(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7076810号
(P7076810)

(45)発行日　令和4年5月30日(2022.5.30)

(24)登録日　令和4年5月20日(2022.5.20)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４

請求項の数　1　（全476頁）

(21)出願番号　特願2019-167809(P2019-167809)
(22)出願日　令和1年9月14日(2019.9.14)
(65)公開番号　特開2021-45185(P2021-45185A)
(43)公開日　令和3年3月25日(2021.3.25)
審査請求日　令和2年9月24日(2020.9.24)

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動条件の成立に基づき図柄を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、
遊技の進行を制御することが可能な主制御手段と、
前記始動条件の成立によって取得された判定情報を記憶することが可能な記憶手段と、
前記判定情報に基づいて、前記特別遊技を実行するか否かを判定することが可能な判定手段と、
前記判定手段による判定前に前記判定情報を事前判定することが可能な事前判定手段と、
電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させる初期化処理を実行可能な初期化処理手段と、
電力供給の開始後に前記初期化処理が行われない場合に電力供給の停止前の遊技の制御状態に復旧させる復旧処理を実行可能な復旧処理手段と、
前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段と、
遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段と、
前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段と、
前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段と、を備え、
前記演出制御手段は、

前記判定手段の判定結果に応じて、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄の変動演出を表示制御可能であり、
前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、
前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様を実行可能な第２時間と、
複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、
前記停止表示態様は、
第１表示態様と、第２表示態様と、があり、
前記演出制御手段は、
前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、前記演出図柄が仮停止表示される態様の第１演出と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出と、が実行され易く、
前記音出力手段から所定の報知音を出力することが可能であり、
前記停止表示態様が前記第２表示態様となった後であって前記特別遊技の実行中に特別遊技演出を実行することが可能であり、
前記特別遊技演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、
前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記第２保留表示手段が実行情報への変化表示中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示を完了することになるタイミングより前であっても、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第２記憶数から前記第１記憶数へ増加表示を開始し、
前記判定が行われて前記図柄の変動が実行されたことを示す前記実行情報又は前記判定が未実行であって前記事前判定が行われた前記第２態様の前記保留記憶である識別情報を表示することが可能であり、
前記識別情報の表示態様を段階的に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する特定演出を実行することが可能であり、
前記識別情報の表示態様には、第１段階態様と、第２段階態様と、第３段階態様とを含み、
前記特定演出によって前記第３段階態様まで変化することになる前記識別情報の前記第２段階態様での表示中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記第２段階態様で表示されていた前記識別情報を前記第１段階態様で表示可能であり、
前記遊技の制御状態が復旧したことによって前記第１段階態様で表示された前記識別情報に対応する前記判定情報の前記判定が行われた後は、前記識別情報を前記第１段階態様から前記第２段階態様又は前記第３段階態様に変化可能であることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて演出図柄の変動演出を画像表示装置で実行するものが一般的である。
【０００３】
このような遊技機では、演出図柄の変動演出の変動パターンが複数種類あり、判定結果に基づいて複数種類ある変動パターンの中から選択して、選択した変動パターンでの演出図

柄の変動演出を画像表示装置で表示するものであった（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１７－０１８２２５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記特許文献１に記載の遊技機では、演出図柄の変動演出の態様において、改善の余地があり、遊技の興趣の低下を招くおそれがあった。
【０００６】
本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機の提供を目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
［適用例１］
上記課題を解決するため、本願の適用例１の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記始動条件の成立によって取得された判定情報を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、前記特別遊技を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を事前判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させる初期化処理を実行可能な初期化処理手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始後に前記初期化処理が行われない場合に電力供給の停止前の遊技の制御状態に復旧させる復旧処理を実行可能な復旧処理手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定手段の判定結果に応じて、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、前記演出図柄が仮停止表示される態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され易く、前記音出力手段から所定の報知音を出力することが可能であり、前記停止表示態様が前記第２表示態様となった後であって前

記特別遊技の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記第２保留表示手段が実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるタイミングより前であっても、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第２記憶数から前記第１記憶数へ増加表示（１加算された保留数字への更新）を開始し、前記判定が行われて前記図柄の変動が実行されたことを示す前記実行情報又は前記判定が未実行であって前記事前判定が行われた前記第２態様の前記保留記憶である識別情報（当該アイコン、保留アイコン）を表示することが可能であり、前記識別情報の表示態様を段階的に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記識別情報の表示態様には、第１段階態様（例えば、ＣＤアイコン）と、第２段階態様（例えば、青キャラアイコン）と、第３段階態様（例えば、赤キャラアイコン）とを含み、前記特定演出によって前記第３段階態様まで変化することになる前記識別情報の前記第２段階態様での表示中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記第２段階態様で表示されていた前記識別情報を前記第１段階態様で表示可能であり、前記遊技の制御状態が復旧したことによって前記第１段階態様で表示された前記識別情報に対応する前記判定情報の前記判定が行われた後は、前記識別情報を前記第１段階態様から前記第２段階態様又は前記第３段階態様に変化可能であることを要旨とする。

【発明の効果】

【０００８】

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

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図２】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図３】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図４】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図５】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

【図６】主制御基板における第１始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【図７】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。

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

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

【図１０】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。

【図１１】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図１２】演出制御部におけるアイコン変化演出処理を示す図である。

【図１３】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。

【図１４】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。

【図１５】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。

【図１６】演出制御部におけるアイコン表示態様更新処理を示す図である。

【図１７】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。

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

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

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

係性２を示す図であり、（ｄ）はアイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音との関係性を示す図である。
【図２１】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図２２】統括制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図である。
【図２３】統括制御部におけるＶブランク割込処理を示す図である。
【図２４】入賞時変化演出のタイミングチャート１である。
【図２５】入賞時変化演出のタイミングチャート２である。
【図２６】入賞時変化演出の演出例を示す図である。
【図２７】ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート１である。
【図２８】ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート２である。
【図２９】ノーマル変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図３０】キャラ作用変化パターン０１のタイミングチャート１である。
【図３１】キャラ作用変化パターン０１のタイミングチャート２である。
【図３２】キャラ作用変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図３３】図３２の続きを示す図である。
【図３４】図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート１を示す図である。
【図３５】図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート２を示す図である。
【図３６】図柄作用変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図３７】図３６の続きを示す図である。
【図３８】客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートである。
【図３９】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４０】図３９の続きを示す図である。
【図４１】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４２】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４３】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４４】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。
【図４５】特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートである。
【図４６】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４７】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４８】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する演出例を示す図である。
【図４９】図４８の続きを示す図である。
【図５０－１】第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の表示態様の変移を説明する図である。
【図５０－２】ＳＰリーチ演出が実行される場合の表示態様の変移を説明する図である。
【図５０－３】第１表示態様において非リーチの態様で表示された場合の表示態様の変移を説明する図である。
【図５１－１】変動終了示唆演出の一例を説明する図である。
【図５１－２】変動終了示唆演出の別の一例を説明する図である。
【図５２－１】第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図である。
【図５２－２】第１表示態様において非リーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図である。
【図５３】ＳＰリーチ演出が実行された場合の復活演出の一例を説明する図である。
【図５４－１】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－２】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－３】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－４】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－５】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－６】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５４－７】演出図柄５４７０ａにおける変動終了示唆演出の一例を説明する図である。

【図５４－８】変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図である。
【図５５－１】低確率遊技状態における変動パターンテーブルである低確変動パターンテーブルを例示した図である。
【図５５－２】高確率遊技状態における変動パターンテーブルである高確変動パターンテーブルを例示した図である。
【図５６－１】保留数が少ない場合の変動パターンテーブルである少保留変動パターンテーブルを例示した図である。
【図５６－２】保留数が多い場合の変動パターンテーブルである多保留変動パターンテーブルを例示した図である。
【図５７】各変動演出のタイミングチャートを示す図である。
【図５８】外枠１０Ｚ、遊技盤ユニット１２Ｐ、及び内枠１４Ｐが開いた状態の遊技機１Ｐの斜視図である。
【図５９】遊技盤ユニット１２Ｐの背面図である。
【図６０】遊技盤ユニット１２Ｐの分解斜視図である。
【図６１】組立体２Ｐの（ａ）斜視図、（ｂ）背面図、（ｃ）右側面図である。
【図６２】組立体２Ｐの分解斜視図である。
【図６３】台座２０Ｐに基板ケース３Ｐを組み付ける様子を示した左側面図である。
【図６４】基板ケース３Ｐの（ａ）斜視図、（ｂ）背面図、（ｃ）右側面図である。
【図６５】基板ケース３Ｐの分解斜視図である。
【図６６】外ケース４５Ｐと内ケース４０Ｐを組み合わせた封止体４Ｐの（ａ）背面図、（ｂ）正面図である。
【図６７】変形例に係る基板ケース１００３の外ケース４５Ｐにおける、図６３のＡ－Ａ線に相当する位置の矢視方向断面図である。
【図６８】変形例に係る基板ケース１１０３の外ケース４５Ｐにおける、図６３のＡ－Ａ線に相当する位置の矢視方向断面図である。
【図６９】変形例に係る基板ケース１２０３の外ケース４５Ｐにおける、図６３のＡ－Ａ線に相当する位置の矢視方向断面図である。
【図７０】変形例に係る基板ケース１３０３の背面図である。
【図７１】基板ケース１３０３の外ケース４５Ｐにおける図６９のＢ－Ｂ線矢視方向断面図である。
【図７２】変形例に係る基板ケース１５５１の背面図である。
【図７３】シール部１５６１がＲＯＭ５０２の装着箇所と重なる角度から見た、シール部１５６１及びＲＯＭ５０２を示す図である。
【図７４－１】第５実施形態に係る制御基板１７０５が収納された基板ケース１７００の背面図である。
【図７４－２】（ａ）は、シール部１７１０の構成を説明する概略図であり、（ｂ）は、デートマーク部１７２０の構成を説明する概略図である。
【図７４－３】（ａ）は、開封禁止シール部１７３０の構成を説明する概略図であり、（ｂ）は、開封禁止シール部１７３０が基板ケース１７００に貼付された状態を説明する概略図である。
【図７４－４】情報表示器１７５０の表示の構成を説明する概略図である。
【図７４－５】遊技機１Ｐの性能表示に関して情報表示器１７５０に表示される内容および表示形態を説明する表である。
【図７４－６】遊技機１Ｐの設定表示に関して情報表示器１７５０に表示される内容および表示形態を説明する表である。
【図７４－７】（ａ）は、変形例に係る基板ケース１７９０の識別表示部１７９１の断面図であり、（ｂ）は、変形例に係る基板ケース１７９５の識別表示部１７９６の断面図である。
【図７５－１】第６実施形態に係る制御基板５０１が収納された基板ケース１８０３の背面図である。

【図７５－２】シール部１５６０及びシール部１５６１を介して斜め上方から電子部品５９５を見た状態を示す図である。
【図７５－３】透明ソケット１８０１の（ａ）平面図、（ｂ）側面図である。
【図７５－４】基板ケース１８０５～１８０８における図７４－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢視方向断面図（ａ）～（ｄ）である。
【図７５－５】基板ケース１８０９、１８１０における、図７４－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢視方向断面図（ａ）、（ｂ）である。
【図７５－６】特殊な位置表示部５４１を示す説明図である。
【図７５－７】シール部１５６０の光透過性を低下させる一方法の説明図である。
【図７５－８】賞球基板１８１１を収納したケース部１８１３の模式的な背面図である。
【図７５－９】演出基板１８２１を収納したケース部１８２３の模式的な背面図である。
【図７６】組立体２Ｐの分解斜視図であり、制御基板５０１に第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂが設けられている。
【図７７】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。
【図７８】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図７９】主制御基板における入力制御処理を示す図である。
【図８０】主制御基板における第１始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。
【図８１】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。
【図８２】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。
【図８３】主制御基板から演出制御基板に送信されるコマンドの種別を示す図である。
【図８４】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図８５】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図８６】演出制御部における客待ち演出処理を示す図である。
【図８７】デモ待機時間決定テーブルの一例を示す図である。
【図８８】演出制御部における先読み系演出処理を示す図である。
【図８９】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。
【図９０】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。
【図９１】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９２】演出制御部におけるアイコン変化演出実行処理を示す図である。
【図９３】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図９４】（ａ）は当該アイコン用の１段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は当該アイコン用の２段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図９５】異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図９６】（ａ）は保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性を示す図であり、（ｂ）は変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性１を示す図であり、（ｃ）は変化演出種別と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性２を示す図であり、（ｄ）はアイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音との関係性を示す図である。
【図９７】演出制御部における連続予告演出決定処理を示す図である。
【図９８】先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図９９】先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図１００】演出制御部における連続予告演出実行処理を示す図である。
【図１０１】代替予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０２】演出制御部におけるランプ変化演出実行処理を示す図である。
【図１０３】演出制御部における大当たり予告演出決定処理を示す図である。
【図１０４】大当たり予告決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０５】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図１０６】統括制御部におけるコマンド受信割込処理を示す図である。
【図１０７】統括制御部におけるＶブランク割込処理を示す図である。
【図１０８】入賞時変化演出のタイミングチャート１である。

【図１０９】入賞時変化演出のタイミングチャート２である。
【図１１０】入賞時変化演出の演出例を示す図である。
【図１１１】ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート１である。
【図１１２】ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート２である。
【図１１３】ノーマル変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図１１４】キャラ作用変化パターン０１のタイミングチャート１である。
【図１１５】キャラ作用変化パターン０１のタイミングチャート２である。
【図１１６】キャラ作用変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図１１７】図４２の続きを示す図である。
【図１１８】図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート１を示す図である。
【図１１９】図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート２を示す図である。
【図１２０】図柄作用変化パターン０１の演出例を示す図である。
【図１２１】図４６の続きを示す図である。
【図１２２】客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートである。
【図１２３】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１２４】図４９の続きを示す図である。
【図１２５】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１２６】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１２７】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１２８】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。
【図１２９】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１３０】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１３１】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１３２】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する演出例を示す図である。
【図１３３】図５８の続きを示す図である。
【図１３４】ランプ／駆動制御部における役物初期処理を示す図である。
【図１３５】ランプ／駆動制御部における原点復帰処理を示す図である。
【図１３６】ランプ／駆動制御部における初期動作処理を示す図である。
【図１３７】盤役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１３８】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１３９】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１４０】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１４１】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１４２】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１４３】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１４４】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１４５】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１４６】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１４７】電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。
【図１４８】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１４９】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１５０】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１５１】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１５２】主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。

【図１５３】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１５４】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１５５】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１５６】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１５７】電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。
【図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を示す図である。
【図１５９】図８４の続きを示す図である。
【図１６０】連続予告演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。
【図１６１】図８６の続きを示す図である。
【図１６２】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１６３】ランプ／駆動制御部における役物初期処理を示す図である。
【図１６４】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１６５】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１６６】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１６７】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１６８】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１６９】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１７０】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１７１】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１７２】電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。
【図１７３】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１７４】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１７５】電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなった場合の具体例を示す図である。
【図１７６】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。
【図１７７】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。
【図１７８】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。
【図１７９】主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。
【図１８０】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１８１】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１８２】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１８３】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１８４】タイミングチャート２の各種タイミングにおける演出例２である。
【図１８５】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１８６】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１８７】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１８８】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１８９】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１９０】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１９１】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１９２】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１９３】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１９４】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート７である。
【図１９５】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１９６】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１９７】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１９８】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１９９】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２００】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２０１】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２０２】コマンドを正常に受信できない場合の変形例５である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
（第１実施形態）
以下、本発明の第１実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【００１１】
（遊技機の構成）
まず、図１を用いて、遊技機１の構成について説明する。図１は本実施の形態における遊技機１の正面図の一例である。
【００１２】
遊技機１は、外枠２と、外枠２に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠３と、遊技盤取付枠３に対して回動可能に支持されるガラス枠４と、遊技球が流下する遊技領域５ａが形成された遊技盤５が設けられている。
【００１３】
外枠２は、中央部分が前後方向に開口する矩形状のベースフレーム２ａの下部前面に飾り板２ｂが取り付けられており、遊技店の島設備に対して固着部材（例えば、釘や止め具など）を介して固定される。
【００１４】
遊技盤取付枠３は、水平方向の一端側において第１ヒンジ機構部６を介して外枠２に対して脱着可能に連結されており、第１ヒンジ機構部６を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠３を外枠２に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠３の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠３の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。
【００１５】
ガラス枠４は、水平方向の一端側において第２ヒンジ機構部７を介して遊技盤取付枠３に脱着自在に連結されており、第２ヒンジ機構部７を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠４を遊技盤取付枠３に対して扉のように回動すると、遊技盤５の遊技領域５ａ、及び、遊技盤取付枠３の前面部分を開閉することができる。
【００１６】
ガラス枠４の上部寄りの略中央部分には、前後方向に開口する開口部８（窓部）が形成され、該開口部８を後方から塞ぐように透明部材８ａ（ガラス板やアクリル板など）が取り付けられており、この開口部８、及び、透明部材８ａを介して遊技領域５ａを視認可能としている。
【００１７】
ガラス枠４の開口部８の周囲には、スピーカからなる音声出力装置９と、複数の装飾ランプ（ＬＥＤ）を有する枠用照明装置１０と、後述する遊技球払出装置１００から払い出さ

れた遊技球などの複数の遊技球を貯留するための上受け皿１１と、上受け皿１１に入りきらずに後述する溢れ球流路に流入した遊技球を受け入れて貯留するための下受け皿１２と、遊技球を発射させるための操作が可能な発射操作装置１３とが設けられている。

【００１８】

音声出力装置９は、ガラス枠４の上部２箇所に間隔を空けて設けられ、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置１０は、開口部８の周囲に複数設けられ、各ランプ（ＬＥＤ）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠用照明装置１０は、ガラス枠４の開放や後述する払出異常が発生した場合に点灯／点滅するように制御される報知ＬＥＤ１０ａ（図示省略）を備えている。

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

演出ボタン装置１６は、決定操作など（操作入力）を行うことが可能な演出ボタン１７（図示省略）と、演出ボタン１７に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ１７ａ（図２参照）と、演出ボタン１７を上下方向に移動させるためのボタン駆動モータを有するボタン駆動装置１７ｂ（図２参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。

【００２２】

選択ボタン装置１８は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー１９（図示省略）と、十字キー１９に接続されて、十字キー１９に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ１９ａ（図２参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。

【００２３】

また、上受け皿１１の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出返却操作部２０が設けられている。貸出返却操作部２０の貸出ボタン（図示省略）が操作されると遊技機１に併設される球貸機（図示省略）が受け付けている記憶媒体に記憶された残金を減算して遊技球の貸し出しが行われ、貸出返却操作部２０の返却ボタン（図示省略）が操作されると球貸機（図示省略）から記憶媒体が返却されるようになっている。

【００２４】

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

【００２５】

発射操作装置１３は、ガラス枠４に固定された基体１４と、基体１４に回動可能に設けられた発射ハンドル１５と、発射ハンドル１５に遊技者の手が触れていることを検出するタッチセンサ１５ａ（図２参照）と、発射ハンドル１５の回動角度によって抵抗値が変化す

る可変抵抗器からなる発射ボリューム１５ｂ（図２参照）と、発射ハンドル１５を所定の態様で発光させるためのハンドル発光装置１５ｃが設けられている。タッチセンサ１５ａによって遊技者の手が発射ハンドル１５に触れていることを検出すると、球送りソレノイド１１ｂが作動して遊技球が１個ずつ送り出される。

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

４９が設けられている。
【００４２】
可変入賞部４９には、遊技球が入賞（入球）可能な大入賞口５０と、大入賞口５０への遊技球の入賞（入球）を検出するための大入賞口検出スイッチ５０ａ（図２参照）と、大入賞口５０を閉状態と開状態とに変換（可変）する開閉部材５１と、開閉部材５１を開閉変換するための大入賞口開閉ソレノイド５１ｂとが設けられている。そして、大入賞口５０が閉状態となっている場合には、遊技球の入賞が不可能もしくは困難となり、大入賞口５０が開状態となっている場合には、遊技球の入賞（入球）が可能もしくは容易となる。
【００４３】
また、大入賞口５０に入賞（入球）した遊技球が大入賞口検出スイッチ５０ａで検出されると、所定個数の遊技球（例えば１５個）が遊技球払出装置１００から賞球として上受け皿１１に払い出される。
【００４４】
遊技盤５の裏側には、一般入賞口４３、第１始動口４５、第２始動口４７、及び、大入賞口５０に入賞して一般入賞口検出スイッチ４３ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、及び、大入賞口検出スイッチ５０ａに検出された遊技球を受け入れて集合させながら流下させる入賞球流路５２（図示省略）が設けられる。
【００４５】
また、入賞球流路５２の下流部分には、各種検出スイッチに検出された後に入賞球流路５２を流下してきた遊技球を検出する入賞確認検出スイッチ５２ａ（図２参照）が設けられる。この入賞確認検出スイッチ５２ａは、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａにより検出された後の遊技球を再度検出することで、適正な入賞（入球）であったか異常な入賞（入球）であったかを判定するために用いられる。
【００４６】
遊技領域５ａの外側には、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、及び、普通図柄表示器６２からなる図柄表示装置と、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４、及び。普通図柄保留表示器６５からなる保留表示装置と、後述する大当たり状態（特別遊技状態）が発生した場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器６６（図２参照）と、後述する大当たり遊技（特別遊技状態）中や時短遊技状態中に遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち表示器６７（図２参照）が設けられている。
【００４７】
第１特別図柄表示器６０は、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第１特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、第２特別図柄表示器６１は、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる第２特別図柄の大当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器であり、普通図柄表示器６２は、普図ゲート４４に遊技球が入賞（入球）することを条件に行われる普通図柄の当たり抽選の結果を表示（報知）するための可変表示器である。
【００４８】
第１特別図柄の大当たり抽選とは、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（判定情報）を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第１特別図柄の大当たり抽選が行われると、第１特別図柄表示器６０で第１特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第１特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第１特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。
【００４９】
第２特別図柄の大当たり抽選とは、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（判定情報）を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第２特

別図柄の大当たり抽選が行われると、第２特別図柄表示器６１で第２特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第２特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第２特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。
【００５８】
第２特別図柄保留表示器６４は、複数のＬＥＤによって構成され、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第２特別図柄の大当たり抽選（第２特別図柄の変動表示）を行うための権利（第２保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第２保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第２保留記憶は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。
【００５９】
普通図柄保留表示器６５は、複数のＬＥＤによって構成され、普図ゲート４４に遊技球が入賞（通過）した場合に記憶される普通図柄の当たり抽選（普通図柄の変動表示）を行うための権利（普図保留記憶）の個数を表示するためのものであり、普図保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、普図保留記憶は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。
【００６０】
なお、第１特別図柄表示器６０及び／又は第２特別図柄表示器６１は、７セグメントのＬＥＤによっても構成することができる。例えば、特別図柄の大当たり抽選に当選した場合には、「７」を停止表示し、ハズレであった場合には「－」を停止表示するようにし、変動表示中にあっては消灯と「－」とを繰り返すようにするとよい。なお、特別図柄の変動表示の開始前は前回の変動表示の停止結果がＬＥＤの点灯によって表示された状態となっているので、変動表示の開始時はＬＥＤの消灯からスタートさせることで変動表示が開始されたことが把握し易くなる。
【００６１】
演出空間４０ａの奥部には、液晶表示ディスプレイからなる第１画像表示装置７０（メイン液晶）が設けられ、演出空間４０ａの下部であって第１画像表示装置７０（メイン液晶）の前方には、第１画像表示装置７０（メイン液晶）よりも表示領域が小さく形成された液晶表示ディスプレイからなる第２画像表示装置７１（サブ液晶）が設けられ、演出空間４０ａの上部には、キャラクタの顔を模した可動演出部材７３Ｚが設けられている。
なお、本実施の形態では、「第１画像表示装置７０（メイン液晶）」と「第２画像表示装置７１（サブ液晶）」とをまとめて「画像表示装置」と総称する場合がある。
【００６２】
第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）では、遊技の進行に応じて様々な演出表示を行う。演出表示としては、特別図柄の変動表示が行われていない場合に実行される客待ちデモ演出や特別図柄の変動表示が行われている場合に実行される演出図柄７０ａの変動表示やキャラクタによる予告演出等がある。
【００６３】
また、第２画像表示装置７１（サブ液晶）は、第１画像表示装置７０（メイン液晶）で実行される演出図柄７０ａの変動表示の実行中に、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置７５（図２参照）によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。
【００６４】
具体的には、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の端部寄り（下方）に位置する待機位置（第１位置）と、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央寄り（上方）に位置する演出位置（第２位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、第２画像表示装置７１（サブ液晶）の移動方向を左右方向や前後方向としてもよいし、演出ボタン１７の操作によって移動演出を行うように構成してもよい。
【００６５】
また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示部（有効表示領域）には、左側領域、中央領域、右側領域といった３列の変動表示領域が形成されており、各々の変動表示領域に表示される演出図柄７０ａを縦方向（本実施の形態では上から下）にスクロールさせる

ことで演出図柄７０ａの変動表示が行われる。
【００６６】
なお、演出図柄７０ａは、例えば、「１」から「９」までの数字を示す図柄により構成され、第１特別図柄表示器６０や第２特別図柄表示器６１で実行される特別図柄の変動表示に対応（同期）して演出図柄７０ａの変動表示が行われる。すなわち、特別図柄の変動表示の開始に対応して演出図柄７０ａの変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止に対応して演出図柄７０ａの変動表示を停止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。
【００６７】
演出図柄７０ａの停止表示では、演出図柄７０ａが大当たり抽選の結果を示す所定の態様（ハズレ態様、大当たり態様等）で所定時間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。
【００６８】
また、演出図柄７０ａの変動表示中には、大当たり抽選の結果に応じて、リーチ演出や背景画像、キャラクタ等の様々な演出画像やムービー等が第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示されることで、遊技者の大当たり（特別遊技状態）発生への期待度（以下、「大当たり当選期待度」と言う）を高めるようになっている。
【００６９】
ここで、リーチ演出とは、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄７０ａが変動を行うような、遊技者に大当たり当選への期待感を付与する変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組合せ（大当たり結果態様）として「７７７」の３桁の演出図柄７０ａの組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが「7」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄７０ａが変動を行っている態様を言う。
【００７０】
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）態様を言う。
【００７１】
また、リーチ演出の種類は、本実施の形態においては、「ノーマルリーチ演出」、「ＳＰリーチ演出」、「ＳＰＳＰリーチ演出」及び「全回転リーチ演出」の５種類がある。
【００７２】
「ノーマルリーチ演出」とは、当該ノーマルリーチ演出となる以前の背景画像が表示されている状態で、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａが変動するリーチ演出のことである。
【００７３】
「ＳＰリーチ演出」とは、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａが変動したまま、ノーマルリーチ演出に係るムービーより長い時間のムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。
【００７４】
「ＳＰＳＰリーチ演出」とは、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａが変動したまま、ＳＰリーチ演出に係るムービーより長い時間（長編）のムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。
【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

当該アイコン表示領域７０Ｃは、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の開始に対応して第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン、又は、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１に表示されていた第２保留アイコンが移動（シフト）してくることで当該アイコンＴＨが表示され、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の終了時に当該アイコンＴＨが消滅（消去）する。なお、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の途中で当該アイコンを消滅させてもよい。なお

、本実施の形態では、「第１保留アイコン」と「第２保留アイコン」と「当該アイコン」とをまとめて「アイコン」と総称する場合がある。

【００８３】

可動演出部材７３Ｚは、第１画像表示装置７０（メイン液晶）で実行される演出図柄７０ａの変動表示の実行中に、複数のランプ（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おり、ソレノイドやモータ等によって構成される盤用駆動装置７５（図２参照）によって移動することで移動演出を行うことが可能となっている。

【００８４】

具体的には、演出図柄７０ａの変動表示の進行状態に合わせて複数のランプ（ＬＥＤ等）を所定の発光色で発光することで発光演出を行うようになっている。また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の端部寄り（上方）に位置する待機位置（第１位置）と、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央寄り（下方）に位置する演出位置（第２位置）との間で上下方向に移動（上昇、下降）することで移動演出を行うようになっている。なお、演出ボタン１７の操作によって発光演出や移動演出を行うように構成してもよい。

【００８５】

遊技盤取付枠３、及び、遊技盤５の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための遊技球払出装置１００、島設備などから供給される遊技球を貯留して遊技球払出装置１００に供給する遊技球貯留部１０１（図示省略）、遊技の進行を統括的に制御する主制御基板１１０を内蔵した主制御装置１１０Ａ（図示省略）と、主制御基板１１０からの払出制御コマンドに応じて遊技球払出装置１００の制御を行う払出制御基板１２０を内蔵した払出制御装置１２０Ａ（図示省略）と、主制御基板１１０からの演出制御コマンドに応じて演出の制御を行う演出制御基板１３０を内蔵した演出制御装置１３０Ａ（図示省略）と、各種制御装置に対して電源電圧の供給を行う電源基板１６０を内蔵した電源装置１６０Ａ（図示省略）、遊技機の外部に遊技情報（遊技信号）を出力するための遊技情報出力端子板９０（図２参照）が設けられている。

【００８６】

（遊技機１の制御構成）

次に、図２を用いて遊技機１の制御構成について具体的に説明する。図２は、本実施の形態における遊技機１の全体のブロック図である。

【００８７】

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

【００８８】

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。

【００８９】

主制御基板１１０の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、入賞確認検出スイッチ５２ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ、ＲＡＭクリアスイッチ５５ａ、及び、払出制御基板１２０等が接続されている

。入力ポートを介して、各種検出スイッチや各種検出センサからの検出信号等が主制御基板１１０に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。

【００９０】

主制御基板１１０の出力ポートには、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、普通図柄表示器６２、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４、普通図柄保留表示器６５、ラウンド数表示器６６、右打ち表示器６７、遊技情報出力端子板９０、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。

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

メパターン、アニメシーン情報などが記憶されている。
【０１０５】
このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメシーン情報や各アニメシーンの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメシーン情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、描画のためのパラメータ（スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等）、描画方法、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）の輝度のパラメータとなるデューティー比等の各種情報が含まれている。
【０１０６】
画像制御部１４５（ＶＤＰ）は、各種の画像データが記憶されているＣＧＲＯＭ１４６が接続されており、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２）からのコマンド（ディスプレイリスト、描画指令等）とＣＧＲＯＭ１４６に記憶された画像データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示させる画像（フレーム）、例えば、演出図柄画像、演出図柄の背景を構成する背景画像、キャラクタ画像、及び、セリフ画像などの個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは、個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。
【０１０７】
ＣＧＲＯＭ１４６は、フラッシュメモリ、ＥＥＰＲＯＭ、ＥＰＲＯＭ、マスクＲＯＭ等から構成され、所定範囲の画素（例えば、３２×３２ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。このＣＧＲＯＭ１４６は、画像制御部１４５（ＶＤＰ）によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。
【０１０８】
また、ＣＧＲＯＭ１４６は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、ＣＧＲＯＭ１４６は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、ＭＰＥＧ４等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。
【０１０９】
ＶＲＡＭ１４７は、画像データの書き込み、又は、読み出しが高速なＳＲＡＭで構成されている。このＶＲＡＭ１４３は、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に対応するフレームバッファ領域等を有している。
【０１１０】
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。
【０１１１】
そのため、画像制御部１４５（ＶＤＰ）は、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２）からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、ＣＧＲＯＭ１４６に記憶された描画データをＶＲＡＭ１４７のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）を生成して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に出力して種々の画像を表示させる。

【０１１２】
なお、画像制御部１４５（ＶＤＰ）には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に出力する。本実施の形態では、画像制御部１４５（ＶＤＰ）のフレームレートは１秒間に３０回の描画（画像の表示）が行われるように３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）となっているが、１秒間に６０回の描画（画像の表示）が行われるように６０ｆｐｓ（１／６０秒＝約１６．６ｍｓ）としてもよい。
【０１１３】
また、画像制御部１４５と第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）との間には、画像データを所定の画像形式に変換して出力する汎用基板７２が接続されている。汎用基板７２は、画像データを表示する第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）の性能に対応する画像形式に変換するブリッジ機能を有しており、例えば、ＳＸＧＡ（１２８０ドット×１０８０ドット）の１９インチの液晶表示装置を接続したときと、ＸＧＡ（１０２４ドット×７６８ドット）の１７インチの液晶表示装置を接続したときとの解像度の違いなどを吸収する。
【０１１４】
音声制御部１４８は、音声出力装置９と接続しており、演出制御部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。
【０１１５】
ランプ／駆動制御部１５０は、演算処理を行うランプＣＰＵ１５０ａと、ランプ・駆動制御プログラムが格納されたランプＲＯＭ１５０ｂ、演算処理時のワークエリアとなるランプＲＡＭ１５０ｃ、及び、入出力ポート等を備えている。
【０１１６】
ランプＣＰＵ１５０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプＲＯＭ１５０ｂに記憶されたランプ・駆動制御プログラムを読み出し、ランプＲＡＭ１５０ｃをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部１３０ｍから受信した演出指示コマンド等に応じて、各種照明装置や各種駆動装置などの被制御装置に所定の演出を行わせるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。
【０１１７】
ランプ／駆動制御部の入出力ポートには、枠用照明装置１０、ハンドル発光装置１５ｃ、ボタン駆動装置１７ｂ、送風装置２１、盤用照明装置７６が接続されており、演出制御部１３０ｍ（サブＣＰＵ１３０ａ）から送信された各種の演出データ（コマンド含む）に基づいて、枠用照明装置１０、ハンドル発光装置１５ｃ、及び、盤用照明装置７６の各種ＬＥＤの点灯制御を行うことで発光演出等を行ったり、ボタン駆動装置１７ｂ、送風装置２１、及び、盤用駆動装置７５のモータやソレノイドといった駆動源の駆動制御を行うことで動作演出（前述した移動演出）等を行ったりする。
【０１１８】
電源基板１６０は、遊技機の外部から供給される電源から遊技機の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成し、該メイン電源を遊技機１（主制御基板１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）に供給する。電源基板１６０には、電源断（停電）が発生したか否かを検出すると共に、電源断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板１１０に出力する電断検出回路１６２と、電源断（停電）時に主制御基板１１０に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路１６３を備える。
【０１１９】
また、電源基板１６０は、遊技機１（主制御基板１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行うＯＮ状態と停止するＯＦＦ状態

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

（遊技状態の説明）

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

【０１２３】

本実施の形態では、以下の３つの遊技状態が設けられている。

（１）「低確率遊技状態」且つ「非時短遊技状態」である低確非時短遊技状態

（２）「低確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」である低確時短遊技状態

（３）「高確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」である高確時短遊技状態

【０１２４】

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

【０１２５】

本実施の形態において「低確率遊技状態」というのは、第１始動口４５、又は、第２始動口４７に遊技球が入球したことを条件として行われる特別図柄の大当たり抽選において、大当たりの当選確率が、例えば１／２９９と低く設定された遊技状態を言う。これに対して「高確率遊技状態」というのは、低確率遊技状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、大当たりの当選確率が、例えば１／５９．８と高く設定された遊技状態を言う。したがって、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、大当たりに当選しやすいことになる。なお、低確率遊技状態から高確率遊技状態に変更するのは、後述する大当たり遊技を終了した後である。

【０１２６】

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

【０１２７】

本実施の形態において「非時短遊技状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選し

た際の第２始動口４７の開放時間が短く設定されやすい遊技状態を言う。例えば、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、普通図柄の当たり抽選が行われて、普通図柄表示器６２において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば３０秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第２始動口４７が例えば０．２秒間、開放態様に制御される。

【０１２８】

これに対して「時短遊技状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第２始動口４７の開放時間が例えば２．５秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態を言う。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば１／１２８と低く設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば１２７／１２８と高く設定される。したがって、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、第２始動口４７が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となる。

【０１２９】

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

【０１３０】

（大当たりの種類）

次に、大当たりの種類について説明する。

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】
なお、大当たり遊技後に設定される特定遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）の変動表示回数（本実施の形態では、上述の１００回や１００００回）のことを、「高確率回数」や「時短回数」と表現する場合がある。
【０１３７】
なお、本実施の形態では、大当たりの種類を３種類としているが、３種類に限られず、３種類よりも少なくてもよいし、多くてもよい。また、開閉部材５１の開放時間を何れの大当たり（第１大当たり～第３大当たり）であっても２９．５秒としているが、開放時間は２９．５秒ではなくてもよいし、ラウンド遊技によって異なる開放時間としてもよい。
【０１３８】
（当たりの種類）
次に、当たりの種類について説明する。
【０１３９】
本実施の形態においては、普図ゲート４４への遊技球の通過に基づく、当たり抽選において当選し得る当たりの種類として、「第１当たり」及び「第２当たり」を有し、当たり抽選が実行される際の遊技状態が非時短遊技状態であれば、「第１当たり」となり、当たり抽選が実行される際の遊技状態が時短遊技状態であれば、「第２当たり」となる。
【０１４０】
「第１当たり」とは、第２始動口４７を最大０．２秒まで開放させる第１当たり遊技を実行する当たりである。つまり、可動部材４８を１回開放させる当たり遊技である。
【０１４１】
「第２当たり」とは、第２始動口４７を、２．６秒まで開放させた後に１．５秒まで閉鎖させ、再び２．６秒まで開放させる第２当たり遊技を実行する当たりである。つまり、可動部材４８を２回開放させる当たり遊技である。
【０１４２】
なお、第１当たり遊技及び第２当たり遊技では、開放時間の経過前でも規定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口５０に入賞すると当たり遊技が終了する。
【０１４３】
このように、「時短遊技状態」では、第２始動口４７に遊技球が入賞し易くなっており、「非時短遊技状態」よりも、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となっている。
【０１４４】
次に、遊技機１における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。
【０１４５】
（主制御基板のメイン処理）
図３を用いて、主制御基板１１０のメイン処理を説明する。図３は、主制御基板１１０のメイン処理を示すフローチャートである。
【０１４６】
電源基板１６０から電源電圧が供給されると、メインＣＰＵ１１０ａにシステムリセットが発生し、メインＣＰＵ１１０ａは以下のメイン処理を行う。
【０１４７】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０において、初期化処理を行う。具体的には、電源投入に応じてメインＲＯＭ１１０ｂから起動プログラムを読み込むと共に、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶されるフラグなどを初期化する処理を行う。
【０１４８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０において、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値、及び、特別図柄決定用乱数値を更新する処理を行い、ステップＳ３０において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値乱数値更新処理を行う。

【０１４９】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４０において電源断（停電）が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板１６０の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合には、ステップＳ２０に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップＳ４１に移行する。
【０１５０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＳ４２において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップＳ４３において、メインＲＡＭ１１０ｃのチェックサムを算出して所定の記憶領域に記憶させる処理を行い、ステップＳ４４において、電断からの復旧時に参照するバックアップフラグをＯＮする処理を行い、ステップＳ４５において、ＲＡＭアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。
【０１５１】
（主制御基板のタイマ割込処理）
図４を用いて、主制御基板１１０のタイマ割込処理を説明する。図４は、主制御基板１１０において所定の周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【０１５２】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１００において、レジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＳ１１０において、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間等などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、可動部材４８の開閉時間の更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。具体的には、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、始動口開放タイマカウンタ、始動口閉鎖タイマカウンタなどのカウンタから１を減算する処理を行う。
【０１５３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１２０において、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、及び、普図変動パターン決定用乱数値の更新を行う特定乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数値、及び、乱数カウンタを＋１加算して更新する。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが１周した場合）には、乱数カウンタを０に戻し、乱数カウンタが周回の初期値まで戻った場合には、対応する初期値乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。
【０１５４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１３０において、ステップＳ３０と同様に、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値を更新する初期値乱数値更新処理を行う。
【０１５５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２００において、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ、入賞確認検出スイッチ５２ａ等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする入力制御処理を行う。詳しくは、図５を用いて後述する。
【０１５６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３００において、特別図柄記憶判定（大当たり判定など）、特別図柄の表示制御、大入賞口５０（開閉部材５１）の開閉制御、遊技状態の制御等を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図７を用いて後述する。
【０１５７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４００において、普通図柄記憶判定（当たり判定など）、普通図柄の表示制御、第２始動口４７（可動部材４８）の開閉制御等を行うための

普図普電制御処理を行う。
【０１５８】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５００において、払出制御基板１２０の払出状態を確認するための払出状態確認指定コマンドを払出制御基板１２０に送信したり、後述する賞球カウンタ（３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ、１５個賞球カウンタ）を参照し、各種入賞口に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板１２０に送信したりするための払出制御処理を行う。これにより払出制御基板１２０が遊技球払出装置１００から賞球を払い出すための制御を実行する。
【０１５９】
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。
【０１６０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７００において、遊技情報出力端子板９０から出力する外部情報データ（遊技情報）、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂに出力する始動口開閉データ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂに出力する大入賞口開閉データ、第１特別図柄表示器６０及び第２特別図柄表示器６１に出力する特別図柄表示データ、普通図柄表示器６２に出力する普通図柄表示データ、第１特別図柄保留表示器６３及び第２特別図柄保留表示器６４に出力する特別図柄保留表示データ、及び、普通図柄保留表示器６５に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。
【０１６１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８００において、上記ステップＳ７００で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの払出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを払出制御基板１２０に送信する払出コマンド送信処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板１３０に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。
【０１６２】
なお、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に送信されるコマンドの種類については、図８、及び、図９を用いて後述する。
【０１６３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ９００において、ステップＳ１００で退避した情報をメインＣＰＵ１１０ａのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。
【０１６４】
（主制御基板の入力制御処理）
図５を用いて、主制御基板１１０の入力制御処理を説明する。図５は、主制御基板１１０における入力制御処理を示すフローチャートである。
【０１６５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２１０において、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口４３に入賞したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号の入力がなければ、ステップＳ２２０に処理を移す。
【０１６６】
一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一

般入賞口用の賞球カウンタ（１０個賞球カウンタ）に１０個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ（Ｄ）に「１」を加算して更新（Ｄ←Ｄ＋１）した後、一般入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。

【０１６７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２０において、大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この大入賞口検出スイッチ入力処理では、大入賞口検出スイッチ５０ａから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口５０に入賞したか否かの判定を行う。大入賞口検出スイッチ５０ａから検出信号の入力がなければ、ステップＳ２３０に処理を移す。

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

（主制御基板の第１始動口検出スイッチ入力処理）

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－５において、第１特別図柄保留数（Ｕ１）

に「１」を加算して更新（Ｕ１←Ｕ１＋１）する処理を行い、ステップＳ２３０－６において、更新後の第１特別図柄保留数（Ｕ１）に対応する第１特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

（主制御基板の特図特電制御処理）

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

【０１９２】

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

に処理を移す。
【０１９３】
この「特図特電処理データ」は、後述するように特図特電制御処理の各サブルーチンの中で必要に応じてセットされていくので、その遊技において必要なサブルーチンが適宜処理されていくことになる。
【０１９４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０において、大当たりの判定、停止表示する特別図柄の種類を決定する処理、特別図柄の変動時間を決定する処理を行う特別図柄記憶判定処理を行う。
【０１９５】
具体的には、まず、メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が「１」以上であるか否かを判定し、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が「１」以上でない場合には、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が「１」以上であるか否かを判定し、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が「１」以上でない（「０」である）場合には、特別図柄の変動表示及び大当たり遊技が実行されていない客待ち状態の開始であるか否かを判定するための客待ち状態判定フラグが「０」であるか否かを判定する。
【０１９６】
客待ち状態判定フラグが「０」の場合には、客待ち状態が開始しているものとして客待ち状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特図特電処理データ＝０を維持したまま、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち状態判定フラグが「０」でない場合には、既に客待ち状態が開始しているものとして特図特電処理データ＝０を維持したまま、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。
【０１９７】
第２特別図柄保留数（Ｕ２）が「１」以上である場合には、第２特別図柄保留記憶領域に記憶されている値から「１」を減算した後、第２特別図柄保留記憶領域にある第１記憶部～第４記憶部に記憶された各種乱数値（特図判定情報）を１つ前の記憶部にシフトさせ、減算後の第２特別図柄保留数（Ｕ２）に対応する第２特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。
【０１９８】
そして、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり遊技を実行するか否かを決定するための大当たり判定を行う。具体的には、第２特別図柄保留記憶領域の第１記憶部から第０記憶部にシフトされた各種乱数値（特図判定情報）のうちの特別図柄決定用乱数値、及び、現在の確率遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）に基づいて、大当たり遊技を実行することになる「大当たり」であるか「ハズレ」であるかの判定を行う。
【０１９９】
一方、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が「１」以上でない場合であって、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が「１」以上である場合には、第１特別図柄保留記憶領域に記憶されている値から「１」を減算した後、第１特別図柄保留記憶領域にある第１記憶部～第４記憶部に記憶された各種乱数値を１つ前の記憶部にシフトさせ、減算後の第１特別図柄保留数（Ｕ１）に対応する第１特別図柄記憶指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。
【０２００】
そして、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり遊技を実行するか否かを決定するための大当たり判定を行う。具体的には、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部から第０記憶部にシフトされた各種乱数値（特図判定情報）のうちの特別図柄決定用乱数値、及び、現在の確率遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）に基づいて、大当たり遊技を実行することになる「大当たり」であるか「ハズレ」であるかの判定を行う。
【０２０１】
そして、メインＣＰＵ１１０ａは、停止表示する特別図柄の種類を決定するための特別図柄決定処理を行う。具体的には、第２特別図柄保留記憶領域の第０記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値に基づいて大当たり判定を行った場合には、この第０記憶部に記

憶されている大当たり図柄用乱数値に基づいて、大当たり特別図柄、又は、ハズレ特別図柄を決定し、決定した特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

（演出制御基板に関与するコマンドの説明）
図８、及び、図９を用いて、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に送信されるコマンドの種別について説明する。図８、及び、図９は、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に送信されるコマンドの種別を示す図である。
【０２２２】
「第１特別図柄記憶指定コマンド」は、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ０Ｈ」で設定され、保留記憶数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２２３】
この第１特別図柄記憶指定コマンドは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップＳ２３０－１１、又は、上記ステップＳ３１０において増減後の保留記憶数に対応する第１特別図柄記憶指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２２４】
「第２特別図柄記憶指定コマンド」は、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ０Ｈ」で設定され、保留記憶数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２２５】
この第２特別図柄記憶指定コマンドは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップＳ２４０、又は、上記ステップＳ３１０において増減後の保留記憶数に対応する第２特別図柄記憶指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２２６】
なお、本実施の形態では、「第１特別図柄記憶指定コマンド」と「第２特別図柄記憶指定コマンド」とをまとめて「特別図柄記憶指定コマンド」と総称する場合がある。
【０２２７】
「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種別（種類）を示すものであり、第１特別図柄ならば「ＭＯＤＥ」が「Ｅ１Ｈ」で設定され、第２特別図柄ならば「ＭＯＤＥ」が「Ｅ２Ｈ」で設定され、特別図柄の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。なお、特別図柄の種別が結果的に大当たりの種別や大当たり終了後の遊技状態を決定するものであるから、演出図柄指定コマンドは、大当たりの種別や、大当たり終了後の遊技状態を示すものともいえる。
【０２２８】
この演出図柄指定コマンドは、各種の特別図柄が決定され、特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ３１０において特別図柄に対応する演出図柄指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、上記ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２２９】
「第１特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第１特別図柄表示器６０における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ３Ｈ」で設定され、各種の変動パターンに合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２３０】
この第１特別図柄用変動パターン指定コマンドは、第１特別図柄表示器６０の特別図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ３１０において特別図柄の変動パターンに対応する第１特別図柄用変動パターン指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２３１】

