171は、演出制御部130mがコマンドを正常に  
50  
受信できない場合のタイミングチャート5であり、図172（a）～（h）は、図171

のタイミングチャート5における(a)～(h)に対応する演出例である。

【2510】

なお、図169と図171とは、T14のタイミングで受信するコマンドが客待ち指定コマンドであるかオープニング指定コマンドであるかの点だけが異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【2511】

T14のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技(特別遊技)が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」のままで、大当たり遊技のオープニング演出を開始するための処理が行われる。

10

【2512】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数は「3」のままを維持し、演出図柄70a、アイコン表示領域に表示されている保留アイコンHIおよび当該アイコンが消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様(「248」)で本停止すると共に、第1ランプ図柄LZがハズレ態様(消灯)で本停止し、オープニング演出画像が表示される(図172(h)参照)。

【2513】

その後、大当たり遊技中や大当たり遊技の終了後(時短遊技状態、確変遊技状態)において、主制御部110mからの第1特図保留数指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合には、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分のみアニメーションでコマンドに応じた数に更新される。

20

【2514】

なお、T7～T13のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示制御部140及びランプ制御部150が正常に受信できない場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

30

【2515】

ここでは、T14のタイミングにおいて、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」の状態オープニング指定コマンドを受信した場合について説明したが、第1特図保留数が「4」、「2」、「1」の何れかの状態でオープニング指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【2516】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例7について説明したが、遊技状態が特定遊技状態(時短遊技状態、確変遊技状態)であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

40

【2517】

具体的には、第1特図保留数、第1特図保留数指定コマンド、第1特別図柄、サブ第1保留表示器83、第1特図保留数表示領域70E、第1保留アイコン表示領域70B、第1ランプ図柄LZ、第1始動口45の各々を、第2特図保留数、第2特図保留数指定コマンド、第2特別図柄、サブ第2保留表示器84、第2特図保留数表示領域70F、第2保留アイコン表示領域70D、第2ランプ図柄LZ、第2始動口47に読み替えればよい。

【2518】

このように、図171～図172に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mがオープニング指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70

50

a (過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a) が停止位置に表示 (本停止) することなく、大当たり遊技のオープニング演出画像を表示するようになっている。そのため、演出図柄によってオープニング演出が阻害されることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2519】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 8)

図 173 及び図 174 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 について説明する。図 173 は、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 6 であり、図 174 (a) ~ (j) は、図 173 のタイミングチャート 6 における (a) ~ (j) に対応する演出例である。

10

#### 【2520】

まず、T0 のタイミングにおいて、主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド (第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド) を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

#### 【2521】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 70 a は拡張動作 (準備動作) を行った後にスクロールを開始する。

20

#### 【2522】

次に、T1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出 (通常のゾーン演出) およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーン BGM が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 1 番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作 (演出動作) を行っている状態となっている (図 174 (a) 参照)。

30

#### 【2523】

そして、T2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することで主制御部 110 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部 110 m から送信される入賞時コマンド (第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド) を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、演出制御部 130 m が記憶 (把握) している第 1 特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる (図 174 (b) 参照)。

40

#### 【2524】

その後、T3 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様 (「814」) で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作 (揺動表示) することに加え、演出図柄 70 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作 (演出動作) を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作 (演出動作) が継続している (図 174 (c) 参照)。

#### 【2525】

次に、T4 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が

50



ハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2526】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図 174（d）参照）。

【2527】

その後、T5 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「1」、つまり、第 1 特図保留数が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

【2528】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 70 B の 2 番目に保留アイコン H I（白アイコン）が 1 フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄 70 a を含む全ての演出図柄 70 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 174（e）参照）。

【2529】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 70 a の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 174（e）参照）。

【2530】

その後、T6 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコンが赤アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図 174（f）参照）。

【2531】

次に、T7 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過（S P リーチ演出が終了）すると、左中右の演出図柄 70 a がリーチハズレ態様（「878」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン H I および当該アイコン T I の回転動作（演出動作）が継続している（図 174（g）参照）。

【2532】

そして、T8 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止

10

20

30

40

50

時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【 2 5 3 3 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「 2 4 8 」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 7 4（h）参照）。

【 2 5 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、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 5 3 5 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 1 」から「 0 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 7 4（i）参照）。

【 2 5 3 6 】

次に、T 1 0 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン（演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンドを正常に受信できなかった第 1 保留記憶に対応するアイコン）が青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 7 4（j）参照）。

【 2 5 3 7 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【 2 5 3 8 】

なお、T 2 ～ T 4 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 2 5 3 9 】

ここでは、T 5 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 1 」になる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「 0 」から「 0 」となる場合、第 1 特図保留数が「 2 」から「 2 」となる場合、第 1 特図保留数が「 3 」から「 3 」となる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している保留数と、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している保留数とが同一であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

10

20

30

40

50

## 【 2 5 4 0 】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 8 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

## 【 2 5 4 1 】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

10

## 【 2 5 4 2 】

このように、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば 1 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

## 【 2 5 4 3 】

20

また、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

## 【 2 5 4 4 】

また、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、特図保留数が「0」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、「0」よりも 1 つ多い数（例えば 1 つ）の保留アイコンを表示してから、その保留アイコンをシフト表示することで保留アイコンが表示されない状態とするようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

## 【 2 5 4 5 】

また、図 1 7 3 ~ 図 1 7 4 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において「0」の保留数を表示中に、特図保留数が「0」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、「0」よりも 1 つ多い数（例えば 1 つ）の保留数を表示することなく、「0」の保留数を表示（維持）するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

40

## 【 2 5 4 6 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 9）

図 1 7 5 及び図 1 7 6 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 9 について説明する。図 1 7 5 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 7 であり、図 1 7 6 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 7 5 のタイミングチャート 7 における ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例である。

50

## 【2547】

まず、T0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

## 【2548】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

10

## 【2549】

次に、T1のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ZONE」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンBGMが出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている1番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図176（a）参照）。

20

## 【2550】

そして、T2のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる（図176（b）参照）。

30

## 【2551】

その後、T3のタイミングにおいて、第1始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「3」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる（図176（b）参照）。

## 【2552】

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ことで主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「3」から「4」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる（図176（b）参照）。

40

## 【2553】

そして、T5のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ

50

動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンH Iおよび当該アイコンT Iの回転動作（演出動作）が継続している（図176（c）参照）。

【2554】

その後、T 6のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【2555】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンH Iおよび当該アイコンT Iの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄T Zの変動表示、及び、第1ランプ図柄L Zの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図176（d）参照）。

【2556】

その後、T 7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2557】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、第1保留アイコン表示領域70Bの2番目～4番目に保留アイコンH I（白アイコン）が1フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図176（e）参照）。

【2558】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の4つの保留アイコンH Iが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンT Iとして表示される。また、特殊図柄T Zおよび第1ランプ図柄L Zの変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図176（e）参照）。

【2559】

その後、T 8のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンが赤アイコンに変化すると共に、変化音出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図176（f）参照）。

【2560】

その後、主制御部110mからの各種コマンドを演出制御部130mが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄70aが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【2561】

なお、T 2～T 6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信

10

20

30

40

50

できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 2 5 6 2 】

ここでは、T 7 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「3」となる場合について説明したが、第 1 特図保留数が「1」から「2」となる場合、第 1 特図保留数が「0」から「2」となる場合、第 1 特図保留数が「0」から「1」になる場合、つまり、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している保留数よりも多い場合であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

10

【 2 5 6 3 】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 9 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【 2 5 6 4 】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

20

【 2 5 6 5 】

このように、図 1 7 5 ~ 図 1 7 6 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば 1 つ）の保留アイコン（第 1 保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数よりも多い特定数（例えば 2 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

【 2 5 6 6 】

また、図 1 7 5 ~ 図 1 7 6 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも多い特定数（例えば 2 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、特定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）の保留数を表示することなく、特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【 2 5 6 7 】

また、図 1 7 5 ~ 図 1 7 6 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、特図保留数が所定数（例えば 1 つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数よりも 1 つ多い数（例えば 2 つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【 2 5 6 8 】

また、図 1 7 5 ~ 図 1 7 6 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において「0」の保留数を表示中に、特図保留数が所定数（例え

50

ば1つ)となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部130mが受信した場合、所定数よりも1つ多い数(例えば2つ)の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【2569】

(図161～図176に示した具体例のまとめ)

上述したように、図161～図176に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止中に演出制御部130mが停止時コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄70aの仮停止期間、特殊図柄TZおよびランプ図柄LZの変動期間、変動中BGMの出力期間が通常の期間よりも延長(継続)されるようになっている。そのため、何らの演出も実行されていない期間の発生を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【2570】

また、図161～図176に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長(継続)中において、背景画像のスクロール、保留アイコンおよび当該アイコンの回転動作が継続するようになっている。そのため、演出図柄70aの仮停止期間の延長(継続)中が極端に動きのない退屈な演出となってしまうことを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2571】

20

また、図161～図176に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長(継続)中においても、先読み予告演出(アイコン変化演出、先読みゾーン演出)を継続(実行)するようになっている。そのため、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【2572】

また、図161～図176に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長(継続)中において先読み予告演出(アイコン変化演出、先読みゾーン演出)を継続(実行)する場合であっても、演出図柄70aの仮停止期間の延長(継続)中には先読み予告演出の予告態様(アイコンの種類、ゾーン演出の種類)が変化しないようになっている。そのため、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

#### 【2573】

また、図161～図176に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが開始時コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示する予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬間的に導出表示)されてから変動表示を開始するようになっている。そのため、演出図柄70aが停止位置からズレた状態で変動表示を開始する場合よりも、変動演出の開始時の見た目を良くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【2574】

また、図161～図176に示した具体例によれば、演出図柄70aの仮停止期間の延長中に演出制御部130mが開始時コマンドを正常に受信した場合には、特殊図柄TZおよびランプ図柄LZは停止表示されずに変動表示を継続するようになっている。そのため、特殊図柄TZおよびランプ図柄LZを停止表示させるような煩雑な処理を行わずに済み、制御負荷を軽減することが可能となる。また、演出図柄70aが停止位置に表示(瞬間的に導出表示)されていても、特殊図柄TZおよびランプ図柄LZによって変動演出中となっていること遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

50

## 【 2 5 7 5 】

また、図 1 6 1 ~ 図 1 7 6 に示した具体例によれば、演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、当該アイコンが通常の時間（停止時コマンドを受信した場合の 1 0 フレーム分のアニメーション）よりも短い時間（1 フレーム分の非アニメーション）で消去されるようになっている。そのため、新たに実行される変動演出が当該アイコンの消去によって阻害され難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 5 7 6 】

また、図 1 6 1 ~ 図 1 7 6 に示した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出においても先読み予告演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 5 7 7 】

また、図 1 6 1 ~ 図 1 7 6 に示した具体例によれば、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）が継続（実行）される演出図柄 7 0 a の仮停止期間の延長中に演出制御部 1 3 0 m が開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出において、先読み予告演出のシナリオに応じた内容の演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 5 7 8 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0 ）

図 1 7 7 及び図 1 7 8 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0 について説明する。図 1 7 7 は、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 8 であり、図 1 7 8 ( a ) ~ ( j ) は、図 1 7 7 のタイミングチャート 8 における ( a ) ~ ( j ) に対応する演出例である。

## 【 2 5 7 9 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 2 」から「 1 」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 2 」から「 1 」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

## 【 2 5 8 0 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「 2 」から「 1 」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

## 【 2 5 8 1 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

## 【 2 5 8 2 】



そして、T 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる。

【2 5 8 3】

このとき、第 1 特図保留数が「2」となる入賞時コマンドを受信できていないため、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が「1」のままとなり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の第 1 特図保留数「2」に対応する 2 番目には保留アイコン H I が表示されないことになる（図 1 7 8（a）参照）。

10

【2 5 8 4】

その後、T 3 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「3」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「3」となる。

【2 5 8 5】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B のうちの入賞時コマンドを受信できなかった第 1 特図保留数の「2」に対応する 2 番目には保留アイコン H I が表示されずに第 1 特図保留数の「3」に対応する 3 番目に 1 つの保留アイコン H I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 1 7 8（b）参照）。

20

【2 5 8 6】

次に、T 4 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 7 8（c）参照）。

30

【2 5 8 7】

そして、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2 5 8 8】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「2 4 8」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 7 8（d）参照）。

40

【2 5 8 9】

その後、T 6 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「2」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「2」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

50

## 【2590】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「2」となり、第1保留アイコン表示領域70Bのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第1特図保留数「2」に対応する2番目に保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションとして追加表示（最初から通常サイズで表示）され、表示されている3つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図178（e）参照）。

10

## 【2591】

その後、T7のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図178（f）参照）。

## 【2592】

次に、T8のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「225」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンHIおよび当該アイコンTIの回転動作（演出動作）が継続している（図178（g）参照）。

20

## 【2593】

そして、T9のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部130mが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

## 【2594】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、第1ランプ図柄LZがハズレ態様（消灯）で本停止する（図178（h）参照）。

30

## 【2595】

その後、T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

40

## 【2596】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図178（i）参照）。

## 【2597】

50

次に、T 1 1のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン（演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンドを正常に受信できなかった第 1 保留記憶に対応するアイコン）が青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 7 8（j）参照）。

【 2 5 9 8 】

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

10

【 2 5 9 9 】

なお、T 2 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 が正常に受信できない場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【 2 6 0 0 】

ここでは、T 3 のタイミングにおいて、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」のときに第 1 特図保留数が「3」となる入賞時コマンドを受信した場合について説明したが、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」のときに第 1 特図保留数が「4」となる入賞時コマンドを受信した場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「0」のときに第 1 特図保留数が「2」、「3」、「4」の何れかとなる入賞時コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

20

【 2 6 0 1 】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 0 について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

30

【 2 6 0 2 】

具体的には、第 1 特図保留数、第 1 特図保留数指定コマンド、第 1 特別図柄、サブ第 1 保留表示器 8 3、第 1 特図保留数表示領域 7 0 E、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B、第 1 ランプ図柄 L Z、第 1 始動口 4 5 の各々を、第 2 特図保留数、第 2 特図保留数指定コマンド、第 2 特別図柄、サブ第 2 保留表示器 8 4、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D、第 2 ランプ図柄 L Z、第 2 始動口 4 7 に読み替えればよい。

【 2 6 0 3 】

このように、図 1 7 7 ~ 図 1 7 8 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば 3 番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

40

【 2 6 0 4 】

また、図 1 7 7 ~ 図 1 7 8 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 2 つ）よりも 1 つ少ない数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）となる

50

入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

#### 【 2 6 0 5 】

このように、図 1 7 7 ~ 図 1 7 8 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）から特定数よりも 1 つ少ない数に対応する領域（例えば 3 番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば 4 番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

10

#### 【 2 6 0 6 】

また、図 1 7 7 ~ 図 1 7 8 に示した具体例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 2 つ）よりも 1 つ少ない数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数から特定数よりも 1 つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

20

#### 【 2 6 0 7 】

また、図 1 7 7 ~ 図 1 7 8 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコンを表示せずに所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）に対応する領域（例えば 3 番目）に保留アイコンを表示中に、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

30

#### 【 2 6 0 8 】

また、図 1 7 7 ~ 図 1 7 8 に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）および所定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）に対応する領域に保留アイコンを表示せずに所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）に対応する領域（例えば 4 番目）に保留アイコンを表示中に、特図保留数が特定数よりも 1 つ少ない数となる開始時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）および所定数よりも 1 つ多い数（例えば 3 つ）に対応する領域に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数よりも 1 つ少ない数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

40

#### 【 2 6 0 9 】

また、図 1 7 7 ~ 図 1 7 8 に示した具体例によれば、演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマ

50

ンドを正常に受信できなかった第1保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2610】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例1)

図163及び図179を用いて、図163及び図164で説明した具体例2の変形例(演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の変形例1)について説明する。図179(a)~(i)は、図163のタイミングチャート2における(a)~(i)に対応する演出例である。

10

【2611】

なお、図164と図179とは、T0~T9のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【2612】

T10のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【2613】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「3」から「1」となり、主制御部110mから通知された第1特図保留数と演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合(本来であれば1の乖離であるところ2以上の乖離である異常)が生じたため、先読みゾーン演出が終了する。

【2614】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードAに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力が終了して変動中BGMが出力される(図179(h)参照)。

30

【2615】

また、第1保留アイコン表示領域70Bの2番目に表示されている余剰分の保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、3番目に表示されている保留アイコンHIが1フレーム分の非アニメーションで2番目に表示される。停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a(過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a)が停止位置に表示(瞬間的に導出表示)される(図179(h)参照)。

【2616】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の2つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始される。そして、演出図柄70aは拡縮動作(準備動作)を行った後にスクロールを開始する(図179(h)参照)。

40

【2617】

その後、T11のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄70aが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留

50

アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 179（i）参照）。

【2618】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 2）

図 163 及び図 180 を用いて、図 163 及び図 165 で説明した具体例 3 の変形例（演出制御部 130m がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 2）について説明する。図 180（a）～（i）は、図 163 のタイミングチャート 2 における（a）～（i）に対応する演出例である。

【2619】

なお、図 165 と図 180 とは、T0～T9 のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【2620】

T10 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「3」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2621】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「3」から「1」となり、主制御部 110m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば 1 の乖離であるところ 2 以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みエフェクト演出が終了する。

【2622】

具体的には、第 1 保留アイコン表示領域 70B の 3 番目に表示されている余剰分の保留アイコン HI（青アイコン）が 1 フレーム分の非アニメーションで消去される。また、停止位置からズレている演出図柄 70a を含む全ての演出図柄 70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 180（h）参照）。

【2623】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 70B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン HI が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン TI として表示される。また、特殊図柄 TZ および第 1 ランプ図柄 LZ の変動表示が継続したまま演出図柄 70a の変動表示が開始される。そして、演出図柄 70a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 180（h）参照）。

【2624】

その後、T11 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄 70a が高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄 70a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 180（i）参照）。

【2625】

その後、主制御部 110m からの各種コマンドを演出制御部 130m が正常に受信できる状態である場合には、第 1 特図保留数が「0」になる特別図柄の変動表示に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行されないことになる。

【2626】

10

20

30

40

50

このように、図 1 7 9 ~ 図 1 8 0 に示した変形例によれば、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ減少方向への 2 以上の乖離である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【 2 6 2 7 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 3）

10

図 1 7 3 及び図 1 8 1 を用いて、図 1 7 3 及び図 1 7 4 で説明した具体例 8 の変形例（演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 3）について説明する。図 1 8 1（a）~（j）は、図 1 7 3 のタイミングチャート 6 における（a）~（j）に対応する演出例である。

【 2 6 2 8 】

なお、図 1 7 4 と図 1 8 1 とは、T 0 ~ T 4 のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【 2 6 2 9 】

T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「1」、つまり、第 1 特図保留数が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【 2 6 3 0 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「1」となり、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ同一数である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。

30

【 2 6 3 1 】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モード A に対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーン B G M の出力が終了して変動中 B G M が出力される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 1 番目の青アイコンが 1 フレーム分の非アニメーションで白アイコンに復帰し、2 番目に保留アイコン H I（白アイコン）が 1 フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄 7 0 a を含む全ての演出図柄 7 0 a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄 7 0 a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図 1 8 1（e）参照）。

40

【 2 6 3 2 】

そして、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている必要分の 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が継続したまま演出図柄 7 0 a の変動表示が開始され、演出図柄 7 0 a は拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 1 8 1（e）参照）。

【 2 6 3 3 】

その後、T 6 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背

50

景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図 181（f）参照）。

【2634】

次に、T7のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がリーチハズレ態様（「878」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70 a を構成している触覚画像 SK および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコン HI および当該アイコン TI の回転動作（演出動作）が継続している（図 181（g）参照）。 10

【2635】

そして、T8のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【2636】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン TI が 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が予め定められたハズレ態様（「248」）で本停止し、第1ランプ図柄 LZ がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 181（h）参照）。 20

【2637】

その後、T9のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【2638】 30

このとき、サブ第1保留表示器 83 及び第1特図保留数表示領域 70 E に表示されている第1特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「0」となり、第1保留アイコン表示領域 70 B に表示されている 1 つの保留アイコン HI が 20 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 70 C に向けてシフト表示されて当該アイコン TI として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 TZ および第1ランプ図柄 LZ の変動表示が開始され、演出図柄 70 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図 181（i）参照）。

【2639】

次に、T10のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 70 a の変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 181（j）参照）。 40

【2640】

その後、主制御部 110 m からの各種コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 70 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去される。

【2641】

このように、図 181 に示した変形例によれば、主制御部 110 m から通知された第1特図保留数と演出制御部 130 m が記憶していた第1特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば 1 の乖離であるところ同一数である異常）が生じた場合に 50



は、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

【2642】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例4）

図175及び図182を用いて、図175及び図176で説明した具体例9の変形例（演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の変形例4）について説明する。図182（a）～（f）は、図175のタイミングチャート7における（a）～（f）に対応する演出例である。

10

【2643】

なお、図176と図182とは、T0～T6のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【2644】

T7のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「4」から「3」に減少することに伴って第1特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「3」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【2645】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が1フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、主制御部110mから通知された第1特図保留数と演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への1の乖離であるところ増加方向への1以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。

【2646】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードAに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンBGMの出力が終了して変動中BGMが出力される。また、第1保留アイコン表示領域70Bの1番目の青アイコンが1フレーム分の非アニメーションで白アイコンに復帰し、2番目～4番目に保留アイコンHI（白アイコン）が1フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄70aを含む全ての演出図柄70a（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄70a）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図182（e）参照）。

30

【2647】

そして、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている必要分の4つの保留アイコンHIが20フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域70Cに向けてシフト表示されて最先の1つが当該アイコンTIとして表示される。また、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が継続したまま演出図柄70aの変動表示が開始され、演出図柄70aは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図182（e）参照）。

40

【2648】

その後、T8のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄70aの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図182（f）参照）。

【2649】

50

その後、主制御部 1 1 0 m からの各種コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できる状態である場合には、演出図柄 7 0 a が停止表示するタイミングで当該アイコンが消去される。

【 2 6 5 0 】

このように、図 1 8 2 に示した変形例によれば、主制御部 1 1 0 m から通知された第 1 特図保留数と演出制御部 1 3 0 m が記憶していた第 1 特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への 1 の乖離であるところ増加方向への 1 以上の乖離である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

【 2 6 5 1 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 5）

図 1 7 7 及び図 1 8 3 を用いて、図 1 7 7 及び図 1 7 8 で説明した具体例 1 0 の変形例（演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の変形例 5）について説明する。図 1 8 3（a）～（j）は、図 1 7 7 のタイミングチャート 8 における（a）～（j）に対応する演出例である。

【 2 6 5 2 】

なお、図 1 7 8 と図 1 8 3 とは、T 6 ～ T 1 1 のタイミングが同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

20

【 2 6 5 3 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」に減少することに伴って第 1 特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「1」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【 2 6 5 4 】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「2」から「1」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 2 つの保留アイコン H I が 2 0 フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示されて最先の 1 つが当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

30

【 2 6 5 5 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄 7 0 a の変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

40

【 2 6 5 6 】

そして、T 2 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「2」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない場合、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数を更新するための処理が行われずに「1」のままとなる（図 1 8 3（a）参照）。

【 2 6 5 7 】

その後、T 3 のタイミングにおいて、第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御

50

部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「2」から「3」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「3」となる。

【2658】

このとき、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が 1 フレーム分の非アニメーションで「1」から「3」となり、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B の 2 番目に 1 つの保留アイコン H I が 1 フレームの非アニメーションとして表示されると共に、3 番目に 1 つの保留アイコン H I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図 1 8 3（b）参照）。 10

【2659】

次に、T 4 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「8 1 4」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 7 0 a を構成している触覚画像 S K および図柄エフェクト画像 Z E が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコン H I および当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図 1 8 3（c）参照）。

【2660】

そして、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。 20

【2661】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が予め定められたハズレ態様（「2 4 8」）で本停止し、第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様（消灯）で本停止する（図 1 8 3（d）参照）。

【2662】

このように、図 1 8 3 に示した変形例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）と特定数に対応する領域（例えば 3 番目）に保留アイコンを追加表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。 30

【2663】

また、図 1 8 3 に示した変形例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 2 つ）よりも 1 つ少ない数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも 1 つ多い特定数（例えば 3 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。 40

【2664】

また、図 1 8 3 に示した変形例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば 2 つ）に対応する領域（例えば 2 番目）に保留アイコン（第 1 保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）となる入賞時コマ 50

ンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば 2 番目）から特定数に対応する領域（例えば 4 番目）に保留アイコンを追加表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興味が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【 2 6 6 5 】

また、図 1 8 3 に示した変形例によれば、サブ第 1 保留表示器 8 3 や第 1 特図保留数表示領域 7 0 E において所定数（例えば 2 つ）よりも 1 つ少ない数（例えば 1 つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば 4 つ）となる入賞時コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信した場合、所定数から特定数よりも 1 つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

10

#### 【 2 6 6 6 】

また、図 1 8 3 に示した変形例によれば、演出制御部 1 3 0 m が入賞時コマンドを正常に受信できなかった第 1 保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興味が向上させることが可能となる。

20

#### 【 2 6 6 7 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 9）

図 1 8 4 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 3 について説明する。図 1 8 4 の上の図は、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 9 であり、図 1 8 4 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 8 4 のタイミングチャート 9 における ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例である。

#### 【 2 6 6 8 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」となって第 1 変動演出を開始する処理が行われる。

30

#### 【 2 6 6 9 】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている 1 つの保留アイコン H I が 2 0 フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。また、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

40

#### 【 2 6 7 0 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、遊技者が右打ちすることで補助遊技が実行されたり、通常遊技状態となる前の特定遊技状態（時短遊技状態）中に実行された補助遊技において第 2 始動口 4 7（可動部材 4 8）部分で発生した球噛みが解消したりする等の理由によって第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞すると、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送

50

信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「0」から「1」となる。

【2671】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第2保留アイコン表示領域70Dが表示されていないため、保留アイコンHIは追加表示（増加表示）されず、通常遊技状態中の第2始動口47への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図184（a）参照）。

【2672】

その後、T2のタイミングにおいて、第1変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している（図184（b）参照）。

【2673】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第1変動演出を終了させる処理が行われない。

【2674】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される（図184（c）参照）。

【2675】

その後、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第2特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」のままとなり、第2変動演出を開始する処理が行われない（図184（d）参照）。

【2676】

その後、T5のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが受信すると、第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出を終了させる処理が行われる。

【2677】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第1変動表示器81で変動表示されていた第1ランプ図柄LZがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図184（e）参照）。なお、第1特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミ

10

20

30

40

50

ングで連続予告演出が終了することになる。

【2678】

その後、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、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数及び第2特図保留数が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部110mから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」から「0」となる。

【2679】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図184（f）参照）。

【2680】

なお、T3のタイミングやT4のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示制御部140及びランプ制御部150が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【2681】

また、T5のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部130mが正常に受信できず、T6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合については、このタイミングで第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」から「0」となる。

【2682】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンT1が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず1フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止し、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示されることになる。なお、第1特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【2683】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例10）

図185を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例10について説明する。図185の上の図は、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート10であり、図185（a）～（f）は、図185のタイミングチャート10における（a）～（f）に対応する演出例である。

【2684】

まず、T0のタイミングにおいて、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」となって第1変動演出を開始する処理が行われる。

## 【2685】

このとき、変動中BGMが出力されたままサブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、第1保留アイコン表示領域70Bに表示されている1つの保留アイコンHIが20フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコンTIとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第1ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコンTIが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

## 【2686】

次に、T1のタイミングにおいて、遊技者が右打ちすることで補助遊技が実行されたり、通常遊技状態となる前の特定遊技状態（時短遊技状態）中に実行された補助遊技において第2始動口47（可動部材48）部分で発生した球噛みが解消したりする等の理由によって第2始動口47に遊技球が入賞すると、主制御部110mが記憶（把握）している第2特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第2特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「0」から「1」となる。

## 【2687】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第2保留アイコン表示領域70Dが表示されていないため、保留アイコンHIが追加表示（増加表示）されず、通常遊技状態中の第2始動口47への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音出力されないことになる（図185（a）参照）。

## 【2688】

その後、T2のタイミングにおいて、第1変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している（図185（b）参照）。

## 【2689】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第1変動演出を終了させる処理が行われない。

## 【2690】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される（図185（c）参照）。

## 【2691】

その後、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第2特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第2特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」のままとなり、第2変動演出を開始する処理が行われない（図185（d）参照）。

10

20

30

40

50

## 【 2 6 9 2 】

その後、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 2 特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 1 変動演出を終了させる処理が行われる。

## 【 2 6 9 3 】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 0 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「 8 1 4 」で本停止する。さらに、サブ第 1 変動表示器 8 1 で変動表示されていた第 1 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第 2 変動表示器 8 2 には大当たり態様の第 2 ランプ図柄 L Z は停止表示されない状態となる（図 1 8 5（e）参照）。なお、第 1 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

## 【 2 6 9 4 】

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、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m がオープニング演出を開始する処理が行われる。

## 【 2 6 9 5 】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数の「 1 」は、新たに第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第 2 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信するまで維持される（図 1 8 5（f）参照）。

## 【 2 6 9 6 】

つまり、新たに第 1 始動口 4 5 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第 1 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合であっても、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数の「 1 」が維持される。

## 【 2 6 9 7 】

なお、T 3 のタイミングや T 4 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

## 【 2 6 9 8 】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 1 変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

## 【 2 6 9 9 】



そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a や変動表示していた特殊図柄 T Z を停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I を 1 フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了する）。

【 2 7 0 0 】

このように、図 1 8 4 ~ 図 1 8 5 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 1 変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 2 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第 1 変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで第 1 変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第 1 変動演出を終了させることが可能となる。

10

【 2 7 0 1 】

また、図 1 8 4 ~ 図 1 8 5 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 1 特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第 1 変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 2 特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第 1 変動演出（演出図柄 7 0 a の変動表示、特殊図柄 T Z の変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第 1 変動演出を終了させることが可能となる。

20

【 2 7 0 2 】

また、図 1 8 4 ~ 図 1 8 5 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 1 特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示中に、第 1 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 2 特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第 1 変動表示器 8 1 にハズレ態様（消灯）を停止表示させ、サブ第 2 変動表示器 8 2 に大当たり態様（点灯）のランプ図柄 L Z を停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示を終了させることが可能となる。

【 2 7 0 3 】

30

また、図 1 8 4 ~ 図 1 8 5 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第 1 実行中情報）の表示中に、第 1 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 2 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

【 2 7 0 4 】

また、図 1 8 4 ~ 図 1 8 5 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第 1 実行中情報）の表示中に第 1 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第 1 特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第 1 実行中情報）の表示中に第 2 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

40

【 2 7 0 5 】

また、図 1 8 4 ~ 図 1 8 5 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第

50

2 特図保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第2 特図保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

【2706】

なお、通常遊技状態において、第1 特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第1 変動演出の実行中に、第1 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2 特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第1 変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようにしてもよい。

【2707】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例11）

10

図186を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例11について説明する。図186の上の図は、通常遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート11であり、図186（a）～（f）は、図186のタイミングチャート11における（a）～（f）に対応する演出例である。

【2708】

まず、T0のタイミングにおいて、特定遊技状態（時短遊技状態）から通常遊技状態となって、特定遊技状態中に主制御部110mに記憶された第2 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第2 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第2 特図保留数が「1」から「0」となって第2 変動演出を開始する処理が行われる。

20

【2709】

このとき、変動中BGMが出力されたままサブ第2 保留表示器84及び第2 特図保留数表示領域70Fに表示されている第2 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第2 保留アイコン表示領域70Dが表示されていないため、第2 保留アイコン表示領域70Dからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコンTIが10フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄TZおよび第2 ランプ図柄LZの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコンTIが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

30

【2710】

次に、T1のタイミングにおいて、第1 始動口45に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第1 特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1 特図保留数が「0」から「1」となる。

【2711】

このとき、サブ第1 保留表示器83及び第1 特図保留数表示領域70Eに表示されている第1 特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第1 保留アイコン表示領域70Bの第1 表示部70B1に保留アイコンHIが通常追加態様で追加表示（増加表示）され、通常遊技状態中の第1 始動口45への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音出力される（図186（a）参照）。

40

【2712】

その後、T2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像SKおよび図柄エフェクト画像ZEが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している（図186

50

(b) 参照)。

【2713】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(停止時信号としての特図停止指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、第2変動演出を終了させる処理が行われないことになる。

【2714】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第2ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される(図186(c)参照)。

10

【2715】

その後、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することによって第1特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド(開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」のままとなり、第1変動演出を開始する処理が行われない(図186(d)参照)。

20

【2716】

その後、T5のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド(停止時信号としての特図停止コマンド)を演出制御部130mが受信すると、第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させる処理が行われる。

【2717】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第2変動表示器82で変動表示されていた第2ランプ図柄LZがハズレ態様で停止表示(消灯)する(図186(e)参照)。なお、第2特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

30

【2718】

その後、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、主制御部110mが記憶(把握)している第1特図保留数及び第2特図保留数が「0」であるため、客待ち状態(遊技待機状態)に移行する。このタイミングで主制御部110mから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「0」となる。

40

【2719】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる(図186(f)参照)。

【2720】

なお、T3のタイミングやT4のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド(停止時コマンド)を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマン

50

ドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 が正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド(停止時コマンド、開始時コマンド)を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない(コマンド異常が発生した)場合と同様の処理が行われる。

#### 【2721】

また、T5のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド(停止時信号)を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T6のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部 1 3 0 m が記憶(把握)している第1特図保留数が「1」から「0」となる。

10

#### 【2722】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 7 0 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 7 0 a と同じ「814」で本停止し、サブ第1保留表示器 8 3 及び第1特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示されることになる。なお、第1特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

20

#### 【2723】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 2 )

図 1 8 7 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 2 について説明する。図 1 8 7 の上の図は、通常遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 2 であり、図 1 8 7 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 8 7 のタイミングチャート 1 2 における ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例である。

#### 【2724】

まず、T0のタイミングにおいて、特定遊技状態(時短遊技状態)から通常遊技状態となって、特定遊技状態中に主制御部 1 1 0 m に記憶された第2特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第2特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド(開始時信号としての第2特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶(把握)している第2特図保留数が「1」から「0」となって第2変動演出を開始する処理が行われる。

30

#### 【2725】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第2保留表示器 8 4 及び第2特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第2特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第2保留アイコン表示領域 7 0 D が表示されていないため、第2保留アイコン表示領域 7 0 D からの保留アイコンのシフト表示(減少表示)が行われることなく、当該アイコン表示領域 7 0 C に当該アイコン T I が 1 0 フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第2ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は、拡張動作(準備動作)を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作(演出動作)を行っている状態となっている。

40

#### 【2726】

次に、T1のタイミングにおいて、第1始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶(把握)している第1特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド(入賞時信号としての第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド)を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出

50

制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「0」から「1」となる。

【2727】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第 1 保留アイコン表示領域 70B の第 1 表示部 70B1 に保留アイコン HI が通常追加態様で追加表示（増加表示）され、通常遊技状態中の第 1 始動口 45 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図 187（a）参照）。

【2728】

その後、T2 のタイミングにおいて、第 2 変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70a がハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄 70a を構成している触覚画像 SK および図柄エフェクト画像 ZE が揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコン TI の回転動作が継続している（図 187（b）参照）。

【2729】

そして、T3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 2 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 2 変動演出を終了させる処理が行われない。

【2730】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン TI の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70a の仮停止、特殊図柄 TZ の変動表示、及び、第 2 ランプ図柄 LZ の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 BGM の出力が維持される（図 187（c）参照）。

【2731】

その後、T4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 130m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」のままとなり、第 1 変動演出を開始する処理が行われない（図 187（d）参照）。

【2732】

その後、T5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 130m が受信すると、第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出を終了させる処理が行われる。

【2733】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70C に表示されている当該アイコン TI が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 70a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 TZ が演出図柄 70a と同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第 2 変動表示器 82 で変動表示されていた第 2 ランプ図柄 LZ がハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第 1 変動表示器 81 には大当たり態様の第 1 ランプ図柄 LZ は停止表示されない状態となる（図 187（e）参照）。なお、第 2 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

## 【 2 7 3 4 】

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、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m がオープニング演出を開始する処理が行われる。

## 【 2 7 3 5 】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数の「1」は、新たに第 1 始動口 4 5 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第 1 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信するまで維持される（図 1 8 7（f）参照）。

10

## 【 2 7 3 6 】

つまり、新たに第 2 始動口 4 7 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第 2 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信した場合であっても、サブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数の「1」が維持される。

## 【 2 7 3 7 】

20

なお、T 3 のタイミングや T 4 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 1 3 0 m から送信された演出コマンドを表示制御部 1 4 0 及びランプ制御部 1 5 0 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 1 1 0 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

## 【 2 7 3 8 】

また、T 5 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できず、T 6 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m から送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部 1 3 0 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

30

## 【 2 7 3 9 】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 7 0 a や変動表示していた特殊図柄 T Z を停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されている当該アイコン T I を 1 フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了する）。

## 【 2 7 4 0 】

このように、図 1 8 6 ~ 図 1 8 7 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出の実行中に、第 2 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 1 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第 2 変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部 1 1 0 m と演出制御部 1 3 0 m との連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって第 2 変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第 2 変動演出を終了させることが可能となる。

40

## 【 2 7 4 1 】

また、図 1 8 6 ~ 図 1 8 7 に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第 2 特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第 2 変動演出の実行中に、第 2 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 1 特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時

50

信号)を受信した場合には、ハズレ態様で第2変動演出(演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示)を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

#### 【2742】

また、図186～図187に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2ランプ図柄LZの変動表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合には、サブ第2変動表示器82にハズレ態様(消灯)を停止表示させるが、サブ第1変動表示器81に大当たり態様(点灯)のランプ図柄LZを停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様(消灯)から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2ランプ図柄LZの変動表示を終了させることが可能となる。

10

#### 【2743】

また、図186～図187に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン(第2実行中情報)の表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

20

#### 【2744】

また、図186～図187に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン(第2実行中情報)の表示中に第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合と、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン(第2実行中情報)の表示中に第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

#### 【2745】

30

また、図186～図187に示した具体例によれば、通常遊技状態において、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第1特図保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

#### 【2746】

なお、通常遊技状態において、第2特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド(停止時信号)を受信した場合には、大当たり態様で第2変動演出(演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示)を終了させるようにしてもよい。

40

#### 【2747】

(演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例13)

図188を用いて、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合の具体例13について説明する。図188の上の図は、特定遊技状態において演出制御部130mがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート13であり、図188(a)～(f)は、図188のタイミングチャート13における(a)～(f)に対応する演出例である。

#### 【2748】

50

まず、T 0のタイミングにおいて、遊技者が左打ちすることで第1始動口45に遊技球が入賞したり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）となる前の通常遊技状態中に第1始動口45に遊技球が入賞したりする等の理由によって主制御部110mに記憶された第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」となって第1変動演出を開始する処理が行われる。

【2749】

10

このとき、変動中BGMが出力されたままサブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第1保留アイコン表示領域70Bが表示されていないため、第1保留アイコン表示領域70Bからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコンT Iが10フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄70a、特殊図柄T Zおよび第1ランプ図柄L Zの変動表示が開始されるが、演出図柄70aは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコンT Iが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2750】

次に、T 1のタイミングにおいて、第2始動口47に遊技球が入賞することで主制御部110mが記憶（把握）している第2特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部110mから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第2特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「0」から「1」となる。

20

【2751】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示され、第2保留アイコン表示領域70Dの第1表示部70D1に保留アイコンH Iが追加表示（増加表示）され、特定遊技状態中の第2始動口47への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図188（a）参照）。

30

【2752】

その後、T 2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄70aを構成している触覚画像S Kおよび図柄エフェクト画像Z Eが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンT Iの回転動作が継続している（図188（b）参照）。

【2753】

そして、T 3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第1変動演出を終了させる処理が行われない。

40

【2754】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンT Iの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄T Zの変動表示、及び、第1ランプ図柄L Zの変動表示の期間が延長され、それによって変動中BGMの出力が維持される（図188（c）参照）。

【2755】

その後、T 4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部11

50



0 mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第2特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第2特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」のままとなり、第2変動演出を開始する処理が行われない（図188（d）参照）。

【2756】

その後、T5のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが受信すると、第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出を終了させる処理が行われる。

10

【2757】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第1変動表示器81で変動表示されていた第1ランプ図柄LZがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図188（e）参照）。

20

【2758】

その後、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、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数及び第2特図保留数が「0」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部110mから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」から「0」となる。

【2759】

このとき、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図188（f）参照）。

30

【2760】

なお、T3のタイミングやT4のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示制御部140及びランプ制御部150が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【2761】

40

また、T5のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部130mが正常に受信できず、T6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合については、このタイミングで第1特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」から「0」となる。

【2762】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが1フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図

50

柄 7 0 a と同じ「 8 1 4 」で本停止し、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 0 」に減少表示されることになる。

【 2 7 6 3 】

( 演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 4 )

図 1 8 9 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 4 について説明する。図 1 8 9 の上の図は、特定遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 4 であり、図 1 8 9 ( a ) ~ ( f ) は、図 1 8 9 のタイミングチャート 1 4 における ( a ) ~ ( f ) に対応する演出例である。

10

【 2 7 6 4 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、遊技者が左打ちすることで第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）となる前の通常遊技状態中に第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞したりする等の理由によって主制御部 1 1 0 m に記憶された第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」に減少することに伴って第 1 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「 1 」から「 0 」となって第 1 変動演出を開始するための処理が行われる。

20

【 2 7 6 5 】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 1 保留表示器 8 3 及び第 1 特図保留数表示領域 7 0 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「 1 」から「 0 」に減少表示される。また、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B が表示されていないため、第 1 保留アイコン表示領域 7 0 B からの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域 7 0 C に当該アイコン T I が 1 0 フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は、拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【 2 7 6 6 】

30

次に、T 1 のタイミングにおいて、第 2 始動口 4 7 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「 0 」から「 1 」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「 0 」から「 1 」となる。

【 2 7 6 7 】

このとき、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「 0 」から「 1 」に増加表示され、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D の第 1 表示部 7 0 D 1 に保留アイコン H I が通常追加態様で追加表示（増加表示）され、特定遊技状態中の第 2 始動口 4 7 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音出力される（図 1 8 9 ( a ) 参照）。

40

【 2 7 6 8 】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 7 0 a がハズレ態様（「 8 1 4 」）で仮停止する。このとき、演出図柄 7 0 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 1 8 9 ( b ) 参照）。

【 2 7 6 9 】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が正常に

50

受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第1変動演出を終了させる処理が行われない。

【2770】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンT Iの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第1ランプ図柄L Zの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される（図189（c）参照）。

【2771】

その後、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」から「0」に減少することによって第2特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第2特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第2特図保留数が「1」のままとなり、第2変動演出を開始する処理が行われない（図189（d）参照）。

【2772】

その後、T5のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第2特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが受信すると、第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出を終了させる処理が行われる。

【2773】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンT Iが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第1変動表示器81で変動表示されていた第1ランプ図柄L Zがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第2変動表示器82には大当たり態様の第2ランプ図柄L Zは停止表示されない状態となる（図189（e）参照）。

【2774】

その後、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、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mがオープニング演出を開始する処理が行われる。

【2775】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数の「1」は、新たに第2始動口47への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第2特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第2特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信するまで維持される（図189（f）参照）。

【2776】

つまり、新たに第1始動口45への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第1特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが受信した場合であっても、サブ第2保留表示器84及び第2特図保留数表示領域70Fに表示されている第2特図保留数の「1」が維持される。

【2777】

10

20

30

40

50

なお、T3のタイミングやT4のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部130mから送信された演出コマンドを表示制御部140及びランプ制御部150が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部110mから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【2778】

また、T5のタイミングにおいて、主制御部110mから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部130mが正常に受信できず、T6のタイミングにおいて、主制御部110mから送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部130mが正常に受信できた場合については、このタイミングで第1特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

【2779】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aや変動表示していた特殊図柄TZを停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域70cに表示されている当該アイコンTI（通常アイコン、特別アイコン）を1フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了することになる）。

【2780】

このように、図188～図189に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第1変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって第1変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第1変動演出を終了させることが可能となる。

【2781】

また、図188～図189に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第1変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第1変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第1変動演出を終了させることが可能となる。

【2782】

また、図188～図189に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第1ランプ図柄LZの変動表示中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第1変動表示器81とサブ第2変動表示器82の何れに大当たり態様（点灯）のランプ図柄LZを停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第1ランプ図柄LZの変動表示を終了させることが可能となる。

【2783】

また、図188～図189に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第1実行中情報）の表示中に、第1特別図柄の変動表示の終了後に開始された第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止

10

20

30

40

50

時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

【 2 7 8 4 】

また、図 1 8 8 ~ 図 1 8 9 に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第 1 実行中情報）の表示中に第 1 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第 1 特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第 1 実行中情報）の表示中に第 2 特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

10

【 2 7 8 5 】

また、図 1 8 8 ~ 図 1 8 9 に示した具体例によれば、特定遊技状態において、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第 2 特図保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

【 2 7 8 6 】

なお、特定遊技状態において、第 1 特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第 1 変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動表示の終了後に開始された第 2 特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第 1 変動演出（演出図柄 7 0 a の変動表示、特殊図柄 T Z の変動表示）を終了させるようにしてもよい。

20

【 2 7 8 7 】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 5 ）

図 1 9 0 を用いて、演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 1 9 について説明する。図 1 9 0 の上の図は、特定遊技状態において演出制御部 1 3 0 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 1 5 であり、図 1 9 0（a）~（f）は、図 1 9 0 のタイミングチャート 1 5 における（a）~（f）に対応する演出例である。

30

【 2 7 8 8 】

まず、T 0 のタイミングにおいて、主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 1 3 0 m が受信すると、演出制御部 1 3 0 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」となって第 2 変動演出を開始する処理が行われる。

【 2 7 8 9 】

このとき、変動中 B G M が出力されたままサブ第 2 保留表示器 8 4 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第 2 保留アイコン表示領域 7 0 D に表示されている 1 つの保留アイコン H I が 2 0 フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 7 0 a、特殊図柄 T Z および第 2 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 7 0 a は、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。また、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

40

【 2 7 9 0 】

次に、T 1 のタイミングにおいて、遊技者が左打ちする等の理由によって第 1 始動口 4 5 に遊技球が入賞することで主制御部 1 1 0 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部 1 1 0 m から送信される入賞時

50

コマンド（入賞時信号としての第1特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部130mが受信すると、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「0」から「1」となる。

【2791】

このとき、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第1保留アイコン表示領域70Bが表示されていないため、保留アイコンHIが追加表示（増加表示）されず、特定遊技状態中の第1始動口45への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図190（a）参照）。

【2792】

その後、T2のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄70aがハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄70aが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する。また、当該アイコンTIの回転動作が継続している（図190（b）参照）。

【2793】

そして、T3のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第2特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第1変動演出を終了させる処理が行われない。

【2794】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンTIの回転動作が継続している状態で、演出図柄70aの仮停止、特殊図柄TZの変動表示、及び、第2ランプ図柄LZの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中BGMの出力が維持される（図190（c）参照）。

【2795】

その後、T4のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第1特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部110mから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第1特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部130mが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部130mが記憶（把握）している第1特図保留数が「1」のままとなり、第1変動演出を開始する処理が行われない（図190（d）参照）。

【2796】

その後、T5のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第1特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部110mから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部130mが受信すると、第2特別図柄の変動表示に対応して開始された第2変動演出を終了させる処理が行われる。

【2797】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域70Cに表示されている当該アイコンTIが10フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄70aが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄TZが演出図柄70aと同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第2変動表示器82で変動表示されていた第2ランプ図柄LZがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図190（e）参照）。

【2798】

その後、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、主制御部110mが記憶（把握）している第1特図保留数及び第2特図保留数が「0」であるため、客

10

20

30

40

50

待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部 110 m から送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」となる。

【2799】

このとき、サブ第 2 保留表示器 84 及び第 2 特図保留数表示領域 70 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図 190（f）参照）。

【2800】

なお、T3 のタイミングや T4 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示制御部 140 及びランプ制御部 150 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【2801】

また、T5 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 130 m が正常に受信できず、T6 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」となる。

【2802】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 1 フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 70 a と同じ「814」で本停止し、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示されることになる。なお、第 2 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【2803】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 16）

図 191 を用いて、演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合の具体例 20 について説明する。図 191 の上の図は、特定遊技状態において演出制御部 130 m がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート 16 であり、図 191（a）～（f）は、図 191 のタイミングチャート 16 における（a）～（f）に対応する演出例である。

【2804】

まず、T0 のタイミングにおいて、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 2 特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 2 特図保留数が「1」から「0」となって第 2 変動演出を開始する処理が行われる。

【2805】

このとき、変動中 BGM が出力されたままサブ第 2 保留表示器 84 及び第 2 特図保留数表示領域 70 F に表示されている第 2 特図保留数が特定更新態様で「1」から「0」に減少表示される。また、第 2 保留アイコン表示領域 70 D に表示されていた保留アイコン H

10

20

30

40

50

I が当該アイコン表示領域 70 C に 20 フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）して当該アイコン T I として表示される。また、演出図柄 70 a、特殊図柄 T Z および第 1 ランプ図柄 L Z の変動表示が開始されるが、演出図柄 70 a は、拡張動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコン T I が回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【2806】

次に、T 1 のタイミングにおいて、遊技者が左打ちする等の理由によって第 1 始動口 45 に遊技球が入賞することで主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「0」から「1」に増加する。このタイミングで主制御部 110 m から送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「0」から「1」となる。

10

【2807】

このとき、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数が特定更新態様で「0」から「1」に増加表示されるが、第 1 保留アイコン表示領域 70 B が表示されていないため、保留アイコン H I が追加表示（増加表示）されず、特定遊技状態中の第 1 始動口 45 への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図 191（a）参照）。

【2808】

その後、T 2 のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄 70 a がハズレ態様（「814」）で仮停止する。このとき、演出図柄 70 a が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する。また、当該アイコン T I の回転動作が継続している（図 191（b）参照）。

20

【2809】

そして、T 3 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 2 特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第 2 変動演出を終了させる処理が行われない。

【2810】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコン T I の回転動作が継続している状態で、演出図柄 70 a の仮停止、特殊図柄 T Z の変動表示、及び、第 2 ランプ図柄 L Z の変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中 B G M の出力が維持される（図 191（c）参照）。

30

【2811】

その後、T 4 のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部 110 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」から「0」に減少することに伴って第 1 特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部 130 m が記憶（把握）している第 1 特図保留数が「1」のままとなり、変動演出を開始する処理が行われない（図 191（d）参照）。

40

【2812】

その後、T 5 のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第 1 特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部 110 m から送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部 130 m が受信すると、第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出を終了させる処理が行われる。

【2813】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域 70 C に表

50



示されている当該アイコン T I が通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず 10 フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 70 a が停止位置で本停止すると共に、特殊図柄 T Z が演出図柄 70 a と同じ「814」で本停止する。さらに、サブ第 2 変動表示器 82 で変動表示されていた第 2 ランプ図柄 L Z がハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第 1 変動表示器 81 には大当たり態様の第 1 ランプ図柄 L Z は停止表示されない状態となる（図 191（e）参照）。なお、第 2 特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【2814】

その後、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、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部 110 m から送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部 130 m が受信すると、演出制御部 130 m がオープニング演出を開始する処理が行われる。

10

【2815】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数の「1」は、新たに第 1 始動口 45 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第 1 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 1 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信するまで維持される（図 191（f）参照）。

20

【2816】

つまり、新たに第 2 始動口 47 への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第 2 特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第 2 特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130 m が受信した場合であっても、サブ第 1 保留表示器 83 及び第 1 特図保留数表示領域 70 E に表示されている第 1 特図保留数の「1」が維持される。

【2817】

なお、T3 のタイミングや T4 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部 130 m から送信された演出コマンドを表示制御部 140 及びランプ制御部 150 が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部 110 m から送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部 130 m が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

30

【2818】

また、T5 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部 130 m が正常に受信できず、T6 のタイミングにおいて、主制御部 110 m から送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部 130 m が正常に受信できた場合については、このタイミングで第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

40

【2819】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄 70 a や変動表示していた特殊図柄 T Z を停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域 70 C に表示されている当該アイコン T I を 1 フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了することになる）。

【2820】

このように、図 190 ~ 図 191 に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第 2 特別図柄の変動表示に対応して開始された第 2 変動演出の実行中に、第 2 特別図柄の変

50

動表示の終了後に開始された第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第2変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで第2変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

【2821】

また、図190～図191に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第2特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第2変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2変動演出を終了させることが可能となる。

10

【2822】

また、図190～図191に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第1特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第2ランプ図柄LZの変動表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第1変動表示器81とサブ第2変動表示器82の何れにも、大当たり態様（点灯）のランプ図柄LZを停止表示させないようにしている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第2ランプ図柄LZの変動表示を終了させることが可能となる。

20

【2823】

また、図190～図191に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部110mと演出制御部130mとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

30

【2824】

また、図190～図191に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に第2特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第2特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第2実行中情報）の表示中に第1特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

【2825】

また、図190～図191に示した具体例によれば、特定遊技状態において、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が「0」でないときに、特図保留数が「0」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第1保留表示器83及び第1特図保留数表示領域70Eに表示されている第1特図保留数が「0」に減少表示されるようになっている。そのため、第1特図保留数が「0」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

40

【2826】

なお、特定遊技状態において、第2特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第2変動演出の実行中に、第2特別図柄の変動表示の終了後に開始された第1特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第2変動演出（演出図柄70aの変動表示、特殊図柄TZの変動表示）を終了させるように

50

してもよい。

【2827】

(第2実施形態)

以下、本発明の第2実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、第2実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、演出ボタン17の他に演出レバー装置23が設けられている点で第1実施形態と相違する。

【2828】

まず、図192を用いて、遊技機1の構成について説明する。図192は、第2実施形態における遊技機1の正面図の一例である。なお、第1実施形態と同一の部分についての説明は省略する。

【2829】

図192に示すように、上皿11の中央底面側の部分には、演出ボタン装置16と表裏を為すように、入力装置として機能する演出レバー装置23が設けられている。

演出レバー装置23は、演出ボタン装置16と表裏をなすように上皿11の中央底面側に設けられており、遊技者が手前側に引っ張り操作することが可能な演出レバー24と、演出レバー24に対する操作を検出する演出レバー検出スイッチ(図示省略)と、演出レバー24を振動させるためのレバー振動モータ(図示省略)とが設けられており、演出レバー24を操作することで遊技者が遊技機1へ所定の情報を入力可能となっている。

【2830】

なお、演出ボタン装置16と演出レバー装置23とは、上皿11に設けられているため、演出ボタン17を振動させるボタン振動モータが駆動すると、その振動が伝達部材の役割を果たす上皿11を介して演出レバー24に伝達される。一方、演出レバー24を振動させるレバー振動モータが駆動されると、その振動が上皿11を介して演出ボタン17に伝達される。つまり、一方の操作部を遊技者が手で操作しているときに、他方の操作部を振動させる振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る操作部の有効期間を伴う/伴わない振動演出)が実行されると、その振動が他方の操作部を介して遊技者の手に伝達されるようになっている。

【2831】

また、演出ボタン装置16と演出レバー装置23とは、ガラス枠4に取り付けられる上皿11に設けられているため、演出ボタン17を振動させるボタン振動モータが駆動すると、その振動が伝達部材の役割を果たす上皿11及びガラス枠4を介して発射ハンドルにも伝達されるようになっている。さらに、演出レバー24を振動させるレバー振動モータが駆動されると、その振動が上皿11及びガラス枠4を介して演出ボタン17に伝達されるようになっている。

【2832】

(決め演出パターン決定テーブル)

図193は、第2実施形態における決め演出の演出パターンを決定する際に参照される決め演出パターン決定テーブルを示す図である。

【2833】

図193に示すように、決め演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各決め演出パターンの選択率(%)、選択される決め演出パターンが対応付けられており、参考として各決め演出パターンの演出構成(有効示唆演出、有効期間、演出内容)が記載されている。

【2834】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン17を模した半透明演出ボタン画像や演出レバー24を模した半透明演出レバー画像を第1画像表示装置70に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像や半透明演出レバー画像を集合させていく演出である。

「有効期間(単打5秒)」とは、決め演出における有効期間が演出ボタン17又は演出

10

20

30

40

50

レバー 24 の 1 回の操作又は 5 秒が経過することで終了することを示している。

【2835】

有効期間の欄の「操作対象」とは、有効期間中に操作が有効となる操作部（演出ボタン 17、演出レバー 24）の種別を示しており、「演出ボタン」であれば演出ボタン 17 の操作が有効となり、「演出レバー」であれば演出レバー 24 の操作が有効となる。

【2836】

「促進演出」とは、有効期間中に操作部（演出ボタン 17、演出レバー 24）の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像又は不透明演出レバー画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン 17 が操作されると上述した操作音 1～4 とは異なる操作音 5 が出力されるようになっている。

10

【2837】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン 17 を模したボタン画像が表示されることを示している。

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン 17 を模したボタン画像が表示されることを示している。

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン 17 を模したボタン画像が表示されることを示している。