「第２特別図柄用変動パターン指定コマンド」は、第２特別図柄表示器６１における特別図柄の変動時間（変動態様）を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ４Ｈ」で設定され、各種の変動パターンに合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】
「ラウンド指定コマンド」は、大当たり遊技のラウンド数を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｅ９Ｈ」で設定され、大当たり遊技のラウンド数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２４３】
このラウンド指定コマンドは、大当たり遊技のラウンド遊技が開始されるときに、上記ステップＳ３４０においてラウンド数に対応するラウンド指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２４４】
「大当たり用エンディング指定コマンド」は、各種の大当たり遊技が終了したことを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＡＨ」で設定され、大当たり遊技の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２４５】
この大当たり用エンディング指定コマンドは、各種の大当たり遊技が終了するときに、上記ステップＳ３４０において大当たり遊技の種別に対応する大当たり用エンディング指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２４６】
「普通図柄記憶指定コマンド」は、普通図柄保留数（Ｇ１）記憶領域に記憶されている保留記憶数を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＣＨ」で設定され、保留記憶数に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２４７】
この普通図柄記憶指定コマンドは、普通図柄保留数（Ｇ１）記憶領域に記憶されている値が増減したときに、上記ステップＳ２５０、又は、上記ステップＳ４００において増減後の保留記憶数に対応する普通図柄記憶指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２４８】
「普図指定コマンド」は、普通図柄表示器６２に停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＤＨ」で設定され、普通図柄の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２４９】
この普図指定コマンドは、各種の普通図柄が決定され、普通図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ４００において普通図柄に対応する普図指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、上記ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２５０】
「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器６２における普通図柄の変動時間を示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＥＨ」で設定され、各種の普通図柄の変動時間に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２５１】
この普図変動指定コマンドは、普通図柄の変動表示が開始されるときに、上記ステップＳ４００において普通図柄の変動時間に対応する普図変動指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２５２】
「当たり用オープニング指定コマンド」は、各種の補助遊技が開始することを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＦＨ」で設定され、補助遊技の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。

【０２５３】
この当たり用オープニング指定コマンドは、補助遊技が開始されるときに、上記ステップＳ４００において補助遊技の種類に対応する当たり用オープニング指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２５４】
「当たり用エンディング指定コマンド」は、各種の補助遊技が終了したことを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「ＥＦＨ」で設定され、補助遊技の種別に合わせてＤＡＴＡの情報が設定されている。
【０２５５】
この当たり用エンディング指定コマンドは、各種の補助遊技が終了するときに、上記ステップＳ４００おいて補助遊技の種別に対応する当たり用エンディング指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２５６】
「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか否か、高確率遊技状態であるか否かを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ０Ｈ」で設定され、各遊技状態に合わせて「ＤＡＴＡ」が設定されている。
【０２５７】
この遊技状態指定コマンドは、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時（大当たり遊技の開始時）、及び、大当たりの終了時に、上記ステップＳ３１０、上記ステップＳ３３０、上記ステップＳ３５０において遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２５８】
「電源投入指定コマンド」及び「電源復旧指定コマンド」は、遊技機１への電源投入がメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴うものであるか否かを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ１Ｈ」で設定され、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う場合には「ＤＡＴＡ」が「００Ｈ」に設定され、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない場合には「ＤＡＴＡ」が「０１Ｈ～０３Ｈ」に設定される。
【０２５９】
この電源投入指定コマンド、及び、電源復旧指定コマンドは、遊技機１に電源が投入されたときに、上記ステップＳ１０においてメインＲＡＭ１１０ｃの初期化の有無、及び、遊技状態に対応する電源投入指定コマンド、又は、電源復旧指定コマンドが演出制御基板１３０に送信される。
【０２６０】
「客待ち状態指定コマンド」は、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったことを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ１Ｈ」で設定され、ＤＡＴＡが「０４Ｈ」で設定されている。
【０２６１】
この客待ち状態指定コマンドは、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったときに、上記ステップＳ３１０においてメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。
【０２６２】
「エラー指定コマンド」は、遊技機１に発生したエラーを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ２Ｈ」で設定され、エラーの種別に合わせて「ＤＡＴＡ」の情報が設定されている。
【０２６３】
このエラー指定コマンドは、上記ステップＳ６００の磁気・電波異常判定処理において磁気異常や電波異常の発生が判定されたとき、上記ステップＳ２６０の入賞確認検出スイッ

チ入力処理において異常入賞の発生が判定されたとき、上記ステップＳ２２０の大入賞口検出スイッチ入力処理、又は、上記ステップＳ２４０の第２始動口検出スイッチ入力処理において不正入賞の発生が判定されたとき、エラーの種別に対応するエラー指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、ステップＳ８００の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２６４】

また、払出制御基板１２０において遊技盤取付枠３やガラス枠４の開放、下受け皿１２の満杯、払出異常が検出されたときに、エラーの種別に対応するエラー指定コマンドが払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、払出制御基板１２０の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２６５】

「エラー解除指定コマンド」は、遊技機１に発生したエラーが解消されたことを示すものであり、「ＭＯＤＥ」が「Ｆ２Ｈ」で設定され、解消したエラーの種別に合わせて「ＤＡＴＡ」の情報が設定されている。

【０２６６】

このエラー解除指定コマンドは、払出制御基板１２０において遊技盤取付枠３やガラス枠４の閉鎖、下受け皿１２の満杯の解消、払出異常の解消が検出されたときに、解消されたエラーの種別に対応するエラー解除指定コマンドがメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、払出制御基板１２０の出力制御処理において演出制御基板１３０に送信されることになる。

【０２６７】

（演出制御部１３０ｍのメイン処理）

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

（演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理）

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

【０２７２】

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

【０２７３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１３０において、入力制御処理を行う。具体的には、演出ボタン検出スイッチ１７ａや十字キー検出スイッチ１９ａ等の各種スイッチに入力が

あったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。
【０２７４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ１５０において、コマンド解析処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファに格納する処理を行う。
【０２７５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２００において、電源投入処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を行うための処理を行う。詳述すると、表示／音声制御部１４０に電源投入報知コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に電源投入画面を表示させたり、音声出力装置９から電源投入音を出力させたりする。
【０２７６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２５０において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に停電復旧報知を行うための処理を行う。詳述すると、表示／音声制御部１４０に電源復旧報知コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に電源復旧画面を表示させたり、音声出力装置９から電源復旧音を出力させたりする。
【０２７７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に所定時間経過後（例えば２０秒）に客待ち演出を行うための処理を行う。詳述すると、表示／音声制御部１４０に客待ち演出コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に客待ちデモ画面を表示させたり、音声出力装置９から客待ちデモ音を出力させたりする。
【０２７８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３５０において、遊技状態更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶している遊技状態情報を更新する処理を行う。
【０２７９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ４００において、保留情報更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特別図柄記憶指定コマンドや普通図柄記憶指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶している第１特別図柄保留数、第２特別図柄保留数、普通図柄保留数等を更新する処理を行う。
【０２８０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５００において、アイコン変化演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にはアイコン変化演出に関する処理を行う。
【０２８１】
アイコン変化演出とは、保留アイコン、及び、当該アイコンの表示態様を変化させる先読み予告演出の一種であり、詳細は後述するが、変化させるタイミングや変化態様（ノーマル変化、図柄作用変化、及び、キャラ作用変化）は複数種類設定されている。詳しくは、図１２を用いて後述する。
【０２８２】
なお、本実施の形態では、保留アイコンに対するアイコン変化演出を「保留アイコン変化

演出」と当該アイコンに対するアイコン変化演出を「当該アイコン変化演出」と称する場合がある。

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】

（演出制御部１３０ｍのアイコン変化演出処理）

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

（演出制御部１３０ｍのアイコン変化演出決定処理）

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

【０２９２】

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

【０２９３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－２において、受信した始動口入賞指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。
【０２９４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－３において、現在がアイコン変化演出の実行可能期間であるか否かを判定する。アイコン変化演出の実行可能期間である場合には、ステップＥ５１０－４に処理を移し、アイコン変化演出の実行可能期間でない場合には、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。
【０２９５】
アイコン変化演出の実行可能期間とは、大当たり遊技の実行中でないことや、アイコン変化演出の実行中でないことや、アイコン変化演出が実行予定でない場合となっている。
なお、上記３つの条件の何れか１つの条件、又は、２つの条件だけを設けるようにしてもよい。また、上記３つの条件とは異なる条件としてもよい。
【０２９６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－４において、先行保留（先に受信した始動口入賞指定コマンドに対応する保留記憶）の事前判定結果が全てノーマルリーチ以下、つまり、先行保留の事前判定結果が全て通常変動、短縮変動、又は、ノーマルリーチか否かを判定する。全てノーマルリーチ以下である場合には、ステップＥ５１０－５に処理を移し、全てノーマルリーチ以下でない場合には、ステップＥ５１０－８に処理を移す。
【０２９７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－５において、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されるアイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン表示態様決定用乱数値を取得し、ステップＥ５１０－６において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル（図１４参照）を選択する。なお、アイコン最終表示態様決定テーブルの詳細は後述する。
【０２９８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－７において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、サブＣＰＵ１３０ａは、図１４に示すアイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、始動口入賞指定コマンド、及び、アイコン表示態様決定用乱数値に基づいて、複数のアイコン最終表示態様の中から１つのアイコン最終表示態様を決定する。
【０２９９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－８において、アイコン最終表示態様として、通常表示態様である通常アイコン（ＣＤアイコン）を決定する。
【０３００】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－９において、決定されたアイコン最終表示態様がアイコン変化演出を実行する表示態様（特別アイコン）であるか否かを判定する。アイコン変化演出を実行する表示態様である場合には、ステップＥ５１０－１０に処理を移し、アイコン変化演出を実行する表示態様でない場合には、ステップＥ５１０－１３に処理を移す。
【０３０１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１０において、アイコン変化演出の変化シナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図１５参照）を選択する。なお、変化シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。この変化シナリオとは、保留アイコンが出現してから消滅するまでの表示態様の推移を示すものである。
【０３０２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１１において、変化シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、図１５に示す変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、及び、選択率に基づいて、複数の変化シナリオの中から１つの変化シナリオを決定する。

【０３０３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１２において、決定された変化シナリオから第１画像表示装置７０（メイン液晶）に最初に表示されるアイコン表示態様である入賞時アイコンを特定し、当該入賞時アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、上記ステップＥ９００の出力制御処理でアイコン表示コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、入賞時アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音が出力されたりすることになる。
【０３０４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１３において、アイコン変化演出が実行されない非変化シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの保留記憶数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。
【０３０５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１４において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、上記ステップＥ９００の出力制御処理で表示データが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、通常アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音が出力されたりすることになる。
【０３０６】
なお、本実施の形態のアイコン変化演出決定処理では、先行保留の事前判定結果が全てノーマルリーチ以下である場合にアイコン変化演出（保留アイコン変化演出、当該アイコン変化演出）が実行されるようにしたが、先行保留の事前判定結果がリーチ演出を行わないものである場合にアイコン変化演出が実行されるようにし、リーチ演出を行うものである場合にアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。このようにすると、リーチ演出が実行される先行保留に対応する変動演出中には保留アイコンの表示態様の変化が発生せずに、リーチ演出が実行されない先行保留に対応する変動演出中に保留アイコンの表示態様の変化が発生するようになり、アイコン変化演出によってリーチ演出を阻害することがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０３０７】
また、先行保留の事前判定結果がリーチ演出を行うものを含む場合であっても、アイコン変化演出が実行されるようにしてもよいが、先行保留の事前判定結果がリーチ演出を行うものを含まない場合の方が、リーチ演出を行うものを含む場合よりもアイコン変化演出が実行され易い（高い割合で実行される）ようにしてもよい。
【０３０８】
（アイコン最終表示態様決定テーブル）
図１４は、アイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。
【０３０９】
アイコン最終表示態様決定テーブルには、始動口入賞指定コマンドの種類、アイコン表示態様決定用乱数値、及び、選択されるアイコン最終表示態様が対応付けられており、図１４に示す選択率（％）となるように、アイコン表示態様決定用乱数値が割り振られている。
【０３１０】
アイコン最終表示態様には、通常アイコンとしてのＣＤアイコンと、大当たりとなる（大当たり遊技が実行される）可能性があることを示唆する特別アイコンとしての青キャラアイコン、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコンが設定されている。
【０３１１】
特別アイコンに係る大当たり当選期待度は、（ＣＤアイコン＜）青キャラアイコン＜赤キャラアイコン＜虹キャラアイコンの順で高くなっており、虹キャラアイコンは大当たりと

なることが確定するアイコンとなっている。
【０３１２】
ここで、図１４に示すアイコン最終表示態様決定テーブルの主たる特徴として、演出内容に応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、本実施の形態では、演出内容がＳＰリーチやＳＰＳＰリーチであることを示す特定の始動入賞情報である場合、演出内容がリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチであることを示す通常の始動入賞情報である場合よりも、キャラアイコンが高い割合で選択されるようなっている。
【０３１３】
なお、図１４に示すアイコン最終表示態様決定テーブルでは、大当たりとなる場合は、アイコン最終表示態様としてＣＤアイコンは選択されないようになっているが、選択されるようにしてもよい。
【０３１４】
（変化シナリオ決定テーブル）
図１５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。
【０３１５】
変化シナリオ決定テーブルには、アイコン最終表示態様、始動口入賞指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、各シナリオの選択率（％）、及び、選択される変化シナリオの種類が対応付けられており、参考として各変化シナリオにおける事前変動、及び、当該変動における更新態様が記載されている。
【０３１６】
ここで、「事前変動」とは、新たに受信した始動口入賞指定コマンドに対応する特図判定情報よりも以前に記憶された特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことであり、「当該変動」とは、新たに受信した始動口入賞指定コマンドに対応する特図判定情報に基づいて実行される変動表示（変動演出）のことである。
【０３１７】
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。
【０３１８】
なお、本実施の形態の変化シナリオ決定テーブルでは、事前変動においてリーチ演出（ノーマルリーチ以外のリーチであってもよい）が実行されるか否かに拘らずにアイコンの表示態様を変化させるシナリオを決定するようになっているが、事前変動において大当たり遊技が実行される可能性があることを示唆するリーチ演出が実行されるか否かを判定要素とした変化シナリオ決定テーブルによってアイコンの表示態様を変化させるシナリオを決定するようにしてもよい。このような変化シナリオ決定テーブルを用いる場合には、リーチ演出が実行される事前変動の実行中にアイコンの表示態様の変化が発生せずに、リーチ演出が実行されない事前変動の実行中にアイコンの表示態様の変化が発生するように各種のシナリオを設定しておくとよい。また、リーチ演出が実行される事前変動、及び、リーチ演出が実行されない事前変動の実行中にアイコンの表示態様の変化が発生するが、リーチ演出が実行される事前変動の実行中よりもリーチ演出が実行されない事前変動の実行中の方が高い割合でアイコンの表示態様の変化が発生するように各種のシナリオを設定しておいてもよい。
【０３１９】

（演出制御部１３０ｍのアイコン表示態様更新処理）
図１６を用いて、演出制御部１３０ｍのアイコン表示態様更新処理を説明する。図１６は、演出制御部１３０ｍにおけるアイコン表示態様更新処理を示すフローチャートである。
【０３２０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１において、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信した場合には、ステップＥ５２０－２に処理を移し、変動パターン指定コマンドを受信していない場合には、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。
【０３２１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－２において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に記憶されているアイコンの変化シナリオを参照し、ステップＥ５２０－３において、表示態様を変化（更新）させる保留アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる保留アイコンがある場合には、ステップＥ５２０－４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Ｅ５２０－７に処理を移す。
【０３２２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－４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１７参照）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。
【０３２３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－５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１７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。
【０３２４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－６において、決定した保留アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、上記ステップＥ９００の出力制御処理で表示データが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、保留アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されている保留アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音が出力されたりすることになる。
【０３２５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－７において、表示態様を変化（更新）させる当該アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる当該アイコンがある場合には、ステップＥ５２０－８に処理を移し、表示態様を変化させる当該アイコンがない場合には、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。
【０３２６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－８において、変化対象となる当該アイコンの表示態様の変化パターン（変化態様）を決定するための複数の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルの中から、今回の変動演出で当該アイコンが変化する変化段階に応じた当該アイコン用の変化パターン決定テーブル（図１８、図１９参照）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。
【０３２７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－９において、当該アイコン変化パターンを決定する。具体的には、図１８、又は、図１９に示す当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出における当該アイコン変化の態様と、選択率（％）に基づいて、複数の当該アイコン変化パターンの中から１つの当該アイコン変化パターンを決定する。
【０３２８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１０において、決定した当該アイコン変化パ

ターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン表示態様更新処理を終了する。これにより、上記ステップＥ９００の出力制御処理で表示データが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、当該アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されている当該アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音が出力されたりすることになる。

【０３２９】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図１７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。

【０３３０】

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

【０３３１】

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（特殊図柄）が仮停止表示されると共に変化報知図柄を起点として保留アイコンに作用する作用演出が行われて保留アイコンの表示態様が変化する図柄作用変化パターン０１が設定されている。

【０３３２】

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。

【０３３３】

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

【０３３４】

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。

【０３３５】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図１８、及び、図１９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１８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１９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。

【０３３６】

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

【０３３７】
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。
【０３３８】
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。
【０３３９】
当該アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が１段階上の表示態様に変化させる１ＵＰ（例えば、ＣＤアイコンから青キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから赤キャラアイコンへの変化）と、大当たり当選期待度が２段階上の表示態様に変化させる２ＵＰ（例えば、ＣＤアイコンから赤キャラアイコンへの変化、青キャラアイコンから虹キャラアイコンへの変化）が設定されている。
【０３４０】
なお、本実施の形態の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルでは、図柄作用変化パターン０１が選択されないようになっていたが、選択され得るようにしてもよい。例えば、擬似連演出を行う変動演出において、擬似変動が行われる前の演出図柄７０ａの仮停止表示が行われるときに変化報知図柄を仮停止表示されるようにすればよい。
【０３４１】
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。
【０３４２】
なお、当該アイコンの変化演出発生タイミングは、上記２つのタイミングとしていたが、これらタイミングに限られず、他のタイミングを設けてもよい。例えば、リーチが成立するまでの変動演出の実行中（変動中）、ノーマルリーチの実行中やＳＰ（ＳＰＳＰ）リーチの実行中等を設けてもよい。
【０３４３】
（保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性）
図２０（ａ）は、保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性を示す図である。
【０３４４】
保留アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化する場合、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングの方が変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングよりも変化演出の発生頻度が高くなっている。
【０３４５】
また、保留アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化する場合、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングの方が所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングよりも変化演出の発生頻度が低くなっている。
【０３４６】
つまり、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が実行される場合よりも所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が実行される場合の方が保留アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化し易くなっているといえる。

【０３４７】
一方、保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化する場合、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングの方が所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングよりも変化演出の発生頻度が高くなっている。
【０３４８】
また、保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化する場合、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングの方が変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングよりも変化演出の発生頻度が低くなっている。
【０３４９】
つまり、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が実行される場合よりも変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が実行される場合の方が保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化し易くなっているといえる。なお、この所定のコマンドとは、始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンドのことである。
【０３５０】
具体的には、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出とは、始動口（第１始動口４５、第２始動口４７）に遊技球が入賞して保留アイコンが表示されるタイミングで保留アイコンを特別アイコンで表示する変化演出（入賞時変化演出）、及び、ノーマル変化パターン０１のことである。
また、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出とは、ノーマル変化パターン０２、キャラ作用変化パターン０１、及び、図柄作用変化パターン０１のことである。
【０３５１】
保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性になっていることから、変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングの方が所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングよりも大当たり当選期待度が高い赤キャラアイコンに変化する変化演出の発生頻度が高いので、遊技者に変化演出発生タイミングに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０３５２】
また、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングの方が変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングよりも青キャラアイコンに変化する変化演出の発生頻度が高いので、変動演出の早い時期に、大当たり当選期待度が高い赤キャラアイコンには変化し難いものの、青キャラアイコンには変化し易いので、遊技者にその後の変動演出に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０３５３】
（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性１）
図２０（ｂ）は、変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性１を示す図である。
【０３５４】
所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、保留アイコン変化演出の方が当該アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が高くなっている。
【０３５５】
また、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、当該アイコン変化演出の方が保留アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が低くなっている。
【０３５６】
変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性となっていることから、保留アイコンは、変動演出の早い時期に変化し易くなってい

るので、遊技者の大当たり遊技への期待感を長期間に亘って引っ張ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、この所定のコマンドとは、始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンドのことである。

【０３５７】

（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性２）

図２０（ｃ）は、変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性２を示す図である。

【０３５８】

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

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

（アイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音との関係性）

図２０（ｄ）は、アイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音との関係性を示す図である。

【０３６２】

保留アイコンとしてＣＤアイコンが発生した時は、アイコン発生時の報知音として第１発生報知音が出力され、保留アイコン、及び、当該アイコンとして青キャラアイコンが発生した時（に変化した時）は、アイコン発生（変化）時の報知音として第２発生報知音（変化報知音）が出力され、保留アイコン、及び、当該アイコンとして赤キャラアイコンが発生した時（に変化した時）は、アイコン発生（変化）時の報知音として第３発生報知音（変化報知音）が出力され、当該アイコンとして虹キャラアイコンに変化した時は、アイコン変化時の報知音として第４発生報知音（変化報知音）が出力されるように設定されている。

【０３６３】

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

【０３６４】

（統括制御部１４１のメイン処理）

図２１を用いて統括制御部１４１のメイン処理を説明する。図２１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。

【０３６５】

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

【０３６６】

まず、統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＴ２において、初期化処理を行う。具体的には、統括ＲＯＭ１４３からメ

イン処理プログラムを読み込むと共に、統括ＲＡＭ１４４に記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定などの処理を行う。

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

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

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

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

ンまで順次設定されるようになっているが、その逆でもよい。
【０３７５】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１０において、画像制御部１４５（ＶＤＰ）に対して出力したディスプレイリストに基づく演出画像の描画を指示する描画指令処理を行う。この描画指令処理が行われることで、画像制御部１４５（ＶＤＰ）ではディスプレイリストに基づく演出画像を描画用フレームバッファに描画し、表示用フレームバッファに描画されていた演出画像を第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示させる処理を行う。
【０３７６】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１１において、サウンド制御コマンド群から構成されるサウンドリストを生成し、生成したサウンドリストを音声制御部１４８に出力するサウンドリスト生成・出力処理を行う。
【０３７７】
ここで、サウンドリストとは、音声出力装置９から出力させる音声データや楽曲データ等のサウンド（ＢＧＭ、サウンドエフェクト等）を指定するための音声出力情報であり、新たなサウンドの出力を行う場合に描画フレームを基準として生成されるものである。
【０３７８】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１２において、音声制御部１４８に対して出力したサウンドリストに基づくサウンドの出力を指示する音出力指令処理を行う。この音出力指令処理が行われることで、音声制御部１４８ではサウンドリストに基づくサウンドを音声出力装置９から出力させる。
【０３７９】
そのため、各種のサウンドは、画像制御部１４５（ＶＤＰ）によるフレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９からの出力を開始され、また、フレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９からの出力を終了される。
【０３８０】
なお、フレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９から各種のサウンドの出力が開始されるが、フレーム更新タイミングと同期（同調）しないように音声出力装置９から各種のサウンドの出力が停止されるようにしてもよく、その逆となるようにしてもよい。
【０３８１】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ１３において、次のフレームのディスプレイリストを作成するための準備として、設定済みのアニメパターン毎にアニメシーン情報（アドレス）を更新するアニメーション制御処理を行ってからステップＴ４に処理を移し、以降はステップＴ４～ステップＴ１３までの処理をループするように繰り返し行う。
【０３８２】
（統括制御部１４１のコマンド受信割込処理）
図２２を用いて統括制御部１４１のコマンド受信割込処理を説明する。図２２は、統括制御部１４１のコマンド受信割込処理を示すフローチャートであり、コマンド受信割込処理は、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを受信することで実行される。
【０３８３】
統括ＣＰＵ１４２は、ステップＴ２０において、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを受信するコマンド受信処理を行う。具体的には、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを統括ＲＡＭ１４４の受信バッファに格納する処理を行い、今回のコマンド受信割込処理を終了する。
【０３８４】
（統括制御部１４１のＶブランク割込処理）
図２３を用いて、統括制御部１４１のＶブランク割込処理を説明する。図２３は、統括制御部１４１のＶブランク割込処理を示すフローチャートであり、Ｖブランク割込処理は、画像制御部１４５（ＶＤＰ）から１フレーム分の演出画像の表示が終了する（１／３０秒

＝約３３ｍｓ）毎に送信されるＶブランク信号を受信する（１／３０秒＝約３３ｍｓ）毎に実行される。

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

（入賞時変化演出のタイミングチャート）

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

Ｔ４のタイミングは、変動演出が開始されてから２８２フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｄ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像デー

タｃの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｃ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置９から第２発生報知音の出力が開始される。このＴ４のタイミングが所定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングに相当する。

【０３９４】

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

【０３９５】

Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから２８４フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｆ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｅの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｄ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置９からの第２発生報知音の出力が継続される。

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

（入賞時変化演出の演出例）

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

（ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート）

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

Ｔ７のタイミングは、変動演出が開始されてから１５フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｈ（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｇの

画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｇ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置９の第２発生報知音の出力が継続される。

【０４１９】

Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから１６フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約０．５秒間（１５フレーム）に亘って出力していた第２発生報知音の出力が停止され、第２フレームバッファへの画像データｉ（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｈの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｈ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となる。

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

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

【０４２３】

（ノーマル変化パターン０１の演出例）

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

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

その後、図２９（ｃ）に示すように、変動表示されていた演出図柄７０ａがハズレである

ことを示す組合せ（ここでは、「１６４」）で停止表示が行われ、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨが消去される。
【０４２８】
次に、図２９（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１の第１保留アイコン（青キャラアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。
【０４２９】
その後、図２９（ｅ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。
【０４３０】
そして、図２９（ｆ）に示すように、中央の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａが停止表示することで、リーチ演出が終了すると共に、変動表示が終了する。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（青キャラアイコン）ＴＨが消去される。
【０４３１】
（キャラ作用変化パターン０１のタイミングチャート）
図３０、及び、図３１は、アイコン表示態様更新処理において、当該アイコン変化パターンとしてキャラ作用変化パターン０１が決定され、当該アイコンＴＨの表示態様を赤キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。
【０４３２】
Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから１フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）であって演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の開始のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｂ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データａの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ａが表示された状態となる。
【０４３３】
Ｔ２のタイミングは、変動演出が開始されてから６１フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍは当該アイコンＴＨの表示態様を赤キャラアイコンに変化させるキャラ作用変化パターン０１を実行することが決定しているが画像表示装置にキャラ等の表示はされず、音声出力装置９から第３発生報知音の出力も開始されない。
【０４３４】
また、Ｔ２のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｄ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｃの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｃが表示された状態となる。
【０４３５】
Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから６２フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｅ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｄの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｄ（キャラ表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９から第３発生報知音の出力は開始されない。
【０４３６】
Ｔ４のタイミングは、変動演出が開始されてから６３フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第２

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

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

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

（キャラ作用変化パターン０１の演出例）

図３２、及び、図３３は、変動演出中に当該アイコンＴＨの表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合（キャラ作用変化パターン０１）の演出例を示す図である。

【０４４６】

図３２（ａ）に示すように、第１保留アイコン、及び、第２保留アイコンが表示されていない状態で、すなわち、保留記憶が１個も記憶されていない状態で、演出図柄７０ａを変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【０４４７】

その後、図３２（ｃ）に示すように、キャラＣ１が表示された後（図３２（ｂ）参照）、キャラＣ１が投げキス動作を行なって、ハートＨを当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨに向けて飛ばす演出が行われる。

【０４４８】

そして、当該アイコンＴＨにハートＨが命中すると、図３２（ｄ）に示すように、当該アイコンＴＨの表示態様がＣＤアイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置９から第３発生報知音が０．５秒間出力される。

【０４４９】

その後、図３３（ａ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【０４５０】

そして、ＳＰリーチに発展すると、図３３（ｂ）に示すように、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が開始される。なお、ＳＰリーチに発展すると、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。

【０４５１】

その後、図３３（ｃ）に示すように、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「２２２」）で停止表示される。

【０４５２】

そして、図３３（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが縮小表示から元の大きさに戻って第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）ＴＨが消去される。

【０４５３】

（図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート）
図３４、及び、図３５は、アイコン表示態様更新処理において、保留アイコン変化パターンとして図柄作用変化パターン０１が決定され、第１保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。
【０４５４】
Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから１フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）であって演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の開始のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｂ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データａの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ａが表示された状態となる。
【０４５５】
Ｔ２のタイミングは、変動演出が開始されてから２９９フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化させるキャラ作用変化パターン０１を実行することが決定しているが画像表示装置に変化図柄等の表示はされず、音声出力装置９から第３発生報知音の出力も開始されない。
【０４５６】
また、Ｔ２のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｄ（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｃの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｃが表示された状態となる。
【０４５７】
Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから３００フレーム目となるタイミングであって演出図柄７０ａの仮停止表示が行われる図柄仮停止期間のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｅ（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｄの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面ｄ（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９から第３発生報知音の出力は開始されない。
【０４５８】
Ｔ４のタイミングは、変動演出が開始されてから３０１フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｆ（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｅの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面ｅ（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９の第３発生報知音の非出力は継続される。
【０４５９】
Ｔ５のタイミングは、変動演出が開始されてから３０２フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｇ（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｆの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面ｆ（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９の第３発生報知音の非出力は継続される。
【０４６０】
Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから３３０フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、

第１フレームバッファへの画像データｈ（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｇの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面ｇ（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９の第３発生報知音の非出力は継続される。

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

（図柄作用変化パターン０１の演出例）
図３６、及び、図３７は、演出図柄７０ａの停止中（仮停止中）に保留アイコンの表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合（図柄作用変化パターン０１）の演出例を示す図である。
【０４６８】
図３６（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が表示されている状態で、演出図柄７０ａを変動表示させる通常変動演出が実行されている。
【０４６９】
その後、図３５（ｂ）に示すように、左の変動表示領域に「２」、右の変動表示領域に「３」、中央の変動表示領域に「変化」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で停止表示（仮停止表示）した変化図柄から稲妻のようなエフェクトが第１表示部７０Ｂ１の第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１に向けて出現し、命中すると、第１保留アイコンＨ１１の表示態様がＣＤアイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置９から第３発生報知音が０．５秒間出力される。
【０４７０】
次に、図３６（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１の第１保留アイコン（赤キャラアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。
【０４７１】
その後、図３７（ａ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。
【０４７２】
そして、ＳＰリーチに発展すると、図３７（ｂ）に示すように、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が開始される。なお、ＳＰリーチに発展すると、演出図柄７０ａが縮小表示となり、左上に表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。
【０４７３】
その後、図３７（ｃ）に示すように、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「２２２」）で停止表示される。
【０４７４】
そして、図３７（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが縮小表示から元の大きさに戻って第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）ＴＨが消去される。
【０４７５】
以上のように、本実施の形態では、演出制御部１３０ｍが所定のコマンド（始動口入賞指定コマンドや変動パターン指定コマンド）を受信したことに応じたフレーム更新タイミングで変化演出を実行する場合と、演出制御部１３０ｍが変動パターン指定コマンドを受信した後の所定のフレーム更新タイミングで変化演出を実行する場合とがあるので、変化演出のバリエーションが増えることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０４７６】
なお、本実施の形態では、アイコン変化演出は、始動口入賞指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、最終表示態様やシナリオを決定するようにしていたが、このような決定方法に限られない。例えば、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様を変化し得るタイミングになると、その都度、表示態様を変化させるか否かを決定するようにしてもよい。また、始動口入賞指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した際に最終表示態様のみ決定し、どのように変化していくかは、アイコン（当該アイコン、保留アイ

コン）の表示態様を変化し得るタイミングになると、その都度、決定するようにしてもよい。

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

また、本実施の形態では、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおい

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】
また、本実施の形態では、アイコン変化演出は、保留アイコンや当該アイコンそのものの表示態様（形状及び色）を変化させていたが、このような変化に限られず、保留アイコンや当該アイコンそのものの表示態様は変化させずに（ＣＤアイコンのまま）、保留アイコンや当該アイコンの周囲に大当たり当選期待度を示す色のエフェクトを表示するようにしてもよいし、保留アイコンや当該アイコンの周囲（近傍）に大当たり当選期待度を示すキャラクタを表示するようにしてもよいし、保留アイコンや当該アイコンの周囲（近傍）に実行予定の演出を示唆する文字画像（例えば「ＳＰ」や「擬似連」など）を表示するようにしてもよい。
【０４９０】
また、本実施の形態では、変化シナリオを決定するときに大当たりの当落に係らず決定していたが、大当たりの当落を参照して決定するようにしてもよい。具体的には、アイコン最終表示態様と、現在の保留数と、大当たりの当落と、選択率（％）に基づいて、複数の変化シナリオの中から１つの変化シナリオを決定するようにすればよい。
【０４９１】
このように、大当たりの当落を参照して変化シナリオを決定する場合、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「１」や「２」のときよりも「３」や「４」のときの方が、入賞時に赤キャラアイコンに変化する変化シナリオが選択され易い選択率（％）に設定すればよい。
つまり、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「３」や「４」のときよりも「１」や「２」のときの方が、入賞時に赤キャラアイコンに変化する変化シナリオが選択され難い選択率（％）ともいえる。
また、大当たりに当選しておらず、すなわち、ハズレであって赤キャラアイコンに変化する場合は、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合よりも入賞時に赤キャラアイコンに変化する変化シナリオが選択され難い選択率（％）に設定すればよい。
【０４９２】
また、本実施の形態では、保留アイコン変化パターンを決定するときに現在の保留数や大当たりの当落に係らず決定していたが、現在の保留数や大当たりの当落を参照して決定するようにしてもよい。具体的には、今回の変動演出における保留アイコン変化の態様と、現在の保留数と、大当たりの当落と、選択率（％）に基づいて、複数の保留アイコン変化パターンの中から１つの保留アイコン変化パターンを決定するようにすればよい。
【０４９３】
このように、現在の保留数や大当たりの当落を参照して保留アイコン変化パターンを決定する場合、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「１」や「２」のときよりも「３」や「４」のときの方が、保留アイコン変化パターンとして「ノーマル変化パターン０１」が選択され易い選択率（％）に設定すればよい。
つまり、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合は、現在の保留数が「３」や「４」のときよりも「１」や「２」のときの方が、保留アイコン変化パターンとして「ノーマル変化パターン０１」が選択され難い選択率（％）ともいえる。
また、大当たりに当選しておらず、すなわち、ハズレであって赤キャラアイコンに変化する場合は、大当たりに当選していて赤キャラアイコンに変化する場合よりも保留アイコン変化パターンとして「ノーマル変化パターン０１」が選択され難い選択率（％）に設定すればよい。
【０４９４】
以上のように、入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン０１（所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出）において赤キャラアイコンに変化する場合、現在の保留数が「１」や「２」のときよりも「３」や「４」のときの方が、大当たり当選期待度が高くなるので、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０４９５】
（第２実施形態）

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

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

（客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例）

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

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

具体的には、図３９（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が「１」から「０」に変化すると共に、第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【０５０６】

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

【０５０７】

具体的には、図３９（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１の当該アイコン表示領域７０Ｃへの移動（シフト）が継続すると共に、演出図柄７０ａの縮小表示が継続する。

【０５０８】

Ｔ４のタイミングは、第１保留アイコンの変化表示（減少表示）が開始してから２０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２５フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの変化表示が終了する。

【０５０９】

具体的には、図３９（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１から移動してきた第１保留アイコンＨ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＨになると共に、演出図柄７０ａの縮小表示が停止する。

【０５１０】

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

【０５１１】

具体的には、図３９（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）に続いて、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。

【０５１２】

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

【０５１３】

具体的には、図４０（ｇ）に示すように、第１画像表示装置７０では、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）に続いて、右の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始され、全ての変動表示領域で演出図柄７０ａがスクロールしている状態となる。

【０５１４】

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

【０５１５】

具体的には、図４０（ｈ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左側の変動表示領域で「３」の演出図柄７０ａが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央と右側の変動表示領域で演出図柄７０ａのスクロールが継続する。

【０５１６】

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

ａの変動表示が継続している。
【０５１７】
具体的には、図４０（ｉ）に示すように、第１画像表示装置７０では、右側の変動表示領域で「５」の演出図柄７０ａが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａのスクロールが継続する。
【０５１８】
Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから２８５フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２９０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【０５１９】
具体的には、図４０（ｊ）に示すように、第１画像表示装置７０では、中央の変動表示領域に「６」の演出図柄７０ａが仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄７０ａの組み合わせが表示された状態となる。
【０５２０】
Ｔ１０のタイミングは、変動演出が開始されてから３００フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から３０５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示及び特殊図柄ＴＺの変動表示が終了する。
【０５２１】
具体的には、図４０（ｋ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄７０ａが停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「３６５」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＨが消去される。
【０５２２】
このように、客待ち状態中に特別図柄保留数が増加（「０」から「１」に変化）した場合には、保留数字及び保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が最短となる１フレーム分の期間（時間）で終了するため、間延びしないように即座に変動演出（保留数字の減少表示及び保留アイコンの変化表示）に移行させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５２３】
また、保留数字及び保留アイコンの増加表示の開始に同期して出力される発生報知音が、保留数字及び保留アイコンの増加表示が終了する（フレーム更新）タイミングよりも後の（フレーム更新）タイミングまで継続するため、特別図柄保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５２４】
また、特別図柄保留数が減少（「１」から「０」に変化）した場合には、保留数字の非アニメーションによる減少表示、及び、保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示が実行されるため、特別図柄保留数が減少したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５２５】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングよりも、保留数字の減少表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングの方が早いため、特別図柄保留数が変化することを演出しつつ、保留数字によって特別図柄保留数が減少したことを遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５２６】
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。

【０５２７】
なお、客待ち状態中に特別図柄保留数が増加（「０」から「１」に変化）した場合において、保留アイコンの増加表示を非アニメーションで実行するのではなく、保留数字の増加表示よりも長く継続するように、複数フレーム（例えば５フレーム）に亘るアニメーションで実行するようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄保留数の増加を遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５２８】
また、保留数字の減少表示と保留アイコンの当該アイコンへの変化表示（減少表示）とを同じ（フレーム更新）タイミングで開始するのではなく、保留数字の減少表示が完了する（フレーム更新）タイミングの方が早いのであれば、どちらを先に開始してもよい。このようにすることで、表示制御の自由度を向上させつつ、特別図柄保留数が減少したことを早い段階で把握させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５２９】
また、保留アイコンの変化表示が完了する（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）を開始（通常よりも開始が遅延）するのではなく、保留アイコンの変化表示が完了する少し前の（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）を開始させるようにしてもよい。
【０５３０】
（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）
図４１～４２を用いて、変動演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図４１は、変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図４２（ａ）～（ｃ）は、図４１の（ａ）～（ｃ）に対応する演出例を示す図である。
【０５３１】
まず、Ｔ１のタイミングは、通常変動パターンによる変動演出が開始されてから５０フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【０５３２】
具体的には、図４２（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺのスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第１保留数表示領域７０Ｅ及び第２保留数表示領域７０Ｆには「０」が表示され、当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨが表示されている。
【０５３３】
Ｔ２のタイミングは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が「０」から「１」に増加したタイミング（変動演出の開始から６０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、第１保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始され、アイコン発生時の報知音である第１発生報知音の出力が開始される。
【０５３４】
具体的には、図４２（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が「０」から「１」に変化すると共に、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が極小サイズで表示されて拡大表示を開始する。また、音声出力装置９から第１発生報知音（ピコッ）が出力される。
【０５３５】
Ｔ３のタイミングは、第１保留アイコンの増加表示が開始されてから１０フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から７０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第１発生報知音の出力が終了する。
【０５３６】
具体的には、図４２（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１に表示された第１保留アイコン（ＣＤアイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。

【０５３７】
このように、特別図柄保留数が増加した場合には、保留数字の非アニメーションによる増加表示、及び、保留アイコンのアニメーションによる増加表示が実行されるため、特別図柄保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５３８】
また、保留アイコンの増加表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングよりも、保留数字の増加表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングの方が早いため、特別図柄保留数が変化することを演出しつつ、保留数字によって特別図柄保留数が増加したことを遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５３９】
また、変動演出の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、客待ち状態中に特別図柄保留数が増加した場合に比べて、長い期間に亘って保留アイコンの増加表示が実行されるため、特別図柄保留数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５４０】
また、保留数字及び保留アイコンの増加表示の開始に同期して出力される発生報知音が、保留アイコンの増加表示が終了する（フレーム更新）タイミングに同期して終了するため、特別図柄保留数が増加したことを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５４１】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示に係る期間（２０フレーム）よりも、保留アイコンの増加表示に係る期間（１０フレーム）の方が短くなっているので、変動演出が開始されることを強調することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５４２】
なお、保留数字の増加表示と保留アイコンの増加表示とを同じ（フレーム更新）タイミングで開始するのではなく、保留数字の増加表示が完了する（フレーム更新）タイミングの方が早いのであれば、どちらを先に開始してもよい。このようにすることで、表示制御の自由度を向上させつつ、特別図柄保留数が増加したことを早い段階で把握させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５４３】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示に係る期間よりも、保留アイコンの増加表示に係る期間を短くするのではなく、保留アイコンの増加表示に係る期間が長くなるようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄保留数が増加したことを強調することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５４４】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示に係る期間よりも、保留アイコンの増加表示に係る期間を短くするのではなく、両期間を同じ長さにしてもよい。
【０５４５】
（保留数が減少直後に増加する際の具体例）
図４３～４４を用いて、保留数が減少直後に増加する際の具体例について説明する。図４３は、保留数が減少直後に増加するタイミングチャートであり、図４４（ａ）～（ｆ）は、図４３の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。
【０５４６】
まず、Ｔ０のタイミングは、演出図柄７０ａが停止表示されてから５フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの停止表示が継続している。
【０５４７】
具体的には、図４４（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、ハズレを示す「４」「６」「８」の演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示した状態となっている。また、第１保留数表示領域７０Ｅに「２」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆ

に「０」が表示されている。さらに、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が表示され、当該アイコンＴＨが表示されていない状態となっている。

【０５４８】

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

【０５４９】

具体的には、図４４（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が「２」から「１」に変化する。また、第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第２表示部７０Ｂ２に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が第１表示部７０Ｂ１に向けて移動（シフト）を開始する。さらに、演出図柄７０ａがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【０５５０】

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

【０５５１】

具体的には、図４４（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、演出図柄７０ａの縮小表示が継続する。

【０５５２】

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。

【０５５３】

具体的には、図４４（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１から移動してきた第１保留アイコンＨ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＨになると共に、第２表示部７０Ｂ２から移動してきた第１保留アイコンＨ１２が第１表示部７０Ｂ１の中心に位置し、演出図柄７０ａの縮小表示が停止する。また、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１３が極小サイズで表示されて拡大表示を開始すると共に、音声出力装置９からの第１発生報知音（ピコッ）の出力が開始される。

【０５５４】

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

【０５５５】

具体的には、図４４（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１３が小サイズで表示されて拡大表示を継続すると共に、音声出力装置９からの第１発生報知音（ピコッ）の出力が継続している。また

、左側の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。
【０５５６】
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。
【０５５７】
具体的には、図４４（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１に表示された第１保留アイコン（ＣＤアイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。また、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。
【０５５８】
このように、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示及び保留アイコンの減少表示の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、この変化表示及び減少表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、保留アイコンの変化表示及び減少表示の実行中であっても特別図柄保留数が増加したことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５５９】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示及び保留アイコンの減少表示の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示及び発生報知音の出力を待機（制限）しておき、保留アイコンの変化表示及び減少表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示及び発生報知音の出力を開始するため、特別図柄保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５６０】
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。
【０５６１】
また、保留アイコンの変化表示及び減少表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示及び発生報知音の出力を開始（通常よりも開始が遅延）するのではなく、保留アイコンの変化表示及び減少表示が完了する少し前の（フレーム更新）タイミングで保留アイコンの増加表示及び発生報知音の出力を開始させるようにしてもよい。このようにすることで、特別図柄保留数の推移が把握し難くなることを抑制でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５６２】
また、保留アイコンの増加表示中に特別図柄保留数が増加した場合であっても、保留アイコンの変化表示や減少表示中と同様に、保留アイコンの増加表示及び発生報知音の出力を待機（制限）する一方、保留数字の増加表示を開始し、保留アイコンの増加表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示及び発生報知音の出力を開始すればよい。
【０５６３】
（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）
図４５～４６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４５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４６（ａ）～（ｆ）は、図４５の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。
【０５６４】
まず、Ｔ１のタイミングは、ＳＰリーチ変動パターンによる変動演出が開始されてから４００フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出の前に実行されるノーマルリーチ演出、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が継続している。

【０５６５】
具体的には、図４６（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左右の変動表示領域に「７」の演出図柄７０ａがそれぞれ仮停止され、中央の変動表示領域では演出図柄７０ａの変動表示が継続している。また、第１保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示されている。さらに、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が表示されると共に、当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨが表示されている。
【０５６６】
Ｔ２のタイミングは、ノーマルリーチ演出の開始から９０フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４３０フレーム目）である。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出に発展するための発展演出が開始される。
【０５６７】
具体的には、第１画像表示装置７０では、左右の変動表示領域で仮停止している「７」の演出図柄７０ａ及び中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄７０ａが、画面左上への移動及び縮小表示を開始する。
【０５６８】
Ｔ３のタイミングは、発展演出が開始されてから１５フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出に発展するための発展演出が継続している。
【０５６９】
具体的には、図４６（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左右の変動表示領域で仮停止している「７」の演出図柄７０ａ及び中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄７０ａが画面左上に近い位置に表示される共に、通常サイズよりも小さいサイズで表示される。
【０５７０】
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。
【０５７１】
具体的には、図４６（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域の演出図柄７０ａが画面左上に縮小サイズで表示されると共に、画面中央には味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する対決演出が開始される。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨを残して、保留アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）に表示されている保留アイコン（ここでは第１保留アイコンのみ）が保留アイコン表示領域と一緒に非表示となる。さらに、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「７」図柄でリーチ状態となる。
【０５７２】
Ｔ５のタイミングは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が「１」から「２」に増加したタイミング（変動演出が開始されてから８２０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、ＳＰリーチ演出（対決演出）の実行中であるため、このタイミングでの第１保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。
【０５７３】
具体的には、図４６（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、対決演出の最終演出（大当たりか否かを報知するための決め演出）が実行されている。
【０５７４】
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。

【０５７５】
具体的には、図４６（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利する演出が行われると共に、画面左上で縮小表示されている演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組み合わせ（「７７７」）で仮停止する（揺れ動いた状態になる）。
【０５７６】
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。
【０５７７】
具体的には、図４６（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄７０ａが画面中央に拡大表示されて仮停止される（揺れ動いた状態になる）。また、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が再表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が通常サイズで表示される。
【０５７８】
そして、最終的には、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄７０ａが停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「７７７」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＨが消去される。
【０５７９】
このように、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、この特定演出が終了することになる（フレーム更新）タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５８０】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了（縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示を開始するため、特別図柄保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５８１】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、１フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特別図柄保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５８２】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないため、発生報知音によって特定演出が終了したタイミングで特別図柄保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５８３】
なお、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了した（フレーム更新）タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を１フレームでまとめて実行するようにするとよい。
【０５８４】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特別図柄保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。

【０５８５】
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。
【０５８６】
（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４７～４９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４７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４８（ａ）～（ｆ）及び図４９（ｇ）～（ｉ）は、図４７の（ａ）～（ｉ）に対応する演出例を示す図である。
【０５８７】
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。
【０５８８】
具体的には、図４８（ａ）に示すように、第１保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「４」が表示されている。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが消去されていると共に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１～第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２１～Ｈ２４が表示され、当該アイコンＴＨが表示された状態となっている。さらに、画面上部には、特定遊技状態で実行可能な変動演出の回数（ここでは「残り０回」）が表示されると共に、画面右上には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像ＭＵが表示されている。
【０５８９】
Ｔ２のタイミングは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が「１」から「２」に増加したタイミング（変動演出が開始されてから４１５フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが消去されているため、第１保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。
【０５９０】
具体的には、図４８（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、演出図柄７０ａのスクロールが継続する。
【０５９１】
Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから４３０フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、左中右の変動表示領域で変動表示していた演出図柄７０ａが同時に仮停止する。
【０５９２】
具体的には、図４８（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域に「２８５」の演出図柄７０ａが仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄７０ａの組み合わせが表示された状態となる。
【０５９３】
Ｔ４のタイミングは、演出図柄７０ａが仮停止してから１５フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、所定の有利期間（大当たり遊技と特定遊技状態が継続している間）における遊技の結果を示すリザルト表示が開始される。
【０５９４】
具体的には、図４８（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、背景画像ＨＧが暗転すると共に、特定遊技状態の終了を示す「スペシャルタイム終了」及び所定の有利期間中に実行された大当たり遊技の回数「大当たり×１」の文字が表示される。また、仮停止している演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示される。

【０５９５】
Ｔ５のタイミングは、リザルト表示が開始されてから１５フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４６０フレーム目）である。このタイミングにおいて、リザルト表示が継続している。
【０５９６】
具体的には、図４８（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、所定の有利期間中に獲得した（払い出された）遊技球の数を示す「ＴＯＴＡＬ　１２００ｐｔ」の文字が追加表示される。
【０５９７】
Ｔ６のタイミングは、リザルト表示が開始されてから３０フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から４７５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示及び特殊図柄ＴＺの変動表示が終了する。
【０５９８】
具体的には、図４８（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上で仮停止していた演出図柄７０ａが画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「２８５」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＨが消去される。
【０５９９】
Ｔ７のタイミングは、特定遊技状態における最後（１００回目）の変動演出が終了して通常遊技状態における１回目の変動演出が開始されるタイミング（変動演出の開始から４９０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示、第２保留数字の非アニメーションによる減少表示、第２保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、第２保留アイコンのアニメーションによる減少表示、第１保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、第１保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が開始される。
【０６００】
具体的には、図４９（ｇ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が「４」から「３」に変化すると共に、第１表示部７０Ｄ１に表示されていた第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第２表示部７０Ｄ２～第４表示部７０Ｄ４に表示されていた第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２２～Ｈ２４が１つ隣りの表示部に向けて移動（シフト）を開始する。
【０６０１】
また、第１保留アイコン表示領域が復帰して第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が復帰表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が通常サイズで表示される。さらに、演出図柄７０ａがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。また、画面左上には、遊技領域５ａの左側領域に向けて遊技球を発射することを促す左打ち画像ＨＵが表示される。
【０６０２】
Ｔ８のタイミングは、第２保留アイコンの変化表示及び減少表示が開始してから２０フレーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から５１０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第２保留アイコンの変化表示及び減少表示が終了する。
【０６０３】
具体的には、図４９（ｈ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｄ１から移動してきた第２保留アイコンＨ２１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＨになると共に、第２表示部７０Ｄ２～第４表示部７０Ｄ４から移動してきた第２保留アイコンＨ２２～Ｈ２４が隣の表示部の中心に位置し、演出図柄７０ａの縮小表示が停止する。
【０６０４】

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

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】

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

定（表示）されていたが、特定演出の実行中において当該アイコン表示領域７０Ｃを設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよいし、特定演出の実行途中から当該アイコン表示領域７０Ｃを設定（表示）せずに当該アイコンを非表示としてもよい。

【０６１５】

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

【０６１６】

（第３実施形態）

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

【０６１７】

［第１表示態様から第２表示態様への変移の説明］

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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

図柄と同じ演出図柄で停止表示した大当たり示唆態様で表示されるとともに、特殊図柄ＴＺにおいても停止表示している演出図柄７０ａに対応した図柄からなる大当たり示唆態様で停止表示するものがある。

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

［変動終了示唆演出の説明］

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

【０６２３】

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

、第２表示態様でリーチハズレ示唆態様となるときに実行されるものであり、例えば、図５０－１（ａ）→図５１－１（ａ）→図５０－１（ｂ）のように変移したり、図５０－２（ｃ）→図５１－１（ａ）→図５０－２（ｄ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。また、図５１－１（ｂ）に示す変動表示示唆演出は、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合やＳＰリーチ演出が実行された場合であって、第２表示態様で大当たり示唆態様となるときに実行されるものであり、例えば、図５０－１（ａ）→図５１－１（ｂ）→図５０－１（ｃ）のように変移したり、図５０－２（ｅ）→図５１－１（ｂ）→図５０－２（ｆ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。さらに、図５１－１（ｃ）に示す変動表示示唆演出は、第１表示態様において非リーチの態様であって第２表示態様で非リーチハズレ示唆態様となるときに表示される場合に実行されるものであり、例えば、図５０－３（ａ）→図５１－１（ｃ）→図５０－３（ｂ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。

【０６２４】

図５１－２に示すように、変動終了示唆演出の別の具体例としては、例えば、停止表示している演出図柄７０ａの周囲近傍に、背景画像ＨＧとして演出図柄の各々が煌めくような変動終了示唆表示が表示されるような態様のものがある。図５１－２（ａ）に示す変動表示示唆演出は、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合やＳＰリーチ演出が実行された場合であって、第２表示態様でリーチハズレ示唆態様となるときに実行されるものであり、例えば、図５０－１（ａ）→図５１－２（ａ）→図５０－１（ｂ）のように変移したり、図５０－２（ｃ）→図５１－２（ａ）→図５０－２（ｄ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。また、図５１－２（ｂ）に示す変動表示示唆演出は、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合やＳＰリーチ演出が実行された場合であって、第２表示態様で大当たり示唆態様となるときに実行されるものであり、例えば、図５０－１（ａ）→図５１－２（ｂ）→図５０－１（ｃ）のように変移したり、図５０－２（ｅ）→図５１－２（ｂ）→図５０－２（ｆ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。さらに、図５１－２（ｃ）に示す変動表示示唆演出態様は、第１表示態様において非リーチの態様であって第２表示態様で非リーチハズレ示唆態様となるときに実行されるものであり、例えば、図５０－３（ａ）→図５１－２（ｃ）→図５０－３（ｂ）のように変移したりする場合に実行されるようにすることができる。

【０６２５】

なお、本実施形態において、例えば、図５０－１（ｃ）および図５０－２（ｆ）の表示時間に比べて、図５０－１（ｂ）および図５０－２（ｄ）の表示時間は短く、図５０－３（ｂ）の表示時間は更に短いものとする。つまり、第２表示態様が表示される時間は、大当たり示唆態様、リーチハズレ示唆態様、非リーチハズレ示唆態様、といった順で長くなるように設定されている。また、例えば、図５１－１（ｂ）および図５１－２（ｂ）の表示時間は３秒であり、図５１－１（ａ）および図５１－２（ａ）の表示時間は１．５秒であり、図５１－１（ｃ）および図５１－２（ｃ）の表示時間は０．５秒であるものとする。つまり、変動終了示唆演出の実行時間は、大当たりとなる可能性が高い順に長くなるように設定されている。

【０６２６】

［擬似連演出の説明］

図５２－１、図５２－２を用いて、次に、擬似連演出について説明する。図５２－１は、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図であり、図５２－２は、第１表示態様において非リーチの態様で表示された場合の擬似連演出の一例を説明する図である。ここで擬似連演出とは、第１表示態様と第２表示態様との間の所定のタイミングで実行される演出であって、特に、変動終了示唆演出が実行される場合には、第１表示態様と変動終了示唆演出との間で実行される演出である。例えば、第１表示態様においてノーマルリーチ又は非リーチの態様で表示された後に、擬似

連演出が実行されることを示唆して擬似連演出として実行される態様のものである。
【０６２７】
図５２－１（ａ）に示すように、第１表示態様においてノーマルリーチの態様で表示された場合の擬似連演出では、まず、第１表示態様におけるノーマルリーチの態様の演出図柄７０ａの１つの演出図柄列が変動表示していた領域に、「チャンス」といった擬似連表示が表示される。次に、図５２－１（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの全ての図柄列が再度変動表示される。次に、再度の変動表示の後に、図５２－１（ｃ）に示すように、再び演出図柄７０ａの２つの図柄列が「７」といった同じ図柄で停止表示され、１つの図柄列が変動表示される。そして、図５２－１（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａにおける３つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄ＴＺの少なくとも１つの図柄列が変動表示された表示態様となる。
【０６２８】
図５２－２（ａ）に示すように、第１表示態様において非リーチの態様で表示された場合の擬似連演出では、まず、第１表示態様における非リーチの態様の演出図柄７０ａの１つの図柄列が変動表示していた領域に、「チャンス」といった擬似連表示が表示される。次に、図５２－２（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの全ての図柄列が再度変動表示される。そして、再度の変動表示の後に、図５２－２（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの２つの図柄列が「７」といった同じ図柄で停止表示され、１つの図柄列が変動表示される。そして、図５２－２（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａにおける３つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄ＴＺの少なくとも１つの図柄列が変動表示された表示態様となる。
【０６２９】
なお、上述の擬似連演出では、単に第１表示態様においてノーマルリーチ又は非リーチの態様で表示された場合のものを説明したが、演出態様の変化を示唆する、所謂、複数の変動に亘ったチャンス目で演出図柄７０ａが停止表示される演出と組合わせた態様のものとしてもよい。例えば、演出図柄７０ａがチャンス目で仮停止した後に、擬似連演出を実行するようにしてもよい。また、演出図柄７０ａがチャンス目で仮停止した後に、ＳＰリーチ演出を実行するようにしてもよい。また、上述の擬似連演出において、図５２－１（ｄ）の表示時間は２秒であるものとする。さらに、第２表示態様においてリーチハズレ示唆態様となる場合に、特殊図柄ＴＺが変動表示されているものの演出図柄７０ａでリーチハズレの態様で認識可能となっている表示をしてもよく、この表示時間を１秒としてもよい。
【０６３０】
また、上述の擬似連演出では、図５２－１（ａ）および図５２－２（ａ）の仮停止の状態の表示から図５２－１（ｄ）および図５２－２（ｄ）を表示するまでの１回の擬似連演出が実行されている態様であるが、２～３回の擬似連演出を実行する態様としてもよい。具体的には、図５２－１又は図５２－２において、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→…といった態様であったり、（ａ）→（ｂ）→（ａ）→…といった態様であったりする擬似連演出を複数回実行してもよく、図５２－１と図５２－２とを組合わせた態様のものとしてもよい。さらに、図５２－１又は図５２－２における（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→…といった態様を含めた擬似連演出を実行するときの大当たりに対する期待度が、（ａ）→（ｂ）→（ａ）→…といった態様を含めた擬似連演出を実行するときの大当たりに対する期待度に比べて高いものとなるように設定されていてもよい。そして、上述の擬似連演出においては、図５２－１（ａ）の表示時間が２秒であるのに対して、図５２－２（ａ）の表示時間は１秒とする。なお、図５２－１（ｄ）の表示時間が図５２－１（ａ）の仮停止の表示時間よりも長いものとしたり、図５２－２（ｄ）の表示時間が図５２－２（ａ）の仮停止の表示時間よりも長いものとしたりしてもよい。
【０６３１】
［復活演出の説明］
図５３を用いて、次に、復活演出について説明する。図５３は、ＳＰリーチ演出が実行された場合の復活演出の一例を説明する図である。ここで、復活演出とは、第１表示態様と

第２表示態様との間の所定のタイミングで実行される演出であって、特に、変動終了示唆演出が実行される場合には、第１表示態様と変動終了示唆演出との間で実行される演出である。例えば、図５０－２で説明した第１表示態様の後のＳＰリーチ演出の味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決するバトル演出において、味方キャラＣ２が敗北して、一旦は、バトル演出が終了した後に、再度バトル演出を実行する態様のものである。具体的には、図５３（ａ）に示すように、バトル演出において味方キャラＣ２が敗北したことを示す表示であって、バトル演出を終了させることを示唆する表示態様が表示される。このとき、演出図柄７０ａは画面左上に縮小表示されるとともに、特殊図柄ＴＺは全てが変動表示されており、このような演出図柄７０ａおよび特殊図柄ＴＺの表示態様は復活演出の実行中には維持された状態となる。次に、図５３（ｂ）に示すように、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が表示されていた領域に、「復活」といった復活示唆表示が表示される。そして、図５３（ｃ）に示すように、味方キャラＣ２を敗北前に比べて大きくするとともに敵キャラＣ３を勝利前に比べて小さくしたような態様で、再び味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が表示される。そして、図５３（ｄ）に示すように、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が表示されていた領域に、「勝利」といった文字が表示される。そして、図５３（ｅ）に示すように、バトル演出において味方キャラＣ２が勝利してバトル演出を終了させることを示唆する表示であって、演出図柄７０ａにおける３つの演出図柄列が停止表示されて全ての演出図柄が認識可能であるものの、特殊図柄ＴＺの少なくとも１つの図柄列が変動表示された表示態様となる。なお、上述の復活演出において、図５３（ｅ）の表示時間は１秒であるものとする。

【０６３２】

上述の復活演出において、味方キャラＣ２の勝利を示したバトル演出を終了させることを示唆する表示態様を表示する前に、「勝利」といった文字が表示されるものとしたが、このような表示態様のものでなくてもよい。例えば、図５３（ｆ）に示すように、特殊図柄ＴＺは変動表示されているものの、背景画像ＨＧの全体が黒く暗転するような暗転演出を実行してもよい。つまり、図５３（ｃ）→図５３（ｆ）→図５３（ｅ）といったような態様の復活演出を実行してもよい。また、上述の復活演出においては、復活後のバトル演出で勝利して、第２表示態様の大当たり示唆態様に変移する態様について説明したが、復活後のバトル演出で敗退して、第２表示態様のリーチハズレ示唆態様に変移するような態様であってもよい。このような敗退する場合の復活演出においては、例えば、図５３（ｃ）→図５３（ｆ）→図５０－２（ｃ）というように変移する態様であってもよい。

【０６３３】

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

【０６３４】

［その他の実施形態の説明］

図５４－１～図５４－８を用いて、次に、変動終了示唆演出のその他の例について説明する。図５４－１～図５４－６、図５４－８の各々は、変動終了示唆演出のその他の例であって、一例を説明する図であり、図５４－７は、演出図柄５４７０ａにおける変動終了示唆演出の一例を説明する図である。

【０６３５】

図５４－１に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が移動して位置が変化するような所定の挙動を実行するような態様のものである。具体的には、図５４－１（ａ）に示すように、停止表示していた「７」の演出図柄が上方に移動するものの、変動表示している演出図柄７０ａの一つの演出図柄列の位置は変化しないように表示される。次に、図５４－１（ｂ）に示すように、移動した演出図柄は位置をそのまま維持した状態で、変動表示していた演出図柄列が停止表示される。そして、

図５４－１（ｃ）に示すように、上方に移動していた演出図柄の位置が変化して、元の演出図柄７０ａが表示されていた位置に戻り、全ての演出図柄７０ａが停止表示される。

【０６３６】

図５４－２に示した変動終了示唆演出は、一つの演出図柄列が変動表示している演出図柄７０ａの周囲近傍に、背景画像ＨＧとしてシャッター扉のような形態の変動終了示唆表示が表示される態様のものである。具体的には、図５４－２（ａ）に示すように、一つの演出図柄列が変動表示している演出図柄７０ａが認識可能な状態で、演出図柄７０ａの両側に開いているシャッター扉のような変動終了示唆表示が表示される。次に、図５４－２（ｂ）に示すように、シャッター扉が閉まるように変動終了示唆表示が変化して、全ての演出図柄７０ａが視認不可能となる。そして、図５４－２（ｃ）に示すように、閉まっていたシャッター扉が開くように変動終了示唆表示が変化して、全ての演出図柄７０ａが認識可能となる。

【０６３７】

図５４－３（ａ）に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が振動するような所定の挙動を実行するような態様のものである。この図５４－３（ａ）に示した振動の態様は、図５１－１に示したような態様とは異なるものである。具体的には、図５１－１に示した演出図柄７０ａの振動は上下左右の方向に小刻みに振動する態様であるのに対して、図５４－３（ａ）に示した演出図柄７０ａの振動は左右の方向に大きく振動する態様である。次に、図５４－３（ｂ）に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々が輝くような所定の挙動を実行するような態様のものである。この図５４－３（ｂ）に示した輝く態様は、図５１－２に示したような態様とは異なるものである。具体的には、図５１－２に示した演出図柄７０ａでは、背景画像ＨＧが演出図柄の各々の周囲近傍が煌めくような態様であるのに対して、図５４－３（ａ）に示した演出図柄７０ａの輝く態様は停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が輝くような態様のものである。これら図５４－３に示した変動終了示唆演出は、例えば、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいて実行されるものとして、第２表示態様において非リーチハズレ示唆態様およびリーチハズレ示唆態様となる変動パターンにおいては図５１－１又は図５１－２に示した変動終了示唆演出が実行されるようにしてもよい。つまり、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいては、振動や輝き等といった非リーチハズレ示唆態様およびリーチハズレ示唆態様における変動終了示唆演出と類似した態様の変動終了示唆演出であるものの、特有の態様のものとすることができる。

【０６３８】

図５４－４に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が大きく拡大するような所定の挙動を実行するような態様のものである。具体的には、図５４－４（ａ）に示した通常の大きさの演出図柄７０ａの演出図柄が、図５４－４（ｂ）に示した通常の大きさの演出図柄に比べて拡大して大きくなった演出図柄となるように、演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が拡大変化して強調される態様である。この図５４－４に示した変動終了示唆演出は、例えば、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいて実行されるものとしてもよい。つまり、第２表示態様において大当たり示唆態様となる変動パターンにおいては、非リーチハズレ示唆態様およびリーチハズレ示唆態様における変動終了示唆演出として実行されない特有の態様の変動終了示唆演出が実行されるものとすることができる。

【０６３９】

図５４－５に示した変動終了示唆演出は、停止表示している演出図柄７０ａの演出図柄の各々自体が小さく縮小するような所定の挙動を実行するような態様のものである。具体的には、図５４－５（ａ）に示した通常よりも大きい演出図柄７０ａで演出図柄列のうちの少なくとも１つが変動しており、図５４－５（ｂ）に示した通常よりも大きい演出図柄７０ａで演出図柄列の全てが停止表示し、図５４－５（ｃ）に示した通常の大きさの演出図柄に比べて縮小して小さくなった演出図柄となるように、演出図柄７０ａの演出図柄の各

々自体が縮小変化する態様である。この図５４－５に示した変動終了示唆演出は、例えば、第２表示態様において非リーチハズレ示唆態様又はリーチハズレ示唆態様となる変動パターンにおいて実行されるものとしてもよい。つまり、第２表示態様において非リーチハズレ示唆態様又はリーチハズレ示唆態様となる変動パターンにおいては、大当たり示唆態様における変動終了示唆演出として実行されない特有の態様の変動終了示唆演出が実行されるものとすることができる。

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

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

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

【０６４４】

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

【０６４５】

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

において、演出図柄の各々自体が振動するような所定の挙動と、周囲近傍に背景画像ＨＧとしての演出図柄の各々が煌めくような表示と、が組合さった態様のものであってもよい。また、図５０－１～図５４－６においては、数字を主要な構成要素とした演出図柄７０ａにて説明されているが、演出図柄７０ａの代わりに演出図柄５４７０ａを利用した種々の演出を実行するものとしてもよいし、所定のタイミングで演出図柄７０ａの代わりに演出図柄５４７０ａに変更するような態様の種々の演出を実行してもよい。

【０６４６】

また、上述した実施形態において、第１表示態様から第２表示態様に至る間の特殊図柄ＴＺの表示は、少なくとも１つの図柄列が変動表示される態様であったが、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。例えば、図５０－１～図５０－３における第１表示態様における特殊図柄ＴＺは、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。また、図５２－１、および図５２－２に示した擬似連演出の演出表示における特殊図柄ＴＺは、一連の演出表示の実行中又は一部の演出表示の実行中に、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。さらに、図５３に示した復活演出の演出表示における特殊図柄ＴＺは、一連の演出表示の実行中又は一部の演出表示の実行中に、全ての図柄列が変動表示されていてもよい。

【０６４７】

さらに、上述の実施形態においては、ＳＰリーチ演出が実行される場合の表示態様の変移を説明したが、ＳＰリーチ演出とは異なる態様のＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合にも同様の表示態様の変移が実行されるようにしてもよい。そして、上述の実施形態においては、第２表示態様の直前に演出図柄自体が所定の挙動を実行するような態様の変動終了示唆演出を実行するものとしたが、第２表示態様の後に演出図柄における所定の演出を実行するようにしてもよい。例えば、リーチハズレ示唆態様又は非リーチハズレ示唆態様の第２表示態様後に演出図柄が、変動終了示唆演出とは異なる所定の挙動を実行するような態様の演出を実行し、演出図柄７０ａの全ての演出図柄列が変動表示するような態様の演出を実行するようにしてもよい。

【０６４８】

［低確／高確の変動パターンの説明］

図５５－１、図５５－２を用いて、次に、上述した種々の演出である付加演出を組合わせた変動パターンの選択率について説明する。図５５－１は、低確率遊技状態における変動パターンテーブルである低確変動パターンテーブルを例示した図であり、図５５－２は、高確率遊技状態における変動パターンテーブルである高確変動パターンテーブルを例示した図である。図５５－１、図５５－２に示すように、低確変動パターンテーブルおよび高確変動パターンテーブルの各々では、変動パターン１Ａ～変動パターン５Ｃまでの１５の変動パターンを有している。これらの変動パターン１Ａ～５Ｃについて説明する。なお、低確変動パターンテーブルおよび高確変動パターンテーブルにおいて、「変動パターン」＋「数字」＋「アルファベット」で表される変動パターンがあるが、「変動パターン」＋「数字」が同じである場合には、第１表示態様および第２表示態様が同様の変動パターンとなる。例えば、変動パターン２Ａと変動パターン２Ｂとは、第１表示態様がノーマルリーチで同様であり、第２表示態様がリーチハズレ示唆態様で同様である。また、付加演出とは、上述した復活演出、擬似連演出、変動終了示唆演出のうちのいずれかの演出、およびこれらの演出を組合わせた態様の演出のことをいうものとする。

【０６４９】

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

【０６５０】

変動パターン２は、第１表示態様としてノーマルリーチの態様で表示され、第２表示態様としてリーチハズレ示唆態様となる場合の変動パターンである。このうち、変動パターン２Ａは、付加演出として変動終了示唆演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では７０％、高確遊技状態では６５％の確率で選択される。変動パターン２Ｂは、付加演出として擬似連演出と変動終了示唆演出とを実行するパターンであり、低確遊技状態では５％、高確遊技状態では５％の確率で選択される。変動パターン２Ｃは、付加演出として擬似連演出のみを実行するパターンであり、低確遊技状態では２５％、高確遊技状態では３０％の確率で選択される。

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

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

【０６５４】

なお、低確遊技状態又は高確遊技状態において、変動パターン１～５毎に異なる態様の変動終了示唆演出が実行されるものとする。例えば、低確遊技状態において、変動パターン１では、図５１－１に示したような態様であり、変動パターン２では、図５１－２に示したような態様であり、変動パターン３では、図５４－３（ａ）に示したような態様であり、変動パターン４では、図５４－３（ｂ）に示したような態様であり、変動パターン５では、図５４－４に示したような態様であるものとする。また、低確遊技状態と高確遊技状態の各々において、同じ変動パターンであるものの、異なる態様の変動終了示唆演出が実行されるものとする。例えば、低確遊技状態では上述の通りであって、高確遊技状態において、変動パターン１では、図５１－２に示したような態様であり、変動パターン２では、図５１－１に示したような態様であり、変動パターン３では、図５４－３（ｂ）に示したような態様であり、変動パターン４では、図５４－３（ａ）に示したような態様であり、変動パターン５では、図５４－６に示したような態様であるものとする。

【０６５５】

さらに、上述した各変動終了示唆演出は、低確遊技状態の場合と、高確遊技状態の場合と

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

【０６５６】

［保留数の多寡に応じた変動パターンの説明］

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

【０６５７】

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

【０６５８】

［停電復旧処理における変動演出の説明］

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

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

【０６５９】

［各変動演出のタイミングの説明］

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

【０６６０】

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

【０６６１】

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

【０６６２】

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

【０６６３】

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

タイミングＴ３６で演出図柄７０ａを本停止表示し（ｔ１９秒間）、変動演出が終了する。
【０６６４】
なお、図５７に示す各変動演出のタイミングチャートにおいて、演出図柄７０ａの本停止表示前の仮停止表示の実行時間（ｔ２、ｔ６、ｔ１１、ｔ１８）と演出図柄７０ａの本停止表示の実行時間（ｔ３、ｔ７、ｔ１２、ｔ１９）とについて具体的な数値は示していないが、演出図柄７０ａの本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、ｔ２（変動演出パターン１Ａ等の仮停止表示）＜ｔ６（変動演出パターン２Ａの仮停止表示）＜ｔ１１（変動演出パターン３Ａの仮停止表示）、ｔ１８（変動演出パターン５Ｂ等の仮停止表示）の順で実行時間が長くなっており、演出図柄７０ａの本停止表示の実行時間は、ｔ３（変動演出パターン１Ａ等の本停止表示）＝ｔ７（変動演出パターン２Ａの本停止表示）＝ｔ１２（変動演出パターン３Ａの本停止表示）＝ｔ１９（変動演出パターン５Ｂ等の本停止表示）となっているものとする。また、ｔ１１とｔ１６とｔ１８とは同じ実行時間としても良いし、それぞれ異なる実行時間としても良いが、少なくとも、ｔ２やｔ６よりもｔ１１やｔ１６ｔ、１８の方が、実行時間が長くなっていれば良い。
【０６６５】
また、上述の実施形態において、保留数の多い場合（図５６－２の多保留変動パターンテーブル）の各変動パターンと保留数の少ない場合（図５６－１の少保留変動パターンテーブル）の各変動パターンとの両方については、略同様のタイミングチャートであるものとすることができるが、異なるタイミングチャートの変動パターンとするようにしてもよい。例えば、保留数の少ない場合に比べて、保留数の多い場合には特別図柄の平均変動時間が短くなるようにしてもよい。具体的には、少保留変動パターンテーブルの変動パターン１Ａ，１Ｂにおける演出図柄７０ａの変動表示は通常変動であることに対して、多保留変動パターンテーブルの変動パターン１Ａ，１Ｂにおける演出図柄７０ａの変動表示は短縮変動であるようにしてもよい。ここで、「短縮変動」とは、複数の演出図柄７０ａがバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味しており、変動時間が通常変動に比べて短い３秒に設定されているものとする。なお、特別図柄の保留数としては最大球数の「４」が記憶されることはあるものの、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の保留数から１を減算した後に決定されるものであることから、保留数として「４」は参照されないことになる。
【０６６６】
また、短縮変動演出、ＳＰＳＰリーチ演出、復活煽り演出、及び、再抽選演出等が実行される変動演出パターンのタイミングチャートは説明していないが、短縮変動演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄７０ａの本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、通常変動演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄７０ａの本停止表示前の仮停止表示の実行時間よりも短い時間となっており、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄７０ａの本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、ＳＰリーチ演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄７０ａの本停止表示前の仮停止表示の実行時間と同一の時間となっており、復活煽り演出、再抽選演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄７０ａの本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、復活演出が実行される変動演出パターンでの演出図柄７０ａの本停止表示前の仮停止表示の実行時間と同一の時間となっているものとする。
【０６６７】
つまり、本実施の形態における変動演出パターンの種別による演出図柄７０ａの本停止表示前の仮停止表示の実行時間は、変動演出パターン２（短縮変動演出）＜変動演出パターン１（通常変動演出）＜変動演出パターン３（ノーマルリーチ演出）＜変動演出パターン４～１３（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、復活演出、復活煽り演出、再抽選演出）の順で長くなっている。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６６８】
つまり、上述の実施形態における変動演出パターンの種別による演出図柄７０ａの本停止

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

【０６６９】

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

【０６７０】

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

【０６７１】

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

【０６７２】

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

【０６７３】

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

【０６７４】

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

【０６７５】

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

できる。
【０６７６】
そして、上述の実施形態において、第１保留アイコン表示領域７０Ｂは、第１始動口４５に遊技球が入球したときに保留アイコンを表示する領域であり、通常遊技状態のときには表示されるものの、時短遊技状態のとき（図４８を参照。）や特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中（図４６を参照。）には表示されないものである。ここで、図４８および図４９に示すように、時短遊技状態から通常遊技状態に移行した場合には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが表示されるとともに、時短遊技状態中の第１始動口４５への入球に基づく保留アイコンが表示される。このとき、時短遊技状態から通常遊技状態に移行したときの第１保留アイコン表示領域７０Ｂにおける保留アイコンの表示が完了する時間が、通常遊技状態のときの第１始動口４５への入球に基づく保留アイコンの表示が完了する（図４４を参照。）時間に比べて短くなるように制御してもよい。また、図４６に示すように、特定演出（ＳＰリーチ演出）の終了とともに画像が切替った場合には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが表示されるとともに、特定演出（ＳＰリーチ演出）実行中の第１始動口４５への入球に基づく保留アイコンが表示される（特に、図４６（ｆ）を参照。）。このとき、特定演出（ＳＰリーチ演出）が終了したときの第１保留アイコン表示領域７０Ｂにおける保留アイコンの表示が完了する時間が、通常遊技状態のときの第１始動口４５への入球に基づく保留アイコンの表示が完了する（図４４を参照。）時間に比べて短くなるように制御してもよい。このように制御されている遊技機であれば、時短遊技状態中や特定演出（ＳＰリーチ演出）中の第１始動口４５への入球について、遊技者は時短遊技状態や特定演出（ＳＰリーチ演出）の終了後に即時且つ確実に認識することができる。
【０６７７】
またさらに、上述の実施形態では、音声出力装置９は、第１始動口４５への入球に基づく第１保留アイコン表示領域７０Ｂでの保留アイコンの増加表示が実行される場合に、発生報知音を出力するように制御されている。このように制御されている遊技機においては、図３８に示すように、客待ち状態中において、第１保留アイコン表示領域７０Ｂでの保留アイコンの増加表示が実行される場合に、保留アイコンの増加表示の実行期間（１又は５フレーム）よりも、音声出力装置９における発生報知音の出力期間（１０フレーム）の方が長くなるようにすることができる。このように制御されている遊技機であれば、第１保留アイコン表示領域７０Ｂにおける保留アイコンの増加表示の実行期間が短いとしても、音声出力装置９による発生報知音によって、保留記憶の数が増加したことを遊技者に確実に認識させることができる。
【０６７８】
［第３実施形態の特徴］
本実施形態によれば、第２表示態様において演出図柄７０ａの全ての演出図柄列の演出図柄がそれぞれ異なるとともに大当たり示唆態様とは異なる非リーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン１Ａ～１Ｃと、第２表示態様において演出図柄７０ａの３つの演出図柄列の演出図柄のうち少なくとも２つの演出図柄が共通するとともに大当たり示唆態様とは異なるリーチハズレ示唆態様で停止表示される変動パターン２Ａ～３Ｃと、では、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間が異なるようにすることができる。具体的には、変動パターン１Ａ～１Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図５２－２（ｄ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、０～１秒である。一方、変動パターン２Ａ～３Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、バトル演出又は復活演出における図５０－２（ｃ）の表示時間、擬似連演出における図５２－２（ｄ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、１．５～５．５秒である。また、変動パターン１Ａ～１Ｃと変動パターン２Ａ～３Ｃとでは、上述のように、変動終了示唆演出の態様を異なるようにして、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間中の演出図柄における演出の態様が異なるようにすることもできる。このような本実施形態であれば、第１表示態様において非リーチである場合とリーチである

場合とでは、演出図柄７０ａの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともに当該時間中の演出の態様が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６７９】

本実施形態によれば、演出図柄７０ａの少なくとも１つの演出図柄列が変動表示中で演出図柄が視認不可能な状態で第１表示態様としてノーマルリーチである変動パターン２Ａ～２Ｃと、演出図柄７０ａの少なくとも１つの演出図柄列が変動表示中で演出図柄が視認不可能な状態で第１表示態様としてＳＰリーチ演出を実行する変動パターン３Ａ～３Ｃと、では、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間が異なるようにすることができる。具体的には、変動パターン２Ａ～２Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、擬似連演出における図５２－２（ｄ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、１．５～２．５秒である。一方、変動パターン３Ａ～３Ｃの全ての演出図柄の認識可能な時間は、バトル演出又は復活演出における図５０－２（ｃ）の表示時間、変動終了示唆演出の実行時間を組合わせたものとなり、３～５．５秒である。また、変動パターン２Ａ～２Ｃと変動パターン３Ａ～３Ｃとでは、上述のように、変動終了示唆演出の態様を異なるようにして、特殊図柄ＴＺが変動表示中であるものの演出図柄７０ａの全ての演出図柄が認識可能な時間中の演出図柄における演出の態様が異なるようにすることもできる。このような本実施形態であれば、第１表示態様においてノーマルリーチである場合とＳＰリーチ演出を実行する場合とでは、演出図柄７０ａの全ての演出図柄の認識可能な時間が異なるとともに当該時間中の演出の態様が異なるため、大当たりか否かの結果が示唆される第２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６８０】

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

【０６８１】

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

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

【０６８２】

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

【０６８３】

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

２表示態様となるまでの遊技者における大当たりに対する期待感を損なわせることを防ぐことができ、興趣を向上させることができる。

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】

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

【０６８７】

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

【０６８８】

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

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

【０６８９】

（第４実施形態）

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

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

【０６９６】

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

【０６９７】

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

ている。
【０６９８】
遊技盤ユニット１２Ｐの後側には、後述する組立体２Ｐが組み付けられる。組立体２Ｐは、画像表示ユニットが背面カバー１２４で覆われる部分の下方で、ベース枠体２２１に対し組み付けられる。
【０６９９】
図５８に示すように、内枠１４Ｐには、ガラス板を嵌め込む嵌込空間２４１が形成されている。このため、遊技機１Ｐを組み立てると、嵌込空間２４１に嵌め込まれたガラス板を介して、遊技盤ユニット１２Ｐの遊技盤上に設定された遊技領域を前側から見ることができる。また、内枠１４Ｐの前側には、操作ハンドル１４２や電飾ランプ１４３等が設けられている。
【０７００】
組立体２Ｐについて説明する。図６０～図６２に示すように、組立体２Ｐは、台座２０Ｐと、基板ケース３Ｐと、保護カバー２３とを備えている。台座２０Ｐは、遊技盤ユニット１２Ｐ（図６０参照）の後側に基板ケース３Ｐを取り付けるために用いられる部品である。図６２に示すように、台座２０Ｐ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状に形成されており、下辺の左右両端近傍に一対の軸部２１Ｐを備え、上辺の左右方向中央に板状フック２２を備えている。軸部２１Ｐは、軸方向が左右方向に一致するものである。
【０７０１】
基板ケース３Ｐには、各軸部２１Ｐに係合させる一対のフック部４９Ｐが設けられている。一対のフック部４９Ｐは、後述する外ケース４５Ｐの下辺に設けられている。フック部４９Ｐは、前側に向かって凸なＵ字状に形成されている。
【０７０２】
図６３に示すように、基板ケース３Ｐを台座２０Ｐに取り付けるときは、フック部４９Ｐが背面側に向かって凸となる状態に、基板ケース３Ｐを配置する。するとフック部４９Ｐが軸部２１Ｐに係合可能な状態となるので、基板ケース３Ｐを台座２０Ｐに近づけて、各フック部４９Ｐを各軸部２１Ｐに係合させる。
【０７０３】
そして、フック部４９Ｐが軸部２１Ｐに係合したら、基板ケース３Ｐを、軸部２１Ｐを中心に左側面視反時計回り（図６３中の符号ハの矢印の方向）に回転させ、基板ケース３Ｐを台座２０Ｐに重ね合わせる。図６１に示すように、このとき、台座２０Ｐの上辺に備えられている板状フック２２が基板ケース３Ｐの上辺に設けられた窪み３ａに引っ掛かる。そのため、基板ケース３Ｐは、フック部４９Ｐと軸部２１Ｐとの係合と、板状フック２２と基板ケース３Ｐとの係合とにより、台座２０Ｐに固定される。
【０７０４】
図６１及び図６２に示すように、その後、保護カバー２３を基板ケース３Ｐに取り付ける。保護カバー２３は、フック部４９Ｐを含む基板ケース３Ｐの下部部分を覆う。このようにして組立体２Ｐは組み立てられるとともに遊技盤ユニット１２Ｐの後側に添設される。
【０７０５】
制御基板５０１及び基板ケース３Ｐについて説明する。図６２に示すように、遊技を制御する制御基板５０１は、基板ケース３Ｐ内に収納される。制御基板５０１には、ＲＯＭ５０２が装着されている。また、制御基板５０１には、ＲＯＭ５０２とは異なる複数の電子部品５９５が実装されている。複数の電子部品５９５は、ＩＣ、抵抗、コネクタ、コンデンサ、及びコイル等の種々の電子部品を含む。また、図６４（ｂ）に示すように、制御基板５０１には、複数のコネクタ７７１，７７２，７７３，７７４，７７５，７７６が実装されている。なお、複数のコネクタ７７１～７７６は、図６４（ｂ）に記載しており、その他の図においては図示を省略している場合がある。
【０７０６】
ＲＯＭ５０２は、遊技の制御に使用される記憶内容（データ）を格納している。また、Ｒ

ＯＭ５０２は、遊技の結果に影響を与える記憶内容（データ）を格納している。複数のコネクタ７７１～７７６は、制御基板５０１の下部において、左から右側に向けて順に並んでいる。複数のコネクタ７７１～７７６は、基板ケース３Ｐの外ケース４５Ｐの下部に設けられた６個の開口部７７９の内側に配置されている。

【０７０７】

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

【０７０８】

ＲＯＭ５０２は、上下左右に延びる板状の本体部５８０と複数の第一信号ピン５８２とを備えている。第一信号ピン５８２は、ＲＯＭ５０２と制御基板５０１との間の信号を伝達する信号ピンである。第一信号ピン５８２は、基板ケース３Ｐを介して視認可能に配置されている。詳細には、第一信号ピン５８２は、ＲＯＭ５０２の本体部５８０の上方及び下方に延び、制御基板５０１と電気的に接続されている。このため、第一信号ピン５８２は、基板ケース３Ｐを介して前方から視認可能である。

【０７０９】

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

【０７１０】

図６２に示すように、基板ケース３Ｐは、制御基板５０１及びＲＯＭ５０２を視認可能で且つ接触困難に収納する箱形のケースである。また、基板ケース３Ｐは、制御基板５０１に実装された複数のコネクタ７７１～７７６（図６４（ｂ）参照）を視認可能に制御基板５０１を内包する。基板ケース３Ｐは、例えば、透明なプラスチック等の光透過性を有する部材で形成されている。

【０７１１】

基板ケース３Ｐは、制御基板５０１を内包する複数の部材５１１、及び封印シール７Ｐを切断する切断部材６Ｐを備えている。複数の部材５１１は、内ケース４０Ｐ、外ケース４５Ｐ、及びキャップ８Ｐを含む。内ケース４０Ｐは、外ケース４５Ｐと組み合わされることで、制御基板５０１を内包する内包部５８１を形成する。外ケース４５Ｐは、基板ケース３Ｐにおいて、ＲＯＭ５０２側である後側に設けられている。内ケース４０Ｐは、基板ケース３Ｐにおいて、ＲＯＭ５０２側とは反対側である前側に設けられている。尚、図６１（ｃ）においては、透明な基板ケース３Ｐに内包された制御基板５０１に設けられた電気部品のうち、ＲＯＭ５０２のみを図示しており、他の電気部品は図示を省略している（図６６（ａ）等も同様）。

【０７１２】

図６５に示すように、各ケース４０Ｐ，４５Ｐは、制御基板５０１（図６２参照）を収納する制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐと、後述する封止基礎部５Ｐ（図６６参照）を構成する封止部５１Ｐ，５６とを備えている。制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐは、略長方形状に形成された板部４２Ｐ，４７Ｐと、これら板部４２Ｐ，４７Ｐの周囲縁部から突設され、

各板部４２Ｐ，４７Ｐの一方側の面を囲うフランジ部４３Ｐ，４８Ｐとを有する形状に形成されている。

【０７１３】

また、図６２に示すように、内ケース４０Ｐの板部４２Ｐの左部には、制御基板５０１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。制御基板５０１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。

【０７１４】

制御基板５０１は、内ケース４０Ｐに固定される。より詳細には、内ケース４０Ｐの円筒部５６５の後方に、制御基板５０１の孔部５６７が配置される。ビス７６９（図６４参照）の軸部が、制御基板５０１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７６９（図６４（ｂ）参照）の軸部に設けられたねじ山が、組み合わせられる。これによって、ビス７６９の頭部と円筒部５６５の後面との間に制御基板５０１が挟まれ、制御基板５０１が内ケース４０Ｐに固定された状態となる。すなわち、制御基板５０１は、内ケース４０Ｐ側にビス止めされる。

【０７１５】

図６５に示すように、制御基板収納部４１Ｐのフランジ部４３Ｐのうち、板部４２Ｐの長尺な２辺に沿って板部４２Ｐから突設されている部分（以下「雄部」という）には、Ｌ字状に形成された引掛溝４３０がそれぞれ３つずつ形成されている。

【０７１６】

一方、制御基板収納部４６Ｐのフランジ部４８Ｐのうち、板部４７Ｐの長尺な２辺に沿って板部４７Ｐ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４１Ｐの雄部を挿入可能な挿入溝部４８０が設けられている。また、各挿入溝部４８０には、引掛片４８１が形成されている。

【０７１７】

制御基板５０１がビス７６９によってビス止めされた内ケース４０Ｐと、外ケース４５Ｐとが組み合わせられる場合、フランジ部４３Ｐの雄部がフランジ部４８Ｐの雌部に挿入される。そして、制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐが、左右方向に沿った図６５中の矢印αの方向に互いにスライドされる。すると、雄部に設けられた引掛溝４３０が引掛片４８１に係合するので、内ケース４０Ｐと外ケース４５Ｐとは、矢印α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される。

【０７１８】

このように組み合わされると、制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐは、内部に外部から遮蔽された箱形の内包部５８１を形成する。内包部５８１には、制御基板５０１（図６２参照）が収納された状態となる。このため、制御基板５０１及びＲＯＭ５０２等が不正に交換等される可能性を抑制できる。

【０７１９】

制御基板５０１は、制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐが組み合わされる前に、制御基板収納部４６Ｐの内側に取り付けられる。このとき制御基板５０１上に実装されているＩＣなどが、制御基板収納部４６Ｐの板部４７Ｐに対向するように取り付けられる。これは、板部４７Ｐも透明なプラスチックで形成されているので、制御基板５０１が基板ケース３Ｐ内に収納されても、制御基板５０１上に実装されたＲＯＭ５０２等の電子部品が不正に交換されていないか、板部４７Ｐを介して外部から確認できるようにするためである。図５９に示すように、本実施形態では、基板ケース３Ｐを備える組立体２Ｐを遊技盤ユニット１２Ｐに取り付けると、遊技機１Ｐの背面側から外ケース４５Ｐを通して、基板ケース３Ｐ内の制御基板５０１に実装された電子部品を視認することができる。

【０７２０】

図６５に示すように、各ケース４０Ｐ，４５Ｐの右端部には、封止部５１Ｐ，５６が設けられている。図６６に示すように、ケース４０Ｐ，４５Ｐには、封止部５１Ｐ，５６の上方に、第一ネジ止片９１、第二ネジ止片９６が設けられている。

【０７２１】

制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐ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４Ｐの長手方向の端部に封止部５１Ｐ，５６によって封止基礎部５Ｐが形成される。

【０７２２】

図６４に示すように、封止基礎部５Ｐにかぶせて封止体４Ｐにキャップ８Ｐを取り付けると、封止体４Ｐの長手方向の端部には、第一ネジ止片９１、第二ネジ止片９６に加えて、キャップ８Ｐが備える第三ネジ止片９８が重なり、ネジ止め用のネジ止部９Ｐを構成する。

【０７２３】

図６５に示すように、封止部５１Ｐ，５６は、制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐの右端部から右方に突設されている。封止部５１Ｐ，５６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。

【０７２４】

各封止部５１Ｐ，５６には、左右方向に沿って長尺な溝部５１２，５６２が形成されている。封止部５６には、左右方向に沿って平行な２つの溝部５６２が、所定間隔離して形成され、封止部５１Ｐには、左右方向に沿って、１つの溝部５１２が形成されている。

【０７２５】

図６６に示すように、上記のようにケース４０Ｐ，４５Ｐが組み合わされると、封止部５１Ｐ，５６は、組み合わされた制御基板収納部４１Ｐ，４６Ｐの右部に、封止基礎部５Ｐを形成する。

【０７２６】

封止基礎部５Ｐにおいては、封止部５１Ｐ，５６が一定間隔を開けて平行に配置され、封止部５１Ｐ，５６が互いに対向する面の間に挿抜空間５ａｐ(図６６参照)が形成される。

【０７２７】

図６５に示すように、封印シール７Ｐは、基板ケース３Ｐを封印する手段として用いられるものであり、認証資格を有した組織等によって発行された真正品であることを証明するものである。

【０７２８】

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

【０７２９】

切断部材６Ｐは、基礎部６０Ｐと、一対の摘部６１Ｐと、切断部６４Ｐとを有する形状に形成されている。切断部材６Ｐの基礎となる基礎部６０Ｐは、略長方形状に形成されている。基礎部６０Ｐの長尺な２辺のうち、一方には、切断部６４Ｐが形成されている。切断部６４Ｐは、基礎部６０Ｐの先端が刃状に形成された部位である。摘部６１Ｐは、基礎部６０Ｐ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６１Ｐの左端部を、遊端部６１ａという。

【０７３０】

キャップ８Ｐは、封止基礎部５Ｐにかぶせて封止基礎部５Ｐ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５Ｐに対して着脱可能に形成されている。

【０７３１】

キャップ８Ｐは、封止基礎部５Ｐを覆う椀状に形成された箱部８０と、箱部８０の長手方向の一端側に形成された第三ネジ止片９８とを備えている。箱部８０の内側面には、キャップ８Ｐを封止基礎部５Ｐに取り付けたときに、挿抜空間５ａｐに挿入された切断部材６Ｐの摘部６１Ｐの遊端部６１ａが引っ掛かる位置に、突起８２が設けられている。また、箱部８０の内側面には、溝部８６が形成されている。