20

【2838】

「通常レバー」とは、上述した不透明演出レバー画像として、所定サイズの演出レバー 24 を模した演出レバー画像が表示されることを示している。

「大レバー虹」とは、上述した不透明演出レバー画像として、所定サイズよりも大きい演出レバー 24 を模した演出レバー画像が表示されることを示している。

【2839】

有効期間の欄の「操作部状態」とは、有効期間中の操作部（演出ボタン 17、演出レバー 24）の状態を示しており、「通常（白）」とは、対象の操作部が演出ボタン 17 であれば突出していない通常状態であって演出ボタン 17 が白色で発光することを示している。「通常（赤）」とは、対象の操作部が演出ボタン 17 であれば突出していない通常状態であって演出ボタン 17 が赤色で発光することを示している。「通常（虹）」とは、対象の操作部が演出レバー 24 であれば突出していない通常状態であって演出レバー 24 が虹色で発光することを示している。「突出（赤）」とは、対象の操作部が演出ボタン 17 であれば突出している突出状態であって演出ボタン 17 が赤色で発光することを示している。「突出（虹）」とは、対象の操作部が演出ボタン 17 であれば突出している突出状態であって演出ボタン 17 が大当たり確定の虹色で発光することを示している。なお、演出レバー 24 には突出状態がないため通常状態のみとなっている。

30

【2840】

「演出内容」とは、有効期間中に演出ボタン 17 が操作されるか有効期間が経過した場合に実行される演出の内容を示しており、「決め成功演出期間 11 秒（演出モード H は 6 秒）」とは、演出モード H 以外の演出モードにおける決め成功演出に係る演出の実行期間が 11 秒であること、演出モード H における決め成功演出に係る演出の実行期間が 6 秒であることを示している。

40

【2841】

決め演出態様の欄の「失敗」とは、第 1 可動部材 73 が動作せずに第 1 画像表示装置 70 の画面が暗色に変化することで、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が実行されることを示している。

「成功」とは、第 1 可動部材 73 が最大動作位置まで動作して虹色に発光すると共に、

50

第1画像表示装置70に成功エフェクト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が実行されることを示している。

【2842】

ボタン振動の欄の「強振動(4秒 5秒)」とは、演出ボタン17を振動させるためのバイブレーターが決め成功演出の開始時(=演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時)から4秒に亘って強振動した後に1秒のインターバルを挟んで5秒に亘って強振動する強振動演出(決め成功振動演出)が実行されることを示している。

【2843】

ボタン発光の欄の「虹発光(11秒)」とは、演出ボタン17を発光させるための演出ボタンLEDが決め成功演出の開始時(=演出ボタン17の操作時又は有効期間の終了時)から11秒間(演出ボタン17が強振動しているよりも長い期間)に亘って虹発光することを示している。なお、操作対象が演出レバー24であっても演出ボタン17が虹発光するようになっている。

10

【2844】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」<「突出ボタン赤」<「通常レバー」<「突出ボタン虹」=「大レバー虹」となっている。また、各操作部状態の大当たり期待度は、「通常」<「突出」となっている。

【2845】

図193に示す決め演出パターン決定テーブルの第1の特徴としては、決め成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン17又は演出レバー24を振動させる振動演出(決め成功振動演出)が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知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。

20

【2846】

図193に示す決め演出パターン決定テーブルの第2の特徴としては、変動演出中に発生する有効期間としては最も長い期間に亘って有効期間が発生する点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン17の操作を逸してしまうような不都合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。

【2847】

図193に示す決め演出パターン決定テーブルの第3の特徴としては、変動演出中に発生する強振動演出としては最も長い期間に亘って演出ボタン17又は演出レバー24が振動する点が挙げられる。そのため、決め成功演出時の遊技者の高揚感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

【2848】

図193に示す決め演出パターン決定テーブルの第4の特徴としては、演出ボタン17又は演出レバー24の振動期間よりも演出ボタン17の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、演出ボタン17又は演出レバー24の振動が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2849】

(枠役物初期動作パターン決定テーブル)

40

図194は、第2実施形態における枠役物(演出ボタン17、演出レバー24)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。

【2850】

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

【2851】

「初期動作パターン01」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン17が大上昇すると共に、演出ボタン17及び演出レバー24が2.5秒間に

50

亘って連続振動し、その後に演出ボタン 17 が原点復帰し、その後に演出ボタン 17 及び演出レバー 24 が 2.5 秒間に亘って間欠振動（1.25 秒の振動 1 秒のインターバル 1.25 秒の振動）し、その期間において演出ボタン 17 が赤 緑 青の順で点灯（発光）する。

【2852】

「初期動作パターン 02」は、客待ち状態中であることを示す第 1 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン 17 が大上昇すると共に、演出ボタン 17 及び演出レバー 24 が 2 秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン 17 が原点復帰し、その期間において演出ボタン 17 が青で点灯（発光）する。

【2853】

「初期動作パターン 03」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第 2 電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第 3 電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン 17 が大上昇すると共に、演出ボタン 17 及び演出レバー 24 が 2 秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン 17 が原点復帰し、その期間において演出ボタン 17 が消灯する。

【2854】

なお、演出ボタン 17 や演出レバー 24 の連続振動の時間（2.5 秒）、及び、間欠振動の時間（2.5 秒間）については、変動演出中に実行される振動演出の振動時間（セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出）とは異なる時間となっている。

【2855】

図 194 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 1 の特徴としては、メイン RAM 110 の初期化を伴う電源投入時と、メイン RAM 110c 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、演出レバー 24）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。

【2856】

図 194 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 2 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 17 の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン 17 の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。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。

【2857】

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。

【2858】

図 194 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 3 の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン 17）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【2859】

図 194 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 4 の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第 1 可動部材、第 2 可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握する

10

20

30

40

50

ことが可能となる。

【 2 8 6 0 】

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 L E D が消灯するようになっているが、演出ボタン L E D を客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。

【 2 8 6 1 】

図 1 9 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 5 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 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 1 7 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。

10

【 2 8 6 2 】

なお、電源投入時の演出ボタン 1 7 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 1 7 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。

【 2 8 6 3 】

図 1 9 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 6 の特徴としては、電源投入時の演出ボタン 1 7 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 1 7 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。

20

【 2 8 6 4 】

なお、電源復旧時の演出ボタン 1 7 の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン 1 7 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。

【 2 8 6 5 】

図 1 9 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 7 の特徴としては、電源投入時や電源復旧時における演出ボタン 1 7 や演出レバー 2 4 の振動時間が、変動演出中に実行される振動演出の振動時間（セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出）とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン 1 7 や演出レバー 2 4 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。

30

【 2 8 6 6 】

図 1 9 4 に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第 8 の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータやレバー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 1 7 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 1 7 の動作確認とボタン振動モータ及びレバー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。

【 2 8 6 7 】

なお、演出レバー 2 4 を通常位置と演出位置との間で移動可能とし、初期動作時に演出ボタン 1 7 と同時に動作（移動、振動）させるようにしてもよいし、所定の順序（例えば、演出ボタン 1 7 演出レバー 2 4 やその逆）で動作（移動、振動）させるようにしてもよい。この場合、決め演出における「通常レバー」のときには、演出レバー 2 4 を通常位置に配置し、「大レバー」のときには、演出レバー 2 4 を演出位置に移動させるようにしてもよい。

40

【 2 8 6 8 】

また、演出レバー 2 4 の有効期間には決め演出に係る単打 5 秒しかなかったが、例えば、連引き 5 秒等のように演出レバー 2 4 を複数回操作させるようにし、演出レバー 2 4 の操作毎に演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に操作回数が所定

50

回数（例えば５回）になると決め成功演出又は決め失敗演出が実行されるようにしてもよいし、長引き５秒等のように演出レバー２４を継続操作させるようにし、演出レバー２４の操作が継続している間において演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に継続期間が所定期間（例えば３秒）になると決め成功演出又は決め失敗演出が実行されるようにしてもよい。

【２８６９】

また、発展演出や擬似連演出に係る有効期間において、大当たり期待度が高い演出が実行される場合に演出レバー２４を１回操作させるようにしてもよいし、演出レバー２４を連引きさせるようにしてもよいし、演出レバー２４を長引き（例えば２秒）させるようにしてもよい。連引きの場合には、演出レバー２４の操作毎に演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に操作回数が所定回数（例えば３回）になるとＳＰＳＰ発展演出や擬似連成功演出が実行されるようにするとよい。また、長引きの場合には、演出レバー２４の操作が継続している間において演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に継続期間が所定期間（例えば２秒）になるとＳＰＳＰ発展演出や擬似連成功演出が実行されるようにするとよい。

【２８７０】

また、演出ボタン１７や演出レバー２４の長引きや連引きをさせるにあたって、演出が進展（レベルゲージが次の段階にアップ）する毎に演出ボタン１７や演出レバー２４を例えば弱振動させるようにしてもよい。

【２８７１】

また、演出ボタン１７の振動強度には弱振動と強振動とがあり、演出レバー２４の振動強度には強振動があったが、同じ強振動であっても演出ボタン１７よりも演出レバー２４の強振動の方が、振動強度が高くなるようにしてもよいし、演出レバー２４よりも演出ボタン１７の強振動の方が、振動強度が高くなるようにしてもよい。

【２８７２】

また、有効期間（操作促進画像：単打、長押し、連打、長引き、連引き）の種類に応じて振動の種類（振動時間、振動強度）を異ならせるようにしてもよい。例えば、セリフ予告演出や擬似連演出時の演出ボタン１７の単打３秒であれば弱振動の１秒とし、発展演出時の演出ボタン１７の長押し４秒であれば弱振動１秒とし、カットイン演出時の演出ボタン１７の単打４秒であれば弱振動の３秒とし、決め演出時の演出ボタン１７の単打５秒であれば強振動の４秒　５秒とし、発展演出時の演出レバー２４の長押し４秒であれば強振動１秒とし、

【２８７３】

また、保留アイコンや当該アイコンが大当たり期待度の高い表示態様（例えば赤や虹）等に変化する場合に、演出ボタン１７や演出レバー２４を１秒間にわたって弱振動又は強振動させるようにしてもよい。

【２８７４】

（第３実施形態）

以下、本発明の第３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。なお、第３実施形態では、第１実施形態における第１始動口４５があった位置に、第１始動口４５０及び第２始動口４７０を備えた始動入賞装置４３０を備えている点、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを第１始動口４５０又は第２始動口４７０に入賞した順序で実行する点、第１保留アイコン及び第２保留アイコンを表示するための保留アイコン表示領域７０Ｂを備えている点、及び、通常遊技状態において第１始動口４５０への入賞に基づく特図判定情報の事前判定及び第２始動口４７０への入賞に基づく特図判定情報の事前判定を実行して先読み予告演出を実行する点において第１実施形態と相違する。なお、第１実施形態と同一の部分についての説明は省略する。

【２８７５】

（始動入賞装置の構成）

まず、第３実施形態における始動入賞装置４３０の構成について説明する。



## 【 2 8 7 6 】

図 1 9 5 に示すように、始動入賞装置 4 3 は、上部に入球口 4 4 0 を備えた内部空間 S を有している。内部空間 S の上下方向の中央部分の左右両側には、遊技領域 5 a からの遊技球の流入を可能とする開口部 4 4 0 c、4 4 0 d が設けられ、内部空間 S の左寄りの位置には、第 1 始動口 4 5 0 及び第 1 始動口検出スイッチ 4 5 0 a が設けられ、内部空間 S の右寄りの位置には、第 2 始動口 4 7 0 及び第 2 始動口検出スイッチ 4 7 0 a が設けられている。

## 【 2 8 7 7 】

また、入球口 4 4 0 の直下であって第 1 始動口 4 5 0 及び第 2 始動口 4 7 0 よりも上方には、入球口 4 4 0 から流入した遊技球を第 1 始動口 4 5 0 と第 2 始動口 4 7 0 に交互に振り分けて流下させる振り分け部材 4 4 0 a が設けられ、内部空間 S の下部には、第 1 始動口 4 5 0 又は第 2 始動口 4 7 0 に入賞した遊技球を始動入賞装置 4 3 の外部に排出するための排出口 4 4 0 d が設けられている。

10

## 【 2 8 7 8 】

振り分け部材 4 4 0 a は、左右方向に延在する平板部の左右中央から上方に起立する起立部を有する略逆 T 字状となっており、起立部の左側に左球受部が形成されると共に、起立部の右側に右球受部が形成されており、平板部と起立部の交点部分が軸支された状態で左右方向に揺動可能となっている。そして、右傾斜した状態においては入球口 4 4 0 の下方に左球受部が位置し、左球受部に遊技球を受け入れると遊技球の重量によって左傾斜する状態に変換して左球受部の遊技球を第 1 始動口 4 5 0 に向けて流下させる一方、左傾斜した状態においては入球口 4 4 0 の下方に右球受部が位置し、右球受部に遊技球を受け入れると遊技球の重量によって右傾斜する状態に変換して右球受部の遊技球を第 2 始動口 4 7 0 に向けて流下させることで、入球口 4 4 0 から流入した遊技球を第 1 始動口 4 5 0 と第 2 始動口 4 7 0 に交互に振り分けるようになっている。

20

## 【 2 8 7 9 】

( 通常遊技状態において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例 )

次に、図 1 9 5 を用いて、通常遊技状態において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例について説明する。

## 【 2 8 8 0 】

図 1 9 5 ( a ) に示すように、通常遊技状態において第 1 特図保留数表示領域 7 0 E 及び第 2 特図保留数表示領域 7 0 E に「 0 」が表示されている状態で第 2 特別図柄の変動表示 ( 第 2 変動演出 ) が実行されおり、当該アイコン表示領域 7 0 C に第 2 特別図柄に対応する当該アイコンが表示されると共に、保留アイコン表示領域 7 0 B には保留アイコンが表示されない状態であり、振り分け部材 4 4 a が右傾斜している状態であるものとする。この状態で入球口 4 4 に遊技球が入球すると、入球口 4 4 0 の直下に位置する振り分け部材 4 4 0 a の左球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材 4 4 0 a が遊技球の自重によって左傾斜する方向に動作する。

30

## 【 2 8 8 1 】

そして、図 1 9 5 ( b ) に示すように、振り分け部材 4 4 0 a が左傾斜した状態に変換されると、左球受部に受け入れていた遊技球が第 1 始動口 4 5 0 に向けて流下し、その遊技球が第 1 始動口 4 5 0 に入賞した後に排出口 4 4 0 d に流入する。このとき、第 1 保留数が 1 増加して第 1 特図保留数表示領域 7 0 F が「 1 」となり、保留アイコン表示領域 7 0 B に第 1 特別図柄に対応する保留アイコンが追加表示される。

40

## 【 2 8 8 2 】

さらに入球口 4 4 0 に遊技球が入球すると、図 1 9 5 ( c ) に示すように、入球口 4 4 0 の直下に位置する振り分け部材 4 4 0 a の右球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材 4 4 a が遊技球の自重によって右傾斜する方向に動作する。

## 【 2 8 8 3 】

そして、図 1 9 5 ( d ) に示すように、振り分け部材 4 4 0 a が右傾斜した状態に変換されると、右球受部に受け入れていた遊技球が第 2 始動口 4 7 0 に向けて流下し、その遊

50

技球が第2始動口470に入賞した後に排出口440dに流入する。このとき、第2保留数が1増加して第2特図保留数表示領域70Eが「1」となり、保留アイコン表示領域70Bに第2特別図柄に対応する保留アイコンが追加表示される。

【2884】

さらに入球口440に遊技球が入球すると、図195(e)に示すように、入球口440の直下に位置する振り分け部材440aの右球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材440aが遊技球の自重によって左傾斜する方向に動作する。

【2885】

また、このとき第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)が停止表示したことに伴って変動演出が終了(演出図柄70a及び特殊図柄Tzが停止表示)し、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が消滅表示される。さらに、次の第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)の開始に伴って第1特図保留数表示領域70Fが「0」となり、保留アイコン表示領域70Bに表示されていた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し、最先の1つが当該アイコンとして表示される。

【2886】

そして、図195(f)に示すように、振り分け部材440aが左傾斜した状態に変換されると、左球受部に受け入れていた遊技球が第1始動口450に向けて流下し、その遊技球が第1始動口450に入賞した後に排出口440dに流入する。このとき、第1保留数が1増加して第1特図保留数表示領域70Fが「1」となり、保留アイコン表示領域70Bに第1特別図柄に対応する保留アイコンが追加表示される。

【2887】

(特定遊技状態において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例)

次に、図196を用いて、特定遊技状態(確変遊技状態、各種時短遊技状態)において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例について説明する。

【2888】

図196(a)に示すように、特定遊技状態において第1特図保留数表示領域70E及び第2特図保留数表示領域70Eに「0」が表示されている状態で第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)が実行されており、当該アイコン表示領域70Cに第2特別図柄に対応する当該アイコンが表示されると共に、保留アイコン表示領域70Bには保留アイコンが表示されない状態であり、振り分け部材440aが右傾斜している状態であるものとする。この状態で入球口440に遊技球が入球すると、入球口440の直下に位置する振り分け部材440aの左球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材440aが遊技球の自重によって左傾斜する方向に動作する。

【2889】

そして、図196(b)に示すように、振り分け部材440aが左傾斜した状態に変換されると、左球受部に受け入れていた遊技球が第1始動口450に向けて流下し、その遊技球が第1始動口450に入賞した後に排出口440dに流入する。このとき、第1保留数が1増加して第1特図保留数表示領域70Fが「1」となるが、特定遊技状態ということで保留アイコン表示領域70Bには第1特別図柄に対応する保留アイコンが表示されない。

【2890】

さらに入球口440に遊技球が入球すると、図196(c)に示すように、入球口440の直下に位置する振り分け部材440aの右球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材440aが遊技球の自重によって右傾斜する方向に動作する。

【2891】

そして、図196(d)に示すように、振り分け部材440aが右傾斜した状態に変換されると、右球受部に受け入れていた遊技球が第2始動口470に向けて流下し、その遊技球が第2始動口470に入賞した後に排出口440dに流入する。このとき、第2保留数が1増加して第2特図保留数表示領域70Eが「1」となり、保留アイコン表示領域70Bに第2特別図柄に対応する保留アイコンが追加表示される。

## 【2892】

さらに入球口440に遊技球が入球すると、図196(e)に示すように、入球口440の直下に位置する振り分け部材440aの右球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材440aが遊技球の自重によって左傾斜する方向に動作する。

## 【2893】

また、このとき第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)が停止表示したことに对应して変動演出が終了(演出図柄70a及び特殊図柄TZが停止表示)し、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が消滅表示される。さらに、次の第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)の開始に伴って第1特図保留数表示領域70Fが「0」となるが、保留アイコン表示領域70Bに表示されていた保留アイコンはシフト表示されずに当該アイコンが表示されない状態で変動演出が実行される。

10

## 【2894】

そして、図196(f)に示すように、振り分け部材440aが左傾斜した状態に変換されると、左球受部に受け入れていた遊技球が第1始動口450に向けて流下し、その遊技球が第1始動口450に入賞した後に排出口440dに流入する。このとき、第1保留数が1増加して第1特図保留数表示領域70Fが「1」となるが、特定遊技状態ということで保留アイコン表示領域70Bには第1特別図柄に対応する保留アイコンが表示されない。

## 【2895】

このように、図195～図196に示した具体例によれば、通常遊技状態においては、保留アイコン表示領域70Bに第1特別図柄に対応する保留アイコンと第2特別図柄に対応する保留アイコンとが第1始動口及び第2始動口に入賞した順に表示し、特定遊技状態においては、保留アイコン表示領域70Bに第1特別図柄に対応する保留アイコンは表示されず、第2特別図柄に対応する保留アイコンは表示されるようになっている。そのため、通常遊技状態では変動演出が実行される回数を容易に把握可能となる一方で、特定遊技状態では右打ちして第2始動口47に入賞させるように促し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

## 【2896】

また、図195～図196に示した具体例によれば、特定遊技状態においては、保留アイコン表示領域70Bに第1特別図柄に対応する保留アイコンは表示されないが、第1特図保留数表示領域やサブ第1保留表示器83における保留数の表示は更新されるようになっている。そのため、特定遊技状態において第1始動口に遊技球が入賞したとしても保留数を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。

30

## 【2897】

また、図195～図196に示した具体例によれば、通常遊技状態においては、当該アイコン表示領域70Bに第1特別図柄に対応する当該アイコンと第2特別図柄に対応する当該アイコンとが表示され、特定遊技状態においては、当該アイコン表示領域70Bに第1特別図柄に対応する当該アイコンは表示されないが、第2特別図柄に対応する当該アイコンは表示されるようになっている。そのため、通常遊技状態では特別図柄の種別を気にすることなく遊技させることができる一方で、特定遊技状態では右打ちして第2始動口47に入賞させるように促し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

## 【2898】

なお、特定遊技状態において、第1特別図柄に対応する保留アイコン及び当該アイコンを表示しないようになっているが、第1特別図柄に対応する保留アイコンは表示せずに第1特別図柄に対応する当該アイコンは表示させるようにしてもよい。このようにすると、当該アイコンが表示されないまま変動演出が実行されるといった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。

## 【2899】

図197を用いて、演出制御部130mの特別アイコン変化演出決定処理を説明する。図197は、演出制御部130mにおける特別アイコン変化演出決定処理を示すフローチ

50

ャートである。なお、特別アイコン変化演出決定処理は、上述した演出制御部 1 3 0 m の先読み系演出処理の入賞時発光演出実行処理の次に実行されるようになっている。

【 2 9 0 0 】

サブCPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 8 0 - 1 において、主制御基板 1 1 0 から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップ E 5 8 0 - 2 に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

【 2 9 0 1 】

サブCPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 8 0 - 2 において、受信した先読み指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。

10

【 2 9 0 2 】

サブCPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 8 0 - 3 において、現在が特別アイコン変化演出（後述するMAX保留チャンス演出、パズル保留チャンス演出）の実行可能期間であるか否かを判定する。特別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 E 5 8 0 - 4 に処理を移し、特別アイコン変化演出の実行可能期間でない場合には、今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

【 2 9 0 3 】

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

20

【 2 9 0 4 】

サブCPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 8 0 - 4 において、現在の保留数の合計が上限である「8」であるか否かを判定する。保留数の合計が上限である「8」である場合には、ステップ E 5 8 0 - 5 に処理を移し、保留数の合計が上限である「8」でない（1～7である）場合には、MAX保留チャンス演出を実行しないものとしてステップ E 5 8 0 - 8 に処理を移す。

【 2 9 0 5 】

「MAX保留チャンス演出」とは、保留数の合計が上限である「8」となった場合に実行可能な演出であり、保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されている全ての保留アイコンを特殊表示態様に変化させると共に、当該アイコンとなったときに通常表示態様又は特別表示態様に変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。

30

【 2 9 0 6 】

サブCPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 8 0 - 5 において、MAX保留チャンス演出の対象となる保留アイコンが当該アイコンとなったときの表示態様を決定するためのMAX保留チャンス用のアイコン最終態様決定テーブル（図 1 9 8（a）参照）を選択する。なお、MAX保留チャンス用のアイコン最終態様決定テーブルの詳細は後述する。

【 2 9 0 7 】

40

サブCPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 8 0 - 6 において、MAX保留チャンス用のアイコン最終態様決定テーブルを参照して各保留アイコンのアイコン最終表示態様を決定し、ステップ E 5 8 0 - 7 において、決定したアイコン最終表示態様に応じたMAX保留チャンス演出実行コマンドを送信バッファにセットし、今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、MAX保留チャンス演出実行コマンドが表示制御部 1 4 0 やランプ制御部 1 5 0 に送信され、MAX保留チャンス演出が実行されることになる。

【 2 9 0 8 】

サブCPU 1 3 0 a は、ステップ E 5 8 0 - 8 において、現在の保留数の合計が 2 以上且つ 5 未満である（2～4）であるか否かを判定する。保留数の合計が 2 以上且つ 5 未満である場合には、ステップ E 5 8 0 - 9 に処理を移し、保留数の合計が 2 以上且つ 5 未満

50

でない場合には、パズル保留チャンス演出を実行しないものとして今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

【2909】

「パズル保留チャンス演出」とは、保留数の合計が2以上且つ5未満である(2～4)である場合に実行可能な演出であり、対象の保留アイコンを特殊表示態様に变化させると共に、特殊表示態様で表示された保留アイコンが当該アイコンとなることに応じて段階演出を実行することで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。

【2910】

サブCPU130aは、ステップE580-9において、今回の保留記憶(先読み指定コマンドに応じた最新の保留記憶)はSPリーチ演出以上が実行されるものであるか否かを判定する。SPリーチ演出以上の実行されるものである場合には、ステップE580-10に処理を移し、SPリーチ演出未満の演出(リーチなし、ノーマルリーチ演出等)が実行されるものである場合には、パズル保留チャンス演出を実行しないものとして今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

10

【2911】

サブCPU130aは、ステップE580-10において、先行の保留記憶の大当たり又はリーチ演出が実行されるものがあるか否かを判定する。大当たり又はリーチ演出が実行されるものがない場合には、ステップE580-11に処理を移し、大当たり又はリーチ演出が実行されるものがある場合には、パズル保留チャンス演出を実行しないものとして今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

20

【2912】

サブCPU130aは、ステップE580-11において、パズル保留チャンス演出パターン(進展シナリオ)を決定するためのパズル保留チャンスパターン決定テーブル(図198(b)参照)を選択する。なお、パズル保留チャンスパターン決定テーブルの詳細は後述する。

【2913】

サブCPU130aは、ステップE580-12において、パズル保留チャンスパターン決定テーブルを参照してパズル保留チャンス演出パターンを決定し、ステップE580-13において、決定したパズル保留チャンス演出パターンがパズル保留チャンス演出を実行する演出パターンであるか否かを判定する。パズル保留チャンス演出を実行する演出パターンである場合には、ステップE580-14に処理を移し、パズル保留チャンス演出を実行しない演出パターンである場合には、今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

30

【2914】

サブCPU130aは、ステップE580-14において、決定した演出パターンに応じたパズル保留チャンス演出実行コマンドを送信バッファにセットし、今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、パズル保留チャンス演出実行コマンドが表示制御部140やランプ制御部150に送信され、パズル保留チャンス演出が実行されることになる。

40

【2915】

(MAX保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブル)

図198(a)は、MAX保留チャンス演出におけるアイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるMAX保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。

【2916】

MAX保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブルには、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各アイコン最終表示態様の選択率(%)、選択されるアイコン最終表示態様が対応付けられている。

【2917】

50

アイコン最終表示態様には、通常のカードアイコンであるキャラAカードアイコンと、特別遊技が実行される可能性があることを示唆する特別なカードアイコンであるキャラBカードアイコン、キャラCカードアイコン、キャラDカードアイコンが設定されている。

【2918】

特別なカードアイコンに係る大当たり当選期待度は、(キャラAカードアイコン<)キャラBカードアイコン<キャラCカードアイコン<キャラDカードアイコンの順で高くなっており、キャラDカードアイコンは大当たりとなることが確定するカードアイコンとなっている。

【2919】

ここで、図198(a)に示したMAX保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブルの第1の特徴としては、予定変動パターンに応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、本実施形態では、予定変動パターンがSPリーチやSPSPリーチである場合、予定変動パターンがリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチである場合よりも、特別なカードアイコンが高い割合で選択される点が挙げられる。そのため、MAX保留チャンス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。

【2920】

また、図198(a)に示したMAX保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブルの第2の特徴としては、ハズレである場合よりも、大当たりである場合の方が、特別なカードアイコンが高い割合で選択される点が挙げられる。そのため、MAX保留チャンス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。

【2921】

また、図198(a)に示したMAX保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブルの第3の特徴としては、MAX保留チャンス演出において複数の保留アイコンを対象として通常表示態様とは異なるカード保留アイコンで表示させるが、どのカード保留アイコンでリーチ演出が実行され易いということはなく、カード保留アイコンに対応する特図判定情報によってリーチ演出が実行されるか否かが変化する点が挙げられる。そのため、どのカード保留アイコンに対しても遊技者が期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2922】

なお、遊技者による演出カスタマイズの設定によってMAX保留チャンス演出におけるアイコン変化演出の実行割合が変化しないようになっているが、演出カスタマイズの設定(通常設定、シンプル設定)によってMAX保留チャンス演出におけるアイコン変化演出の実行割合が変化するようにしてもよい。

【2923】

(パズル保留チャンス演出パターン決定テーブル)

図198(b)は、パズル保留チャンス演出パターン(進展シナリオ)を決定する場合に参照されるパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルを示す図である。

【2924】

パズル保留チャンス演出パターン決定テーブルには、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各パズル保留チャンス演出の演出パターンの選択率(%)、保留数、選択されるパズル保留チャンス演出の演出パターンが対応付けられており、参考として各演出パターンにおける事前変動、及び、当該変動において実行される進展演出の進展態様が記載されている。

【2925】

演出パターンには、パズル保留チャンス演出が実行されない演出パターン0と、パズル保留チャンス演出が実行される演出パターン1~6とが設定されている。

【2926】

例えば、演出パターン6では、始動口への遊技球の入賞時に既に表示されていた3つの保留アイコンと新たに追加表示される保留アイコンを含む4つの保留アイコンがパズル保

10

20

30

40

50

留アイコンとして表示されると共に進展演出が開始され、3変動前においてパズル保留アイコンから当該アイコンとなった際に当該アイコンからパズルピースが出現して第1画像表示装置70の背景を覆う演出が行われて画面1/4が覆われ、2変動前においてパズル保留アイコンから当該アイコンとなった際に当該アイコンからパズルピースが出現して第1画像表示装置70の背景を覆う演出が行われて画面1/2が覆われ、1変動前においてパズル保留アイコンから当該アイコンとなった際に当該アイコンからパズルピースが出現して第1画像表示装置70の背景を覆う演出が行われて画面3/4が覆われ、当該変動においてパズル保留アイコンから当該アイコンとなった際に当該アイコンからパズルピースが出現して第1画像表示装置70の背景を覆う演出が行われて画面4/4が覆われる演出が行われる。

10

**【2927】**

ここで、図198(b)に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第1の特徴としては、予定変動パターンに応じて、各演出パターンの選択率を異ならせている。具体的には、本実施形態では、予定変動パターンがSPリーチである場合よりも、予定変動パターンがSPSPリーチや全回転リーチである場合の方が、パズル保留チャンス演出が実行される演出パターンが高い割合で選択される点が挙げられる。そのため、パズル保留チャンス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。

**【2928】**

図198(b)に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第2の特徴としては、ハズレである場合よりも、大当たりである場合の方が、パズル保留チャンス演出が実行される演出パターンが高い割合で選択される点が挙げられる。そのため、パズル保留チャンス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。

20

**【2929】**

図198(b)に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第3の特徴としては、MAX保留チャンス演出と同様に複数の保留アイコンを対象として通常表示態様とは異なるパズル保留アイコンで表示させるが、先行のパズル保留アイコンに対応する変動演出でリーチ演出が実行されずに最後のパズル保留アイコンに対応する変動演出でリーチ演出が実行される点が挙げられる。そのため、最後のパズル保留アイコンに対する遊技者の期待感を徐々に高めていくことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

**【2930】**

図198(b)に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第4の特徴としては、進展演出の結果として第1画像表示装置70の背景が覆われて画面の4/4が覆われるとSPSPリーチ演出が実行される点が挙げられる。そのため、パズル保留アイコンが表示されている間に実行される進展演出によって遊技者の期待感を徐々に高めていくことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

**【2931】**

図198(b)に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第5の特徴としては、MAX保留チャンス演出が実行される場合と、パズル保留チャンス演出が実行される場合とで、通常表示態様とは異なる表示態様で表示される最後の保留アイコンよりも前の特定番目(例えば、最先の1番目)となる保留アイコンに対応する変動演出中にリーチ演出が実行される割合が異なる(MAX保留チャンス演出の方が高い)点が挙げられる。そのため、MAX保留チャンス演出とパズル保留チャンス演出とで遊技者が期待感を持つタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

**【2932】**

図198(b)に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第6の特徴としては、MAX保留チャンス演出が実行される場合と、パズル保留チャンス演出が実行される場合とで、通常表示態様とは異なる表示態様で表示される最後の保留アイコンに対応する変動演出中にリーチ演出が実行される割合が異なる(パズル保留チャンス演出の方が

50

高い) 点が挙げられる。そのため、MAX 保留チャンス演出とパズル保留チャンス演出とで遊技者が期待感を持つタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2933】

なお、パズル保留チャンス演出が実行される場合よりも、MAX 保留チャンス演出が実行される場合の方が、通常表示態様とは異なる表示態様で表示される最後の保留アイコンよりも前の特定番目(例えば、最先の1番目)となる保留アイコンに対応する変動演出中にリーチ演出が実行される割合が高くなっているが、パズル保留チャンス演出の方が特定番目となる保留アイコンに対応する変動演出中にリーチ演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

10

【2934】

また、遊技者による演出カスタマイズの設定によってパズル保留チャンス演出が実行されるか否かの実行割合が変化しないようになっているが、演出カスタマイズの設定(通常設定、シンプル設定)によってパズル保留チャンス演出が実行されるか否かの実行割合が変化するようにしてもよい。

【2935】

(MAX 保留チャンス演出が実行される場合の演出例)

図199を用いて、通常遊技状態においてMAX 保留チャンス演出が実行される場合の演出例を説明する。

【2936】

20

まず、図199(a)に示すように、演出モードA(通常遊技状態)において第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)が実行されており、第1画像表示装置70では、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZのスクロール(下方向への移動)が行われている。また、第1特図保留数表示領域70Eには「3」が表示されると共に、第2特図保留数表示領域70Fには「4」が表示されており、保留アイコン表示領域70Bには7つの保留アイコン(白アイコン)が表示され、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコン(白アイコン)TIが表示されている。

【2937】

その後、第1始動口450に遊技球が入賞すると、図199(b)に示すように、第1特図保留数表示領域70Eが「4」となって保留数の合計が上限である「8」になると、MAX 保留チャンス演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域70Cの近傍にキャラクタが表示されると共に、「MAX 保留チャンス」との文字画像が表示され、図199(c)に示すように、8つの保留アイコンの全てがカードを裏返した状態のカードアイコンに変化する。

30

【2938】

そして、変動時間が経過して第1特別図柄の変動表示が終了すると、図199(d)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目「728」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。

【2939】

次に、第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)が開始されると、図199(e)に示すように、第2特図保留数表示領域70Fが「3」となって演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、保留アイコン表示領域70Bに表示されていた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し、最先の1つが当該アイコンとして表示される。

40

【2940】

その後、当該アイコン表示領域70Cの近傍に表示されていたキャラクタが当該アイコンであるカードアイコンを捲る動作を行うと、図199(f)当該アイコンが表になってキャラAカードアイコンとして表示され、今回の変動演出の期待度を示唆する演出が行われる。

【2941】

50



そして、第2始動口470に遊技球が入賞すると、図199(g)に示すように、第2特図保留数表示領域70Eが「4」になり、保留アイコン表示領域70Bの第8表示部に保留アイコンが追加表示されるが、MAX保留チャンス演出の開始後に表示された保留アイコンであるため、通常のアイコンである白アイコンとして表示される。

【2942】

次に、変動時間が経過して第1特別図柄の変動表示が終了すると、図199(h)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目「872」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。以降は、カードアイコンとして表示されている保留アイコンに対応する変動演出が終了するまで図199(f)～(h)のような演出が行われ、最終的にキャラクタが消去されてMAX保留チャンス演出が終了する。

10

【2943】

このように、MAX保留チャンス演出では、8個の保留アイコンの全てが同じカード保留アイコンとして表示され、当該アイコンになった時点でカードが捲られて大当たり期待度が示唆されるようになっている。そのため、1つ1つの保留アイコンに対して遊技者が期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【2944】

また、MAX保留チャンス演出の開始後に追加表示される保留アイコンは、カード保留アイコンではなく通常の保留アイコンとして表示されるようになっている。そのため、MAX保留チャンス演出の対象となった保留アイコンがどこまでなのか把握できなくなるような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。

20

【2945】

(パズル保留チャンス演出が実行される場合の演出例)

図200を用いて、通常遊技状態においてパズル保留チャンス演出が実行される場合の演出例を説明する。

【2946】

まず、図200(a)に示すように、演出モードA(通常遊技状態)において第2特別図柄の変動表示(第2変動演出)が実行されており、第1画像表示装置70では、演出図柄70a、及び、特殊図柄TZのスクロール(下方向への移動)が行われている。また、第1特図保留数表示領域70E及び第2特図保留数表示領域70Fにはそれぞれ「1」が表示されており、保留アイコン表示領域70Bには2つの保留アイコン(白アイコン)が表示され、当該アイコン表示領域70Cに当該アイコン(白アイコン)TIが表示されている。

30

【2947】

その後、第1始動口450に遊技球が入賞すると、図200(b)に示すように、第1特図保留数表示領域70Eが「2」となって保留数の合計が3となり、パズル保留チャンス演出が開始される。具体的には、「パズル保留チャンス」との文字画像が表示され、3つの保留アイコンの全てがパズルのピースを模した形状のパズルアイコンに変化する。

【2948】

そして、変動時間が経過して第2特別図柄の変動表示が終了すると、図200(c)に示すように、演出図柄70a及び特殊図柄TZがハズレ出目「728」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。

40

【2949】

次に、第1特別図柄の変動表示(第1変動演出)が開始されると、図200(d)に示すように、第1特図保留数表示領域70Eが「1」となって演出図柄70a及び特殊図柄TZの変動表示が開始され、保留アイコン表示領域70Bに表示されていたパズル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し、最先の1つが当該アイコンとして表示される。また、進展演出が開始されて当該アイコンからパズルのピースが出現し、第1画像表示装置70の背景画像の右上と左下の2か所を覆うことで画面1/2が覆われる演出が行われ、予告対象である最後のパズル保留アイコンが大当たりとなる期待度が段階的に示唆される。

50

## 【 2 9 5 0 】

その後、変動時間が経過して第 1 特別図柄の変動表示が終了すると、図 2 0 0 ( e ) に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z がハズレ出目「 8 7 2 」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。

## 【 2 9 5 1 】

そして、第 2 特別図柄の変動表示（第 2 変動演出）が開始されると、図 2 0 0 ( f ) に示すように、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F が「 0 」となって演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されていたパズル保留アイコンが当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示し、最先の 1 つが当該アイコンとして表示される。また、進展演出が継続して当該アイコンからパズルのピースが出現し、第 1 画像表示装置 7 0 の背景画像の右下の 1 か所を覆うことで画面 3 / 4 が覆われる演出が行われ、予告対象である最後のパズル保留アイコンが大当たりとなる期待度が段階的に示唆される。

10

## 【 2 9 5 2 】

その後、変動時間が経過して第 1 特別図柄の変動表示が終了すると、図 2 0 0 ( g ) に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z がハズレ出目「 8 2 7 」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。また、第 2 始動口 4 7 0 に遊技球が入賞すると、第 2 特図保留数表示領域 7 0 F が「 1 」になり、保留アイコン表示領域 7 0 B の第 2 表示部に保留アイコンが追加表示されるが、パズル保留チャンス演出の開始後に表示された保留アイコンであるため、通常のアイコンである白アイコンとして表示される。

20

## 【 2 9 5 3 】

次に、第 1 特別図柄の変動表示（第 1 変動演出）が開始されると、図 2 0 0 ( h ) に示すように、演出図柄 7 0 a 及び特殊図柄 T Z の変動表示が開始され、保留アイコン表示領域 7 0 B に表示されていた最後のパズル保留アイコン及び通常の保留アイコンが当該アイコン表示領域 7 0 C に向けてシフト表示し、最後のパズル保留アイコンが当該アイコンとして表示される。また、進展演出が継続して当該アイコンからパズルのピースが出現し、第 1 画像表示装置 7 0 の背景画像の左上の 1 か所を覆うことで画面 4 / 4 が覆われる演出が行われ、予告対象である最後のパズル保留アイコンが大当たりとなる期待度が段階的に示唆される。

## 【 2 9 5 4 】

30

そして、変動開始から所定期間が経過するとノーマルリーチ演出が開始され、その後に S P S P リーチ演出が実行され、変動時間が経過して第 1 特別図柄の変動表示が終了すると、当該アイコン表示領域 7 0 C に表示されていたパズルアイコンとしての当該アイコンが消去される。

## 【 2 9 5 5 】

このように、パズル保留チャンス演出では、複数の保留アイコンが全て同じパズル保留アイコンとして表示され、当該アイコンになる毎に進展演出が行われるようになっている。そのため、予告対象である最後の保留アイコンに対して期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 9 5 6 】

40

また、進展演出によって予告対象となる最後のパズル保留アイコンに対する大当たり期待度が段階的に示唆されるようになっている。そのため、予告対象である最後の保留アイコンに対して遊技者の期待感を徐々に高めていくことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【 2 9 5 7 】

なお、パズル保留チャンス演出においてパズルのピースが画面を覆うだけの演出となっていたが、1 つ 1 つのピースにそれぞれ S P S P リーチ演出の実行を期待させるオブジェクトや文字情報を描いておき、4 つのピースによって画面全体が覆われたときに S P S P リーチ演出の実行を示唆するオブジェクトや文字情報が完成するようにしてもよい。

## 【 2 9 5 8 】

50

また、パズル保留チャンス演出によってＳＰＳＰリーチ演出が実行される期待度（可能性）を示唆するようになっていたが、ＳＰリーチ演出が実行される期待度（可能性）を示唆するようにしてもよいし、リーチ演出ではないチャンス演出が実行される期待度（可能性）を示唆するようにしてもよいし、単純に大当たりとなる期待度（可能性）を示唆するようにしてもよい。

【２９５９】

なお、本実施形態では、変動演出の開始から所定時間が経過すると３つの演出図柄７０ａが全て仮停止（揺れ動作）するようになっているが、左右の演出図柄７０ａは停止して中央の演出図柄７０ａだけが仮停止（揺れ動作）するようにしてもよい。このとき、３つの演出図柄７０ａが全て揺らぎ動作（演出動作）を行ってもよいし、左右の演出図柄７０

10

【２９６０】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部を構成する触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、触覚画像ＳＫと図柄エフェクト画像ＺＥの何れか一方のみが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

【２９６１】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止時に六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部が揺らぎ動作（演出動作）を行わないようになっているが、識別部のテクスチャ（表面の模様等）に揺らぎ動作（演出動作）を行わせるようにしてもよいし、識別部に発光エフェクトを加えることで揺らぎ動作（演出動作）を行わせるようにしてもよい。

20

【２９６２】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａが拡縮動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、演出図柄７０ａが停止位置よりも縮小する方向にズレている（通常サイズよりも小さい）場合および拡大する方向にズレている（通常サイズよりも大きい）場合は、通常サイズとなって停止位置に表示されるようにするとよい。

30

【２９６３】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａは揺れ動作せずに、装飾部や数字部がベース画像からはみ出すように揺らぎ動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、装飾部や数字部がベース画像からはみ出す方向にズレている場合は、ベース画像内に収まる状態となって停止位置に表示されるようにするとよい。

【２９６４】

また、本実施形態では、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において、演出図柄７０ａが数字部（識別文字）のみで構成されているため、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部の揺らぎ動作（演出動作）が行われなくなっているが、演出図柄７０ａを数字部（識別文字）と図柄エフェクト画像からなる装飾部とで構成し、演出図柄７０ａの仮停止時に図柄エフェクト画像が揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

40

【２９６５】

また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止の延長中における枠用照明装置１０や盤用照明装置７６について言及していなかったが、演出図柄７０ａの仮停止の延長中において枠用照明装置１０を構成する複数の発光部の少なくとも１つを延長前の仮停止中と同じ態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様）としてもよいし、盤用照明装置７６を構成する複数の発光部の少なくとも１つを延長前の仮停止中と同じ発光態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様、消灯）としてもよい。この場合、次に開始時コマンドを受信すると

50

枠用照明装置 10 や盤用照明装置 76 が変動中に応じた発光態様に変化（切り替わる）ことになる。

【2966】

また、本実施形態では、演出図柄 70a の仮停止中に主制御部 110m から送信された開始時コマンド（特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部 130m が受信したときに、特殊図柄 T Z およびランプ図柄 L Z の変動表示が継続したままとなっているが、演出図柄 70a と同様に瞬間的に導出表示してから変動表示を開始するようにしてもよい。この場合、特殊図柄 T Z については、予め定められた停止位置からズレている特殊図柄 T Z を停止位置に表示するとよい。

【2967】

また、本実施形態では、当該アイコン T I の表示中に開始時コマンド又は客待ち状態指定コマンドを受信すると、当該アイコン T I が 1 フレーム分の非アニメーションで消去されるようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコン T I の消去にかかる 10 フレーム、保留アイコン H I のシフト表示にかかる 20 フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる 10 フレームよりも短ければよく、例えば 5 フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

【2968】

また、本実施形態では、特図保留数よりも多い数の保留アイコンの表示中に開始時コマンドを受信すると、余剰分の保留アイコン H I を 1 フレーム分の非アニメーションで消去するようになっているが、停止時コマンドの受信に基づく当該アイコン T I の消去にかかる 10 フレーム、保留アイコン H I のシフト表示にかかる 20 フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる 10 フレームよりも短いフレーム数であればよく、例えば 5 フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

【2969】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部 130m が受信することで、主制御部 110m から通知された特図保留数と演出制御部 130m が記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、所定数よりも 1 つ多い数の保留アイコンを表示した後に所定数の保留アイコンを表示するようになっているが、所定数よりも 1 つ多い数の保留アイコンを表示せずに所定数の保留アイコンをそのまま表示するようにしてもよい。

【2970】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部 130m が受信することで、主制御部 110m から通知された特図保留数と演出制御部 130m が記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、この開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示するようになっているが、開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示しないようにしてもよい。

【2971】

また、本実施形態では、演出モードの種類に拘らず通常アイコンが白アイコンとなっているが、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。この場合、演出モードの種類に拘らず特別アイコンはキャラアイコンとしてもよいし、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。

【2972】

また、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合には、通常アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。さらに、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合にも、特別アイコンの形態によって変動演出中に

10

20

30

40

50

おける動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。

【2973】

また、本実施形態では、アイコン変化演出の結果として表示されるものが特別アイコンしかなかったが、特別アイコンへの変化を示唆する（特別アイコンへの変化の過程で表示される）特殊アイコンや特定のリーチ演出（例えば、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出）が実行されることを示唆する特定アイコンを設けてもよい。この場合には、特殊アイコンや特定アイコンの形態や演出動作の態様を通常アイコンや特別アイコンの形態や演出動作の態様と異ならせるとよい。

【2974】

また、本実施形態では、入賞時コマンドとしての特図保留数指定コマンドの先読み指定コマンドの両方を正常に受信した場合に保留アイコンが表示されるようにしたが、特図保留数指定コマンドを受信して先読み指定コマンドを正常に受信していない場合には保留アイコンを表示する一方、特図保留数指定コマンドを正常に受信せずに先読み指定コマンドを正常に受信した場合には保留アイコンを表示しないようにしてもよいし、その逆としてもよい。なお、特図保留数指定コマンドと先読み指定コマンドの何れか一方だけを受信して保留アイコンを表示する場合には、この保留アイコンに対するアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

【2975】

また、本実施形態では、遊技者による演出ボタン17の操作によって演出モードを変更することができないようになっていたが、演出ボタン17の操作によって演出モードを変更できるようにしてもよい。この場合には、演出制御部130mがコマンドを正常に受信できないコマンド異常に基づく演出図柄70aの仮停止期間の延長中には、演出モードを変更するための操作を受け付けない、つまり、演出ボタン17の操作に基づく演出モードの変更を規制するようにするとよい。

【2976】

また、本実施形態では、演出ボタン17の操作を行わずに保留アイコン変化演出が実行されるようになっているが、保留アイコンを演出ボタン17の操作を促すボタンアイコンとして表示し、演出ボタン17が有効となるボタンアイコンの表示中に演出ボタン17が操作されたことに応じて、ボタンアイコンを通常アイコン、特別アイコンおよび特定アイコンの何れかに変化させる操作変化演出を実行するようにしてもよい。この場合、操作変化演出では、演出ボタン17を所定の割合で第1操作態様（非振動、待機位置にある非突出状態）から第2操作態様（振動、演出位置にある突出状態）に変化させるようにしてもよい。この場合、操作変化演出において演出ボタン17が第1操作態様から第2操作態様に変化する割合よりも、上述したセリフ予告演出や決め演出において演出ボタン17が第1操作態様から第2操作態様に変化する割合の方が高くなるようにするとよい。

【2977】

また、本実施形態では、有効示唆演出において実行される演出ボタン画像の表示態様を半透明としているが、半透明ではなくアウトラインだけの演出ボタン画像としてもよいし、シルエットだけの演出ボタン画像としてもよい。

【2978】

また、本実施形態では、リーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）や発展演出が実行されるときに演出ボタン17の振動演出（ボタン振動モータの作動）を実行可能となっているが、ガラス枠4に枠可動部材を設け、リーチ前予告演出や発展演出において演出ボタン17の振動演出が実行されるときに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよいし、振動演出の代わりに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよい。

【2979】

また、本実施形態では、リーチ後予告演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、確定演出）の実行時や図柄揃い時に演出ボタン17の振動演出を実行可能となっているが、ガラス枠4に枠可動部材を設け、図柄揃い時に演出ボタン17の振動

10

20

30

40

50

演出が実行されるときに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよいし、振動演出の代わりに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよい。

【2980】

また、本実施形態では、SPリーチ演出やSPSPリーチ演出の実行中において、当該リーチ演出が行われていることを示すタイトル表示を行っていないが、大当たり期待度が異なる表示態様（白文字、白文字よりも大当たり期待度が高い赤文字、大当たりが確定する虹文字等）の何れかによってタイトル表示を行うようにしてもよく、タイトル表示を白文字で表示した後に赤文字や虹文字に変化させるようにしてもよい。

【2981】

また、本実施形態では、カットイン演出をSPリーチ演出の終盤に行うようになっていたが、SPリーチ演出の中盤（第1期間）又は終盤（第2期間）に行うようにし、SPリーチ演出の中盤にカットイン演出を行う場合よりも、SPリーチ演出の終盤にカットイン演出を行う場合の方が、演出ボタン17が突出状態となり易い（突出状態となる割合が高くなる）ようにしてもよい。

10

【2982】

また、本実施形態では、発展演出において演出ボタン17を長押し操作させる有効期間を発生させるようになっていたが、発展演出以外の大当たり予告演出として演出ボタン17を長押しさせる有効期間を発生させると共に、有効期間中の長押し期間に応じて演出を進展させる操作進展演出を実行可能としてもよい。この場合には、有効期間における複数の判定タイミングで長押しが継続していることを判定し、その判定結果に基づいて、演出をどの段階まで進展させるかを決定するようにすると良い。

20

【2983】

< 本実施形態に記載された発明の内容1 >

従来の遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報を保留記憶として記憶し、該判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて変動演出を実行するものが一般的である。このような遊技機の中には、保留記憶の各々に対応する保留画像の増加表示や減少表示を行ったり、変動演出が実行された保留記憶に対応する実行画像を表示したりすることで、遊技の進行状況を遊技者に把握させるものがあった（例えば、特開2017-018225号公報参照）。しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機では、保留数が増加する際に保留数を即座に把握し難いという問題があった。

30

【2984】

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

40

【2985】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制

50

御基板 1 1 0 ) と、前記主制御手段からの信号 ( コマンド等 ) に基づき遊技の演出を制御する従制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立 ( 始動口への遊技球の入球 ) によって取得された判定情報 ( 特図判定情報 ) に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段 ( 画像表示装置 ) で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第 1 保留情報 ( 保留数字 ) と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第 2 保留情報 ( 保留アイコン ) とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング ( 1 / 3 0 m s ) となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第 1 保留情報の減少表示と、前記変動演出が開始された前記第 2 保留情報を実行情報 ( 当該アイコン ) に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記第 2 保留情報の前記実行情報への変化表示 ( 保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動 ) が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第 1 保留情報の減少表示 ( 1 減算された保留数字への更新 ) が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

10

#### 【 2 9 8 6 】

上記課題を解決するための第 3 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記主制御手段からの信号 ( コマンド等 ) に基づき遊技の演出を制御する従制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立 ( 始動口への遊技球の入球 ) によって取得された判定情報 ( 特図判定情報 ) に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段 ( 画像表示装置 ) で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第 1 保留情報 ( 保留数字 ) と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第 2 保留情報 ( 保留アイコン ) とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング ( 1 / 3 0 m s ) となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第 1 保留情報の減少表示と、前記第 2 保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第 1 保留情報の増加表示と、前記第 2 保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第 2 保留情報の減少表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第 2 保留情報の減少表示 ( 保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動 ) が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第 1 保留情報の増加表示 ( 1 加算された保留数字への更新 ) が開始されるようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

20

30

#### 【 2 9 8 7 】

上記課題を解決するための第 4 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記主制御手段からの信号 ( コマンド等 ) に基づき遊技の演出を制御する従制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立 ( 始動口への遊技球の入球 ) によって取得された判定情報 ( 特図判定情報 ) に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段 ( 画像表示装置 ) で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第 1 保留情報 ( 保留数字 ) と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第 2 保留情報 ( 保留アイコン ) とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング ( 1 / 3 0 m s ) となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第 1 保留情報の減少表示と、前記変動表示が開始された前記第 2 保留情報を実行情報 ( 当該アイコン ) に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記

40

50

保留記憶の数が増加すると、前記第 1 保留情報の増加表示と、前記第 2 保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第 2 保留情報の変化表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第 2 保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第 1 保留情報の増加表示（1 加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

#### 【2988】

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

#### 【2989】

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

#### 【2990】

上記課題を解決するための第 7 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板 130）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と



、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第 1 保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第 2 保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第 1 保留情報の増加表示と、前記第 2 保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記記憶手段は、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第 1 保留記憶として記憶し、第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第 2 保留記憶として記憶し、前記特定遊技状態において前記第 1 保留記憶の数が増加した場合、前記第 1 保留情報の増加表示（1 加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第 2 保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定遊技状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態に復帰）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

10

#### 【2991】

＜本実施形態に記載された発明の内容 2＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するかどうかを判定し、該判定の結果に応じて特別遊技を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開 2017-189604 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかが把握し難いという問題があった。

20

#### 【2992】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期作動の作動態様（動作態様、発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

30

#### 【2993】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段（演出ボタン 17）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に前記操作手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記操作手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

40

#### 【2994】

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

50

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

【2995】

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

10

【2996】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記複数の演出図柄には、各々を識別可能とする識別文字（数字、アルファベット等）を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第1の組み合わせ（例えば「135」）とし、遊技の制御状態が復旧される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第2の組み合わせ（例えば「753」）とするようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

20

30

【2997】

< 本実施形態に記載された発明の内容3 >

従来の遊技機では、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に可動演出手段の初期動作を行わせる遊技機があった（例えば、特開2016-187648号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、可動演出手段について好適な初期動作を行えない場合があるという問題があった。

【2998】

40

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第2位置にある場合、当該可動演出手段の前記第1位置への復帰動作を行ってから前記初期動作を行うようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能とな

50

る。

【 2 9 9 9 】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第2位置にある場合、当該可動演出手段の前記第1位置への復帰動作を行い、前記可動演出手段が前記第1位置に復帰した場合には前記初期動作を行うが、前記第1位置に復帰しない場合には前記初期動作を行わないようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

10

【 3 0 0 0 】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記可動演出手段は、第1可動演出手段（第1可動部材73）と、第2可動演出手段（第2可動部材74）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記第1可動演出手段が前記第2位置にあって前記第2可動演出手段が前記第1位置にある場合、当該第1可動演出手段の前記第1位置への復帰動作を行い、前記第1可動演出手段が前記第1位置に復帰しない場合には、当該第1可動演出手段の初期動作は行わずに、前記第2可動演出手段の前記初期動作を行うようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

20

【 3 0 0 1 】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記可動演出手段は、第1可動演出手段（第1可動部材73）と、第2可動演出手段（第2可動部材74）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧されることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記第1可動演出手段が前記第2位置にあって前記第2可動演出手段が前記第1位置にある場合、当該第1可動演出手段の前記第1位置への復帰動作を行い、前記第1可動演出手段が前記第1位置に復帰しない場合には、前記第2可動演出手段の前記初期動作を行わないようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

30

40

【 3 0 0 2 】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第1位置（原点位置）と第2位置（第1画像表示装置70の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板110）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御

50

手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電源供給の開始（電源投入）時に前記第 1 可動演出手段が前記第 2 位置にあって前記第 2 可動演出手段が前記第 1 位置にある場合、当該第 1 可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記第 1 可動演出手段が前記第 1 位置に復帰しない場合には、当該第 1 可動演出手段の初期動作は行わずに、前記第 2 可動演出手段の前記初期動作を行うようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

### 【3 0 0 3】

上記課題を解決するための第 6 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第 1 位置（原点位置）と第 2 位置（第 1 画像表示装置 7 0 の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第 1 可動部材 7 3、第 2 可動部材 7 4）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記可動演出手段は、第 1 可動演出手段（第 1 可動部材 7 3）と、該第 1 可動演出手段の第 2 位置と自身の第 2 位置とに重複する部分がある第 2 可動演出手段（第 2 可動部材 7 4）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電源供給の開始（電源投入）時に前記第 1 可動演出手段が前記第 2 位置にあって前記第 2 可動演出手段が前記第 1 位置にある場合、当該第 1 可動演出手段の前記第 1 位置への復帰動作を行い、前記第 1 可動演出手段が前記第 1 位置に復帰しない場合には、前記第 2 可動演出手段の前記初期動作を行わないようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