【０７３２】
切断部材６Ｐは、封止基礎部５Ｐの挿抜空間５ａｐ（図６６参照）に挿入される。その後、封印シール７Ｐが貼り付けられる。さらに、キャップ８Ｐを封止基礎部５Ｐにかぶせると、溝部８６が、挿抜空間５ａｐに挿入された切断部材６Ｐの一部に嵌る。また、突起８２が切断部材６Ｐの摘部６１Ｐの遊端部６１ａと係合する。
【０７３３】
図６４に示すように、上述したように、キャップ８Ｐを封止基礎部５Ｐにかぶせると、第三ネジ止片９８が、内ケース４０Ｐの第一ネジ止片９１と，外ケース４５Ｐの第二ネジ止片９６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９Ｐを構成する。ネジ止部９Ｐにカシメ部材３０Ｐを打ち込まれると、内ケース４０Ｐ、外ケース４５Ｐ、キャップ８Ｐが互いに固定される。
【０７３４】
基板ケース３Ｐの封印を解くときは、カシメ部材３０Ｐが取り外されるとともに、キャップ８Ｐが封止基礎部５Ｐから取り外される。基板ケース３Ｐの封印が不正に解かれる時も同様である。
【０７３５】
切断部材６Ｐとキャップ８Ｐとは一体化している。このため、キャップ８Ｐを封止基礎部５Ｐから取り外されると、同時に切断部材６Ｐも封止基礎部５Ｐから取り外される。すると、切断部６４Ｐ等により、封印シール７Ｐには回復不能な傷が付けられる。
【０７３６】
識別表示５２０について説明する。図６２に示すように、識別表示５２０は、制御基板５０１、ＲＯＭ５０２、内ケース４０Ｐ、外ケース４５Ｐ、及びキャップ８Ｐに付されている。識別表示５２０は、遊技機１Ｐに関する情報が含まれる表示である。以下の説明においては、制御基板５０１に設けられた識別表示５２０を、識別表示５２１といい、ＲＯＭ５０２に設けられた識別表示５２０を、識別表示５２２という。外ケース４５Ｐに設けられた識別表示５２０を、識別表示５２３といい、内ケース４０Ｐに設けられた識別表示５２０を、識別表示５２４という。キャップ８Ｐに設けられた識別表示５２０を、識別表示５２５という。
【０７３７】
図６２に示すように、識別表示５２１は、制御基板５０１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５２１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５２２は、ＲＯＭ５０２に、刻印によって添付されている。識別表示５２２は、特定の情報を表示するための情報識別部である。基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３、５２４，５２５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５２４は、内ケース４０Ｐの前面の右上部に、内ケース４０Ｐを製造する金型による刻印によって形成されている（図６６参照）。識別表示５２５は、キャップ８Ｐの背面に、キャップ８Ｐ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５２３の表示態様及び情報識別部との関係については後述する。
【０７３８】
識別表示５２１～５２５は互いに関連しており、少なくとも同じ内容を示唆する識別表示５２９を含む。本実施形態では、一例として、識別表示５２１は、「ＡＢＣＤ０１」の文字列であり、識別表示５２２は、「ＡＢＣＤ０２」の文字列である。識別表示５２３は、「ＡＢＣＤ０３」の文字列であり、識別表示５２４は、「ＡＢＣＤ０４」の文字列である。識別表示５２５は、「ＡＢＣＤ０５」の文字列である。識別表示５２１～５２５において同じ内容を示唆する識別表示５２９は、「ＡＢＣＤ」である。識別表示５２９は、例えば、メーカ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、「ＡＢＣＤ」のうち、「ＡＢ」はメーカ名を表し、「ＣＤ」は機種名を表すとする。
【０７３９】
なお、識別表示５２１～５２５において、メーカ名を「ＡＢＣＤ」に含まれる「ＡＢ」で表示するのではなく、図７２の識別表示１５９５，１５９６における「ＡＡ社」のように

、メーカ名そのものを表示してもよい。また、機種名を「ＡＢＣＤ」に含まれる「ＣＤ」で表示するではなく、図７２の識別表示１５９５，１５９６における「ＣＲあいう」のように、機種名そのものを表示してもよい。また、識別表示５２１～５２５に、図７２の識別表示１５９５，１５９６における型式「ＧＨ１０１」のように、型式が表示されてもよい。この場合、識別表示５２１～５２５において同じ内容を示唆する識別表示は、機種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「ＡＡ社」となる。

【０７４０】

以下の説明では、外ケース４５Ｐにおいて、基板ケース３Ｐの内側を形成する面を内面５３２という。外ケース４５Ｐにおいて、基板ケース３Ｐの外側を形成する面を外面５３１という。図６１（ｃ）、図６４（ｃ）、及び図６６に示すように、外面５３１には、位置表示部５４１が設けられている。位置表示部５４１は、識別表示５２３を付与する位置を表示する部位である。位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐにおいて、ＲＯＭ５０２に重なる部位とは異なる部位に設けられている。より詳細には、位置表示部５４１は、後側から見た場合に矩形状であり、外ケース４５Ｐの右下部に設けられている。ＲＯＭ５０２は、後側から見た場合に、位置表示部５４１より左側に設けられている。位置表示部５４１は、前側に向かって凹んだ凹部である。

【０７４１】

図６４（ｂ）に示すように、位置表示部５４１には、光透過性を有する素材で形成されたシール部５４２が貼り付けられている。本実施形態ではシール部５４２は、一例として透明であるとする。シール部５４２には、印刷部７９７が印刷されている。本実施形態では、一例として、印刷部７９７は、識別表示５２３である。シール部５４２に、識別表示５２３が印刷されていることによって、位置表示部５４１に識別表示５２３が付された状態となる。シール部５４２は、基板ケース３Ｐにおいて複数の電子部品５９５の少なくとも一部を跨いで配置されている。言い換えると、シール部５４２は、後方から見た場合に、基板ケース３Ｐにおいて複数の電子部品５９５に重なる状態で配置されている。なお、図６４（ｂ）には、複数の電子部品５９５のうちの一部を図示しており、実際には、他の電子部品（図６２参照）も存在する。外ケース４５Ｐの識別表示５２３は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されている。本実施形態では、外ケース４５Ｐに付された識別表示５２３によりＲＯＭ５０２の装着箇所が視認性を阻害されない。なお、後述する変形例におけるシール部１５６１（図７３参照）の場合と同様に、基板ケース３Ｐが所定の角度にある場合に、識別表示５２３が、ＲＯＭ５０２の装着箇所と重なってもよい。

【０７４２】

このように、印刷等によって識別表示が付されたシール部等が貼り付けられて、対象物に識別表示が付された状態となる場合、識別表示を含んだシール部等を情報識別部と呼ぶこととする。本実施形態では識別表示５２３を含んだシール部５４２は、情報識別部である。なお、識別表示５２０は、制御基板５０１、ＲＯＭ５０２、内ケース４０Ｐ、外ケース４５Ｐ、及びキャップ８Ｐに付されているが、それぞれに一つ付されているわけではなく、二つ以上付されていることもある。例えば、ＲＯＭ５０２に二つの識別表示が付されることもあり、同様に情報識別部が二つある場合もある。

【０７４３】

以上のように、本実施形態における遊技機１Ｐが形成される。本実施形態では、制御基板５０１を内包する基板ケース３Ｐが設けられている。図６１、図６２、図６４、及び図６６に示すように、基板ケース３Ｐには、識別表示５２３を付与する位置を表示する部位である位置表示部５４１が設けられている。このため、位置表示部５４１が設けられていない場合に比べ、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４４】

また、遊技機１Ｐの製造時においては、位置表示部５４１が設けられていない場合に比べ

て、製造者が、識別表示５２０を付与する位置を把握し易い。このため、例えばシール部５４２が使用され、製造者によって識別表示５２３が付与される場合に、複数の遊技機１Ｐの間で、異なる位置に識別表示５２３が付与される可能性を低減できる。このため、位置表示部５４１が設けられていない場合に比べて、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４５】

また、位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐの外面５３１に形成され、識別表示５２０を位置決めするため凹部である。凹部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、基板ケース３Ｐの平面に印刷等によって位置表示部５４１が表示される場合に比べて、検査者が位置表示部５４１の位置を、把握し易い。よって、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４６】

また、製造者は、凹部である位置表示部５４１に沿って識別表示５２０を位置決めすることができる。このため、製造者は、遊技機１Ｐを量産する場合において、複数の遊技機１Ｐ間で同じ位置に識別表示５２０を付することができる。複数の遊技機１Ｐ間で同じ位置に識別表示５２０が付されるので、検査者は、識別表示５２０を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４７】

また、位置表示部５４１は、基板ケース３ＰにおいてＲＯＭ５０２に重なる部位とは異なる部位に設けられている。この場合、位置表示部５４１に付される識別表示５２３とＲＯＭ５０２が重なる可能性を低減できる。このため、検査者が、識別表示５２３とＲＯＭ５０２との両方を同時に確認することができる。よって、例えば、不正行為によってＲＯＭ５０２が入れ替えられたことを容易に発見することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４８】

また、位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐの外面５３１に形成され、識別表示５２０（５２３）を位置決めするための凹部である。凹部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、手が触れた場合などに、基板ケース３Ｐの平面にシール部５４２が貼り付けられる場合に比べて、シールの剥がれを防止することができる。シールの一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部５４１であれば、シール部が保護されるため、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７４９】

また、基板ケース３Ｐに添付された情報識別部である、識別表示５２３を含んだシール部５４２と、ＲＯＭ５０２に添付された情報識別部である識別表示５２２とは、少なくとも同じ内容を示唆する識別表示５２９を含む。また、外ケース４５Ｐに付された識別表示５２３は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されている。また、本実施形態では、外ケース４５Ｐに付された識別表示５２３によってＲＯＭ５０２の装着箇所の視認性を阻害されることはない。外ケース４５Ｐに付された識別表示５２３は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されているので、検査者は、同じ識別表示５２９が付されたＲＯＭ５０２と、基板ケース３Ｐとを確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、不正行為によって、例えば、ＲＯＭ５０２が、他のＲＯＭに入れ替えられた場合でも、ＲＯＭ５０２と基板ケース３Ｐに付された識別表示５２９が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不

正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７５０】

また、基板ケース３Ｐに添付された情報識別部である、識別表示５２３を含んだシール部５４２と、ＲＯＭ５０２に添付された情報識別部である識別表示５２２と、制御基板５０１に表示された情報識別部である識別表示５２１とは、少なくとも同じ内容を示唆する識別表示５２９（本実施形態では「ＡＢＣＤ」の文字列）を含む。このため、検査者は、同じ内容を示唆する識別表示５２９が付された制御基板５０１、ＲＯＭ５０２、及び基板ケース３Ｐを確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、不正行為によって、制御基板５０１及びＲＯＭ５０２の少なくとも一方が、他の制御基板５０１及びＲＯＭ５０２に入れ替えられた場合でも、制御基板５０１、ＲＯＭ５０２、及び基板ケース３Ｐに付された識別表示５２９が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７５１】

基板ケース３Ｐは、複数のコネクタ７７１～７７６を視認可能に、制御基板５０１を内包する。複数のコネクタ７７１～７７６が視認可能であるので、例えば、制御基板５０１とは異なる機器がコネクタ７７１～７７６に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０７５２】

また、検出信号コネクタ７７４，７７５が蛍光色であるので、蛍光色でない場合に比べて、検査者が視認しやすくなる。このため、例えば、制御基板５０１とは異なる機器が検出信号コネクタ７７４，７７５に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７５３】

また、検出信号コネクタ７７４，７７５は、複数設けられている。このため、検出信号コネクタが１つである場合に比べて、検出信号コネクタ７７４，７７５を検査者が確認しやすい。このため、例えば、制御基板５０１とは異なる機器が検出信号コネクタ７７４，７７５に接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７５４】

また、ＲＯＭ５０２が備える第一信号ピン５８２は基板ケース３Ｐを介して視認可能に配置されている。第一信号ピン５８２が視認可能であるので、例えば、制御基板５０１とは異なる機器が第一信号ピン５８２に対して接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０７５５】

また、複数の電子部品５９５が備える第二信号ピン５８３は、基板ケース３Ｐを介して視認可能に配置されている。第二信号ピン５８３が視認可能であるので、例えば、制御基板５０１とは異なる機器が第二信号ピン５８３に対して接続される不正が行われているか否かを容易に判断できる。このため、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０７５６】

また、制御基板５０１は、内ケース４０Ｐ側に、ビス７６９（図６４（ｂ）参照）によってビス止めされている。このため、ビス止めされていない場合に比べて、制御基板５０１を不正に交換し難い。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０７５７】
また、外ケース４５Ｐと内ケース４０Ｐとは、互いにスライドされて組み合わせられる。このため、不正行為をしようとする者が、外ケース４５Ｐと内ケース４０Ｐとを分離するために、単に外ケース４５Ｐと内ケース４０Ｐとを引き離そうとしても、外ケース４５Ｐと内ケース４０Ｐが分離され難い。よって、制御基板５０１を不正に交換し難い。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。
【０７５８】
尚、本発明は上記実施形態に限定されることなく、種々の変更が可能である。以下の各変形例において、上記実施形態の構成に対応する構成は、同じ符号で示し、詳細な説明は省略する。
【０７５９】
位置表示部５４１が凹部であったが、これに限定されない。例えば、位置表示部５４１が凸部であってもよい。図６７は、基板ケース３Ｐの変形例に係る基板ケース１００３の外ケース４５Ｐにおいて、図６４に示すＡ－Ａ線の位置における矢方向断面を示している。図６７に示すように、基板ケース１００３の位置表示部５４１は、外ケース４５Ｐの外面５３１に形成された凸部であり、後側に突出している。位置表示部５４１には、シール部５４２によって識別表示５２３が付されている。
【０７６０】
また、位置表示部５４１は、外面５３１に設けられていたが、これに限定されない。例えば、位置表示部５４１が、内面５３２に設けられてもよい。図６８は、基板ケース３Ｐの変形例に係る基板ケース１１０３の外ケース４５Ｐにおいて、図６４に示すＡ－Ａ線の位置における矢方向断面を示している。図６８に示すように、基板ケース１１０３の位置表示部５４１は、基板ケース１１０３の内面５３２に形成された凹部であり、後側に凹んでいる。位置表示部５４１には、シール部５４２によって識別表示５２３が付されている。尚、識別表示５２３は、シール部５４２の後側に印刷されている。このため、検査者は、基板ケース１１０３の後側から、透明な外ケース４５Ｐを介して、識別表示５２３を確認することができる。
【０７６１】
図６９は、基板ケース３Ｐの変形例に係る基板ケース１２０３の外ケース４５Ｐにおいて、図６４に示すＡ－Ａ線の位置における矢方向断面を示している。図６９に示すように、基板ケース１２０３の位置表示部５４１は、基板ケース１２０３の内面５３２に形成された凸部であり、前側に突出している。位置表示部５４１には、シール部５４２によって識別表示５２３が付されている。尚、識別表示５２３は、シール部５４２の後側に印刷されている。このため、検査者は、基板ケース１２０３の後側から、透明な外ケース４５Ｐを介して、識別表示５２３を確認することができる。
【０７６２】
以上のように、位置表示部５４１は、基板ケース３Ｐの内面５３２又は外面５３１に形成され、識別表示５２０を位置決めするための凸部又は凹部である。凸部又は凹部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、基板ケース３Ｐの平面に印刷等によって位置表示部５４１が表示される場合に比べて、検査者が識別表示５２０の位置を、把握し易い。よって、検査者は、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２０を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７６３】
また、製造者は、凸部又は凹部である位置表示部５４１に沿って識別表示５２０を位置決めすることができる。このため、製造者は、遊技機１Ｐを量産する場合において、複数の遊技機１Ｐ間で同じ位置に識別表示５２０を付することができる。複数の遊技機１Ｐ間で同じ位置に識別表示５２０が付されるので、検査者は、識別表示５２０を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心

して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７６４】
また、制御基板５０１を内包する複数の部材５１１は、外ケース４５Ｐ、内ケース４０Ｐ、及びキャップ８Ｐのうち、一部を含まなくてもよい。また、複数の部材５１１は、外ケース４５Ｐ、内ケース４０Ｐ、及びキャップ８Ｐとは異なる部材をさらに含んでいてもよい。
【０７６５】
また、制御基板５０１、ＲＯＭ５０２、及び複数の部材５１１に識別表示５２０が付されていたが、これに限定されない。例えば、制御基板５０１と複数の部材５１１とのうち、少なくとも２つに、関連した識別表示５２０が付されてもよい。例えば、複数の部材５１１に含まれるキャップ８Ｐに識別表示５２５が付されなくてもよい。また、複数の部材５１１に含まれる内ケース４０Ｐに識別表示５２４が付されなくてもよい。また、複数の部材５１１に含まれる外ケース４５Ｐに識別表示５２３が付されなくてもよい。検査者は、制御基板５０１と複数の部材５１１とのうち、少なくとも２つに付された識別表示５２０を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、制御基板５０１が、他の制御基板に入れ替えられた場合でも、制御基板５０１と複数の部材５１１とのうち、少なくとも２つに付された識別表示５２０が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７６６】
また、識別表示５２０は、制御基板５０１、外ケース４５Ｐ、及び内ケース４０Ｐのうち、少なくとも２つに付されてもよい。この場合、検査者は、制御基板５０１、外ケース４５Ｐ、及び内ケース４０Ｐのうち、少なくとも２つに付された識別表示５２０を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、制御基板５０１が他の制御基板に入れ替えられた場合でも、制御基板５０１、外ケース４５Ｐ、及び内ケース４０Ｐのうちのうち、少なくとも２つに付された識別表示５２０が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７６７】
また、識別表示５２０は、少なくとも外ケース４５ＰとＲＯＭ５０２とに付されてもよい。この場合、検査者は、少なくとも外ケース４５ＰとＲＯＭ５０２に付された識別表示５２０を確認し、不正行為が行われか否かを容易に確認することができる。例えば、不正行為によって、ＲＯＭ５０２が他のＲＯＭに入れ替えられた場合でも、少なくとも外ケース４５ＰとＲＯＭ５０２に付された識別表示５２０が関連しているか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０７６８】
また、識別表示５２０は、互いに関連していればよい。例えば、識別表示５２０は、全て同じ識別表示（例えば、全て「ＡＢＣＤ０１」等）でもよい。また、識別表示５２０が夫々異なる表示でもよく、同じ識別表示５２９が含まれなくてもよい。検査者が確認できる態様であれば、識別表示５２０の記載内容は限定されない。また、識別表示５２０は文字列でなくてもよい。例えば、識別表示５２０は、種々のマークであってもよい。また、識別表示５２０が付される態様は限定されない。例えば、識別表示５２１だけでなく、識別表示５２１～５２５が全てシール部に印刷されて付与されてもよい。また、該シール部は透明でなくてもよい。また、識別表示５２３～５２５が全て基板ケース３Ｐを製造する金型によって刻印されてもよい。
【０７６９】

また、識別表示５２０は、基板ケース３Ｐの素材の内部に形成されていてもよい。以下、図７０及び図７１を参照し、該変形例について説明する。図７０及び図７１に示す基板ケース１３０３は、基板ケース３Ｐの変形例である。基板ケース１３０３において、識別表示５２３が表示された部位を識別表示部１３９０という。また、識別表示部１３９０より外側の部位を、外側部位１３９１という。図７１に示すように、識別表示部１３９０は、外側部位１３９１より後側に突出している。このため、識別表示部１３９０の厚みＬ１は、外側部位１３９１の厚みＬ２よりも大きい。

【０７７０】

識別表示５２３は、識別表示部１３９０を形成する部材（本実施形態では、外ケース４５Ｐの素材）の内部に形成されている。識別表示５２３は、識別表示部１３９０において厚み方向（前後方向）の複数（本実施形態では４つ）の階層１３８１，１３８２，１３８３，１３８４に分割されて設けられている。

【０７７１】

識別表示５２３の「Ａ」の文字１３７１は、階層１３８１に形成されている。「Ｂ」の文字１３７２は、階層１３８２に形成されている。「Ｃ」の文字１３７３は、階層１３８３に形成されている。「Ｄ」の文字１３７４は、階層１３８４に形成されている。「０」の文字１３７５は、階層１３８２に形成されている。「３」の文字１３７６は、階層１３８３に形成されている。

【０７７２】

尚、識別表示５２３を、識別表示部１３９０を形成する部材の内部に形成する方法は限定されない。例えば、３Ｄレーザ彫刻によって、識別表示５２３が形成されてもよい。３Ｄレーザ彫刻とは、レーザを集光させ、基板ケース３Ｐの素材の内部に、例えば１００ミクロンの微細なクラックを、例えば０．０８ｍｍ～０．０１６ｍｍの間隔で形成する技術である。該クラックを複数形成することで、基板ケース３Ｐの内部に識別表示５２３が形成される。

【０７７３】

本実施形態では、識別表示５２３は、識別表示部１３９０を形成する部材の内部に形成されている。このため、例えば、識別表示５２３の全体が基板ケース３Ｐの外面５３１又は内面５３２に形成されている場合に比べて、識別表示５２３が除去され難い。よって、不正行為の発生が抑制できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。また、不正によって識別表示５２３が除去された場合には、基板ケース１３０３に傷が形成される。このため、検査者が容易に不正行為を発見できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７７４】

また、識別表示５２３は、識別表示部１３９０において厚み方向の複数の階層１３８１～１３８４に分割されて設けられている。このため、一層のみに識別表示５２３が形成されている場合に比べて、識別表示５２３が除去され難い。よって、不正行為の発生を抑制することができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７７５】

また、基板ケース１３０３において、識別表示部１３９０の厚みＬ１は、外側部位１３９１の厚みＬ２より大きい。この場合、Ｌ１がＬ２以下の場合に比べて、不正者が識別表示５２０を除去しようとした場合に、基板ケース３Ｐをより深く削る必要がある。このため、基板ケース１３０３に傷が生じやすい。このため、検査者が容易に不正行為を発見できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０７７６】

尚、識別表示５２３が、識別表示部１３９０において厚み方向の複数の階層１３８１～１３８４に分割されていなくてもよい。例えば、一層のみに識別表示５２３が形成されてもよい。また、識別表示部１３９０の厚みＬ１は、外側部位１３９１の厚みＬ２以下でもよい。また、識別表示５２３について説明したが、識別表示５２４，５２５等、基板ケース１３０３に設けられる識別表示５２０についても同様に、基板ケース１３０３の内部に形

成されてもよい。
【０７７７】
上記実施形態において、基板ケース１３０３は、本発明の「ケース部」の一例である。
【０７７８】
また、基板ケース３Ｐには、シール部５４２等以外にも種々のシールが添付されてもよい。また、シール部５４２等の種々のシールに設けられる印刷部（例えば、印刷部７９７）に表示される内容は限定されない。例えば、図７２に示す変形例に係る基板ケース１５５１には、シール部５４２に加え、シール部１５６０及びシール部１５６１が貼り付けられている。なお、図７２において、上記実施形態と同様の構成の部材は、同じ符号で示し、詳細な説明は省略する。
【０７７９】
シール部１５６０は、基板ケース１５５１の外ケース４５Ｐの左右方向中央部の上部に貼り付けられている。シール部１５６１は、基板ケース３Ｐの外ケース４５Ｐの左上部に貼り付けられている。シール部１５６０，１５６１は、光透過性を有する素材で形成されている。シール部１５６０，１５６１は、夫々、複数の電子部品５９５（図６２参照）を跨いで配置されている。なお、図７２においては、シール部１５６０，１５６１の前側に位置する複数の電子部品５９５（図６２参照）等、種々の電子部品の図示は省略している。
【０７８０】
シール部１５６０には、印刷部１５７１が印刷されている。印刷部１５７１は、複数の領域１５７５を備えている。印刷部１５７１は、有色であり、本実施形態では、一例として白色の下地を有する。複数の領域１５７５は、コード部１５７２、情報表示部１５７３、及び記載領域１５７０を含む。シール部１５６０は、印刷部１５７１、コード部１５７２、情報表示部１５７３、及び記載領域１５７０が、ＲＯＭ５０２と重ならない位置となるように、設けられている。
【０７８１】
コード部１５７２は、シール部１５６０の左上部に設けられている。コード部１５７２は、所定の情報を含む。コード部１５７２は、他の機器によって情報が読み取られる部位であり、例えば、矩形状の有色（本実施形態では白色）の領域に、ＱＲコード（登録商標）、バーコード等が黒色で印刷されている。本実施形態では、一例として、コード部１５７２は、ＱＲコード（登録商標）を含む。
【０７８２】
コード部１５７２は、例えば、遊技機１Ｐとは異なる機器（以下、「他機器」という。）に記憶された、制御基板５０１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１５７２に含まれる情報であるＵＲＬ（Ｕｎｉｆｏｒｍ　Ｒｅｓｏｕｒｃｅ　Ｌｏｃａｔｏｒ）が読み取られる。情報携帯端末は、該ＵＲＬを使用し、ネットワークを介して他機器にアクセスする。他機器にアクセスした結果、情報携帯端末に表示される情報には、制御基板５０１の納入先（例えば、遊技機１Ｐが納入された店舗名）、及び、遊技機１Ｐが廃棄されたか否か等の情報が含まれている。これによって検査者は、制御基板５０１の納入先を示す情報、及び遊技機１Ｐ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。
【０７８３】
情報表示部１５７３には、種々の情報が含まれる。情報表示部１５７３は、例えば、識別表示５２９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、制御基板５０１の管理番号である。該管理番号によって、検査者は、メーカが保有している管理番号に紐づいた情報から、遊技機１Ｐの納入先、遊技機１Ｐ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。

【０７８４】
記載領域１５７０は、一例として、上下方向に３行、左右方向に２列の計６個設けられている。記載領域１５７０は、矩形状の有色（本実施形態では白色）の下地によって印刷されている。左上の記載領域１５７０の上方には、「開封者」と黒色で印刷されている。右上の記載領域１５７０の上方には、「開封年月日」と黒色で印刷されている。左上の記載領域１５７０の左方には、丸１と印刷されている。左側の上下方向中央の記載領域１５７０の左方には、丸２と印刷されている。左下の記載領域１５７０の左方には、丸３と印刷されている。
【０７８５】
例えば、検査者は、基板ケース３Ｐを開封した場合に、検査者の名前を左側の記載領域１５７０に記載し、基板ケース３Ｐを開封した年月日を、右側の記載領域１５７０に記載する。なお、検査者は、記載領域１５７０に、制御基板５０１に不正が行われたか否かを確認した年月日等を記載してもよい。
【０７８６】
シール部１５６０は、電子部品７９８を覗くための覗き部１５７４を備えている。覗き部１５７４は、複数の領域１５７５同士の間に設けられている。覗き部１５７４は、光透過性を有する。本実施形態では、覗き部１５７４は、シール部１５６０における印刷されていない部分によって形成されており、透明である。本実施形態においては、上下方向３行の記載領域１５７０の間に、左右方向に延びる覗き部１５７４が設けられている。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つ記載領域１５７０との間に、左右方向に延びる覗き部１５７４が設けられている。左右方向２列の記載領域１５７０の間に、上下方向に延びる覗き部１５７４が設けられている。
【０７８７】
また、シール部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、特定の情報としてとして、機種名、型式、メーカ名のうちの少なくとも１つが印刷される。本実施形態では、一例として、機種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「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、機種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「ＡＡ社」である。
【０７８８】
また、ＲＯＭ５０２には、シール部１５６２が貼り付けられている。シール部１５６２は、ＲＯＭ５０２の識別表示５２２「ＡＢＣＤ０２」の左側に貼り付けられている。シール部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、特定の情報としてとして、機種名、型式、メーカ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１５６２には、所定の情報として、機種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「ＡＡ社」が印刷されている。また、シール部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１５９６は、機種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカ名「ＡＡ社」である。なお、ＲＯＭ５０２の識別表示５２２も情報識別部であり、すなわち、本実施形態では、ＲＯＭ５０２には、情報識別部が二つ設けられている。
【０７８９】
また、シール部１５６１とシール部１５６２は、少なくとも同じ内容を示唆する識別表示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」、及びメーカ名「ＡＡ社」が全て同じであるが、一部が同じであればよい。
【０７９０】
なお、識別表示１５９５,１５９６は、基板ケース３ＰとＲＯＭ５０２に付されているが、他の部材に付されてもよい。例えば、制御基板５０１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。

【０７９１】
以上のように、本変形例に係る基板ケース１５５１及び制御基板５０１等が形成される。本実施形態では、シール部５４２，１５６０，１５６１が複数の電子部品５９５(図６１参照)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５４２，１５６０，１５６１と電子部品５９５との位置関係を確認することで、検査者は、制御基板５０１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。
【０７９２】
また、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、記載領域１５７０）に、検査者の名前、及び、基板ケース３Ｐを開封した年月日を記載することができる。また、検査者は、制御基板５０１に不正が行われたか否かを確認した日付等を、領域１５７５に記載することもできる。また、領域１５７５の間に覗き部１５７４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に記載された文字等を検査者が確認し易くなる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。
【０７９３】
また、覗き部１５７４が設けられているので、検査者は、覗き部１５７４を介して、電子部品７９８を確認することができる。よって、覗き部１５７４が設けられていない場合に比べて、検査者は、電子部品７９８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。
【０７９４】
また、コード部１５７２がＲＯＭ５０２と重ならない位置に設けられている。このため、検査者はＲＯＭ５０２を容易に確認することができる。このため、検査者は、ＲＯＭ５０２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。
【０７９５】
また、コード部１５７２は、遊技機１Ｐとは異なる機器に記憶された、制御基板５０１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、制御基板５０１の納入先を示す情報を容易に確認することができる。このため、検査者は、納入先の情報を確認し、納入先の異なる制御基板５０１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。
【０７９６】
また、ＲＯＭ５０２にシール部１５６２が貼り付けられ、シール部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１５６２を確認することで、ＲＯＭ５０２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。
【０７９７】
また、シール部１５６１に、機種名、型式、メーカ名のうちの少なくとも１つが印刷されているので、検査者は、容易に、機種名、型式、メーカ名のうちの少なくとも１つを把握することができる。よって、検査者は、機種名、型式、メーカ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。
【０７９８】
なお、ＲＯＭ５０２の形状は限定されない。上記実施形態におけるＲＯＭ５０２は、図６４に示すように、上下左右に延びる板状の本体部５８０を有している。しかし、本体部５８０が、前後左右に延びてもよい。この場合、第一信号ピンは、前方に延び、制御基板５０１と電気的に接続されてもよい。また、本体部５８０が前後左右に延びる場合、シール

部１５９１に表示された所定の情報は、本体部５８０の上面又は下面に表示されてもよい。
【０７９９】
また、シール部５４２，１５６０，１５６１に表示される各種の情報は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されればよい。例えば、図７３は、シール部１５６１及びＲＯＭ５０２を、後斜め上方から見た図である。図７３においては、シール部１５６１及びＲＯＭ５０２以外の部材の図示は省略している。この場合、シール部１５６１に表示される情報が、ＲＯＭ５０２の装着箇所に重なっている。すなわち、図７３は、シール部１５６１に表示される情報が、ＲＯＭ５０２の装着箇所を視認し難くなる角度から見た図である。しかし、図７２に示すように、後側から見た場合には、ＲＯＭ５０２の装着箇所を視認できる。すなわち、図７２は、シール部１５６１に表示される情報が、ＲＯＭ５０２の装着箇所を視認できる角度から見た図である。このように、シール部１５６１に表示される情報は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示される。なお、シール部１５６１を例にして説明したが、他のシール部５４２，１５６０に表示される各種情報（例えば、識別表示５２３の情報）が、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有するように表示されればよい。
【０８００】
（第５実施形態）
次に、図７４－１～図７４－６を参照して、本発明の実施形態の一例である第５実施形態について説明する。なお、以下に説明する第５実施形態において、第４実施形態と同じ構成のものは、第４実施形態と同じ符号を使用して詳細な説明を省略する。
【０８０１】
まず、図７４－１～図７４－４を参照して、第５実施形態に係る基板ケース１７００及び制御基板１７０５の構成の概要について説明する。図７４－１は、第５実施形態に係る制御基板１７０５が収納された基板ケース１７００の背面図である。図７４－２（ａ）は、シール部１７１０の構成を説明する概略図であり、図７４－２（ｂ）は、デートマーク部１７２０の構成を説明する概略図である。図７４－３（ａ）は、開封禁止シール部１７３０の構成を説明する概略図であり、図７４－３（ｂ）は、開封禁止シール部１７３０が基板ケース１７００に貼付された状態を説明する概略図である。図７４－４は、情報表示器１７５０の表示の構成を説明する概略図である。
【０８０２】
図７４－１に示すように、第５実施形態の遊技機１Ｐにおいては、制御基板１７０５と、制御基板１７０５を収納する基板ケース１７００と、を備える。基板ケース１７００は、第４実施形態の変形例である基板ケース１５５１と略同様の構成であるが、後述するシール部１７１０、デートマーク部１７２０、開封禁止シール１７３０、ＲＡＭクリア操作部１７８５、を備えている。制御基板１７０５は、第４実施形態の変形例である制御基板５０１と略同様の構成であるが、後述する情報表示器１７５０、操作キー部１７８０、ＲＡＭクリアボタン、を備えている。
【０８０３】
シール部１７１０は、光透過性を有する素材で形成されており、基板ケース１７００の外ケース４５Ｐの左右方向中央部の上部に貼り付けられている。なお、シール部１７１０は、夫々、複数の電子部品５９５（図示を省略）等を跨いで配置されている。デートマーク部１７２０は、基板ケース１７００の外ケース４５Ｐの左右方向中央部の下部に、外ケース４５Ｐの正面側において外ケース４５Ｐから凸形状となるように形成されている。開封禁止シール部１７３０は、基板ケース１７００における左右方向右端部に形成されたシール貼付部１７０１に貼付されている。なお、シール貼付部１７０１は、キャップ８Ｐによって覆われる部分である。ＲＡＭクリア操作部１７８５は、基板ケース１７００の外ケース４５Ｐの左右方向右部の下部に形成されており、制御基板１７０５のＲＡＭクリアボタンを操作可能に構成されている。操作キー部１７８０は、特定の鍵を差込み回転操作が可能な構造のものであり、特定の鍵を差込み口が基板ケース１７００の外ケース４５Ｐから露出していることで、制御基板１７０５が基板ケース１７００に収納された状態で操作可

能に設けられている。なお、操作キー部１７８０は、遊技機１Ｐの遊技を制御するメインＣＰＵに対して、操作キー部１７８０が操作されたか否かの信号が送信可能に接続されている。

【０８０４】

情報表示器１７５０は、制御基板１７０５の左右方向右部の上角隅部に設けられており、制御基板５０１を覆う透明な樹脂からなる基板ケース１７００の内部に配置される。また、情報表示器１７５０は、制御基板５０１に設けられているメインＣＰＵ、メインＲＯＭ、メインＲＡＭが設けられている位置とは異なる位置であって、基板ケース１７００に設けられているＲＡＭクリア操作部１７８５やシール部１７１０などによって視認が阻害されない位置に設けられる。また、情報表示器１７５０の周囲および近傍には、電子部品５９５等の制御基板１７０５上に設けられる複数の電子部品のいずれも設けられていない。このような情報表示器１７５０は、基板ケース１７００に収納された制御基板１７０５上に設けられているにもかかわらず、目立つため、表示される情報の視認が容易となっている。

【０８０５】

ここで、情報表示器１７５０と図示しないアウト球検出スイッチとについて説明する。アウト球検出スイッチは、遊技領域に発射された全ての遊技球（本実施形態では、「アウト球」と称する。）を検知し、検知結果のデータを主制御基板３００へ送信可能に接続ケーブルにて接続されている。情報表示器１７５０は、アウト球検出スイッチでの検知結果に基づきメインＣＰＵにて算出された数値（後述する計算式による算出値である。）によって、遊技機１Ｐの種々の性能を表示するものである。なお、この情報表示器１７５０において表示される数値が、所定の範囲内であるか否かによって、遊技機１Ｐの性能が維持されているか否かを判断可能となる。

【０８０６】

図７４－２（ａ）に示すように、シール部１７１０は、シール部１５６０と略同様の構成であり、印刷部１７１１、コード部１７１２、情報表示部１７１３、記載領域１５７０、および覗き部１５７４を備えている。また、コード部１７１２のＱＲコード（登録商標）を所定の端末機にて読み取ることによって、所定の端末機に表示される情報には、情報表示部１７１３に記載された文字列が含まれている。つまり、特定の情報を含む所定の情報が、コード部１７１２のＱＲコード（登録商標）と情報表示部１７１３の文字列といったように、異なる態様にて表示されていることとなる。ここで、コード部１７１２と情報表示部１７１３の構成が、シール部１５６０のコード部１５７２と情報表示部１５７３の構成と異なる。具体的には、コード部１７１２の有色領域と情報表示部１７１３の有色領域とに跨って「ＥＦ００１」の文字列が印刷された構成となっている。このような構成のシール部１７１０であれば、コード部１７１２の有色領域と情報表示部１７１３の有色領域とのうちのいずれかを削り取って不正に情報を変更したりすると、シール部１５６０に比べて変更した痕跡が明確になり易く、不正な情報の変更を抑止することができる。さらに、前述した通り、シール部１５６０によって覆われた位置に設けられた電子部品７９８は覗き部１５７４から視認可能となっているが、これは電子部品７９８の少なくとも一部又は全体が制御基板に対して垂直をなす方向から覗き部１５７４を介して視認可能であるだけでなく、制御基板に対して垂直ではなく所定の角度をなす方向から覗き部１５７４を介して視認可能であることも意味するものである。具体的には、シール部１５６０によって覆われた位置に設けられた電子部品であって、制御基板１７０５に対して垂直をなす方向からは有色領域１５７５によって視認困難となっているものは、シール部１５６０に対して垂直ではなく所定の角度をなす方向から覗き部１５７４を介して視認可能となっていることである。

【０８０７】

図７４－２（ｂ）に示すように、デートマーク部１７２０は、基板ケース１７００を製造した年月日を表示する部分であり、日付表示部１７２１と年月表示部１７２６とから構成されている。日付表示部１７２１は、円形状の外縁に１～３１までの目盛りが形成されて

おり、円中心から延びる矢印によって製造された日付が示される形態となっている。年月表示部１７２６は、円形状の外縁に１～１２までの目盛りが形成されており、円中心から延びる矢印によって製造された月が示されるとともに、円中心に形成された数字によって製造された年が示される形態となっている。つまり、図７４－２（ｂ）に示されたデートマーク部１７２０においては、「２０１４年１２月１日」に基板ケース１７００が製造されたことが示されることとなる。なお、図７４－２（ｂ）に示されたデートマーク部１７２０は、外ケース４５Ｐを遊技機１Ｐの正面側から視認した場合のものであり、基板ケース１７００を遊技機１Ｐの背面側から視認した場合には反転して示される（例えば、図７４－１を参照。）こととなる。

【０８０８】

図７４－３（ａ）に示すように、開封禁止シール部１７３０は、所定の文字列が印字される情報表示部１７３１、ＱＲコード（登録商標）等が印刷されるコード部１７３２、偽造困難なホログラムが形成されているホログラム表示部１７３５、を備えている。なお、コード部１７３２のＱＲコード（登録商標）を所定の端末機にて読み取ることによって、所定の端末機に表示される情報には、情報表示部１７３１に記載された文字列が含まれていてもよい。つまり、特定の情報を含む所定の情報が、コード部１７３２のＱＲコード（登録商標）と情報表示部１７３１の文字列といったように、異なる態様にて表示されていてもよい。

【０８０９】

図７４－３（ｂ）に示すように、また、開封禁止シール部１７３０がシール貼付部１７０１に貼付されると、基板ケース１７００の内ケース４０Ｐと外ケース４５Ｐに跨って貼付されるように、内ケース４０Ｐと外ケース４５Ｐとが組合さったときの境界部１７３８の一部を覆うように貼付されることとなる。つまり、基板ケース１７００に収納されている制御基板１７０５に接触するため、内ケース４０Ｐと外ケース４５Ｐとを分解すると、開封禁止シール部１７３０が破断されることとなる。つまり、開封禁止シール部１７３０は、シール部１７０５等といった種々の識別情報が付された識別表示部とは異なり、基板ケース１７００を分解すると形状が変化する識別表示部である。また、開封禁止シール部１７３０の情報表示部１７３１およびコード部１７３２は、シール貼付部１７０１における遊技機１Ｐの背面側に全体が視認可能となるように開封禁止シール部１７３０が貼付されている。さらに、開封禁止シール部１７３０の情報表示部１７３１およびコード部１７３２は、基板ケース１７００における基板ケース１７００の厚み方向の天面に対して、基板ケース１７００の厚み方向に一段低くなるような位置に設けられる。つまり、基板ケース１７００におけるシール部１７１０と開封禁止シール部１７３０とでは、制御基板１７０５を制御基板１７０５の厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が異なるように構成されている。

【０８１０】

図７４－４に示すように、情報表示器１７５０は、図示しない制御部と、横一列になるように構成された４つの７セグ表示部１７７０ａ～１７７０ｄと、各７セグ表示部の右下に形成された４つのドット表示部１７７５ａ～１７７５ｄから構成されている。また、情報表示器１７５０は、アウト球検出スイッチ３０２ａによって検知された結果を受信した主制御基板３００にて、その検知結果に基づき計測されたデータが出力されるように主制御基板３００からのデータ出力を可能に接続されている。さらに、情報表示器１７５０は、遊技機１Ｐの電源がＯＮ状態のときには、常時点灯している。そして、情報表示器１７５０においては、正面から視認した場合に左側に位置する２つの７セグ表示部１７７０ａ、１７７０ｂおよび２つのドット表示部１７７５ａ、１７７５ｂを識別表示部１７８０ａとし、右側に位置する２つの７セグ表示部１７７０ｃ、１７７０ｄおよび２つのドット表示部１７７５ｃ、１７７５ｄを比率表示部１７８０ｂとする。なお、４つの７セグ表示部１７７０ａ～１７７０ｄと、４つのドット表示部１７７５ａ～１７７５ｄとは回路が結線されているものとする。

【０８１１】

［情報表示器１７５０における表示態様の説明］
次に、図７４－５および図７４－６を参照して、情報表示器１７５０における具体的な表示態様について説明する。図７４－５は、遊技機１Ｐの性能表示に関して情報表示器１７５０に表示される内容および表示形態を説明する表であり、図７４－６は、遊技機１Ｐの設定表示に関して情報表示器１７５０に表示される内容および表示形態を説明する表である。
【０８１２】
図７４－５に示すように、情報表示器１７５０において遊技機１Ｐの性能を表示する場合には、比率表示部１７８０ｂで、主制御基板３００にて計算された数値が表示される。具体的には、初回電源投入時から所定区間（初回電源投入から総アウト球数が３００個となってから総アウト球数が６００００個となる毎）における遊技状態が低確状態のときの遊技球の払出球数と低確状態のとき（例えば、低確状態で時短遊技でないとき）の遊技球のアウト球数との比率が出力され、計算式としては、「（低確状態時の払出球数）÷（低確状態時のアウト球数）×１００」であって、小数点以下第一位を四捨五入した値が出力される。なお、出力する数値が１００以上である場合は、比率表示部に「９９．」が表示される。また、ＲＡＭクリアおよび電源再投入をした場合であっても、ＲＡＭ異常時でない限り、今までの計測が引き継がれるように設定されている。
【０８１３】
識別表示部１７８０ａにおいては、比率表示部１７８０ｂにおいて表示されている数値の種類について識別可能な情報が表示される。具体的には、現時点での現区間の計測値を表示している場合には「ｂＬ．」と表示され、前区間～前々々区間における計算値を表示している場合には「ｂ１．」～「ｂ３．」と表示される。なお、図７４－５における点滅周期は、点灯０．３秒、消灯０．３秒とし、「ｂＬ．」～「ｂ３．」の表示切換のタイミングは、各表示において５．０秒表示を繰り返すものとする。
【０８１４】
ここで、本実施形態の遊技機１Ｐにおける計測の流れについて説明する。まず、遊技機１Ｐにおいて初回電源投入されて遊技が開始されると、アウト球検出スイッチによって、低確状態のときにアウト球排出口から排出される遊技球の検出が開始される。ここで、アウト球排出口から排出される遊技球は、遊技領域における全てのアウト口からのものであるため、アウト球検出スイッチでの検出結果に基づく遊技球数が総アウト球数となる。そして、総アウト球数が３００個となってからは、低確状態における所定区間毎の払出球計測スイッチ（賞球として払出された遊技球数を検出するスイッチであって、図示しない。）およびアウト球検出スイッチでの検出結果に基づき、メインＣＰＵにて計算された計算値が情報表示器１７５０において出力される。
【０８１５】
また、遊技機１Ｐは、大当たり確率の設定を変更できるようなものであって、設定キー１７８０およびＲＡＭクリア操作部１７８５のＲＡＭクリアボタンの操作により大当たり確率の設定を変更可能である。具体的には、遊技機１Ｐの電源がＯＮであって、設定キー部１７８０「ＯＮ」でＲＡＭクリアボタン「ＯＮ」とすると、ＲＡＭクリアボタンの押圧回数に応じて、大当たり確率の設定を変更することができ、変更したい設定としたときに設定キー部１７８０「ＯＦＦ」にすると設定を確定することができる。また、遊技機１Ｐの電源がＯＮであって、設定キー１７８０「ＯＮ」でＲＡＭクリアボタンを操作しないと、後述するように情報表示器１７５０に現在の遊技機１Ｐの大当たり確率の設定が表示され、設定の確認をすることができる。なお、遊技機１Ｐの出荷時、復旧情報の破損時、設定の変更中の電源の入り切り等で復旧エラー状態のときには、上述と同様に電源がＯＮであって設定キー部１７８０「ＯＮ」でＲＡＭクリアボタン「ＯＮ」とすると、設定変更が可能であるが、電源がＯＮであって設定キー１７８０「ＯＮ」でＲＡＭクリアボタンを操作しないと、遊技停止の状態となる。
【０８１６】
図７４－６に示すように、具体的には、本実施形態の遊技機１Ｐでは、大当たり確率を第

１設定（低確率：３００分の１）～第６設定（高確率：２５０分の１）の６段階に設定可能である。この設定変更および設定確認において、情報表示部１７５０の右側に位置する７セグ表示部１７７０ｄでは、変更しようとする設定値または現在設定されている設定値に応じて、「１」～「６」が点灯される。さらに、設定変更をした場合に、設定変更の終了から５秒間は全ての７セグ表示部１７７０ａ～１７７０ｄとドット表示部１７７５ａ～１７７５ｄとが点滅する。そして、５秒間の点滅の後に識別表示部１７８０ａ、比率表示部１７８０ｂにて前述した遊技機１Ｐの性能の表示が開始される。また、設定変更および設定確認において、設定変更中／設定確認中には「設定変更中です。」、「設定確認中です。」といった現在の状態を示す音声と警告サイレンとが出力されるとともにメイン液晶にて「設定変更中／設定確認中」といった表示がされる。なお、このような遊技機においては、大当たり確率の設定の種類によらず、大当たりのときの特定の演出（図７４－６では、「第１演出」とする。）の選択率、およびハズレのときの特定の演出の選択率は一定のものとする。

【０８１７】

ここで、図７４－６の表中に使用している語句について説明する。「（大当たりのとき／ハズレのとき」第１演出選択率」とは、「大当たり」又は「ハズレ」と判定されたときに実行される演出において、「第１演出」が選択（実行）される確率のことである。この「第１演出選択率」が、上述の通り、第１設定～第６設定の各設定の大当たり確率に依らず一定である。「（大当たりのとき／ハズレのとき）第１演出出現率」とは、第１始動装置又は第２始動装置への入球に基づき実行される演出において、「第１演出」が実行される確率のことである。「大当たり」のときの「第１演出出現率」は、各設定における「大当たり確率」に「第１演出選択率」を乗じることで算出できる数値である。また、「ハズレ」のときの「第１演出出現率」は、各設定における「ハズレ確率」に「第１演出選択率」を乗じることで算出できる数値である。「ハズレ確率」とは、非確変遊技状態の場合に第１始動装置又は第２始動装置への入球に基づく判定において、「ハズレ」と判定される確率のことであり、「１」から「大当たり確率」を減じることで算出できる数値である。「総合第１演出出現率」とは、非確変遊技状態の場合の第１始動装置又は第２始動装置への入球に基づく判定と共に選択（実行）される演出において、「第１演出」が実行される確率のことである。この「総合第１演出出現率」は、各設定における「大当たりのときの第１演出出現率」と「ハズレのときの第１演出出現率」との和となる数値である。また、「第１演出信頼度」とは、非確変遊技状態の場合の第１始動装置又は第２始動装置への入球に基づく判定に伴い「第１演出」が実行されたときに、実行された「第１演出」が「大当たり」との判定と共に実行された「第１演出」であることの確率である。この「第１演出信頼度」は、「第１演出出現率」を「総合第１演出出現率」で割ることで算出できる数値である。

【０８１８】

［第５実施形態の作用効果］

本実施形態のようなシール部１７２０を有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐであれば、シール部１７２０に覗き部１５７４が設けられているので、検査者は、覗き部１５７４を介して、基板ケース１７００に収納されている制御基板１７０５を視認して、制御基板１７０５に対する不正が行われたか否かを確認することができる。したがって、覗き部１５７４のようなものが設けられていないような基板ケースを備えた遊技機に比べて、検査者は、制御基板１７０５に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。また、このようなシール部１７２０においては、複数の有色領域である記載領域１５７０に所定の文字を記載することができるため、光透過性を低下させたような有色領域がなく透明な部分に所定の文字が記載されるようなシールに比べて、検査者が文字による情報の内容を確認し易いものでもある。さらに、このようなシール部においては、透明な覗き部１５７４が複数の有色領域である記載領域１５７０、コード部１７１２、情報表示部１７１３の間に設けられているため、複数の有色領域のみが並べて設けられているようなものに比べて、有色領域が目立つこととなり、記

載領域１５７０、コード部１７１２、情報表示部１７１３に記載された文字等を検査者が確認し易い。

【０８１９】

また、本実施形態のようなシール部１７２０とデートマーク部１７２０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、シール部１７２０の記載領域１５７０に記載される開封年月日と、デートマーク部１７２０に表示された製造年月日と、は、異なる情報であるものの、所定の時系列の関係を有している。具体的には、シール部１７２０の記載領域１５７０に記載される開封年月日は、デートマーク部１７２０に表示された製造年月日に比べて、必ず新しい年月日となっている。したがって、検査者は、シール部１７２０の記載領域１５７０の開封年月日と、デートマーク部１７２０の製造年月日と、の整合性を確認することによって、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

【０８２０】

さらに、本実施形態のようなシール部１７２０と開封禁止シール部１７３０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、シール部１７２０のコード部１７１２と情報表示部１７１３に表示されている情報は、開封禁止シール部１７３０に表示されている情報と紐付けされている。したがって、検査者は、シール部１７２０の情報と開封禁止シール部１７３０の情報との整合性を確認することで、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。また、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２は、基板ケース１７００の厚み方向において、制御基板１７０５を当該厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が、当該仮想面からシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３までの距離とは異なるように設けられている。したがって、検査者は、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２とシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３とが同じ高さで同一の平面上に設けられているようなものに比べて、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２とシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３との情報を視認し易く、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

【０８２１】

そして、本実施形態のような識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、文字１３７１と文字１３７２とは、識別表示部１３９０の厚さ方向における異なる階層となるように形成されているため、階層１３８１の文字１３７１と階層１３８２の文字１３７２とは、基板ケース１７００の天面からの距離が異なるように形成されている。このような識別表示５２３は、ケース部１７００を形成する部材の内部に形成されているため、例えば、識別表示５２３の全体がケース部の外面又は内面に形成されている場合に比べて、除去され難いものである。また、識別表示５２３は、基板ケース１７００の厚さ方向における天面からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることとなるため、一層のみに形成されている場合に比べて除去され難いものとなっている。このような識別表示５２３であれば、もし、不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることで基板ケース１７００に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できるものであるといえる。さらに、識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とは、平面視において、重複する部分がないとともに離間しているため、組立体２Ｐに対して遊技機の背面側から視認したときに、文字１３７１と文字１３７２とを共に俯瞰可能であり、制御基板１７０５等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。

【０８２２】

またさらに、本実施形態のような識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、文字１３７１と文字１３７２とは、識別表示部１３９０の厚さ方向における異なる階層となるように形成されているため、階層１３８１の文字１３７１と階層１３８２の文字１３７２とは、制御基板１７０５の所定の

面（例えば、制御基板１７０５を厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面）からの距離が異なるように形成されている。このような識別表示５２３は、ケース部１７００を形成する部材の内部に形成されているため、例えば、識別表示５２３の全体がケース部の外面又は内面に形成されている場合に比べて、除去され難いものである。また、識別表示５２３は、制御基板１７０５の所定の面からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることとなるため、一層のみに形成されている場合に比べて除去され難いものとなっている。このような識別表示５２３であれば、もし、不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることで基板ケース１７００に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できるものであるといえる。さらに、識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とは、平面視において、重複する部分がないとともに離間しているため、組立体２Ｐに対して遊技機の背面側から視認したときに、文字１３７１と文字１３７２とを共に俯瞰可能であり、制御基板１７０５等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。

【０８２３】

またそして、本実施形態のようなシール部１７２０を有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐであれば、コード部１７１２のＱＲコード（登録商標）と情報表示部１７１３の文字列と、いったように互いに紐付けされるとともに同じ特定の情報を含む情報が異なる態様で表示されている。したがって、コード部１７１２に対する不正は難しく、情報表示部１７１３の情報が不正に改竄されていたとしても、検査者が、コード部１７１２との整合性を確認することで、不正行為等の有無を容易に確認することができるとともに、不正行為を抑止することができる。また、シール部１７２０においては、コード部１７１２及び情報表示部１７１３と、記載領域１５７０との間に、覗き部１５７４が形成されているため、上述と同様に、制御基板１７０５に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。

【０８２４】

さらにまた、本実施形態のようなシール部１７１０と情報表示器１７５０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、例えば、情報表示器１７５０等といった一部の電子部品は覗き部１５７４を介さずとも視認可能である。したがって、即座且つ容易に視認が必要な一部の電子部品は、視認が容易であるため、不正行為の確認が容易である。また、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品は、覗き部１５７４を介して視認可能な電子部品に比べて、制御基板１７０５上で目立つため、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品に対する不正行為を抑止することができる。特に、情報表示器１７５０は、遊技機１Ｐの遊技盤ユニット１２を開放して容易な視認を必要とする部材であるため、上述のような効果を奏することが必要とされる。

【０８２５】

［第５実施形態のその他の形態］

上述の実施形態においては、詳細な説明を省略したが、シール部５４２，１５６１，１５６２、識別表示５２１，５２２，５２３、コネクタ７７１～７７６も有する。これらのうちシール部５４２，１５６１，１５６２および識別表示５２１，５２２，５２３は、識別可能な所定の情報が表示されているため、所謂、識別表示であるとしてもよい。また、識別可能な所定の情報が表示されているものとしては、シール部１７１０、デートマーク部１７２０、開封禁止シール部１７３０、遊技機の性能表示や設定表示を表示する情報表示器１７５０も識別表示に含まれるとしてもよい。さらに、図示していないが、制御基板１７０５において設けられた種々の電子部品のうち、リード抵抗に表示されたカラーコード、ネットワーク抵抗に表示された識別コード、ＩＣやコンデンサやトランジスタに表示された型番コード等も、識別可能な所定の情報が表示されているため、識別表示であるとしてもよい。そして、上述の実施形態におけるコネクタ７７１～７７６については、各々で開口部の形状やピン数が異なるため、コネクタ７７１～７７６の各々の開口部の形状やピン数は識別可能な情報であり、識別表示に含まれるものとしてもよい。なお、図示してい

ないが、コネクタ７７１～７７６の各々の近傍には、制御基板１７０５上にコネクタ番号が表示されており、このコネクタ番号も識別可能な情報であり、識別表示に含まれるものとしてもよい。

【０８２６】

また、上述の実施形態においては、シール部１７１０の覗き部１５７４において、覗き部１５７４から制御基板１７０５の電子部品が視認可能であるものとしたが、当該電子部品が視認可能な領域はこれに限定されず、制御基板１７０５の電子部品が基板ケース１７０５を介しても視認可能な領域であれば、種々の態様のものであってもよく、同様の効果を奏する。例えば、複数の有色領域で視認困難な領域が設けられ、複数の視認困難な領域の間で当該有色領域に比べて光透過性の高い領域から制御基板を視認可能であれば、当該領域も同様の効果を奏する。また、これらの視認可能な領域は、制御基板の電子部品が視認可能であるだけでなく、制御基板自体、制御基板の配線パターン、電子部品の足等も視認可能であり、同様の効果を奏する。また、これらの視認可能な領域においては、後述するＲＯＭの透明ソケット（コネクタ）も視認でき、ＲＯＭだけでなくＩＣ、トランジスタ、種々の抵抗等の様々な電子部品に対しても透明ソケット（コネクタ）が設けられている場合には、それらの透明ソケット（コネクタ）を視認できる。このような視認可能な領域が設けられていると、電子部品に対する不正行為を抑止できる、といった同様の効果を奏する。

【０８２７】

さらに、上述の実施形態においては、識別表示５２３はシール部５４２に印字されているものとしたが、図７０及び図７１において説明したように、基板ケース１７００を形成する部材の内部に形成された識別表示５２３を備えていてもよい。このような識別表示５２３としては、上述のように文字１３７１～１３７６から構成されていてもよいが、これに限定されず種々の構成のものであってもよい。例えば、複数の識別可能な所定の情報で構成、所謂、複数の識別表示で構成されているものであってもよい。つまり、複数の識別表示が複数の階層に分かれて形成されているものであってもよい。例えば、図７４－７に示すような構成のものであってもよい。図７４－７は、基板ケースを形成する部材の内部に形成された識別表示の変形例を説明する図であり、（ａ）は、変形例に係る基板ケース１７９０の識別表示部１７９１の断面図であり、（ｂ）は、変形例に係る基板ケース１７９５の識別表示部１７９６の断面図である。なお、図７４－７の識別表示１７９４，１７９９は、図７０及び図７１の識別表示５２３と同様に、例えば、識別表示部１７９１，１７９６の内部において、３Ｄレーザ彫刻によって形成されているものとする。また、識別表示１７９４，１７９９及び識別表示５２３（図７０及び図７１を参照。）は、基板ケースが金型によって成型されることによって形成されたものであってもよい。

【０８２８】

図７４－７（ａ）に示すように、変形例に係る基板ケース１７９０における識別表示１７９４は、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「０」、「３」の５つの識別表示で構成されており、識別表示部１７９１を形成する部材（外ケースの素材）の内部に形成されている。また、識別表示１７９４は、識別表示部１７９１において厚み方向の３つの階層１７９３ａ～１７９３ｃに分かれて設けられている。識別表示１７９４において、「Ａ」の識別表示１７９２ｂは、階層１７９３ａに形成されており、「Ｂ」の識別表示１７９２ｃは、階層１７９３ｂに形成されており、「Ｃ」の識別表示１７９２ａと「０」の識別表示１７９２ｄと「３」の識別表示１７９２ｅは、階層１７９３ｃにて上下方向（図７４－１の上下方向）に重ならないように形成されている。そして、このような構成の識別表示部１７９１を左側（図７４－１の左右方向の左から右に向かう方向）から視認した場合に、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ０３」の各々が異なる階層となるように視認できるとともに、「Ｃ」、「０」、「３」が重ならないような構成の識別表示１７９４を視認できる。

【０８２９】

図７４－７（ｂ）に示すように、変形例に係る基板ケース１７９５における識別表示１７９９は、識別表示１７９４と同様に、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「０」、「３」の５つの

識別表示で構成されており、識別表示部１７９６を形成する部材（外ケースの素材）の内部に形成されている。また、識別表示１７９４は、識別表示部１７９１において厚み方向の４つの階層１７９３ａ～１７９３ｄに分けられて設けられている。識別表示１７９９において、「Ａ」の識別表示１７９７ｂは、階層１７９８ａに形成されており、「Ｂ」の識別表示１７９７ｄと「０」の識別表示１７９７ｃは、階層１７９８ｂに形成されており、「３」の識別表示１７９７ａは、階層１７９８ｃに形成されており、「Ｃ」の識別表示１７９７ｅは、階層１７９８ｄに形成されている。そして、識別表示部１７９６を遊技機１Ｐの背面側から視認した場合に、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」が左右方向（図７４－１の左右方向）に重ならないように視認でき、識別表示部１７９６を左側（図７４－１の左右方向の左から右に向かう方向）から視認した場合に、「０」、「３」の各々が異なる階層で重ならないような構成の識別表示１７９９を視認することができる。

【０８３０】

このような構成の識別表示１７９４，１７９９及び識別表示５２３（図７０及び図７１を参照。）によれば、基板ケースの天面から特定の識別表示までの距離が異なったり、基板ケースに収納されている制御基板１７０５から特定の識別表示までの距離が異なったりするように構成することができる。具体的には、例えば、識別表示１７９４において、識別表示１７９２ｂは、識別表示１７９２ａに比べて、基板ケース１７９０の天面からの距離が小さいものの、制御基板１７０５からの距離が大きいものとなるように形成されている。また、識別表示１７９２ｃは、基板ケース１７９０の天面からの距離について、識別表示１７９２ａに比べて小さいものの、識別表示１７９２ｂに比べて大きいものとなるように形成されている。一方で、識別表示１７９２ｃは、制御基板１７０５からの距離について、識別表示１７９２ａに比べて大きいものの、識別表示１７９２ｂに比べて小さいものとなるように形成されている。

【０８３１】

また、このような構成の識別表示１７９４，１７９９及び識別表示５２３（図７０及び図７１を参照。）によれば、識別表示部の厚みを構成する面（図７４－１の左右方向の側面を形成する面）から特定の識別表示までの距離も異なるように構成することができる。また、このような構成の識別表示１７９４，１７９９及び識別表示５２３（図７０及び図７１を参照。）によれば、基板ケースの天面、制御基板１７０５、および識別表示部の厚みを構成する面のいずれかから特定の識別表示の距離が略同じとなるように構成することもできる。以上のように識別表示部を形成する部材の内部に複数の階層に分かれて形成された識別表示であれば、上述と同様に、各識別表示を除去され難いとともに、削られて除去された場合には除去の痕跡が残るため、不正行為の発生が抑制できる。なお、上記において、制御基板１７０５から各識別表示までの距離とは、制御基板１７０５における配線パターンが形成されている面から各識別表示までの距離のことをいうものとする。

【０８３２】

また、このような構成の識別表示１７９９によれば、各識別表示に対して視認可能な方向および角度が異なるように構成することができる。具体的には、上述のように、識別表示１７９９における識別表示１７９７ａと識別表示１７９７ｂとでは、異なる方向および角度から視認可能となるように構成されている。したがって、このように形成された識別表示であれば、検査者が視認容易な方向や角度に対して識別表示を形成することができ、不正行為の抑制に繋げることができる。また、識別表示部の近傍において、識別表示の視認を阻害するような部材がある場合（例えば、識別表示部の厚みよりも厚みが大きい部材）には、当該部材によって視認性が阻害されない位置に各識別表示を形成することもできる。一方で、識別表示部の近傍において、識別表示の視認を阻害するような部材を設けないようにしてもよい。

【０８３３】

さらに、上述の識別表示１７９４，１７９９においては、個々に独立した識別表示１７９２ａ～１７９２ｅ，１７９７ａ～１７９７ｅで構成されているものとしたが、複数の識別表示のうちの一部の識別表示で一つの識別表示を構成するようなものであってもよい。

具体的には、識別表示１７９４においては、２つの識別表示１７９２ｂ，１７９２ｃで識別可能な所定の情報を構成するとともに、３つの識別表示１７９２ａ，１７９２ｄ，１７９２ｅで識別可能な所定の情報を構成するものとしてもよい。識別表示１７９９においては、２つの識別表示１７９７ａ，１７９７ｃで識別可能な所定の情報を構成するとともに、３つの識別表示１７９７ｂ，１７９７ｄ，１７９７ｅで識別可能な所定の情報を構成する、といったように視認可能な方向や角度に応じて異なる識別表示を構成するものとしてもよい。そして、識別表示１７９４，１７９９においては、図７０及び図７１で説明した識別表示５２３と同様に、各々の５つの識別表示で一つの識別可能な所定の情報を構成するものとしてもよい。このように５つの識別表示で一つの識別可能な所定の情報を構成するものとして、具体的には、「製」「造」「番」「号」「ＮＯ．」といった組合せのものがある。より具体的には、例えば、識別表示部１７９１において、階層１７９３ａに識別表示として「製」、「造」が表示され、階層１７９３ｂに識別表示として「番」、「号」が表示され、階層１７９３ｃに識別表示として「ＮＯ．」、「１２３４」が表示される、といったものであってもよい。また、識別表示部１３９０（図７０及び図７１を参照。）において、階層１３８１の識別表示１３７１の位置に識別表示として「製」が表示され、階層１３８２の識別表示１３７２の位置に識別表示として「造」が表示され、階層１３８３の識別番号１３７３の位置に識別表示として「番」が表示され、階層１３８４の識別番号１３７４の位置に識別表示として「号」が表示され、階層１３８２の識別表示１３７５の位置に識別表示として「ＮＯ．」が表示され、階層１３８３の識別番号１３７６の位置に識別表示として「１２３４」が表示される、といったものであってもよい。

【０８３４】

そして、上述の識別表示１７９４，１７９９及び識別表示５２３（図７０及び図７１を参照。）によれば、識別表示を「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「０」、「３」の５つの識別表示で構成されているものとしたが、これに限定されず、種々の態様の識別表示が表示されているものであってもよい。具体的には、識別表示部１７９１において、階層１７９３ａに識別表示として「メーカ名称」が表示され、階層１７９３ｂに識別表示として「機種名称」が表示され、階層１７９３ｃに識別表示として「製造場所」、「製造年月日」、「制御基板の素材名称」が表示されるものであってもよい。また、識別表示部１７９１におけるその他の具体例としては、階層１７９３ａに識別表示として「ＱＲコード（登録商標）」が表示され、階層１７９３ｂに識別表示として「機種名称」が表示され、階層１７９３ｃに識別表示として「メーカ名称」が表示される、といったものであってもよい。さらに、識別表示部１７９１において、階層１７９３ａに識別表示として「製」、「造」が表示され、階層１７９３ｂに識別表示として「番」、「号」が表示され、階層１７９３ｃに識別表示として「ＮＯ．」、「１２３４」が表示される、といったものであってもよい。

【０８３５】

またそして、識別表示部１３９０（図７０及び図７１を参照。）において、階層１３８１に識別表示として「メーカ名称」が表示され、階層１３８２に識別表示として「機種名称」が表示され、階層１３８３に識別表示として「製造場所」、「製造年月日」が表示され、階層１３８４に識別表示として「制御基板の素材名称」が表示される、といったものであってもよい。また、識別表示部１３９０におけるその他の具体例としては、階層１３８１に識別表示として「ＱＲコード（登録商標）」が表示され、階層１３８２に識別表示として「機種名称」が表示され、階層１３８３に識別表示として「メーカ名称」が表示され、階層１３８４に識別表示として「制御基板の素材名称」が表示される、といったものであってもよい。さらに、識別表示部１３９０において、階層１３８１に識別表示として「製」、「造」が表示され、階層１３８２に識別表示として「番」、「号」が表示され、階層１３８３に識別表示として「ＮＯ．」が表示され、階層１３８４に識別表示として「１２３４」が表示され、各々の識別表示が遊技機１Ｐの背面側から視認可能なように重ならないように表示される、といったものであってもよい。

【０８３６】

さらにそして、上述の実施形態では、基板ケースの識別表示部に形成された識別表示につ

いて詳細に説明したが、識別可能な所定の情報は制御基板に表示されていてもよい。例えば、制御基板と基板ケースを有する制御手段における基板ケースの厚み方向における異なる位置に種々の識別表示が表示されているものがある。具体的には、基板ケースの天面に最も近い位置に識別表示として「ＱＲコード（登録商標）」が表示され、識別表示としての「ＱＲコード（登録商標）」に比べて制御基板に近い位置に識別表示として「機種名称」が表示され、制御基板に最も近い位置又は制御基板自体に「メーカ名称」が表示されているものがある。

【０８３７】

（第６実施形態）

次に、図７５－１～図７５－９を参照して、上述した本発明の第４実施形態の変形例の一つである第６実施形態について説明する。図７５－１は第６実施形態に係る制御基板５０１が収納された基板ケース１８０３の背面図である。図７５－２はシール部１５６０及びシール部１５６１を介して斜め上方から電子部品５９５を見た状態を示す図である。図７５－３は透明ソケット１８０１の（ａ）平面図、（ｂ）側面図である。図７５－４は基板ケース１８０５～１８０８における図７５－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢視方向断面図（ａ）～（ｄ）である。図７５－５は基板ケース１８０９、１８１０における、図７５－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢視方向断面図（ａ）、（ｂ）である。図７５－６は特殊な位置表示部５４１を示す説明図である。図７５－７はシール部１５６０の光透過性を低下させる一方法の説明図である。図７５－８は賞球基板１８１１を収納したケース部１８１３の模式的な背面図である。図７５－９は演出基板１８２１を収納したケース部１８２３の模式的な背面図である。なお、以下に説明する第６実施形態において、第４実施形態と同じ構成のものは、第４実施形態と同じ符号を使用して詳細な説明を省略する。

【０８３８】

図７５－１に示すように、第６実施形態の遊技機１Ｐは、主に制御基板５０１、制御基板５０１に搭載されたＲＯＭ５０２、制御基板５０１に実装された複数の電子基板５９５、これらを収納するケース部１８０３、ケース部１８０３に貼り付けられたシール部１５６０及びシール部１５６１、ＲＯＭ５０２に貼り付けられたシール部１５６２、ケース部１８０３に設けられた識別表示部１３９０で構成される。ケース部１８０３以外は、既に説明済みのものである。ケース部１８０３についても、位置表示部５４１がシール部１５６０に設けられていること以外は、ケース部１５５１とほぼ同様の内容である。

【０８３９】

なお、前述のとおり、情報識別部は、識別表示が付されたシール部のことを指すが、第６実施形態の説明中、識別表示が付されていないシール部が登場することはない。このため、第６実施形態の説明では、シール部を情報識別部と呼ぶこととする。具体的には、シール部１５６０を第１シール部と呼ぶ場合があり、第１情報識別部と呼ぶ場合がある。シール部１５６１を第２シール部と呼ぶ場合があり、第２情報識別部と呼ぶ場合がある。シール部１５６２を第３情報識別部と呼ぶ場合がある。また、シール部全体を一つの情報識別部と捉えるのではなく、複数の情報識別部の集合体と捉えることも可能である。このため、例えばシール部１５６１にメーカ名、機種名、型番が表示されている場合、３つの情報識別部が含まれるとして説明する場合がある。

【０８４０】

［ＲＯＭ５０２の装着部分］

本実施形態では、図７５－３に示すように、ＲＯＭ５０２は、透明ソケット（コネクタ）１８０１を介し、取り外し可能に制御基板５０１に装着されている。図７５－３（ａ）は、透明ソケットにＲＯＭが装着された状態の平面図であり、図７５－３（ｂ）は、透明ソケットにＲＯＭが装着された状態の側面図である。なお、両図とも制御基板５０１は、省略してある。透明ソケット１８０１は、通常のソケットと機能は同じであるが、高さがありソケットの樹脂部分が透明体で形成されている。すなわち、ソケットの内部においても、ＲＯＭ５０２の第一信号ピン５８２に不正な配線等が接続されていないか、目視できるようになっている。これにより、いわゆるぶら下がり基板等の不正行為の発生を抑制する

ことができる。さらにいえば、透明ソケット１８０１が制御基板５０１に実装された状態で、透明ソケット１８０１のピン１８０２ａが目視できるようになっている。これにより、ピン１８０２ａに不正な配線等が接続されるのを抑止できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８４１】

［位置表示部５４１］

本実施形態では、図７５－４（ｄ）に示すように、位置表示部５４１は線状の凹部となっている。図７５－４（ｄ）は、ケース部１８０３において、図７５－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。図７５－４（ｄ）に示すように、ケース部１８０３の位置表示部５４１は、シール部１５６０の外縁よりも一回り大きく、ケース部１８０３の内面５３２に形成された線状の凹部であり、後側に向かって凹んだ凹部である。ケース部１８０３の外面５３１には、印刷部１５７１が印刷されたシール部１５６０が貼り付けられている。

【０８４２】

また、本実施形態の変形例として、図６８及び図６９に示すように、位置表示部５４１がケース部１１０３，１２０３の内面５３２に形成されており、それを目印としてシール部１５６０を外面５３１に貼り付けるようにしてもよい（図示せず）。また、別の変形例として、図７５－４（ｃ）に示すように、位置表示部５４１を線状の凸部としてもよい。図７５－４（ｃ）は、ケース部１８０３の変形であるケース部１８０７において、図７５－１のＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。図７５－４（ｃ）に示すように、ケース部１８０７の位置表示部５４１は、シール部１５６０の外縁よりも一回り大きく、ケース部１８０７の内面５３２に形成された線状の凸部であり、前側に突出している。ケース部１８０７の外面５３１には、印刷部１５７１が印刷されたシール部１５６０が貼り付けられている。すなわち、本段落と前段落に記載された位置表示部５４１は、内面５３２に凹、又は／及び、凸により形成されている。

【０８４３】

このように、凹、又は／及び、凸状の位置表示部を内面５３２に形成し、シール部１５６０を外面５３１に貼り付ける場合、どこにシール部を貼っても位置表示部５４１がシール部１５６０と干渉することが無いので貼付を阻害しない。シールの一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部５４１であれば、検査者は、シール部１５６０に印刷された印刷部１５７１を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８４４】

また、外面５３１にシール部を貼付し、内面５３２に位置表示部５４１を設ける場合、位置表示部５４１は、外面５３１に貼付されたシール部１５６０の外縁、又は／及び、シール部１５６０の内縁、又は／及び、シール部１５６０の内外を交差するように形成することができる。これについて簡単に説明する。図７５－６における、ケース部１８２０に設けられた位置表示部５４１ａは、シール部１５６０の内縁に形成されたものであり、位置表示部５４１ｂの図中左右方向に延びる部分は、シール部１５６０の内外を交差するよう形成されたものである。位置表示部５４１の図中上下方向に延びる部分は、シール部１５６０の外縁上であるが、これも内外を交差するように形成されたといえる。

【０８４５】

また、本実施形態の変形例として、図７５－２（ａ）に示すように、シール部１５６０をケース部１８０５の外面５３１に貼付し、位置表示部５４１を線状の凸部として外面５３１に設けてもよい。図７５－２（ａ）は、ケース部１８０３の変形であるケース部１８０５において、図７５－１に示すＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。図７５－２（ａ）に示すように、ケース部１８０５の位置表示部５４１は、シール部１５６０の外縁よりも一回り大きく、外面５３１に形成された線状の凸部であり、後側に突出している。位置表示部５４１の内側には、印刷部１５７１が印刷されたシール部１５６０が貼

り付けられている。
【０８４６】
線状の凸部である位置表示部５４１が設けられているので、例えば、手が触れた場合などに、平面状のケース部にシール部１５６０が貼り付けられる場合に比べて、シール部１５６０の剥がれを防止することができる。すなわち、シール部１５６０を貼付する目印とすると共に、貼付後はシール部１５６０の剥がれを防止することが出来る。シール部１５６０の一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部５４１であれば、シール部１５６０が保護されるため、検査者は、シール部１５６０に印刷された印刷部１５７１を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【０８４７】
また、別の変形例として、図７５－２（ｂ）に示すように、シール部１５６０をケース部１８０６の外面５３１に貼付し、位置表示部５４１を外面５３１に設けるものとして、位置表示部５４１を線状の凹部としてもよい。図７５－２（ｂ）は、ケース部１８０３の変形であるケース部１８０６おいて、図７５－１に示すＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。図７５－２（ｂ）に示すように、ケース部１８０６の位置表示部５４１は、シール部１５６０の外縁よりも一回り大きく、外面５３１に形成された線状の凹部であり、前側に向かって凹んだ凹部である。位置表示部５４１の内側には、印刷部１５７１が印刷されたシール部１５６０が貼り付けられている。
【０８４８】
また、別の変形例として、図７５－５（ａ）に示すように、シール部１５６０をケース部１８０９の外面５３１に貼付し、位置表示部５４１を外面５３１に設けるものとして、位置表示部５４１を内面５３２にも設けてもよい。図７５－５（ａ）は、ケース部１８０３の変形であるケース部１８０９おいて、図７５－１に示すＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。外面５３１の位置表示部５４１によって、シール部１５６０が保護されると共に、内面５３２の位置表示部５４１により、より正確な位置にシール部１５６０を張り付けることができる。
【０８４９】
また、別の変形例として、図７５－５（ｂ）に示すように、シール部１５６０をケース部１８１０の外面５３１に貼付し、位置表示部５４１を外面５３１に設けるものとして、位置表示部５４１を凸部と凹部としてもよい。図７５－５（ｂ）は、ケース部１８３の変形であるケース部１８１０おいて、図７５－１に示すＣ－Ｃ線に相当する位置の矢方向断面を示している。シール部１５６０をより保護することができる。
【０８５０】
上記の位置表示部５４１は、凸部又は／及び凹部であるが、シール部１５６０を貼付する位置を表示することができれば、凸部又は／及び凹部でなくてもよい。位置表示部５４１は、後述の覗き部１５７４を避けた位置に形成されている。なお、「形成され」とは、一体的に形成されているものに限らず、シール等により取付けられるものも含む意である。また、位置表示部５４１は、シール部１５６０の一部（角部）の位置を表示するＬ字状のものでもよい。また、ケース部１８０３の第１面５３１の裏の所定位置とは、ケース部１８０３の内面５３２を指すだけではない。基板５０１が無い状態でシール部１５６０を貼付することを想定していれば、内ケース４０Ｐ上に位置表示部５４１を設けてもよく、基板５０１を内包した状態でシール部１５６０を貼付することを想定していれば、基板上に位置表示部５４１を設けてもよい。
【０８５１】
［シール部１５６０］
本実施形態では、図７５－１に示すように、印刷部１５７１が印刷されたシール部１５６０は、ケース部１８０３やシール部１５６１の光透過性よりも低く、且つ、電子部品５９５を透視可能な所定の光透過性を有している。シール部１５６０の光透過性は、一様であ

る必要はない。例えば、模様のようなものを印刷することで光透過性を低下させてもよい。この場合、部分で光透過性が異なっていたとしても、全体としてケース部１８０３やシール部１５６１よりも光透過性が低くなっていればよい。本実施形態でも、図中斜線部分に薄い線の模様が印刷されており光透過性を低下させている。模様によって光透過性が異なることを図７５－７を用いて簡単に説明する。図７５－７（ａ）は、シール部１５６０の背景が波のような模様になっており、図７５－７（ｂ）は、シール部１５６０ａの背景が格子状になっている。両社とも電子部品５９５を透視することはできるが、図７５－７（ａ）のほうが光透過性が低いことがわかる。

【０８５２】

なお、ケース部１８０３は、最も高い所定の光透過性を有し、シール部１５６１は、ケース部１８０３の光透過性よりも若干低い所定の光透過性を有している。これにより、ＲＯＭ５０２は、ケース部１８０３の光透過性で視認可能、電子部品５９５は、シール部１５６１又はシール部１５６０の光透過性で視認可能となっている。シール部１５６１の光透過性をケース部１８０３やシール部１５６１の光透過性よりも低くする方法としては、シール部１５６１の素材の光透過性を低下させてもいいし、印刷部１５７１によって、光透過性を低下させてもいい。

【０８５３】

シール部１５６０の光透過性と、ケース部１５５１やシール部１５６１の光透過性とが同等の場合より、シール部１５６０の偽造が困難になり、不正行為の発生を抑制できる。また、模様によって光透過性を低くしている場合は、一見すると模様によって光透過性を下げていることがわからないため、よりシール部１５６０の偽造が困難になり、不正行為の発生を抑制できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８５４】

また、本実施形態では、図７５－１に示すように、シール部１５６０の有色領域１５７５でなく所定の文字が付されていない部分に、所定の角度から見たときにのみ識別可能となる固有情報１８０４（本実施形態ではＫ）が表示されている。なお、本実施形態では、文字であるが、記号でも図でもよい。また、模様により固有情報が形成される第１の領域１８１４と、文字等と模様により固有情報が形成される第２の領域１８１５の境界で、模様の連続性が変化するようになっている。これによれば、シール部１５６０の偽造が一層困難になるため、不正行為の発生をより抑制できる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。なお、シール部１５６０は、特定の情報を表示するための情報識別部である。

【０８５５】

また、図７５－２に示すように、シール部１５６１を通して視認できる範囲とシール部１５６０を通して視認できる範囲には、異なる電子部品５９５が少なくとも１つ以上取付けられている。電子部品５９５の種類に応じた光透過性を有するシール部を貼り付けることで不正を発見しやすく、且つ、不正を行い難くすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８５６】

なお、シール部１５６１に記載される情報としては、機種名、型式記号、外部端子情報、メーカ名、ＱＲコード（登録商標）、定格電圧、消費電力、注意事項等が想定される。また、シール部１５６１とシール部１５６０は、ＲＯＭ５０２の装着箇所が視認できる角度を有する位置に貼付けられる。

【０８５７】

［第１表示、第２表示］

また、本実施形態では、制御基板５０１と、ＲＯＭ５０２と、電子部品５９５とを含むケース部１８０３を制御手段と呼び、制御手段のうち異なる所定箇所に第１表示１３７１と第２表示１３７２とを設けている。第１表示１３７１と第２表示１３７２とは、制御基板５０１のＲＯＭ５０２が搭載される側の面５０１ａから第１表示１３７１，第２表示１３

７２が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっている。なお、第１表示１３７１及び第２表示１３７２は、識別表示部１３９０だけを指すのではなく、図７５－６に示すように、制御手段に設けられ、制御基板５０１のＲＯＭが搭載される側の面５０１ａからの距離が異なるものであればこれも含まれる。制御基板５０１の外ケース４５Ｐ側の面５０１ａ、その反対面、内ケース４０Ｐの刻印、外ケース４５Ｐの刻印、シール各種等が想定される。

【０８５８】

ただし、情報識別部と表示とが同一の情報を表すことはないものとする。なお、シール部と情報識別部は同義ではなく、一つのシール部の中に複数の情報識別部が存在する場合があるものとする。例えば、シール部１５６１に、メーカ名、機種名、型番が表示されていた場合、情報識別部は３つ存在するということである。情報識別部と表示の関係について、事例を挙げて説明する。例えば、第１情報識別部をメーカ名とすると、第１表示はメーカ名ではないため、例えば、シール部に表示された機種名となる。また、第２表示は、例えば、基板５０１の内ケース４０Ｐ側の面に表示された機種名となる。なお、第２情報識別部は、例えば、シール部１５６０の開封者情報であり、第３情報識別部は、例えば、シール部１５６２のメーカ名である。制御基板からの距離が異なるという複雑な第１表示と第２表示が制御手段に設けられているため、基板５０１やケース部１８０３の偽造を防止することができる。

【０８５９】

［賞球基板１８１１］

また、本実施形態では、賞球基板１８１１とそのケース部１８１３が発明の構成に含まれる。図７５－８に示すように、制御基板５０１と双方向通信可能な賞球基板１８１１は、光透過性を有するケース部１８１３内に収納される。賞球基板１８１１には、ＲＯＭ１８１２が装着されている。また、賞球基板１８１１には、ＲＯＭ１８１２とは異なる複数の電子部品５９５（図示せず）が実装されている。ＲＯＭ１８１２は、賞球の制御に使用されるデータを格納している。

【０８６０】

ケース部１８１３には、光透過性を有する素材で形成されたシール部１８１６が貼付されている。シール部１８１６は、光透過性を低下させた領域である複数の有色領域１８１７が印刷されている。また、シール部１８１６は、有色領域１８１７同士の間で、所定の文字が付されていない部分に、電子部品５９５を覗くことが可能な覗き部１８１９を有している。シール部１５６０とシール部１８１６は、電子部品５９５が透視可能な光透過性であると共に、シール部１５６０とシール部１８１６とは光透過性が異なっている。本実施形態では、シール部１５６０のほうがシール部１８１６よりも光透過性が低くなっている。例えば、シール部１５６０を図７５－７（ａ）に示すような波のような模様とし、シール部１８１６を図７５－７（ｂ）に示すような格子模様としてもよい。

【０８６１】

シール部１５６０とシール部１８１６との光透過性が異なっているため、シール部１５６０，１８１６の偽造が困難となり、ケース部１５５１，１８１３ごと不正な基板５０１，１８１１と入れ替えるという不正行為困難にすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８６２】

なお、本実施形態では設けられていないが、賞球基板１８１１と、ＲＯＭ１８１２と、電子部品５９５とを含むケース部１８１３を賞球手段とし、賞球手段のうち異なる所定箇所に第１，２表示（１３７１，１３７２）のように第３表示と第４表示とを設けてもよい。

【０８６３】

［演出基板１８２１］

また、本実施形態では、演出基板１８２１とそのケース部１８２３が発明の構成に含まれる。図７５－９に示すように、制御基板５０１又は賞球基板１８１１からの一方向通信により演出制御可能な演出基板１８２１は、光透過性を有するケース部１８２３内に収納される。演出基板１８２１には、ＲＯＭ１８２２が装着されている。また、演出基板１８２

１には、ＲＯＭ１８２２とは異なる複数の電子部品５９５（図示せず）が実装されている。ＲＯＭ１８２２は、演出の制御に使用される記憶内容を格納している。なお、制御基板５０１及び賞球基板１８１１は、図７５－６に示すように足差しタイプの基板であり、演出基板１８２１は表面実装タイプの基板である。表面実装の例として、両面が表面実装、片面が表面実装、全面が表面実装、一部表面実装がある。

【０８６４】

ケース部１８２３には、シール部１５６０のように光透過性を有する素材で形成されると共に、光透過性を低下させた領域である複数の有色領域が印刷され、有色領域同士の間で、所定の文字が付されていない部分に、電子部品５９５を覗くことが可能な覗き部を有するシール部が、貼付されていない。有色領域及び覗き部を有するシール部をケース部１８２３には貼付せずに、ケース部１８０３のみに貼付している。このようにシール部の扱いが異なっているため、シール部１５６０とケース部１８０３の偽造が困難になり、故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【０８６５】

図７６に示すように、制御基板５０１には、第１領域１９００ａと、該第１領域１９００ａと異なる態様の第２領域１９００ｂがあってもよい。ここで、異なる態様とは、視覚的に区別を認識できる違いをいい、例えば、第１領域１９００ａと第２領域１９００ｂとの間で色が異なったり、色の濃淡が異なったりなどの色による態様や、第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂが線や模様などで囲まれているなど枠による態様や、第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂとが段差になっているなど形状による態様等、これらの１つまたは組み合わせを用いることができる。例えば、制御基板５０１の表面に塗布されるレジストを、第２領域１９００ｂが第１領域１９００ａよりも濃いまたは薄い緑色にすることが挙げられる。また、第１領域１９００ａは、制御基板５０１においてＲＯＭ５０２およびＲＯＭ５０２以外の電子部品５９５が配置される範囲に対応して設定することが好ましい。これに対して、第２領域１９００ｂは、制御基板５０１においてＲＯＭ５０２、ＲＯＭ５０２以外の電子部品５９５およびコネクタ７７１～７７６などの基板実装部品が配置されていない範囲に対応して設定することが好ましく、例えば、制御基板５０１の縁部に設定するとよい。なお、第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂ自体の中で、前述した色等の態様を異ならしてもよく、例えば、制御基板５０１においてＲＯＭ５０２の配置範囲とＲＯＭ５０２以外の電子部品５９５の配置範囲とで異なる態様としてもよい。第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂは、制御基板５０１の実装面（後面）または遊技盤ユニット１２Ｐの背面に面する前面の何れかまたは両方に設けることができる。また、制御基板５０１の後面または前面の一方に第１領域１９００ａを設け、制御基板５０１の後面または前面の他方に第２領域１９００ｂを設けてもよい。

【０８６６】

図７６に示すように、制御基板５０１には、第２領域１９００ｂに、特定の情報を表示するための情報識別部１９０２を設けてもよい。そして、情報識別部１９０２には、前述した識別表示５２９と同様の情報が含まれている識別表示５２１を含んでいてもよい。このように、第１領域１９００ａと態様が異なる第２領域１９００ｂに情報識別部１９０２を設けることで、情報識別部１９０２で表示される情報を、見易くすることができる。従って、検査者は、制御基板５０１に不正が行われたか否かを判断し易くなり、管理を容易にすることができる。そして、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０８６７】

制御基板５０１について、特に区別する場合、実装された電子部品５０２，５９５等の基板実装部品を除く板体を「基板」ということがあり、「基板」に基板実装部品が実装されたものを「制御部」ということがある。第１領域１９００ａおよび第２領域１９００ｂは基板に設けることが好ましいが、基板実装部品に異なる態様の領域を設けてもよい。

【０８６８】

前述した識別表示５２３が、識別表示部１３９０において厚み方向（前後方向）の複数の

階層１３８１，１３８２，１３８３，１３８４に分割されて設けられている構成を、外ケース４５Ｐに設けられる識別表示５２３だけでなく、内ケース４０Ｐに設けられる識別表示５２４や、キャップ８Ｐに設けられる識別表示５２５や、制御基板５０１に設けられる識別表示５２１や、ＲＯＭ５０２に設けられる識別表示５２２など、制御部に付される識別表示５２０に適用することができる。階層１３８１，１３８２，１３８３，１３８４に分割される対象は、文字１３７１～１３７６に限られず、図形や模様やコードや、文字の組み合わせなどの複数の識別子からなる表示であってもよい。例えば、識別表示５２０同士の関係が、前述したような階層１３８１，１３８２，１３８３，１３８４に分かれていてもよい。

【０８６９】

階層１３８１，１３８２，１３８３，１３８４の位置を、識別表示５２３が設けられた対象(識別表示部１３９０の厚み方向)で説明しているが、外ケース４５Ｐに設けられた識別表示５２３であれば、外ケース４５Ｐの厚み方向に位置が異なり、内ケース４０Ｐに設けられた識別表示５２４であれば、内ケース４０Ｐの厚み方向に位置が異なり、制御基板５０１または基板実装部品に設けられた識別表示５２１,５２２であれば、基板の厚み方向に位置が異なる。そして、基板に付された識別表示５２１とＲＯＭ５０２に付された識別表示５２２とは、基板の厚み方向において異なる位置にあるといえ、基板の実装面（後面）に付された識別表示と基板の前面に付された識別表示とは、基板の厚み方向において異なる位置にあるといえる。また、基板実装部品が実装された面を構成する外ケース４５Ｐは、基板実装部品の設置スペースを確保するために内ケース４０Ｐよりも基板から離れており、外ケース４５Ｐに付された識別表示５２３と内ケース４０Ｐに付された識別表示５２４とは、基板の厚み方向において異なる位置にあるといえる。

【０８７０】

互いに関連付けられた識別表示とは、製造者などが視認により関係が直接的に認識できる態様に限らず、管理者などが保有する情報と照合したり、管理者が保有する機器により変換したりなどすることで関連性が把握可能な関係であってもよい。例えば、基板ケース３Ｐに付された識別表示５２３～５２５が、制御基板５０１に付された識別表示５２１,５２２と一致する識別子を含んでいなくても、管理者が保有する情報を参照することで、両識別表示５２０が共通する情報を含んでいることなどを挙げられる。換言すると、互いに関連付けられた識別表示は、視認により認識できる情報から関連性を直接的に把握できる態様と、視認により認識できる情報から関連性を直接的に把握できない態様とを含んでいてもよい。このように、識別表示同士の関連性が一見判らない態様であることで、製造者や管理者以外の書き換えが難しくなり、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【０８７１】

なお、本件における「第１表示」、「第２表示」、「第３表示」、「第４表示」、「第１情報表示」、「第２情報表示」、「第１情報識別部」、「第２情報識別部」、「第３情報識別部」、「第４情報識別部」は、上記実施形態に記載のものに限られず、シール、シールに印字されたコード情報や文字、ケース上の刻印や、機種名、製造者名、基板の管理情報、ケースの管理情報など、基板上や基板ケース上の遊技機に関する情報の表示方法や表示内容全般を採用することが可能である。

【０８７２】

（第７実施形態）

以下、本発明の第７実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

【０８７３】

（遊技機の構成）

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

【０８７４】

遊技機１は、外枠２と、外枠２に対して回動可能に支持される遊技盤取付枠３と、遊技盤

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

【０８７５】

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

【０８７６】

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

【０８７７】

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

【０８７８】

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

【０８７９】

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

【０８８０】

音声出力装置９は、ガラス枠４の上部２箇所に間隔を空けて設けられ、ＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力することでサウンド（音楽、音声）による演出を行うようになっている。また、枠用照明装置１０は、開口部８の周囲に複数設けられ、各ランプ（ＬＥＤ）の光の照射方向や発光色を変更することで照明による演出を行う。また、枠用照明装置１０は、ガラス枠４の開放や後述する払出異常が発生した場合に点灯／点滅するように制御される報知ＬＥＤ１０ａを備えている。

【０８８１】

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

【０８８２】

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

【０８８３】

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

【０８８４】
演出ボタン１７は、枠用照明装置１０（図２参照）の一部である演出ボタンＬＥＤ（フルカラー）を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能となっており、ボタン駆動装置１７ｂの一部であるボタン駆動モータの駆動力によって下方に位置する待機位置（原点位置）と上方に位置する演出位置との間で上下方向に移動すること、及び／又は、ボタン駆動装置１７ｂの一部であるボタン振動モータの駆動力によって所定の振動態様で振動することで演出動作を行うことが可能となっており、ボタン位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。
【０８８５】
選択ボタン装置１８は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー１９（図示省略）と、十字キー１９に接続されて、十字キー１９に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ１９ａ（図２参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。
【０８８６】
また、上皿１１の右寄りの部分には、遊技球の貸出操作や残金を記憶したカードなどの記憶媒体の返却操作を行うことが可能な貸出返却操作部２０が設けられている。貸出返却操作部２０の貸出ボタン（図示省略）が操作されると遊技機１に併設される球貸機（図示省略）が受け付けている記憶媒体に記憶された残金を減算して遊技球の貸し出しが行われ、貸出返却操作部２０の返却ボタン（図示省略）が操作されると球貸機（図示省略）から記憶媒体が返却されるようになっている。
【０８８７】
上皿１１と下皿１２との間には、上皿１１に入りきらない遊技球を受け入れて下皿１２に案内するための溢れ球流路（図示省略）が形成されている。また、溢れ球流路の途中には下皿１２に遊技球が満杯となったことを検出する受け皿満杯検出スイッチ３２ａ（図２参照）が設けられ、受け皿満杯検出スイッチ３２ａによって下皿１２の満杯が検出されている間は後述する払出装置１００による遊技球の払い出しが停止される。
【０８８８】
発射操作装置１３は、ガラス枠４に固定された基体１４と、基体１４に回動可能に設けられた発射ハンドル１５と、発射ハンドル１５に遊技者の手が触れていることを検出するタッチセンサ１５ａ（図２参照）と、発射ハンドル１５の回動角度によって抵抗値が変化する可変抵抗器からなる発射ボリューム１５ｂ（図２参照）と、発射ハンドル１５を所定の態様で発光させるためのハンドル発光装置１５ｃが設けられている。タッチセンサ１５ａによって遊技者の手が発射ハンドル１５に触れていることを検出すると、球送りソレノイド１１ｂが作動して遊技球が１個ずつ送り出される。
【０８８９】
ハンドル発光装置１５ｃは、発射ハンドル１５の前側部分を構成すると共に前方に向けて膨出するドーム状に形成され、光を透過可能なレンズ部材によって画成される内部空間に複数のＬＥＤが配設されている。このＬＥＤが発光することで発射ハンドル１５を所定の態様で発光させる発光演出を実行することが可能となっている。
【０８９０】
遊技盤取付枠３には、遊技盤５を取り付けるための遊技盤取付部２５と、遊技球を遊技領域５ａに向けて発射するための発射装置２６と、遊技盤取付枠３、及び、ガラス枠４を閉鎖状態にロックするためのロック機構２７と、ガラス枠４の開放（開閉）を検出するための開放検出スイッチ３１ａが設けられている。
【０８９１】
遊技盤取付部２５は、遊技盤取付枠３の上部寄りの略中央に前方が開口する凹室状に形成され、遊技盤５を前方から収納可能となっている。遊技盤取付部２５の凹室の奥部には、前後方向に開放する開口が設けられており、この開口を介して遊技盤５の裏面側に設けられる各種装置などが遊技機１の後方に臨む。
【０８９２】

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

【０８９３】

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

【０８９４】

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

【０８９５】

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

【０８９６】

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

【０８９７】

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

【０８９８】

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

【０８９９】

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

【０９００】

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

【０９０１】

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

【０９０２】

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。

【０９０３】

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

【０９０４】

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

【０９０５】

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

【０９０６】

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

【０９０７】

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

【０９０８】

また、メイン情報表示装置５９の近傍には、当選確率表示シールが貼付されている（図示省略）。この当選確率表示シールには、本実施形態の遊技機１の大当たりの当選確率（１／２８５～１／３００）や設定値（４～１）が印字されている。なお、この当選確率表示シール２００の貼付位置は一例であり、メイン情報表示装置５９の近傍に限られず、遊技機１の正面（表面）であれば良い。

【０９０９】

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

【０９１０】

第１特別図柄の大当たり判定とは、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（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６０で第１特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第１特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第１特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。