### 【3 0 0 4】

< 本実施形態に記載された発明の内容 4 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 9 6 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

### 【3 0 0 5】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示（仮停止表示）してから静止表示（停止表示）することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示可能となっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

### 【3 0 0 6】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において

、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記変動演出には、一部の前記演出図柄によってリーチ状態を形成表示させてリーチ演出を実行するリーチ変動演出を含み、前記演出制御手段は、前記リーチ演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記リーチ状態を形成表示していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる前記演出図柄の組み合わせを前記表示手段に静止状態で表示可能となっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

10

### 【3007】

< 本実施形態に記載された発明の内容 5 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開 2017-189604 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

20

### 【3008】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第 1 状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第 2 状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記客待ち状態において停止した電源供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の態様（初期画面の表示のみ）と、前記第 1 状態又は前記第 2 状態において停止した電源供給が再開して前記第 1 状態又は第 2 状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面 + 復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

40

### 【3009】

< 本実施形態に記載された発明の内容 6 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技者が遊技を行っていない状態になると表示手段で客待ち演出を行うような遊技機があった（例えば、特開 2018-064835 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊

50

技機では、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行しないという問題があった。

【 3 0 1 0 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能である。そのため、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

10

【 3 0 1 1 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 7 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出を実行中の判定情報に対応する実行情報を表示手段に表示するような遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 8 - 0 6 4 8 3 5 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

20

【 3 0 1 2 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記表示手段の所定の表示領域（当該アイコン表示領域 7 0 C）に前記変動演出を実行中の前記判定情報に対応する実行情報（当該アイコン）を表示することが可能であり、前記実行情報の表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の終了から次の前記変動表示が開始されるまでの間、前記所定の表示領域を予め定められた状態（背景画像等の演出画像を表示可能な状態）で確保するが、当該所定の表示領域に前記実行情報を表示しないようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを遊技者に把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

30

40

【 3 0 1 3 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 8 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定情報の事前判定結果に基づいて、複数回の変動演出に亘る先読み予告演出を実行するような遊技機が

50

あった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 4 3 9 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、先読み予告演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【 3 0 1 4 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板 1 1 0 ）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出（連続予告演出）を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記先読み予告演出を再開させず、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出（例えば、代替予告演出）を実行可能となっている。そのため、電源供給の停止によって連続予告演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

【 3 0 1 5 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 9 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、複数回の変動演出に亘って特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 4 3 9 0 4 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特定演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

30

【 3 0 1 6 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板 1 1 0 ）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0 ）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0 ）と、を備え、前記演出制御手段は、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行しないようになっている。そのため、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

【 3 0 1 7 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 0 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか

50



否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出の実行が終了していない判定情報の各々に対応して表示される識別情報の表示態様を段階的に変化させる特定演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 8 - 0 6 1 7 2 8 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変化演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷が高くなる虞があった。

#### 【 3 0 1 8 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行が終了していない前記判定情報及び前記変動演出が開始されていない前記判定情報の各々に対応する識別情報（当該アイコン、保留アイコン）を表示することが可能であり、前記識別情報の表示態様を段階的に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記表示態様には、第 1 段階態様（例えば、白アイコン）と、第 2 段階態様（例えば、青アイコン）と、第 3 段階態様（赤アイコン）とを含み、前記第 3 段階態様まで変化する前記識別情報の前記第 2 段階態様での表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記第 2 段階態様で表示されていた前記識別情報を前記第 1 段階態様で表示するようになっている。そのため、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

#### 【 3 0 1 9 】

< 本実施形態に記載された発明の内容 1 1 >

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定が未実行の判定情報である保留記憶の数を表示領域に表示するような遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 8 - 0 6 1 7 2 8 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、保留記憶の数が把握できるまでに時間がかかってしまい、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

#### 【 3 0 2 0 】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 1 1 0）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、第 1 表示領域（サブ第 1 保留表示器 8 3、サブ第 2 保留表示器 8 4）、及び、該第 1 表示領域とは異なる第 2 表示領域（第 1 保留アイコ



ン表示領域 70B、第 2 保留アイコン表示領域 70D) の各々で前記保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、前記保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の実行中において前記第 2 表示領域では前記保留表示を実行しないが、前記第 1 表示領域では前記保留表示を実行可能となっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【3021】

＜本実施形態に記載された発明の内容 12＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開 2017-143904 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

#### 【3022】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 110）と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプ NR）と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を特定の報知態様に变化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白点灯又は消灯）にするようになっている。そのため、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となり、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

#### 【3023】

＜本実施形態に記載された発明の内容 13＞

従来の遊技機では、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段と、主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の態様で作動可能な可動演出手段を備えた遊技機があった（例えば、特開 2016-187648 号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

#### 【3024】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第 1 可動部材 73、第 2 可動部材 74、演出ボタン 17）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち

10

20

30

40

50

状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【3025】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光)可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動(初期動作、初期発光)と、前記可動演出手段の演出作動(演出動作、演出発光)とを実行することが可能であり、遊技が進行していない待機状態(客待ち状態)において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【3026】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光)可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動(初期動作、初期発光)と、前記可動演出手段の演出作動(演出動作、演出発光)とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

【3027】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光)可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17)を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動(初期動作、初期発光)と、前記可動演出手段の演出作動(演出動作、演出発光)とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)の実行中に特別遊技演出(大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出)を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

【3028】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の発光態様で発光可能な可動演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74)と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させる

50

か、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 110）と、を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを実行することが可能であると共に、前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを実行することが可能であり、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様（工程数や各工程の動等の動作態様）を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様（発光色、発光パターン等）を異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記可動演出手段の初期動作を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

### 【3029】

上記課題を解決するための第6の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第1可動部材 73、第2可動部材 74、演出ボタン 17、各種LED、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入賞）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板 110）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示（仮停止表示）してから静止表示（停止表示）することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

### 【3030】

上記課題を解決するための第7の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第1可動部材 73、第2可動部材 74、演出ボタン 17、各種LED、音声出力装置 9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板 110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 110）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像

40

50

表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第1状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第2状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示(初期画面の表示等)を行うことが可能であり、前記客待ち状態中に停止した電源供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様(初期画面の表示のみ)と、前記第1状態又は前記第2状態中に停止した電源供給が再開して前記第1状態又は第2状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様(初期画面+復帰中画面の表示)とを異ならせ、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

### 【3031】

上記課題を解決するための第8の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光、音出力、画像表示)可能な演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置)と、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を保留記憶として記憶可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動(初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示)と、前記演出手段の演出作動(演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示)とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段(画像表示装置)に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出(客待ちデモ演出)を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態(客待ち状態、変動演出、大当たり演出)中に前記主制御手段から所定信号(電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等)を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

### 【3032】

上記課題を解決するための第9の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド等)に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、所定の態様で作動(動作、発光、音出力、画像表示)可能な演出手段(第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置)と、取得条件の成立(始動口への遊技球の入球)によって取得された判定情報(特図判定情報)を保留記憶として記憶可能な記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定可能な判定手段(主制御基板110)と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段(主制御基板110)と、を備え、

40

50

前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、複数回の前記変動演出にわたる所定の先読み予告演出（連続予告演出）を実行することが可能であり、前記先読み予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記先読み予告演出を再開させず、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記先読み予告演出とは異なる予告演出（例えば、代替予告演出）を実行可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

### 【3033】

上記課題を解決するための第10の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板110）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行せず、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

### 【3034】

上記課題を解決するための第11の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプNR）と、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第1可動部材73、第2可動部材74、演出ボタン17、各種LED、音声出力装置9、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板110）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の

40

50

停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板 1 1 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記発光手段を特定の報知態様に变化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記発光手段を前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白点灯又は消灯）に制御し、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

**【 3 0 3 5 】**

上記課題を解決するための第 1 2 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

**【 3 0 3 6 】**

上記課題を解決するための第 1 3 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

30

**【 3 0 3 7 】**

上記課題を解決するための第 1 4 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

40

**【 3 0 3 8 】**

50

上記課題を解決するための第 15 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（BGM、SE等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置 9）を備え、前記演出制御手段は、前記音出力手段から電源供給の開始を示す所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音等）を出力することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記所定の報知音を出力することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【3039】

<本実施形態に記載された発明の内容 14>

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、演出画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機があった（例えば、特開 2016-187648 号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、演出制御手段への電源供給が継続しているときに主制御手段への電源供給が停止された場合のことを考慮していなかった。

20

#### 【3040】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、演出画像（変動演出、大当たり演出等）を表示可能な表示手段（画像表示装置 70、71）を備え、前記演出制御手段は、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において前記表示手段に遊技待機画面（演出図柄の静止表示画面）を表示することが可能であり、前記遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電源供給が停止した場合、前記遊技待機画面の表示を継続することが可能である。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興味が低下することを防止することが可能となる。

30

#### 【3041】

<本実施形態に記載された発明の内容 15>

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の検出手段からの入力信号に基づいて異常報知を実行するものがあった（例えば、特開 2017-113441 号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、適切に異常報知が行われない可能性があった。

#### 【3042】

上記課題を解決するための第 1 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 53a、電波検出センサ 54a 等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板 110 及び / 又は演出制御基板 130）と、を備え、当該遊技機への電源供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

40

#### 【3043】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁

50



気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a 等)と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御(大当たり判定、異常判定等)を行う制御手段(主制御基板 1 1 0 及び/又は演出制御基板 1 3 0)と、を備え、当該遊技機への電源供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)である場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間(30秒経過、電源OFFまで等)にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

#### 【3044】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出する検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a 等)と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御(大当たり判定、異常判定等)を行う制御手段(主制御基板 1 1 0 及び/又は演出制御基板 1 3 0)と、を備え、当該遊技機への電源供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)となった場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能とした。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

#### 【3045】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象(始動入賞、磁気、電波等)を検出する検出手段(始動口検出スイッチ、磁気検出センサ 5 3 a、電波検出センサ 5 4 a 等)と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御(大当たり判定、異常判定等)を行う制御手段(主制御基板 1 1 0 及び/又は演出制御基板 1 3 0)と、を備え、当該遊技機への電源供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態(コネクタ抜け、断線等)となった場合、所定の異常報知(断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等)を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間(30秒経過、電源OFFまで等)にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

#### 【3046】

<本実施形態に記載された発明の内容 16>

従来の遊技機では、始動領域への遊技媒体の入賞に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンド(信号)に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えたものがあった(例えば、特開2017-143904号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

#### 【3047】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板 1 1 0)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板 1 3 0)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入球)により取得した第1判定情報(特図判定情報)又は第2始動条件の成立(第2始動口への入球)により取得した第2判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第1判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行する



ことが可能であり、前記第 1 保留記憶の増加に応じて第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に追加表示すると共に、前記第 1 保留記憶の減少に応じて前記第 1 保留情報の各々をシフト表示させて減少させることが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記第 1 保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記第 1 保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記第 1 保留情報うちの前記特定数に対応する前記第 1 保留情報（当該アイコン表示領域側から 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記第 1 保留情報（少なくとも当該アイコン表示領域側から 1 番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【3048】

上記課題を解決するための第 2 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 1 保留記憶の各々に対応する第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記第 1 保留情報を表示してから前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 1 保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【3049】

上記課題を解決するための第 3 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行する

40

50

ことが可能であり、前記第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留数を第 1 表示領域（サブ第 1 保留表示器 8 3）に表示することが可能であると共に、前記第 1 保留記憶の各々に対応する第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を第 2 表示領域（画像表示装置 7 0）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の実行を開始し、前記第 1 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない前記第 1 保留数（例えば 2 つ）を表示することなく前記所定数の前記第 1 保留数（例えば 1 つ）を表示し、前記第 2 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記第 1 保留情報を表示してから前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 1 保留情報を表示することを特徴とする。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

### 【3050】

上記課題を解決するための第 4 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 1 保留記憶の各々に対応する第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 7 0）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記第 1 保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記第 1 保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報を表示することなく前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 1 保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

### 【3051】

上記課題を解決するための第 5 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備

40

50

え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 1 保留記憶の各々に対応する第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報を表示することなく前記特定数よりも 2 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記第 1 保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 1 保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

### 【3052】

上記課題を解決するための第 6 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留数を第 1 表示領域（サブ第 1 保留表示器 83）に表示することが可能であると共に、前記第 1 保留記憶の各々に対応する第 1 保留情報（第 1 保留アイコン）を第 2 表示領域（画像表示装置 70）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば 1 つ）よりも 3 つ多い特定数（例えば 4 つ）の前記第 1 保留情報の表示中に、前記第 1 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第 1 表示領域において前記特定数よりも 2 つ少ない前記第 1 記憶数（例えば 2 つ）を表示することなく前記所定数の前記第 1 記憶数（例えば 1 つ）を表示し、前記第 2 表示領域において前記特定数よりも 1 つ少ない数（例えば 3 つ）の前記第 1 保留情報を表示することなく前記特定数よりも 2 つ少ない数（例えば 2 つ）の前記第 1 保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば 1 つ）の前記第 1 保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

40

### 【3053】

上記課題を解決するための第 7 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定

50

手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記変動演出において前記所定要素が演出動作中であって仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第 1 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

#### 【3054】

上記課題を解決するための第 8 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄 70a の変動表示等）を実行することが可能であり、前記第 2 保留記憶の増加に応じて第 2 保留情報（第 2 保留アイコン）を表示領域（画像表示装置 70）に追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記第 2 保留情報をシフト表示させて 1 つ減少させることが可能であり、所定数（例えば 1 つ）よりも 2 つ多い特定数（例えば 3 つ）の前記第 2 保留情報の表示中に、前記第 2 保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記第 2 保留情報うちの前記特定数に対応する前記第 2 保留情報（当該アイコン表示領域側から 3 番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記第 2 保留情報（当該アイコン表示領域側から 1 ～ 2 番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

#### 【3055】

上記課題を解決するための第 9 の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板 110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板 130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第 1 始動条件の成立（第 1 始動口への入球）により取得した第 1 判定情報（特図判定情報）又は第 2 始動条件の成立（第 2 始動口への入球）により取得した第 2 判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第 1 判定情報を第 1 保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第 2 判定情報を第 2 保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第 2 判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄 70a の変動表示等）を実行することが可能であり、前記第 2 保留記憶の各々に対応する第 2 保留情報（第 2 保留アイコン

40

50

)を表示領域(画像表示装置70)に表示可能であり、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の前記第2保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数(例えば2つ)の前記第2保留情報を表示してから前記所定数(例えば1つ)の前記第2保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【3056】

上記課題を解決するための第10の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入球)により取得した第1判定情報(特図判定情報)又は第2始動条件の成立(第2始動口への入球)により取得した第2判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出(演出図柄70aの変動表示等)を実行することが可能であり、前記第2保留記憶の数を示す第2記憶数を第1表示領域(サブ第2保留表示器84)に表示することが可能であると共に、前記第2保留記憶の各々に対応する第2保留情報(第2保留アイコン)を第2表示領域(画像表示装置70)に表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも2つ多い特定数(例えば3つ)の前記第2保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも1つ少ない前記第2記憶数(例えば2つ)を表示することなく前記所定数の前記第2記憶数(例えば1つ)を表示し、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数(例えば2つ)の前記第2保留情報を表示してから前記所定数(例えば1つ)の前記第2保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【3057】

上記課題を解決するための第11の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立(第1始動口への入球)により取得した第1判定情報(特図判定情報)又は第2始動条件の成立(第2始動口への入球)により取得した第2判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出(演出図柄70aの変動表示等)を実行することが可能であり、前記第2保留記憶の各々に対応する第2保留情報(第2保留アイコン)を表示領域(画像表示装置70)に表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記第2保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記

10

20

30

40

50

特定数よりも1つ少ない数（例えば3つ）の前記第2保留情報を表示することなく前記所定数（例えば1つ）の前記第2保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【3058】

上記課題を解決するための第12の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入球）により取得した第1判定情報（特図判定情報）又は第2始動条件の成立（第2始動口への入球）により取得した第2判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄70aの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第2保留記憶の各々に対応する第2保留情報（第2保留アイコン）を表示領域（画像表示装置70）に表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の前記第2保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数（例えば3つ）の前記第2保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数（例えば2つ）の前記第2保留情報を表示し、その後前記所定数（例えば1つ）の前記第2保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【3059】

上記課題を解決するための第13の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入球）により取得した第1判定情報（特図判定情報）又は第2始動条件の成立（第2始動口への入球）により取得した第2判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第1判定情報を第1保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第2判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄70aの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第2保留記憶の数を示す第2記憶数を第1表示領域（サブ第2保留表示器84）に表示することが可能であると共に、前記第2保留記憶の各々に対応する第2保留情報（第2保留アイコン）を第2表示領域（画像表示装置70）に表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の前記第2保留情報の表示中に、前記第2保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも2つ少ない前記第2記憶数（例えば2つ）を表示することなく前記所定数の前記第2記憶数（例えば1つ）を表示し、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数（例えば3つ）の前記第2保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数（例えば2つ）の前記第2保留情報を表示し、その後前記所定数（例えば1つ）の前記第2保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能と

10

20

30

40

50

なる。

【3060】

上記課題を解決するための第14の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第1始動条件の成立（第1始動口への入球）により取得した第1判定情報（特図判定情報）又は第2始動条件の成立（第2始動口への入球）により取得した第2判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第2判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第2判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

【3061】

上記課題を解決するための第15の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄70aの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の増加に応じて保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置70）に追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留情報をシフト表示させて1つを実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去して前記変動演出を開始し、前記特定数の前記保留情報うちの前記特定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から3番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の前記保留情報（当該アイコン表示領域側から1～2番目の保留アイコン）をシフト表示させて1つを前記実行情報として表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

【3062】

上記課題を解決するための第16の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄70aの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置70）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ

40

50



）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数（例えば2つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば1つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【3063】

上記課題を解決するための第17の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄70aの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す保留数を第1表示領域（サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、第1特図保留数表示領域70E、第2特図保留数表示領域70F）に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を第2表示領域（保留アイコン表示領域）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも2つ多い特定数（例えば3つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも1つ少ない前記保留数（例えば2つ）を表示することなく前記所定数の前記保留数（例えば1つ）を表示し、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数（例えば2つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば1つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【3064】

上記課題を解決するための第18の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄70aの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置70）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば1つ）よりも3つ多い特定数（例えば4つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数（例えば3つ）の前記保留情報を表示することなく前記所定数（例えば1つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

#### 【3065】

上記課題を解決するための第19の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板110）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板130）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（

10

20

30

40

50



始動口への入球)により取得した判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出(演出図柄70aの変動表示等)を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報(保留アイコン)を表示領域(画像表示装置70)に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報(当該アイコン)として表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも1つ少ない数(例えば3つ)の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数(例えば2つ)の前記保留情報を表示し、その後前記所定数(例えば1つ)の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

10

### 【3066】

上記課題を解決するための第20の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立(始動口への入球)により取得した判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出(演出図柄70aの変動表示等)を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す保留数を第1表示領域(サブ第1保留表示器83、サブ第2保留表示器84、第1特図保留数表示領域70E、第2特図保留数表示領域70F)に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報(保留アイコン)を第2表示領域(保留アイコン表示領域)に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報(当該アイコン)として表示することが可能であり、所定数(例えば1つ)よりも3つ多い特定数(例えば4つ)の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第1表示領域において前記特定数よりも2つ少ない前記保留数(例えば2つ)を表示することなく前記所定数の前記保留数(例えば1つ)を表示し、前記第2表示領域において前記特定数よりも1つ少ない数(例えば3つ)の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも2つ少ない数(例えば2つ)の前記保留情報を表示し、その後前記所定数(例えば1つ)の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

20

30

### 【3067】

上記課題を解決するための第21の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段(主制御基板110)と、前記主制御手段からの信号(コマンド)に応じた演出を制御する演出制御手段(演出制御基板130)とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立(始動口への入球)により取得した判定情報(特図判定情報)に基づき特別遊技(大当たり遊技)を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記変動表示の開始時信号(保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド)を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段

40

50

との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【3068】

< 本実施形態に記載された発明の内容 17 >

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機では、所定の演出装置（演出ボタン、可動部材等）を用いて演出を実行するようなものも知られている（例えば、特開2019-033816号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載されたような遊技機では、遊技の興趣が低いという問題があった。

【3069】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、第1演出（リーチ前演出）よりも後に第2演出（リーチ後演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、第1振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の1秒間の振動演出）と、前記第1振動演出とは異なる第2振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時等の3秒以上の振動演出）とを含み、前記特定遊技演出では、前記第2演出中よりも、前記第1演出中の方が、前記第1振動演出が実行され易なっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【3070】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、所定回数（例えば1回又は2回）の所定演出（擬似連演出）が実行された後に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、第1振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の1秒間の振動演出）と、前記第1振動演出とは異なる第2振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時等の3秒以上の振動演出）とを含み、前記特定遊技演出では、前記第1振動演出が実行されない場合よりも、前記第1振動演出が実行される場合の方が、前記第2振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【3071】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に、前記特

10

20

30

40

50

別遊技が実行される可能性があることを示唆する示唆演出（先読みエフェクト演出、先読み動作演出）と、前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）とを実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第2振動演出（先読み振動演出等）とを含み、前記遊技演出の開始後の所定期間（演出図柄70aの最初の高速変動が終了するまで）において、前記示唆演出が実行される場合よりも、前記第2振動演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3072】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて複数種類の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記変動演出には、第1種別の演出図柄（偶数図柄）によってリーチ演出が実行される第1特定変動演出と、第2種別の演出図柄（「7」以外の奇数図柄）によってリーチ演出が実行される第2特定変動演出と、第3種別の演出図柄（「7」図柄）によってリーチ演出が実行される第3特定変動演出とを含み、前記振動演出には、第1振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の1秒間の振動演出）と、前記第1振動演出とは異なる第2振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の3秒以上の振動演出）とを含み、前記通常遊技状態では、前記第2特定変動演出よりも前記第1特定変動演出が実行され易く、前記第1特定変動演出よりも前記第3特定変動演出が実行され難く、前記第1特定変動演出が実行される場合よりも、前記第3特定変動演出が実行される場合の方が、前記第2振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3073】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第2振動演出（先読み振動演出等）とを含み、前記第1振動演出が実行されるときは前記操作手段の操作に応じた所定の演出音（操作促進画像の表示効果音、演出ボタンの操作に応じた演出音、役物の作動効果音）が出力される一方、前記第2振動演出が実行されるときは前記所定の演出音が出力されないようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3074】

上記課題を解決するための第6の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レ

10

20

30

40

50

バー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出等）とを含み、前記第１振動演出が実行されるときは前記操作手段の操作に関連する所定の演出画像（操作促進画像、演出ボタンの操作に応じた演出画像）が表示される一方、前記第２振動演出が実行されるときは前記所定の演出画像が表示されず、前記特別遊技が実行される前記特定遊技演出（大当たりのリーチ変動演出）では、前記特定演出の開始前における前記第２振動演出の実行回数（最大３回）よりも、前記特定演出の開始後における前記第２振動演出の実行回数（最大７回）の方が多くなり易いようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【３０７５】

上記課題を解決するための第７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記操作手段は、第１操作手段（演出ボタン１７）と、前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（演出レバー２４）とを含み、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記第１操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記第２操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第２操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

#### 【３０７６】

上記課題を解決するための第８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技枠（遊技盤取付枠３とガラス枠４からなる枠体）の前面側に設けられる枠演出部（演出ボタン１７（ボタン振動モータ）、演出レバー（レバー振動モータ）、枠可動部材）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記特別遊技が実行される期待度を示唆する示唆演出（大当たり予告演出）を実行可能であり、前記示唆演出の実行中に前記枠演出部を作動（動作、振動）させる作動演出（振動演出、動作演出等）を実行可能であり、前記示唆演出には、第１示唆演出（弱予告、リーチ前予告演出）と、前記第１示唆演出よりも前記期待度が高い第２示唆演出（強予告、リーチ後予告演出）とを含み、前記第１示唆演出が実行される場合よりも、前記第２示唆演出が実行される場合の方が、前記作動演出が実行され易く、前記第１示唆演出の実行中に前記作動演出が実行されない場合よりも、前記第１示唆演出の実行中に前記作動演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【３０７７】

50

上記課題を解決するための第 9 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 17、演出レバー 24）と、取得条件の成立（第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード（演出モード A～C）と、第 2 演出モード（演出モード D～G）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出）とを含み、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードとで、前記第 2 振動演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

### 【3078】

上記課題を解決するための第 10 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 17、演出レバー 24）と、取得条件の成立（第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、第 1 演出モード（演出モード A～C）と、第 2 演出モード（演出モード D～G）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出）とを含み、前記第 1 演出モードと前記第 2 演出モードとで、前記第 1 振動演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

### 【3079】

上記課題を解決するための第 11 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技枠（遊技盤取付枠 3 とガラス枠 4 からなる枠体）の前面側に設けられる枠演出部（演出ボタン 17（ボタン振動モータ）、演出レバー（レバー振動モータ）、枠可動部材）と、取得条件の成立（第 1 始動口 45 又は第 2 始動口 47 への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記枠演出部を第 1 状態（待機状態、消光状態）から第 2 状態（振動状態、動作状態、所定の発光状態）に変化させる変化演出（振動演出、動作演出、発光演出等）を実行可能であり、前記変動演出には、第 1 演出（リーチ前演出）よりも後に第 2 演出（リーチ後演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記第 1 演出の実行中に前記変化演出が実行されない場合よりも、前記変化演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高く、前記特別遊技が実行される前記特定遊技演出（大当たりのリーチ変動演出）では、前記第 1 演出の実行中に前記変化演出が実行されるか否かに拘らず、前記第 2 演出の実行中に前記変化演出が実行されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

### 【3080】

50

上記課題を解決するための第12の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン演出等の振動演出うちの1つ）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第2振動演出（ステップアップ予告演出時、図柄揃い時、C図柄揃い時の振動演出のうちの1つ）とを含み、前記第1振動演出は、前記特別遊技が実行される期待度が異なる複数の振動態様（セリフ予告演出時や擬似連演出時や発展演出時の振動演出であれば1秒間の弱振動又は強振動、カットイン演出時の振動演出であれば3秒間の弱振動又は強振動）の何れかで実行され、前記第2振動演出は、所定演出（ステップアップ予告演出、図柄揃い、C図柄揃い）を行うときに予め定められた一の振動態様（ステップアップ予告演出時の振動演出であれば1秒間の弱振動、図柄揃い時の振動演出であれば4秒間の強振動、C図柄揃い時であれば1秒間の強振動）で実行されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【3081】

20

上記課題を解決するための第13の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、所定振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時等の1秒間の振動演出）と、前記所定振動演出とは異なる特定振動演出（決め成功演出時、図柄揃い時等の3秒以上の振動演出）とを含み、前記所定振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出時の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出のうちの1つ）とを含み、前記特別遊技が実行される前記遊技演出では、前記第1振動演出が実行される場合と、前記第2振動演出が実行される場合とで、その後前記特定振動演出が実行される割合が異なり、前記特定遊技状態中よりも、前記通常遊技状態中の方が、前記第2振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

#### 【3082】

40

上記課題を解決するための第14の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン17、演出レバー24）と、取得条件の成立（第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定手段の判定結果に応じて複数種類の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に、前記特別遊技の実行を示唆する特別演出（決め成功演出、確定演出等）と、前記操作手段を複数の振動態様の何れかで振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン

50

演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時、C図柄揃い時等の振動演出)とを  
実行可能であり、前記特別遊技が実行される変動演出が実行される場合、前記特別遊技の実  
行を示唆する演出図柄の種別(偶数図柄、「7」以外の奇数図柄、「7」図柄)によって  
前記振動演出の実行態様(実行の有無、実行タイミング等)が異なり、前記特別演出の実  
行に伴って前記振動演出が実行される場合、前記特別遊技の実行を示唆することになる演  
出図柄の種類に拘らずに前記振動演出の振動態様は同一となるようになっている。そのた  
め、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3083】

上記課題を解決するための第15の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊  
技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン17、演出  
レバー24)と、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞  
)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記  
判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110  
)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(10  
演出制御基板130)と、を備え、前記操作手段は、第1操作手段(演出ボタン17)と  
、前記第1操作手段とは異なる第2操作手段(演出レバー24)とを含み、前記演出制御  
手段は、前記遊技演出の実行中に前記第1操作手段を振動させる振動演出(先読み振動演  
出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等)を実行可能であり、前記振動演  
出には、操作促進表示中の前記第1操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出(セ  
リフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出)と、前記操作促進表  
示を伴わずに実行される第2振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の  
振動演出)とを含み、前記第1振動演出は、前記第1操作手段の操作タイミングによって  
振動の開始タイミングが異なり、前記第2振動演出は、振動の開始タイミングが予め定め  
られており、前記第2操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に  
係る振動が前記第2操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、  
遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3084】

上記課題を解決するための第16の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊  
技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン17、演出  
レバー24)と、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞  
)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記  
判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110  
)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(30  
演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作手段を振動させる振動  
演出を実行可能であり、前記操作手段の有効期間には、第1有効期間(セリフ予告演出、  
擬似連演出、発展演出時、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る有効期間)と  
、前記第1有効期間とは異なる第2有効期間(客待ち中有効期間)とを含み、前記第2有  
効期間中に前記操作手段が操作される場合よりも、前記第1有効期間中に前記操作手段が  
操作される場合の方が、前記振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣  
を向上させることが可能となる。

#### 【3085】

上記課題を解決するための第17の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊  
技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン17、演出  
レバー24)と、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞  
)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記  
判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110  
)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(40  
演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作手段を振動させる振動  
演出を実行可能であり、前記操作手段の有効期間には、第1有効期間(セリフ予告演出等  
に係る有効期間)と、前記第1有効期間とは異なる第2有効期間(カットイン演出、決め

10

20

30

40

50

演出等に係る有効期間)と、前記第1有効期間及び前記第2有効期間とは異なる第3有効期間(客待ち中有効期間)とを含み、前記第3有効期間中に前記操作手段が操作される場合よりも、前記第2有効期間中に前記操作手段が操作される場合の方が、前記振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3086】

上記課題を解決するための第18の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、所定態様で作動可能な演出部(演出ボタン17(ボタン振動モータ)、演出レバー24(レバー振動モータ)、第2可動部材74)と、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(演出モードA~C)と、第2演出モード(演出モードD~G)とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記演出部を第1状態(待機状態、消光状態)から第2状態(振動状態、動作状態、所定の発光状態)に変化させる変化演出(振動演出、動作演出、発光演出等)を実行可能であり、前記第1演出モードと前記第2演出モードとで、前記変化演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【3087】

上記課題を解決するための第19の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(演出モードA~C)と、第2演出モード(演出モードD~G)とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記特別遊技が実行される期待度が異なる複数の段階の何れかまで進展する段階演出(ステップアップ予告演出、擬似連演出)を実行可能であり、前記第1演出モードと前記第2演出モードとで、前記段階演出が所定の段階(ステップアップ予告演出であれば第3ステップ演出、第4ステップ演出、第5ステップ演出の何れか、擬似連演出であれば1回又は2回)まで進展した場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

#### 【3088】

上記課題を解決するための第20の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(演出モードA~C)と、第2演出モード(演出モードD~G)とに制御可能であり、1又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出(先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等)を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出(リーチ演出)を実行可能であり、前記第1演出モードで所定回数(1回)の前記連続演出が実行される場合よりも、前記第2演出モードで前記所定回数の前記連続演出が実行される場合の方が、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され難くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

40

#### 【3089】

上記課題を解決するための第21の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊

50



技)を実行可能な遊技機において、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(演出モードA~C)と、第2演出モード(演出モードD~G)とに制御可能であり、1又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出(先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等)を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出(リーチ演出)を実行可能であり、前記第2演出モードで所定回数(2回又は3回)の前記連続演出が実行される場合よりも、前記第1演出モードで前記所定回数の前記連続演出が実行される場合の方が、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

### 【3090】

上記課題を解決するための第22の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、第1演出モード(演出モードA~C)と、第2演出モード(演出モードD~G)とに制御可能であり、1又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出(先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等)を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出(リーチ演出)を実行可能であり、前記特定演出には、第1特定演出(ノーマルリーチ演出)と、前記第1特定演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第2特定演出(SP/SPSPリーチ演出)とを含み、前記第2演出モードよりも、前記第1演出モードの方が、第1回数の前記連続演出が実行された場合に、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され易く、前記第1演出モードよりも、前記第2演出モードの方が、前記第1回数よりも多い第2回数の前記連続演出が実行された場合に、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記第2特定演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

### 【3091】

上記課題を解決するための第23の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン17、演出レバー24)と、演出画像を表示可能な表示手段(画像表示装置)と、取得条件の成立(第1始動口45又は第2始動口47への遊技球の入賞)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出(変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段の操作を促す操作促進表示(不透明のボタン画像)を行うと共に、前記操作手段の操作に応じて操作演出(発展演出、カットイン演出、決め演出等)を実行可能であり、前記操作促進表示を行う前に前記表示手段に前記操作促進表示が行われる可能性があることを示唆する示唆表示(半透明のボタン画像)を行うことが可能であり、前記操作促進表示には、第1操作促進表示(通常状態の白ボタン画像)と、前記第1操作促進表示とは前記特別遊技が実行される期待度が異なる第2操作促進表示(通常状態の赤ボタン画像、突出状態の赤ボタン画像、突出状態の虹ボタン画像)とを含み、前記第1演出モードと前記第2演出モードとで、前記第1操作促進表示が行われた場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なり、前記第1演出モードでは、前記示唆表示が行われずに前記操作促進表示が行われる場合よりも、前記示唆表示

40

50

が行われてから前記操作促進表示が行われる場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3092】

< 本実施形態に記載された発明の内容 18 >

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出（変動演出）を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機では、所定の演出装置（演出ボタン、可動部材、ランプ、画像表示装置等）を用いて演出を実行するようなものも知られている（例えば、特開2019-033816号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載されたような従来の遊技機では、遊技の興趣が低いという問題があった。

10

### 【3093】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記取得手段が取得した前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶の数に応じた保留情報を表示可能であり、複数の前記保留情報について通常態様とは異なる所定態様で表示させる第1表示演出（MAX8のタロットカード変化）と、複数の前記保留情報について前記所定態様とは異なる特定態様で表示させる第2表示演出（パズルリーチのパズル変化）と、を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記特別遊技が実行されることを期待させる特定演出（所定の予告演出、各種リーチ演出等）を実行可能であり、前記第1表示演出が実行される場合と、前記第2表示演出が実行される場合とで、所定番目（例えば4番目）よりも前の特定番目（例えば1番目）となる前記保留情報に対応する前記遊技演出中に前記特定演出が実行される割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

### 【3094】

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報を第1保留記憶として記憶し、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報を第2保留記憶として記憶する記憶手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態よりも前記第2取得条件が成立し易い特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記判定手段は、前記第1取得条件の成立に基づき取得された前記判定情報と、前記第2取得条件の成立に基づき取得された前記判定情報とを取得した順で判定し、前記演出制御手段は、前記保留記憶に応じた数の保留情報（保留アイコン）を表示可能であり、前記通常遊技状態においては、前記第1保留情報と前記第2保留情報とを前記判定情報が取得された順に表示し、前記特定遊技状態においては、前記第1保留情報を表示せずに、前記第2保留情報を前記判定情報が取得された順に表示するようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

### 【3095】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（

50

特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示実行手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、電力供給の開始時に遊技の制御状態を初期化することが可能な初期化手段と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記状態制御手段は、所定回数的前記変動表示が実行されると前記特定遊技状態を終了させ、前記変動表示実行手段は、前記初期化後に前記特別遊技の実行がなかった状態で制御された前記特定遊技状態での最終回となる前記変動表示と、前記初期化後に前記特別遊技の実行があった状態で制御された前記特定遊技状態での最終回となる前記変動表示とで、異なる変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定することが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3096】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、取得条件の成立(始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示実行手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、電力供給の開始時に遊技の制御状態を初期化することが可能な初期化手段と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記状態制御手段は、所定回数的前記変動表示が実行されると前記特定遊技状態を終了させ、前記演出制御手段は、前記初期化後に前記特別遊技の実行がなかった状態で制御された前記特定遊技状態が終了する場合と、前記初期化後に前記特別遊技の実行があった状態で制御された前記特定遊技状態が終了する場合とで、前記特定遊技状態が終了するときの演出態様(終了報知演出の開始タイミング、終了タイミング、終了報知演出の内容等)を異ならせることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3097】

上記課題を解決するための第5の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて図柄(特別図柄)の変動表示を実行する変動表示実行手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第1遊技演出が実行される場合の遊技演出パターンの種類数よりも、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第2遊技演出が実行される場合の遊技演出パターンの種類数の方が多いとなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

## 【3098】

上記課題を解決するための第6の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件（第2始動口への入球）の成立に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合とで、前記第1振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

## 【3099】

上記課題を解決するための第7の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件（第2始動口への入球）の成立に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中において、前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）と、を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記特定演出が行われる前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記特定演出が行われる前記第2遊技演出が実行される場合とで、前記特定演出の実行中における前記第1振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

## 【3100】

上記課題を解決するための第8の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技

50

）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

### 【３１０１】

上記課題を解決するための第９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件（第２始動口への入球）の成立に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中において、前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、特殊演出等）と、を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記特定演出が行われる前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記特定演出が行われる前記第２遊技演出が実行される場合とで、前記特定演出の実行中における前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

### 【３１０２】

上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定態様で動作可能な可動演出部材（第１可動部材、第２可動部材）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御

50

基板 1 1 0 ) と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態 ( 確変遊技状態、通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態 ) に制御可能な状態制御手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定の結果に応じて遊技演出 ( 演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出 ) を実行する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記可動演出手段を第 1 態様で動作させる第 1 動作演出 ( 先読み動作演出、変動開始時役物予告演出等 ) と、前記可動演出手段を第 2 態様で動作させる第 2 動作演出 ( 決め成功演出等 ) と、を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出 ( 第 1 特別図柄に対応する変動演出 ) と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出 ( 第 2 特別図柄に対応する変動演出 ) と、を含み、前記通常遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第 1 遊技演出では、前記第 1 動作演出を実行可能であるが、前記特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第 1 遊技演出では、前記第 1 動作演出の実行が制限され、前記通常遊技状態における前記特別遊技の実行を報知する前記第 1 遊技演出と、前記特定遊技状態における前記特別遊技の実行を報知する前記第 1 遊技演出とでは、前記第 2 動作演出を実行可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

### 【 3 1 0 3 】

上記課題を解決するための第 1 1 の構成として、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行可能な遊技機において、所定態様で発光可能な発光手段 ( 入賞口ランプ ) と、所定態様で動作可能な可動演出部材 ( 第 1 可動部材、第 2 可動部材 ) と、第 1 取得条件の成立 ( 第 1 始動口への入球 ) 又は第 2 取得条件の成立 ( 第 2 始動口への入球 ) に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態 ( 特殊時短遊技状態 ) に制御可能な状態制御手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定の結果に応じて遊技演出 ( 演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出 ) を実行する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を所定態様で発光させることで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する発光演出 ( 先読みによるランプ変化演出 ) を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記可動演出手段を所定態様で動作させることで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する動作演出 ( 先読み動作演出、変動開始時役物予告演出 ) を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出 ( 第 1 特別図柄に対応する変動演出 ) と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出 ( 第 2 特別図柄に対応する変動演出 ) と、を含み、前記通常遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第 1 遊技演出の実行中は、前記発光演出を実行可能であると共に、前記動作演出を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第 1 遊技演出の実行中は、前記発光演出の実行を制限可能であると共に、前記動作演出の実行を制限可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

40

### 【 3 1 0 4 】

上記課題を解決するための第 1 2 の構成として、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行可能な遊技機において、所定の演出を行うための演出手段と ( 入賞口ランプ N R、トップランプ 1 0 b 等 ) と、第 1 取得条件の成立 ( 第 1 始動口への入球 ) 又は第 2 取得条件の成立 ( 第 2 始動口への入球 ) に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態 ( 特殊時短遊技状態 ) に制御可能な状態制御手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定の結果に応じて遊技演出 ( 演出図柄の変動

50

表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段を用いて前記特別遊技が実行される期待度を示唆する示唆演出(先読みによるランプ変化演出、入賞時発光演出等)を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記演出手段の態様には、第1態様(入賞口ランプ白点滅)と、前記第1示唆態様とは異なる第2態様(入賞口ランプ青発光)と、前記第2態様とは異なる第3態様(トップランプ発光)と、前記第3態様とは異なる第4態様(入賞口ランプ&トップランプ消灯)とを含み、前記示唆演出には、第1示唆演出(先読みによるランプ変化演出)と、前記第1示唆演出とは異なる第2示唆演出(入賞時発光演出)とを含み、前記第1示唆演出が実行される場合には、前記演出手段を前記第1態様と前記第2態様とすることが可能であり、前記第2示唆演出が実行される場合には、前記演出手段を前記第3態様とすることが可能であり、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行されている場合よりも、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行されている場合の方が、前記演出手段が前記第4態様となる割合が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3105】

上記課題を解決するための第13の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、複数の遊技演出パターン(変動演出パターン)の何れかで前記遊技演出を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記通常遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第1遊技演出が実行される場合よりも、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第1遊技演出が実行される場合の方が、同一の遊技演出パターンが実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3106】

上記課題を解決するための第14の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン、演出レバー)と、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中において、操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて前記特別遊技が実行される期待度を示唆する操作演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等)を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取

10

20

30

40

50



得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記通常遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第1遊技演出が実行される場合よりも、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第1遊技演出が実行される場合の方が、前記操作演出が実行され難くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3107】

上記課題を解決するための第15の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、複数の演出モード(先読みモード含む)の何れかに制御可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合よりも、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合の方が、前記演出モードの変化が発生し難い(結果がハズレとなるSP/SPSPリーチ演出が実行され難い、モード更新抽選の当選し易い、先読みゾーン演出が実行され難い、演出モードの数が少ない等)ようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3108】

上記課題を解決するための第16の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン、演出レバー)と、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等)を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)と、を含み、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合とで、前記第1振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3109】

上記課題を解決するための第17の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン、演出レバ

10

20

30

40

50



一)と、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等)を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)と、を含み、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合とで、前記第2振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

### 【3110】

上記課題を解決するための第18の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて表示手段で演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中において、前記表示手段の背景画像の動的表示と、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する複数の予告演出とを実行可能であると共に、前記背景画像の動的表示を実行するが、前記複数の予告演出の実行が制限される予告制限期間を発生させることが可能であり、前記変動演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1変動演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2変動演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記通常遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第1変動演出よりも、前記特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第1変動演出の方が、前記予告制限期間が占める割合が多くなり易いようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

### 【3111】

上記課題を解決するための第19の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて表示手段で演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中において、前記表示手段の背景画像の動的表示と、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する複数の予告演出とを実行可能であると共に

40

50

、前記背景画像の動的表示を実行するが、前記複数の予告演出の実行が制限される予告制限期間を発生させることが可能であり、前記変動演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1変動演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2変動演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第1変動演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第1変動演出が実行される場合とで、演出期間の全てが前記予告制限期間となる割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3112】

上記課題を解決するための第20の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて表示手段で演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中にリーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出等）を実行可能であり、前記変動演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1変動演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2変動演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第2変動演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第1変動演出が実行される場合とで、前記予兆演出が実行されるが前記リーチ演出が実行されない演出が実行される割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3113】

上記課題を解決するための第21の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合とで、前記第1振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3114】

上記課題を解決するための第22の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合とで、前記第2振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3115】

上記課題を解決するための第23の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて表示手段で演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第1特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第2特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中において、前記表示手段の背景画像の動的表示と、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する複数の予告演出とを実行可能であると共に、前記背景画像の動的表示を実行するが、前記複数の予告演出の実行が制限される予告制限期間を発生させることが可能であり、前記変動演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1変動演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2変動演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第1特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第2変動演出よりも、前記第2特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第1変動演出の方が、前記予告制限期間が占める割合が多くなり易いようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3116】

上記課題を解決するための第24の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技

10

20

30

40

50

状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第 1 特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第 2 特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中において、前記表示手段の背景画像の動的表示と、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する複数の予告演出とを実行可能であると共に、前記背景画像の動的表示を実行するが、前記複数の予告演出の実行が制限される予告制限期間を発生させることが可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第 1 特定遊技状態において前記第 2 遊技演出が実行される場合と、前記第 2 特定遊技状態において前記第 1 遊技演出が実行される場合とで、演出期間の全てが前記予告制限期間となる割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

### 【 3 1 1 7 】

上記課題を解決するための第 2 5 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定態様で動作可能な可動演出部材（第 1 可動部材、第 2 可動部材）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第 1 特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第 2 特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記可動演出手段を第 1 態様で動作させる第 1 動作演出（先読み動作演出、変動開始時役物予告演出等）と、前記可動演出手段を第 2 態様で動作させる第 2 動作演出（決め成功演出等）と、を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第 1 特定遊技状態における前記特別遊技の実行を報知する前記第 1 遊技演出と、前記第 2 特定遊技状態における前記特別遊技の実行を報知する前記第 1 遊技演出とは、前記第 2 動作演出を実行可能であり、前記第 1 特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第 2 遊技演出では、前記第 1 動作演出を実行可能であるが、前記第 2 特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第 1 遊技演出では、前記第 1 動作演出の実行が制限されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

### 【 3 1 1 8 】

上記課題を解決するための第 2 6 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定態様で動作可能な可動演出部材（第 1 可動部材、第 2 可動部材）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第 1 特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御され

40

50

る第2特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、複数の遊技演出パターン（変動演出パターン）の何れかで前記遊技演出を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第1特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第2遊技演出が実行される場合よりも、前記第2特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第1遊技演出が実行される場合の方が、同一の遊技演出パターンが実行され易いようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3119】

上記課題を解決するための第27の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第1特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第2特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第1特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合と、前記第2特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合とで、前記第1振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3120】

上記課題を解決するための第28の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第1特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第2特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動

10

20

30

40

50

演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第１特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合と、前記第２特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合とで、前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【３１２１】

上記課題を解決するための第２９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記特別遊技の終了に関連して遊技に係る特定報知（のめり込み防止表示、カード取り忘れ防止表示等）を実行可能であり、前記第１特定遊技状態中に前記特別遊技（所謂連荘当たり）が実行された場合には、前記特定報知の実行が制限され、前記第２特定遊技状態中に前記特別遊技（所謂初当たり）が実行された場合には、前記特定報知を実行可能であるとなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【３１２２】

上記課題を解決するための第３０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記特別遊技の終了に関連して遊技に係る特定報知（のめり込み防止表示、カード取り忘れ防止表示等）を実行可能であり、前記通常遊技状態中に前記特別遊技（所謂初当たり）が実行された場合には、前記特定報知を実行可能であり、前記第１特定遊技状態中に前記特別遊技（所謂連荘当たり）が実行された場合には、前記特定報知の実行が制限され、前記第２特定遊技状態中に前記特別遊技（所謂初当たり）が実行された場合には、前記特定報知を実行可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【３１２３】

上記課題を解決するための第３１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技領域に設けられた始動領域（始動口）への遊技媒体の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態中に前記遊技領域の第２領域に遊

10

20

30

40

50

技媒体が発射されると、前記遊技領域の第1領域への遊技媒体の発射を促す第1報知演出（右打ちエラー報知）を所定期間にわたって実行可能であり、前記特定遊技状態が開始されると、前記遊技領域の第2領域への遊技媒体の発射を促す第2報知演出（右打ち報知）を実行可能であり、前記第1報知演出の実行中に前記特定遊技状態が開始された場合、前記第1報知を継続したまま前記第2報知演出を実行可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3124】

上記課題を解決するための第32の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第1設定状態（通常設定）と第2設定状態（シンプル設定）とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定演出には、第1特定演出（例えば連続予告演出）と、前記第1特定演出とは異なる第2特定演出（例えばタイマー演出）とを含み、前記第1設定状態が設定された後の前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合、前記第1特定演出の実行割合が第1割合（出現率高）であって前記第2特定演出の実行割合が第2割合（出現率高）となり、前記第1設定状態が設定された後の前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合、前記第1特定演出の実行割合が第1割合とは異なる割合（出現率低）であって前記第2特定演出の実行割合が第2割合とは異なる割合（出現率低）となるように

10

20

30

#### 【3125】

上記課題を解決するための第33の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第1設定状態（通常設定）と第2設定状態（シンプル設定）とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定演出には、第1特定演出（例えば連続予告演出）と、前記第1特定演出とは異なる第2特定演出（例えばタイマー演出）とを含み、前記第1設定状態が設定された後の前記通常遊技状態において前記第1遊

40

50



技演出が実行される場合、前記第 1 特定演出の実行割合が第 1 割合（出現率高）であって前記第 2 特定演出の実行割合が第 2 割合（出現率高）となり、前記第 1 設定状態が設定された後の前記特定遊技状態において前記第 1 遊技演出が実行される場合、前記第 1 特定演出の実行割合が第 1 割合とは異なる割合（出現率低）であって前記第 2 特定演出の実行割合が第 2 割合とは異なる割合（出現率低）となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【 3 1 2 6 】

上記課題を解決するための第 3 4 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第 1 特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第 2 特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（アイコン変化演出、タイマー演出等）を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第 1 設定状態（通常設定）と第 2 設定状態（シンプル設定）とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定演出には、第 1 特定演出（例えば連続予告演出）と、前記第 1 特定演出とは異なる第 2 特定演出（例えばタイマー演出）とを含み、前記第 1 設定状態が設定された後の前記第 1 特定遊技状態において前記第 2 遊技演出が実行される場合、前記第 1 特定演出の実行割合が第 1 割合（出現率高）であって前記第 2 特定演出の実行割合が第 2 割合（出現率高）となり、前記第 1 設定状態が設定された後の前記第 2 特定遊技状態において前記第 1 遊技演出が実行される場合、前記第 1 特定演出の実行割合が第 1 割合とは異なる割合（出現率低）であって前記第 2 特定演出の実行割合が第 2 割合とは異なる割合（出現率低）となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【 3 1 2 7 】

上記課題を解決するための第 3 5 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第 1 設定状態（通常設定）と第 2 設定状態（シンプル設定）とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定演出には、第 1 特定演出（



例えば連続予告演出)と、前記第1特定演出とは異なる第2特定演出(例えばタイマー演出)とを含み、前記第1設定状態が設定された後の前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合、前記第1特定演出の実行割合が第1割合(出現率高)であって前記第2特定演出の実行割合が第2割合(出現率高)となり、前記第1設定状態が設定された後の前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合、前記第1特定演出の実行割合が第1割合とは異なる割合(出現率低)であって前記第2特定演出の実行割合が第2割合とは異なる割合(出現率低)となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3128】

上記課題を解決するための第36の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン、演出レバー)と、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、各種時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第1特定遊技状態(確変遊技状態、通常時短遊技状態)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第2特定遊技状態(特殊時短遊技状態)と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出(連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等)を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第1設定状態(通常設定)と第2設定状態(シンプル設定)とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記特定演出には、第1特定演出(例えば連続予告演出)と、前記第1特定演出とは異なる第2特定演出(例えばタイマー演出)とを含み、前記第1設定状態が設定された後の前記第2特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合、前記第1特定演出の実行割合が第1割合(出現率高)であって前記第2特定演出の実行割合が第2割合(出現率高)となり、前記第1設定状態が設定された後の前記第1特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合、前記第1特定演出の実行割合が第1割合とは異なる割合(出現率低)であって前記第2特定演出の実行割合が第2割合とは異なる割合(出現率低)となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3129】

上記課題を解決するための第37の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン、演出レバー)と、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、各種時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第1特定遊技状態(確変遊技状態、通常時短遊技状態)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第2特定遊技状態(特殊時短遊技状態)と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出(連続予告演出、アイコン変化演出

10

20

30

40

50

、タイマー演出等)を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第1設定状態(通常設定)と第2設定状態(シンプル設定)とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記特定演出には、第1特定演出(例えば連続予告演出)と、前記第1特定演出とは異なる第2特定演出(例えばタイマー演出)とを含み、前記第1設定状態が設定された後の前記第1特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合、前記第1特定演出の実行割合が第1割合(出現率高)であって前記第2特定演出の実行割合が第2割合(出現率高)となり、前記第1設定状態が設定された後の前記第2特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合、前記第1特定演出の実行割合が第1割合とは異なる割合(出現率低)であって前記第2特定演出の実行割合が第2割合とは異なる割合(出現率低)となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

### 【3130】

<本実施形態に記載された発明の内容19>

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出(変動演出)を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機では、所定の演出装置(演出ボタン、可動部材、ランプ、画像表示装置等)を用いて演出を実行するようなものも知られている(例えば、特開2019-033816号公報参照)。しかしながら、上記特許文献に記載されたような従来の遊技機では、遊技の興趣が低いという問題があった。

20

### 【3131】

上記課題を解決するための第1の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン、演出レバー)と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段(入賞口ランプ)と、取得条件の成立(始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、通常時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出が開始された前記判定情報に対応する実行情報(当該アイコン)を表示可能であり、前記実行情報を通常態様(通常アイコン)とは異なる特別態様(特別アイコン)で表示することで前記特別遊技が実行される期待度を示唆することが可能であり、前記発光手段を前記特別態様で表示中の前記実行情報に対応する特定の報知態様(青発光、赤発光、虹発光等)に変化させることで前記期待度を示唆する変化演出(ランプ変化演出)を実行することが可能であり、前記遊技演出の開始後の所定期間(高速変動後の最初の仮停止まで)において、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、前記操作有効期間を発生させずに前記操作手段を振動させる振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出等)と、を実行することが可能であり、前記通常遊技状態中と前記特定遊技状態中とで前記遊技演出の開始後の所定期間(高速変動後の最初の仮停止まで)における前記振動演出の実行割合が異なり、前記変化演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記実行情報が行われずに前記発光手段が前記特定の報知態様とは異なる報知態様(白発光、消灯)となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

### 【3132】

50

上記課題を解決するための第2の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）において、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出に係る振動演出等）と、を実行することが可能であり、前記演出図柄の変動表示を擬似的に複数回行う特定変動演出（擬似連を伴う変動演出）において、段階的に演出が進展可能な段階演出（ストーリー演出）と、前記特別遊技が実行されることを期待させるリーチ演出と、を実行することが可能であり、前記段階演出には、第1段階演出（ストーリー1）と、前記第1段階演出よりも後で実行される第2段階演出（ストーリー2）とを含み、前記リーチ演出には、第1リーチ演出（ノーマルリーチ演出）と、前記第1リーチ演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第2リーチ演出（SP/SPSPリーチ演出）とを含み、前記特定変動演出において、前記第1リーチ演出を実行した後に前記第2段階演出を実行可能であるが、前記第2リーチ演出を実行した後に前記第2段階演出を実行せず、前記通常遊技状態中と前記特定遊技状態中とで前記変動演出の開始後の所定期間における前記振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3133】

上記課題を解決するための第3の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプ）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出が開始された前記判定情報に対応する実行情報（当該アイコン）を表示可能であり、前記実行情報を通常態様（通常アイコン）とは異なる特別態様（特別アイコン）で表示することで前記特別遊技が実行される期待度を示唆することが可能であり、前記発光手段を前記特別態様で表示中の前記実行情報に対応する特定の報知態様（青発光、赤発光、虹発光等）に変化させることで前記期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出の実行中において、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出等）と、を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記実行情報が行われずに前記発光手段が前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白発光、消灯）となり、前記初期振動と前記振動演出とは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3134】

上記課題を解決するための第4の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技

10

20

30

40

50

）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー、発射ハンドル）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 110）と、前記判定の結果に応じて演出図柄を変動表示させる変動演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記操作手段は、第 1 操作手段（演出ボタン）と、前記第 1 操作手段とは異なる第 2 操作手段（演出レバー、発射ハンドル）とを含み、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中において、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記第 1 操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに前記第 1 操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出等）と、を実行することが可能であり、前記演出図柄の変動表示を擬似的に複数回行う特定変動演出（擬似連を伴う変動演出）において、段階的に演出が進展可能な段階演出（ストーリー演出）と、前記特別遊技が実行されることを期待させるリーチ演出と、を実行することが可能であり、前記第 2 操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第 2 操作手段を介して遊技者に伝達され、前記段階演出には、第 1 段階演出（ストーリー 1）と、前記第 1 段階演出よりも後で実行される第 2 段階演出（ストーリー 2）とを含み、前記リーチ演出には、第 1 リーチ演出（ノーマルリーチ演出）と、前記第 1 リーチ演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第 2 リーチ演出（SP / SPSP リーチ演出）とを含み、前記特定変動演出において、前記第 1 リーチ演出を実行した後に前記第 2 段階演出を実行可能であるが、前記第 2 リーチ演出を実行した後に前記第 2 段階演出を実行しないようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

### 【3135】

上記課題を解決するための第 5 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプ）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 110）と、前記取得手段が取得した前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段（主制御基板 110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 110）と、前記特別遊技を実行するか否かを事前判定する事前判定手段（主制御基板 110）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 110）と、前記判定の結果に応じて演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板 130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出が開始された前記判定情報に対応する実行情報（当該アイコン）を表示可能であり、前記実行情報を通常態様（通常アイコン）とは異なる特別態様（特別アイコン）で表示することで前記特別遊技が実行される期待度を示唆することが可能であり、前記発光手段を前記特別態様で表示中の前記実行情報に対応する特定の報知態様（青発光、赤発光、虹発光等）に変化させることで前記期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中において、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出）と、を実行することが可能であり、前記振動演出は、前記事前判定の結果に応じて実行され、前記変化演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記実行情報が行われずに前記発光手段が前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白発光、消灯）となり、前記通常遊技状態中にリーチ演出が行われる前記変動演出が実行される場合、前記リーチ演出中よりも、前記リーチ演出の実行前の方が、前記振動演出が実行される割合が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