【０９１１】

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。

【０９１２】

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。

【０９１３】

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。

【０９１４】

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大当たり遊技の何れかを発生可能となっているが、詳しくは後述する。

【０９１５】

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。

【０９１６】
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。
【０９１７】
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。
【０９１８】
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たり遊技（補助遊技）が設けられているが、詳しくは後述する。
【０９１９】
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。
【０９２０】
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。
【０９２１】
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。
【０９２２】
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、変動表示中にあっては消灯と「－」とを繰り返すようにするとよい。なお、特別図柄の変動表示の開始前は前回の変動表示の停止結果がＬＥＤの点灯によって表示された状態となっているので、変動表示の開始時はＬＥＤの消灯からスタートさせることで変動表示が開始されたことが把握し易くなる。
【０９２３】
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。

【０９２４】
右打ち表示器６７は、１つのＬＥＤで構成され、大当たり状態（特別遊技状態）中、及び、時短遊技状態中において右側遊技領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促す右打ち表示を表示するためのものであり、大当たり状態（特別遊技状態）中、及び、時短遊技状態中にＬＥＤが点灯する。
【０９２５】
状態確認表示器６８は、１つのＬＥＤで構成され、後述する設定変更モード、又は、後述する設定確認モードに設定されていることを示すためのものであり、設定変更モード、又は、設定確認モードに移行すると、ＬＥＤの点灯を開始し、設定変更モード、又は、設定確認モードが終了すると、ＬＥＤを消灯する。このように、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されていることを示す状態確認表示器６８が遊技機の正面（表面）に設けられているので、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されているか否かを容易に確認することが可能となっている。
【０９２６】
なお、状態確認表示器６８の設置位置は一例であり、本実施形態の設置位置に限られず、遊技機１の正面（表面）であれば良い。
【０９２７】
また、本実施形態では、設定変更モードと、設定確認モードとの何れに設定されていても同じ表示態様（点灯表示）で表示していたが、何れに設定されているのかを認識可能に表示しても良い。例えば、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器６８を点灯表示するようにし、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器６８を点滅表示するようにしても良いし、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器６８と第２遊技情報表示装置６９の何れかの表示器とを点灯表示し、設定確認モードに設定されているときは、状態確認表示器６８のみを点灯表示するようにしても良い。
【０９２８】
また、本実施形態では、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されていることを示すために専用の表示器として状態確認表示器６８を設けているが、他の表示器と兼用としても良い。例えば、設定変更モード、及び、設定確認モードにおいては、メイン情報表示装置５９や後述する第２遊技情報表示装置６９は消灯しているので、これら表示装置を用いても良い。具体的には、メイン情報表示装置５９や第２遊技情報表示装置６９の何れかの表示器の１つのＬＥＤを点灯させても良いし、メイン情報表示装置５９や第２遊技情報表示装置６９の全てのＬＥＤを点灯させても良い。
【０９２９】
遊技領域５ａの内側の右下部には、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促すサブ右打ち表示器８７からなるサブ情報表示装置８０Ｚが設けられている。なお、サブ情報表示装置８０Ｚには、上述した状態確認表示器６８のような後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す表示器は設けられていない。
【０９３０】
サブ第１変動表示器８１は、第１特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するためのものであり、サブ第２変動表示器８２Ｚは、第２特別図柄の大当たり判定の結果を表示（報知）するためのものであり、それぞれ１つのＬＥＤによって構成されている。そして、対応する特別図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（第１ランプ図柄ＬＺ又は第２ランプ図柄ＬＺが変動表示）し、対応する特別図柄が停止表示されると大当たり判定の結果（大当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。
【０９３１】
なお、サブ第１変動表示器８１、及び、サブ第２変動表示器８２Ｚにおいて、特別図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、特別図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。

【０９３２】
サブ第１保留表示器８３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８４Ｚ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。
【０９３３】
サブ普図変動表示器８５は、当り抽選の結果を表示（報知）するためのものであり、１つのＬＥＤによって構成されている。そして、普通図柄の変動表示が開始されるとＬＥＤが所定の間隔で点滅（変動表示）する。そして、普通図柄が停止表示されると当り抽選の結果を示す態様（当たりの場合には点灯、ハズレの場合には消灯）が停止表示される。
【０９３４】
なお、サブ普図変動表示器８５において、普通図柄の変動表示中であるか否かのみが把握できるように、普通図柄の変動表示中に点滅し、停止表示されると点灯又は消灯するようにしてもよい。
【０９３５】
サブ普図保留表示器８６Ｚ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。
【０９３６】
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。
【０９３７】
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。
【０９３８】
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。
【０９３９】
なお、演出図柄７０ａは、例えば、「１」から「９」までの数字を示す図柄により構成され、第１特別図柄表示器６０や第２特別図柄表示器６１で実行される特別図柄の変動表示に対応（同期）して演出図柄７０ａの変動表示が行われる。すなわち、特別図柄の変動表示の開始に対応して演出図柄７０ａの変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止前に演出図柄７０ａを仮停止表示（揺動表示）し、特別図柄の変動表示の停止表示に対応して演出図柄７０ａの変動表示を停止表示（静止表示）するようになっている。なお、演出図柄７０ａとして、数字を示す図柄の他に「Ａ」から「Ｆ」といったアルファベットを示す図柄を設けてもよい。

【０９４０】
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。
【０９４１】
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。
【０９４２】
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）を高めるようになっている。
【０９４３】
ここで、「リーチ演出」とは、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組合せの一部が仮停止して、他の演出図柄７０ａが変動を行うような、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる変動態様を意味する。例えば、大当たりを報知する演出図柄７０ａの組合せ（大当たり結果態様）として「７７７」の３桁の演出図柄７０ａの組み合わせが設定されている場合に、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが「７」で仮停止して、中央領域で残りの演出図柄７０ａが変動を行っている態様を言う。
【０９４４】
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」、「ＳＰリーチ演出」、「ＳＰＳＰリーチ演出」及び「全回転リーチ演出」の５種類がある。
【０９４５】
「ノーマルリーチ演出」とは、当該ノーマルリーチ演出となる以前の背景画像が表示されている状態で、左側領域と右側領域に２つの演出図柄７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａが変動するリーチ状態を形成した状態で実行されるリーチ演出のことである。
【０９４６】
「ＳＰリーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出の後に実行され、リーチ状態を形成した状態の演出図柄７０ａが画面隅部に縮小表示され、ノーマルリーチ演出よりも演出効果が高い（大当たりとなる期待感が高い）ムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。
【０９４７】
「ＳＰＳＰリーチ演出」とは、ノーマルリーチ演出又はＳＰリーチ演出の後に実行され、ノーマルリーチ演出又はＳＰリーチ演出よりも演出効果（大当たりとなる期待感が高い）が高いムービー（動画、アニメーション等）が流れるリーチ演出のことである。
【０９４８】
「全回転リーチ演出」とは、大当たりを報知する複数の演出図柄７０ａの組合せが全て揃った状態で低速に変動するリーチ演出である。本実施形態においては、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。
【０９４９】
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＜ＳＰリーチ演出＜ＳＰＳＰリーチ演出＜全回転リーチ演出（大当たり確定）の順で高くなっている。

【０９５０】
また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示部には、現在の第１保留記憶の個数である第１特図保留数（Ｕ１）に対応する数の第１保留アイコンを表示するための第１保留アイコン表示領域７０Ｂと、現在の第２保留記憶の個数である第２特図保留数（Ｕ２）に対応する数の第２保留アイコンを表示するための第２保留アイコン表示領域７０Ｄと、実行中の特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示に対応する（関連した）当該アイコンを表示するための当該アイコン表示領域７０Ｃが形成されている。
【０９５１】
第１保留アイコン表示領域７０Ｂは、当該アイコン表示領域７０Ｃに近い側から第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、第３表示部７０Ｂ３、第４表示部７０Ｂ４といった形で区画されており、各表示部７０Ｂ１～７０Ｂ４には、第１特図保留数（Ｕ１）に対応した数の第１保留アイコンが表示される。つまり、第１特図保留数（Ｕ１）の増減に対応して第１保留アイコンの個数も増減するようになっている。
【０９５２】
具体的には、第１表示部７０Ｂ１には、最初に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１１が表示され、第２表示部７０Ｂ２には、２番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１２が表示され、第３表示部７０Ｂ３には、３番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１３が表示され、第４表示部７０Ｂ４には、４番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１４が表示される。
【０９５３】
第２保留アイコン表示領域７０Ｄは、当該アイコン表示領域７０Ｃに近い側から第１表示部７０Ｄ１、第２表示部７０Ｄ２、第３表示部７０Ｄ３、第４表示部７０Ｄ４といった形で区画されており、各表示部７０Ｄ１～７０Ｄ４には、第２特図保留数（Ｕ２）に対応した数の第２保留アイコンが表示される。つまり、第２特図保留数（Ｕ２）の増減に対応して第２保留アイコンの個数も増減するようになっている。
【０９５４】
具体的には、第１表示部７０Ｄ１には、最初に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２１が表示され、第２表示部７０Ｄ２には、２番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２２が表示され、第３表示部７０Ｄ３には、３番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２３が表示され、第４表示部７０Ｄ４には、４番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２４が表示される。なお、本実施形態では、「第１特図保留数」を「第１特図保留数」と「第２特図保留数」を「第２保留数」と称する場合がある。
【０９５５】
当該アイコン表示領域７０Ｃは、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の開始に対応して第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン、又は、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１に表示されていた第２保留アイコンが移動（シフト）してくることで当該アイコンＴＨが表示され、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の終了時に当該アイコンＴＨが消滅（消去）する。なお、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の途中で当該アイコンを消滅させてもよい。なお、本実施形態では、「第１保留アイコン」と「第２保留アイコン」と「当該アイコン」とをまとめて「アイコン」と総称する場合がある。
【０９５６】
第１可動部材７３は、盤用照明装置７６（図２参照）の一部である第１可動部材ＬＥＤ（フルカラー）を所定の発光態様で点灯することで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置７５（図２参照）の一部である第１可動部材駆動モータの駆動力によって上方に位置する待機位置（原点位置）と下方に位置する演出位置との間で上下方向に移動

することで演出動作を行うことが可能となっており、第１位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。
【０９５７】
第２可動部材７４は、盤用照明装置７６（図２参照）の一部である第２可動部材ＬＥＤ（フルカラー）を所定の発光態様で点灯させることで演出発光を行うことが可能となっており、盤用駆動装置７５（図２参照）の一部である第２可動部材駆動モータの駆動力によって右上方に位置する待機位置（原点位置）と左下方に位置する演出位置との間で斜め上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第２位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。
【０９５８】
第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４は、互いの演出位置が一部重複するようになっているため、基本的には第１可動部材７３と第２可動部材７４とが同時に動作しないことで互いに衝突しないようになっている。
【０９５９】
なお、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４が互いに衝突しないのであれば、一方の可動部材が演出位置まで移動した後に他方の可動部材の演出位置と重複しない位置まで復帰した段階で他方の可動部材を演出位置に移動するようにしてもよい。
【０９６０】
遊技盤取付枠３、及び、遊技盤５の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための払出装置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２参照）が設けられている。
【０９６１】
主制御装置１１０Ａは、各種の電子部品が表面に実装される主制御基板１１０と、主制御基板１１０を内部に収容するための透明樹脂製の基板ケースと、基板ケースの開放を規制するための封印シール１０４と、封印シール１０４を覆うように基板ケースに取り付けられる透明樹脂性のシールカバー部材１０５を備えている。
【０９６２】
主制御基板１１０の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなる主制御部１１０ｍ、主制御部１１０ｍのメインＲＡＭ１１０ｃの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（遊技の有利度を異ならせる）設定値を更新するための信号を入力するＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キーを用いた操作によって設定値を変更可能な状態又は設定値を確認可能な状態に移行させるための信号を入力する設定キースイッチ１１２ａ、遊技機１の実性能を把握可能とする性能情報や設定値を表示するための情報表示器１１３等が実装されている。
【０９６３】
情報表示器１１３は、設定値や性能情報（後述する通常ベース値）を表示するためのものであり、デシマルポイントＤＰを有する４つの７セグメント表示器（１１３ａ～１１３ｄ）が横並び状態で配置されることで構成されている。そして、上位２桁に相当する２つの７セグメント表示器に性能情報の種類（データ種別）を示す識別情報を表示するための識別セグが構成され、下位２桁に相当する２つの７セグメント表示器によって設定値や性能情報の数値を示す数値情報を表示するための数値セグが構成されている。
【０９６４】
基板ケースは、主制御基板１１０の裏面側と対向する部分が開放する凹室状の下ケース部

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

【０９６５】

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

【０９６６】

また、設定キースイッチ１１２ａに対応する位置には、設定キーを設定キースイッチ１１２ａの鍵穴に挿入するための挿入部（図示省略）が形成されている。この挿入部は、設定キースイッチ１１２ａの鍵穴を外部に露出させるための開口部と、設定キースイッチ１１２ａの周囲を覆うように開口部の開口縁から後方に延設される筒状部とを有している。そして、開口部を介して設定キーを設定キースイッチ１１２ａの鍵穴に挿入し、初期位置から右側に回すと設定キースイッチ１１２ａがＯＮして設定キーが鍵穴から抜けない状態になり、左側に回して初期位置に戻すと設定キースイッチ１１２ａがＯＦＦして設定キーが鍵穴から抜ける状態になる。

【０９６７】

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

【０９６８】

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

【０９６９】

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

【０９７０】

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

【０９７１】

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

【０９７２】

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

【０９７３】

また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａについては、主制御基板１１０や主制御基板１１０の基板ケースに内包される専用基板に実装するのではなく、遊技者が操作できない位置であれば電源基板１６０に設けたり、遊技盤取付枠３の裏面側に設けたり、ガラス枠４の裏

面側に設けたりしてもよい。この場合であってもＲＷＭクリアスイッチ１１１ａからの信号が主制御部１１０ｍに入力されるようにするとよい。
【０９７４】
また、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作によってメインＲＡＭ１１０ｃの記憶内容をクリア又は設定値を更新するための信号が入力されるようにするのではなく、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａとは別個に設定値を更新するための信号を入力する専用の設定スイッチを設けてもよい。この場合には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ及び設定スイッチを主制御基板１１０や主制御基板１１０の基板ケースに内包される専用基板に実装するようにしてもよいし、遊技者が操作できない位置として電源基板１６０に設けたり、遊技盤取付枠３の裏面側に設けたり、ガラス枠４の裏面側に設けたりしてもよい。
【０９７５】
また、情報表示器１１３に性能情報と設定値の両方を表示するのではなく、もう１つの表示器を主制御基板１１０又は主制御基板１１０の基板ケースに内包される専用基板に実行し、何れか一方の表示器に性能情報を表示し、何れか他方の表示器に設定値を表示するようにしてもよい。
【０９７６】
（遊技機１の制御構成）
次に、図２を用いて遊技機１の制御構成について具体的に説明する。図２は、本実施形態における遊技機１の全体のブロック図である。
【０９７７】
主制御基板１１０は、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する。主制御基板１１０は、演算処理を行うメインＣＰＵ１１０ａ、遊技制御プログラム等が格納されたメインＲＯＭ１１０ｂ、及び、演算処理時のワークエリアとなるメインＲＡＭ１１０ｃ（揮発性記憶手段に相当）を備えたワンチップマイコンとしての主制御部１１０ｍと、主制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。メインＣＰＵ１１０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてメインＲＯＭ１１０ｂに記憶されたプログラムを読み出し、メインＲＡＭ１１０ｃをワークエリアとして活用しながら遊技に関する演算処理を行うことで、被制御装置（各種ソレノイドや各種表示器）を制御したり、演算処理の結果に基づく所定のコマンドを払出制御基板１２０や演出制御基板１３０等に送信したりする。
【０９７８】
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。
【０９７９】
主制御基板１１０の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、アウト球検出スイッチ５２ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１３、及び、払出制御基板１２０等が接続されている。入力ポートを介して、各種検出スイッチや各種検出センサからの検出信号等が主制御基板１１０に入力されると、検出信号に応じた制御処理が行われる。
【０９８０】
主制御基板１１０の出力ポートには、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂ、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、メイン情報表示装置５９、遊技情報出力端子板９０、払出制御基板１２０、及び、演出制御基板１３０等が接続されている。出力ポートを介して、各種ソレノイドを制御するための駆動制御信号、各種表示器を制御するための表示制御信号、及び、遊技情報出力端子板から遊技機の外部（ホールコンピュータ等）に通知する遊技情報等が出力される。
【０９８１】

主制御部１１０ｍのメモリ領域は、メインＲＯＭ１１０ｂに割り当てられたメモリ領域と、メインＲＡＭ１１０ｃに割り当てられたメモリ領域とを備えている。

【０９８２】

メインＲＯＭ１１０ｂのメモリ領域は、遊技の進行に係るプログラムやデータが格納される遊技用ＲＯＭ領域と、遊技機の性能表示に係るプログラムやデータが格納される情報用ＲＯＭ領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される１６バイト以上の未使用領域と、プログラムのタイトルやバージョン等のデータが格納されるＲＯＭコメント領域と、後述するタイマ割込処理の先頭アドレスなどが設定されるベクタテーブル領域と、アクセス禁止領域の開始アドレスや最終アドレス等のパラメータが設定されるＨＷパラメータ領域が順に配置されている。

【０９８３】

遊技用ＲＯＭ領域は、遊技の進行に係るプログラムが格納される遊技用プログラム領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第１の未使用領域と、遊技の進行に係るデータが格納される遊技用データ領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第２の未使用領域が順に配置されている。

【０９８４】

情報用ＲＯＭ領域は、遊技機の性能表示に係るプログラムが格納される情報用プログラム領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される未使用領域と、遊技機の性能表示に係るデータが格納される情報用データ領域が順に配置されている。

【０９８５】

メインＲＡＭ１１０ｃのメモリ領域は、遊技用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる遊技用ＲＷＭ領域と、情報用プログラムの実行に際してワーク（作業領域）として用いられる情報用ＲＷＭ領域が順に配置されている。

【０９８６】

遊技用ＲＷＭ領域は、遊技用プログラムがワークとして用いる遊技用ワーク領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第１の未使用領域と、遊技用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための遊技用スタック領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される第２の未使用領域が順に配置されている。

【０９８７】

遊技用ワーク領域には、設定値を格納するための設定値領域、ＲＷＭ領域の異常を判定するための判定情報（後述するチェックサム）を格納するための判定情報領域、遊技の進行によって変化する遊技データを格納するための遊技用データ領域が順に配置されている。

【０９８８】

情報用ＲＷＭ領域は、情報用プログラムがワークとして用いる情報用ワーク領域と、アクセスが禁止されると共に「０」が格納される未使用領域と、情報用プログラムが処理中のデータを一時的に退避させるための情報用スタック領域が順に配置されている。

【０９８９】

情報用ワーク領域には、遊技機１の性能に係る情報を格納するための性能情報領域、各種のエラー判定に係る情報を格納するためのエラー情報領域が順に配置されている。

【０９９０】

以下、遊技用プログラムに基づく処理を行う遊技用領域（遊技用ＲＯＭ領域、遊技用ＲＷＭ領域）と、情報用プログラムに基づく処理を行う情報用領域（情報用ＲＯＭ領域、情報用ＲＷＭ領域）との関係について説明する。

【０９９１】

メインＣＰＵ１１０ａが遊技用プログラムに基づく処理を行う場合、基本的には遊技用データ領域を参照すると共に、遊技用ＲＷＭ領域をワークとして使用しながら遊技用ＲＷＭ領域の内容を参照及び更新するようになっている。また、情報用プログラムに基づく処理を行う場合に、基本的には情報用データ領域を参照すると共に、情報用ＲＷＭ領域をワークとして使用しながら情報用ＲＷＭ領域の内容を参照及び更新するようになっている。

【０９９２】

ただし、遊技用プログラムに基づく処理では、情報用ＲＷＭ領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。また、情報用プログラムに基づく処理では、遊技用ＲＷＭ領域の内容を更新することはできないが、参照することは可能となっている。

【０９９３】

そして、情報用プログラムに基づく処理を行う場合には、遊技用プログラムに基づく処理においてフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域に退避した後に情報用プログラムを呼び出して情報用プログラムに基づく処理を実行し、情報用プログラムに基づく処理が終了して遊技用プログラムに復帰した直後にフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域から復帰するようになっている。

【０９９４】

また、情報用プログラムの開始直後に遊技用スタック領域のスタックポインタを情報用ＲＷＭ領域に退避した後に情報用スタック領域のスタックポインタを設定し、遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用ＲＷＭ領域に退避し、情報用プログラムの終了直前に遊技用プログラムで用いていた全レジスタを情報用ＲＷＭ領域から復帰して遊技用スタック領域のスタックポインタを復帰するようになっている。

【０９９５】

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

【０９９６】

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。

【０９９７】

払出制御部１２１は、演算処理を行う払出ＣＰＵ１２１ａ、払出プログラム等が格納された払出ＲＯＭ１２１ｂ、演算処理時のワークエリアとなる払出ＲＡＭ１２１ｃ、払出制御用の入力ポート、及び、出力ポート等を備えている。払出ＣＰＵ１２１ａは、図示しない水晶発振器からの動作クロックを受けて払出ＲＯＭ１２１ｂに記憶された払出制御プログラムを読み出し、払出ＲＡＭ１２１ｃをワークエリアとして活用しながら遊技球の払い出しに関する演算処理を行い、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。

【０９９８】

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

【０９９９】

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、払出装置１００に設けられる払出モータ１００ｂを駆動させて所定個数の遊技球を払い出す制御を行い、払出球検出スイッチ１００ａによって所定個数の遊技球の払い出しが検出されると遊技球を払い出す制御を終了するようになっている。

【１０００】

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。

【１００１】

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。

【１００２】

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

【１００３】

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

【１００４】

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

【１００５】

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

【１００６】

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

【１００７】

表示／音声制御部１４０は、演算処理を行う統括ＣＰＵ１４２Ｚ、統括制御プログラムが格納された統括ＲＯＭ１４３Ｚ、演算処理時のワークエリアとなる統括ＲＡＭ１４４Ｚを備えた統括制御部１４１と、画像プロセッサとしてのＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）からなる画像制御部１４５と、画像データ等が格納されたＣＧＲＯＭ１４６と、画像制御部１４５の内部に設けられ、画像データから生成される描画データを一時的に記憶するフレームバッファ等を有するＶＲＡＭ１４７と、音声プロセッサとしての音声制御部１４８と、音声データ等が格納された音声ＲＯＭ１４９、及び、入出力ポート等を備えている。

【１００８】
統括ＣＰＵ１４２Ｚは、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括ＲＯＭ１４３Ｚに記憶された表示制御プログラムを読み出し、統括ＲＡＭ１４４Ｚをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行うことで、演出制御部１３０ｍから受信した演出指示コマンド等に応じて、画像制御部１４５や音声制御部１４８に各種の演出を実行させるための制御を行う（データやコマンドを出力する）。
【１００９】
統括ＲＯＭ１４３Ｚは、マスクＲＯＭ等で構成されており、画像表示を行うための表示制御プログラム、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメシーン情報などが記憶されている。
【１０１０】
このアニメパターンは、画像による演出の具体的な内容を構成するアニメーションを表示するにあたり参照され、アニメパターンにはアニメシーン情報や各アニメシーンの表示順序等に関連付けられている。なお、アニメシーン情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、描画のためのパラメータ（スプライトの表示位置、表示倍率、透過率等）、描画方法、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）の輝度のパラメータとなるデューティー比等の各種情報が含まれている。
【１０１１】
画像制御部１４５（ＶＤＰ）は、各種の画像データが記憶されているＣＧＲＯＭ１４６が接続されており、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２Ｚ）からのコマンド（ディスプレイリスト、描画指令等）とＣＧＲＯＭ１４６に記憶された画像データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）の元となる描画データを生成する。画像データは、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示させる画像（フレーム）、例えば、演出図柄画像、演出図柄の背景を構成する背景画像、キャラクタ画像、及び、セリフ画像などの個々の画像を表す素材的なデータである。一方、描画データは、個々の画像が複合されて（重ね合わされて）構成されるフレーム全体の画像を表す合成的なデータである。
【１０１２】
ＣＧＲＯＭ１４６は、フラッシュメモリ、ＥＥＰＲＯＭ、ＥＰＲＯＭ、マスクＲＯＭ等から構成され、所定範囲の画素（例えば、３２×３２ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。このＣＧＲＯＭ１４６は、画像制御部１４５（ＶＤＰ）によって画像データ単位で読み出しが行われ、このフレームの画像データ単位で画像処理が行われる。
【１０１３】
また、ＣＧＲＯＭ１４６は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。なお、ＣＧＲＯＭ１４６は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、ＭＰＥＧ４等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。
【１０１４】
ＶＲＡＭ１４７は、画像データの書き込み、又は、読み出しが高速なＳＲＡＭで構成されている。このＶＲＡＭ１４３は、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２Ｚ）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に対応するフレームバッファ領域等を有している。
【１０１５】
このフレームバッファ領域は、画像を描画、又は、表示するための記憶領域であり、第１

フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とを更に有している。そして、第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とは、描画の開始毎に「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。

【１０１６】

そのため、画像制御部１４５（ＶＤＰ）は、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４２Ｚ）からの指示（ディスプレイリスト）に基づいて、ＣＧＲＯＭ１４６に記憶された描画データをＶＲＡＭ１４７のフレームバッファ領域の「描画用フレームバッファ」に描画し、フレームバッファ領域の「表示用フレームバッファ」から描画データを読み出し、読み出した描画データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）を生成して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に出力して種々の画像を表示させる。

【１０１７】

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

【１０１８】

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

【１０１９】

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

【１０２０】

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

【１０２１】

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

【１０２２】

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

たりする。
【１０２３】
電源基板１６０は、遊技機の外部から供給される電源から遊技機の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成し、該メイン電源を遊技機１（主制御基板１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）に供給する。電源基板１６０には、電源断（停電）が発生したか否かを検出すると共に、電源断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板１１０に出力する電断検出回路１６２と、電源断（停電）時に主制御基板１１０に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路１６３を備える。
【１０２４】
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。
【１０２５】
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。
【１０２６】
バックアップ電源回路１６３は、遊技機への通電時に蓄電するコンデンサを備えており、電源断（停電）が発生するとコンデンサに蓄えられていたバックアップ用の電源電圧を主制御基板１１０のメインＲＡＭ１１０ｃに対して供給する。これにより、電源断（停電）時においてもメインＲＡＭ１１０ｃや払出ＲＡＭ１２１ｃの記憶内容が保持されることになり、電源断（停電）からの復旧後に遊技の制御状態を電源断（停電）前の状態に復旧させることができる。なお、払出制御基板１２０や演出制御基板１３０にバックアップ電源を供給するようにしてもよい。
【１０２７】
（遊技状態の説明）
次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、特別図柄の大当たり判定に関する状態として「低確率遊技状態」と「高確率遊技状態」とを有し、第２始動口４７が有する可動部材４８に関する状態として「非時短遊技状態」と「時短遊技状態」とを有する。
【１０２８】
本実施形態では、以下の３つの遊技状態が設けられている。
（１）「低確率遊技状態」且つ「非時短遊技状態」である低確非時短遊技状態
（２）「低確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」である低確時短遊技状態
（３）「高確率遊技状態」且つ「時短遊技状態」である高確時短遊技状態
【１０２９】
なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわち遊技機１の初期の遊技状態は、「低確非時短遊技状態」に設定されており、この遊技状態を本実施形態においては「通常遊技状態」と称することにする。なお、本実施形態においては「低確時短遊技状態」及び「高確時短遊技状態」は通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であることから「特定遊技状態」と称する場合がある。
【１０３０】
本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、例えば、遊技の有利度合いの段階である（大当たり判定における大当たり確率の）設定値が「１」の場合において、第１始動口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「高確率遊技状態」というのは、低確率遊技状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、設定値が「１」の場合において、大当たりの当選確率が約１／６０と高く設定された遊技状態を言う。

【１０３１】

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

【１０３２】

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

【１０３３】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「時短遊技状態」よりも長く設定され、かつ、当たりに当選した際の第２始動口４７の開放時間が短く設定されやすい遊技状態を言う。例えば、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、普通図柄の当たり抽選が行われて、普通図柄表示器６２において普通図柄の変動表示が行われるが、普通図柄は変動表示が開始されてから、例えば３０秒後に停止表示する。そして、抽選結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、第２始動口４７が例えば０．２秒間、開放態様に制御される。

【１０３４】

これに対して「時短遊技状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が「非時短遊技状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第２始動口４７の開放時間が例えば２．５秒と、「非時短遊技状態」よりも長く設定された遊技状態を言う。さらに、「非時短遊技状態」においては普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば１／１２８と低く設定され、「時短遊技状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば１２７／１２８と高く設定される。したがって、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、第２始動口４７が開放態様に制御されやすくなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者は遊技球を消費せずに遊技を有利に進行することが可能となる。

【１０３５】

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

【１０３６】

なお、本実施形態では、高確率遊技状態のときに大当たりに当選する確率が、低確率遊技状態のときに大当たりに当選する確率の５倍（設定値に拘らず共通）となっている大当たりと判定される確率は５倍に限られず、１０倍以下の値であれば３倍や８倍といった任意

の値に設定してもよい。
【１０３７】
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１／１００の確率で小当たりに当選するようにしてもよい。この場合には、設定値が「１」～「４」の何れであるかに拘らず小当たり確率が同一となるようにするとよい。
【１０３８】
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。
【１０３９】
また、全ての設定値（１～４）において低確率遊技状態及び／又は高確率遊技状態で大当たりと判定される確率が同一となるようにしてもよいし、例えば２つ又は３つの設定値（１及び２、１～３等）において低確率遊技状態及び／又は高確率遊技状態で大当たりと判定される確率が同一となるようにしてもよい。
【１０４０】
また、本実施形態の設定値は、１～４の４段階となっているが、４段階に限られず、４段階よりも多くても良いし、少なくても良い。
【１０４１】
（大当たり遊技の種類）
次に、大当たり遊技の種類について説明する。
【１０４２】
本実施形態においては、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく大当たり判定の結果として実行され得る大当たり遊技の種類として、「第１大当たり遊技」、「第２大当たり遊技」、及び、「第３大当たり遊技」を有し、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づく大当たり判定の結果として実行され得る大当たり遊技の種類として、「第１大当たり遊技」、及び、「第２大当たり遊技」を有している。
【１０４３】
「第１大当たり遊技」では、大入賞口５０を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口５０を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を１０回まで実行する。なお、ラウンド遊技では、開放時間の経過前でも規定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口５０に入賞すると１つのラウンド遊技が終了する。
【１０４４】
第１大当たり遊技の終了後は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示が１００００回行われるまで高確時短遊技状態に設定される。そのため、高確率遊技状態の大当たり当選確率からすると、実質的に次回の大当たりが確定する。
【１０４５】
「第２大当たり遊技」とは、ラウンド遊技を１０回まで実行する。第２大当たり遊技の終了後は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示が１００回行われるまで低確時短遊技状態に設定される。
【１０４６】
「第３大当たり」とは、ラウンド遊技を４回まで実行する。第３大当たり遊技の終了後は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示が１００００回行われるまで高確時短遊技状態に設定される。そのため、高確率遊技状態の大当たり当選確率からすると、実質的に次回の大当たりが確定する。
【１０４７】
なお、大当たり遊技後に設定される特定遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）の変動表示回数（本実施形態では、上述の１００回や１００００回）のことを、「高確率回数」や「時短回数」と表現する場合がある。
【１０４８】

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

【１０４９】

（当たり遊技の種類）

次に、当たりの種類について説明する。

【１０５０】

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

【１０５１】

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

【１０５２】

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

【１０５３】

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

【１０５４】

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

【１０５５】

次に、遊技機１における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。

【１０５６】

（主制御基板のメイン処理）

図７７を用いて、主制御基板１１０のメイン処理を説明する。図７７は、主制御基板１１０のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板１６０から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがメインＣＰＵ１１０ａに入力されることで行われる。

【１０５７】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１において、全割込を禁止し、ステップＳＺ２において、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定を行い、ステップＳＺ３において、他の基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板１１０からのコマンドの取りこぼしが無いように、払出制御基板１２０や演出制御基板１３０が起動するのを１秒間に亘って待機する。

【１０５８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ４において、メインＲＡＭ１１０ｃのＲＷＭ領域へのアクセスを許可し、ステップＳＺ５において、発射許可指定コマンドを払出制御基板１２０に送信する。これにより、払出制御部１２１によって発射装置２６による遊技球の発射を許可するための処理が行われることになる。

【１０５９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ６において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとしてステ

ップＳＺ７に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入であるものとしてステップＳＺ８に処理を移す。
【１０６０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ７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。
【１０６１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ８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ＳＺ９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ＳＺ１０に処理を移す。
【１０６２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ９において、設定変更処理を行う。具体的には、状態確認表示器６８に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器１１３の１つの７セグメントＬＥＤに遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。
【１０６３】
さらに、ＲＷＭクリアスイッチ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。
【１０６４】
なお、設定変更指定コマンドを受信した演出制御基板１３０では、設定値の変更中であることを報知するための設定変更報知を実行するための処理が行われることになる。具体的には、画像表示装置７０、７１に設定値の変更中であることを示す設定変更中画面を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を設定変更中に亘って所定の発光色（例えば白色）で全点灯させたりする。なお、音声出力装置９から設定変更中であることを示す設定変更報知音（「設定変更中です」）が出力されるようにしてもよい。
【１０６５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップ０において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているチェックサムと、ステップＳＺ７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ＳＺ１１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ＳＺ１２に処理を移す。
【１０６６】
なお、バックアップフラグがセーブされていない場合、つまり、初回の電源投入の場合には、チェックサムが異常であると判定されるようになっている。
【１０６７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１１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ＳＺ１３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ＳＺ１２に処理を移す。
【１０６８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１２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。

【１０６９】

「復帰不可能エラー」とは、遊技の制御が行われなくなる（遊技の制御に移行しなくなる）エラー状態となっており、設定変更処理が実行されないと解除されないようになっている。そのため、復帰不可能エラーが発生した場合には、電源基板１６０に設けられる電源スイッチをＯＦＦにした後に、設定変更操作を伴わずに電源スイッチをＯＮにしたとしても解除されることがなく、設定変更操作を伴って電源スイッチをＯＮにしなければならなくなっている。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。

【１０７０】

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

【１０７１】

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

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

【１０７２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１３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ＳＺ１４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ＳＺ１６に処理を移す。

【１０７３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１４において、ＲＷＭクリア処理を行う。具体的には、遊技の制御状態を初期化（遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域以外を初期化）するための処理を行う。

【１０７４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１５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ＳＺ２１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。

【１０７５】

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

なお、電源投入報知において、画像表示装置７０、７１に初期画面を表示するのではなく

、画像表示装置７０、７１にＲＷＭがクリアされたことを報知する表示を表示するようにしても良い。
【１０７６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１６において、設定確認操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。設定確認操作があった場合には、設定確認モードに移行するものとしてステップＳＺ１７に処理を移し、設定確認操作がなかった場合には、遊技の制御状態を電源断前の状態に復帰させるためにステップＳＺ１８に処理を移す。
【１０７７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１７において、設定確認処理を行う。具体的には、状態確認表示器６８に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器１１３の１つの７セグメントＬＥＤに遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定確認指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。
【１０７８】
さらに、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になる確認終了操作があると、情報表示器１１３での設定値の表示を終了すると共に、状態確認表示器６８での状態確認表示を終了し、設定確認モードを終了させるための処理を行う。
【１０７９】
なお、設定確認指定コマンドを受信した演出制御基板１３０では、設定確認が行われていることを報知するための設定確認報知を実行するための処理が行われることになる。具体的には、画像表示装置７０、７１に設定確認中であることを示す設定確認中画面を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を設定確認中に亘って所定の発光色（例えば白）で全点灯させたりする。なお、音声出力装置９から設定確認中であることを示す設定確認報知音（「設定値の確認中です」）が出力されるようにしてもよい。
【１０８０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１８において、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリア（０クリア）し、電源復旧時の遊技用ＲＷＭ領域の設定を行う。これにより、遊技の進行状態（制御状態）が電源断前の状態に復帰（復旧）するので、電源断前の状態から遊技を再開することが可能となる。
【１０８１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１９において、遊技の制御状態が復旧したこと及び停電発生前の遊技状態を示す電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では、後述する設定確認報知等を終了させて電源復旧報知を実行するための処理が行われることになる。
【１０８２】
「電源復旧報知」とは、遊技の制御状態が電源断前の状態に復帰したことを認識させるための報知であり、画像表示装置７０、７１に電源復旧時の初期画面（背景画像と初期演出図柄「１３５」）を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を所定期間（例えば６０秒間）に亘って所定の発光色（例えば青色）で全点灯させたり、音声出力装置９から電源が（停電から）復旧したことを示す電源復旧報知音（「電源が復旧されました」＋ブザー音）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力したりすることである。
なお、電源復旧報知において、画像表示装置７０、７１に初期画面を表示するのではなく、画像表示装置７０、７１に電源が復旧されたことを報知する表示を表示するようにしても良い。
【１０８３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２０において、その他のコマンド（第１特図保留数（Ｕ１）、及び、第２特図保留数（Ｕ２）を示す特図保留数指定コマンド、普図保留数（Ｇ）を示す普図保留数指定コマンド等）を演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では特図保留数や普図保留数を把握することが可能となると共に、

第１画像表示装置７０に第１保留アイコンや第２保留アイコンを表示させるための処理が行われることになる。

【１０８４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２１において、設定値指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では現在の設定値を把握することが可能となる。なお、この設定値指定コマンドは、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信される前に演出制御基板１３０に送信してもよい。また、設定値指定コマンドを特別図柄の変動表示の開始毎にも送信してもよいし、大当たり遊技の開始毎にも送信してもよい。

【１０８５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２２において、タイマ割込（４ミリ秒）を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップＳＺ２３において、全割込を許可する。

【１０８６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２４において、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値、及び、特別図柄決定用乱数値を更新する処理を行い、ステップＳＺ２５において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値乱数値更新処理を行う。

【１０８７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２６において電源断（停電）が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板１６０の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合には、ステップＳＺ２４に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップＳＺ２７に移行する。

【１０８８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２７において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＳＺ２８において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップＳＺ２９において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出して遊技用ＲＷＭ領域にセーブさせる処理を行い、ステップＳＺ３０において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にバックアップフラグをセーブする処理を行い、ステップＳＺ３１において、ＲＡＭアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。

【１０８９】

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

【１０９０】

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

【１０９１】

また、チェックサムが異常の場合に復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技機が不測の動作を行ってしまっ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。

【１０９２】

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

ことが可能となる。
【１０９３】
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。
【１０９４】
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。
【１０９５】
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ＳＺ１０でチェックサムが異常と判定されると復帰不可能エラー処理が実行されるようになっているが、バックアップフラグがないと判定された時点で、遊技用プログラムで遊技用ＲＷＭ領域を初期化（０クリア）して設定値領域に初期値「１」をセーブして、ステップＳＺ１３に処理を移すようにしてもよい。
【１０９６】
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ＳＺ１０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ＳＺ１３に処理を移すようにしてもよい。
【１０９７】
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。
【１０９８】
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。
【１０９９】
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。
【１１００】
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。
【１１０１】
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。

【１１０２】
（主制御基板のタイマ割込処理）
図７８を用いて、主制御基板１１０のタイマ割込処理を説明する。図７８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。
【１１０３】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１００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ＳＺ１１０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。
【１１０４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１２０において、大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値、当たり判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、及び、普図変動パターン決定用乱数値の更新を行う特定乱数更新処理を行う。具体的には、それぞれの乱数値、及び、乱数カウンタを＋１加算して更新する。なお、加算した乱数カウンタが乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが１周した場合）には、乱数カウンタを０に戻し、乱数カウンタが周回の初期値まで戻った場合には、対応する初期値乱数値を新たな周回初期値として設定して乱数値を新たに更新する。
【１１０５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ１３０において、ステップＳＺ３０と同様に、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄決定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値を更新する初期値乱数値更新処理を行う。
【１１０６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２００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７９を用いて後述する。
【１１０７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ３００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。詳しくは、図８１を用いて後述する。
【１１０８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ４００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。
【１１０９】
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。
【１１１０】
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。
【１１１１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ５００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。

【１１１２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ６００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。

【１１１３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ７００において、遊技情報出力端子板９０から出力する外部情報データ（遊技情報）、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂに出力する始動口開閉データ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂに出力する大入賞口開閉データ、第１特別図柄表示器６０、及び、第２特別図柄表示器６１に出力する特別図柄表示データ、普通図柄表示器６２に出力する普通図柄表示データ、第１特別図柄保留表示器６３、及び、第２特別図柄保留表示器６４に出力する特別図柄保留表示データ、及び、普通図柄保留表示器６５に出力する普通図柄保留表示データ等のデータを作成するデータ作成処理を行う。

【１１１４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ７５０において、上記ステップＳＺ７００で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの払出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを払出制御基板１２０に送信する払出コマンド送信処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板１３０に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。

【１１１５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ８００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。

【１１１６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ８１０において、遊技球計数処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、通常遊技状態中における各種入賞口（一般入賞口、大入賞口始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である通常中払出数、通常遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ５２ａで検出された遊技球数である通常中アウト数、遊技状態に拘らずにアウト球検出スイッチ５２ａで検出された遊技球数である総アウト数を計数するための処理を行う。

【１１１７】

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。

【１１１８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ８３０において、性能情報算出処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、総アウト数によって区切られる現在の遊技区間における通常ベース値（（通常中払出数÷通常中アウト数）×１００）を算出すると共に、情報用Ｒ

ＷＭ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。

【１１１９】

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。

【１１２０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ８５０において、性能表示データ設定処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、性能情報算出処理で算出されてベース記憶領域にセーブされている４つの遊技区間分の通常ベース値（性能情報）を５秒毎に切り替えながら情報表示器１１３に表示させるための性能表示データを設定する処理を行う。

【１１２１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ８７０において、試験データ作成処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、遊技機１の試験を行う際に使用する試験設備に出力する試験データ（試験情報）を作成する処理を行う。

【１１２２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ８８０において、出力制御処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、上記ステップＳＺ８５０で設定した性能表示データ（性能情報）等の信号を各種表示器に出力させる表示出力処理や、上記ステップＳＺ８７０で作成した試験データ等の信号を出力する処理を行う。

【１１２３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ８９０において、遊技用プログラム復帰時処理を行う。具体的には、フラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域から復帰し、割込を許可して遊技用プログラムに復帰するための処理を行う。

【１１２４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ９００において、ステップＳＺ１００で退避した情報をメインＣＰＵ１１０ａのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。

【１１２５】

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

【１１２６】

なお、主制御基板１１０のタイマ割込処理において性能情報算出処理を行なうようにしていたが、主制御基板１１０のメイン処理において行なうようにしても良い。また、遊技球計数処理についても主制御基板１１０のメイン処理において行なうようにしても良い。具体的には、ステップＳＺ２５とステップＳＺ２６との間で行うようにすれば良い。

【１１２７】

（主制御基板の入力制御処理）

図７９を用いて、主制御基板１１０の入力制御処理を説明する。図７９は、主制御基板１１０における入力制御処理を示すフローチャートである。

【１１２８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２１０において、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う。この一般入賞口検出スイッチ入力処理では、一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口４３に入賞したか否かの判定を行う。一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号の入力がなければ、ステップＳＺ２２０に処理を移す。

【１１２９】
一般入賞口検出スイッチ４３ａから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口用の賞球カウンタ（１０個賞球カウンタ）に１０個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ（Ｄ）に「１」を加算して更新（Ｄ←Ｄ＋１）した後、一般入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。
【１１３０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２２０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ＳＺ２３０に処理を移す。
【１１３１】
大入賞口検出スイッチ５０ａからの検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口用の賞球カウンタ（１５個賞球カウンタ）に１５個賞球を示すデータを加算して更新し、入賞口に入球した遊技球の数を示す入賞球カウンタ（Ｄ）に「１」を加算して更新（Ｄ←Ｄ＋１）し、現在が大当たり遊技（特別遊技）中であるか否かを判定する。現在が大当たり遊技中である場合には、大入賞口５０に入賞した遊技球を計数するためのラウンド入賞カウンタ（Ｃ）に「１」を加算して更新（Ｃ←Ｃ＋１）し、大入賞口検出スイッチ入力処理を終了する。
【１１３２】
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。
【１１３３】
不正入賞球カウンタ（Ｅ）の値が規定個数よりも多い場合には、入賞可能期間外に遊技球が入賞（入球）する不正入賞（不正入球）が発生したものとして不正入賞用エラー指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、不正入賞用エラー指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、演出制御基板１３０が不正入賞エラー報知を行うことで不正入賞が発生した旨が報知される。
【１１３４】
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。
【１１３５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２３０において、第１始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第１始動口検出スイッチ入力処理では、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第１始動口４５に入賞したか否かの判定を行う。詳しくは、図８０を用いて後述する。
【１１３６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２４０において、第２始動口検出スイッチ入力処理を行う。この第２始動口検出スイッチ入力処理では、後述する図８０に示す第１始動口検出スイッチ入力処理と略同様の処理を行う。
【１１３７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２５０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。
【１１３８】
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。
【１１３９】
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。
【１１４０】
（主制御基板の第１始動口検出スイッチ入力処理）
図８０を用いて、主制御基板１１０の第１始動口検出スイッチ入力処理を説明する。図６は、主制御基板１１０における第１始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。
【１１４１】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２３０－１において、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力（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ＳＺ２３０－２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。
【１１４２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２３０－２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ＳＺ２３０－３において、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン決定用乱数値）を取得する。
【１１４３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２３０－４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ＳＺ２３０－５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。
【１１４４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２３０－５において、第１特図保留数（Ｕ１）に「１」を加算して更新（Ｕ１←Ｕ１＋１）する処理を行い、ステップＳＺ２３０－６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。
【１１４５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２３０－７において、第１特別図柄保留記憶領域にある第１記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得済みの特図判定情報を記憶する。
【１１４６】
以上により、第１特別図柄保留記憶領域の所定の記憶部には、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、リーチ判定用乱数値、及び、特図変動パターン決定用乱数値等）からなる第１保留記憶が記憶されることになる。
【１１４７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２３０－８において、現在の遊技状態が非時短遊技状態中であるか否かを判定する。非時短遊技状態中である場合には、ステップＳＺ２３

０－９に処理を移し、非時短遊技状態中でない場合には、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。
【１１４８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２３０－９において、第１事前判定処理を行う。この第１事前判定処理では、事前判定テーブル（図示省略）を参照し、今回取得した特図判定情報（第１保留記憶）を当該判定情報に基づく特別図柄の変動表示が行われるよりも以前に判定し、実行される予定の変動パターンである予定変動パターンを判定する。
【１１４９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ２３０－１０において、上記ステップＳＺ２３０－８の第１事前判定処理で決定された予定変動パターンに対応する第１先読み指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。
【１１５０】
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。
【１１５１】
なお、第２始動口検出スイッチ入力処理については、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第１始動口４５、第１特別図柄保留記憶領域、第１保留記憶、第１特図保留数（Ｕ１）、第１特図保留数指定コマンド、第１事前判定処理、第１先読み指定コマンドを、それぞれ第２始動口検出スイッチ４７ａ、第２始動口４７、第２特別図柄保留記憶領域、第２保留記憶、第２特図保留数（Ｕ２）、第２特図保留数指定コマンド、第２事前判定処理、第２先読み指定コマンドに読み替えればよい。
【１１５２】
（主制御基板の特図特電制御処理）
図８１を用いて、主制御基板１１０の特図特電制御処理を説明する。図８１は、主制御基板１１０における特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【１１５３】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ３０１において、特図特電処理データをロードし、ステップＳＺ３０２においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、特図特電処理データ＝０であれば特図保留数判定処理（ステップＳＺ３１０）に処理を移し、特図特電処理データ＝１であれば特別図柄変動処理（ステップＳＺ３２０）に処理を移し、特図特電処理データ＝２であれば特別図柄停止処理（ステップＳＺ３３０）に処理を移し、特図特電処理データ＝３であれば大当たり遊技処理（ステップＳＺ３４０）に処理を移し、特図特電処理データ＝４であれば大当たり遊技終了処理（ステップＳＺ３５０）に処理を移す。
【１１５４】
この「特図特電処理データ」は、後述するように特図特電制御処理の各サブルーチンの中で必要に応じてセットされていくので、その遊技において必要なサブルーチンが適宜処理されていくことになる。
【１１５５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ３１０において、大当たりの判定、停止表示する特別図柄の種類を決定する処理、特別図柄の変動時間を決定する処理を行う特図保留数判定処理を行う。
【１１５６】
具体的には、まず、メインＣＰＵ１１０ａは、第２特図保留数（Ｕ２）が「１」以上であるか否かを判定し、第２特図保留数（Ｕ２）が「１」以上でない場合には、第１特図保留

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

【１１５７】

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

【１１５８】

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

【１１５９】

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

【１１６０】

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

【１１６１】

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

【１１６２】

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

【１１６３】

また、第１特別図柄保留記憶領域の第０記憶部に記憶されている特別図柄決定用乱数値に基づいて大当たり判定を行った場合には、この第０記憶部に記憶されている大当たり図柄

用乱数値に基づいて特別図柄（大当たり特別図柄、ハズレ特別図柄）を決定し、決定した特別図柄に対応する特別図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、演出制御基板１３０では停止表示する特別図柄の種類を把握することが可能となる。

【１１６４】

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

【１１６５】

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

【１１６６】

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

【１１６７】

これにより、所定の処理領域に変動表示データがセットされていると、上記ステップＳＺ６００でＬＥＤの点灯、又は、消灯のデータが適宜作成され、作成されたデータがステップＳＺ７００において出力されることで、第１特別図柄表示器６０、又は、第２特別図柄表示器６１で特別図柄の変動表示が行われる。

【１１６８】

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

【１１６９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ３２０において、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する特別図柄変動処理を行う。具体的には、上記ステップＳＺ３１０でセットされた特別図柄の変動時間が経過した（特別図柄時間カウンタ＝０）か否かを判定する。変動時間が経過していない場合には、特図特電処理データ＝１を維持したまま、今回の特別図柄変動処理を終了する。

【１１７０】

変動時間が経過した場合には、上記ステップＳＺ３１０で決定された大当たり特別図柄、又は、ハズレ特別図柄を第１特別図柄表示器６０、又は、第２特別図柄表示器６１に停止表示させ、予め定められた特別図柄の停止時間（０．５秒）を特別図柄時間カウンタにセットする。これにより、遊技者に大当たり判定の結果が報知されることになる。

【１１７１】

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

【１１７２】

ステップＳＺ３３０において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の停止時間（０．５秒

）が経過したか否かを判定する特別図柄停止処理を行う。具体的には、上記ステップＳＺ３２０でセットされた特別図柄の停止時間が経過した（特別図柄時間カウンタ＝０）か否かを判定する。停止時間が経過していない場合には、特図特電処理データ＝２を維持したまま、今回の特別図柄停止処理を終了する。

【１１７３】

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

【１１７４】

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

【１１７５】

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

【１１７６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ３４０において、上記ステップＳＺ３１０でセットされた大当たり特別図柄の種類（停止図柄データ）に基づいて、第１大当たり遊技、第２大当たり遊技、又は、第３大当たり遊技を実行するための大当たり遊技処理を行う。

【１１７７】

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

【１１７８】

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

【１１７９】

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

【１１８０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳＺ３５０において、高確率遊技状態、又は、低確率遊技状態の何れかの確率遊技状態を決定すると共に、時短遊技状態、又は、非時短遊技状態の何れかの遊技状態を決定する大当たり遊技終了処理を行う。

【１１８１】

具体的には、上記ステップＳＺ３１０でセットされた大当たり特別図柄の種類（停止図柄データ）に基づいて、高確率遊技フラグの設定、高確率回数の設定、時短遊技フラグの設定、時短回数の設定が行い、特図特電処理データ＝４から特図特電処理データ＝０にセットして、特図保留数判定処理のサブルーチンに移す準備を行い、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。

【１１８２】

（演出制御基板に関与するコマンドの説明）

図８２、及び、図８３を用いて、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に送信されるコマンドの種別について説明する。図８２、及び、図８３は、主制御基板１１０から演出制御基板１３０に送信されるコマンドの種別を示す図である。

【１１８３】

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

【１１８４】

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

【１１８５】

なお、本実施形態では、「第１特図保留数指定コマンド」と「第２特図保留数指定コマンド」とをまとめて「特図保留数指定コマンド」と総称する場合がある。なお、保留数を示すコマンドではなく、保留数の増加を示すコマンド（第１特図保留増加コマンド、第２特図保留増加コマンド）や保留数の減少を示すコマンド（第１特図保留減少コマンド、第２特図保留減少コマンド）を送信するようにしてもよい。

【１１８６】

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

【１１８７】

なお、特別図柄の種別が結果的に大当たり遊技の種別や大当たり遊技終了後の遊技状態を決定するものであるから、特別図柄指定コマンドは、大当たりの種別や、大当たり終了後の遊技状態を示すものともいえる。

【１１８８】

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

【１１８９】

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

【１１９０】

なお、本実施形態では、「第１特図変動パターン指定コマンド」と「第２特図変動パターン指定コマンド」とをまとめて、「特図変動パターン指定コマンド」と総称する場合がある。

【１１９１】

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

【１１９２】

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

【１１９３】

「先読み指定コマンド」は、大当たり判定（特図判定情報の判定）の結果を事前に演出制

御基板１３０に通知するためのものであり、第１始動口４５、又は、第２始動口４７に遊技球が入賞したときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。

【１１９４】

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

【１１９５】

「ラウンド数指定コマンド」は、大当たり遊技のラウンド数を示すものであり、大当たり遊技のラウンド遊技が開始されるときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。

【１１９６】

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

【１１９７】

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

【１１９８】

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

【１１９９】

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

【１２００】

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

【１２０１】

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

【１２０２】

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

【１２０３】

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

【１２０４】

「客待ち状態指定コマンド」は、特別図柄の変動表示および大当たり遊技が行われない客待ち状態となったことを示すものであり、客待ち状態となったときにメインＲＡＭ１１０

ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【１２０５】
「エラー指定コマンド」は、遊技機１でエラーが発生したこと、及び、エラーの種類を示すものであり、上述した磁気・電波異常判定処理で磁気異常や電波異常の発生が判定されたとき、上述した大入賞口検出スイッチ入力処理、又は、上述した第２始動口検出スイッチ入力処理において不正入賞の発生が判定されたときにメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【１２０６】
また、払出制御基板１２０において遊技盤取付枠３やガラス枠４の開放、下皿１２の満杯、払出異常が検出されたときにも払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【１２０７】
「エラー解除指定コマンド」は、遊技機１に発生したエラーが解消されたことを示すものであり、各種異常の解消が検出されたときにメインＲＡＭ１１０ｃ又は払出ＲＡＭ１２１ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされ、演出制御基板１３０に送信される。
【１２０８】
「設定値指定コマンド」は、遊技機１に設定されている設定値を示すものであり、遊技機１の電源がＯＮされた後、具体的には、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信された後に演出制御基板１３０に送信される。
【１２０９】
（演出制御部のメイン処理）
次に、図８４を用いて、演出制御部１３０ｍのメイン処理を説明する。図８４は、演出制御部１３０ｍのメイン処理を示すフローチャートである。
【１２１０】
電源基板１６０から電源電圧が供給されると、サブＣＰＵ１３０ａにシステムリセットが発生し、サブＣＰＵ１３０ａは以下のメイン処理を行う。
【１２１１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ１０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ＥＺ２０において、初期化処理を行う。具体的には、電源投入に応じて、サブＲＯＭ１３０ｂからメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定等の処理を行う。
【１２１２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ３０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ＥＺ４０において、サブ乱数更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃに記憶される各種乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込処理が行われるまで、上記ステップＥＺ４０の処理を繰り返し行う。
【１２１３】
（演出制御部のタイマ割込処理）
図８５を用いて、演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理を説明する。図８５は、演出制御部１３０ｍにおいて所定の周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【１２１４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ１００において、サブＣＰＵ１３０ａのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させ、ステップＥＺ１２０において、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理において、サブＣＰＵ１３０ａは、各種のタイマを更新する処理を行う。
【１２１５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ１３０において、入力制御処理を行う。具体的には、演出ボタン検出スイッチ１７ａや十字キー検出スイッチ１９ａ等の各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合に所定のデータをセットする処理を行う。

【１２１６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ１５０において、コマンド解析処理を行う。具体的には、主制御基板１１０から各種のコマンドが送信されてきているか否かを判定し、各種のコマンドが送信されてきている場合に受信したコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファに格納する処理を行う。
【１２１７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ１７０において、設定変更／確認処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して設定変更指定コマンド又は設定確認指定コマンドを受信しているか否かを判定し、設定変更指定コマンドを受信している場合には、上述した設定変更報知を実行するための処理を行い、設定確認指定コマンドを受信している場合には、上述した設定確認報知を実行するための処理を行う。
【１２１８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ２００において、電源投入処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示／音声制御部１４０に電源投入報知コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に電源投入画面を表示させたり、音声出力装置９から電源投入音を出力させたりする。
【１２１９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ２５０において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に停電復旧報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示／音声制御部１４０に電源復旧報知コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に電源復旧画面を表示させたり、音声出力装置９から電源復旧音を出力させたりする。なお、
【１２２０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ３００において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に所定時間経過後に客待ちデモ演出を行うための処理を行う。詳述すると、表示／音声制御部１４０に客待ち演出コマンドを送信して、第１画像表示装置７０（メイン液晶）や第２画像表示装置７１（サブ液晶）に客待ちデモ画面を表示させたり、音声出力装置９から客待ちデモ音を出力させたりする。詳しくは、図８６を用いて後述する。
【１２２１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ３５０において、遊技状態更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して遊技状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶している遊技状態情報を更新する処理を行う。
【１２２２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ４００において、保留情報更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特図保留数指定コマンドや普図保留数指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶（把握）している第１特図保留数、第２特図保留数、普図保留数等を更新する処理を行う。
【１２２３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５００において、先読み系演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して先読み指定コマンドや特図変動パターン指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合には、先読み系演出としてのアイコン変化演出、連続予告演出、ランプ変化演出に関する処理を行う。詳しくは、図８８を用いて後述する。

【１２２４】
「アイコン変化演出」とは、保留アイコン、及び、当該アイコンの表示態様を変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。なお、本実施形態では、保留アイコンに対するアイコン変化演出を「保留アイコン変化演出」と当該アイコンに対するアイコン変化演出を「当該アイコン変化演出」と称する場合がある。
【１２２５】
「連続予告演出」とは、１又は複数の変動演出にわたって所定演出を実行することで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。
「ランプ変化演出」とは、１又は複数の変動演出にわたって入賞口ランプの発光態様を変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。
【１２２６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ６００において、特図特電演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド、特図停止指定コマンド、大当たり用オープニング指定コマンド、ラウンド数指定コマンド、及び、大当たり用エンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。
【１２２７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ８００において、普図普電演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して普通図柄指定コマンド、普図変動パターン指定コマンド、普図停止指定コマンド、当たり用オープニング指定コマンド、及び、当たり用エンディング指定コマンド等を受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したコマンドに対応する演出を実行するための処理を行う。
【１２２８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ８５０において、エラー報知処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照してエラー指定コマンドやエラー解除指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に受信したエラー指定コマンドに対応するエラー報知演出を実行するための処理を行ったり、受信したエラー解除指定コマンドに対応するエラー報知演出を終了したりするための処理を行う。
【１２２９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ９００において、出力制御処理を行う。具体的には、所定のデータ等の信号を出力したり、サブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファに格納された各種のコマンドを表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信したりする処理を行う。
【１２３０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ９５０において、ステップＥＺ１００で退避した情報をサブＣＰＵ１３０ａのレジスタに復帰させ、今回のタイマ割込処理を終了する。
【１２３１】
（演出制御部の客待ち演出処理）
図８６を用いて、演出制御部１３０ｍの客待ち演出処理を説明する。図８６は、演出制御部１３０ｍにおける客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【１２３２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ３００－１において、主制御基板１１０から客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する。客待ち状態指定コマンドを受信していない場合には、ステップＥＺ３００－４に処理を移し、客待ち状態指定コマンドを受信している場合には、ステップＥＺ３００－２において、客待ちデモ演出の開始までの待機時間を決定するためのデモ待機時間決定テーブル（図８７参照）を選択する。なお、デモ待機時間決定テーブルの詳細は後述する。

【１２３３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ３００－３において、デモ待機時間を決定し、デモ待機タイマにセットする。具体的には、図８７に示すデモ待機時間決定テーブルを参照し、現在の遊技状態、現在の状態に基づいて、複数のデモ待機時間の中から１つのデモ待機時間を決定する。
【１２３４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ３００－４において、デモ待機中であるか否かを判定する。具体的には、デモ待機タイマがセットされているかを判定する。デモ待機中でない場合には、客待ちデモ演出を実行しないものとして今回の客待ち演出処理を終了し、デモ待機中である場合には、ステップＥＺ３００－５において、デモ待機タイマを－１更新する。
【１２３５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ３００－６において、デモ待機タイマ＝０であるか否かを判定する。デモ待機タイマ＝０でない場合には、まだ客待ちデモ演出を実行しないものとして今回の客待ち演出処理を終了し、デモ待機タイマ＝０の場合には、ステップＥＺ３００－７において、客待ちデモ演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の客待ち演出処理を終了する。これにより、客待ちデモ演出コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、遊技者に対して遊技の実行を訴求する客待ちデモ演出が実行されることになる。
【１２３６】
（デモ待機時間決定テーブル）
図８７は、客待ちデモ演出の開始までの待機時間を決定する場合に参照されるデモ待機時間決定テーブルを示す図である。
【１２３７】
図８７にデモ待機時間決定テーブルには、遊技状態、現在の状態、及び、選択されるデモ待機時間が対応付けられている。通常遊技状態におけるデモ待機時間には、３０秒～７０秒の４種類のデモ待機時間が設定されており、特定遊技状態におけるデモ待機時間には、３５秒～７５秒の４種類のデモ待機時間が設定されている。
【１２３８】
図８７に示したデモ待機時間決定テーブルの第１の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、演出図柄の変動表示が終了（変動時間が経過）して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、客待ちデモ演出の終了後に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間とが異なる点が挙げられる。そのため、現在の状態に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。
【１２３９】
図８７に示したデモ待機時間決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、演出図柄の変動表示が終了（変動時間が経過）して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。そのため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。
【１２４０】
図８７に示したデモ待機時間決定テーブルの第３の特徴としては、演出図柄の変動表示が終了（変動時間が経過）して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。そのため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。
【１２４１】
図８７に示したデモ待機時間決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入直後に画像表

示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示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。

【１２４２】

図８７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。

【１２４３】

図８７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。

【１２４４】

（演出制御部の先読み系演出処理）

図８８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８８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。

【１２４５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０において、アイコン変化演出を実行するか否かやアイコン変化演出の演出態様等を決定するためのアイコン変化演出決定処理を行う。詳しくは、図８９を用いて後述する。

【１２４６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０において、アイコン変化演出決定処理で実行することが決定されたアイコン変化演出を実行する（既に表示されている保留アイコンや当該アイコンの表示態様を変化させる）ためのアイコン変化演出実行処理を行う。詳しくは、図９２を用いて後述する。

【１２４７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０において、連続予告演出を実行するか否かや連続予告演出の演出態様等を決定するための連続予告演出決定処理を行う。詳しくは、図９７を用いて後述する。

【１２４８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５４０において、連続予告演出決定処理で実行することが決定された連続予告演出を実行するための連続予告演出実行処理を行う。詳しくは、図１００を用いて後述する。

【１２４９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５５０において、ランプ変化演出を実行する（表示態様が変化したアイコンに対応する発光態様となるように入賞口ランプＮＲを点灯させる）ためのランプ変化演出実行処理を行い、今回の先読み系演出処理を終了する。詳しくは、図１０２を用いて後述する。

【１２５０】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

図８９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８９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。

【１２５１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－１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ＥＺ５１０－２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。

【１２５２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－２において、受信した先読み指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。
【１２５３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－３において、現在がアイコン変化演出の実行可能期間であるか否かを判定する。アイコン変化演出の実行可能期間である場合には、ステップＥＺ５１０－４に処理を移し、アイコン変化演出の実行可能期間でない場合には、ステップＥＺ５１０－７に処理を移す。
【１２５４】
「アイコン変化演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないことや、アイコン変化演出の実行中でないことや、アイコン変化演出が実行予定でない場合となっている。なお、上記３つの条件の何れか１つの条件、又は、２つの条件だけを設けるようにしてもよい。また、受信した先読み指定コマンドが第１始動口４５への入賞に基づくものである場合には通常遊技状態であること、受信した先読み指定コマンドが第２始動口４７への入賞に基づくものである場合には特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であること等を設けてもよい。
【１２５５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－４において、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に追加表示するアイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン表示態様決定用乱数値を取得し、ステップＥＺ５１０－５において、アイコンの最終表示態様を決定するためのアイコン最終表示態様決定テーブル（図９０参照）を選択する。なお、アイコン最終表示態様決定テーブルの詳細は後述する。
【１２５６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－６において、アイコン最終表示態様を決定する。具体的には、サブＣＰＵ１３０ａは、図９０に示すアイコン最終表示態様決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、及び、各アイコン最終表示態様の選択率（％）に基づいて、複数のアイコン最終表示態様の中から１つのアイコン最終表示態様を決定する。
【１２５７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－７において、アイコン最終表示態様として、通常表示態様である通常アイコン（ＣＤアイコン）を決定する。
【１２５８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－８において、決定されたアイコン最終表示態様がアイコン変化演出を実行する表示態様（特別アイコン）であるか否かを判定する。アイコン変化演出を実行する表示態様である場合には、ステップＥＺ５１０－９に処理を移し、アイコン変化演出を実行する表示態様でない場合には、ステップＥＺ５１０－１２に処理を移す。
【１２５９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－９において、アイコン変化演出の変化シナリオを決定するための変化シナリオ決定テーブル（図９１参照）を選択する。なお、変化シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。この変化シナリオとは、保留アイコンが出現してから消滅するまでの表示態様の推移を示すものである。
【１２６０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－１０において、変化シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。具体的には、図９１に示す変化シナリオ決定テーブルを参照し、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、及び、各変化シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の変化シナリオの中から１つの変化シナリオを決定する。
【１２６１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－１１において、決定された変化シナリオから第１画像表示装置７０（メイン液晶）に最初に表示されるアイコン表示態様である入賞時アイコンを特定し、当該入賞時アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、入賞時アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音（通常アイコンで表示される場合には第１入賞音、特別アイコンで表示される場合には第２入賞音）が出力されたりすることになる。

【１２６２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－１２において、アイコン変化演出が実行されない非変化シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。

【１２６３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５１０－１３において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、通常アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音（第１入賞音）が出力されたりすることになる。

【１２６４】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

図９０は、アイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。

【１２６５】

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

【１２６６】

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

【１２６７】

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

【１２６８】

ここで、図９０に示したアイコン最終表示態様決定テーブルの主たる特徴として、予定変動パターンに応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、本実施形態では、予定変動パターンがＳＰリーチやＳＰＳＰリーチである場合、予定変動パターンがリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチである場合よりも、特別アイコンが高い割合で選択されるようなっている。

【１２６９】

なお、図９０に示したアイコン最終表示態様決定テーブルでは、大当たりとなる場合は、アイコン最終表示態様として通常アイコン（ＣＤアイコン）は選択されないようになっているが、選択されるようにしてもよい。

【１２７０】

（変化シナリオ決定テーブル）

図９１は、変化シナリオを決定する場合に参照される変化シナリオ決定テーブルを示す図である。

【１２７１】

変化シナリオ決定テーブルには、アイコン最終表示態様、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、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。

【１２７２】

「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。

【１２７３】

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。

【１２７４】

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

【１２７５】

（演出制御部のアイコン変化演出実行処理）

図９２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９２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。

【１２７６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－１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ＥＺ５２０－２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。

【１２７７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－２において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に記憶されているアイコンの変化シナリオを参照し、ステップＥＺ５２０－３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ＥＺ５２０－４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ＥＺ５２０－７に処理を移す。

【１２７８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－４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９３参照）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。

【１２７９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－５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９３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。

【１２８０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－６において、決定した保留アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、変化演出コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、保留アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第１画像表示装置７０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。

【１２８１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－７において、サブＲＡＭ１３０ｃ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ＥＺ５２０－８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ステップＥＺ５２０－１１に処理を移す。

【１２８２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－８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ＥＺ５２０－９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。

【１２８３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－９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９４参照）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。

【１２８４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－１０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、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。

【１２８５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－１１において、電源復旧又はコマンド異常の発生によって実行されなくなった可能性があるアイコン変化演出の補償としての当該アイコン変化演出を実行するか否かを決定するための異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル（図９５）を選択する。なお、異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１２８６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－１２において、当該アイコン変化パターンを決定する。具体的には、選択した異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルを

参照し、今回の特図変動パターン指定コマンドが示す変動パターンと、各当該アイコン変化パターンの選択率（％）に基づいて、複数の当該アイコン変化パターンの中から１つの当該アイコン変化パターンを決定し、アイコン最終表示態様についても決定する。

【１２８７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－１３において、当該アイコン変化パターンが当該アイコンの表示態様を変化させる変化パターンであるか否かを判定する。変化パターンである場合には、ステップＥＺ５２０－１４に処理を移し、変化パターンでない（非変化パターンである）場合には、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

【１２８８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５２０－１４において、決定した当該アイコン変化パターンに応じた変化演出コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。これにより、変化演出コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、当該アイコン変化パターンに応じた変化タイミング、及び、変化タイミングにおける変化段階に応じて第１画像表示装置７０に表示されている当該アイコンの表示態様が変化したり、所定の効果音（変化音）が出力されたりすることになる。

【１２８９】

このように、図９２に示したアイコン変化演出実行処理によれば、電源復旧又はコマンド異常（先読み指定コマンドの取りこぼし等）が発生した場合、新たに開始される変動演出においてアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が再び実行される場合があるようになっている。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生によってアイコン変化演出が実行されなくなることに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２９０】

また、図９２に示したアイコン変化演出実行処理によれば、電源復旧後に新たに開始される変動演出においてアイコン変化演出を再び実行（保留アイコン変化演出によって特別アイコンとなっていたが電源復旧によって通常アイコンに復帰したアイコンに対して当該アイコン変化演出を実行）する場合であっても、今回の変動パターンに基づいてアイコン変化演出の演出態様を新たに決定することで、電源復旧前の変化シナリオ（電源供給の停止前に示唆していた段階）の続きからは実行しないようになっている。そのため、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１２９１】

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

【１２９２】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図９３は、保留アイコン用の変化パターンを決定する場合に参照される保留アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図である。

【１２９３】

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

【１２９４】

保留アイコン変化パターンには、当該アイコンが消滅したことに応じて、保留アイコンがシフト表示される際に（変動開始時に）効果音の出力を伴って保留アイコンの表示態様が

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

【１２９５】

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

【１２９６】

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

【１２９７】

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

【１２９８】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

図９４は、当該アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される当該アイコン用の変化パターン決定テーブルを示す図であり、図９４（ａ）は、当該アイコンの表示態様を１段階変化させる場合に参照されるテーブルであり、図９４（ｂ）は、当該アイコンの表示態様を２段階変化させる場合に参照されるテーブルである。

【１２９９】

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

【１３００】

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

【１３０１】

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

【１３０２】

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

【１３０３】

なお、本実施形態の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルでは、図柄作用変化パタ

ーン０１が選択されないようになっていたが、選択され得るようにしてもよい。例えば、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。

【１３０４】

「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。

【１３０５】

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

【１３０６】

（異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブル）

図９５は、当該アイコンの変化パターンを決定する場合に参照される異常時用の当該アイコン変化パターン決定テーブルを示す図である。

【１３０７】

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

【１３０８】

なお、当該アイコン変化パターンには、当該アイコン変化演出が実行されない非変化パターンが含まれるが、他の当該アイコン変化パターン、当該アイコンの変化演出発生タイミング、当該アイコンの変化段階については、上述した当該アイコン用の変化パターン決定テーブルで説明したものと同様であるため、ここでの説明は省略する。

【１３０９】

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

図９６（ａ）は、保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの発生頻度の関係性を示す図である。

【１３１０】

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

【１３１１】

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

【１３１２】

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

【１３１３】

一方、保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化する場合、特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングの方が所定のコマンドの受信に応じた

フレーム更新タイミングよりも変化演出の発生頻度が高くなっている。
【１３１４】
また、保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化する場合、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングの方が特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングよりも変化演出の発生頻度が低くなっている。
【１３１５】
つまり、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が実行される場合よりも特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにアイコン変化演出が実行される場合の方が保留アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化し易くなっているといえる。なお、この所定のコマンドとは、先読み指定コマンドや特図変動パターン指定コマンドのことである。
【１３１６】
具体的には、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出とは、始動口（第１始動口４５、第２始動口４７）に遊技球が入賞して保留アイコンが表示されるタイミングで保留アイコンを特別アイコンで表示する変化演出（入賞時変化演出）、及び、ノーマル変化パターン０１のことである。
また、特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出とは、ノーマル変化パターン０２、キャラ作用変化パターン０１、及び、図柄作用変化パターン０１のことである。
【１３１７】
保留アイコン表示態様と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性になっていることから、特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングの方が所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングよりも大当たり当選期待度が高い赤キャラアイコンに変化する変化演出の発生頻度が高いので、遊技者に変化演出発生タイミングに注目させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３１８】
また、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングの方が特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングよりも青キャラアイコンに変化する変化演出の発生頻度が高いので、変動演出の早い時期に、大当たり当選期待度が高い赤キャラアイコンには変化し難いものの、青キャラアイコンには変化し易いので、遊技者にその後の変動演出に注目させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３１９】
（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性１）
図９６（ｂ）は、変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性１を示す図である。
【１３２０】
所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、保留アイコン変化演出の方が当該アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が高くなっている。
【１３２１】
また、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、当該アイコン変化演出の方が保留アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が低くなっている。
【１３２２】
変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性となっていることから、保留アイコンは、変動演出の早い時期に変化し易くなっているので、遊技者の大当たり遊技への期待感を長期間に亘って引っ張ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、この所定のコマンドとは、先読み指定コマンドや特図変動パターン指定コマンドのことである。

【１３２３】
（変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性２）
図９６（ｃ）は、変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性２を示す図である。
【１３２４】
特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、当該アイコン変化演出の方が保留アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が高くなっている。
【１３２５】
また、特図変動パターン指定コマンド受信後の所定のフレーム更新タイミングにおいて変化演出が発生する場合、保留アイコン変化演出の方が当該アイコン変化演出よりも変化演出発生頻度が低くなっている。
【１３２６】
変化演出種別と変化演出発生タイミングとの変化演出発生頻度の関係性が以上のような関係性となっていることから、当該アイコンは、変動演出の遅い時期に変化し易くなっているので、遊技者の大当たり遊技への期待感を変動演出の遅い時期まで引っ張ることで遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３２７】
（アイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音との関係性）
図９６（ｄ）は、アイコン表示態様とアイコン発生（変化）時の報知音との関係性を示す図である。
【１３２８】
保留アイコンとしてＣＤアイコンが発生した時は、アイコン発生時の報知音として第１発生報知音が出力され、保留アイコン、及び、当該アイコンとして青キャラアイコンが発生した時（に変化した時）は、アイコン発生（変化）時の報知音として第２発生報知音（変化報知音）が出力され、保留アイコン、及び、当該アイコンとして赤キャラアイコンが発生した時（に変化した時）は、アイコン発生（変化）時の報知音として第３発生報知音（変化報知音）が出力され、当該アイコンとして虹キャラアイコンに変化した時は、アイコン変化時の報知音として第４発生報知音（変化報知音）が出力されるように設定されている。
【１３２９】
なお、本実施形態では、複数のアイコン表示態様に対して、それぞれ異なる報知音が設定されていたが（４種類）、ＣＤアイコンが発生した時の発生報知音と青キャラアイコン、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコンに変化した時の変化報知音との２種類としてもよいし、ＣＤアイコンが発生した時には報知音を出力させず、アイコンが何れかの態様に変化した時のみ報知音を出力するようにしてもよい。また、大当たりとなることが確定する虹キャラアイコンについては、専用の変化報知音を設けて３種類としてもよい。
【１３３０】
（演出制御部の連続予告演出決定処理）
図９７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９７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。
【１３３１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－１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ＥＺ５３０－２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。
【１３３２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－２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。

【１３３３】
ステップＥＺ５３０－３において、現在が先読みゾーン演出の実行可能期間であるか否かを判定する。先読みゾーン演出の実行可能期間である場合には、ステップＥＺ５３０－４に処理を移し、先読みゾーン演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく先読みゾーン演出を実行しないものとしてステップＥＺ５３０－６に処理を移す。
【１３３４】
「先読みゾーン演出」とは、１又は複数の変動演出中にゾーン中演出（先読みゾーン背景画像の表示、青色のゾーン画像又は赤色の熱ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭ又は熱ゾーンＢＧＭの出力）を行うことで特別遊技が実行される期待度を背景画像や文字情報や色情報（期待値情報）によって継続的に示唆する演出であり、連続予告演出の一種となっている。
【１３３５】
「先読みゾーン演出の実行可能期間」とは、先行保留に先読みゾーン演出を実行するものがないこと、大当たり遊技の実行中でないこと、第１始動口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。
【１３３６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－４において、先読みゾーン演出のシナリオを決定するための先読みゾーン演出シナリオ決定テーブル（図９８参照）を選択する。なお、先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。
【１３３７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－５において、先読みゾーン演出シナリオを決定する。具体的には、図９８に示す先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターンの種類、及び、各演出シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の先読みゾーン演出シナリオの中から１つの先読みゾーン演出シナリオを決定する。
【１３３８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－６において、先読みゾーン演出を実行しない演出シナリオとして先読みゾーン演出の非実行シナリオを決定する。
【１３３９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－７において、決定された先読みゾーン演出シナリオをサブＲＡＭ１３０ｃの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。これにより、上述したステップＥＺ５４０の連続予告演出実行処理で先読みゾーン演出シナリオが参照され、先読みゾーン演出を実行するための処理が行われることになる。
【１３４０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－８において、現在が先読みエフェクト演出の実行可能期間であるか否かを判定する。先読みエフェクト演出の実行可能期間である場合には、ステップＥＺ５３０－９に処理を移し、先読みエフェクト演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく先読みエフェクト演出を実行しないものとしてステップＥＺ５３０－１１に処理を移す。
【１３４１】
「先読みエフェクト演出」とは、１又は複数の変動演出における変動開始時に演出図柄７０ａの周囲に所定色のエフェクト画像（青色、赤色、虹色の何れか）を付加表示することで特別遊技が実行される期待度を色情報（期待値情報）によって断続的に示唆する演出であり、連続予告演出の１種となっている。
【１３４２】
「先読みエフェクト演出の実行可能期間」とは、先行保留に先読みエフェクト演出を実行するものがないこと、大当たり遊技の実行中でないこと、第１始動口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。

【１３４３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－９において、先読みエフェクト演出のシナリオを決定するための先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル（図９９参照）を選択する。なお、先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルの詳細は後述する。

【１３４４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－１０において、先読みエフェクト演出シナリオを決定する。具体的には、図９９に示す先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルを参照し、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターンの種類、及び、各演出シナリオの選択率（％）に基づいて、複数の先読みエフェクト演出シナリオの中から１つの先読みエフェクト演出シナリオを決定する。

【１３４５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－１１において、先読みエフェクト演出を実行しない演出シナリオとして先読みエフェクト演出の非実行シナリオを決定する。

【１３４６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５３０－１２において、決定された先読みエフェクト演出シナリオをサブＲＡＭ１３０ｃの保留数カウンタに対応する先読み情報記憶領域にセットする。これにより、上述したステップＥＺ５４０の連続予告演出実行処理で先読みエフェクト演出シナリオが参照され、先読みエフェクト演出を実行するための処理が行われることになる。本処理を終了すると今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【１３４７】

（先読みゾーン演出シナリオ決定テーブル）

図９８は、先読みゾーン演出シナリオを決定する場合に参照される先読みゾーン演出シナリオ決定テーブルを示す図である。

【１３４８】

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

【１３４９】

「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。

【１３５０】

「ゾーン」とは、通常のゾーン演出（先読みゾーン背景画像の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が実行されることであり、「熱ゾーン」とは、通常のゾーン演出よりも大当たり期待度が高い熱ゾーン演出（先読みゾーン背景画像の表示、赤色の熱ゾーン画像の表示、熱ゾーンＢＧＭの出力）が実行されることである。

【１３５１】

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

【１３５２】

（先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブル）

図９９は、先読みエフェクト演出シナリオを決定する場合に参照される先読みエフェクト

演出シナリオ決定テーブルを示す図である。
【１３５３】
先読みエフェクト演出シナリオ決定テーブルには、先読み指定コマンドに対応する特別図柄の保留数、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各先読みエフェクト演出の予告シナリオの選択率（％）、及び、選択される先読みエフェクト演出の予告シナリオが対応付けられており、参考として各予告シナリオにおける事前変動、及び、当該変動における先読みエフェクト演出の演出態様が記載されている。
【１３５４】
「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。
【１３５５】
「青エフェクト」とは、演出図柄７０ａに青色のエフェクト画像が付加表示されることであり、「赤エフェクト」とは、演出図柄７０ａに赤色のエフェクト画像が付加表示されることである。なお、エフェクト画像に係る大当たり期待度は、青エフェクト＜赤エフェクトの順で高くなっている。
【１３５６】
先読みエフェクト演出シナリオには、先読みエフェクト演出が実行されない非実行シナリオ（例えば、シナリオ００）や、事前変動中には演出図柄７０ａにエフェクト画像が付加表示されずに当該変動中に演出図柄７０ａにエフェクト画像が付加表示されるシナリオ（例えば、シナリオ０１）や、事前変動中及び当該変動中に演出図柄にエフェクトが付加表示されるシナリオ（例えば、シナリオ０２）が設定されている。
【１３５７】
（演出制御部の連続予告演出実行処理）
図１００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１００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。
【１３５８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５４０－１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ＥＺ５４０－２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。
【１３５９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５４０－２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（先読みゾーン演出、先読みエフェクト演出）の予告シナリオを参照し、ステップＥＺ５４０－３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ＥＺ５４０－４に処理を移し、予告シナリオが記憶されていない場合には、先読み情報記憶領域からシナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものとしてステップＥＺ５４０－６に処理をする。
【１３６０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５４０－４において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に先読みゾーン演出を実行する予告シナリオが記憶されているか否かを判定する。先読みゾーン演出を実行する予告シナリオが記憶されている場合には、ステップＥＺ５４０－５に処理を移し、先読みゾーン演出を実行する演出シナリオが記憶されていない場合には、今回の変動演出において先読みゾーン演出を実行しないものとしてステップＥＺ５４０－７に処理を移す。
【１３６１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５４０－５において、先読みゾーン演出の予告シナリオに応じた先読みゾーン演出パターン（ゾーン、熱ゾーン）を決定し、ステップＥＺ５４０－６において、決定した先読みゾーン演出パターンに応じた先読みゾーン演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、先読みゾーン演出コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、先読みゾーン演出が実行されることになる。

【１３６２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５４０－７において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に先読みエフェクト演出を実行する予告シナリオが記憶されているか否かを判定する。先読みエフェクト演出を実行する予告シナリオが記憶されている場合には、ステップＥＺ５４０－８に処理を移し、先読みエフェクト演出を実行する演出シナリオが記憶されていない場合には、今回の変動演出において先読みエフェクト演出を実行しないものとして今回の連続予告演出実行処理を終了する。

【１３６３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５４０－８において、先読みエフェクト演出の予告シナリオに応じた先読みエフェクト演出パターン（青エフェクト、赤エフェクト）を決定し、ステップＥＺ５４０－９において、決定した先読みエフェクト演出パターンに応じた先読みエフェクト演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、先読みエフェクト演出コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、先読みエフェクト演出が実行されることになる。

【１３６４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５４０－１０において、電源復旧又はコマンド異常の発生によって実行されなくなった可能性がある連続予告演出の補償としての代替予告演出を実行するか否かを決定するための代替予告パターン決定テーブル（図１０１参照）を選択し、予告パターンを決定する。具体的には、選択した代替予告パターン決定テーブルを参照し、今回の変動演出パターン、各代替予告パターンの選択率（％）に基づいて、複数の代替予告パターンの中から１つの代替予告パターンを決定する。なお、代替予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１３６５】

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

【１３６６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５４０－１１において、決定した代替予告パターンが代替予告演出を実行するものであるか否かを判定する。代替予告演出を実行するものである場合には、ステップＥＺ５４０－１２に処理を移し、代替予告演出を実行するものでない場合には、今回の連続予告演出実行処理を終了する。

【１３６７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５４０－１２において、代替予告パターンに応じた代替予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、代替予告演出コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、代替予告演出が実行されることになる。

【１３６８】

図１００に示した連続予告演出実行処理によれば、電源復旧又はコマンド異常（先読み指定コマンドの取りこぼし等）の発生によって先読み情報記憶領域に連続予告演出の演出シナリオが記憶されていない場合、これから開始される変動演出において連続予告演出を実行せずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出を実行することが可能となっている。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生によって連続予告演出が実行されないことに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３６９】
また、図１００に示した連続予告演出実行処理によれば、連続予告演出の実行中に電源復旧（電源断）が発生した場合、電源復旧後に開始される変動演出において連続予告演出を再開させずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出を実行することが可能となっている。そのため、電源復旧（電源断）の発生によって連続予告演出が終了することに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３７０】
（代替予告パターン決定テーブル）
図１０１は、代替予告パターンを決定する場合に参照される代替予告パターン決定テーブルを示す図である。
【１３７１】
代替予告パターン決定テーブルには、特図変動パターン指定コマンドが示す変動パターンの種類、各代替予告パターンの選択率（％）、及び、選択される代替予告パターンが対応付けられており、参考として各代替予告パターンにおける演出態様が記載されている。
【１３７２】
代替予告パターンには、代替予告演出が実行されないパターン００や、画像表示装置にミニキャラＡが表示されるパターン０１、画像表示装置にミニキャラＢが表示されるパターン０２、画像表示装置にミニキャラＣが表示されるパターン０３、画像表示装置にミニキャラＤが表示されるパターン０４が設定されている。
【１３７３】
ミニキャラに係る大当たり当選期待度は、ミニキャラＡ＜ミニキャラＢ＜ミニキャラＣ＜ミニキャラＤの順で高くなっており、ミニキャラＤは大当たりとなることが確定するミニキャラとなっている。
【１３７４】
図１０１に示した代替予告パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり当選期待度が低い変動パターンよりも、大当たり当選期待度が高い変動パターンの方が、代替予告演出が実行される代替予告パターンが決定され易い点が挙げられる。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生前に連続予告演出が実行されていた可能性が高い場合ほど代替予告演出が実行されるようになり、連続予告演出が終了することに伴う不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３７５】
図１０１に示した代替予告パターン決定テーブルの第２の特徴としては、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出が実行される場合の方が、連続予告演出の実行契機となった保留よりも前の連続予告演出の実行契機となっていない保留に対応する変動演出が実行される場合よりも、代替予告演出が実行される代替予告パターンが決定され易くなる点が挙げられる。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生後において、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出がどの変動演出なのかを把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３７６】
なお、電源復旧又はコマンド異常の発生後に実行される変動演出においては、後述する大当たり予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）を実行するか否かが決定されるようになっているため、大当たり予告演出の実行確率を通常よりも高めるようにすることで代替予告演出を実行しないようにしてもよい。
【１３７７】
この場合においても、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出が実行される場合の方が、連続予告演出の実行契機となった保留よりも前の連続予告演出の実行契機となっていない保留に対応する変動演出が実行される場合よりも、大当たり予告演出が実行され易くするとよい。このようにすると、電源復旧又はコマンド異常の発生後において、連続予告演出の実行契機となった保留に対応する変動演出がどの変動演出なのかを把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３７８】
（演出制御部のランプ変化演出実行処理）
図１０２を用いて、演出制御部１３０ｍのランプ変化演出実行処理を説明する。図１０２は、演出制御部１３０ｍにおけるランプ変化演出実行処理を示すフローチャートである。
【１３７９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５５０－１において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にアイコンの変化シナリオが記憶されているか否かを判定する。アイコンの変化シナリオが記憶されている場合には、アイコン変化演出が実行されるものとしてステップＥＺ５５０－２に処理を移し、アイコンの変化シナリオが記憶されていない場合には、サブＲＡＭ１３０ｃから変化シナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものとしてステップＥＺ５５０－６に処理を移す。
【１３８０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５５０－２において、アイコンの変化タイミングであるか否かを判定する。アイコンの変化タイミングである場合には、ステップＥＺ５５０－３に処理を移し、アイコンの変化タイミングでない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。
【１３８１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５５０－３において、アイコン変化後の色に応じたランプ演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ランプ演出コマンドがランプ／駆動制御部１５０に送信され、アイコンの色変化に対応して入賞口ランプＮＲの発光態様（発光色、点灯／点滅）が変化することでランプ変化演出が実行されることになる。
【１３８２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５５０－４において、ランプ変化演出が実行されていることを示すランプ変化中フラグがサブＲＡＭ１３０ｃにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了し、ランプ変化中フラグがセットされていない場合には、ランプ変化中フラグをセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。
【１３８３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５５０－６において、ランプ変化中フラグがサブＲＡＭ１３０ｃにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、ステップＥＺ５５０－７に処理を移し、ランプ変化中フラグがセットされてない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。
【１３８４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ５５０－７において、サブＲＡＭ１３０ｃにセットされているランプ変化中フラグをクリアし、ステップＥＺ５５０－８において、ランプ演出終了コマンドを送信バッファにセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。これにより、ランプ演出コマンドがランプ／駆動制御部１５０に送信され、実行していたランプ変化演出が終了することになる。
【１３８５】
このように、図１０２に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出におけるアイコンの変化に対応して入賞口ランプＮＲの発光態様（発光色、点灯／点滅）を変化させてランプ変化演出を実行するようになっている。そのため、アイコン変化演出との相乗効果によって演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１３８６】
また、図１０２に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出や連続予告演出と違ってランプ変化演出の実行中に電源復旧が発生した場合であっても、ランプ変化演出を再び実行したり、代替予告演出を実行したりしないようになっている。そのため、

制御負担を軽減しつつランプ変化演出の希少性を担保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１３８７】

なお、アイコン変化演出のように電源復旧が発生した場合に、電源復旧後に開始される変動演出においてランプ変化演出を再び実行するようにしてもよい。この場合には、電源復旧後に開始されるアイコン変化演出に対応するようにランプ変化演出を実行するとよい。

【１３８８】

また、アイコン変化演出に対応してランプ変化演出を実行するのではなく、入賞口ランプＮＲの最終発光態様、事前変動から当該変動までの発光シナリオ等を抽選により決定してランプ変化演出を実行するようにしてもよい。

【１３８９】

（演出制御部の大当たり予告演出決定処理）

図１０３を用いて、演出制御部１３０ｍの大当たり予告演出決定処理を説明する。図１０３は、演出制御部１３０ｍにおける大当たり予告演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理における変動演出パターン決定処理（特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出パターンを決定する処理）の後に実行される。

【１３９０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ６５０‐１において、今回の変動演出で実行される変動演出パターンを参照し、ステップＥＺ６５０－２において、大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させる大当たり予告演出の予告パターンを決定するための大当たり予告決定テーブル（図１０４参照）を選択し、予告パターンを決定する。具体的には、図１０４に示す大当たり予告決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、変動演出パターンの種別、及び、各予告パターンの選択率（％）に基づいて、複数の予告パターン（非予告パターンを含む）の中から１つの予告パターンを決定する。なお、大当たり予告決定テーブルの詳細は後述する。

【１３９１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ６５０－３において、セリフ予告演出を実行する予告パターンであるか否かを判定する。セリフ予告演出を実行する予告パターンである場合には、ステップＥＺ６５０－４に処理を移し、セリフ予告演出を実行する予告パターンでない場合には、ステップＥＺ６５０－６に処理を移す。

【１３９２】

「セリフ予告演出」とは、変動演出中に発生する有効期間において演出ボタン１７が操作されたことに応じて、画像表示装置に大当たり期待度を示唆するセリフ画像が表示されると共に、音声出力装置９からセリフ画像に応じた音声が出力される大当たり予告演出の一種である。具体的には、大当たり遊技が実行されない場合よりも、大当たり遊技が実行される場合の（大当たり期待度が高い）方が、相対的に期待度が高いセリフが表示されるようになっており、相対的に期待度が高いセリフが表示された場合には、例えば１秒間だけ演出ボタン１７が振動するようになっている。

【１３９３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ６５０－４において、セリフ予告演出におけるセリフパターンを決定するためのセリフパターン決定テーブル（図示省略）を選択し、セリフパターンを決定する。具体的には、セリフパターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、変動演出パターンの種別、及び、各セリフパターンの選択率（％）に基づいて、複数のセリフパターンの中から１つのセリフパターンを決定する。

【１３９４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ６５０－５において、セリフパターンに応じたセリフ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、セリフ予告演出コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、セリフパターンに応じたセリフ予告演出が実行されることになり、第１画像表示装置７０にセリフ画像が表示されたり、音声出力装置９からセリフ画像に対応する音声が出力されたりする。

【１３９５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ６５０－６において、ステップアップ予告演出を実行する予告パターンであるか否かを判定する。ステップアップ予告演出を実行する予告パターンである場合には、ステップＥＺ６５０－７に処理を移し、ステップアップ予告演出を実行する予告パターンでない場合には、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。
【１３９６】
「ステップアップ予告演出」とは、第１ステップ（第１段階）から最終ステップ（最終段階）までの複数のステップ（段階）の何れかとなるまで所定の順序でステップ演出を実行する大当たり予告演出の一種となっている。具体的には、大当たり遊技が実行されない場合よりも大当たり遊技が実行される場合の（大当たり期待度が高い）方が多くのステップ演出が実行され易いようになっている。
【１３９７】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ６５０－７において、ステップアップ予告演出におけるステップアップパターンを決定するためのステップアップパターン決定テーブル（図示省略）を選択し、ステップアップパターンを決定する。具体的には、ステップアップパターン決定テーブルを参照し、大当たり判定結果、変動演出パターンの種別、及び、各ステップアップパターンの選択率（％）に基づいて、複数のステップアップパターンの中から１つのステップアップパターンを決定する。
【１３９８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥＺ６５０－８において、ステップアップパターンに応じたステップアップ予告演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。これにより、ステップアップ予告演出コマンドが表示／音声制御部１４０やランプ／駆動制御部１５０に送信され、ステップアップパターンに応じたステップアップ予告演出が実行されることになり、第１画像表示装置７０にステップ画像が表示されたり、音声出力装置９からステップ画像に応じた効果音が出力されたりする。
【１３９９】
（大当たり予告パターン決定テーブル）
図１０４は、大当たり予告演出の予告パターンを決定する場合に参照される大当たり予告演出決定処理を示す図である。
【１４００】
大当たり予告決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターンの種別、各予告パターンの選択率（％）、及び、選択される予告パターンが対応付けられている。
【１４０１】
予告パターンには、予告なしとなる予告パターン、セリフ予告演出が実行される予告パターン、ステップアップ予告演出が実行される予告パターンが設定されており、セリフ予告演出が実行される場合よりも、ステップアップ予告演出が実行される場合の方が、大当たり当選期待度が高くなっている。
【１４０２】
（統括制御部のメイン処理）
図１０５を用いて、統括制御部１４１のメイン処理を説明する。図１０５は、統括制御部１４１のメイン処理を示すフローチャートである。
【１４０３】
電源基板１６０から電源電圧が供給されると、統括ＣＰＵ１４２Ｚにシステムリセットが発生し、統括ＣＰＵ１４２Ｚは以下のメイン処理を行う。
【１４０４】
まず、統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ１において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＴＺ２において、初期化処理を行う。具体的には、統括ＲＯＭ１４３Ｚからメイン処理プログラムを読み込むと共に、統括ＲＡＭ１４４Ｚに記憶されるフラグ等を初期化し、初期設定などの処理を行う。
【１４０５】