50

## 【 3 1 3 6 】

上記課題を解決するための第6の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件（第2始動口への入球）の成立に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出に係る振動演出等）と、を含み、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第2振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

## 【 3 1 3 7 】

上記課題を解決するための第7の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出に係る振動演出）と、を含み、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前

30

40

50

記第 2 振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【 3 1 3 8 】

上記課題を解決するための第 8 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第 1 振動演出と前記第 2 振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第 1 遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第 1 遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第 2 振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【 3 1 3 9 】

上記課題を解決するための第 9 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第 1 振動演出と前記第 2 振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態におい

て前記第 1 遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第 2 遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第 2 振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【 3 1 4 0 】

上記課題を解決するための第 1 0 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第 1 特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第 2 特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第 1 振動演出と前記第 2 振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第 1 特定遊技状態において前記第 2 遊技演出が実行される場合と、前記第 2 特定遊技状態において前記第 2 遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第 2 振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【 3 1 4 1 】

上記課題を解決するための第 1 1 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第 1 振動演出と前記第 2 振動演出とを演

10

20

30

40

50



出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第2振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3142】

上記課題を解決するための第12の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第2振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【3143】

上記課題を解決するための第13の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効

10

20

30

40

50



期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第2振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【3144】

上記課題を解決するための第14の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記初期振動と前記第2振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

#### 【3145】

上記課題を解決するための第15の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記第1振動演出と前記第2振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

#### 【3146】

上記課題を解決するための第16の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバ

50

一)と、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記操作手段は、第1操作手段(演出ボタン)と、前記第1操作手段とは異なる第2操作手段(演出レバー、発射ハンドル)とを含み、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記第1操作手段を振動させる振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出)を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記第1操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)と、を含み、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記第2操作手段の操作中に前記第2振動演出が実行されると、前記第2振動演出に係る振動が前記第2操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

### 【3147】

上記課題を解決するための第17の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン、演出レバー)と、取得条件の成立(始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記取得手段が取得した前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を実行するか否かを事前判定する事前判定手段(主制御基板110)と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、各種時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記操作手段は、第1操作手段(演出ボタン)と、前記第1操作手段とは異なる第2操作手段(演出レバー、発射ハンドル)とを含み、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に前記第1操作手段を振動させる振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出)を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記第1操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出(セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出(先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出)と、を含み、前記第2振動演出は、前記事前判定の結果に応じて実行され、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記通常遊技状態中にリーチ演出が行われる前記変動演出が実行される場合、前記リーチ演出中よりも、前記リーチ演出の実行前の方が、前記第2振動演出が実行される割合が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

40

### 【3148】

上記課題を解決するための第18の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン、演出レバー)と、第1取得条件の成立(第1始動口への入球)又は第2取得条件の成立(第2始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、各種時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応

50

じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態における前記第1遊技演出中に前記第2振動演出が実行される場合よりも、前記特定遊技状態における前記第2遊技演出中に前記第2振動演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

### 【3149】

上記課題を解決するための第19の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第2振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、C図柄揃い、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態における前記第1遊技演出中に実行される可能性がある前記第2振動演出の種類数（図柄揃い等に係る振動演出）よりも、前記通常遊技状態における前記第1遊技演出中に実行される可能性がある前記第2振動演出の種類数（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、C図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等）の方が多くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

40

### 【3150】

上記課題を解決するための第20の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御

50

基板 1 1 0 ) と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態 ( 特殊時短遊技状態 ) に制御可能な状態制御手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定の結果に応じて遊技演出 ( 演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出 ) を実行する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出 ( 先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出 ) を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出 ( セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出 ) と、前記有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出 ( 先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、C 図柄揃い、確定演出等に係る振動演出 ) と、を含み、前記第 1 振動演出と前記第 2 振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出 ( 第 1 特別図柄に対応する変動演出 ) と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出 ( 第 2 特別図柄に対応する変動演出 ) と、を含み、前記特定遊技状態における前記第 1 遊技演出中に実行される可能性がある前記第 2 振動演出の種類数 ( 図柄揃いに係る振動演出等 ) よりも、前記通常遊技状態における前記第 1 遊技演出中に実行される可能性がある前記第 2 振動演出の種類数 ( 先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、C 図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等 ) の方が多くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

### 【 3 1 5 1 】

上記課題を解決するための第 2 1 の構成として、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段 ( 演出ボタン、演出レバー ) と、第 1 取得条件の成立 ( 第 1 始動口への入球 ) 又は第 2 取得条件の成立 ( 第 2 始動口への入球 ) に基づき判定情報 ( 特図判定情報 ) を取得する取得手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態 ( 確変遊技状態、通常時短遊技状態 ) に制御可能な状態制御手段 ( 主制御基板 1 1 0 ) と、前記判定の結果に応じて遊技演出 ( 演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出 ) を実行する演出制御手段 ( 演出制御基板 1 3 0 ) と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出 ( 先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出 ) を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出 ( セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出 ) と、前記有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出 ( 先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、C 図柄揃い、確定演出等に係る振動演出 ) と、を含み、前記第 1 振動演出と前記第 2 振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出 ( 第 1 特別図柄に対応する変動演出 ) と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出 ( 第 2 特別図柄に対応する変動演出 ) と、を含み、前記特定遊技状態における前記第 2 遊技演出中に実行される可能性がある前記第 2 振動演出の種類数 ( 先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等 ) よりも、前記通常遊技状態における前記第 1 遊技演出中に実行される可能性がある前記第 2 振動演出の種類数 ( 先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、C 図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等 ) の方が多くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

### 【 3 1 5 2 】

50

上記課題を解決するための第 2 2 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、C 図柄揃い、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第 1 振動演出と前記第 2 振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態における前記第 2 遊技演出中に実行される可能性がある前記第 2 振動演出の種類数（先読み振動演出、図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等）よりも、前記通常遊技状態における前記第 1 遊技演出中に実行される可能性がある前記第 2 振動演出の種類数（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、C 図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等）の方が多くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【 3 1 5 3 】

上記課題を解決するための第 2 3 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第 1 振動演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出等に係る振動演出）と、前記第 1 振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第 2 振動演出（確定演出、図柄揃い等に係る振動演出）と、を含み、前記通常遊技状態における前記第 1 遊技演出の実行中は、前記第 1 振動演出と前記第 2 振動演出とを実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第 1 遊技演出の実行中は、前記第 1 振動演出の実行を制限するが、前記第 2 振動演出は実行可能であり、前記初期振動と前記

10

20

30

40

50

第1振動演出とは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。  
そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【3154】

上記課題を解決するための第24の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第1振動演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出等に係る振動演出）と、前記第1振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第2振動演出（確定演出、図柄揃い等に係る振動演出）と、を含み、前記通常遊技状態における前記第1遊技演出の実行中は、前記第1振動演出と前記第2振動演出とを実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第1遊技演出の実行中は、前記第1振動演出の実行を制限するが、前記第2振動演出は実行可能であり、前記初期振動と前記第2振動演出とは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。  
そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【3155】

上記課題を解決するための第25の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第1取得条件の成立（第1始動口への入球）又は第2取得条件の成立（第2始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出（第1特別図柄に対応する変動演出）と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出（第2特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第1振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第1振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第2振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出に係る振動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合とで、前記第1振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

30

40

50

## 【 3 1 5 6 】

上記課題を解決するための第 2 6 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第 1 振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第 1 振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第 2 振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第 1 遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第 2 遊技演出が実行される場合とで、前記第 2 振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

## 【 3 1 5 7 】

上記課題を解決するための第 2 7 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第 1 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 1 遊技演出（第 1 特別図柄に対応する変動演出）と、前記第 2 取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第 2 遊技演出（第 2 特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第 1 振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第 1 振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第 2 振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第 1 遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第 2 遊技演出が実行される場合とで、前記第 1 振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

## 【 3 1 5 8 】

上記課題を解決するための第 2 8 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第 1 取得条件の成立（第 1 始動口への入球）又は第 2 取得条件の成立（第 2 始動

50



口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(特殊時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出)を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第1取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第1遊技演出(第1特別図柄に対応する変動演出)と、前記第2取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第2遊技演出(第2特別図柄に対応する変動演出)と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング(リーチ前)で実行される第1振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出)と、前記第1振動演出とは異なるタイミング(リーチ中)で実行される第2振動演出(発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、を含み、前記特定遊技状態において前記第1遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第2遊技演出が実行される場合とで、前記第2振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

### 【3159】

20

上記課題を解決するための第29の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン、演出レバー)と、取得条件の成立(始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、各種時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出)を実行することが可能であり、前記振動演出は、所定のタイミング(リーチ前)で実行される第1振動演出(先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出)と、前記第1振動演出とは異なるタイミング(リーチ中)で実行される第2振動演出(発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出)と、を含み、前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とで、前記第1振動演出の実行割合が異なり、前記初期振動と前記第1振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

### 【3160】

40

上記課題を解決するための第30の構成として、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン、演出レバー)と、取得条件の成立(始動口への入球)に基づき判定情報(特図判定情報)を取得する取得手段(主制御基板110)と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段(主制御基板110)と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態(確変遊技状態、各種時短遊技状態)に制御可能な状態制御手段(主制御基板110)と、前記判定の結果に応じて遊技演出(演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出)を実行する演出制御手段(演出制御基板130)と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動

50



させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第1振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第1振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第2振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とで、前記第1振動演出の実行割合が異なり、前記初期振動と前記第2振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3161】

上記課題を解決するための第31の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第1振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第1振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第2振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記操作手段の発光態様には、第1発光態様（白発光、赤発光）と、前記第1発光態様よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第2発光態様（虹発光）と、を含み、前記特別遊技が実行されることを報知する前記遊技演出において、前記第2振動演出が実行される場合よりも、前記第1振動演出が実行される場合の方が、前記操作手段が前記第1発光態様で発光され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【3162】

上記課題を解決するための第32の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板110）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板110）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板110）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第4図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板130）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第1振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第1振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第2振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とで、前記第1振動演出の実行割合が異なり、前記操作手段の発光態様には、第1発光態様（白発光、赤発光）と、前記第1発光態様よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第2発光態様（虹発光）と、を含み、前記特別遊技が実行されることを報知する前記遊技演出において、前記第2振動演出が実行される場合よりも、前記第1振動演出が実行される場合の方が、前記操作

10

20

30

40

50

手段が前記第 1 発光態様で発光され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

### 【 3 1 6 3 】

上記課題を解決するための第 3 3 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記操作手段の有効期間には、前記遊技演出中の所定のタイミング（リーチ前）で発生する第 1 有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、前記遊技演出中の前記第 1 有効期間よりも後の第 2 タイミング（リーチ中）で発生する第 2 有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）と、を含み、前記第 2 有効期間中に前記操作手段が操作された場合に前記振動演出を実行可能であり、前記初期振動と前記第 2 有効期間中に前記操作手段が操作された場合に実行される前記振動演出とは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能であり、前記第 1 有効期間中に前記操作手段が操作された場合と、前記第 2 有効期間中に前記操作手段が操作された場合とで、異なる操作音を出力可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

20

### 【 3 1 6 4 】

上記課題を解決するための第 3 4 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記操作手段の有効期間には、前記遊技演出中の所定のタイミング（リーチ前）で発生する第 1 有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、前記遊技演出中の前記第 1 有効期間よりも後の第 2 タイミング（リーチ中）で発生する第 2 有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）と、を含み、前記第 1 有効期間中に前記操作手段が操作された場合に前記振動演出を実行可能であり、前記初期振動と前記第 1 有効期間中に前記操作手段が操作された場合に実行される前記振動演出とは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能であり、前記第 1 有効期間中に前記操作手段が操作された場合と、前記第 2 有効期間中に前記操作手段が操作された場合とで、異なる操作音を出力可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

### 【 3 1 6 5 】

上記課題を解決するための第 3 5 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よ

50

りも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出中に発生する有効期間中の前記操作手段の操作に応じて前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、擬似連演出、カットイン演出、決め成功演出、昇格成功演出等）を実行することが可能であり、前記有効期間には、前記遊技演出中の所定のタイミング（リーチ前）で発生する第 1 有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、前記遊技演出中の前記第 1 有効期間よりも後の第 2 タイミング（リーチ中）で発生する第 2 有効期間（発展演出、決め演出等に係る有効期間）と、を含み、前記通常遊技状態における前記遊技演出と、前記特定遊技状態における前記遊技演出とで、前記第 1 有効期間中の操作に応じた前記振動演出の実行割合が異なり、前記第 1 有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数（時間）と、前記第 2 有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数（時間）とが異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

### 【 3 1 6 6 】

上記課題を解決するための第 3 6 の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板 1 1 0）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板 1 1 0）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第 4 図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板 1 3 0）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出中に発生する有効期間中の前記操作手段の操作に応じて前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、擬似連演出、カットイン演出、決め成功演出、昇格成功演出等）を実行することが可能であり、前記有効期間には、前記遊技演出中の所定のタイミング（リーチ前）で発生する第 1 有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、前記遊技演出中の前記第 1 有効期間よりも後の第 2 タイミング（リーチ中）で発生する第 2 有効期間（発展演出、決め演出等に係る有効期間）と、を含み、前記通常遊技状態における前記遊技演出と、前記特定遊技状態における前記遊技演出とで、前記第 1 有効期間中の操作に応じた前記振動演出の実行割合が異なり、前記第 1 有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数（時間）と、前記第 2 有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数（時間）とが異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

20

30

### 【 産業上の利用可能性 】

40

### 【 3 1 6 7 】

なお、本実施形態の遊技機 1 は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

### 【 3 1 6 8 】

また、本実施形態の遊技機 1 は、大当たり特別図柄の種類が通常図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に低確率遊技状態に移行させ、大当たり特別図柄の種類が特定図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に次の大当たり遊技まで継続する高確率遊技状態に移行させるものとしたが、全ての大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

50

## 【 3 1 6 9 】

また、全ての当たり遊技の終了後に高確率遊技状態に移行させ、高確率遊技状態における特別図柄の変動表示の開始時に実行される転落抽選に当選した場合に、高確率遊技状態を終了させて通常遊技状態に復帰させる遊技機としてもよい。

## 【 3 1 7 0 】

また、当たり遊技の特定のラウンド遊技において特定領域を遊技球が通過した場合に、当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

## 【 3 1 7 1 】

また、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。

10

## 【 3 1 7 2 】

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

## 【 符号の説明 】

## 【 3 1 7 3 】

20

1 遊技機

5 遊技盤

4 4 普図ゲート

4 5 第 1 始動口

4 7 第 2 始動口

5 0 大入賞口

7 0 第 1 画像表示装置

7 1 第 2 画像表示装置

1 1 0 主制御基板

1 1 0 a メイン C P U

30

1 2 0 払出制御基板

1 3 0 演出制御基板

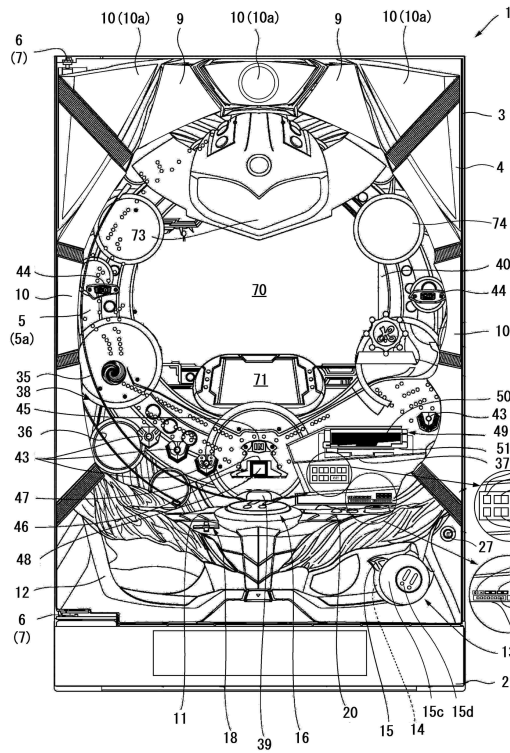
1 3 0 a サブ C P U

40

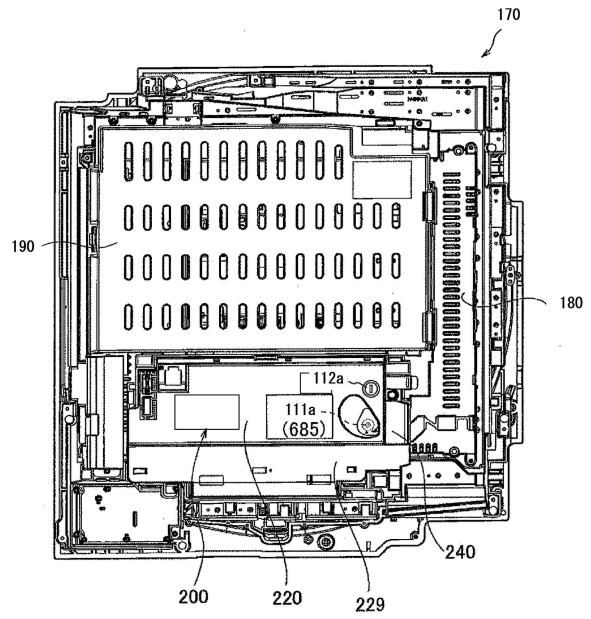
50

【図面】

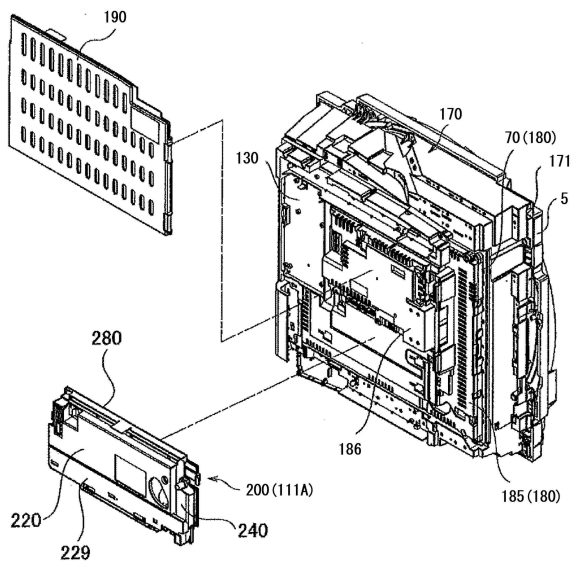
【図 1】



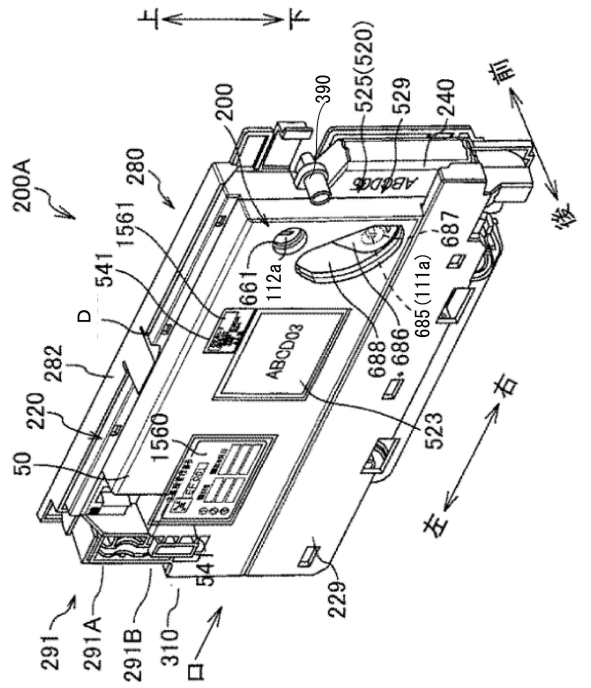
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

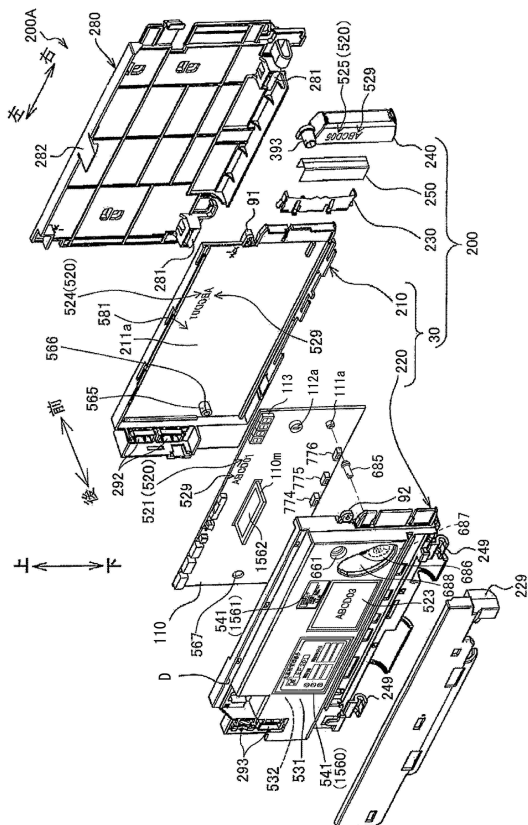
20

30

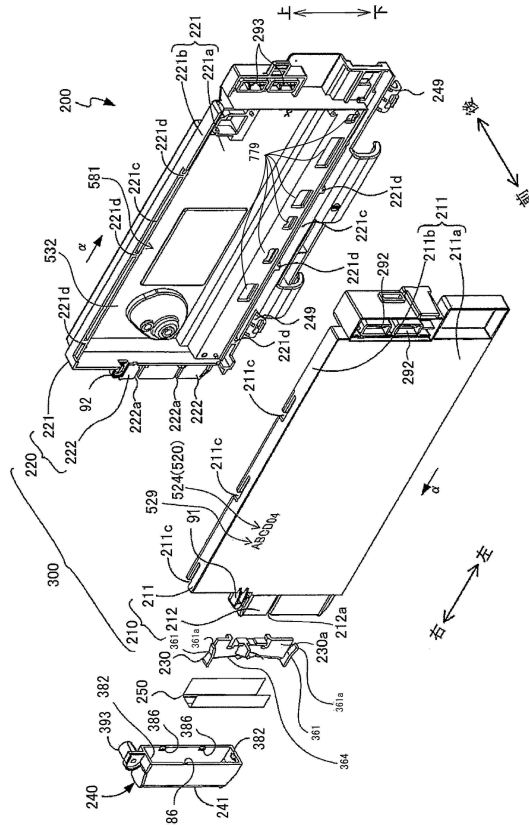
40

50

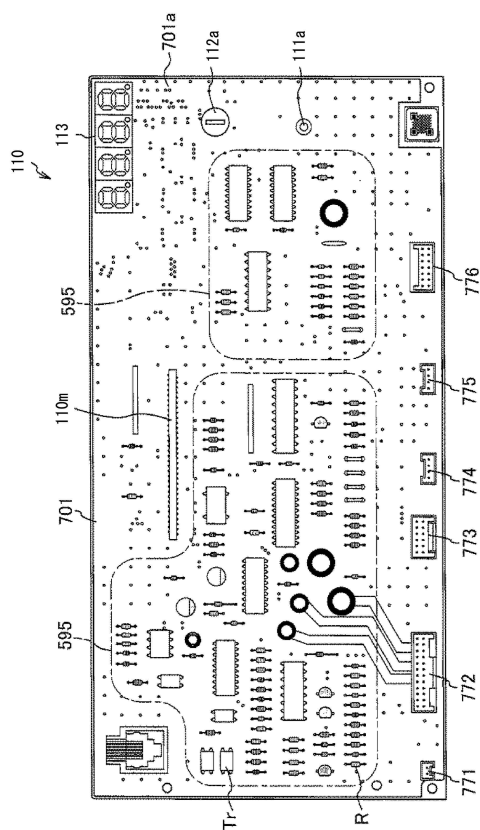
【 図 5 】



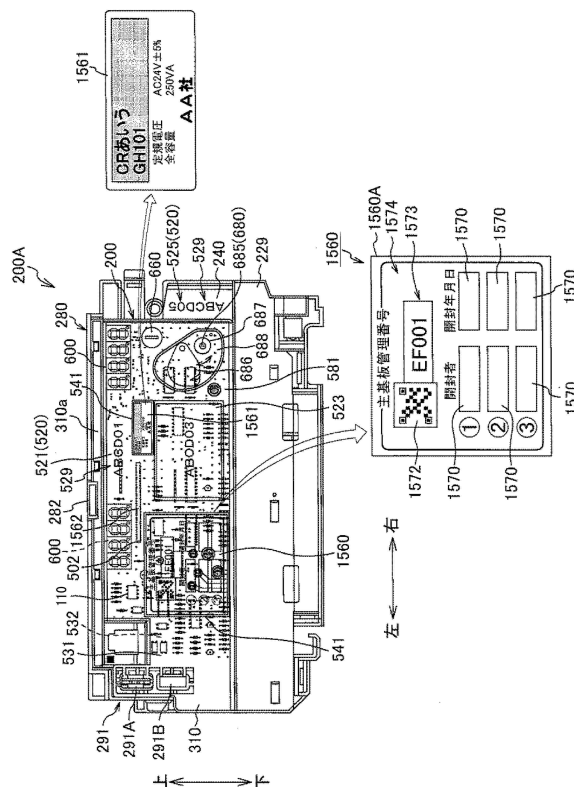
【 図 6 】



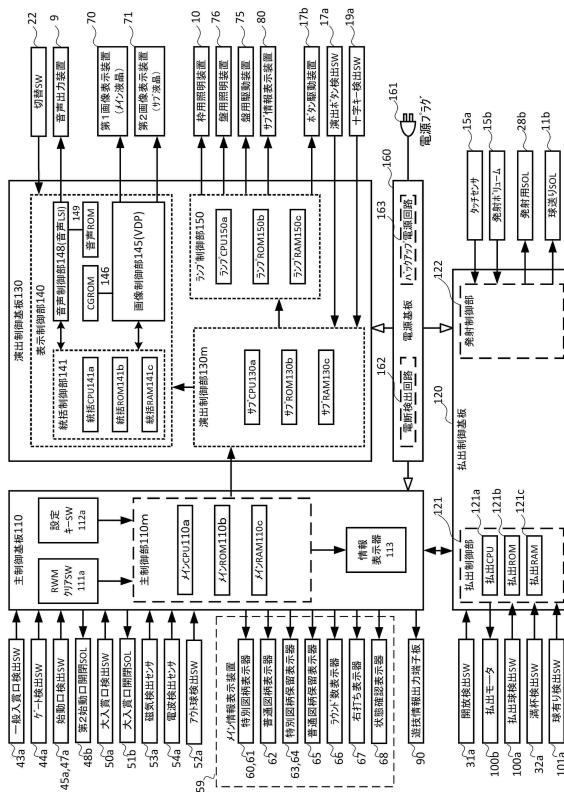
【圖 7】



【圖 8】



## 【図 9】



## 【図 10】

(a) 第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

設定値	確率状態	大当たり判定用乱数値 (0~60000)	大当たり 判定結果	※参考 (確率)
1	低確率	100~299	大当たり	1/300
	高確率	上記以外	ハズレ	—
2	低確率	100~1099	大当たり	1/60
	高確率	上記以外	ハズレ	—
3	低確率	100~302	大当たり	1/295
	高確率	上記以外	ハズレ	—
4	低確率	100~1114	大当たり	1/59
	高確率	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	確率遊技状態	大当たり判定用乱数値 (0~60000)	大当たり 判定結果	※参考 (確率)
1	低確率	100~299	大当たり	1/300
	高確率	上記以外	ハズレ	—
2	低確率	100~1099	大当たり	1/60
	高確率	上記以外	ハズレ	—
3	低確率	100~302	大当たり	1/295
	高確率	上記以外	ハズレ	—
4	低確率	100~1114	大当たり	1/59
	高確率	上記以外	ハズレ	—

## 【図 11】

(a) 大当たり用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	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大当たり)	01	E0H	01H
	35~89	特別図柄02 (第2大当たり)	02	E0H	02H
	90~99	特別図柄03 (第3大当たり)	03	E0H	03H
第2	0~34	特別図柄04 (第1大当たり)	04	E0H	11H
	35~99	特別図柄05 (第2大当たり)	05	E0H	12H

(b) ハズレ用の特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	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 12】

(a) 通常用の特図変動パターン判定テーブル1

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	変動モード	変動データ	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0~89	—	—	01	8	E6H	01H	通常変動
			90~99	—	—	02	4	E6H	02H	短縮変動
			—	—	—	03	13.5	E6H	03H	ノーマルリーチ
		01(第1大当たり)	—	—	—	04	40	E6H	04H	SPリーチ
			—	—	—	05	70	E6H	05H	SPSPリーチ
			—	—	—	06	40	E6H	06H	ノーマルリーチ(当)
	大当たり	02(第2大当たり)	—	—	—	07	70	E6H	07H	SPリーチ(当)
			—	—	—	08	40	E6H	08H	SPSPリーチ(当)
			—	—	—	09	70	E6H	09H	SPリーチ(当)
		03(第3大当たり)	—	—	—	10	90	E6H	0AH	SPSPリーチ(当)
			—	—	—	11	40	E6H	0BH	全回転リーチ(当)
			—	—	—	12	70	E6H	0CH	SPリーチ(当)
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0~98	—	—	13	8	E6H	0DH	SPSPリーチ(当)
			99	—	—	14	8	E7H	01H	通常変動
			—	—	—	15	30	E7H	02H	特殊SPリーチ
	大当たり	04(第1大当たり)	—	—	—	16	30	E7H	03H	特殊SPリーチ(当)
		05(第2大当たり)	—	—	—	17	30	E7H	04H	特殊SPリーチ(当)

(b) 通常用の特図変動パターン判定テーブル2(大当たり履歴ありの特殊時短状態終了時の第2特別図柄の確保用)

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄判定結果	リーチ判定用乱数値	保留数	特図変動パターン判定用乱数値	特図変動パターン	変動時間(秒)	変動モード	変動データ	演出内容(※参考)
第2特別図柄	大当たり	10(ハズレ)	—	—	0~99 (100%)	21	0.5	E7H	05H	超短縮変動
		04(第4大当たり)	—	—	0~99 (100%)	22	6	E7H	06H	復活変動(当)
		05(第5大当たり)	—	—	0~99 (100%)	23	6	E7H	07H	復活変動(当)

10

20

30

40

50

## 【図 1 3】

(a) 確変／通常時短用の特図変動ハターン判定テーブル1 (最終前変動用)

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動ハターン判定用乱数値	特図変動ハターン	変動時間(秒)	特図変動指定コード MODE DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	0	0～99 (100%)	101	8	E6H 11H	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	—	1～3	0～99 (100%)	102	3	E6H 12H	超短縮変動
	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	103	15	E6H 13H	チャンス演出変動(当)
	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	104	15	E6H 14H	チャンス演出変動(当)
第2特別図柄	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0～99 (100%)	105	15	E6H 15H	チャンス演出変動(当)
	大当たり	02(第2大当たり)	—	—	0～99 (100%)	106	8	E7H 11H	通常変動
	大当たり	03(第3大当たり)	—	—	0～99 (100%)	107	3	E7H 12H	超短縮変動
	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	—	—	106	8	E7H 11H	通常変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	107	3	E7H 12H	超短縮変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	108	13.5	E7H 13H	ノーマルリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	109	30	E7H 14H	SPリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	110	50	E7H 15H	SPSPリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	111	13.5	E7H 16H	ノーマルリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	112	30	E7H 17H	SPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	113	50	E7H 18H	SPSPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	114	30	E7H 19H	SPリチ変動(当)

(b) 通常時短用の特図変動ハターン判定テーブル2 (最終変動用)

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動ハターン判定用乱数値	特図変動ハターン	変動時間(秒)	特図変動指定コード MODE DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	121	10	E6H 21H	リチ変動
	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	122	15	E6H 22H	リチ復活変動(当)
	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	123	15	E6H 23H	リチ復活変動(当)
	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	124	15	E6H 24H	リチ復活変動(当)
第2特別図柄	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0～99 (100%)	125	10	E7H 21H	リチ変動
	大当たり	02(第2大当たり)	—	—	0～99 (100%)	126	15	E7H 22H	リチ復活変動(当)
	大当たり	03(第3大当たり)	—	—	0～99 (100%)	127	15	E7H 23H	リチ復活変動(当)
	大当たり	04(第4大当たり)	—	—	0～99 (100%)	128	15	E7H 24H	リチ復活変動(当)

## 【図 1 5】

(a) 通常用の事前判定テーブル1

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	特図変動ハターン判定用乱数値	特図予定変動ハターン	先読み指定コード MODE ACTION	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	0～89	—	—	01 E8H 01H	通常変動or短縮変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	0～64 (65%)	03 E8H 03H	ノーマルリチ	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	65～91 (27%)	04 E8H 04H	SPリチ	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	92～99 (8%)	05 E8H 05H	SPSPリチ	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	0～4 (30%)	07 E8H 06H	ノーマルリチ(当)	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	5～34 (30%)	08 E8H 07H	SPリチ(当)	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	35～99 (65%)	09 E8H 08H	SPSPリチ(当)	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	0～24 (25%)	10 E8H 09H	SPリチ(当)	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	25～64 (70%)	11 E8H 04H	SPSPリチ(当)	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	95～99 (5%)	12 E8H 09H	全回転リチ(当)	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	0～34 (35%)	13 E8H 0CH	SPリチ(当)	通常変動
	ハズレ	00(ハズレ)	90～99	35～99 (65%)	14 E8H 0DH	SPSPリチ(当)	通常変動

(b) 確変／通常時短用の事前判定テーブル1

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	特図変動ハターン判定用乱数値	特図予定変動ハターン	先読み指定コード MODE ACTION	演出内容(※参考)
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	—	—	06H 11H	通常変動or超短縮変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～69 (70%)	108	E9H 13H	ノーマルリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	70～89 (20%)	109	E9H 14H	SPリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	90～99 (10%)	110	E9H 15H	SPSPリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～4 (5%)	111	E9H 16H	ノーマルリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	5～34 (30%)	112	E9H 17H	SPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	35～99 (65%)	113	E9H 18H	SPSPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～29 (30%)	114	E9H 19H	SPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	30～99 (70%)	115	E9H 1AH	SPSPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～49 (50%)	208	E9H 33H	即当たり失敗変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	50～99 (50%)	209	E9H 34H	特殊SPリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～59 (60%)	210	E9H 35H	即当たり変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	60～99 (40%)	211	E9H 36H	特殊SPリチ変動(当)

(a) 特殊時短用の事前判定テーブル1 (大当たり履歴なし用)

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	特図変動ハターン判定用乱数値	特図予定変動ハターン	先読み指定コード MODE ACTION	演出内容(※参考)
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～96	0～99 (100%)	206	E9H 31H	通常変動or超短縮変動
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	0～49 (50%)	208	E9H 33H	即当たり失敗変動
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	50～99 (50%)	209	E9H 34H	特殊SPリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	0～59 (60%)	210	E9H 35H	即当たり変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	60～99 (40%)	211	E9H 36H	特殊SPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	0～59 (60%)	212	E9H 37H	即当たり変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	60～99 (40%)	213	E9H 38H	特殊SPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	0～49 (50%)	208	E9H 33H	即当たり失敗変動
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	50～99 (50%)	209	E9H 34H	特殊SPリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	0～59 (60%)	210	E9H 35H	即当たり変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	60～99 (40%)	211	E9H 36H	特殊SPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	97～99	0～59 (60%)	212	E9H 37H	即当たり変動(当)

(c) 特殊時短用の事前判定テーブル2 (大当たり履歴あり用)

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	特図変動ハターン判定用乱数値	特図予定変動ハターン	先読み指定コード MODE ACTION	演出内容(※参考)
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	—	—	236 E9H 51H	通常変動or超短縮変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～49 (50%)	238	E9H 53H	即当たり失敗変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	50～99 (50%)	239	E9H 54H	特殊SPリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～59 (60%)	240	E9H 55H	即当たり変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	60～99 (40%)	241	E9H 56H	特殊SPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～59 (60%)	242	E9H 57H	即当たり変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	60～99 (40%)	243	E9H 58H	特殊SPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～49 (50%)	238	E9H 53H	即当たり失敗変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	50～99 (50%)	239	E9H 54H	特殊SPリチ変動
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～59 (60%)	240	E9H 55H	即当たり変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	60～99 (40%)	241	E9H 56H	特殊SPリチ変動(当)
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	0～59 (60%)	242	E9H 57H	即当たり変動(当)

## 【図 1 4】

(a) 特殊時短用の特図変動ハターン判定テーブル1 (大当たり履歴なし用)

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動ハターン判定用乱数値	特図変動ハターン	変動時間(秒)	MODE DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズ)	—	0	0～99 (100%)	201	8	E6H 31H	(突)通常変動
	ハズレ	00(ハズ)	—	1～3	0～99 (100%)	202	3	E6H 32H	(突)超短縮変動
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0～99 (100%)	203	15	E6H 33H	(突)チャンス演出変動(当)
	大当たり	02(第2大当たり)	—	—	0～99 (100%)	204	15	E6H 34H	(突)チャンス演出変動(当)
	大当たり	03(第3大当たり)	—	—	0～99 (100%)	205	15	E6H 35H	(突)チャンス演出変動(当)
	ハズレ	10(ハズ)	0～96	0	0～99 (100%)	206	10	E7H 31H	(突)通常変動
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズ)	97～99	1～3	0～99 (100%)	207	3	E7H 32H	(突)超短縮変動
	ハズレ	10(ハズ)	97～99	—	0～49 (50%)	208	13.5	E7H 33H	(突)即当たり失敗変動
	ハズレ	10(ハズ)	97～99	—	50～99 (50%)	209	30	E7H 34H	(突)特殊SPリチ変動
	ハズレ	10(ハズ)	97～99	—	0～59 (60%)	210	15	E7H 35H	(突)即当たり変動(当)
	大当たり	11(第4大当たり)	—	—	60～99 (40%)	211	30	E7H 36H	(突)特殊SPリチ変動(当)
	大当たり	12(第5大当たり)	—	—	0～59 (60%)	212	15	E7H 37H	(突)即当たり変動(当)
				60～99 (40%)	213	30	E7H 38H	(突)特殊SPリチ変動(当)	

(b) 特殊時短用の特図変動ハターン判定テーブル2 (大当たり履歴あり&amp;初回変動用)

特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動ハターン判定用乱数値	特図変動ハターン	変動時間(秒)	特図変動指定コード MODE DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	221	10	E6H 41H	リチ変動
	ハズレ	01(第1大当たり)	—	—	0～99 (100%)	222	30	E6H 42H	リチ復活変動(当)
	ハズレ	02(第2大当たり)	—	—	0～99 (100%)	223	30	E6H 43H	リチ復活変動(当)
	ハズレ	03(第3大当たり)	—	—	0～99 (100%)	224	30	E6H 44H	リチ復活変動(当)
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	225	10	E7H 41H	リチ変動
	大当たり	11(第4大当たり)	—	—	0～99 (100%)	226	30	E7H 42H	リチ復活変動(当)
	大当たり	12(第5大当たり)	—	—	0～99 (100%)	227	30	E7H 43H	リチ復活変動(当)
	大当たり	13(第6大当たり)	—	—	0～99 (100%)	228	30	E7H 44H	リチ復活変動(当)

(c) 特殊時短用の特図変動ハターン判定テーブル3 (大当たり履歴あり&amp;最終前変動用)

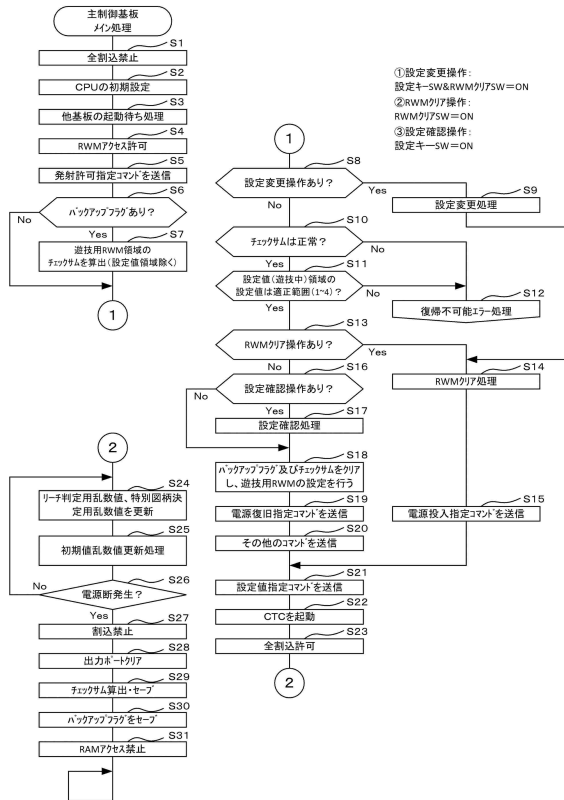
特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動ハターン判定用乱数値	特図変動ハターン	変動時間(秒)	特図変動指定コード MODE DATA	演出内容(※参考)	
第1特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	0～99 (100%)	231	8	E6H 51H	通常変動		
	ハズレ	00(ハズレ)	1～3	0～99 (100%)	232	3	E6H 52H	超短縮変動		
	大当たり	01(第1大当たり)	—	0～99 (100%)	233	15	E6H 53H	即当たり変動(当)		
	大当たり	02(第2大当たり)	—	0～99 (100%)	234	15	E6H 54H	即当たり変動(当)		
	大当たり	03(第3大当たり)	—	0～99 (100%)	235	15	E6H 55H	即当たり変動(当)		
第2特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	0～94	—	—	236	8	E7H 51H	通常変動	
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	237	3	E7H 52H	超短縮変動	
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	238	13.5	E7H 53H	即当たり失敗変動	
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	239	30	E7H 54H	特殊SPリチ変動	
	ハズレ	10(ハズレ)	95～99	—	—	240	15	E7H 55H	即当たり変動(当)	
第3特別図柄	大当たり	11(第4大当たり)	—	0～59 (60%)	241	30	E7H 56H	特殊SPリチ変動(当)		
	大当たり	12(第5大当たり)	—	0～59 (60%)	242	15	E7H 57H	即当たり変動(当)		
	大当たり	12(第5大当たり)	—	60～99 (40%)	243	30	E7H 58H	特殊SPリチ変動(当)		
	大当たり	12(第5大当たり)	—	60～99 (40%)	244	30	E7H 59H	特殊SPリチ変動(当)		

(d) 特殊時短用の特図変動ハターン判定テーブル4 (大当たり履歴あり&amp;最終変動用)

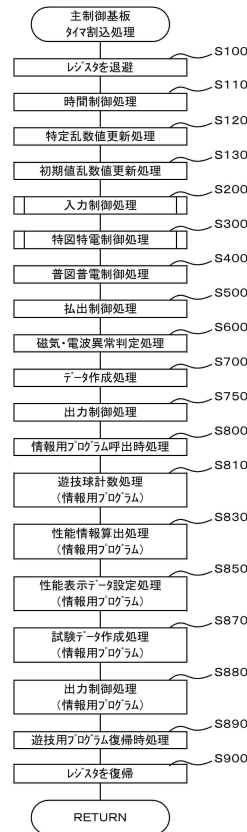
特別図柄の種類	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	リチ判定用乱数値	保留数	特図変動ハターン判定用乱数値	特図変動ハターン	変動時間(秒)	特図変動指定コード MODE DATA	演出内容(※参考)
第1 特別図柄	ハズレ	00(ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	251	1	E6H	終了非変動演出
	大当たり	01(大当たり)	—	—	0～99 (100%)	252	15	E6H	終了非変動演出(変動)
	大当たり	02(大当たり)	—	—	0～99 (100%)	253	15	E6H	終了非変動演出(変動)
第2 特別図柄	ハズレ	10(ハズレ)	—	—	0～99 (100%)	251	1	E7H	終了非変動演出
	大当たり	11(大当たり)	—	—	0～99 (100%)	256	15	E7H	終了非変動演出(変動)
	大当たり	12(大当たり)	—	—	0～99 (100%)	257	15	E7H	終了非変動演出(変動)



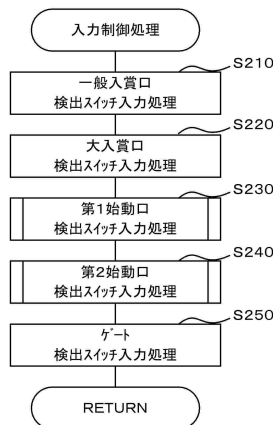
【図 17】



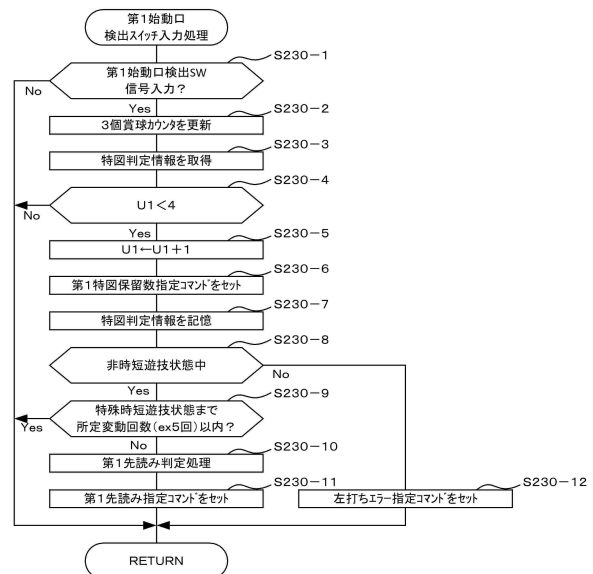
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

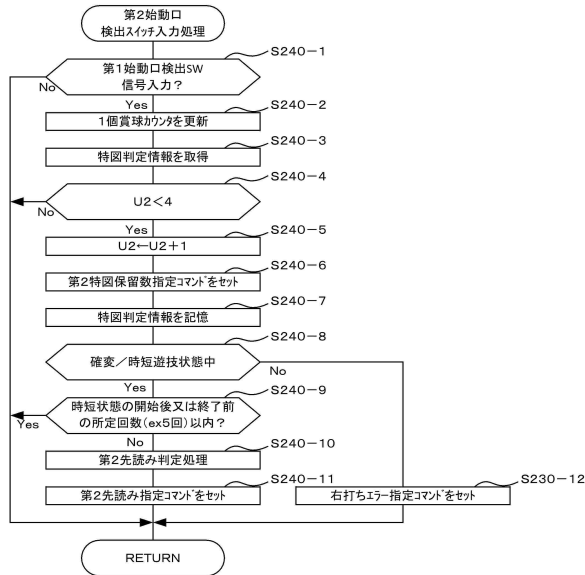
20

30

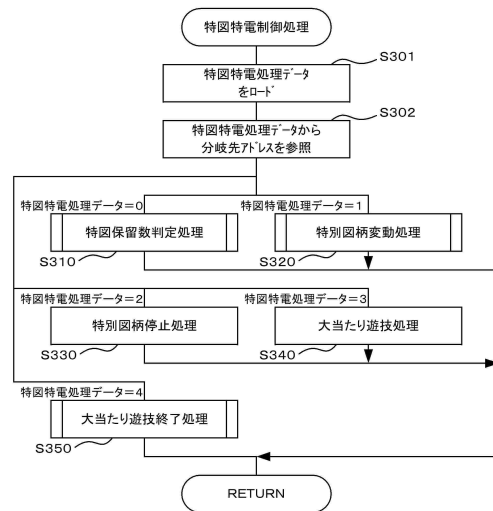
40

50

【図 2 1】



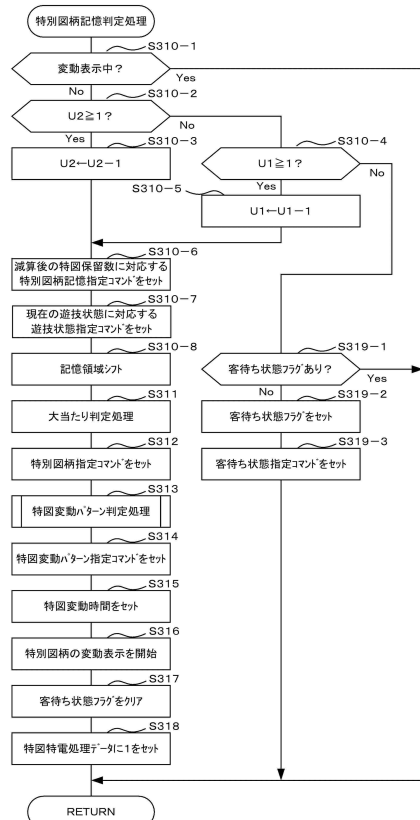
【図 2 2】



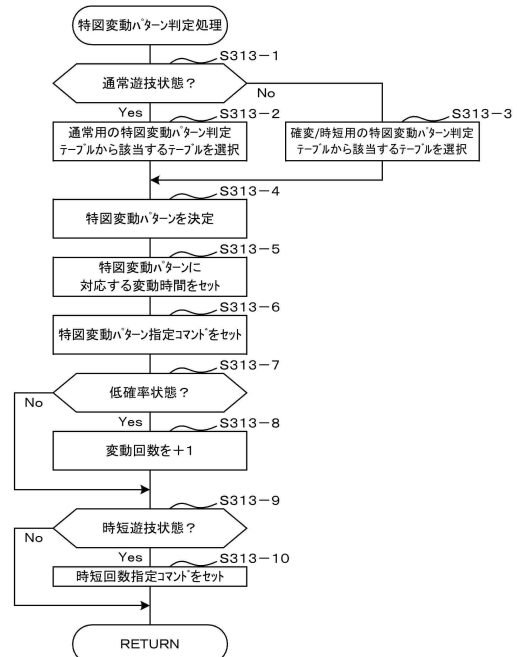
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

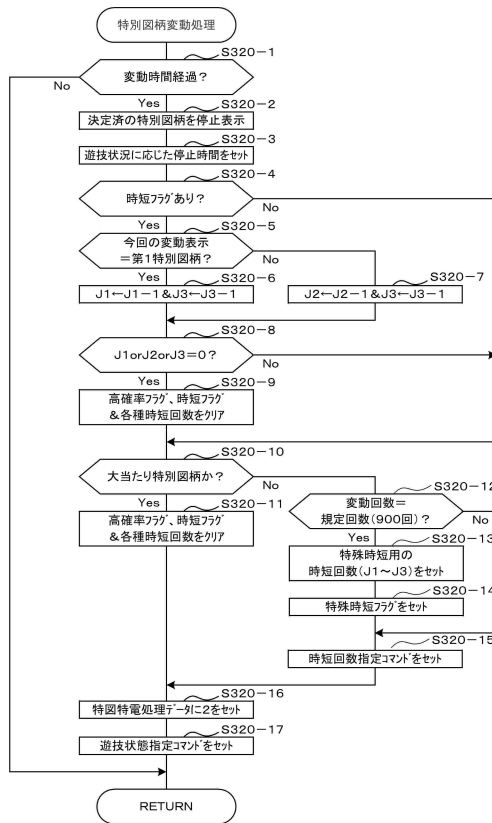


30

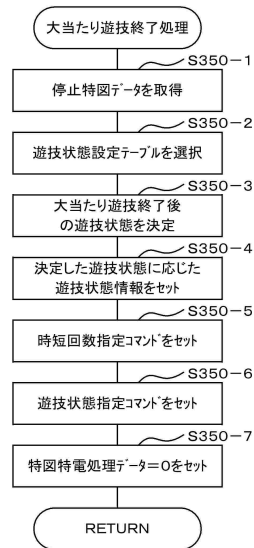
40

50

【図 25】



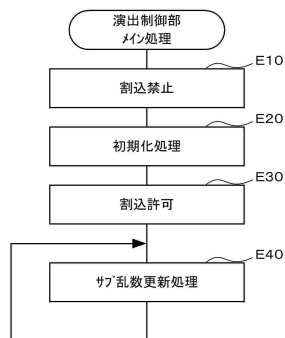
【図 26】



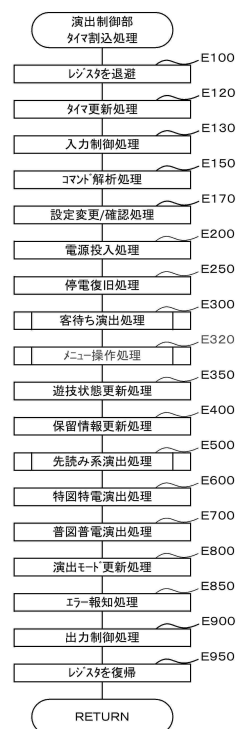
10

20

【図 27】



【図 28】

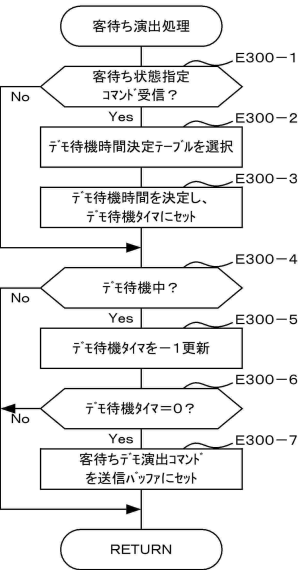


30

40

50

【図 29】



【図 30】

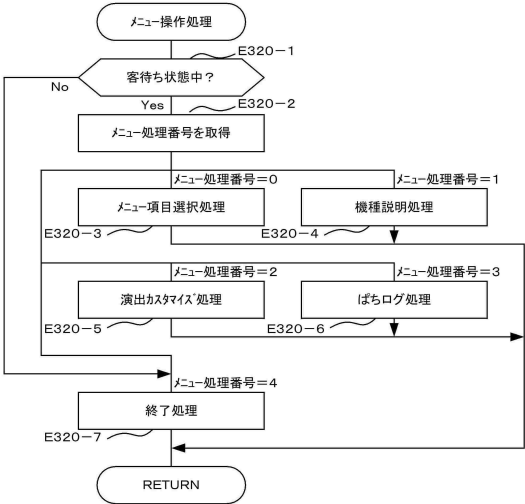
デモ待機時間決定テーブル

遊技状態	現在の状態	デモ待機時間
通常遊技状態	電源投入直後	60秒
	電源復旧直後	80秒
	変動演出終了後	70秒
	デモ演出終了後	30秒
特定遊技状態	電源投入直後	65秒
	電源復旧直後	85秒
	変動演出終了後	75秒
	デモ演出終了後	35秒

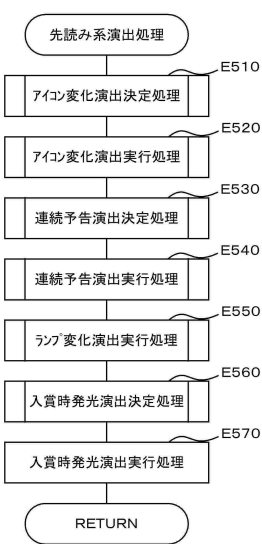
10

20

【図 31】



【図 32】

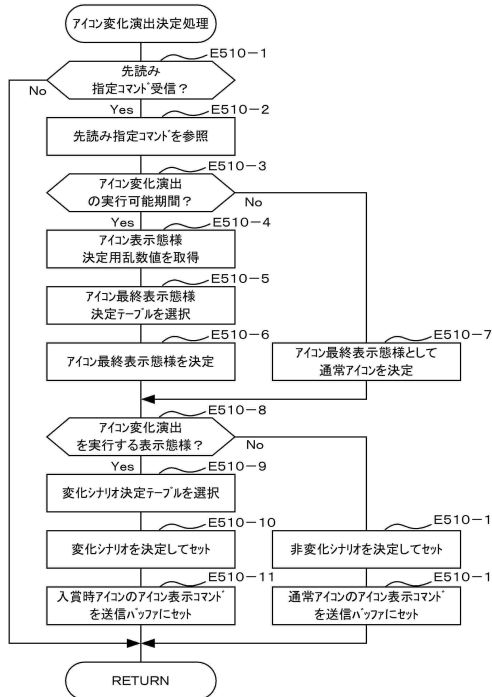


30

40

50

【図 3 3】



【図 3 4】

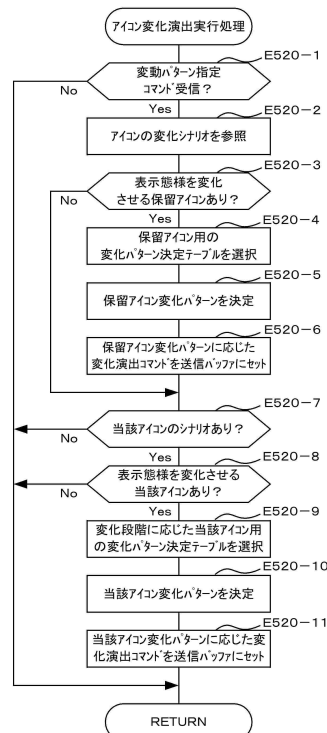
アイコン最終表示態様決定テーブル					
遊技状態	先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率 (%)		アイコン 最終表示態様	参考 (アイコン発生時の報知音)
		通常設定 (ノーマルモード)	シグナル設定 (シグナルモード)		
通常状態	通常変動or短縮変動(特1)	100		白アイコン	第1発生報知音
		70	85(1)	白アイコン	第1発生報知音
		30	15(1)	青アイコン	第2発生報知音
	SPリーチ(特1ハズレ)	30	65(1)	白アイコン	第1発生報知音
		50	25(1)	青アイコン	第2発生報知音
		20	10(1)	赤アイコン	第3発生報知音
	SPSPリーチ(特1ハズレ)	20	60(1)	白アイコン	第1発生報知音
		60	30(1)	青アイコン	第2発生報知音
		20	10(1)	赤アイコン	第3発生報知音
	SPリーチ(特1大当たり)	50		青アイコン	第2発生報知音
		50		赤アイコン	第3発生報知音
		20		赤アイコン	第3発生報知音
確変/ 通常時短	SPSP7リール(特1大当たり)	80		赤アイコン	第3発生報知音
		80		虹アイコン	第4発生報知音
		100		虹アイコン	第4発生報知音
	通常変動or短縮変動(特2)	100		白アイコン	第1発生報知音
		70	85(1)	白アイコン	第1発生報知音
		30	15(1)	青アイコン	第2発生報知音
	SPリーチ(特2ハズレ)	30	65(1)	白アイコン	第1発生報知音
		50	25(1)	青アイコン	第2発生報知音
		20	10(1)	赤アイコン	第3発生報知音
	SPSPリーチ(特2ハズレ)	20	60(1)	白アイコン	第1発生報知音
		60	30(1)	青アイコン	第2発生報知音
		20	10(1)	赤アイコン	第3発生報知音
特殊時短	SPリーチ(特2大当たり)	50		青アイコン	第2発生報知音
		50		赤アイコン	第3発生報知音
		20		赤アイコン	第3発生報知音
	SPSP7リール(特2大当たり)	80		虹アイコン	第4発生報知音
		80		虹アイコン	第4発生報知音
		100		白アイコン	第1発生報知音
	通常変動or短縮変動(特2)	100		白アイコン	第1発生報知音
		90	95(1)	白アイコン	第1発生報知音
		10	5(1)	青アイコン	第2発生報知音
	当たり爆り変動(特2ハズレ)	40	70(1)	白アイコン	第1発生報知音
		40	20(1)	青アイコン	第2発生報知音
		20	10(1)	赤アイコン	第3発生報知音

※(1)&(1)はノーマルモードとの比較

【図 3 5】

変化シナリオ決定テーブル										
アイコン最終 表示態様	保留数	選択率 (%)	変化シナリオ	更新態様(※参考)						
				事前変動				当該変動		
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前		1変動前	
青アイコン	1	30	シナリオ01	白					白	白→青
		70	シナリオ02	青					青	青
		15	シナリオ03	白				白	白	白→青
	2	15	シナリオ04	白					白	白→青
		70	シナリオ05	青					青	青
		15	シナリオ06	白			白	白	白	白→青
	3	15	シナリオ07	白				白	白→青	青
		70	シナリオ08	青				青	青	青
		15	シナリオ09	白		白	白	青	白	白→青
	4	15	シナリオ10	白		白	白	青	白	青
		70	シナリオ11	青		青	青	青	青	青
		赤アイコン	1	90	シナリオ12	白				
10	シナリオ13			赤					赤	赤
45	シナリオ14			白				白	白	白→赤
2	45		シナリオ15	白					白	白→青
	10		シナリオ16	赤				赤	赤	赤
	45		シナリオ17	白		白	白	白→青	青	青→赤
3	45		シナリオ18	白		白	白	白→青	青→赤	赤
	10		シナリオ19	赤		赤	赤	赤	赤	赤
	45		シナリオ20	白		白	白	白→青	青	青→赤
4	45		シナリオ21	白		白	白	白→青	青	青→赤
	10		シナリオ22	赤		赤	赤	赤	赤	赤
	虹アイコン		1	100	シナリオ23	青				
2		100	シナリオ24	青				青	青	青→虹
3		100	シナリオ25	青			青	青	青	青→虹
4		100	シナリオ26	青	青		青	青	青	青→虹

【図 3 6】



【図 3 7】

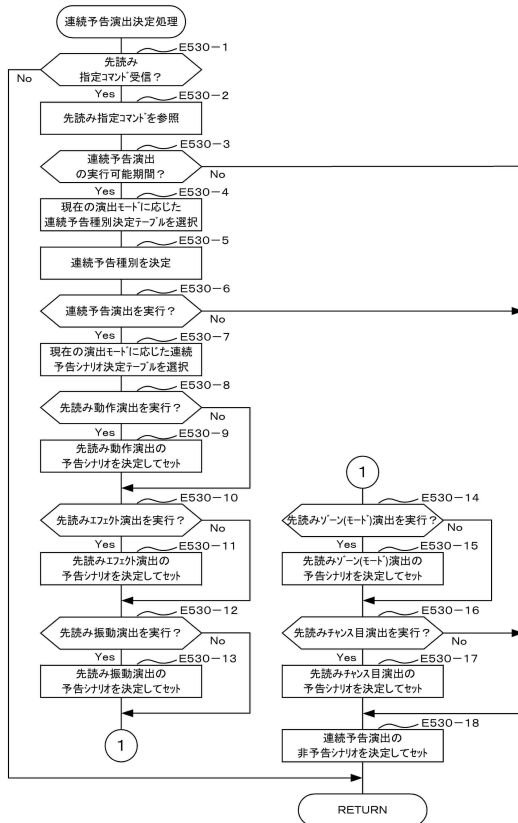
保留アイコン 変化	選択率 (%)	保留アイコン 変化パターン	変化演出発生タイミング(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
白→青	50	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	20	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	10	キャラ作用変化パターン01	—	1UP	—
	20	図柄作用変化パターン01	—	—	1UP
青→赤	30	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	20	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	30	キャラ作用変化パターン01	—	1UP	—
	20	図柄作用変化パターン01	—	—	1UP
白→赤	30	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—
	10	ノーマル変化パターン02	—	2UP	—
	45	キャラ作用変化パターン01	—	2UP	—
	15	図柄作用変化パターン01	—	—	2UP

【図 3 8】

当該 アイコン変化	選択率 (%)	当該アイコン 変化パターン	変化演出発生タイミング(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
白→青	20	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	10	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	70	キャラ変化作用パターン01	—	1UP	—
青→赤	15	ノーマル変化パターン01	1UP	—	—
	5	ノーマル変化パターン02	—	1UP	—
	80	キャラ変化作用パターン01	—	1UP	—

当該 アイコン変化	選択率 (%)	当該アイコン 変化パターン	変化演出発生タイミング(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
白→赤	20	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—
	10	ノーマル変化パターン02	—	2UP	—
	70	キャラ作用変化パターン01	—	2UP	—
青→虹	15	ノーマル変化パターン01	2UP	—	—
	5	ノーマル変化パターン02	—	2UP	—
	80	キャラ作用変化パターン01	—	2UP	—

【図 3 9】



【図 4 0】

演出モードA~C(通常遊技状態)用の連続予告種別決定テーブル	先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率 (%)		連続予告種別 (リーチ前の高速変動中に実行)
		ノーマルモード (通常設定)	シングルモード (シングル設定)	
ハズレ (特1)	通常/短縮変動	97	98.5(1)	非実行
		1	0.5(1)	先読みエフェクト演出
		1	0.5(1)	先読みチャンス目演出
		1	0.5(1)	先読み動作演出
		86	93(1)	非実行
		5	2.5(1)	先読みエフェクト演出
	ノーマルリーチ	4	2(1)	先読みチャンス目演出
		3	1.5(1)	先読み動作演出
		2	1(1)	先読み振動演出
		79	89.5(1)	非実行
		6	3(1)	先読みエフェクト演出
		5	2.5(1)	先読みチャンス目演出
	SPリーチ	4	2(1)	先読み動作演出
		3	1.5(1)	先読み振動演出
		2	1(1)	先読みゾーン演出
		1	0.5(1)	先読みエフェクト演出 & 先読み振動演出
		73	△86.5	非実行
		7	3.5(1)	先読みエフェクト演出
大当たり (特1)	SPSPリーチ	6	3(1)	先読みチャンス目演出
		5	2.5(1)	先読み動作演出
		4	2(1)	先読み振動演出
		3	1.5(1)	先読みゾーン演出
		2	1(1)	先読み動作演出 & 先読みゾーン演出
		75		非実行
	ノーマルリーチ	4		先読みエフェクト演出
		5		先読みチャンス目演出
		6		先読み動作演出
		10		先読み振動演出
		46		非実行
		5		先読みエフェクト演出
	SPリーチ	6		先読みチャンス目演出
		7		先読み動作演出
		10		先読み振動演出
		12		先読みゾーン演出
		14		先読みエフェクト演出 & 先読み振動演出
		37		非実行
	SPSPリーチ	6		先読みエフェクト演出
		7		先読みチャンス目演出
		8		先読み動作演出
		12		先読み振動演出
		14		先読みゾーン演出
		16		先読み動作演出 & 先読みゾーン演出
	SPSP7リリーチ	25		非実行
		8		先読みエフェクト演出
		9		先読みチャンス目演出
		10		先読み動作演出
		14		先読み振動演出
		16		先読みゾーン演出
	全回転リーチ	18		先読み動作演出 & 先読みゾーン演出
		20		非実行
	全回転リーチ	80		先読み動作演出 & 先読みゾーン演出

※(1) & (1) はノーマルモードとの比較  
※先読み動作演出時は役物(可動部材)が白発光、先読み振動演出は演出灯りが白発光

【図 4 1】

演出モードD～H(特定遊技状態)用の連続予告種別決定テーブル

先読み指定モード (予定変動パターン)		選択率(%)		連続予告種別 (リチ前の高速度変動中に実行)
		ノーマルモード (通常設定)	シングルモード (シングル設定)	
ハズレ (特2)	通常/超短縮変動	▲94	97(1)	非実行
		△2	1(1)	先読みエフィ外演出
		△2	1(1)	先読みチャンス目演出
		△2	1(1)	先読み動作演出
		▲84	92(1)	非実行
		△6	3(1)	先読みエフィ外演出
		△5	2.5(1)	先読みチャンス目演出
		△4	2(1)	先読み振動演出
		▲1	0.5(1)	先読み振動演出
		▲75	87.5(1)	非実行
		△7	3.5(1)	先読みエフィ外演出
		△6	3(1)	先読みチャンス目演出
	ノーマルリチ /当たり振り変動	△5	2.5(1)	先読み動作演出
		▲2	1(1)	先読み振動演出
		△3	1.5(1)	先読みゾーン(モード)演出
		△2	1(1)	先読みエフィ外演出 & 先読み振動演出
		▲69	84.5(1)	非実行
		△8	4(1)	先読みエフィ外演出
	SPリチ /特殊SPリチ	△7	3.5(1)	先読みチャンス目演出
		△6	3(1)	先読み動作演出
		▲5	1.5(1)	先読み振動演出
		△4	2(1)	先読みゾーン(モード)演出
		△3	1.5(1)	先読み動作演出 & 先読みゾーン(モード)演出
		▲73		非実行
大当たり (特2)	ノーマルリチ /即当たり振り変動	△5		先読みエフィ外演出
		△6		先読みチャンス目演出
		△7		先読み動作演出
		▲9		先読み振動演出
		▲42		非実行
		△6		先読みエフィ外演出
		△7		先読みチャンス目演出
		△8		先読み動作演出
		▲9		先読み振動演出
		△13		先読みゾーン(モード)演出
		△15		先読みエフィ外演出 & 先読み振動演出
		▲33		非実行
	SPリチ /特殊SPリチ	△7		先読みエフィ外演出
		△8		先読みチャンス目演出
		△9		先読み動作演出
		▲11		先読み振動演出
		△15		先読みゾーン(モード)演出
		△17		先読み動作演出 & 先読みゾーン(モード)演出
	SPSPリチ	▲21		非実行
		△9		先読みエフィ外演出
		△10		先読みチャンス目演出
		△11		先読み動作演出
		▲13		先読み振動演出
		△17		先読み動作演出 & 先読みゾーン(モード)演出
		△19		先読み動作演出 & 先読みゾーン(モード)演出

※△▲は演出モードA～C(通常遊技状態)との比較、(1)はノーマルモードとの比較  
※先読み動作演出時は役物(可動部材)が白発光、先読み振動演出は演出ボタンが白発光

【図 4 2】

演出モードA～C(通常遊技状態)用の連続予告演出シナリオ決定テーブル

保留数	先読み指定モード (予定変動パターン)	選択率 (%)	予告シナリオ	演出態様(※参考)				
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ハズレ (特1)	通常/短縮変動	100	シナリオ11				弱予告
		ノーマルリチ	100	シナリオ11				弱予告
		SP/SPSPリチ	100	シナリオ11				弱予告
		ノーマルリチ	100	シナリオ11				弱予告
		SPリチ	100	シナリオ11				弱予告
		SPSPリチ	90	シナリオ11				弱予告
	大当たり (特1)	SPSPリチ	10	シナリオ12				強予告
		SPSPリチ	80	シナリオ11				弱予告
		SPSPリチ	20	シナリオ12				強予告
		全回転リチ	100	シナリオ12				強予告
		通常/短縮変動	90	シナリオ21				弱予告
		ノーマルリチ	10	シナリオ22				弱予告
2	ハズレ (特1)	通常/短縮変動	80	シナリオ21				弱予告
		ノーマルリチ	70	シナリオ21				弱予告
		SP/SPSPリチ	30	シナリオ22				弱予告
		ノーマルリチ	25	シナリオ21				弱予告
		SPリチ	30	シナリオ22				弱予告
		SPSPリチ	65	シナリオ22				弱予告
	大当たり (特1)	SPSPリチ	35	シナリオ23				強予告
		SPSPリチ	70	シナリオ22				弱予告
		SPSPリチ	50	シナリオ23				強予告
		SPSPリチ	30	シナリオ22				弱予告
		SPSPリチ	65	シナリオ22				弱予告
		SPSPリチ	35	シナリオ23				強予告
3	ハズレ (特1)	通常/短縮変動	10	シナリオ31				弱予告
		ノーマルリチ	10	シナリオ31				弱予告
		SP/SPSPリチ	60	シナリオ31				弱予告
		ノーマルリチ	30	シナリオ32				弱予告
		SPリチ	70	シナリオ31				弱予告
		SPSPリチ	25	シナリオ32				弱予告
	大当たり (特1)	SPSPリチ	75	シナリオ31				弱予告
		SPSPリチ	20	シナリオ32				弱予告
		SPSPリチ	30	シナリオ32				弱予告
		SPSPリチ	50	シナリオ34				強予告
		SPSPリチ	75	シナリオ33				弱予告
		全回転リチ	100	シナリオ34				強予告
4	ハズレ (特1)	通常/短縮変動	90	シナリオ41				弱予告
		ノーマルリチ	10	シナリオ42				弱予告
		SP/SPSPリチ	80	シナリオ41				弱予告
		ノーマルリチ	55	シナリオ41				弱予告
		SP/SPSPリチ	30	シナリオ42				弱予告
		SP/SPSPリチ	10	シナリオ43				弱予告
	大当たり (特1)	ノーマルリチ	40	シナリオ41				弱予告
		ノーマルリチ	60	シナリオ42				弱予告
		SPリチ	20	シナリオ41				弱予告
		SPリチ	30	シナリオ42				弱予告
		SPSPリチ	60	シナリオ43				弱予告
		SPSPリチ	10	シナリオ44				強予告

※弱予告⇒先読みエフィ外演出、青エフィ外、先読みチャンス目、偶数図柄、先読み動作演出、弱動作(青)、先読み振動演出、弱振動(1秒)、先読みゾーン演出、ゾーン  
※強予告⇒先読みエフィ外演出、赤エフィ外、先読みチャンス目、奇数図柄、先読み動作演出、強動作(赤)、先読み振動演出、強振動(3秒)、先読みゾーン演出、弱ゾーン

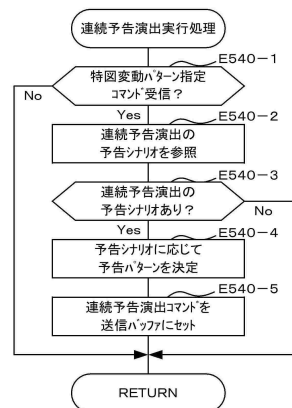
【図 4 3】

演出モードD～H(特定遊技状態)用の連続予告演出シナリオ決定テーブル

保留数	先読み指定モード (予定変動パターン)	選択率 (%)	予告シナリオ	演出態様(※参考)				
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ハズレ (特2)	通常/超短縮	100	シナリオ11				弱予告
		ノーマルリチ /当たり振り	100	シナリオ11				弱予告
		(特2)SP /SPSPリチ	100	シナリオ11				弱予告
		ノーマルリチ /即当たり変動	100	シナリオ11				弱予告
		(特2)SPリチ	100	シナリオ11				弱予告
		SPSPリチ	90	シナリオ11				弱予告
	大当たり (特2)	SPSPリチ	10	シナリオ12				強予告
		SPSPリチ	80	シナリオ11				弱予告
		SPSPリチ	20	シナリオ12				強予告
		通常/超短縮/ハズレ	△95	シナリオ21				弱予告
		ノーマルリチ /当たり振り	▲85	シナリオ21				弱予告
		SP/SPSPリチ	70	シナリオ21				弱予告
2	ハズレ (特2)	通常/超短縮/ハズレ	▲85	シナリオ21				弱予告
		ノーマルリチ /当たり振り	▲15	シナリオ22				弱予告
		SP/SPSPリチ	70	シナリオ21				弱予告
		ノーマルリチ	75	シナリオ21				弱予告
		(特2)SPリチ	25	シナリオ22				弱予告
		SPSPリチ	70	シナリオ21				弱予告
	大当たり (特2)	SPSPリチ	30	シナリオ22				弱予告
		SPSPリチ	65	シナリオ22				弱予告
		SPSPリチ	35	シナリオ23				弱予告
		SPSPリチ	50	シナリオ22				弱予告
		SPSPリチ	80	シナリオ21				弱予告
		SPSPリチ	20	シナリオ22				弱予告
3	ハズレ (特2)	通常/超短縮	△95	シナリオ31				弱予告
		ノーマルリチ /当たり振り	▲85	シナリオ31				弱予告
		(特2)SP /SPSPリチ	▲15	シナリオ32				弱予告
		ノーマルリチ	75	シナリオ31				弱予告
		(特2)SPリチ	30	シナリオ32				弱予告
		SPSPリチ	△15	シナリオ33				弱予告
	大当たり (特2)	ノーマルリチ	75	シナリオ31				弱予告
		ノーマルリチ	25	シナリオ32				弱予告
		(特2)SPリチ	30	シナリオ32				弱予告
		SPSPリチ	30	シナリオ32				弱予告
		SPSPリチ	▲15	シナリオ31				弱予告
		SPSPリチ	30	シナリオ32				弱予告
4	ハズレ (特2)	通常/超短縮	△95	シナリオ34				弱予告
		ノーマルリチ /当たり振り	▲85	シナリオ34				弱予告
		(特2)SP /SPSPリチ	▲15	シナリオ34				弱予告
		ノーマルリチ	40	シナリオ41				弱予告
		(特2)SPリチ	30	シナリオ42				弱予告
		SPSPリチ	△13	シナリオ43				弱予告
	大当たり (特2)	ノーマルリチ	△7	シナリオ44				弱予告
		ノーマルリチ	40	シナリオ41				弱予告
		(特2)SPリチ	60	シナリオ42				弱予告
		SPSPリチ	▲15	シナリオ41				弱予告
		SPSPリチ	30	シナリオ42				弱予告
		SPSPリチ	△55	シナリオ43				弱予告

※弱予告⇒先読みエフィ外演出、青エフィ外、先読みチャンス目、偶数図柄、先読み動作演出、弱動作(青)、先読み振動演出、弱振動(1秒)、先読みゾーン演出、ゾーン  
※強予告⇒先読みエフィ外演出、赤エフィ外、先読みチャンス目、奇数図柄、先読み動作演出、強動作(赤)、先読み振動演出、強振動(3秒)、先読みゾーン演出、弱ゾーン  
※△▲は演出モードA～C(通常遊技状態)との比較

【図 4 4】



10

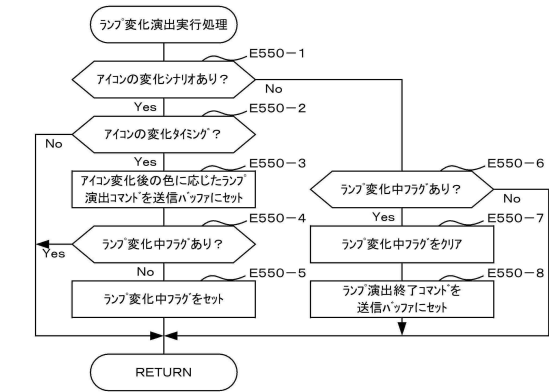
20

30

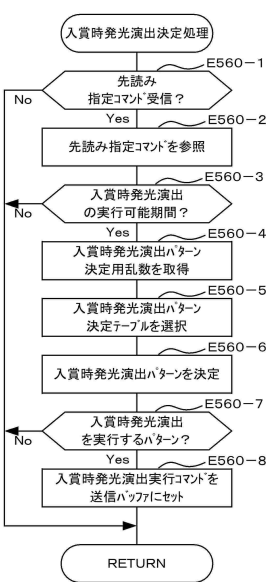
40

50

【図 4 5】



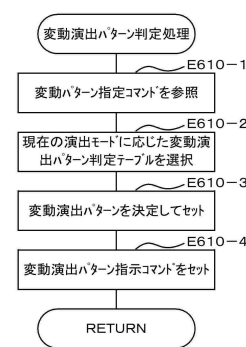
【図 4 6】



【図 4 7】

入賞時発光演出パターン決定テーブル				
特別図柄の種別	先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率(%)	入賞時発光演出 パターン	演出態様(※参考)
第1特別図柄	通常変動or 短縮変動(ハズレ)	100%	パターン00	非発光&無音
		100%	パターン00	非発光&無音
	ノーマルリーチ(ハズレ)	95%	パターン00	非発光&無音
		4%	パターン01	白発光&効果音
	SPリーチ(ハズレ)	1%	パターン02	黄発光&効果音
		90%	パターン00	非発光&無音
	SPSPリーチ(ハズレ)	7%	パターン01	白発光&効果音
		3%	パターン02	黄発光&効果音
	SPリーチ(大当たり)	85%	パターン00	非発光&無音
		10%	パターン01	白発光&効果音
	SPSPリーチ(大当たり)	5%	パターン02	黄発光&効果音
		75%	パターン00	非発光&無音
	SPSP「7」リーチ(ハズレ)	15%	パターン01	白発光&効果音
		10%	パターン02	黄発光&効果音
第2特別図柄	全回転リーチ(大当たり)	65%	パターン00	非発光&無音
		20%	パターン01	白発光&効果音
	ハズレ	15%	パターン02	黄発光&効果音
		95%	パターン00	非発光&無音
	大当たり	4%	パターン01	白発光&効果音
		1%	パターン02	黄発光&効果音
		20%	パターン00	非発光&無音
		30%	パターン01	白発光&効果音
		50%	パターン02	黄発光&効果音

【図 4 8】



10

20

30

40

50



【 図 4 9 】

【 図 5 0 】

[illegible]

10

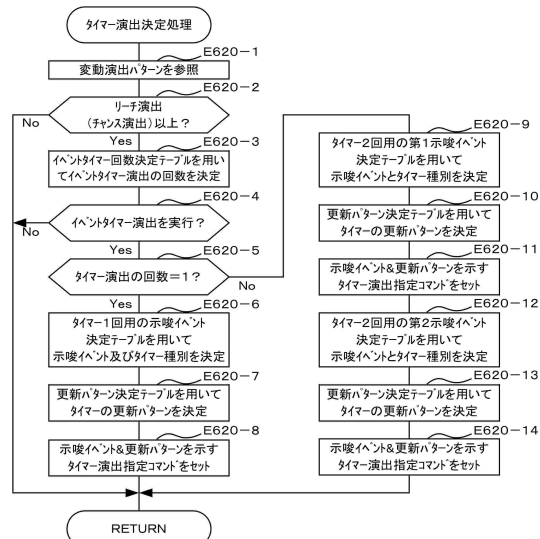
20

【 図 5 1 】

[illegible][illegible]

項目	測定方法	測定結果	評価	備考
1. 基礎データ	MODE DATA	61H	A2.7	100
2. 基礎データ	MODE DATA	62H	A2.7	100
3. 基礎データ	MODE DATA	63H	A2.7	100
4. 基礎データ	MODE DATA	64H	A2.7	100
5. 基礎データ	MODE DATA	65H	A2.7	100
6. 基礎データ	MODE DATA	66H	A2.7	100
7. 基礎データ	MODE DATA	67H	A2.7	100
8. 基礎データ	MODE DATA	68H	A2.7	100
9. 基礎データ	MODE DATA	69H	A2.7	100
10. 基礎データ	MODE DATA	70H	A2.7	100
11. 基礎データ	MODE DATA	71H	A2.7	100
12. 基礎データ	MODE DATA	72H	A2.7	100
13. 基礎データ	MODE DATA	73H	A2.7	100
14. 基礎データ	MODE DATA	74H	A2.7	100
15. 基礎データ	MODE DATA	75H	A2.7	100
16. 基礎データ	MODE DATA	76H	A2.7	100
17. 基礎データ	MODE DATA	77H	A2.7	100
18. 基礎データ	MODE DATA	78H	A2.7	100
19. 基礎データ	MODE DATA	79H	A2.7	100
20. 基礎データ	MODE DATA	80H	A2.7	100
21. 基礎データ	MODE DATA	81H	A2.7	100
22. 基礎データ	MODE DATA	82H	A2.7	100
23. 基礎データ	MODE DATA	83H	A2.7	100
24. 基礎データ	MODE DATA	84H	A2.7	100
25. 基礎データ	MODE DATA	85H	A2.7	100
26. 基礎データ	MODE DATA	86H	A2.7	100
27. 基礎データ	MODE DATA	87H	A2.7	100
28. 基礎データ	MODE DATA	88H	A2.7	100
29. 基礎データ	MODE DATA	89H	A2.7	100
30. 基礎データ	MODE DATA	90H	A2.7	100
31. 基礎データ	MODE DATA	91H	A2.7	100
32. 基礎データ	MODE DATA	92H	A2.7	100
33. 基礎データ	MODE DATA	93H	A2.7	100
34. 基礎データ	MODE DATA	94H	A2.7	100
35. 基礎データ	MODE DATA	95H	A2.7	100
36. 基礎データ	MODE DATA	96H	A2.7	100
37. 基礎データ	MODE DATA	97H	A2.7	100
38. 基礎データ	MODE DATA	98H	A2.7	100
39. 基礎データ	MODE DATA	99H	A2.7	100
40. 基礎データ	MODE DATA	100H	A2.7	100

【 図 5 2 】



30

40

50

【図 5 3】

イベントタイマー回数決定テーブル				
演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	振分割割合(%)	
			ノーマルモード (通常設定)	シングルモード (シングル設定)
演出モード A～C	ハズレ	ノーマルリーチ演出(特1)	100	100
				イベントタイマー演出の回数
		SPリーチ演出(特1)	90	95(↑)
			10	5(↓)
			80	90(↑)
		SPSPリーチ演出(特1)	15	7.5(↓)
			5	2.5(↓)
	大当たり	特殊SPリーチ演出(特2)	90	95(↑)
			10	5(↓)
			95	97.5(↑)
		ノーマルリーチ演出(特1)	5	2.5(↓)
			60	80(↑)
		SPリーチ演出(特1)		40
			50	75(↑)
		SPSPリーチ演出(特1)	30	15(↓)
演出モード D～G	ハズレ		20	10(↓)
		全回転リーチ演出(特1)	30	65(↑)
			70	35(↓)
		特殊SPリーチ演出(特2)	80	90(↑)
			20	10(↓)
	大当たり	ノーマルリーチ演出(特2)	100	100
			95	97.5(↑)
		SPリーチ演出(特2)	5	2.5(↓)
			90	95.25(↑)
		SPSPリーチ演出(特2)	7.5	3.5(↓)
			2.5	1.25(↓)
		ノーマルリーチ演出(特2)	100	100
			5	2.5(↓)
演出モード H	ハズレ		80	90(↑)
		SPリーチ演出(特2)		20
			75	87.5(↑)
		SPSPリーチ演出(特2)	15	7.5(↓)
			10	5(↓)
		チャンス演出(特1)	100	100
	大当たり		95	97.5(↑)
		特殊SPリーチ演出(特2)	5	2.5(↓)
		特殊SPリーチ演出(特1)	100	100
			90	95(↑)
		特殊SPリーチ演出(特2)	10	5(↓)
		特殊SPリーチ演出(特1)	100	100

※(↑)&(↓)はシングルモードとの比較

【図 5 4】

タイマー1回用の示唆イベント決定テーブル		振分割割合(%)	示唆イベント	タイマー種別
変動演出パターン				
ノーマルリーチ	パターン4,13	100	ノーマルリーチ	ショートタイマー
	パターン6,14,19,26,55,61,66	80	ノーマルリーチ	ショートタイマー
		20	SPリーチ演出	ミドルタイマー
	パターン7,15,20,27,56,62,67	50	ノーマルリーチ	ショートタイマー
		30	擬似連	ショートタイマー
		20	SPリーチ演出	ミドルタイマー
SPSPリーチ	パターン8,16,21,28,57,63,68	90	SPリーチ演出	ミドルタイマー
		10	SPSPリーチ演出	ミドルタイマー
		85	擬似連	ショートタイマー
	パターン9,17,58,69	10	SPSPリーチ演出	ミドルタイマー
		5	有効期間	ロングタイマー
		75	擬似連	ショートタイマー
	パターン10,18,59,70	15	SPSPリーチ演出	ミドルタイマー
		10	有効期間	ロングタイマー
		65	擬似連	ショートタイマー
	パターン11,22,29,64	20	SPSPリーチ演出	ミドルタイマー
		15	有効期間	ロングタイマー
		55	擬似連	ショートタイマー
	パターン12,23,30,65	25	SPSPリーチ演出	ミドルタイマー
		20	有効期間	ロングタイマー
全回転リーチ	パターン24,25	80	全回転リーチ演出	ロングタイマー
		20	大当たり図柄停止	ロングタイマー
特殊SPリーチ	パターン33～35,79,81,83,85～87,89～90	80	ノーマルリーチ	ショートタイマー
		20	特殊SPリーチ演出	ミドルタイマー

10

20

【図 5 5】

(a)タイマー2回用の第1示唆イベント決定テーブル				
変動演出パターン		振分割割合(%)	示唆イベント	タイマー種別
SPSPリーチ	パターン8,16,21,28,57,63,68	90	ノーマルリーチ演出	ショートタイマー
		10	SPリーチ演出	ミドルタイマー
		80	擬似連	ショートタイマー
	パターン9,17,58,69	20	ノーマルリーチ演出	ショートタイマー
		75	擬似連	ショートタイマー
	パターン10,18,59,70	25	ノーマルリーチ演出	ショートタイマー
		70	擬似連	ショートタイマー
	パターン11,22,29,64	30	ノーマルリーチ演出	ショートタイマー
		65	擬似連	ショートタイマー
	パターン12,23,30,65	95	ノーマルリーチ演出	ショートタイマー
		65	擬似連	ショートタイマー
	全回転リーチ	35	ノーマルリーチ演出	ショートタイマー
(b)タイマー2回用の第2示唆イベント決定テーブル				
変動演出パターン		振分割割合(%)	示唆イベント	タイマー種別
SPSPリーチ	パターン8,16,21,28,57,63,68	80	SPSPリーチ演出	ミドルタイマー
		20	有効期間	ロングタイマー
	パターン9,17,58,69	75	SPSPリーチ演出	ミドルタイマー
		25	有効期間	ロングタイマー
	パターン10,18,59,70	70	SPSPリーチ演出	ミドルタイマー
		30	有効期間	ロングタイマー
	パターン11,22,29,64	65	SPSPリーチ演出	ミドルタイマー
		35	有効期間	ロングタイマー
	パターン12,23,30,65	60	SPSPリーチ演出	ミドルタイマー
		40	有効期間	ロングタイマー
	全回転リーチ	60	全回転リーチ演出	ロングタイマー
		40	大当たり図柄停止	ロングタイマー

【図 5 6】

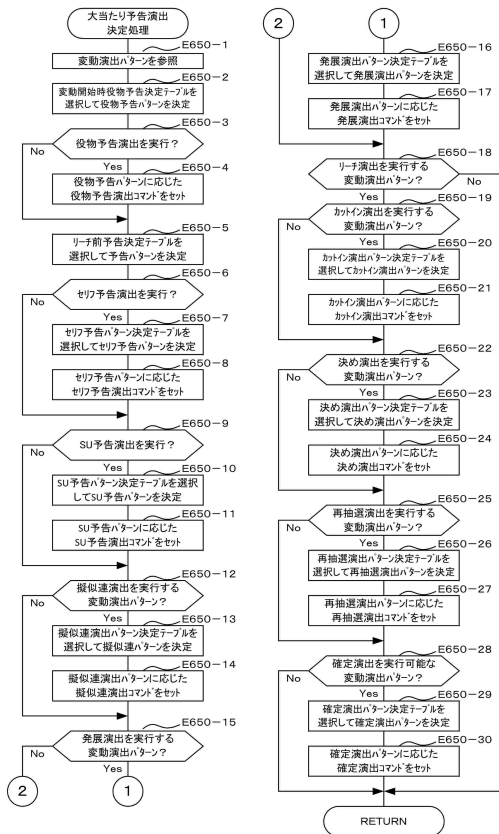
更新パターン決定テーブル								
タイマー種別	大当たり判定結果	振分割割合 (%)	更新パターン	参考				
				タイマー時間	タイマー表示態様	タイマー表示位置	待機表示	
ショートタイマー	ハズレ	60	通常パターン1	5	白文字	第1保留アイコン表示領域の直上	なし	
		30	通常パターン2	6	白文字			
		10	通常パターン3	7	白文字			
	大当たり	10	通常パターン1	5	白文字			
		30	通常パターン2	6	白文字			
		60	通常パターン3	7	白文字			
ミドルタイマー	ハズレ	60	通常パターン11	15	白文字	第1保留アイコン表示領域の直上	なし	
		30	通常パターン12	20	白文字		あり	
		10	通常パターン13	20	青文字		なし	
	大当たり	10	通常パターン11	15	白文字		あり	
		30	通常パターン12	20	白文字		第2保留アイコン表示領域の直上	なし
		60	通常パターン13	20	青文字			
	ハズレ	16	通常パターン21	35	白文字			
		14	通常パターン22	40	白文字			
		13	通常パターン23	40	青文字			
		12	通常パターン24	45	白文字			
		11	通常パターン25	45	青文字			
		10	特殊パターン1	35+10	青文字	画面上部		
		9	通常パターン26	50	青文字			
		8	通常パターン27	50	赤文字			
		ロングタイマー	ハズレ	7	特殊パターン2	35+15	赤文字	第2保留アイコン表示領域の直上
7	通常パターン21			35	白文字			
8	通常パターン22			40	白文字			
大当たり	9		通常パターン23	40	青文字	画面上部	なし	
	10		通常パターン24	45	白文字			
	11		通常パターン25	45	青文字			
	12		特殊パターン1	35+10	青文字			
	13		通常パターン26	50	青文字			
	14		通常パターン27	50	赤文字			
	15		特殊パターン2	35+15	赤文字			
1	通常パターン28	55	虹文字	あり				

30

40

50

## 【 図 5 7 】



## 【 図 5 8 】

演出モードA～C(通常遊技状態)用の変動開始時役物予告決定テーブル

演出モード <sup>1)</sup>	大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率(%)	予告パターン	
A～C (通常遊技状態)	ハズレ	短縮変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
		通常変動演出パターン(特1)			
		リーチ振り演出パターン(特1)	100	予告なし	
		ノーマルリーチ演出パターン(特1)			
		擬似失敗演出パターン(特1)	100	予告なし	
		SPリーチ演出パターン(特1)	60	予告なし	
			20	か5リチ動作	
			10	弱下降動作	
			50	予告なし	
			30	か5リチ動作	
	SPSP「7」リーチ演出パターン(特1)	20	弱下降動作		
		100	予告なし		
	超短縮変動演出パターン(特2)				
	通常変動演出パターン(特2)				
	リーチ振り演出パターン(特2)	100	予告なし		
	大当たり	特殊SPリーチ演出パターン(特2)	95	予告なし	
			5	か5リチ動作	
			100	予告なし	
			ノーマルリーチ演出パターン(特1)		
			50	予告なし	
SPリーチ演出パターン(特1)		30	か5リチ動作		
		20	弱下降動作		
		20	予告なし		
		30	か5リチ動作		
		50	弱下降動作		
SPSP「7」リーチ演出パターン(特1)	20	弱下降動作			
	30	か5リチ動作			
	50	弱下降動作			
	40	か5リチ動作			
	60	弱下降動作			
	90	予告なし			
	10	か5リチ動作			
特殊SPリーチ演出パターン(特2)	100	予告なし			
復活変動演出パターン(特2)					

10

20

## 【 図 5 9 】

演出モードD~H(特定遊技状態)用の変動開始時役物予告決定テーブル

演出モード(演出時状況)による演出時間短縮の有無と演出モード		変動演出パターン種別	選択率(%)	予告パターン
演出モード	大当たり	判定結果		
D〜G (確変遊技状態、 通常時短遊技状態)	ハズレ	超短縮変動演出パターン(特2)	100	予告なし
		通常変動演出パターン(特2)	100	予告なし
		リーチ爆り演出パターン(特2)	100	予告なし
		ノーマルリーチ演出パターン(特2)	100	予告なし
		擬似失敗演出パターン(特2)		
			△85	予告なし
			▲10	かガッ動作
			▲5	弱下底動作
		SPリーチ演出パターン(特2)		
			△75	予告なし
			▲15	かガッ動作
			▲10	弱下底動作
	大当たり	SPSPリーチ演出パターン(特2)	100	予告なし
		SPSPリーチ演出パターン(特2)	100	予告なし
		リザリ変動演出パターン(特2)	100	予告なし
		超短縮変動演出パターン(特1)	100	予告なし
		通常変動演出パターン(特1)	100	予告なし
		リーチ爆り演出パターン(特1)	100	予告なし
ハズレ	リザリ変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
	ノーマルリーチ演出パターン(特2)	100	予告なし	
		△70	予告なし	
		▲15	かガッ動作	
		▲10	弱下底動作	
	SPSPリーチ演出パターン(特2)	100	予告なし	
	SPSPリーチ演出パターン(特2)	100	予告なし	
		▲25	弱下底動作	
	リザリ復活変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
	チャンス演出パターン(特1)	10	かガッ動作	
	リザリ復活変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
	ロク突入演出パターン(特2)	100	予告なし	
大当たり	超短縮変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
	ジョウト突入演出パターン(特2)	100	予告なし	
	通常変動パターン(特2)	100	予告なし	
	ジョウト突入演出パターン(特2)	100	予告なし	
	即当たり失敗変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
		△85	予告なし	
	特殊SPリーチ演出パターン(特2)			
		▲10	かガッ動作	
		▲5	弱下底動作	
	終了示唆変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
	ロク突入演出パターン(特1)	100	予告なし	
	ハズレ	超短縮変動演出パターン(特1)	100	予告なし
ジョウト突入演出パターン(特1)		100	予告なし	
通常変動パターン(特1)		100	予告なし	
ジョウト突入演出パターン(特1)		100	予告なし	
特殊SPリーチ演出パターン(特1)		5	かガッ動作	
終了示唆変動演出パターン(特1)		100	予告なし	
即当たり変動演出パターン(特2)		100	予告なし	
		△70	予告なし	
特殊SPリーチ演出パターン(特2)				
		▲15	かガッ動作	
		▲10	弱下底動作	
大当たり		終了示唆復活演出パターン(特2)	100	予告なし
	即当たり変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
		90	予告なし	
	特殊SPリーチ演出パターン(特1)	100	かガッ動作	
	終了示唆復活演出パターン(特1)	100	予告なし	
		90	予告なし	

※△&▲は演出モードA～C(通常遊技状態)の第1特別図柄の変動表示が実行される場合との比較

【 図 6 0 】

演出モードA～C(通常遊技状態)用のリーチ前予告決定テーブル

演出モード A～C (通常遊技状態)/ 用/の/リ/チ/制/予/告/出/パ/ー/ン				
演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率(%)	予告パターン
A～C (通常遊技状態)	ハズレ	短縮変動演出パターン(特1)	100	予告なし
		通常変動演出パターン(特1)	80	予告なし
		リチ廻り演出パターン(特1)	20	セリフ予告演出
		ノーマルリチ演出パターン(特1)	50	予告なし
		セリフ予告演出	30	セリフ予告演出
		擬似失敗演出パターン(特1)	20	ステップアップ 予告演出
			30	予告なし
			40	セリフ予告演出
			30	ステップアップ 予告演出
			60	セリフ予告演出
			40	ステップアップ 予告演出
			100	予告なし
	大当たり	通常変動演出パターン(特2)	97.5	予告なし
		リチ廻り演出パターン(特2)	2.5	セリフ予告演出
			99	予告なし
		特殊SPリチ演出パターン(特2)	1	セリフ予告演出
			20	予告なし
		ノーマルリチ演出パターン(特1)	30	セリフ予告演出
			50	ステップアップ 予告演出
			10	予告なし
		SPリチ演出パターン(特1)	30	セリフ予告演出
			60	ステップアップ 予告演出
			5	予告なし
			30	セリフ予告演出
	65	ステップアップ 予告演出		
	20	セリフ予告演出		
	80	ステップアップ 予告演出		
	10	セリフ予告演出		
	90	ステップアップ 予告演出		
	特殊SPリチ演出パターン(特2)	95	予告なし	
	5	セリフ予告演出		
	100	予告なし		

※各種リーチ前予告は変動演出における高速変動後半に実行(各種先読み演出と演出期間が重ならないように実行)

30

40

【図 6 1】

演出モードD～H(特定遊技状態)用のリーチ前予告決定テーブル					
演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン種別	選択率(%)	予告パターン	
D～G (確変遊技状態、通常時短遊技状態)	ハズレ	超短縮変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
		通常変動演出パターン(特2)	△9.5	予告なし	
		リーチ爆り演出パターン(特2)	▲15	セリ予告演出	
		ノーマルリーチ演出パターン(特2)	△7.5	予告なし	
		疑似失敗演出パターン(特2)	▲15	セリ予告演出	
			▲10	ステップアップ予告演出	
			△60	予告なし	
		SPリーチ演出パターン(特2)	▲25	セリ予告演出	
			▲15	ステップアップ予告演出	
			△50	予告なし	
		SPSPリーチ演出パターン(特2)	▲30	セリ予告演出	
		SPSP7リーチ演出パターン(特2)	▲20	ステップアップ予告演出	
	大当たり	リチ変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
		超短縮変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
		通常変動演出パターン(特1)	△97.5	予告なし	
		リチ爆り演出パターン(特1)	▲2.5	セリ予告演出	
		リチ変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
			△40	予告なし	
		ノーマルリーチ演出パターン(特2)	▲20	セリ予告演出	
			▲40	ステップアップ予告演出	
			△20	予告なし	
		SPリーチ演出パターン(特2)	▲25	セリ予告演出	
			▲55	ステップアップ予告演出	
			30	セリ予告演出	
H (特殊時短遊技状態)	ハズレ	SPSPリーチ演出パターン(特2)	65	ステップアップ予告演出	
		SPSP7リーチ演出パターン(特2)	20	セリ予告演出	
		リチ変動演出パターン(特2)	80	ステップアップ予告演出	
		リチ変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
		チャンス演出パターン(特1)	95	予告なし	
			5	セリ予告演出	
		リチ変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
		ロング突入演出パターン(特2)	100	予告なし	
		超短縮変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
		通常変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
		即当たり失敗演出パターン(特2)	100	予告なし	
		特殊SPリーチ演出パターン(特2)	▲10	セリ予告演出	
	大当たり	終了示唆変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
		通常変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
		超短縮変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
		通常変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
		特殊SPリーチ演出パターン(特1)	95	予告なし	
			5	セリ予告演出	
		終了示唆変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
		即当たり変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
		特殊SPリーチ演出パターン(特2)	▲80	セリ予告演出	
			▲20	セリ予告演出	
		終了示唆変動演出パターン(特2)	100	予告なし	
		即当たり変動演出パターン(特1)	100	予告なし	
		特殊SPリーチ演出パターン(特1)	90	予告なし	
			10	セリ予告演出	
		終了示唆変動演出パターン(特1)	100	予告なし	

※△&▲は演出モードA～C(通常遊技状態)の第1特別図柄の変動表示が実行される場合との比較

【図 6 2】

セリ予告パターン決定テーブル									
演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率(%)	セリ予告パターン	有効示唆演出	有効期間(単行3秒)	演出内容(セリ表示期間3秒)	演出内容(セリ表示期間3秒)	セリ振動
A～G (通常遊技状態)	ハズレ	通常変動リーチ爆り	100	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
		ノーマルリーチ	50	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
		疑似失敗	30	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			20	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			40	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			30	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			20	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			10	パターン4	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			30	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			25	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			20	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			15	パターン4	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
	大当たり	SPSPリーチ	40	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			20	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			10	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
		SPSP7リーチ	25	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			30	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			25	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			20	パターン4	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			15	パターン5	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			10	パターン6	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			95	パターン7	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			5	パターン8	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			5	パターン9	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
H (特定遊技状態)	ハズレ	ノーマルリーチ	20	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			30	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			50	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			10	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			20	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			30	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			40	パターン4	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			10	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			15	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			25	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			30	パターン5	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			5	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
	大当たり	SPSP7リーチ	15	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			20	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			25	パターン4	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			30	パターン5	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			5	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			15	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			20	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			25	パターン4	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			30	パターン5	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			5	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			10	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			25	パターン3	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
H (特定遊技状態)	ハズレ	全回転リチ	30	パターン5	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			35	パターン6	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			10	パターン9	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			5	パターン7	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			95	パターン8	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			5	パターン7	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			95	パターン8	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			5	パターン7	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			95	パターン8	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			60	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			40	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			39	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
	大当たり	特殊SPリチ	60	パターン1	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			60	パターン2	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし
			1	パターン5	なし	通常赤白	通常(白)	通常赤(黒)	なし

※セリ内容は画像及び音声

※セリ振動音：操作音1

【図 6 3】

ステップアップ 予告パターン決定テーブル							
演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率 (%)	SU 予告パターン	演出内容 (SU 6) 表示期間(3秒)		
					SU 演出態様	ボタン振動	
A-C (通常遊技状態)	ハズレ	通常変動 リーチ爆り	100	パターン1	1→2	なし	通常(消)
		ノーマルリーチ	80	パターン1	1→2	なし	通常(消)
		疑似失敗	20	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
		SPリチ	60	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
			40	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
			20	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
		SPSPリチ	45	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
			25	パターン4	1→2→3→4→5	なし	通常(消)
			10	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)	通常(消)
			30	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
		SPSP7リチ	40	パターン4	1→2→3→4→5	なし	通常(消)
			30	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)	通常(消)
	大当たり	ノーマルリーチ	20	パターン1	1→2	なし	通常(消)
			80	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
		SPリチ	40	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
			60	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
			10	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
		SPSPリチ	25	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
			45	パターン4	1→2→3→4→5	なし	通常(消)
			20	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)	通常(消)
		SPSP7リチ	10	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
			60	パターン4	1→2→3→4→5	なし	通常(消)
			40	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)	通常(消)
			20	パターン4	1→2→3→4→5	なし	通常(消)
	80	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)	通常(消)		
D-G (確変遊技状態、 通常時短遊技状態)	ハズレ	通常変動 リーチ爆り	100%	パターン1	1→2	なし	通常(消)
		ノーマルリーチ	△90	パターン1	1→2	なし	通常(消)
			▲10	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
		SPリチ	60	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
			40	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
			20	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
		SPSPリチ	45	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
			25	パターン4	1→2→3→4→5	なし	通常(消)
			10	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)	通常(消)
			30	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
		SPSP7リチ	40	パターン4	1→2→3→4→5	なし	通常(消)
			30	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)	通常(消)
	大当たり	ノーマルリーチ	▲10	パターン1	1→2	なし	通常(消)
			△90	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
			▲30	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
		SPリチ	△70	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
			▲0	パターン2	1→2→3	なし	通常(消)
			△30	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
			△50	パターン4	1→2→3→4→5	なし	通常(消)
			20	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)	通常(消)
			▲0	パターン3	1→2→3→4	なし	通常(消)
		SPSP7リチ	△55	パターン4	1→2→3→4→5	なし	通常(消)
			△45	パターン5	1→2→3→5	「5」時に弱振動(1秒)	通常(消)
			—	—	—	—	—
(特殊時短遊技状態)							
H	—	—	—	—	—	—	
※△▲は演出モードA-C(通常遊技状態)との比較							



## 【 図 6 9 】

【 図 7 0 】

[illegible]

【 図 7 1 】

【圖 7 2】

[illegible]

派生モノHのH1変動演出に係る予告制限期間の割合

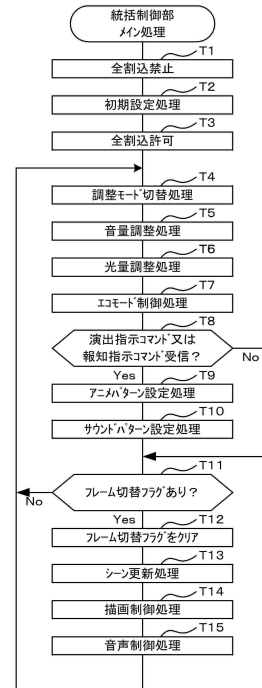
第3特別型枠	バターン71	通常変動 制限期間	100%制限期間（1回）
	バターン72	超短総変動 制限期間	100%制限期間（1回）
	バターン84	突入専用変動 制限期間	100%制限期間（1回）
	バターン91	終了示唆変動 制限期間	100%制限期間（1回）
	バターン77	通常変動 制限期間	100%制限期間（1回）
第1特別型枠	バターン76	超短総変動 制限期間	100%制限期間（1回）
	バターン78	通常変動 制限期間	即当たり爆り 100%制限期間（1回）
	バターン54	通常変動 予告期間	発展演出 制限期間 特殊SPリーチ 予告期間
	バターン88	突入専用変動 制限期間	100%制限期間（1回）
	バターン95	終了示唆変動 制限期間	100%制限期間（1回） 80%制限期間（2回）

【図 7 3】

演出モード	変動演出の種類	有効期間が発生する 変動演出の種類	有効期間が発生しない 変動演出の種類
A～C (通常遊技状態)	第1変動演出 (第1特別図柄の変動表示)	セリフ予告振動(弱1秒or強1秒) 最低運振動(弱1秒) 発展演出振動(弱1秒×2or強1秒×3) カイトン演出振動(弱3秒) 決め成功振動(強4秒→強5秒) 昇格成功振動(強3秒)	先読み振動演出(弱1秒or強3秒) スリッパアップ予告振動(弱1秒) 図柄揃い振動(強4秒) IC後C図柄揃い振動(強1秒) 確定演出振動(強3秒)
	第2変動演出 (第2特別図柄の変動表示)	昇格成功振動(強3秒)	図柄揃い振動(強4秒) IC後C図柄揃い振動(強1秒) 復活演出振動(強4秒)
D～G (確変遊技状態/ 通常時短遊技状態)	第1変動演出 (第1特別図柄の変動表示)	セリフ予告振動(弱1秒)	図柄揃い振動(強4秒)
	第2変動演出 (第2特別図柄の変動表示)	セリフ予告振動(弱1秒or強1秒) 最低運振動(弱1秒) 発展演出振動(弱1秒×2or強1秒×3) カイトン演出振動(弱3秒) 決め成功振動(強4秒→強5秒) 昇格成功振動(強3秒)	先読み振動演出(弱1秒or強3秒) スリッパアップ予告振動(弱1秒) 図柄揃い振動(強4秒) 確定演出振動(強3秒)
H (特殊時短遊技状態)	第1変動演出 (第1特別図柄の変動表示)	決め成功振動(強2秒→強2秒)	図柄揃い振動
	第2変動演出 (第2特別図柄の変動表示)	セリフ予告振動(弱1秒or強1秒) 発展演出振動(弱1秒×2or強1秒×3) 決め成功振動(強2秒→強2秒) 昇格成功振動(強2秒)	先読み振動演出(弱1秒or強3秒) 図柄揃い振動(強4秒) 確定演出振動(強3秒)

※電源投入時の初期動作時の変動演出: 強連続振動2. 5秒、強間欠振動2. 5秒

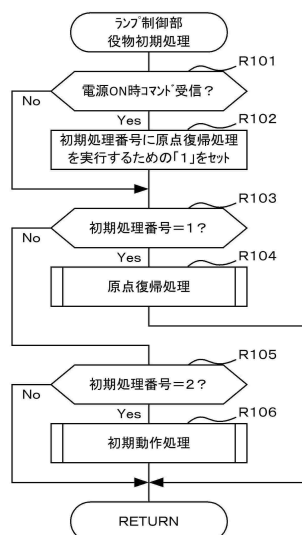
【図 7 4】



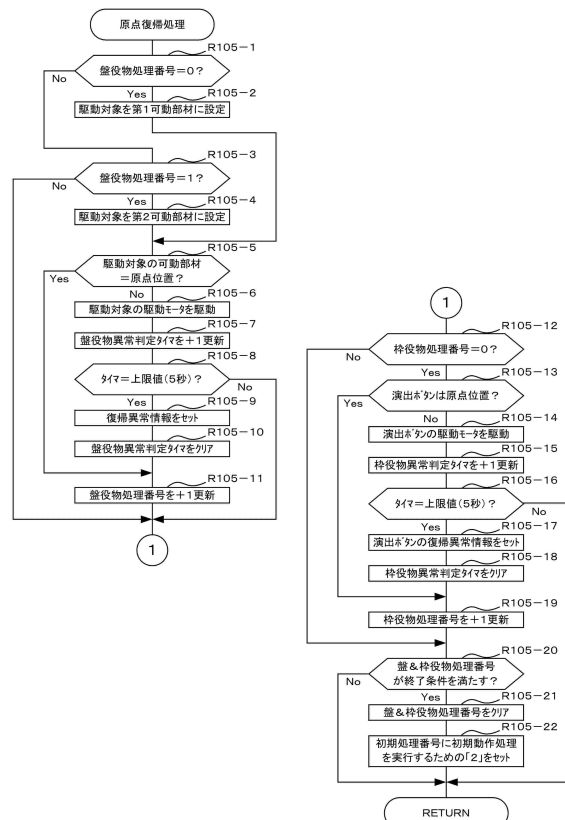
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

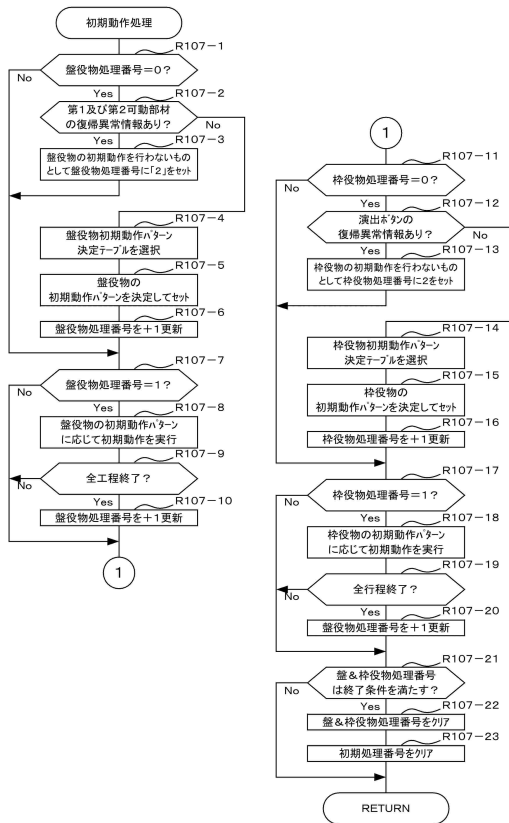


30

40

50

## 【 図 7 7 】



【圖 7 8】

設備物初期動作パターン決定テーブル									
電源ON時 コソドの種類	復帰異常 情報	初期動作 パターン	動作態様(左から時計系列順)					初期動作 の工数数	
電源投入	第1可動 部材	パターン01	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED: 青白点灯 第2可動部材LED: 青白点灯					1	
		パターン02	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰				2	
			第1可動部材LED: --- 第2可動部材LED: 青白点灯		1				
	第2可動 部材	パターン03	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰		4	
			第1可動部材LED: 青白点灯 第2可動部材LED: ---			1			
	なし	パターン04	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED: 青白点灯 第2可動部材LED: 青点灯					1	
	第1電源復帰 (事件待ち状態)	第1可動 部材	パターン05	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰				2
				第1可動部材LED: --- 第2可動部材LED: 青点灯		1			
第2可動 部材		パターン06	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰		4	
			第1可動部材LED: 青白点灯 第2可動部材LED: ---			1			
なし		パターン07	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED: 消灯 第2可動部材LED: 消灯					1	
第2電源復帰 (特異変動中)		第1可動 部材	パターン08	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰				2
				第1可動部材LED: --- 第2可動部材LED: 消灯		1			
第3電源復帰 (大過失/過電圧中)	第2可動 部材	パターン09	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰		4	
			第1可動部材LED: 消灯 第2可動部材LED: ---			1			

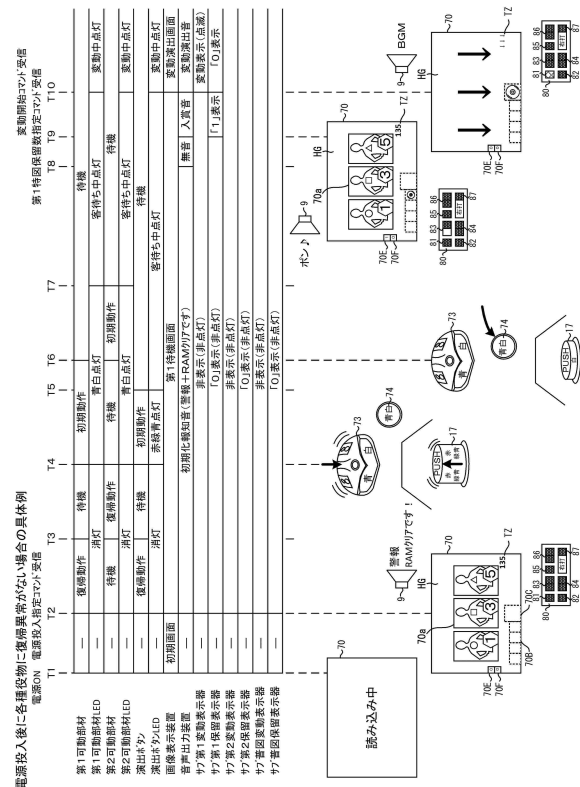
10

20

【 図 7 9 】

電源ON時 コマンドの種類	初期動作 パターン	作動態様(左から時系列順)			初期動作の 工程数
電源投入	パターン01	演出ボタン 大上昇・連続振動(2.5秒間)	演出ボタン 原点復帰	演出ボタン 間欠振動(2.5秒間)	3
		演出ボタンLED: 赤緑青点灯			1
第1電源復旧 (客待ち状態)	パターン02	演出ボタン 大上昇・連続振動(2.5秒間)	演出ボタン 原点復帰		2
		演出ボタンLED: 青点灯			1
第2電源復旧 (特設変動中) 第3電源復旧 (特別遊技中)	パターン03	演出ボタン 大上昇・連続振動(2.5秒間)	演出ボタン 原点復帰		3
		演出ボタンLED: 消灯			1

## 【 図 8 0 】



30

40

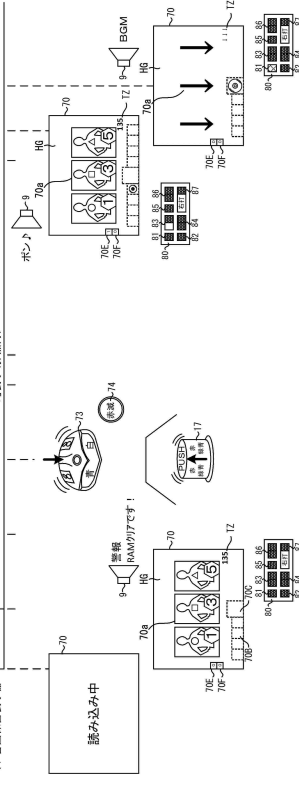
50



【 図 8 1 】

電源投入後に第2可動部材に復帰異常がある場合の具体例

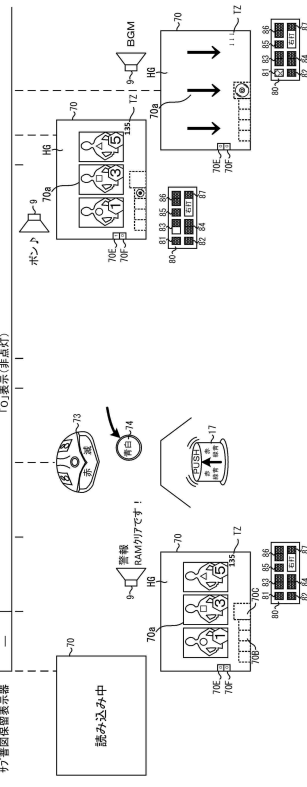
変動開始コード受信  
第1特図保留数指定コード受信

[illegible]

## 【圖 8 2】

電源投入後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例

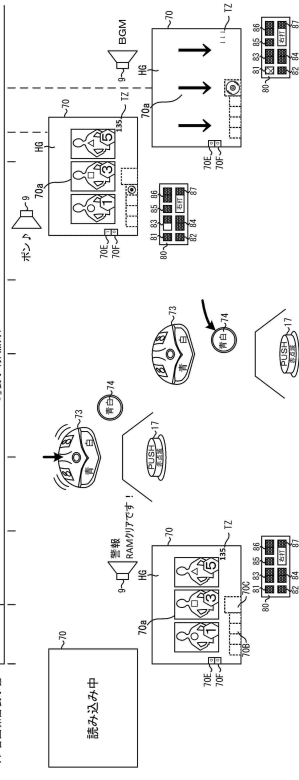
変動開始コマンド受信

[illegible]

【 図 8 3 】

電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例

変動開始コマンド受信  
第1特図保留数指定コマンド受信

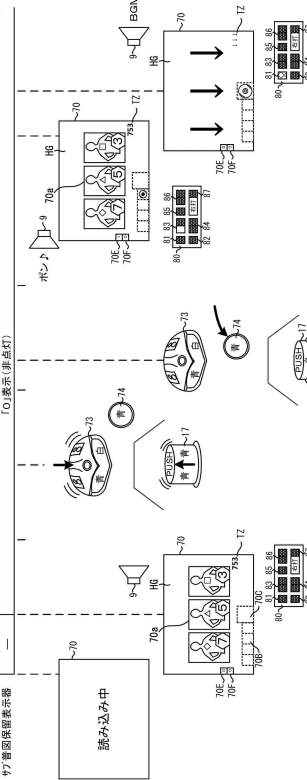
[illegible]

## 【 図 8 4 】

重傷復旧後に各種役物に復帰異業がない場合の具体例

変動開始コメント受信

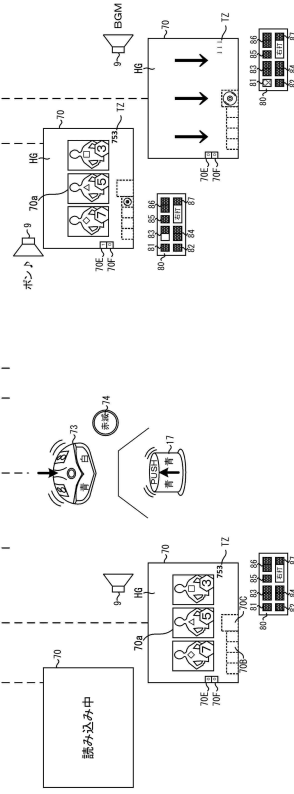
第1可動部材	復動動作	待機	初期動作	待機	待機	待機
第2可動部材LED	点灯	点灯	青白点灯	青白点灯	密待5中点灯	変動中点灯
第3可動部材	待機	復動動作	待機	初期動作	待機	待機
第3可動部材LED	点灯	点灯	青点灯	青点灯	密待5中点灯	変動中点灯
演習用シヤ	復動動作	待機	初期動作	初期動作	密待5中点灯	待機
演習用シヤLED	点灯	点灯	青点灯	青点灯	密待5中点灯	待機
画面表示装置	初期画面	初期画面	第2待機画面	第2待機画面	変動中点灯	変動中点灯
音聲出力装置	—	—	無音	無音	変動消出画面	変動消出画面
竹第1復動表示器	—	—	非表示(非点灯)	非表示(非点灯)	変動表示音	変動表示音
竹第1復動表示器	—	—	[O]表示(非点灯)	[O]表示(非点灯)	変動表示(点画)	変動表示(点画)
竹第2復動表示器	—	—	非表示(非点灯)	非表示(非点灯)	[I]表示	[I]表示
竹第2復動表示器	—	—	[O]表示(非点灯)	[O]表示(非点灯)	—	—
竹第3復動表示器	—	—	非表示(非点灯)	非表示(非点灯)	—	—
竹第3復動表示器	—	—	[O]表示(非点灯)	[O]表示(非点灯)	—	—



【 図 8 5 】

電源復旧後に第2可動部材に復帰異常がある場合の具体例

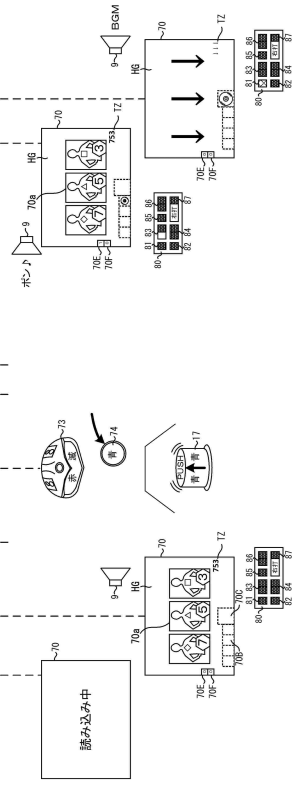
変動開始コマンド受信  
第1特図保留数指定コマンド受信

[illegible]

## 【圖 8 6】

電源復旧後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例

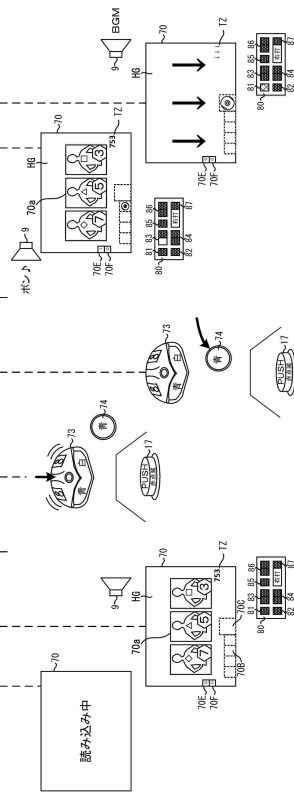
変動開始コマンド受信  
第1特図保留数指定コマンド受信

[illegible]

【 図 8 7 】

電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例

変動開始コマンド受信  
第1特図保留数指定コマンド受信

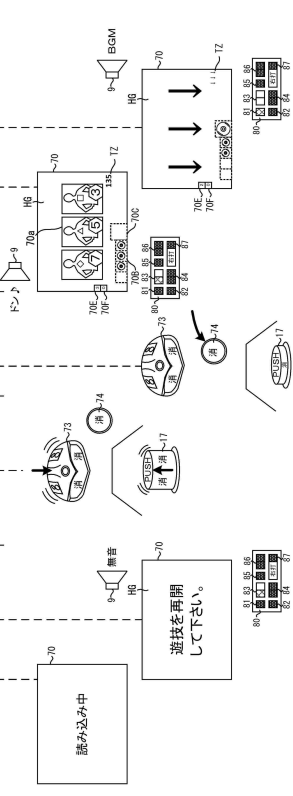
[illegible]

## 【 図 8 8 】

電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例

変動開始コマンド  
図停止コマンド

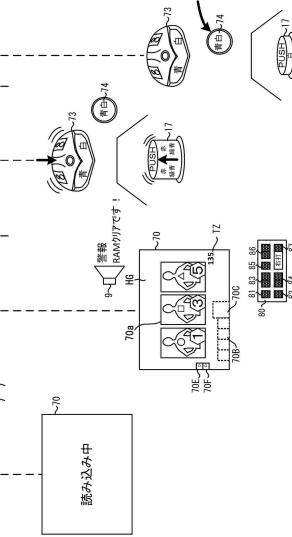
第1回點燈材料LED	初期動作	待機	初期動作	点灯	待機
第2回點燈材料LED	待機	復舊動作	待機	初期動作	待機
第3回點燈材料LED	待機	復舊動作	待機	点灯	待機
点灯停止	復舊動作	待機	初期動作	点灯	待機
点灯停止	初期動作	無音	復舊動作	点灯	停止音
音出力故障	無音	無音	無音	無音	停止音
97第1回點燈表示	非表示(非点灯)	非表示(非点灯)	非表示(非点灯)	非表示(非点灯)	非表示(点灯)
97第2回點燈表示	[3]表示	非表示(非点灯)	非表示(非点灯)	非表示(非点灯)	[2]表示
97第3回點燈表示	[0]表示(非点灯)	[0]表示(非点灯)	[0]表示(非点灯)	[0]表示(非点灯)	[2]表示
97普通図面點燈表示	[0]表示(非点灯)	[0]表示(非点灯)	[0]表示(非点灯)	[0]表示(非点灯)	[0]表示(非点灯)



## 【 図 8 9 】

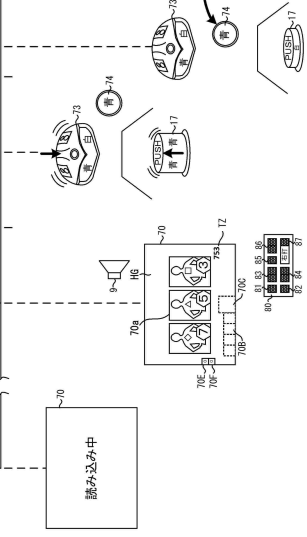
電源ON時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例

	電線投入給入端子位置						
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7
第1可動部材	—	復働動作	待機	初回動作	—	—	待機
第1可動部材LED	—	—	消灯	—	青白点灯	—	客待ち点灯
第2可動部材	—	待機	復働動作	待機	—	初回動作	待機
第2可動部材LED	—	—	消灯	—	青白点灯	—	客待ち点灯
第3可動部材	—	復働動作	待機	初回動作	—	—	待機
第3可動部材LED	—	—	消灯	—	青白点灯	—	客待ち点灯
演出用LED	—	—	—	—	—	—	待機
演出用LED設置	—	—	—	—	—	—	—
面像表示装置	初回画面	—	消灯	第1待機画面			
音声出力装置	—	—	—	初回化機始動(復働+PANEL/7)時			
灯第1表示器	—	—	—	非表示(点灯)			
灯第1表示器表示器	灯第1表示器	—	—	[O]表示(点灯)			
灯第2表示器	—	—	—	非表示(非点灯)			
灯第2表示器表示器	灯第2表示器	—	—	[O]表示(点灯)			
灯第3表示器	—	—	—	非表示(非点灯)			
灯第3表示器表示器	灯第3表示器	—	—	[O]表示(点灯)			
灯第4表示器	—	—	—	非表示(非点灯)			
灯第4表示器表示器	灯第4表示器	—	—	[O]表示(点灯)			



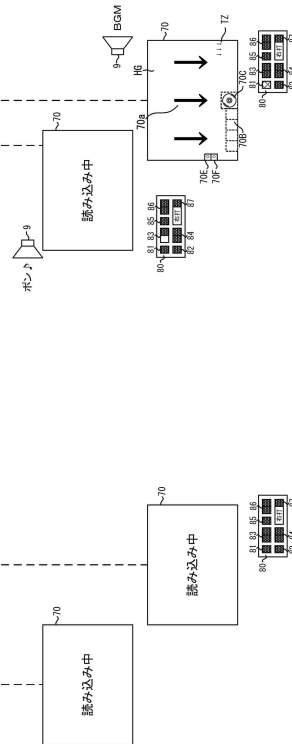
【 図 9 0 】

電源ON時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例

[illegible]

【 図 9 1 】

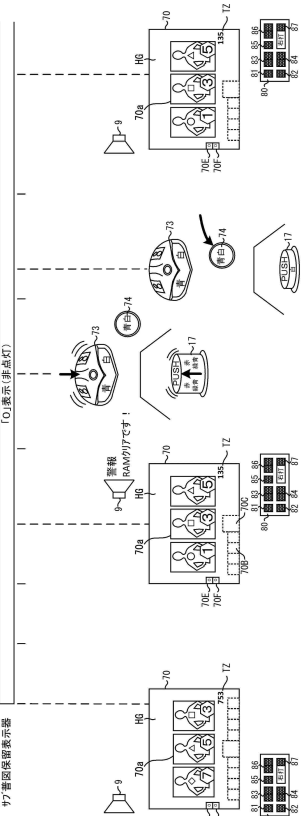
電源ON時に電源ON時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例

[illegible]

【圖 9 2】

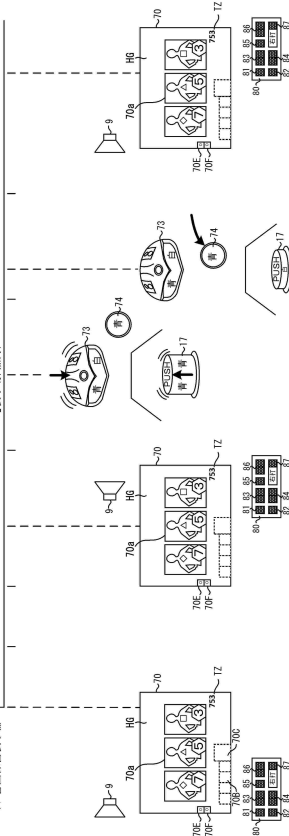
主制御基板への電源供給だけが停止した後には再開する場合の具体例1

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10
		待機		電離動作	待機		初動動作			
第1可動部(LED)		客待ち中点灯			点灯		青白点灯		待機	
第2可動部(LED)		待機		待機	復動動作			初動動作	客待ち中点灯	
第3可動部(LED)		客待ち中点灯			点灯		青白点灯			
演出用LED				復動動作	待機		初動動作		待機	
面出し表示装置		客待ち中点灯			点灯		非発光点灯		客待ち中点灯	
第2特機画面(客待ち子画面)										
第2特機画面(客待ち子画面) 備注							第1特機画面			
音声出力装置										備注
第7第1監視指示器										
第7第1保留表示指示器						[O]表示(非点灯)				
第7第2監視表示指示器						非表示(非点灯)				
第7第2保留表示指示器						[O]表示(非点灯)				
第7普通周知表示指示器						非表示(非点灯)				



【 図 9 3 】

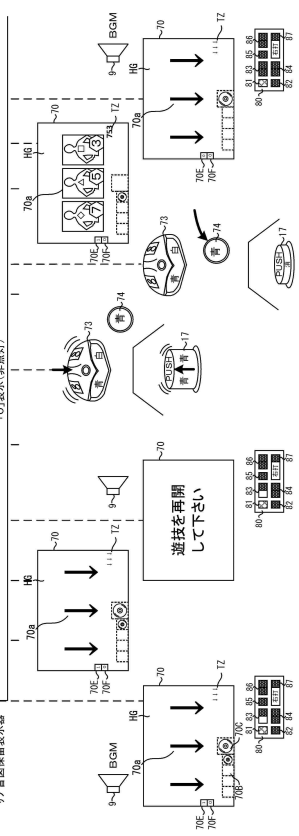
主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例2

[illegible]

【 図 9 4 】

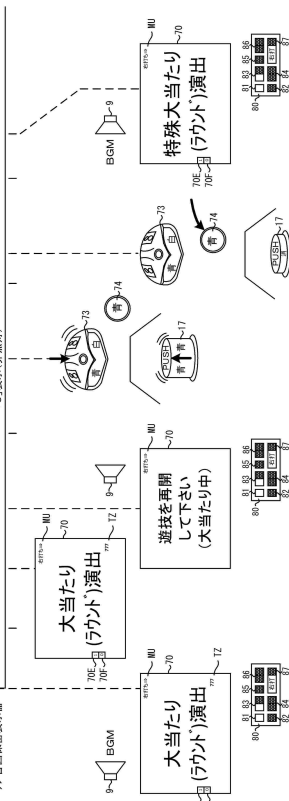
### 主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例3

電源復帰後指定										特別動作				変動動作	
供給停止										リセット				リセット	
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11					
第1可動部材	保持			復動動作	待機	初動動作			待機						
第2可動部材LED	変動中点灯			変動中点灯	待機	復動動作	停止点灯		消灯				変動中点灯		
第3可動部材	待機			待機		復動動作	待機						変動中点灯		
第4可動部材LED	変動中点灯			変動中点灯	消灯	待機	停止点灯						変動中点灯		
演出点灯	待機			復動動作	待機	初動動作	停止点灯						待機		
演出点灯LED	変動中点灯			変動中点灯	消灯	復動動作	停止点灯		消灯				変動中点灯		
音声出力増設															
第1変動表示器	変動演出音														
第2変動表示器															
第3変動表示器															
第4変動表示器															
第5変動表示器															
第6変動表示器															
第7変動表示器															
第8変動表示器															
第9変動表示器															
第10変動表示器															
第11変動表示器															
第12変動表示器															
第13変動表示器															
第14変動表示器															
第15変動表示器															
第16変動表示器															
第17変動表示器															
第18変動表示器															
第19変動表示器															
第20変動表示器															
第21変動表示器															
第22変動表示器															
第23変動表示器															
第24変動表示器															
第25変動表示器															
第26変動表示器															
第27変動表示器															
第28変動表示器															
第29変動表示器															
第30変動表示器															
第31変動表示器															
第32変動表示器															
第33変動表示器															
第34変動表示器															
第35変動表示器															
第36変動表示器															
第37変動表示器															
第38変動表示器															
第39変動表示器															
第40変動表示器															
第41変動表示器															
第42変動表示器															
第43変動表示器															
第44変動表示器															
第45変動表示器															
第46変動表示器															
第47変動表示器															
第48変動表示器															
第49変動表示器															
第50変動表示器															
第51変動表示器															
第52変動表示器															
第53変動表示器															
第54変動表示器															
第55変動表示器															
第56変動表示器															
第57変動表示器															
第58変動表示器															
第59変動表示器															
第60変動表示器															
第61変動表示器															
第62変動表示器															
第63変動表示器															
第64変動表示器															
第65変動表示器															
第66変動表示器															
第67変動表示器															
第68変動表示器															
第69変動表示器															
第70変動表示器															
第71変動表示器															
第72変動表示器															
第73変動表示器															
第74変動表示器															
第75変動表示器															
第76変動表示器															
第77変動表示器															
第78変動表示器															
第79変動表示器															
第80変動表示器															
第81変動表示器															
第82変動表示器															
第83変動表示器															
第84変動表示器															
第85変動表示器															
第86変動表示器															
第87変動表示器															
第88変動表示器															
第89変動表示器															
第90変動表示器															
第91変動表示器															
第92変動表示器															
第93変動表示器															
第94変動表示器															
第95変動表示器															
第96変動表示器															
第97変動表示器															
第98変動表示器															
第99変動表示器															
第100変動表示器															
第101変動表示器															
第102変動表示器															
第103変動表示器															
第104変動表示器															
第105変動表示器															
第106変動表示器															
第107変動表示器															
第108変動表示器															
第109変動表示器															
第110変動表示器															
第111変動表示器															
第112変動表示器															
第113変動表示器															
第114変動表示器															
第115変動表示器															
第116変動表示器															
第117変動表示器															
第118変動表示器															
第119変動表示器															
第120変動表示器															
第121変動表示器															
第122変動表示器															
第123変動表示器															
第124変動表示器															
第125変動表示器															
第126変動表示器															
第127変動表示器															
第128変動表示器															
第129変動表示器															
第130変動表示器															
第131変動表示器															
第132変動表示器															
第133変動表示器															
第134変動表示器															
第135変動表示器															
第136変動表示器															
第137変動表示器															
第138変動表示器															
第139変動表示器															
第140変動表示器															
第141変動表示器															
第142変動表示器															
第143変動表示器															
第144変動表示器															
第145変動表示器															
第146変動表示器															
第147変動表示器															
第148変動表示器															
第149変動表示器															
第150変動表示器															
第151変動表示器															
第152変動表示器															
第153変動表示器															
第154変動表示器															
第155変動表示器															
第156変動表示器															
第157変動表示器															
第158変動表示器															
第159変動表示器															
第160変動表示器															
第161変動表示器															
第162変動表示器															
第163変動表示器															



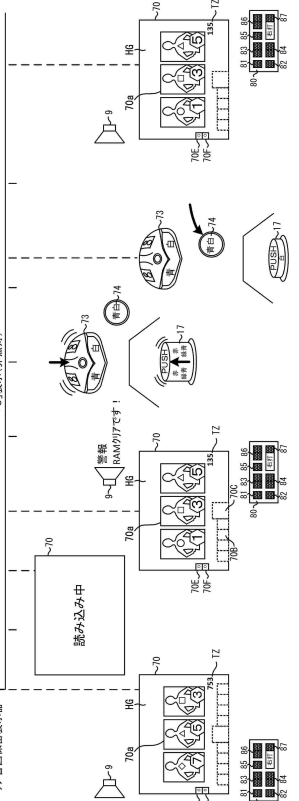
【 図 9 5 】

#### 主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例4

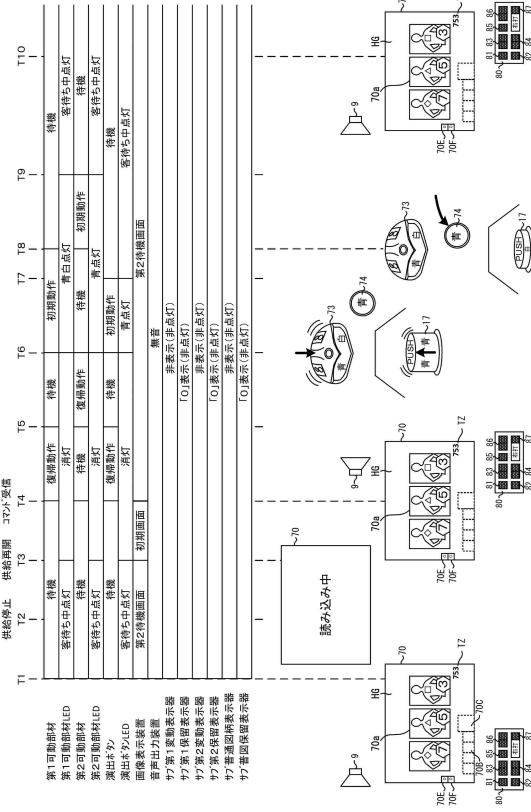
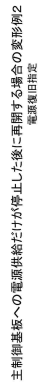
[illegible]

【 図 9 6 】

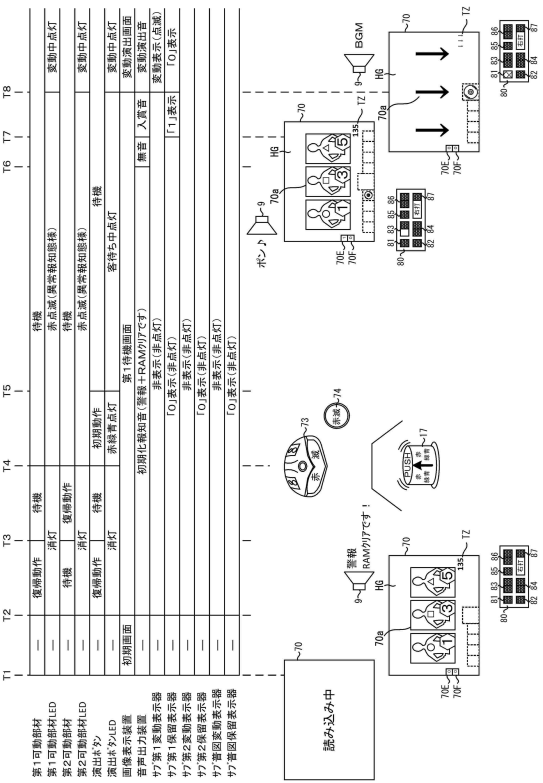
主制御基板への電源供給だけが停止した後、再開する場合の变形例1

[illegible]

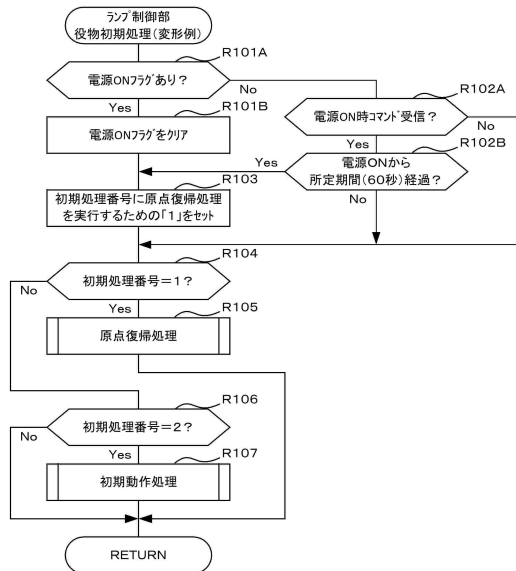
## 【 図 9 7 】



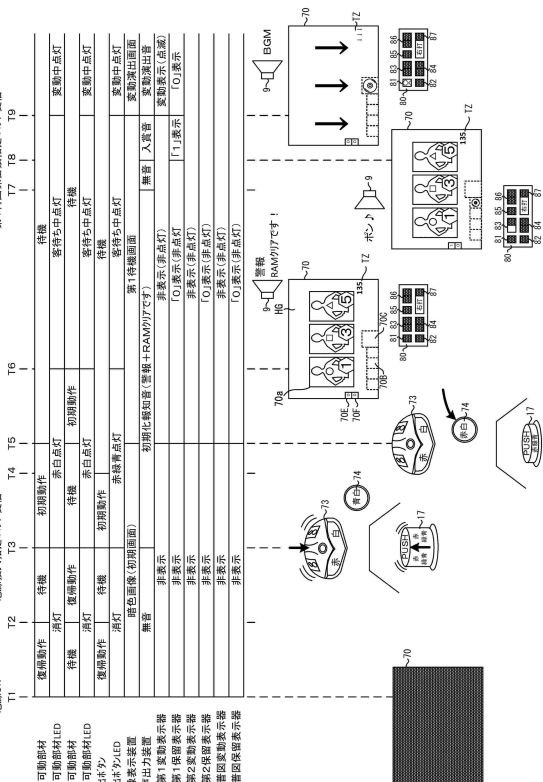
【 図 9 8 】



## 【 图 9 9 】

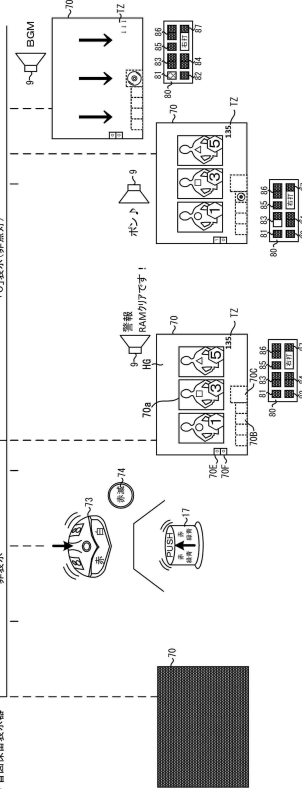


【 図 1 0 0 】



【 図 1 0 1 】

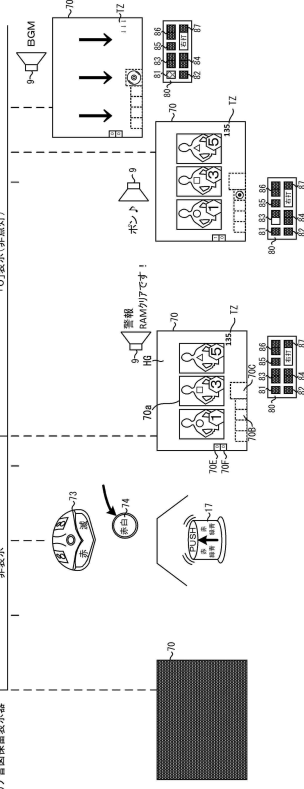
電源投入後に第2可動部材に復帰異常がある場合の具体例

[illegible]

【 図 1 0 2 】

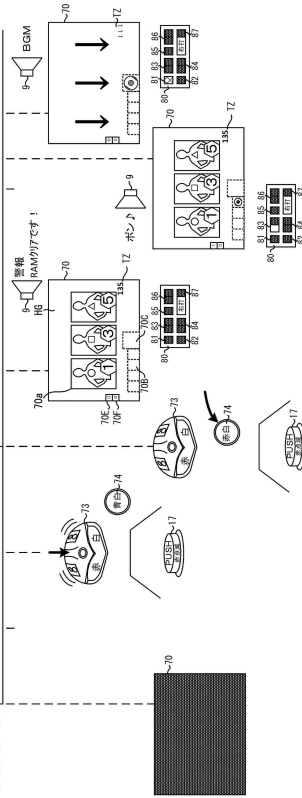
電源投入後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例

電源投入後に第1可動施設に電源異常がある場合の具体例										電源投入後指定エリア受信					電源投入後指定エリア受信				
電源ON	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8		電源投入後指定エリア受信									
第1可動施設	復帰動作	待機							待機	電源投入後指定エリア受信									
第1可動施設LED	待機									電源投入後指定エリア受信									
第2可動施設	待機	復帰動作	待機						待機	電源投入後指定エリア受信									
第2可動施設LED	消灯	赤白点灯							客待ち点灯	電源投入後指定エリア受信									
演出6.5分	復帰動作	待機	初演動作						待機	電源投入後指定エリア受信									
演出6.5分LED	消灯	赤黄点灯							客待ち点灯	電源投入後指定エリア受信									
演出表示装置	待機	演出表示画面							第1待機画面	電源投入後指定エリア受信									
音出力装置	待機	待機							初期7待機画面(待機+HANA7.7で予)	電源投入後指定エリア受信									
第1演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第2演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第3演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第4演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第5演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第6演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第7演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第8演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第9演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第10演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第11演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第12演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第13演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第14演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第15演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第16演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第17演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第18演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第19演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第20演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第21演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第22演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第23演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第24演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第25演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第26演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第27演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第28演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第29演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第30演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第31演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第32演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第33演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第34演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第35演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第36演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第37演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第38演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第39演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第40演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第41演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第42演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第43演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第44演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第45演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第46演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第47演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第48演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第49演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第50演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第51演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第52演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第53演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第54演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第55演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第56演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第57演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第58演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第59演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第60演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第61演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第62演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第63演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第64演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第65演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第66演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第67演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第68演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第69演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第70演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第71演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第72演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第73演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第74演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第75演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第76演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第77演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第78演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第79演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第80演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第81演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第82演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第83演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第84演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第85演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第86演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第87演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第88演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第89演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第90演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第91演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第92演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第93演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第94演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第95演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第96演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第97演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第98演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第99演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第100演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第101演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第102演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第103演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第104演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第105演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第106演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第107演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第108演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第109演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第110演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第111演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第112演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第113演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第114演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第115演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第116演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第117演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第118演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第119演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第120演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第121演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第122演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第123演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第124演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第125演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第126演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第127演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第128演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第129演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第130演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第131演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第132演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第133演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第134演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第135演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第136演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第137演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第138演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第139演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第140演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第141演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第142演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第143演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第144演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第145演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第146演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)	電源投入後指定エリア受信									
第147演習表示装置	非表示	非表示							非表示(非点灯)										



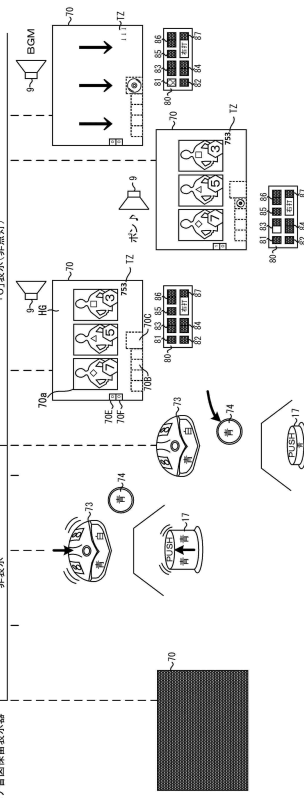
【 図 1 0 3 】

電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例

[illegible]

【 図 1 0 4 】

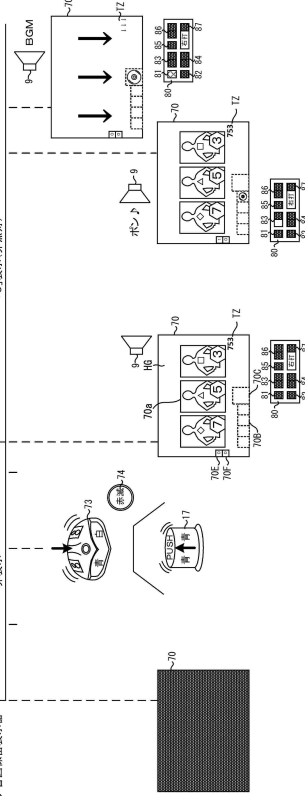
電源復旧後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例

[illegible]

【 図 1 0 5 】

## 電源復旧後に第2可動部材に復帰異常がある場合の具体例

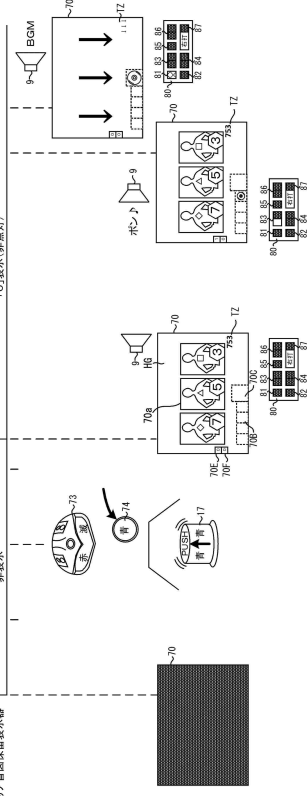
変動開始コマンド受信

[illegible]

【 図 1 0 6 】

電源復旧後に第1可動部材に復帰異常がある場合の具体例

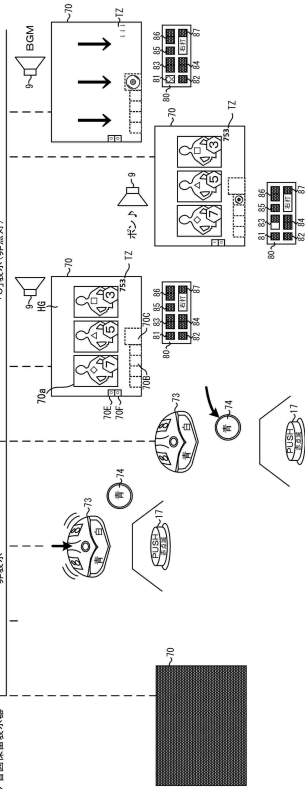
変動開始コマンド受信  
第1特図保留数指定コマンド受信

[illegible]

【 図 1 0 7 】

## 電源復旧後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例

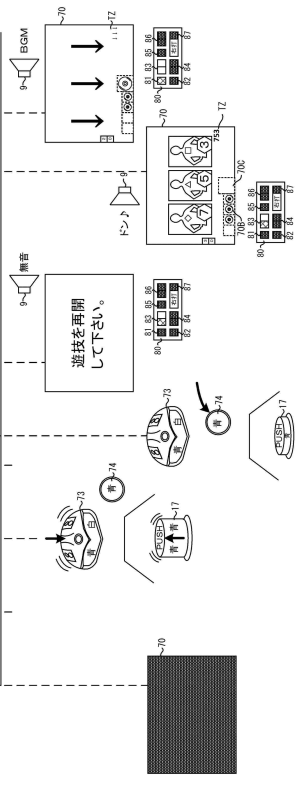
変動開始コマンド受信  
第1待機保留数指定コマンド受信

[illegible]

【 図 1 0 8 】

## 電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例

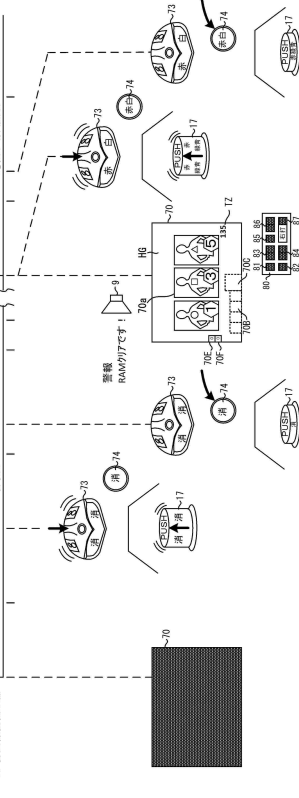
特図停止コマンド受信

[illegible]

【 図 1 0 9 】

電源ON時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例

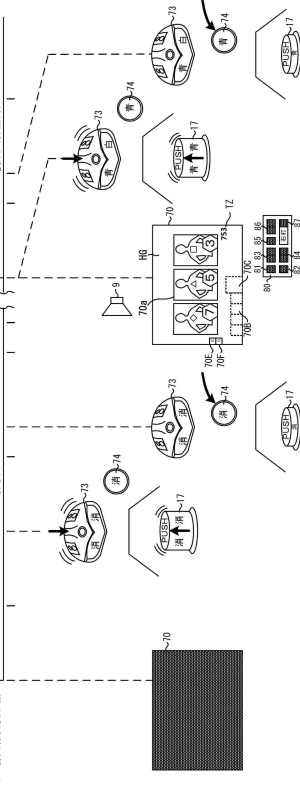
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11
電源ON											
電源投入決定 マシタ発生											
第1可動部材	復帰動作	待機	初動動作	初動動作	待機			初動動作	待機		待機
第1可動部材LED			点灯	点灯				赤色点灯			客待ち点灯
第2可動部材	待機	復帰動作	待機	待機	初動動作	待機		待機	初動動作	初動動作	待機
第2可動部材LED			点灯	点灯				赤色点灯			客待ち点灯
演出ボム	復帰動作	待機	初動動作	点灯	待機			初期動作	待機		待機
演出ボムLED								赤黄色点灯			客待ち点灯
音響出力装置									第1待機面		
音響出力装置									初期化確認(待機+RAMクリア)		
パフ第1保安表示器			非表示	非表示					非表示(非点灯)		
パフ第2保安表示器			非表示	非表示					非表示(非点灯)		
パフ第3保安表示器			非表示	非表示					[O]表示(非点灯)		
パフ第4保安表示器			非表示	非表示					[O]表示(非点灯)		
パフ警報保護表示器			非表示	非表示					[O]表示(非点灯)		
パフ警報保護表示器			非表示	非表示					[O]表示(非点灯)		



【 叉 1 1 0 】

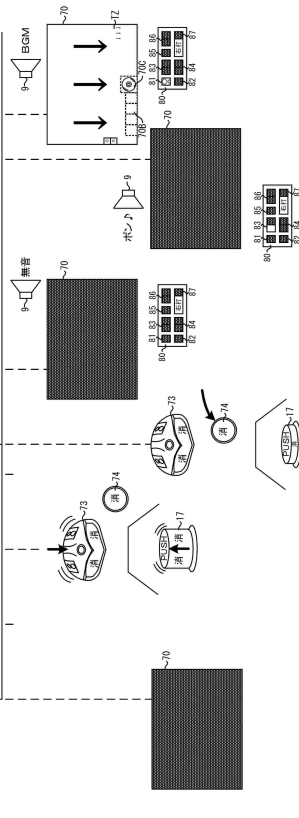
電源ON時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例

電源ONの時に電源仮定格定電圧を正常に受信できなかった場合の具体例												
		電源仮定格定電圧を受信										
		T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11
第1可動部材	待機	復帰動作	待機	初回動作	待機	待機			初回動作	待機		待機
第1可動部材LED	待機	待機	復帰動作	待機	待機	待機			待機	青点灯	密待ち中点灯	待機
第2可動部材	待機	復帰動作	待機	待機	待機	待機			待機	青点灯	密待ち中点灯	待機
第2可動部材LED	待機	復帰動作	待機	待機	待機	待機			初回動作	青点灯	密待ち中点灯	待機
出力部々々	待機	復帰動作	待機	初回動作	待機	待機			初回動作	青点灯	密待ち中点灯	待機
出力部々々LED	待機	復帰動作	待機	初回動作	待機	待機			初回動作	青点灯	密待ち中点灯	待機
画面表示力検出	待機	復帰動作	待機	初回動作	待機	待機			初回動作	青点灯	密待ち中点灯	待機
音声出力検出	待機	復帰動作	待機	初回動作	待機	待機			初回動作	青点灯	密待ち中点灯	待機
第2待機画面												
第1第2可動部材	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示			非表示	非表示	非表示	非表示
第1第2可動部材LED	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示			非表示	非表示	非表示	非表示
第2第2可動部材	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示			非表示	非表示	非表示	非表示
第2第2可動部材LED	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示			非表示	非表示	非表示	非表示
第3第2可動部材	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示			非表示	非表示	非表示	非表示
第3第2可動部材LED	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示	非表示			非表示	非表示	非表示	非表示



【 図 1 1 1 】

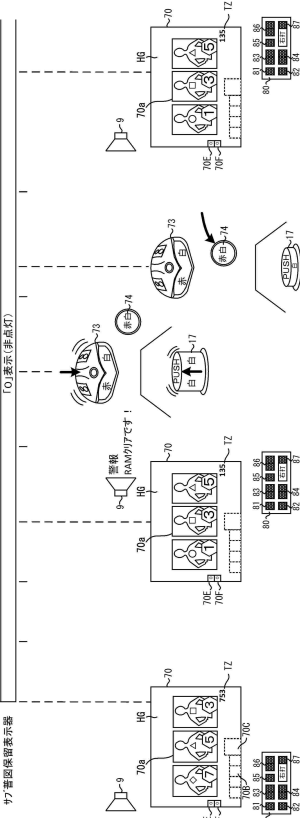
電源ON時に電源ON時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例

[illegible]

【 図 1 1 2 】

## 主制御基板への電源供給だけが停止した後には再開する場合の具体例1

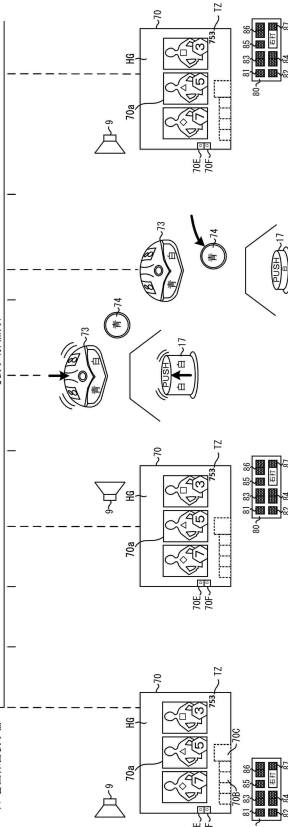
主制御基板への電源供給だけが停止した後、再開する場合の具体例1									
	供給停止			供給再開			電源投入指示		
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9
第1制御部材					電機動作	待機	初期動作		待機
第1制御部材LED					常点灯	赤点灯			常点灯
第2制御部材		常点灯	常点灯	常点灯	待機	電機動作	待機	初期動作	
第2制御部材LED		常点灯	常点灯	常点灯	待機	赤点灯	赤点灯		常点灯
第3制御部材					電機動作	待機	初期動作		待機
第3制御部材LED					常点灯	赤点灯	白点灯		常点灯
送出出力LED									
送出出力LED置									
画像表示装置									
音声出力装置									
第11制御部材							第11情報画面		
第11制御部材LED							初期化待機(常電+RAM7/7でず)		
第12制御部材							非表示(非点灯)		
第12制御部材LED							[O]表示(非点灯)		
第24制御部材							非表示(非点灯)		
第24制御部材LED							[O]表示(非点灯)		
第25制御部材							非表示(非点灯)		
第25制御部材LED							非表示(非点灯)		
第26制御部材							非表示(非点灯)		
第26制御部材LED							非表示(非点灯)		
第27制御部材							非表示(非点灯)		
第27制御部材LED							非表示(非点灯)		
第28制御部材							非表示(非点灯)		
第28制御部材LED							非表示(非点灯)		
第29制御部材							非表示(非点灯)		
第29制御部材LED							非表示(非点灯)		
第30制御部材							非表示(非点灯)		
第30制御部材LED							非表示(非点灯)		
第31制御部材							非表示(非点灯)		
第31制御部材LED							非表示(非点灯)		
第32制御部材							非表示(非点灯)		
第32制御部材LED							非表示(非点灯)		
第33制御部材							非表示(非点灯)		
第33制御部材LED							非表示(非点灯)		
第34制御部材							非表示(非点灯)		
第34制御部材LED							非表示(非点灯)		
第35制御部材							非表示(非点灯)		
第35制御部材LED							非表示(非点灯)		
第36制御部材							非表示(非点灯)		
第36制御部材LED							非表示(非点灯)		
第37制御部材							非表示(非点灯)		
第37制御部材LED							非表示(非点灯)		
第38制御部材							非表示(非点灯)		
第38制御部材LED							非表示(非点灯)		
第39制御部材							非表示(非点灯)		
第39制御部材LED							非表示(非点灯)		
第40制御部材							非表示(非点灯)		
第40制御部材LED							非表示(非点灯)		
第41制御部材							非表示(非点灯)		
第41制御部材LED							非表示(非点灯)		
第42制御部材							非表示(非点灯)		
第42制御部材LED							非表示(非点灯)		
第43制御部材							非表示(非点灯)		
第43制御部材LED							非表示(非点灯)		
第44制御部材							非表示(非点灯)		
第44制御部材LED							非表示(非点灯)		
第45制御部材							非表示(非点灯)		
第45制御部材LED							非表示(非点灯)		
第46制御部材							非表示(非点灯)		
第46制御部材LED							非表示(非点灯)		
第47制御部材							非表示(非点灯)		
第47制御部材LED							非表示(非点灯)		
第48制御部材							非表示(非点灯)		
第48制御部材LED							非表示(非点灯)		
第49制御部材							非表示(非点灯)		
第49制御部材LED							非表示(非点灯)		
第50制御部材							非表示(非点灯)		
第50制御部材LED							非表示(非点灯)		
第51制御部材							非表示(非点灯)		
第51制御部材LED							非表示(非点灯)		
第52制御部材							非表示(非点灯)		
第52制御部材LED							非表示(非点灯)		
第53制御部材							非表示(非点灯)		
第53制御部材LED							非表示(非点灯)		
第54制御部材							非表示(非点灯)		
第54制御部材LED							非表示(非点灯)		
第55制御部材							非表示(非点灯)		
第55制御部材LED							非表示(非点灯)		
第56制御部材							非表示(非点灯)		
第56制御部材LED							非表示(非点灯)		
第57制御部材							非表示(非点灯)		
第57制御部材LED							非表示(非点灯)		
第58制御部材							非表示(非点灯)		
第58制御部材LED							非表示(非点灯)		
第59制御部材							非表示(非点灯)		
第59制御部材LED							非表示(非点灯)		
第60制御部材							非表示(非点灯)		
第60制御部材LED							非表示(非点灯)		
第61制御部材							非表示(非点灯)		
第61制御部材LED							非表示(非点灯)		
第62制御部材							非表示(非点灯)		
第62制御部材LED							非表示(非点灯)		
第63制御部材							非表示(非点灯)		
第63制御部材LED							非表示(非点灯)		
第64制御部材							非表示(非点灯)		
第64制御部材LED							非表示(非点灯)		
第65制御部材							非表示(非点灯)		
第65制御部材LED							非表示(非点灯)		
第66制御部材							非表示(非点灯)		
第66制御部材LED							非表示(非点灯)		
第67制御部材							非表示(非点灯)		
第67制御部材LED							非表示(非点灯)		
第68制御部材							非表示(非点灯)		
第68制御部材LED							非表示(非点灯)		
第69制御部材							非表示(非点灯)		
第69制御部材LED							非表示(非点灯)		
第70制御部材							非表示(非点灯)		
第70制御部材LED							非表示(非点灯)		
第71制御部材							非表示(非点灯)		
第71制御部材LED							非表示(非点灯)		
第72制御部材							非表示(非点灯)		
第72制御部材LED							非表示(非点灯)		
第73制御部材							非表示(非点灯)		
第73制御部材LED							非表示(非点灯)		
第74制御部材							非表示(非点灯)		
第74制御部材LED							非表示(非点灯)		
第75制御部材							非表示(非点灯)		
第75制御部材LED							非表示(非点灯)		
第76制御部材							非表示(非点灯)		
第76制御部材LED							非表示(非点灯)		
第77制御部材							非表示(非点灯)		
第77制御部材LED							非表示(非点灯)		
第78制御部材							非表示(非点灯)		
第78制御部材LED							非表示(非点灯)		
第79制御部材							非表示(非点灯)		
第79制御部材LED							非表示(非点灯)		
第80制御部材							非表示(非点灯)		
第80制御部材LED							非表示(非点灯)		
第81制御部材							非表示(非点灯)		
第81制御部材LED							非表示(非点灯)		
第82制御部材							非表示(非点灯)		
第82制御部材LED							非表示(非点灯)		
第83制御部材							非表示(非点灯)		
第83制御部材LED							非表示(非点灯)		
第84制御部材							非表示(非点灯)		
第84制御部材LED							非表示(非点灯)		
第85制御部材							非表示(非点灯)		
第85制御部材LED							非表示(非点灯)		
第86制御部材							非表示(非点灯)		
第86制御部材LED							非表示(非点灯)		
第87制御部材							非表示(非点灯)		
第87制御部材LED							非表示(非点灯)		
第88制御部材							非表示(非点灯)		
第88制御部材LED							非表示(非点灯)		
第89制御部材							非表示(非点灯)		
第89制御部材LED							非表示(非点灯)		
第90制御部材							非表示(非点灯)		
第90制御部材LED							非表示(非点灯)		
第91制御部材							非表示(非点灯)		
第91制御部材LED							非表示(非点灯)		
第92制御部材							非表示(非点灯)		
第92制御部材LED							非表示(非点灯)		
第93制御部材							非表示(非点灯)		
第93制御部材LED							非表示(非点灯)		
第94制御部材							非表示(非点灯)		
第94制御部材LED							非表示(非点灯)		
第95制御部材							非表示(非点灯)		
第95制御部材LED							非表示(非点灯)		
第96制御部材							非表示(非点灯)		
第96制御部材LED							非表示(非点灯)		
第97制御部材							非表示(非点灯)		
第97制御部材LED							非表示(非点灯)		
第98制御部材							非表示(非点灯)		
第98制御部材LED							非表示(非点灯)		
第99制御部材							非表示(非点灯)		
第99制御部材LED							非表示(非点灯)		
第100制御部材							非表示(非点灯)		
第100制御部材LED							非表示(非点灯)		





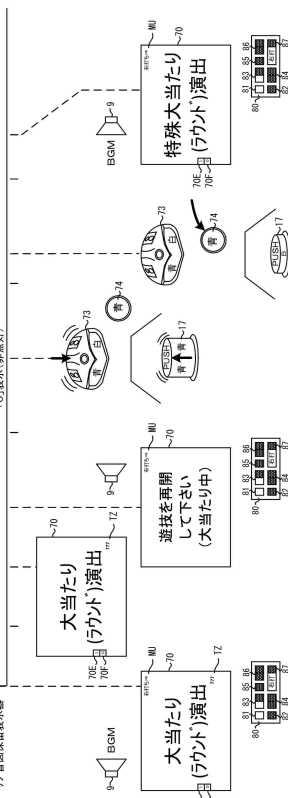
【 図 1 1 3 】

主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例2

[illegible]

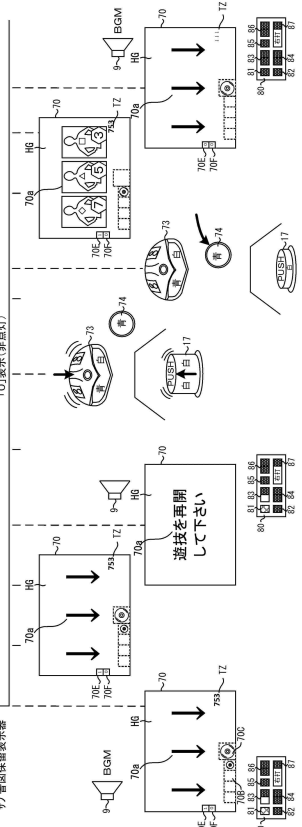
【 図 1 1 5 】

#### 主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例4

[illegible]

【 図 1 1 4 】

主制御基板への電源供給だけが停止した後には再開する場合の具体例3

[illegible]

【 図 1 1 6 】

(b)

始動口検出SW  
磁気検出センサ  
電圧検出センサ  
画像表示装置  
音声出力装置

	T1	T2	T3	
始動口検出SW	接続	未接続	接続	接続
磁気検出センサ	接続	未接続	接続	接続
電圧検出センサ	接続	未接続	接続	接続
画像表示装置	待機画面	待機画面	待機画面＋異常検出表示	待機画面＋異常検出表示
音声出力装置	無音	無音	異常報知音(警報＋接続エラーです)	異常報知音(警報＋接続エラーです)

警報 接続エラーです

EG HG 70 753 TZ 70E 70F 70a

警報 接続エラーです

EG HG 70 753 TZ 70E 70F 70a

始動口検出SW  
磁気検出センサ  
電圧検出センサ  
画像表示装置  
音声出力装置

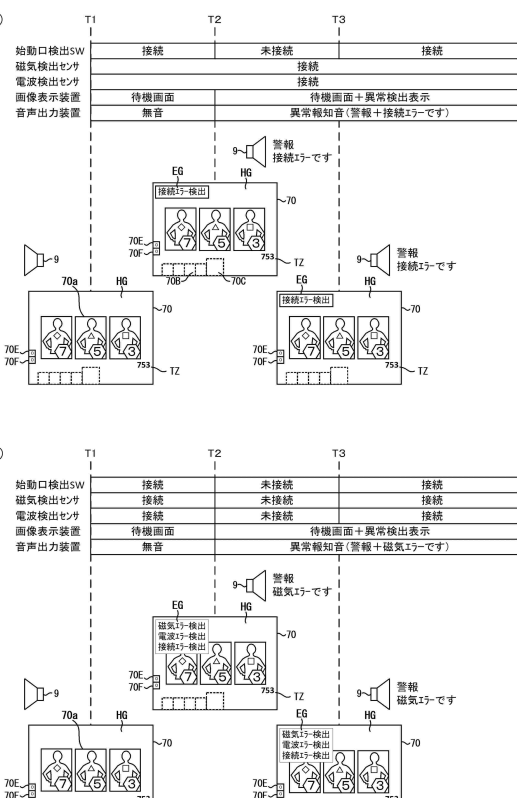
	T1	T2	T3	
始動口検出SW	接続	未接続	接続	接続
磁気検出センサ	接続	未接続	接続	接続
電圧検出センサ	接続	未接続	接続	接続
画像表示装置	待機画面	待機画面	待機画面＋異常検出表示	待機画面＋異常検出表示
音声出力装置	無音	無音	異常報知音(警報＋接続エラーです)	異常報知音(警報＋接続エラーです)

警報 接続エラーです

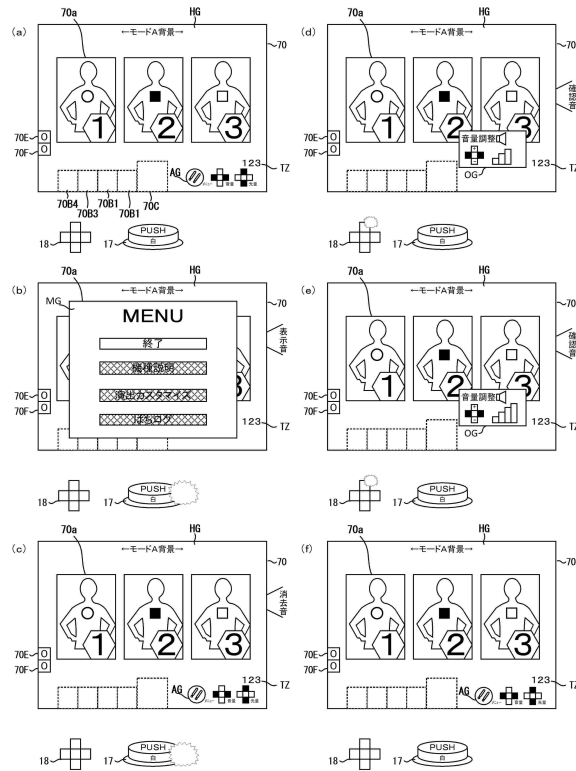
EG HG 70 753 TZ 70E 70F 70a

警報 接続エラーです

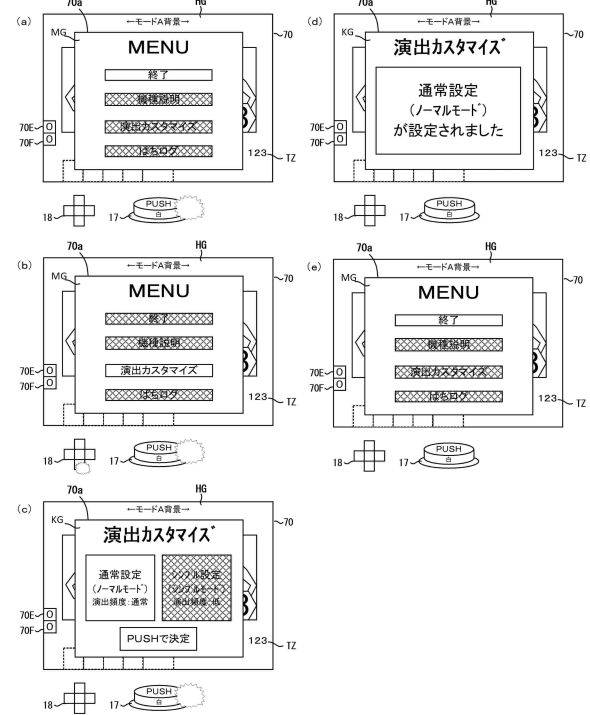
EG HG 70 753 TZ 70E 70F 70a



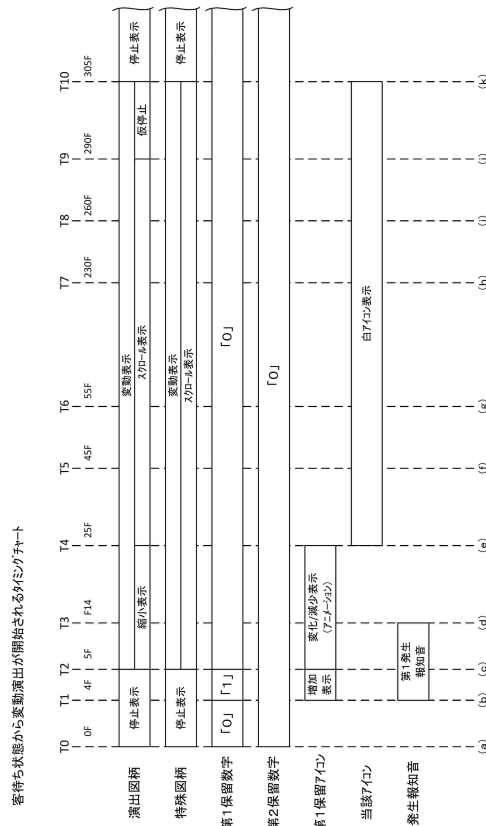
【図 117】



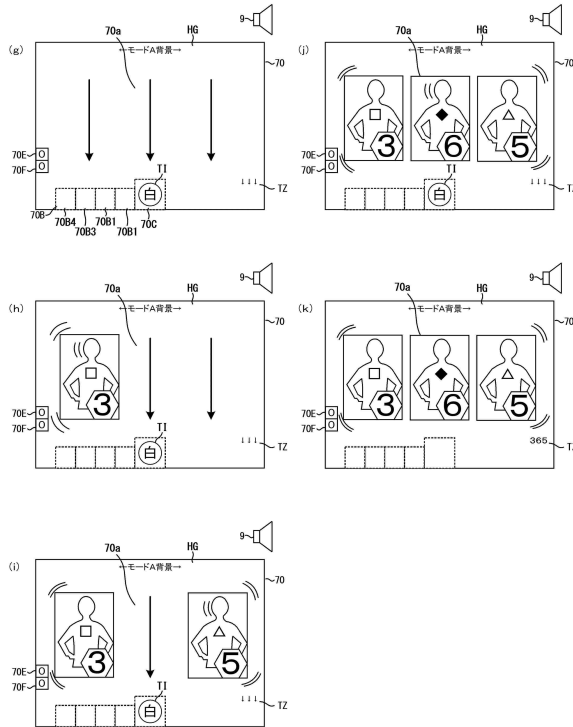
【図 118】



【図 119】

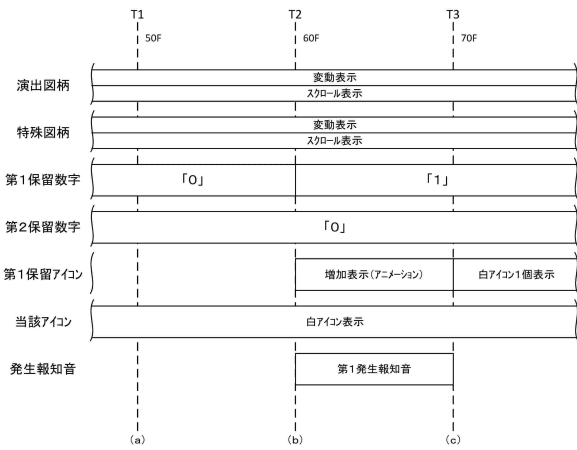


【 図 1 2 1 】



【図 1 2 2】

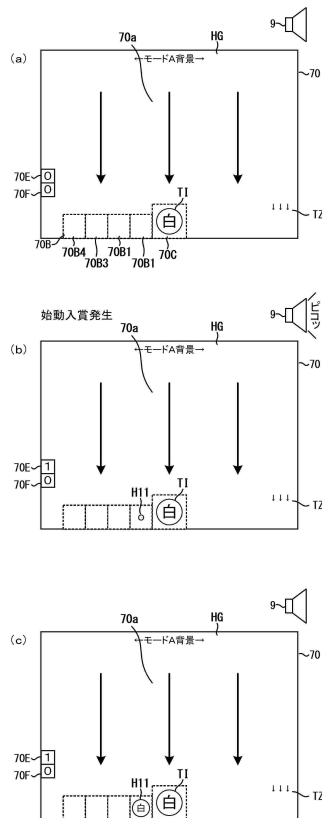
変動演出中に保留数が増加するタイミングチャート



10

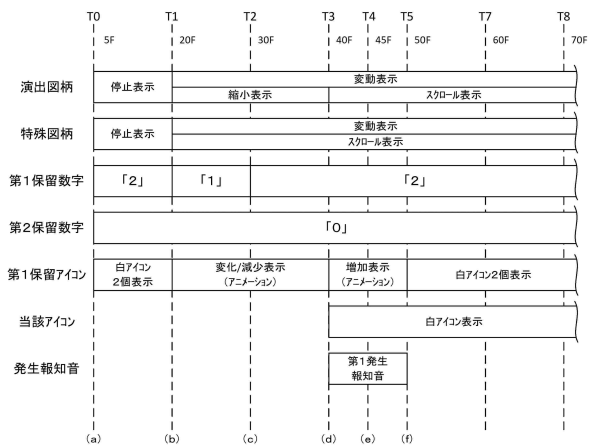
20

【 図 1 2 3 】



【 図 1 2 4 】

保留数が減少直後に増加するタイミングチャート

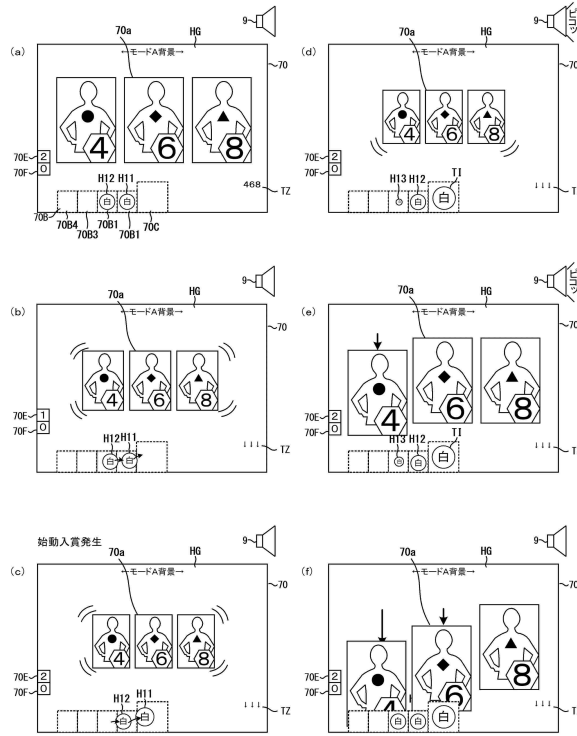


30

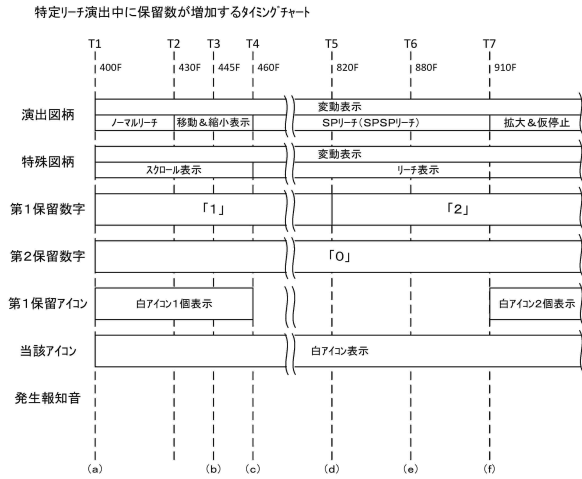
40

50

【図 1 2 5】



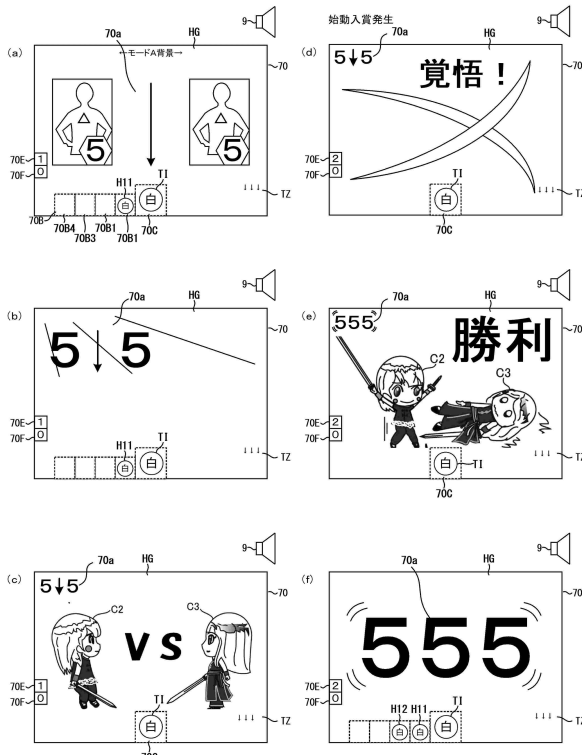
【図 1 2 6】



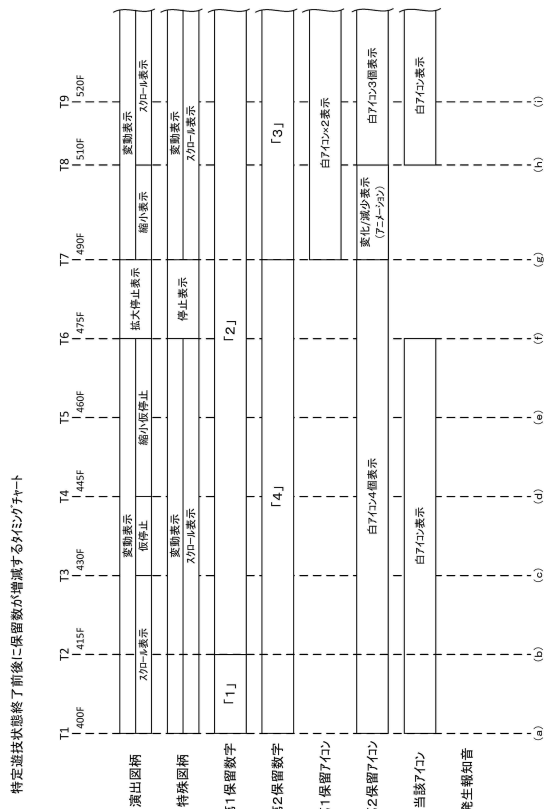
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

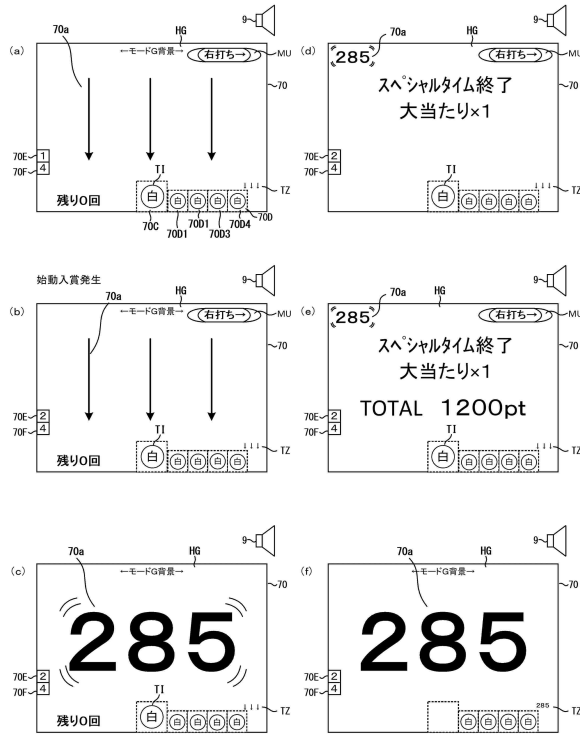


30

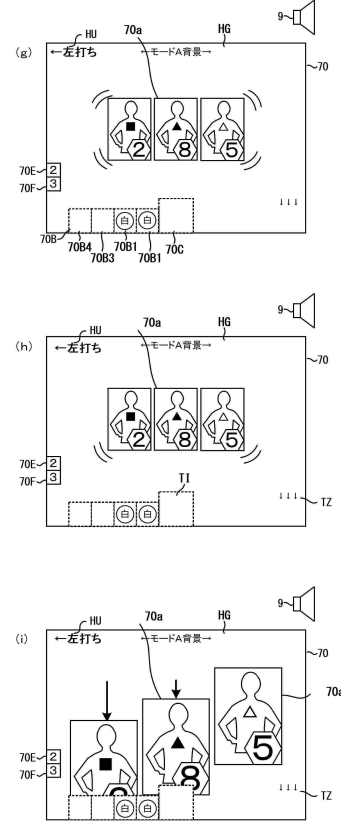
40

50

【図 129】



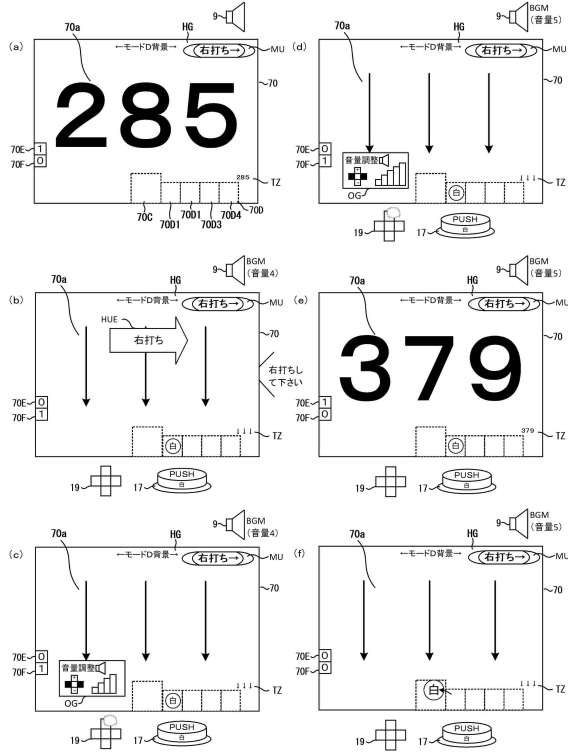
【図 130】



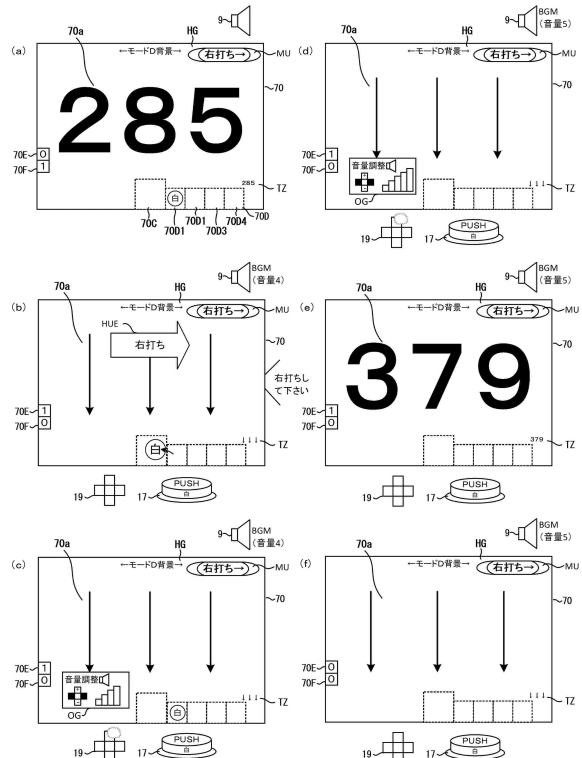
10

20

【図 131】



【図 132】

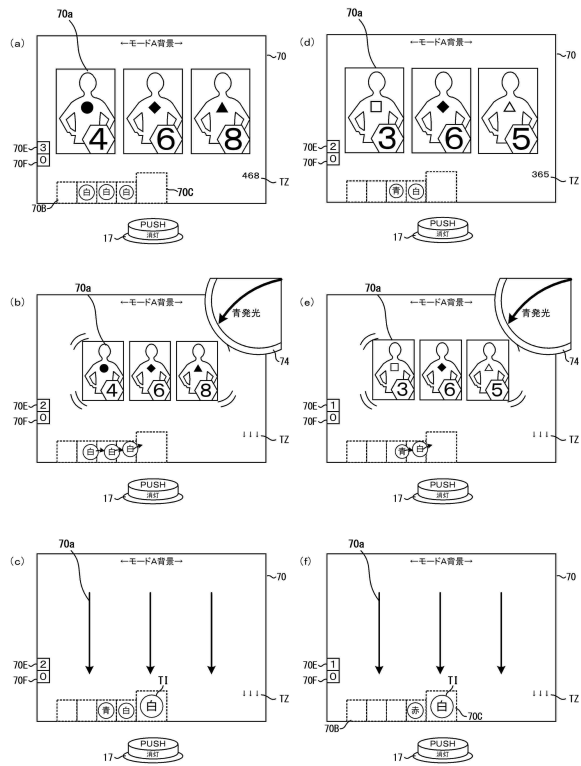


30

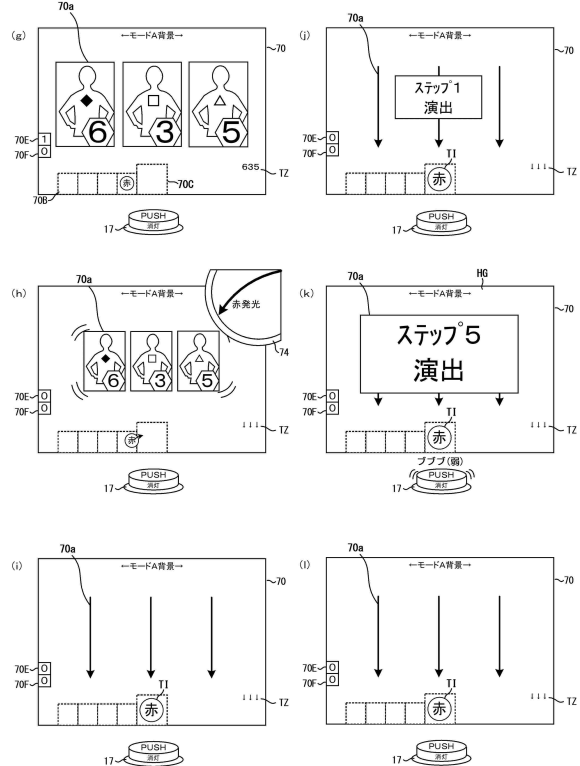
40

50

## 【図 133】



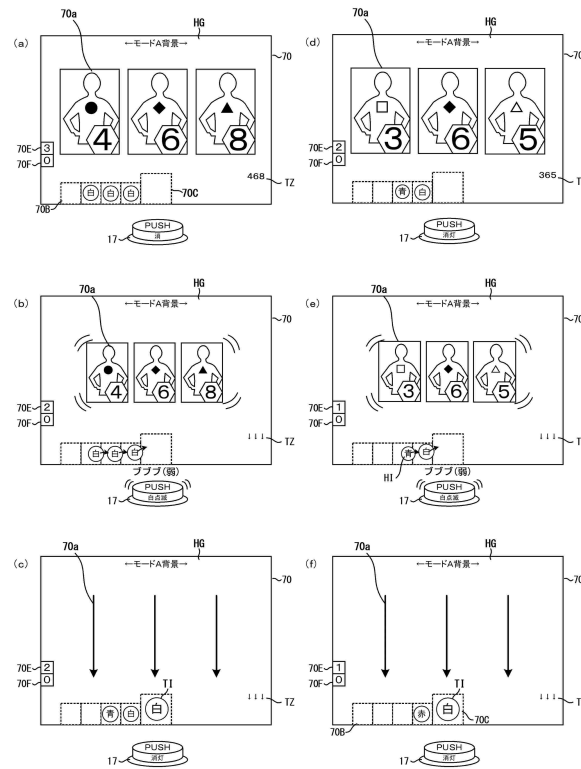
## 【図 134】



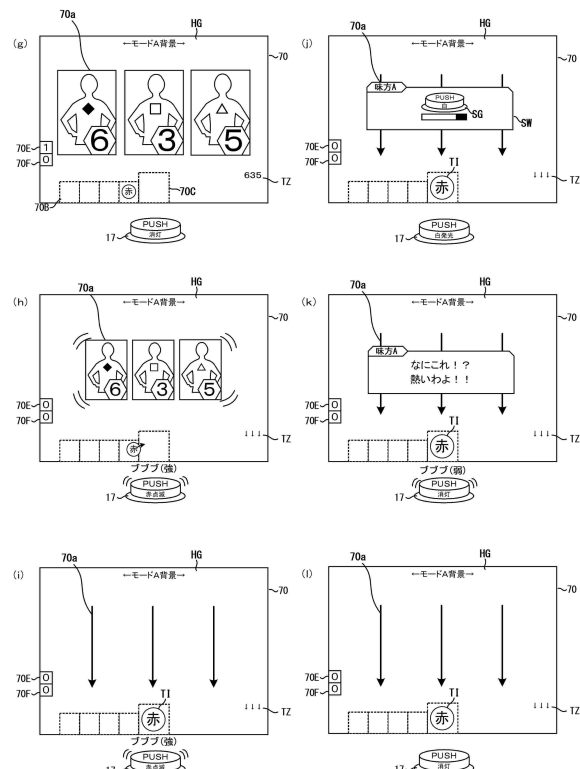
10

20

## 【図 135】



## 【図 136】

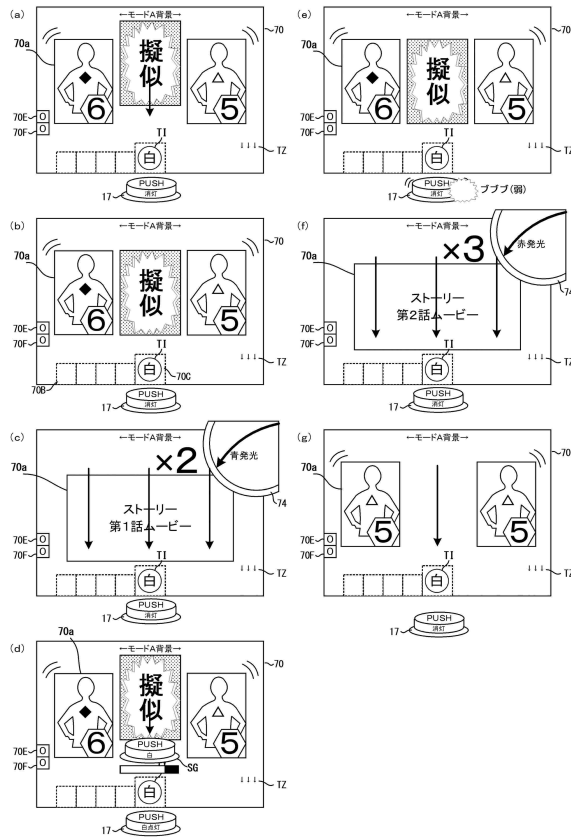


30

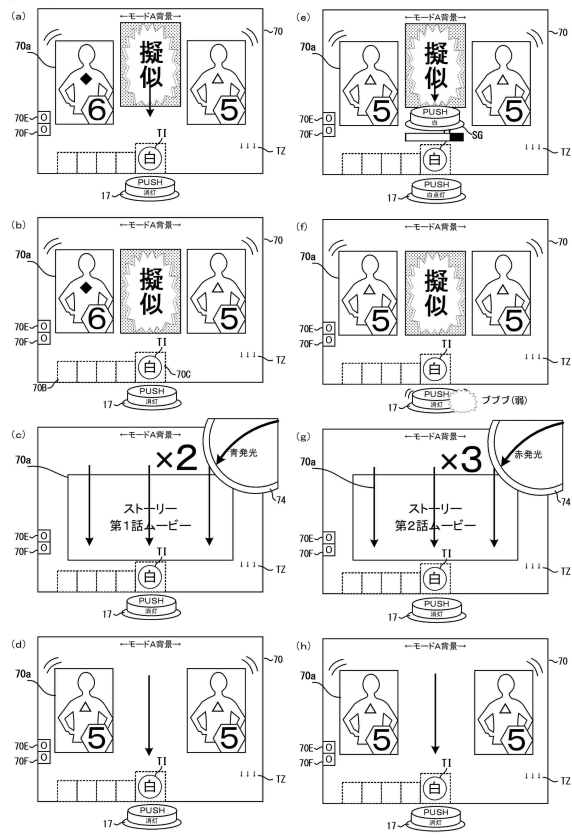
40

50

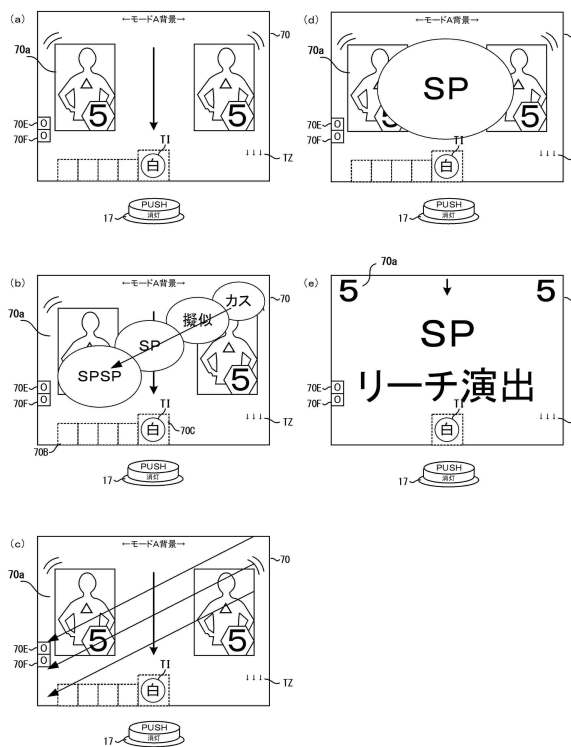
【図 137】



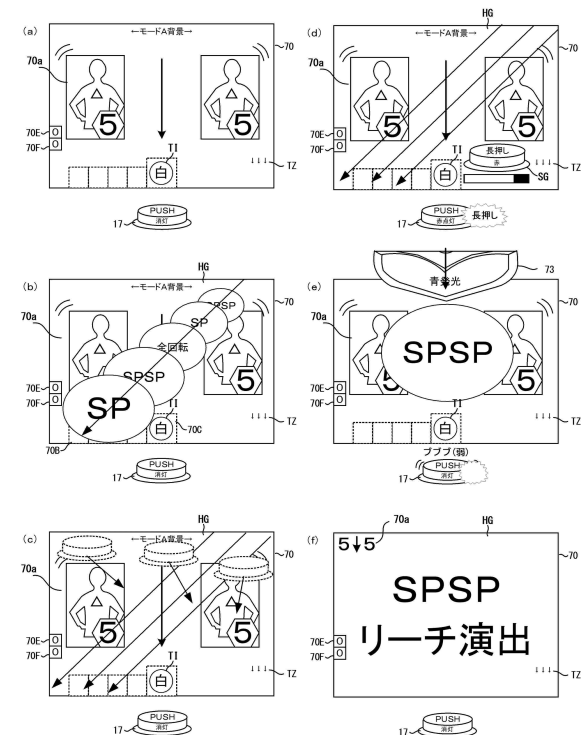
【図 138】



【図 139】



【図 140】



10

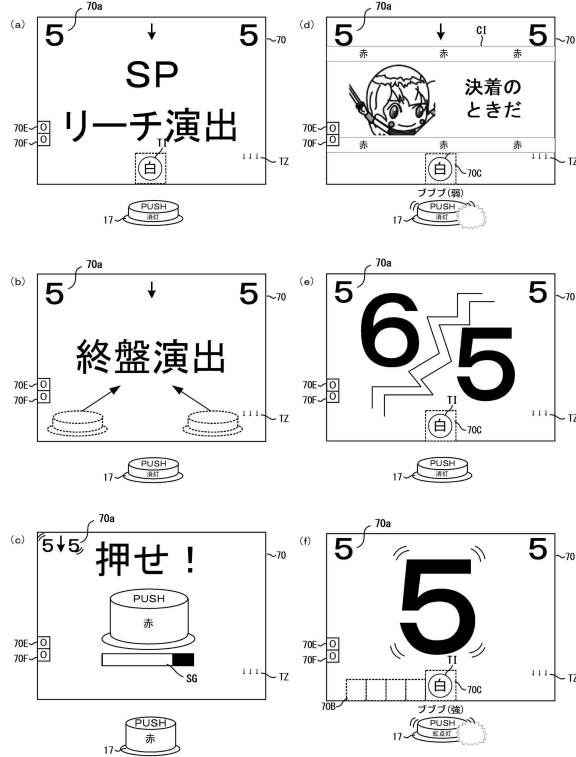
20

30

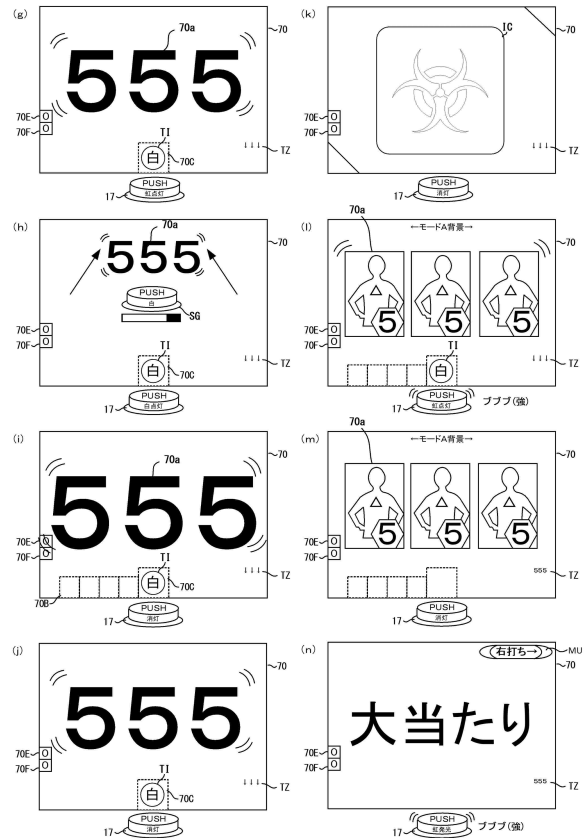
40

50

【図 1 4 1】



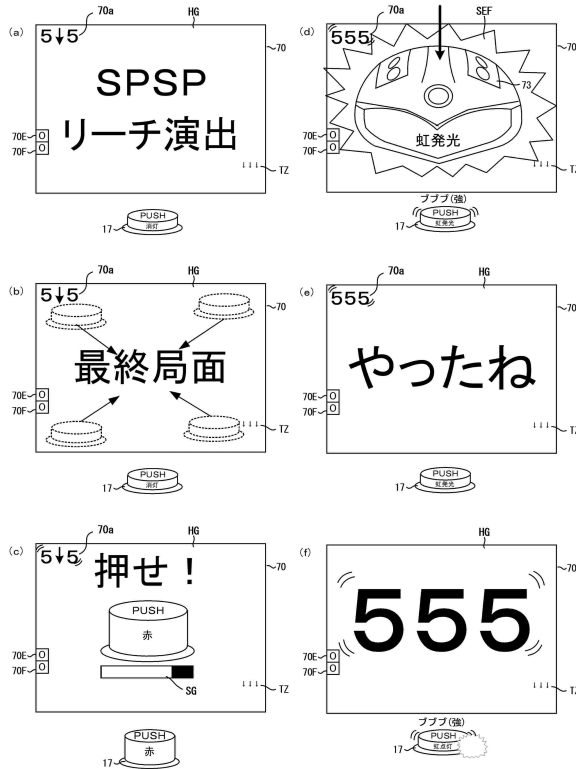
【図 1 4 2】



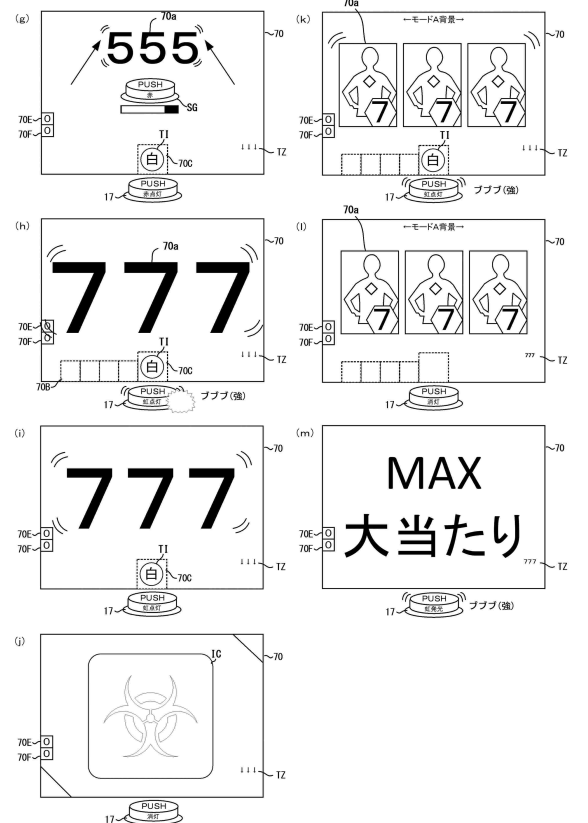
10

20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】



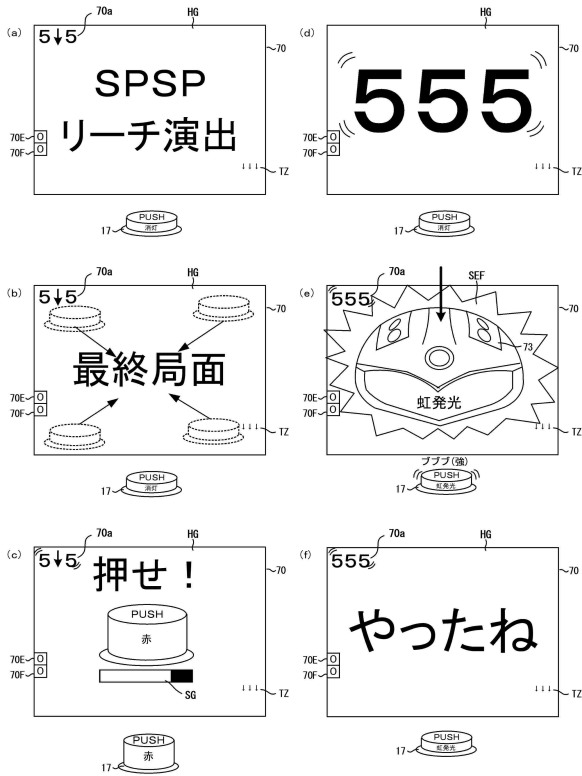
30

40

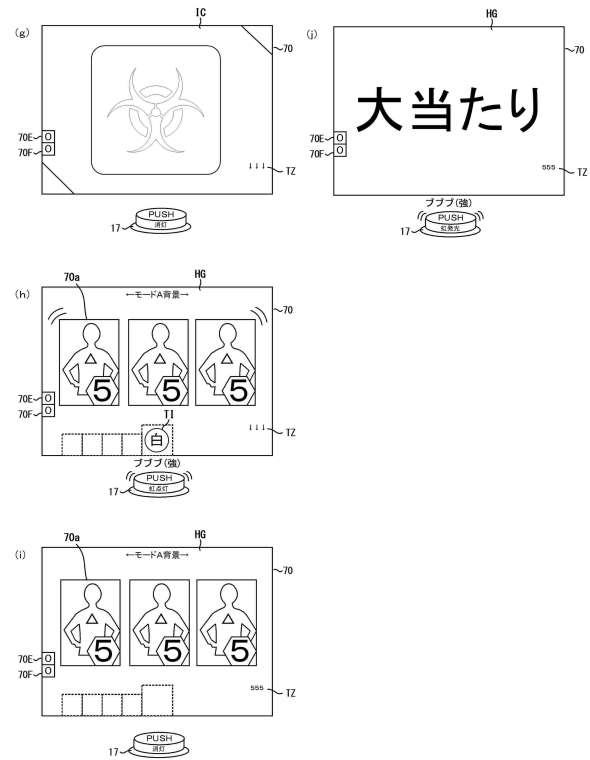
50



【図 1 4 5】



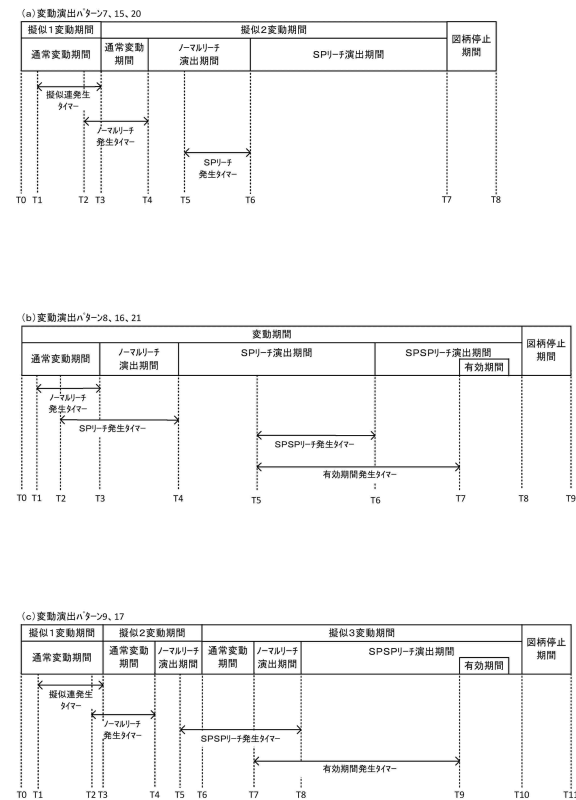
【図 1 4 6】



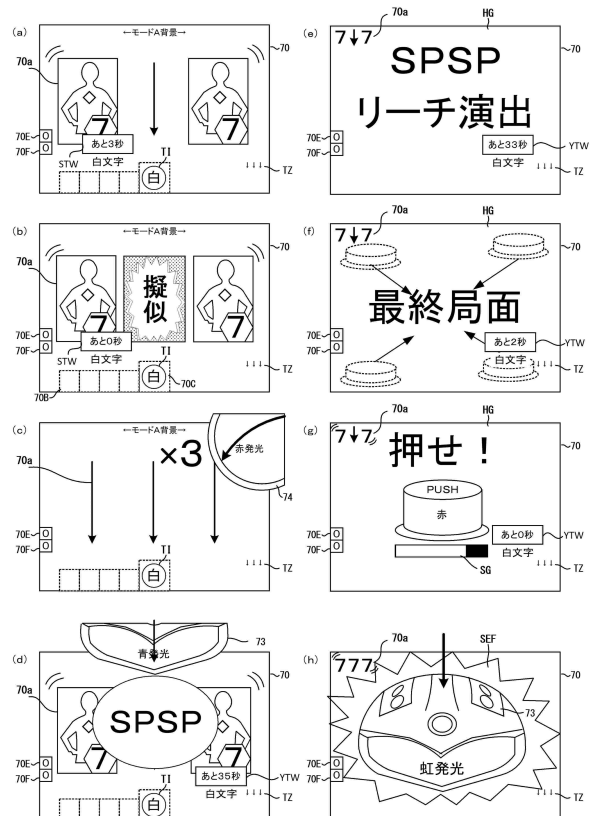
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

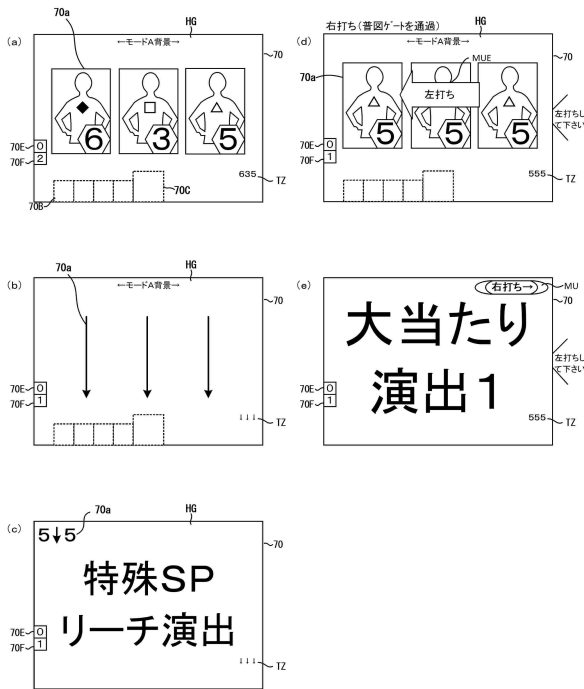


30

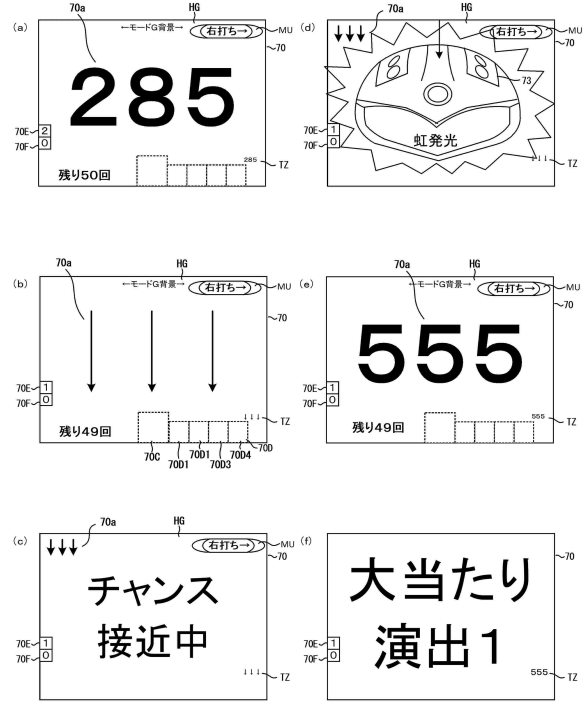
40

50

【図149】



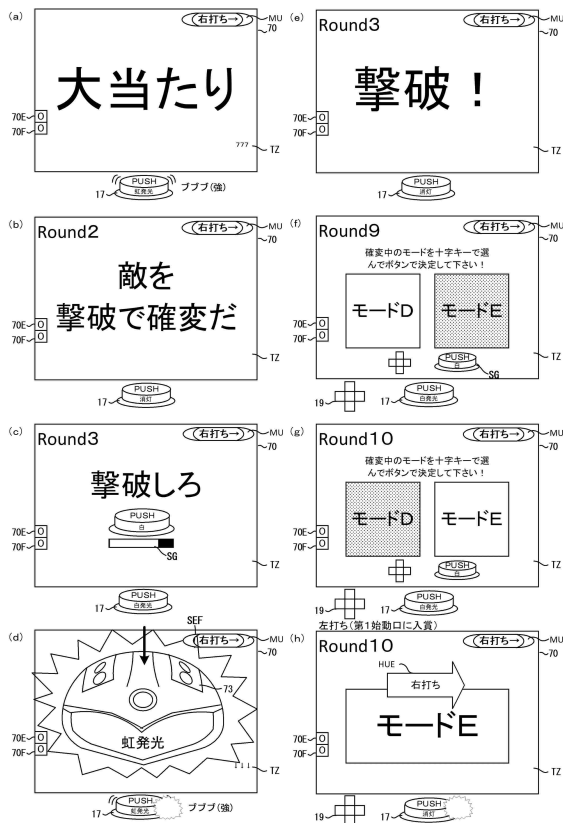
【図150】



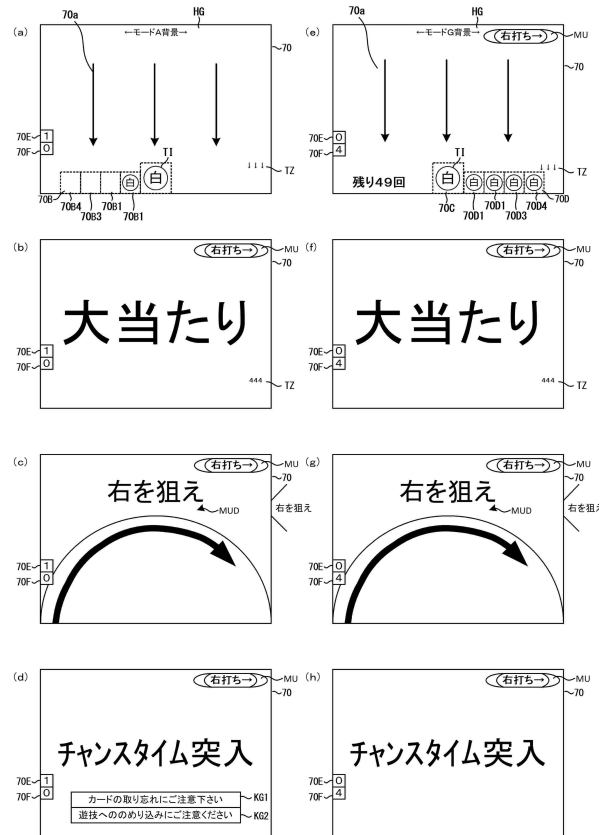
10

20

【図151】



【図152】

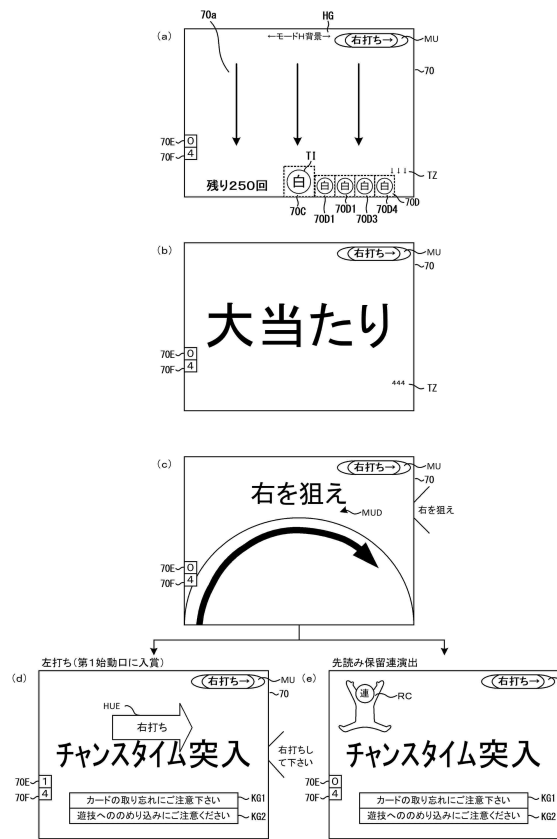


30

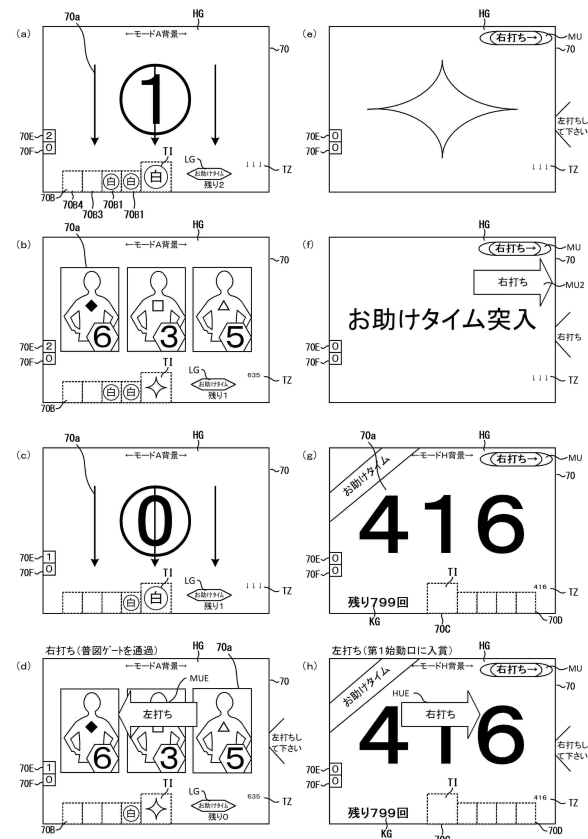
40

50

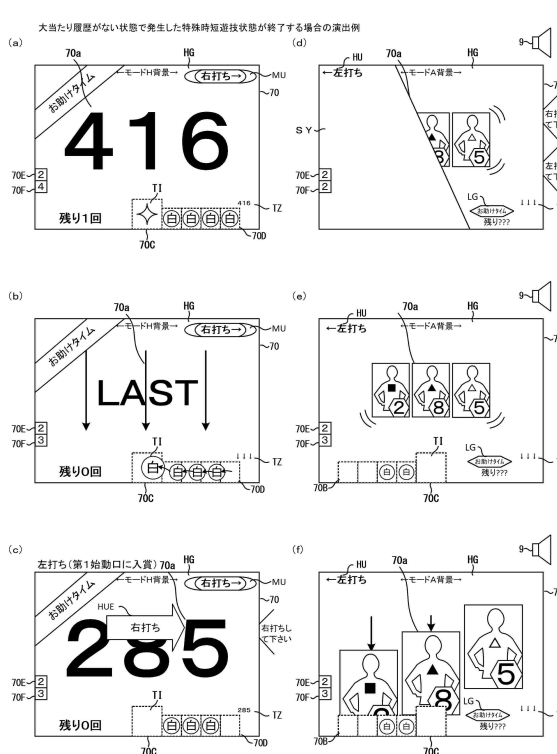
【 図 1 5 3 】



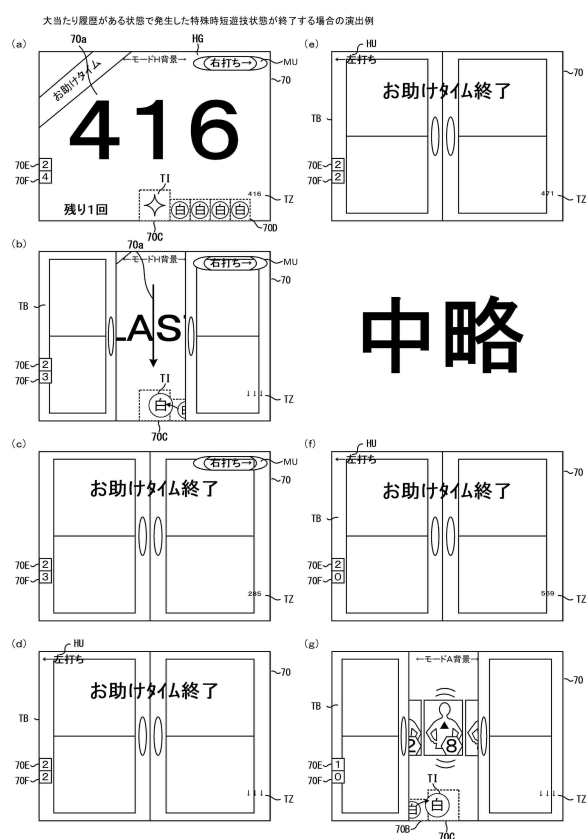
【 図 1 5 4 】



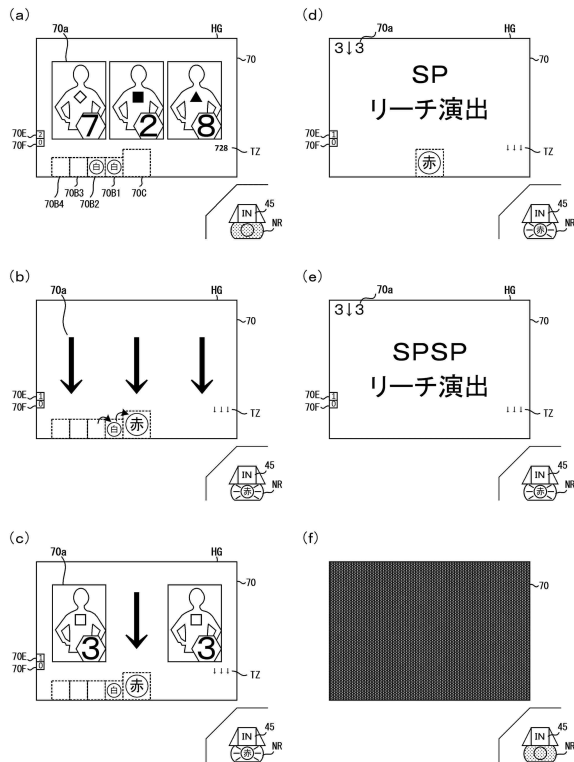
【 図 1 5 5 】



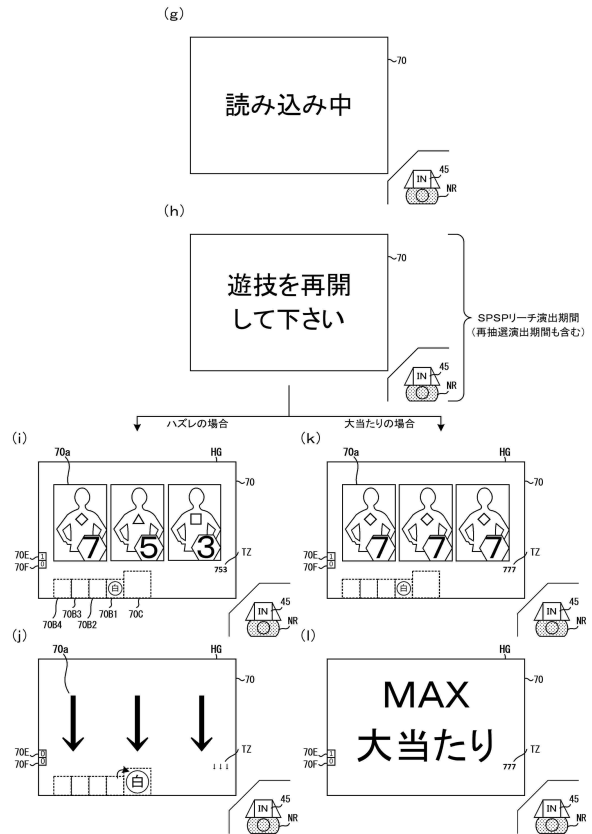
【 図 1 5 6 】



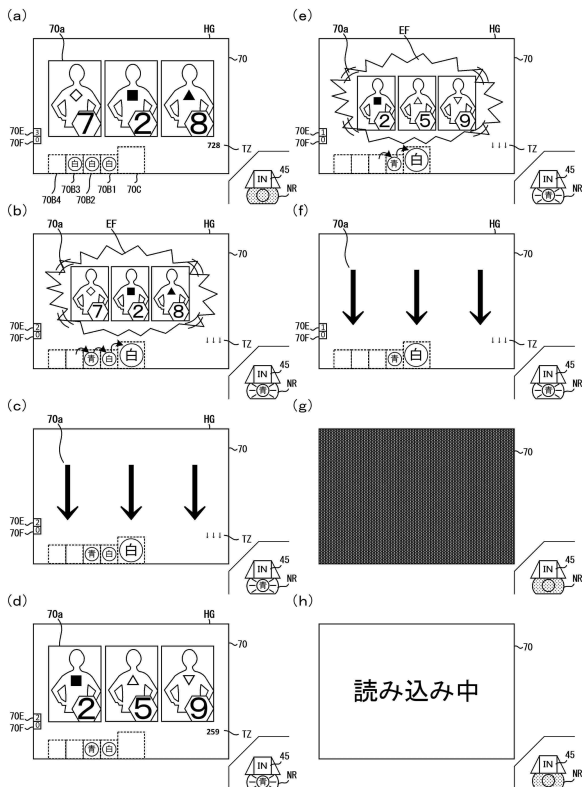
【図 157】



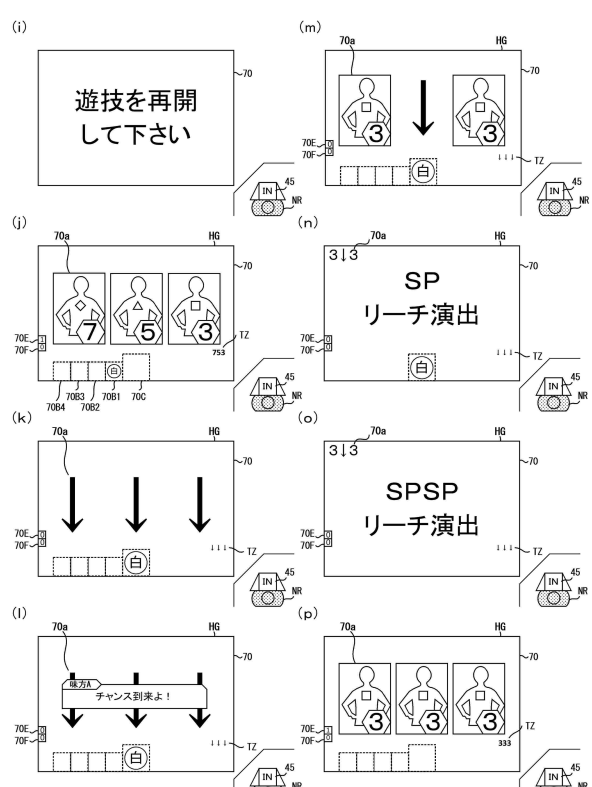
【図 158】



【図 159】



【図 160】



10

20

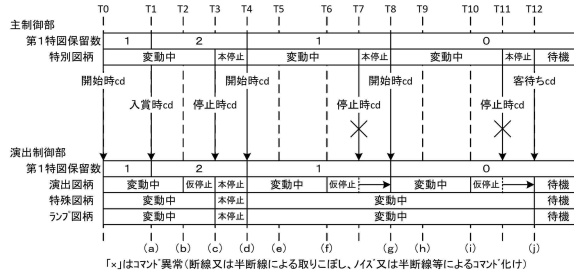
30

40

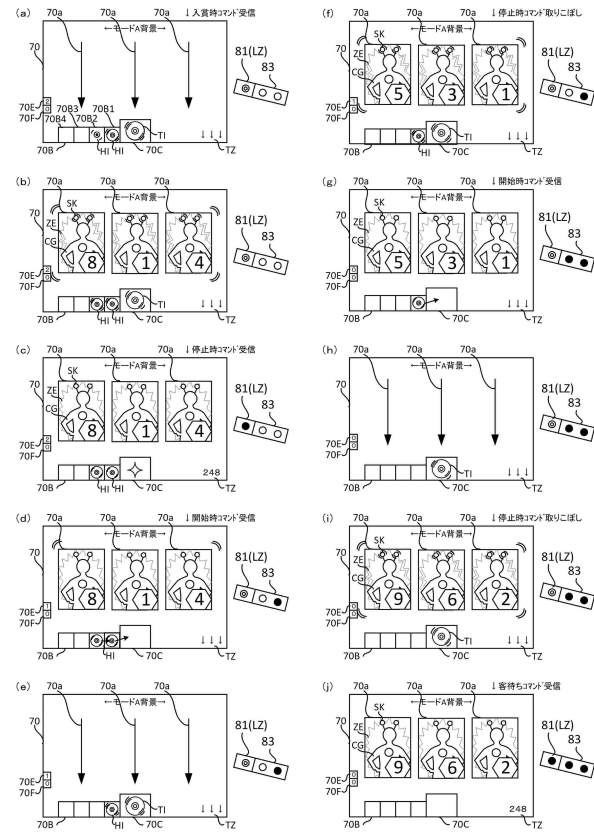
50

## 【図 161】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート1



## 【図 162】

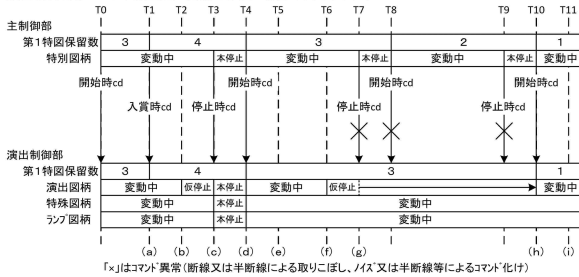


10

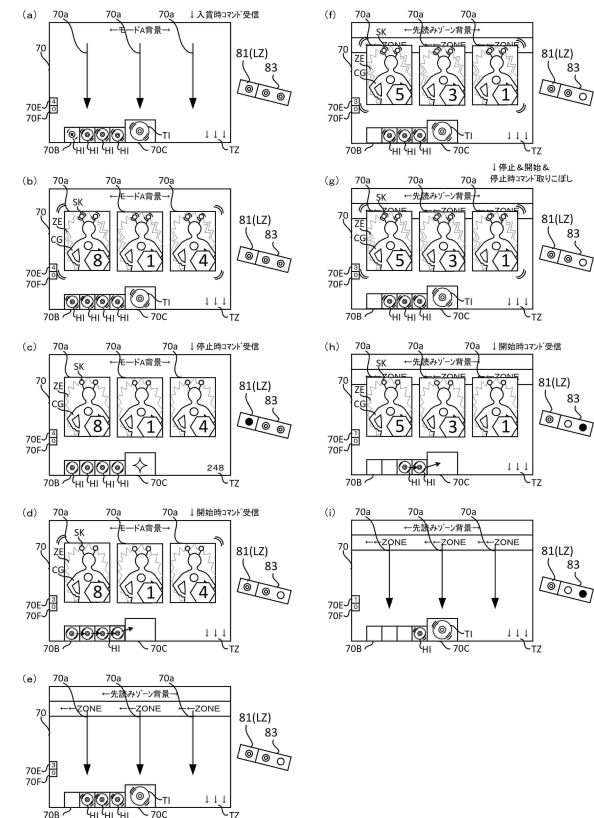
20

## 【図 163】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート2



## 【図 164】

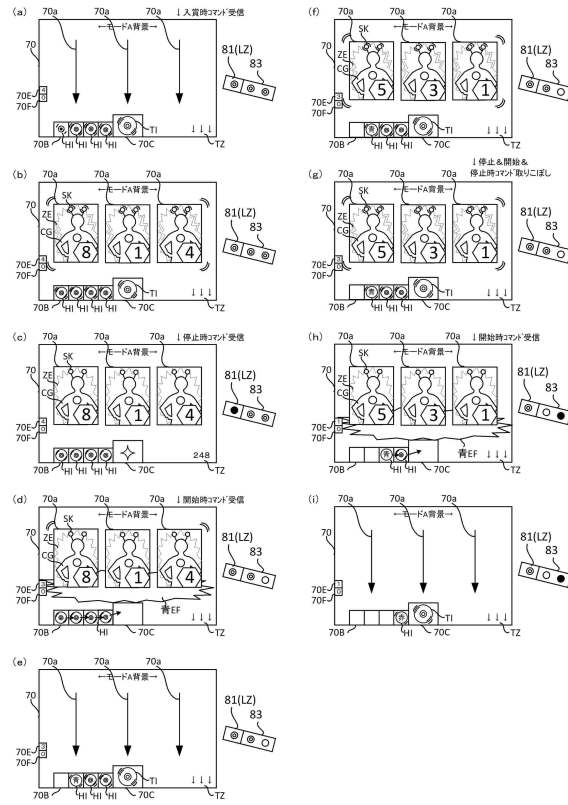


30

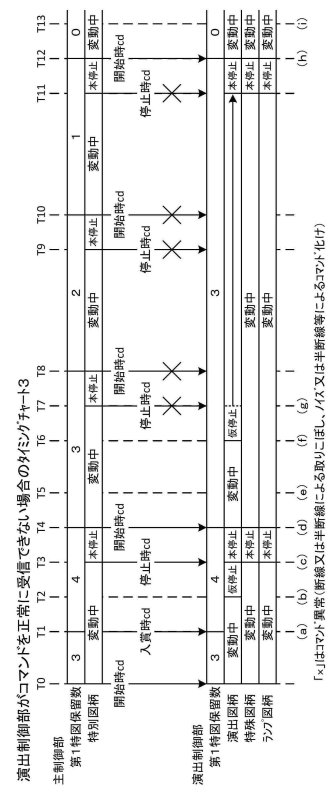
40

50

【図 165】



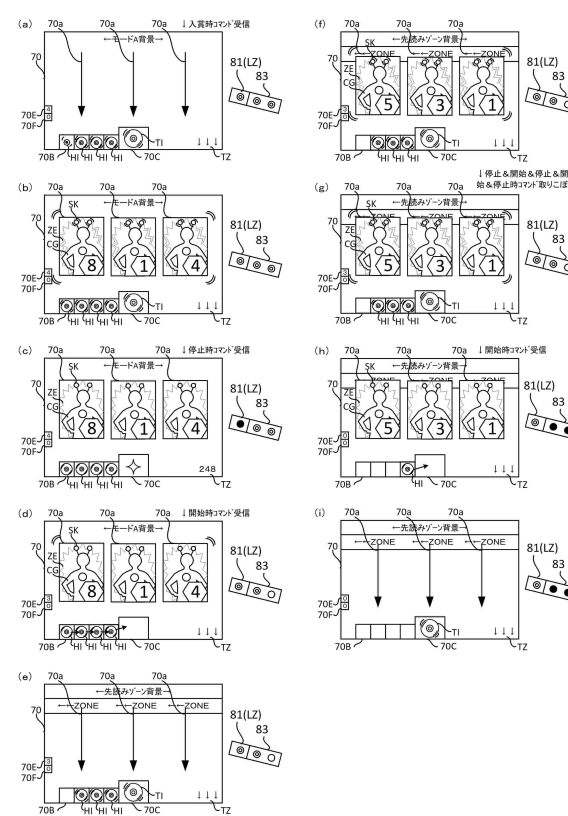
【図 166】



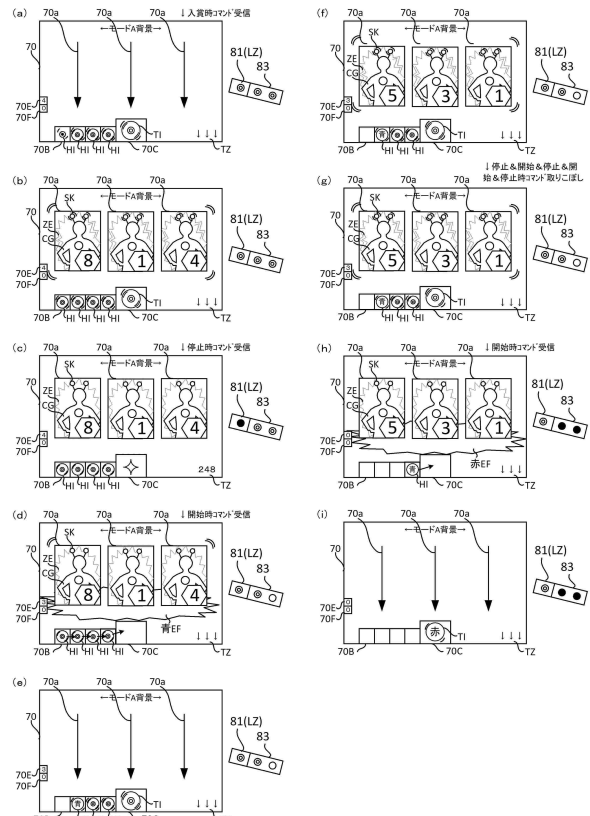
10

20

【図 167】



【図 168】

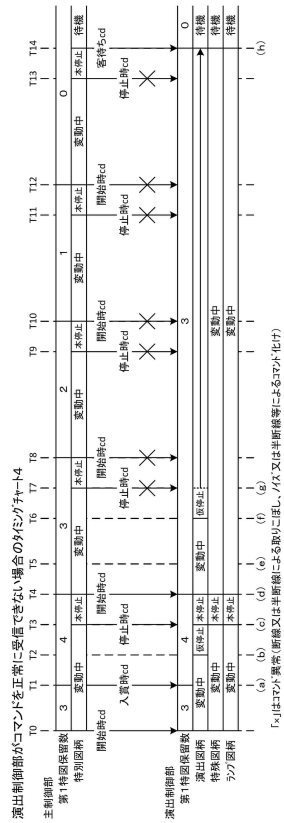


30

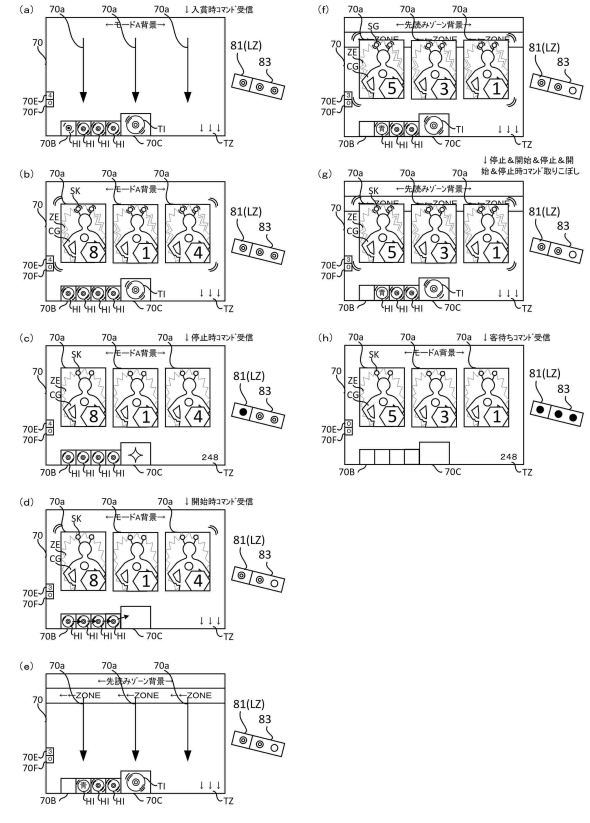
40

50

【図 1 6 9】



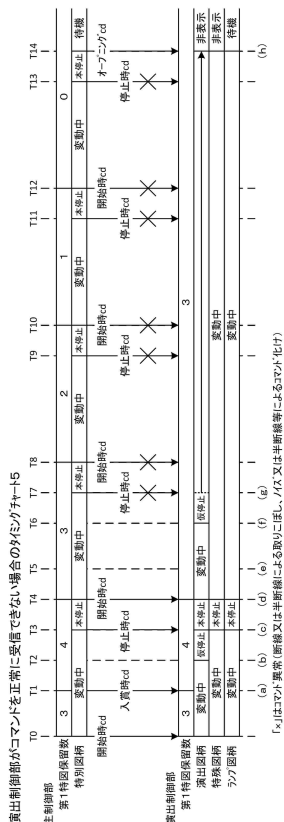
【図 1 7 0】



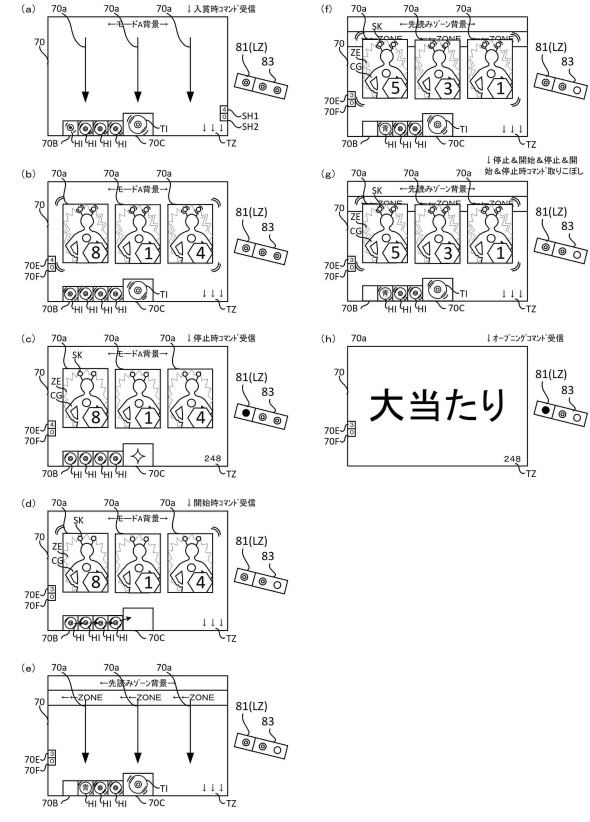
10

20

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】



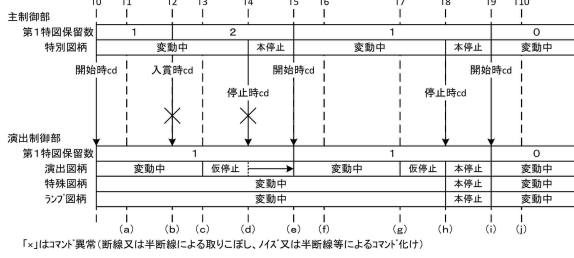
30

40

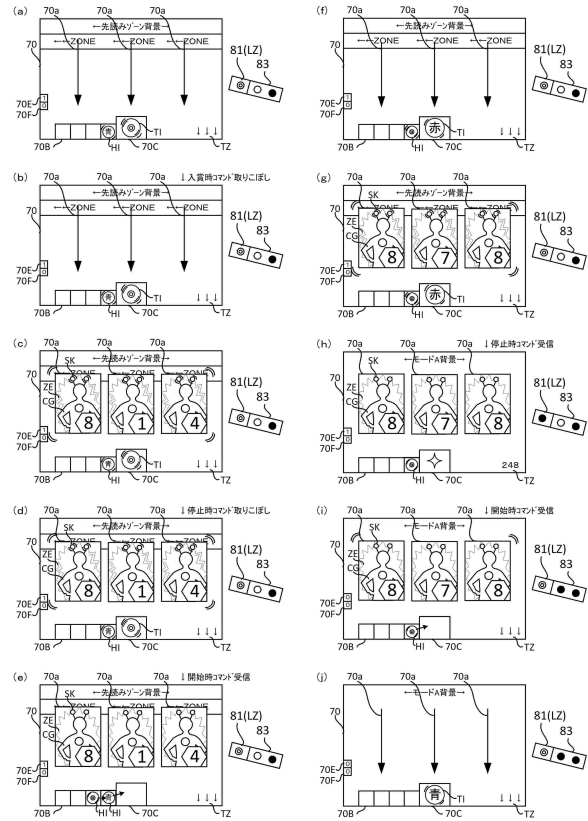
50

## 【図 173】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート6



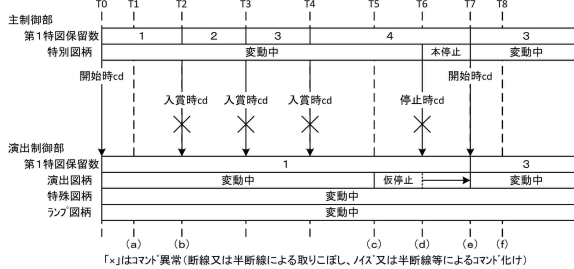
## 【図 174】



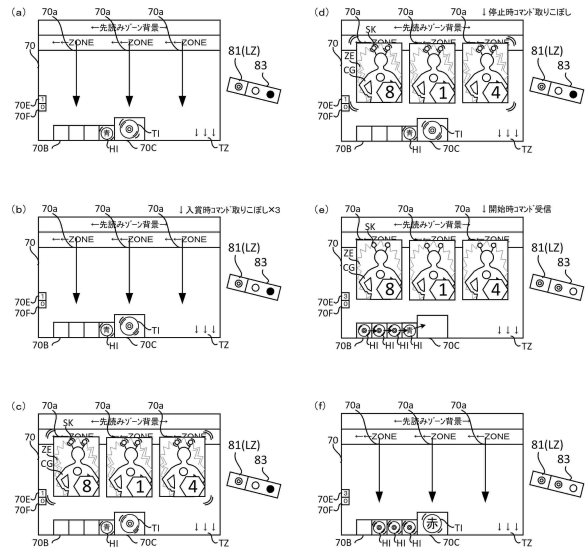
10

## 【図 175】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート7



## 【図 176】



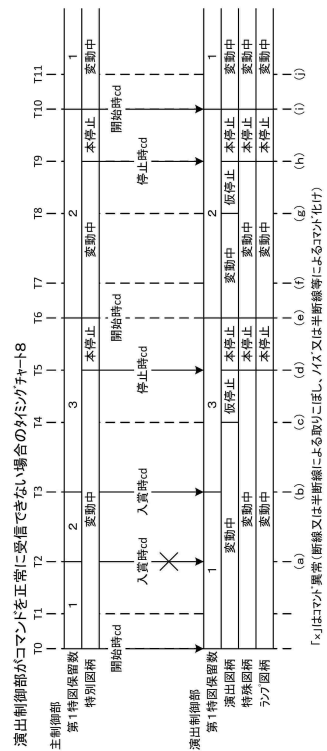
30

40

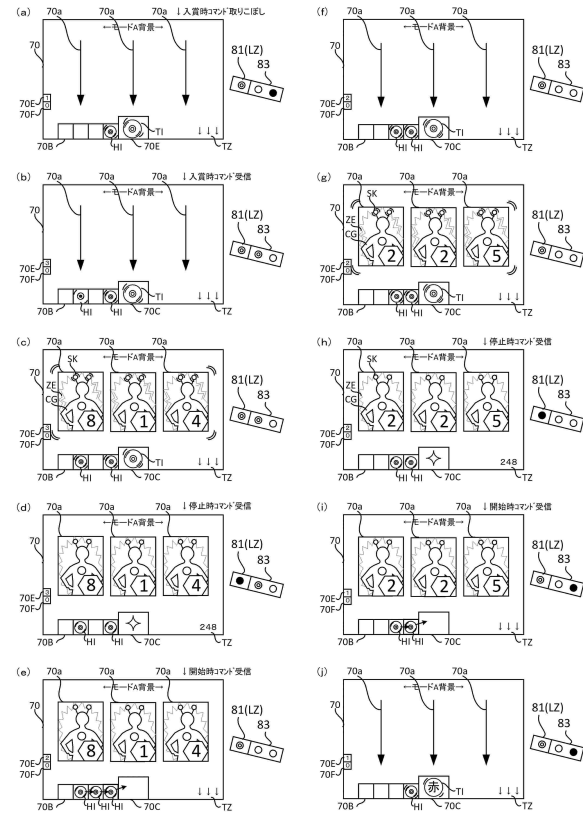
50



【 図 1 7 7 】



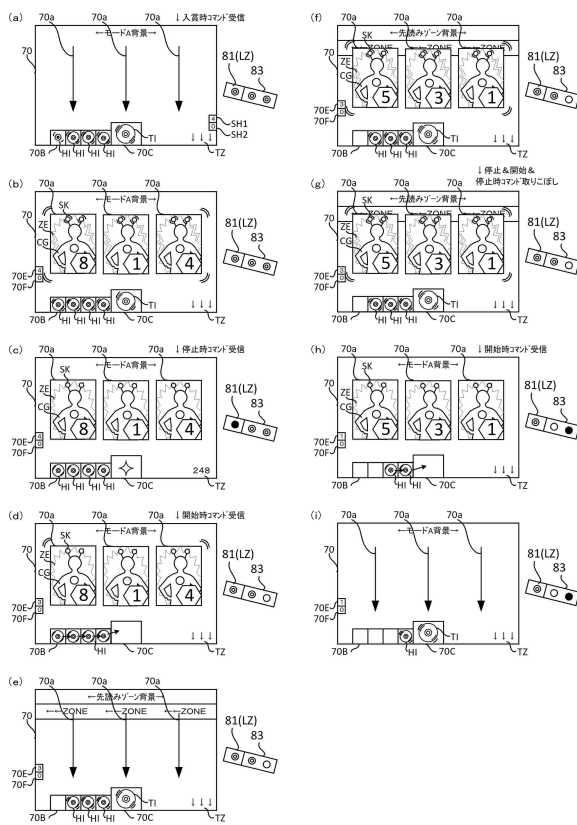
【 図 1 7 8 】



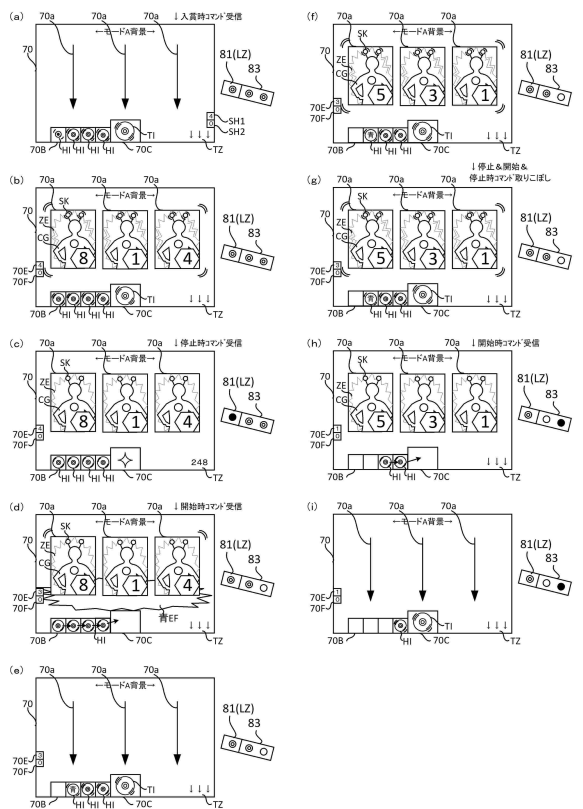
10

20

【 図 1 7 9 】



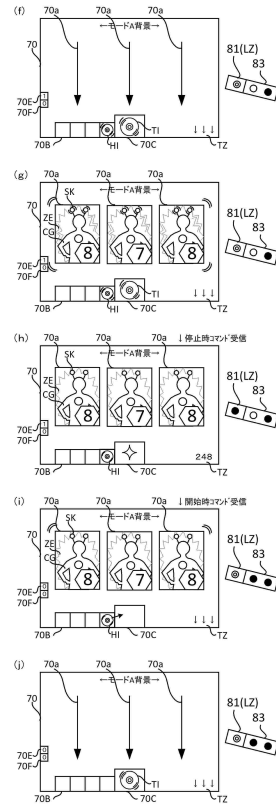
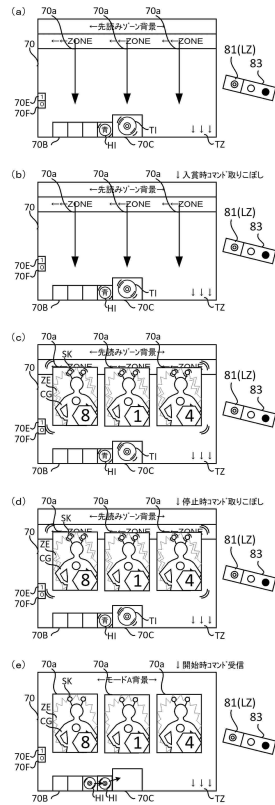
【 図 1 8 0 】



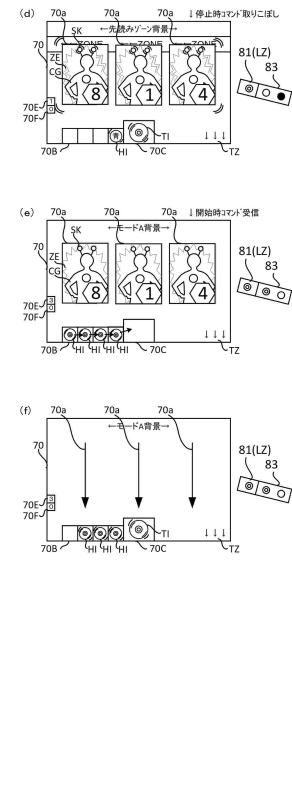
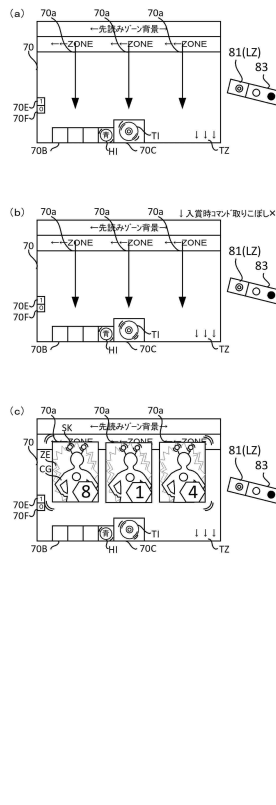
30

40

【 図 1 8 1 】



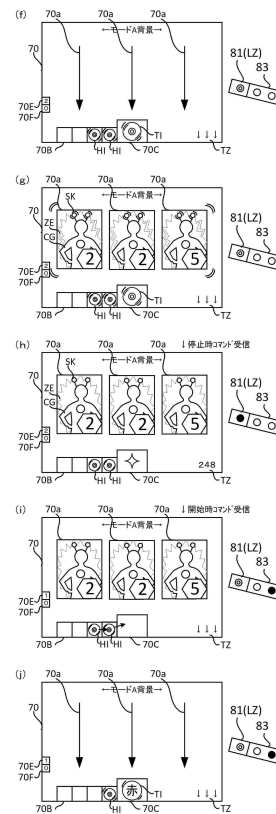
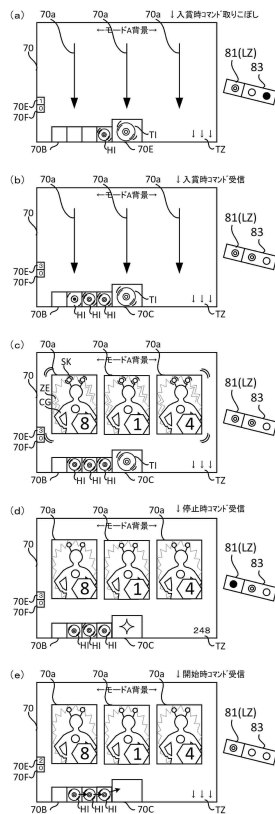
【图 182】



10

20

【 図 1 8 3 】

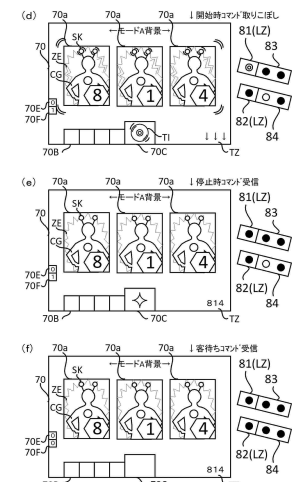
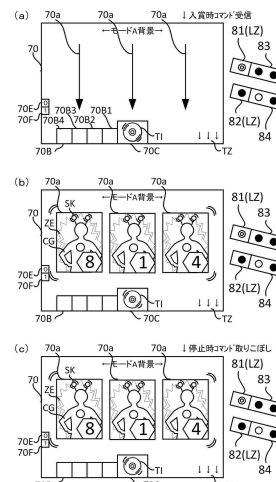


【 図 1 8 4 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート9

主制御部	T0	T1	T2	T3	T4	T5	T6
遊技状態	通常遊技状態						客待ち状態
第1特図保留数	O						O
第2特図保留数	O						O
特別図柄	第1特図ハズレ変動中		本停止		第2特図ハズレ変動中		本停止
開始時cd	入賞時cd		停止時cd		開始時cd		客待ちcd
演出制御部	↓		↓		↓		↓
第1特図保留数	O						O
第2特図保留数	O		1		O		O
演出図柄	変動中		低停止		→ 本停止		待機
特殊図柄	変動中		変動中		本停止		待機
ラン図柄	変動中		変動中		本停止		待機

「×」はコマンド異常(断線又は半断線による取りこぼし、ノイズ又は半断線等によるコマンド化け)

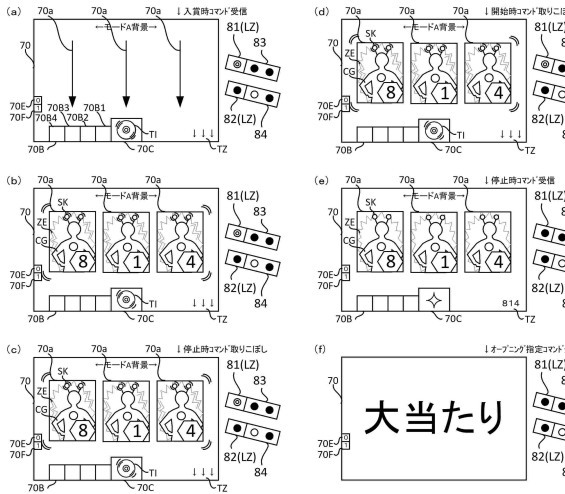
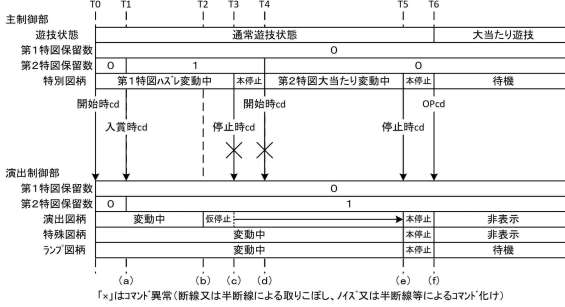


30

40

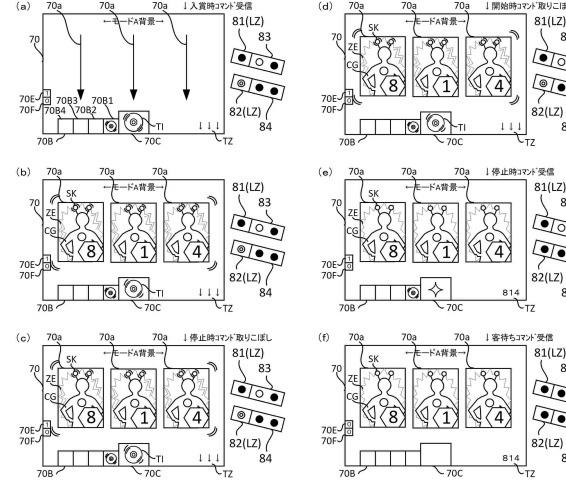
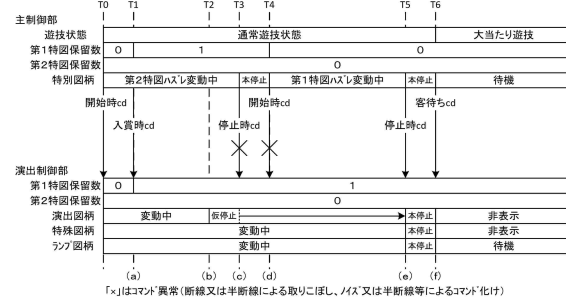
## 【図 185】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート10



## 【図 186】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート11

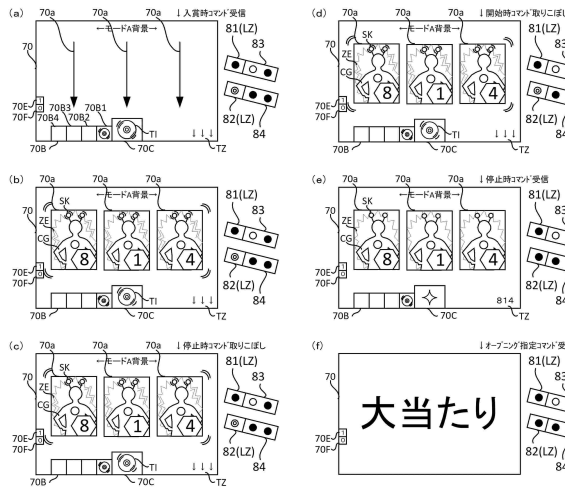
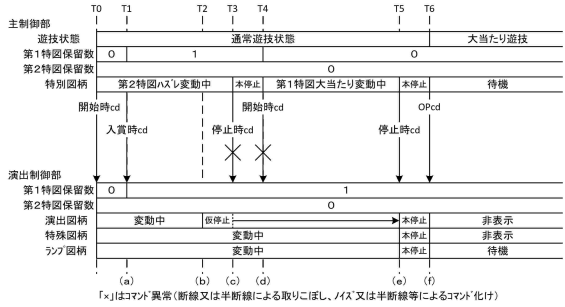


10

20

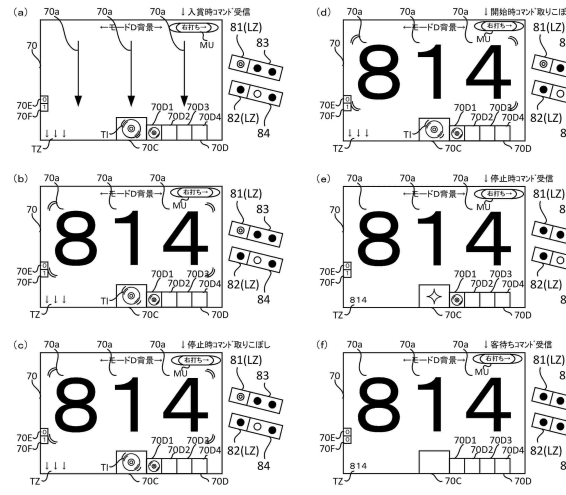
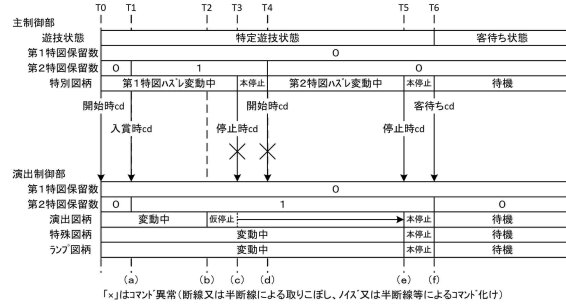
## 【図 187】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート12



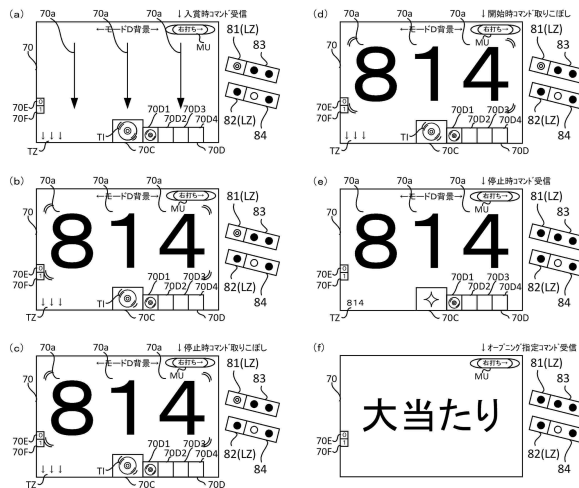
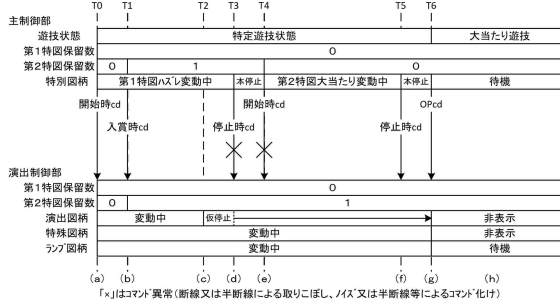
## 【図 188】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート13



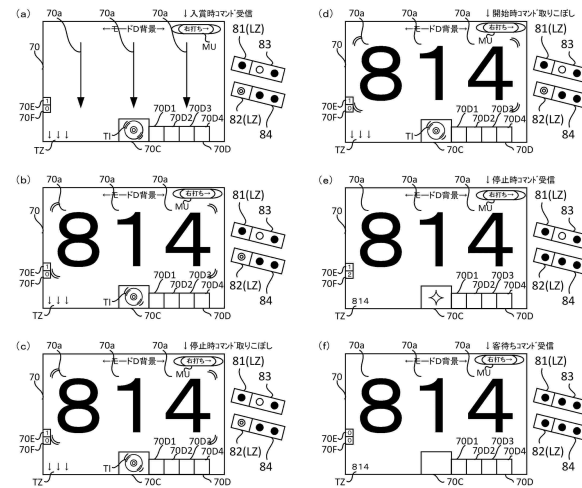
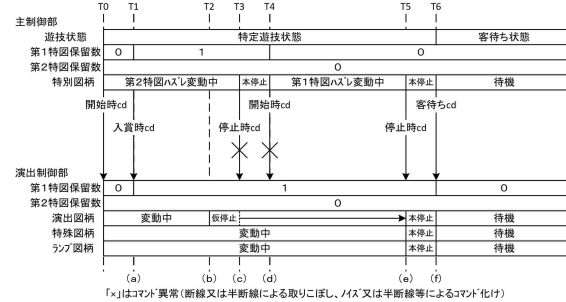
【 図 1 8 9 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート14



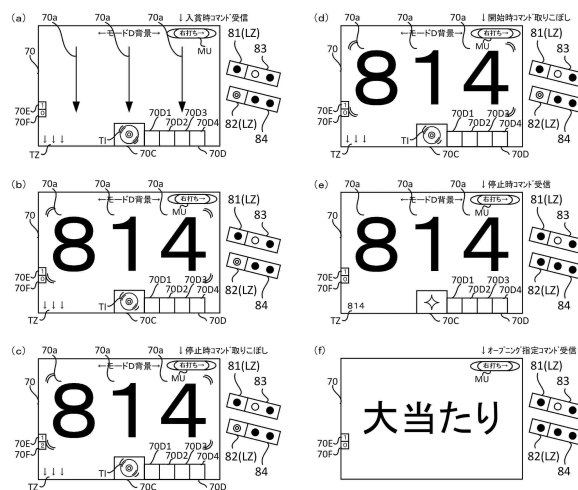
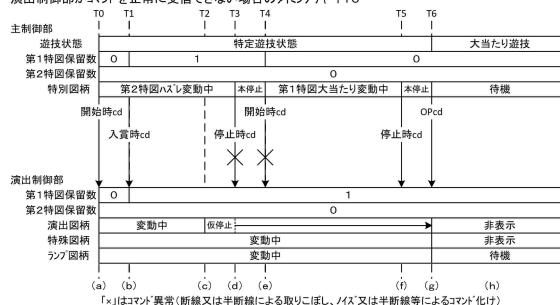
【 図 1 9 0 】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート15

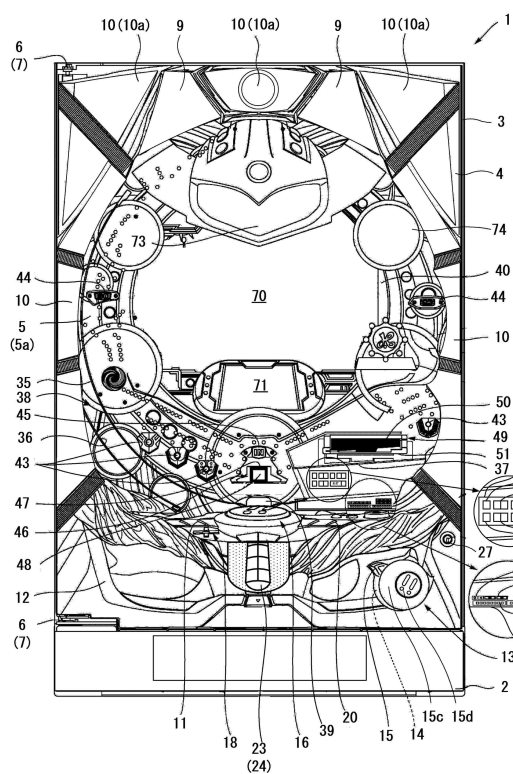


【圖 191】

演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート16



【圖 192】



【 ㊦ 1 9 3 】

[illegible]

※△&amp;▲は演出モードA~C(通常遊技状態)との比較

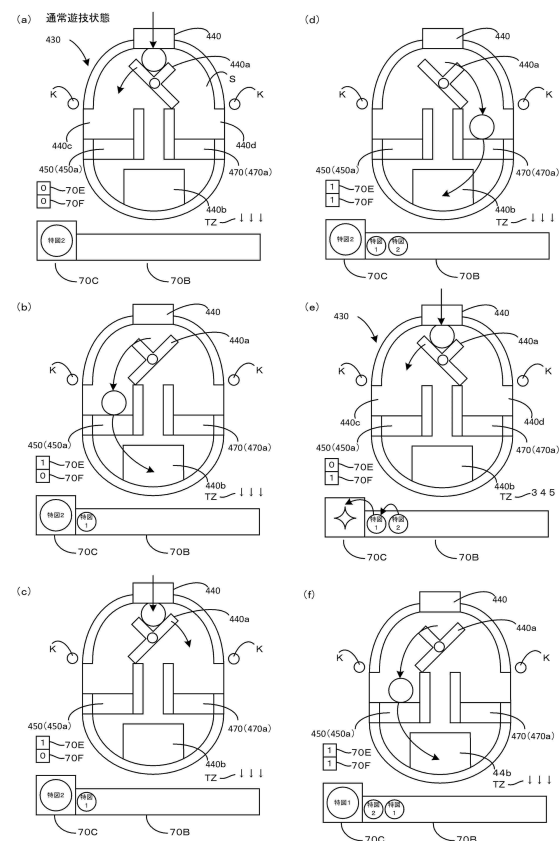
【図 194】

電源ON時 コマンドの種類	初期動作 パターン	動作態様(左から時系列)	初期動作 の工程数
電源投入	パターン01	演出がラン・大上昇 演出がラン&レバ－連続運転(2.5秒間)	3
		演出がラン 原点復帰	1
		演出がラン&レバ－間欠運転(2.5秒間)	3
		演出がランLED:赤緑青点灯	1
第1電源復帰 (音持ち状態)	パターン02	演出がラン・大上昇 演出がラン&レバ－連続運転(2秒間)	2
		演出がラン 原点復帰	1
		演出がランLED:青点灯	1
第2電源復帰 (特別変動中) 第3電源復帰 (特別遊技中)	パターン03	演出がラン・大上昇 演出がラン&レバ－連続運転(2秒間)	3
		演出がラン 原点復帰	1
		演出がランLED:消灯	1

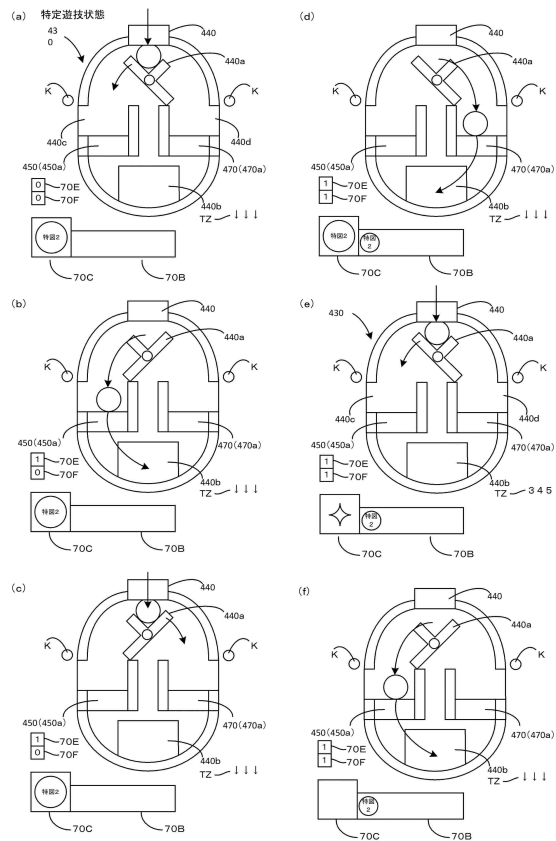
10

20

【 図 1 9 5 】



【 図 1 9 6 】

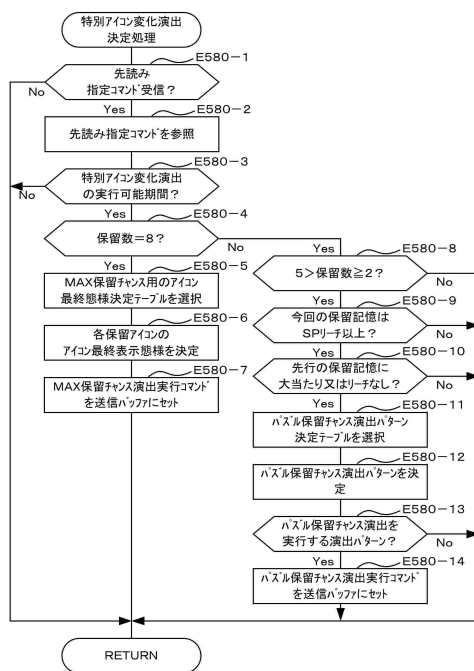


30

40

50

【図 197】



【図 198】

(a) MAX保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブル

先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率(%)	アイコン 最終表示態様
通常変動の短縮変動(ハズレ)	100	キャラAカード
ノーマルリーチ(ハズレ)	70	キャラAカード
	30	キャラBカード
SPリーチ(ハズレ)	30	キャラAカード
	50	キャラBカード
	20	キャラCカード
SPSPリーチ(ハズレ)	20	キャラAカード
SPSP7リーチ(ハズレ)	60	キャラBカード
	20	キャラCカード
SPリーチ(大当たり)	50	キャラBカード
	50	キャラCカード
SPSPリーチ(大当たり)	20	キャラBカード
SPSP7リーチ(大当たり)	80	キャラCカード
全回転リーチ(特1大当たり)	100	キャラDカード

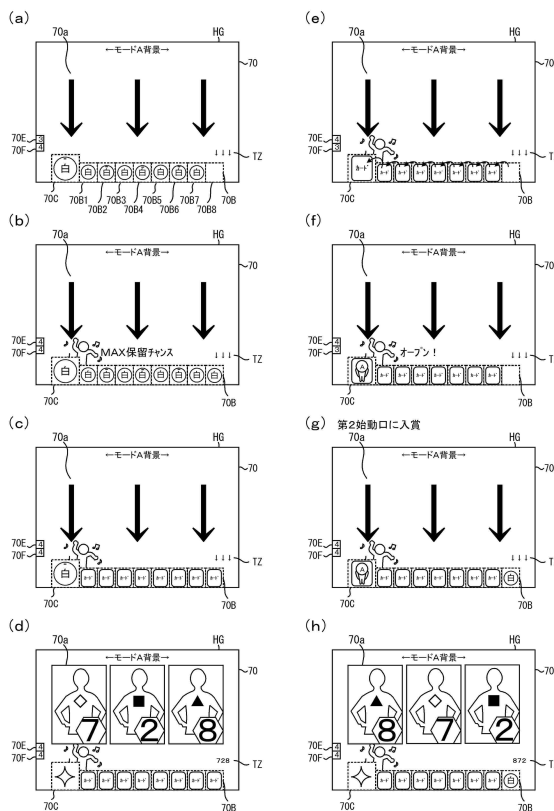
(b) ハズル保留チャンス演出パターン決定テーブル

先読み指定コマンド (予定変動パターン)	選択率 (%)	保留数	演出パターン	更新態様(※参考)			
				入賞時	3変動前	2変動前	1変動前
SPリーチ(ハズレ)	80	—	パターン0	白	—	—	—
		2	パターン1	ハズル×2	—	—	白
		3	パターン2	ハズル×3	—	画面1/4	画面3/4
		4	パターン3	ハズル×4	画面1/4	—	画面3/4
SPSPリーチ(ハズレ)	60	—	パターン0	白	—	—	白
		2	パターン4	ハズル×2	—	画面1/2	画面4/4
		3	パターン5	ハズル×3	—	画面1/2	画面4/4
		4	パターン6	ハズル×4	画面1/4	画面1/2	画面4/4
SPリーチ(大当たり)	70	—	パターン0	白	—	—	白
		2	パターン1	ハズル×2	—	画面1/4	白
		3	パターン2	ハズル×3	—	画面1/2	画面3/4
		4	パターン3	ハズル×4	画面1/4	—	画面3/4
SPSPリーチ(大当たり)	60	—	パターン0	白	—	—	白
		2	パターン4	ハズル×2	—	画面1/2	画面4/4
		3	パターン5	ハズル×3	—	画面1/4	画面3/4
		4	パターン6	ハズル×4	画面1/4	画面1/2	画面4/4
全回転リーチ(大当たり)	100	—	パターン0	白	—	—	白

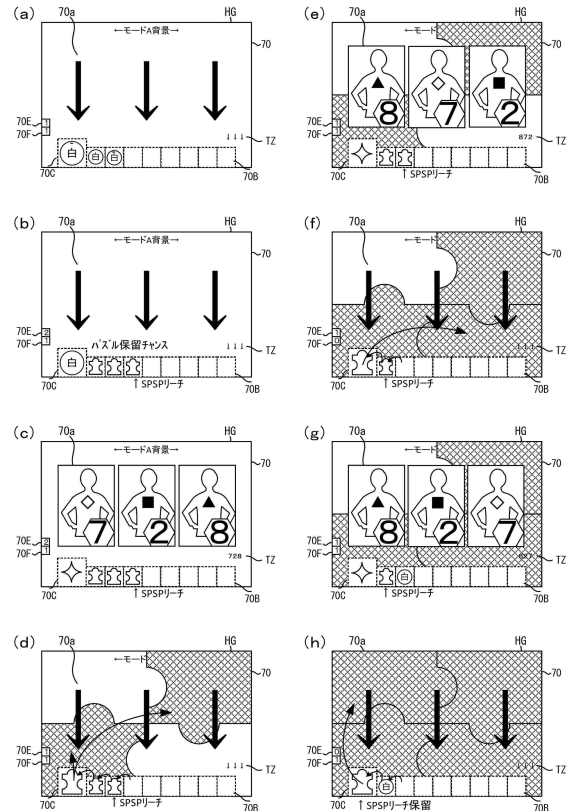
10

20

【図 199】



【図 200】



30

40

50

## フロントページの続き

愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業、株式会社内

審査官 中村 祐一

- (56)参考文献 特開2021-029865(JP,A)  
特開2016-209264(JP,A)  
特開2020-099638(JP,A)  
特開2019-154970(JP,A)  
特開2020-182522(JP,A)  
特開2020-182505(JP,A)  
特許第7055414(JP,B2)  
特許第6867702(JP,B2)  
特許第7054256(JP,B2)  
特許第6894136(JP,B2)  
特許第7054225(JP,B2)  
特許第7076813(JP,B2)  
特許第7181609(JP,B2)  
特許第7181606(JP,B2)  
特許第7181607(JP,B2)  
特許第7426134(JP,B2)  
特許第7424695(JP,B2)  
特許第7277938(JP,B2)  
特許第7277944(JP,B2)  
特許第7277948(JP,B2)  
特許第7207748(JP,B2)  
特許第7224663(JP,B2)  
特許第7224664(JP,B2)  
特許第7446630(JP,B2)  
特許第7557757(JP,B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02