統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ３において、タイマ割込を許可する割込許可を設定し、ステップＴＺ４において、統括ＲＡＭ１４４Ｚの受信バッファを参照して演出制御部１３０ｍから演出指示コマンドを受信しているか否かを判定し、受信していない場合には、ステップＴＺ７に処理を移し、受信している場合には、ステップＴＺ５において、受信した演出指示コマンドに対応する種類のアニメグループからアニメパターンを決定して設定するアニメパターン設定処理を行う。

【１４０６】

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

【１４０７】

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

【１４０８】

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

【１４０９】

統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ６において、受信した演出指示コマンドに対応する種類のサウンドグループからサウンドパターンを決定して設定するサウンド設定処理を行い、ステップＴＺ７において、画像表示装置に表示させる演出画像を更新する（新たな演出画像の描画を行う）フレーム更新タイミングであることを示すフレーム切替フラグがあるか否かを判定し、フレーム切替フラグがない場合には、ステップＴＺ４に処理を移し、フレーム切替フラグがある場合には、ステップＴＺ８において、フレーム切替フラグをクリアする。

【１４１０】

統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ９において、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成し、生成したディスプレイリストを画像制御部１４５（ＶＤＰ）に出力するディスプレイリスト生成・出力処理を行う。

【１４１１】

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

【１４１２】

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

【１４１３】

統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ１０において、画像制御部１４５（ＶＤＰ）に対して出力したディスプレイリストに基づく演出画像の描画を指示する描画指令処理を行う。この描画指令処理が行われることで、画像制御部１４５（ＶＤＰ）ではディスプレイリストに基づく演出画像を描画用フレームバッファに描画し、表示用フレームバッファに描画されていた演出画像を第１画像表示装置７０（メイン液晶）、及び、第２画像表示装置７１（サブ液晶）に表示させる処理を行う。

【１４１４】

統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ１１において、サウンド制御コマンド群から構成されるサウンドリストを生成し、生成したサウンドリストを音声制御部１４８に出力するサウンドリスト生成・出力処理を行う。

【１４１５】

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

【１４１６】

統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ１２において、音声制御部１４８に対して出力したサウンドリストに基づくサウンドの出力を指示する音出力指令処理を行う。この音出力指令処理が行われることで、音声制御部１４８ではサウンドリストに基づくサウンドを音声出力装置９から出力させる。

【１４１７】

そのため、各種のサウンドは、画像制御部１４５（ＶＤＰ）によるフレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９からの出力を開始され、また、フレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９からの出力を終了される。

【１４１８】

なお、フレーム更新タイミングと同期（同調）するように音声出力装置９から各種のサウンドの出力が開始されるが、フレーム更新タイミングと同期（同調）しないように音声出力装置９から各種のサウンドの出力が停止されるようにしてもよく、その逆となるようにしてもよい。

【１４１９】

統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ１３において、次のフレームのディスプレイリストを作成するための準備として、設定済みのアニメパターン毎にアニメシーン情報（アドレス）を更新するアニメーション制御処理を行ってからステップＴＺ４に処理を移し、以降はステップＴＺ４～ステップＴＺ１３までの処理をループするように繰り返し行う。

【１４２０】

（統括制御部のコマンド受信割込処理）

図１０６を用いて統括制御部１４１のコマンド受信割込処理を説明する。図１０６は、統括制御部１４１のコマンド受信割込処理を示すフローチャートであり、本処理は、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを受信することで実行される。

【１４２１】

統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ２０において、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを受信するコマンド受信処理を行う。具体的には、演出制御部１３０ｍから送信された演出指示コマンドを統括ＲＡＭ１４４Ｚの受信バッファに格納する処理を行い、今回のコマンド受信割込処理を終了する。

【１４２２】

（統括制御部のＶブランク割込処理）

図１０７を用いて、統括制御部１４１のＶブランク割込処理を説明する。図１０７は、統括制御部１４１のＶブランク割込処理を示すフローチャートであり、Ｖブランク割込処理は、画像制御部１４５（ＶＤＰ）から１フレーム分の演出画像の表示が終了する（１／３０秒＝約３３ｍｓ）毎に送信されるＶブランク信号を受信する（１／３０秒＝約３３ｍｓ）毎に実行される。

【１４２３】
統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ３０において、各種カウンタ（シーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ、フレームカウンタ等）を所定数更新（例えば「１」加算）するカウンタ更新処理を行い、ステップＴＺ３１において、画像制御部１４５（ＶＤＰ）に対してＶＲＡＭ１４７の第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とを切り替える指示を行うフレームバッファ切替指令処理を行う。
【１４２４】
これにより、１／３０秒（約３３ｍｓ）毎のＶブランク割込処理が実行される毎に第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域とが「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わることになる。
【１４２５】
統括ＣＰＵ１４２Ｚは、ステップＴＺ３２において、描画（表示）フレームが切り替わったことを示すフレーム切替フラグをセットし、今回のＶブランク割込処理を終了する。このフレーム切替フラグは、上記ステップＴＺ７において参照されるため、上記ステップＴＺ８～ＴＺ１３の処理は、Ｖブランク割込処理が実行される（フレーム更新タイミング）毎に実行されることになる。
【１４２６】
（入賞時変化演出のタイミングチャート）
図１０８、及び、図１０９は、第１始動口４５への遊技球の入賞時に第１保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示（に変化）する場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。
【１４２７】
Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから２８０フレーム目となるタイミングであって演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｂ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データａの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ａが表示された状態となる。
【１４２８】
Ｔ２のタイミングは、変動演出が開始されてから２８０フレーム目の途中のタイミングである。このタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞したことに基づいて主制御基板１１０から先読み指定コマンドが演出制御部１３０ｍに送信される。
【１４２９】
Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから２８１フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、入賞時に第１保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示することが決定しているが画像表示装置に青キャラアイコンの表示はされず、音声出力装置９から第２発生報知音の出力も開始されない。
【１４３０】
また、Ｔ３のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｃ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｂの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｂが表示された状態となる。
【１４３１】
Ｔ４のタイミングは、変動演出が開始されてから２８２フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｄ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｃの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｃ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置９から第２発生報知音の出

力が開始される。このＴ４のタイミングが所定コマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングに相当する。

【１４３２】

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

【１４３３】

Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから２８４フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｆ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｅの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｄ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置９からの第２発生報知音の出力が継続される。

【１４３４】

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

【１４３５】

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

【１４３６】

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

【１４３７】

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

【１４３８】

また、青キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）第２発生報知音の出力を開始していたのに対して、青キャラアイコンの消去と第２発生報知

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

【１４３９】

（入賞時変化演出の演出例）

図１１０は、第１始動口４５への遊技球の入賞時に第１保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンで表示（に変化）する場合の演出例を示す図である。

【１４４０】

図１１０（ａ）に示すように、第１保留アイコン、及び、第２保留アイコンが表示されていない状態、すなわち、保留記憶が１個も記憶されていない状態で、演出図柄７０ａを変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【１４４１】

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

【１４４２】

このとき、図１１０（ｂ）に示すように、第１始動口４５に遊技球が入賞したことに応じて、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（青キャラアイコン）Ｈ１１が表示されると共に、音声出力装置９から第２発生報知音が０．５秒間出力される。

【１４４３】

そして、図１１０（ｃ）に示すように、変動表示されていた演出図柄７０ａがハズレであることを示す組合せ（ここでは、「２３４」）で停止表示が行われ、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨが消去される。

【１４４４】

次に、図１１０（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１の第１保留アイコン（青キャラアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。

【１４４５】

その後、図１１０（ｅ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【１４４６】

そして、図１１０（ｆ）に示すように、中央の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａが停止表示することで、リーチ演出が終了すると共に、変動表示が終了する。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（青キャラアイコン）ＴＨが消去される。

【１４４７】

なお、図示は省略しているが、変動演出中は音声出力装置９からＢＧＭや効果音等が出力されている。また、以降の図１１３、図１１６、図１１７、図１２０、及び、図１２１についても同様である。

【１４４８】

（ノーマル変化パターン０１のタイミングチャート）

図１１１、及び、図１１２は、アイコン変化演出実行処理において、保留アイコン変化パターンとしてノーマル変化パターン０１が決定され、第１保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。

【１４４９】

Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから６００フレーム目となるタイミングであって演出図柄７０ａの停止表示が行われる図柄停止期間の途中のフレーム更新タイミング

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

【１４５０】

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

【１４５１】

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

【１４５２】

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

【１４５３】

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

【１４５４】

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

【１４５５】

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

【１４５６】

Ｔ７のタイミングは、変動演出が開始されてから１５フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｈ（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｇの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｇ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となり、音声出力装置９の第２発生報知音の出力が継続

される。
【１４５７】
Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから１６フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、約０．５秒間（１５フレーム）に亘って出力していた第２発生報知音の出力が停止され、第２フレームバッファへの画像データｉ（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｈの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｈ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となる。
【１４５８】
Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから１７フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のタイミングとなっている。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｊ（背景画像、変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され第２フレームバッファに描画されていた画像データｉの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｉ（青キャラアイコン表示）が表示された状態となる。
【１４５９】
このように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に青キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、音声出力装置９から第２発生報知音の出力が開始するため、青キャラアイコンの表示と第２発生報知音の出力とのフレーム更新タイミングがズレた状態で開始する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１４６０】
また、青キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）第２発生報知音の出力を開始していたのに対して、青キャラアイコンの消去と第２発生報知音の出力の停止とは異なるフレーム更新タイミングで行っているため、青キャラアイコンを消去させるタイミングに制約を受けずに第２発生報知音の出力を停止させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１４６１】
（ノーマル変化パターン０１の演出例）
図１１３は、変動開始時（シフト時）に第１保留アイコンの表示態様を青キャラアイコンに変化する場合（ノーマル変化パターン０１）の演出例を示す図である。
【１４６２】
図１１３（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１、Ｈ１２が表示されているときに、ハズレを示す演出図柄の停止表示が行われたとする。
【１４６３】
次に図１１３（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１、Ｈ１２が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。
【１４６４】
ここで、第２表示部７０Ｂ２に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２は、第１表示部７０Ｂ１にシフト表示される際に、表示態様が青キャラアイコンに変化表示される。また、ＣＤアイコンから青キャラアイコンに変化表示されると共に、音声出力装置９から第２発生報知音が０．５秒間出力される。
【１４６５】
その後、図１１３（ｃ）に示すように、変動表示されていた演出図柄７０ａがハズレであることを示す組合せ（ここでは、「１６４」）で停止表示が行われ、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨが消去される。

【１４６６】
次に、図１１３（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１の第１保留アイコン（青キャラアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。
【１４６７】
その後、図１１３（ｅ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。
【１４６８】
そして、図１１３（ｆ）に示すように、中央の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａが停止表示することで、リーチ演出が終了すると共に、変動表示が終了する。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（青キャラアイコン）ＴＨが消去される。
【１４６９】
（キャラ作用変化パターン０１のタイミングチャート）
図１１４、及び、図１１５は、アイコン変化演出実行処理において、当該アイコン変化パターンとしてキャラ作用変化パターン０１が決定され、当該アイコンＴＨの表示態様を赤キャラアイコンに変化させる場合の各種タイミングを示すタイミングチャートである。
【１４７０】
Ｔ１のタイミングは、変動演出が開始されてから１フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されるタイミング）であって演出図柄７０ａの通常変動が行われる通常変動期間の開始のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｂ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データａの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ａが表示された状態となる。
【１４７１】
Ｔ２のタイミングは、変動演出が開始されてから６１フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍは当該アイコンＴＨの表示態様を赤キャラアイコンに変化させるキャラ作用変化パターン０１を実行することが決定しているが画像表示装置にキャラ等の表示はされず、音声出力装置９から第３発生報知音の出力も開始されない。
【１４７２】
また、Ｔ２のタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｄ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されていた画像データｃの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｃが表示された状態となる。
【１４７３】
Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから６２フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｅ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画されていた画像データｄの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｄ（キャラ表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９から第３発生報知音の出力は開始されない。
【１４７４】
Ｔ４のタイミングは、変動演出が開始されてから６３フレーム目となるタイミングであって通常変動期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第２フレームバッファへの画像データｆ（背景画像、各種変動演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、キャラ画像等）の描画が開始され、第１フレームバッファに描画されてい

た画像データｅの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には通常変動演出表示画面ｅ（キャラ表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９の第３発生報知音の非出力は継続される。

【１４７５】

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

【１４７６】

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

【１４７７】

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

【１４７８】

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

【１４７９】

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

【１４８０】

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

コン表示）が表示された状態となる。
【１４８１】
このように、第１画像表示装置７０（メイン液晶）に赤キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、音声出力装置９から第３発生報知音の出力が開始するため、赤キャラアイコンの表示と第３発生報知音の出力とのフレーム更新タイミングがズレた状態で開始する場合と比べて、遊技者が違和感を覚えることを軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１４８２】
また、赤キャラアイコンが表示されるフレーム更新タイミングに合わせて（同期して）、第３発生報知音の出力を開始していたのに対して、赤キャラアイコンの消去と第３発生報知音の出力の停止とは異なるフレーム更新タイミングで行っているため、赤キャラアイコンを消去させるタイミングに制約を受けずに第３発生報知音の出力を停止させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１４８３】
（キャラ作用変化パターン０１の演出例）
図１１６、及び、図１１７は、変動演出中に当該アイコンＴＨの表示態様を赤キャラアイコンに変化する場合（キャラ作用変化パターン０１）の演出例を示す図である。
【１４８４】
図１１６（ａ）に示すように、第１保留アイコン、及び、第２保留アイコンが表示されていない状態で、すなわち、保留記憶が１個も記憶されていない状態で、演出図柄７０ａを変動表示させる通常変動演出が実行されている。
【１４８５】
その後、図１１６（ｂ）に示すように、キャラＣ１が表示された後、図１１６（ｃ）に示すように、キャラＣ１が投げキス動作を行なって、ハートＨを当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨに向けて飛ばす演出が行われる。
【１４８６】
そして、当該アイコンＴＨにハートＨが命中すると、図１１６（ｄ）に示すように、当該アイコンＴＨの表示態様がＣＤアイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置９から第３発生報知音が０．５秒間出力される。
【１４８７】
その後、図１１７（ａ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。
【１４８８】
そして、ＳＰリーチに発展すると、図１１７（ｂ）に示すように、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が開始される。なお、ＳＰリーチに発展すると、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。
【１４８９】
その後、図１１７（ｃ）に示すように、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「２２２」）で停止表示される。
【１４９０】
そして、図１１７（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが縮小表示から元の大きさに戻って第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）ＴＨが消去される。
【１４９１】
（図柄作用変化パターン０１のタイミングチャート）
図１１８、及び、図１１９は、アイコン変化演出実行処理において、保留アイコン変化パ

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

【１４９２】

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

【１４９３】

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

【１４９４】

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

【１４９５】

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

【１４９６】

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

【１４９７】

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

【１４９８】

Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから３３０フレーム目となるタイミングであって図柄仮停止期間の途中のフレーム更新タイミングである。このタイミングにおいて、第１フレームバッファへの画像データｈ（背景画像、各種停止演出画像、各種図柄画像、各種アイコン画像、変化図柄画像等）の描画が開始され、第２フレームバッファに描画さ

れていた画像データｇの画像表示装置への表示が開始され、画像表示装置には仮停止演出表示画面ｇ（変化図柄表示）が表示された状態となるが、音声出力装置９の第３発生報知音の非出力は継続される。

【１４９９】

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

【１５００】

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

【１５０１】

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

【１５０２】

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

【１５０３】

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

【１５０４】

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

【１５０５】

（図柄作用変化パターン０１の演出例）

図１２０、及び、図１２１は、演出図柄７０ａの停止中（仮停止中）に保留アイコンの表

示態様を赤キャラアイコンに変化する場合（図柄作用変化パターン０１）の演出例を示す図である。

【１５０６】

図１２０（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が表示されている状態で、演出図柄７０ａを変動表示させる通常変動演出が実行されている。

【１５０７】

その後、図１２０（ｂ）に示すように、左の変動表示領域に「２」、右の変動表示領域に「３」、中央の変動表示領域に「変化」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で停止表示（仮停止表示）した変化図柄から稲妻のようなエフェクトが第１表示部７０Ｂ１の第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１に向けて出現し、命中すると、第１保留アイコンＨ１１の表示態様がＣＤアイコンから赤キャラアイコンに変化すると共に、音声出力装置９から第３発生報知音が０．５秒間出力される。

【１５０８】

次に、図１２０（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１の第１保留アイコン（赤キャラアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。

【１５０９】

その後、図１２１（ａ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「２」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出が実行される。

【１５１０】

そして、ＳＰリーチに発展すると、図１２１（ｂ）に示すように、味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する演出が開始される。なお、ＳＰリーチに発展すると、演出図柄７０ａが縮小表示となり、左上に表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。

【１５１１】

その後、図１２１（ｃ）に示すように、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利することで、大当たりであることを示唆し、変動表示されていた演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組合せ（ここでは、「２２２」）で停止表示される。

【１５１２】

そして、図１２１（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが縮小表示から元の大きさに戻って第１画像表示装置７０（メイン液晶）の中央で停止表示される。ここで、変動表示が終了したので、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコン（赤キャラアイコン）ＴＨが消去される。

【１５１３】

以上のように、本実施形態では、演出制御部１３０ｍが所定のコマンド（先読み指定コマンドや特図変動パターン指定コマンド）を受信したことに応じたフレーム更新タイミングで変化演出を実行する場合と、演出制御部１３０ｍが特図変動パターン指定コマンドを受信した後の所定のフレーム更新タイミングで変化演出を実行する場合とがあるので、変化演出のバリエーションが増えることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１５１４】

なお、本実施形態では、アイコン変化演出は、先読み指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、最終表示態様やシナリオを決定するようにしていたが、このような決定方法に限られない。例えば、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様を変化し得るタイミングになると、その都度、表示態様を変化させるか否かを決定するようにしてもよい。また、先読み指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した際に最終表示態様のみ決定し、どのように変化していくかは、アイコン（当該アイコン、保留アイコン）の表示態様を変化し得るタイミングになると、その都度、決定するようにしてもよい。

【１５１５】

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

【１５１６】

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

【１５１７】

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

【１５１８】

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

【１５１９】

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

【１５２０】

また、本実施形態では、所定のコマンドの受信に応じたフレーム更新タイミングにおいて発生する変化演出（入賞時変化演出、及び、ノーマル変化パターン０１）の実行タイミングは、所定のコマンド（先読み指定コマンドや特図変動パターン指定コマンド）を受信したフレーム数から２フレーム後となるフレーム更新タイミングとしていたが、２フレーム

後に限られず、所定のコマンドを受信してから極端に遅くなければ、１フレーム後でも数フレーム後でもよい。

【１５２１】

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

【１５２２】

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

【１５２３】

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

【１５２４】

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

【１５２５】

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

【１５２６】

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

【１５２７】

また、本実施形態では、アイコン変化演出は、保留アイコンや当該アイコンそのものの表示態様（形状及び色）を変化させていたが、このような変化に限られず、保留アイコンや

当該アイコンそのものの表示態様は変化させずに（ＣＤアイコンのまま）、保留アイコンや当該アイコンの周囲に大当たり当選期待度を示す色のエフェクトを表示するようにしてもよいし、保留アイコンや当該アイコンの周囲（近傍）に大当たり当選期待度を示すキャラクタを表示するようにしてもよいし、保留アイコンや当該アイコンの周囲（近傍）に実行予定の演出を示唆する文字画像（例えば「ＳＰ」や「擬似連」など）を表示するようにしてもよい。

【１５２８】

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

【１５２９】

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

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

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

【１５３０】

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

【１５３１】

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

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

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

【１５３２】

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

【１５３３】

（第１実施形態の変形例）

以下、第１実施形態の変形例について図面を参照しながら具体的に説明する。

【１５３４】

第１実施形態の変形例では、例えば、図１２３（ａ）に示すように、第１画像表示装置７

０の表示部の右下隅部に、特別図柄の変動表示に対応して変動表示される特殊図柄ＴＺを表示するための特殊図柄表示領域が設けられている点において第１実施形態と相違する。
【１５３５】
また、第１画像表示装置７０の表示部の左端部に、現在の第１特図保留数（Ｕ１）を示す第１特図保留数字を表示するための第１特図保留数表示領域と、現在の第２特図保留数（Ｕ２）を示す第２保留数字を表示するための第２保留数表示領域７０Ｆとが設けられている点においても第１実施形態と相違する。
【１５３６】
なお、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示される第１特図保留数字、及び、第２保留数表示領域７０Ｆに表示される第２保留数字が第１保留情報に相当し、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示される第１保留アイコン、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示される第２保留アイコンが第２保留情報に相当し、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示される当該アイコンが実行情報に相当する。
【１５３７】
（客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例）
図１２２～１２４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１２２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１２３（ａ）～（ｆ）及び図１２４（ｇ）～（ｋ）は、図１２２の（ａ）～（ｋ）に対応する演出例を示す図である。
【１５３８】
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。
【１５３９】
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、及び、第２保留数表示領域７０Ｆには「０」が表示され、保留アイコン、及び、当該アイコンＴＨが表示されていない状態となっている。
【１５４０】
Ｔ１のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「０」から「１」に増加したタイミング（客待ち状態の開始から４フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１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。
【１５４１】
具体的には、図１２３（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「０」から「１」に変化すると共に、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が通常サイズで表示される。また、音声出力装置９から第１発生報知音（ピコッ）が出力される。
【１５４２】
Ｔ２のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「１」から「０」に減少して通常変動パターンによる変動演出（特別図柄の変動表示）が開始されるタイミング（客待ち状態の開始から５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、第１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。
【１５４３】
具体的には、図１２３（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「１」から「０」に変化すると共に、第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａがス

クロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。
【１５４４】
Ｔ３のタイミングは、第１発生報知音の出力が開始されてから１０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から１４フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１発生報知音の出力が終了する。
【１５４５】
具体的には、図１２３（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１の当該アイコン表示領域７０Ｃへの移動（シフト）が継続すると共に、演出図柄７０ａの縮小表示が継続する。
【１５４６】
Ｔ４のタイミングは、第１保留アイコンの変化表示（減少表示）が開始してから２０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２５フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの変化表示が終了する。
【１５４７】
具体的には、図１２３（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１から移動してきた第１保留アイコンＨ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＨになると共に、演出図柄７０ａの縮小表示が停止する。
【１５４８】
Ｔ５のタイミングは、変動演出が開始されてから４０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【１５４９】
具体的には、図１２３（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）に続いて、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。
【１５５０】
Ｔ６のタイミングは、変動演出が開始されてから５０フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から５５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【１５５１】
具体的には、図１２４（ｇ）に示すように、第１画像表示装置７０では、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）に続いて、右の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始され、全ての変動表示領域で演出図柄７０ａがスクロールしている状態となる。
【１５５２】
Ｔ７のタイミングは、変動演出が開始されてから２２５フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２３０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【１５５３】
具体的には、図１２４（ｈ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左側の変動表示領域で「３」の演出図柄７０ａが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央と右側の変動表示領域で演出図柄７０ａのスクロールが継続する。
【１５５４】
Ｔ８のタイミングは、変動演出が開始されてから２５５フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２６０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【１５５５】
具体的には、図１２４（ｉ）に示すように、第１画像表示装置７０では、右側の変動表示領域で「５」の演出図柄７０ａが仮停止される（揺れ動いた状態になる）と共に、中央の

変動表示領域で演出図柄７０ａのスクロールが継続する。
【１５５６】
Ｔ９のタイミングは、変動演出が開始されてから２８５フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から２９０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示が継続している。
【１５５７】
具体的には、図１２４（ｊ）に示すように、第１画像表示装置７０では、中央の変動表示領域に「６」の演出図柄７０ａが仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄７０ａの組み合わせが表示された状態となる。
【１５５８】
Ｔ１０のタイミングは、変動演出が開始されてから３００フレーム目となるタイミング（客待ち状態の開始から３０５フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの変動表示、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が終了する。
【１５５９】
具体的には、図１２４（ｋ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄７０ａが停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「３６５」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＨが消去される。
【１５６０】
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。
【１５６１】
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。
【１５６２】
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。
【１５６３】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングよりも、保留数字の減少表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングの方が早いため、特図保留数が変化することを演出しつつ、保留数字によって特図保留数が減少したことを遊技者が把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５６４】
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。
【１５６５】
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。
【１５６６】
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。
【１５６７】
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。
【１５６８】
（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）
図１２５～１２６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１２５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１２６（ａ）～（ｃ）は、図１２５の（ａ）～（ｃ）に対応する演出例を示す図である。
【１５６９】
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。
【１５７０】
具体的には、図１２６（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特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆには「０」が表示され、当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨが表示されている。
【１５７１】
Ｔ２のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「０」から「１」に増加したタイミング（変動演出の開始から６０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１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。
【１５７２】
具体的には、図１２６（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「０」から「１」に変化すると共に、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が極小サイズで表示されて拡大表示を開始する。また、音声出力装置９から第１発生報知音（ピコッ）が出力される。
【１５７３】
Ｔ３のタイミングは、第１保留アイコンの増加表示が開始されてから１０フレーム目となるタイミング（変動演出の開始から７０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの増加表示が終了すると共に、第１発生報知音の出力が終了する。
【１５７４】
具体的には、図１２６（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１に表示された第１保留アイコン（ＣＤアイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。
【１５７５】
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。
【１５７６】
また、保留アイコンの増加表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングよりも、保留数字の増加表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングの方が早いため、特図保留数が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。
【１５７７】
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。
【１５７８】
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。
【１５７９】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示に係る期間（２０フレーム）よりも、保留アイコンの増加表示に係る期間（１０フレーム）の方が短くなっているので、変動演出が開始されることを強調することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５８０】
なお、保留数字の増加表示と保留アイコンの増加表示とを同じ（フレーム更新）タイミングで開始するのではなく、保留数字の増加表示が完了する（フレーム更新）タイミングの方が早いのであれば、どちらを先に開始してもよい。このようにすることで、表示制御の自由度を向上させつつ、特図保留数が増加したことを早い段階で把握させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５８１】
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。
【１５８２】
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。
【１５８３】
（保留数が減少直後に増加する際の具体例）
図１２７～１２８を用いて、保留数が減少直後に増加する際の具体例について説明する。図１２７は、保留数が減少直後に増加するタイミングチャートであり、図１２８（ａ）～（ｆ）は、図１２７の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。
【１５８４】
まず、Ｔ０のタイミングは、演出図柄７０ａが停止表示されてから５フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａの停止表示が継続している。
【１５８５】
具体的には、図１２８（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、ハズレを示す「４」「６」「８」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄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」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示されている。さらに、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が表示され、当該アイコンＴＨが表示されていない状態となっている。

【１５８６】
Ｔ１のタイミングは、通常変動パターンによる変動演出（特別図柄の変動表示）が開始されるタイミング（演出図柄７０ａが停止表示されてから２０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、第１特図保留数字の非アニメーションによる減少表示、第１保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示、及び、第１保留アイコンのアニメーションによる減少表示が開始される。
【１５８７】
具体的には、図１２８（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「２」から「１」に変化する。また、第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第２表示部７０Ｂ２に表示されていた第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が第１表示部７０Ｂ１に向けて移動（シフト）を開始する。さらに、演出図柄７０ａがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。
【１５８８】
Ｔ２のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「１」から「２」に増加したタイミング（演出図柄７０ａが停止表示されてから３０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１特図保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、第１保留アイコンの変化表示、及び、減少表示の実行中であるため、第１保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は待機されることになる。
【１５８９】
具体的には、図１２８（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、演出図柄７０ａの縮小表示が継続する。
【１５９０】
Ｔ３のタイミングは、第１保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が開始してから２０フレーム目となるタイミング（演出図柄７０ａが停止表示されてから４０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了する。また、待機していた第１保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始されると共に、アイコン発生時の報知音である第１発生報知音の出力が開始される。
【１５９１】
具体的には、図１２８（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１から移動してきた第１保留アイコンＨ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＨになると共に、第２表示部７０Ｂ２から移動してきた第１保留アイコンＨ１２が第１表示部７０Ｂ１の中心に位置し、演出図柄７０ａの縮小表示が停止する。また、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１３が極小サイズで表示されて拡大表示を開始すると共に、音声出力装置９からの第１発生報知音（ピコッ）の出力が開始される。
【１５９２】
Ｔ４のタイミングは、第１保留アイコンの増加表示が開始されてから５フレーム目となるタイミング（演出図柄７０ａが停止表示されてから４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの増加表示、及び、第１発生報知音の出力が継続している。
【１５９３】
具体的には、図１２８（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１３が小サイズで表示されて拡大表示を継続すると共に、音声出力装置９からの第１発生報知音（ピコッ）の出力が継続している。また、左側の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。

【１５９４】
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。
【１５９５】
具体的には、図１２８（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１に表示された第１保留アイコン（ＣＤアイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。また、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。
【１５９６】
このように、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示、及び、保留アイコンの減少表示の実行中に特図保留数が増加した場合には、この変化表示、及び、減少表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、保留アイコンの変化表示、及び、減少表示の実行中であっても特図保留数が増加したことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５９７】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示、及び、保留アイコンの減少表示の実行中に特図保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を待機（制限）しておき、保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始するため、特図保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１５９８】
なお、保留数字の増加表示よりも後に実行される保留アイコンの増加表示に同期して発生報知音を出力するのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力するようにしてもよい。
【１５９９】
また、保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始（通常よりも開始が遅延）するのではなく、保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が完了する少し前の（フレーム更新）タイミングで保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始させるようにしてもよい。このようにすることで、特図保留数の推移が把握し難くなることを抑制でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６００】
また、保留アイコンの増加表示中に特図保留数が増加した場合であっても、保留アイコンの変化表示や減少表示中と同様に、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を待機（制限）する一方、保留数字の増加表示を開始し、保留アイコンの増加表示が完了した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示、及び、発生報知音の出力を開始すればよい。
【１６０１】
（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）
図１２９～１３０を用いて、特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図１２９は、特定リーチ演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図１３０（ａ）～（ｆ）は、図１２９の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。
【１６０２】
まず、Ｔ１のタイミングは、ＳＰリーチ変動パターンによる変動演出が開始されてから４００フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出の前に実行されるノーマルリーチ演出、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が継続している。
【１６０３】

具体的には、図１３０（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左右の変動表示領域に「７」の演出図柄７０ａがそれぞれ仮停止され、中央の変動表示領域では演出図柄７０ａの変動表示が継続している。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示されている。さらに、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が表示されると共に、当該アイコン（ＣＤアイコン）ＴＨが表示されている。

【１６０４】

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

【１６０５】

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

【１６０６】

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

【１６０７】

具体的には、図１３０（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左右の変動表示領域で仮停止している「７」の演出図柄７０ａ、及び、中央の変動表示領域でスクロールしている演出図柄７０ａが画面左上に近い位置に表示される共に、通常サイズよりも小さいサイズで表示される。

【１６０８】

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

【１６０９】

具体的には、図１３０（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域の演出図柄７０ａが画面左上に縮小サイズで表示されると共に、画面中央には味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する対決演出が開始される。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＨを残して、保留アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）に表示されている保留アイコン（ここでは第１保留アイコンのみ）が保留アイコン表示領域と一緒に非表示となる。さらに、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「７」図柄でリーチ状態となる。

【１６１０】

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

【１６１１】

具体的には、図１３０（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、対決演出の最終演出（大当たりか否かを報知するための決め演出）が実行されている。

【１６１２】

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

【１６１３】

具体的には、図１３０（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利する演出が行われると共に、画面左上で縮小表示されている演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組み合わせ（「７７７」）で仮停止する（揺れ動いた状態になる）。

【１６１４】

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。

【１６１５】

具体的には、図１３０（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄７０ａが画面中央に拡大表示されて仮停止される（揺れ動いた状態になる）。また、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１１が再表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ１２が通常サイズで表示される。

【１６１６】

そして、最終的には、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄７０ａが停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「７７７」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＨが消去される。

【１６１７】

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。

【１６１８】

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。

【１６１９】

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。

【１６２０】

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。

【１６２１】

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。

【１６２２】

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。

【１６２３】

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。
【１６２４】
（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１３１～１３３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１３１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１３２（ａ）～（ｆ）、及び、図１３３（ｇ）～（ｉ）は、図１３１の（ａ）～（ｉ）に対応する演出例を示す図である。
【１６２５】
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。
【１６２６】
具体的には、図１３２（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保留数表示領域７０Ｆに「４」が表示されている。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが消去されていると共に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１～第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２１～Ｈ２４が表示され、当該アイコンＴＨが表示された状態となっている。さらに、画面上部には、特定遊技状態で実行可能な変動演出の回数（ここでは「残り０回」）が表示されると共に、画面右上には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像ＭＵが表示されている。
【１６２７】
Ｔ２のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「１」から「２」に増加したタイミング（変動演出が開始されてから４１５フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１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７０Ｂが消去されているため、第１保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。
【１６２８】
具体的には、図１３２（ｂ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、演出図柄７０ａのスクロールが継続する。
【１６２９】
Ｔ３のタイミングは、変動演出が開始されてから４３０フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、左中右の変動表示領域で変動表示していた演出図柄７０ａが同時に仮停止する。
【１６３０】
具体的には、図１３２（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域に「２８５」の演出図柄７０ａが仮停止され（揺れ動いた状態になり）、ハズレであることを示す演出図柄７０ａの組み合わせが表示された状態となる。
【１６３１】
Ｔ４のタイミングは、演出図柄７０ａが仮停止してから１５フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４４５フレーム目）である。このタイミングにおいて、所定の有利期間（大当たり遊技と特定遊技状態が継続している間）における遊技の結果を示すリザルト表示が開始される。
【１６３２】
具体的には、図１３２（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、背景画像ＨＧが暗転すると共に、特定遊技状態の終了を示す「スペシャルタイム終了」、及び、所定の有利期間中に実行された大当たり遊技の回数「大当たり×１」の文字が表示される。また、仮停止している演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示される。
【１６３３】
Ｔ５のタイミングは、リザルト表示が開始されてから１５フレーム目となるタイミング（

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

【１６３４】

具体的には、図１３２（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、所定の有利期間中に獲得した（払い出された）遊技球の数を示す「ＴＯＴＡＬ　１２００ｐｔ」の文字が追加表示される。

【１６３５】

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

【１６３６】

具体的には、図１３２（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上で仮停止していた演出図柄７０ａが画面中央に移動して停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「２８５」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＨが消去される。

【１６３７】

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

【１６３８】

具体的には、図１３３（ｇ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２保留数字が「４」から「３」に変化すると共に、第１表示部７０Ｄ１に表示されていた第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２１が当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始すると共に、第２表示部７０Ｄ２～第４表示部７０Ｄ４に表示されていた第２保留アイコン（ＣＤアイコン）Ｈ２２～Ｈ２４が１つ隣りの表示部に向けて移動（シフト）を開始する。

【１６３９】

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

【１６４０】

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

【１６４１】

具体的には、図１３３（ｈ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｄ１から移動してきた第２保留アイコンＨ２１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＨになると共に、第２表示部７０Ｄ２～第４表示部７０Ｄ４から移動してきた第２保留アイコンＨ２２～Ｈ２４が隣の表示部の中心に位置し、演出図柄７０ａの縮小表示が停止する。

【１６４２】

Ｔ９のタイミングは、第２保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了してから１０フレーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から５２０フレーム目）である。こ

のタイミングにおいて、演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が継続する。
【１６４３】
具体的には、図１３３（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。
【１６４４】
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。
【１６４５】
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。
【１６４６】
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。
【１６４７】
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。
【１６４８】
また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了するまでは、演出図柄がスクロールせず（次の演出図柄に更新されず）、保留アイコンの変化表示が完了する（フレーム更新）タイミングで演出図柄のスクロール（次の演出図柄への更新）が開始されるため、変動演出中の演出の進行を把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１６４９】
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。
【１６５０】
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。
【１６５１】
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、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが設定（表示）されていたが、第２保留アイコン表示領域７０Ｄを設定（表示）せずに第１保留アイコン表示領域７０Ｂだけを設定（表示）するようにしてもよい。
【１６５２】
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。
【１６５３】
また、本実施形態では、第１特図保留数表示領域７０Ｅと第２保留数表示領域７０Ｆとを第１画像表示装置７０に設定（表示）していたが、第２画像表示装置７１に設定（表示）してもよいし、画像表示装置とは異なる専用の表示器（例えば、７セグメントＬＥＤ、ドットマトリックス、専用のＬＥＤ等）に設定（表示）してもよい。そして、専用のＬＥＤに設定する場合には、ＬＥＤの点灯色や点灯／点滅態様によって特図保留数を表示するとよい。
【１６５４】
（ランプ／駆動制御部の役物初期処理）
図１３４を用いて、ランプ／駆動制御部１５０の役物初期処理を説明する。図１３４は、ランプ／駆動制御部１５０の役物初期処理を示すフローチャートであり、本処理は、ランプ／駆動制御部１５０において所定周期（４ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理内で実行される。
【１６５５】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０１において、主制御基板１１０から電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信したか否かを判定する。電源ＯＮ時コマンドを受信した場合には、ステップＲ１０２に処理を移し、電源ＯＮ時コマンドを受信していない場合には、ステップＲ１０３に処理を移す。
【１６５６】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０２において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の原点復帰処理を実行するための「１」をセットする。
【１６５７】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０３において、初期処理番号が「１」であるか否かを判定する。初期処理番号が「１」でない場合には、役物の原点復帰処理を実行しないものとしてステップＲ１０５に処理を移し、初期処理番号「１」である場合には、ステップＲ１０４において、原点復帰処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、位置検出センサからの入力信号に基づいて役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作を実行したり、初期処理番号を「２」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、原点復帰処理の詳細は後述する。
【１６５８】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５において、初期処理番号が「２」であるか否かを判定する。初期処理番号が「２」でない場合には、役物の初期動作処理を実行しないものとして今回の役物初期処理を終了し、初期処理番号「２」である場合には、初期動作処理を行い、今回の役物初期処理を終了する。具体的には、役物が正常に作動するか否かを確認するための初期動作及び初期発光を行わせたり、初期処理番号を「０」にセットしたりするなどの処理を行う。なお、初期動作処理の詳細は後述する。
【１６５９】
このように、図１３４に示した役物初期処理によれば、各種役物の原点位置への復帰動作を行うための原点復帰処理と、各種役物の初期動作及び初期発光を行うための初期動作処理とが同時に実行しないようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。
【１６６０】
また、図１３４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。
【１６６１】
（ランプ／駆動制御部の原点復帰処理）

図１３５を用いて、ランプ／駆動制御部１５０の原点復帰処理を説明する。図１３５は、ランプ／駆動制御部１５０における原点復帰処理を示すフローチャートである。

【１６６２】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１において、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点復帰状況の推移を示す盤役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。盤役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０５－３に処理を移し、盤役物処理番号が「０」の場合には、ステップＲ１０５－２において、原点復帰させる駆動対象を第１可動部材７３に設定し、ステップＲ１０５－５に処理を移す。

【１６６３】

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

【１６６４】

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

【１６６５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－６において、駆動対象の可動部材が原点位置に戻るように、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。

【１６６６】

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

【１６６７】

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

【１６６８】

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

【１６６９】

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

【１６７０】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１３において、演出ボタン１７が原点位置（待機位置）にあるか否かを判定する。具体的には、演出ボタン１７が原点位置にあるこ

とを検出する位置検出センサからの入力信号を判定する。演出ボタン１７が原点位置にない場合には、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。

【１６７１】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１４において、演出ボタン１７が原点位置に戻るように、演出ボタン１７を移動させるための演出ボタン駆動モータを駆動させ、ステップＲ１０５－１５において、演出ボタン１７が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための枠役物異常判定タイマを＋１更新する。

【１６７２】

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

【１６７３】

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。

【１６７４】

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。

【１６７５】

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。

【１６７６】

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。

【１６７７】

このように、図１３５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。

【１６７８】

また、図１３５に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作とを同時（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。

【１６７９】

また、図１３５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

いて演出動作が行われないといった事態を回避することができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【１６８０】

また、図１３５に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

【１６８１】

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

【１６８２】

（ランプ／駆動制御部の初期動作処理）

図１３６を用いて、ランプ／駆動制御部１５０の初期動作処理を説明する。図１３６は、ランプ／駆動制御部１５０の初期動作処理を示すフローチャートである。

【１６８３】

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

【１６８４】

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

【１６８５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－４において、盤役物の初期動作パターンを決定するための盤役物初期動作パターン決定テーブル（図１３７参照）を選択する。なお、盤役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【１６８６】

ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－５において、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作パターンを決定し、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットする。具体的には、図１３７に示す盤役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ＯＮ時コマンドの種類、及び、復帰異常情報の有無に基づいて、複数の初期動作パターンの中から１つの初期動作パターンを決定する。

【１６８７】

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

【１６８８】

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

初期動作を実行させる。
【１６８９】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－９において、盤役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。盤役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップＲ１０７－１１に処理を移し、盤役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップＲ１０７－１０において、盤役物処理番号を＋１更新する。具体的には、盤役物処理番号が「１」であったならば、盤役物の初期動作させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「２」に更新する。
【１６９０】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１１において、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作状況の推移を示す枠役物処理番号が「０」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「０」である場合には、ステップＲ１０７－１２に処理を移し、枠役物処理番号が「０」でない場合には、ステップＲ１０７－１７に処理を移す。
【１６９１】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１２において、ランプＲＡＭ１５０ｃに演出ボタン１７の復帰異常情報がセットされているか否かを判定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、枠役物の初期動作を行うものとしてステップＲ１０７－１４に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップＲ１０７－１３において、枠役物の初期動作を行わないものとして枠役物処理番号に「２」をセットし、ステップＲ１０７－１７に処理を移す。
【１６９２】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１４において、枠役物の初期動作パターンを決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブル（図１３８参照）を選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。
【１６９３】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１５において、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作パターンを決定し、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットする。具体的には、図１３８に示す枠役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ＯＮ時コマンドの種類に基づいて、複数の初期動作パターンの中から１つの初期動作パターンを決定する。
【１６９４】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１６において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物の初期動作を実行すべく枠役物処理番号を「１」に更新する。
【１６９５】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１７において、枠役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０７－２１に処理を移し、枠役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０７－１８において、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットされている枠役物の初期動作パターンに応じて枠役物の初期動作を実行させる。
【１６９６】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１９において、枠役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。枠役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップＲ１０７－２１に処理を移し、枠役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップＲ１０７－２０において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「１」であったならば、枠役物の初期動作させる処理を終了すべく枠役物処理番号を「２」に更新する。
【１６９７】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２１において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「２」であって枠役物処理番号が「２」であるかを判定する。終了条件を満たす場合には、ス

テップＲ１０７－２２に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の初期動作処理を終了する。
【１６９８】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２２において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０７－２３において、上述した初期処理番号をクリアし、今回の初期動作処理を終了する。
【１６９９】
このように、図１３６に示した初期動作処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、遊技中における各種役物の演出動作を阻害することを防止することが可能となる。
【１７００】
また、図１３６に示した初期動作処理によれば、盤役物を構成する第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がある場合には、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している可動部材を無理やり初期動作させることで可動部材が完全に故障したり、破損したりすることを防止することが可能となる。
【１７０１】
また、図１３６に示した初期動作処理によれば、枠役物を構成する演出ボタン１７に復帰異常がある場合には、演出ボタン１７の初期動作を実行しないようになっている。そのため、復帰異常が発生している演出ボタン１７を無理やり初期動作させることで演出ボタン１７が完全に故障したり、破損したりするような不都合を防止することが可能となる。
【１７０２】
また、図１３６に示した初期動作処理によれば、復帰異常が発生した盤役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない枠役物の初期動作は実行し、復帰異常が発生した枠役物の初期動作が実行されない場合でも、復帰異常が発生していない盤役物の初期動作は実行するようになっている。そのため、復帰異常が発生していない方の役物の動作に異常がないか否かを確認することが可能となる。
【１７０３】
また、図１３６に示した初期動作処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作の両方が終了した場合に初期動作処理が終了するようになっている。そのため、盤役物、及び、枠役物の一方が初期動作を行っているのにも拘らず、他方が演出動作を行うといった初期動作なのか演出動作なのかが不明な状態が発生することがなくなる。
【１７０４】
（盤役物初期動作パターン決定テーブル）
図１３７は、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作パターンを決定する場合に参照される盤役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。
【１７０５】
盤役物初期動作パターン決定テーブルには、電源ＯＮ時コマンドの種類、復帰異常情報の有無、選択される初期動作パターンが対応付けられており、参考として初期動作時の作動態様、及び、初期動作の工程数が記載されている。
【１７０６】
初期動作パターンには、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０１～０３や、客待ち状態中であることを示す第１電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０４～０６や、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第３電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定されるパターン０７～０９が設定されている。
【１７０７】
「初期動作パターン０１」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常が

ないときに決定され、第１可動部材７３が小下降→原点復帰→大下降→原点復帰の順で動作した後に第２可動部材７４が移動→原点復帰の順で動作し、その期間において第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。
「初期動作パターン０２」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が動作せずに、第２可動部材７４が移動→原点復帰の順で動作し、その期間において第２可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。
「初期動作パターン０３」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が小下降→原点復帰→大下降→原点復帰の順で動作した後に第２可動部材７４が動作せず、その期間において第１可動部材ＬＥＤが青と白で点灯（発光）する。
【１７０８】
「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。
【１７０９】
「初期動作パターン０７」は、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４に復帰異常がないときに決定され、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが消灯する以外は、初期動作パターン０１又は初期動作パターン０４と同じである。
「初期動作パターン０８」は、第１可動部材７３に復帰異常があるときに決定され、第２可動部材７４が消灯する以外は、初期動作パターン０２又は初期動作パターン０５と同じである。
「初期動作パターン０９」は、第２可動部材７４に復帰異常があるときに決定され、第１可動部材７３が消灯する以外は、初期動作パターン０３又は初期動作パターン０６と同じである。
【１７１０】
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。
【１７１１】
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。
【１７１２】
図１３７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。
【１７１３】
なお、初期動作の動作態様が同一とは、少なくとも各工程における盤役物の動きのパターンが同じであればよく、各工程における動作時間が同一であってもよいし、各工程における動作時間が異なっていてもよい。
【１７１４】
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。

【１７１５】

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

【１７１６】

図１３７に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。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。

【１７１７】

図１３７に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、第１可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様が同一である一方、第２可動部材ＬＥＤの初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。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。

【１７１８】

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

【１７１９】

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

【１７２０】

図１３７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。

【１７２１】

図１３７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。

【１７２２】

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

【１７２３】

図１３７に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時であるか電源復旧時であるかに拘らず、第１可動部材７３に復帰異常があって第２可動部材７４に復帰異常がない場合には、第１可動部材７３の初期動作を行わずに第２可動部材７４の初期動作を行い、第１可動部材７３に復帰異常がなくて第２可動部材７４に復帰異常がある場合には、第１可動部材７３の初期動作を行って第２可動部材７４の初期動作を行わないようになっている点が挙げられる。このようにすることで、復帰異常の有無に応じて好適な初期動作を行うことが可能となる。

【１７２４】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図１３８は、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。

【１７２５】

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。

【１７２６】

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

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

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

【１７２７】

なお、演出ボタン１７の連続振動の時間（２秒）、及び、間欠振動の時間（２秒間）については、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン１７が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン１７が振動する時間（大当たりとなることを期待させる大当たり予告用の有効期間であれば１秒振動、大当たりか否かを報知する決め演出用の有効期間であれば５秒振動）とは異なる時間となっている。

【１７２８】

図１３８に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【１７２９】

図１３８に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【１７３０】
なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン１７の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。
【１７３１】
図１３８に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。
【１７３２】
図１３８に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。
【１７３３】
なお、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時において、演出ボタンＬＥＤが消灯するようになっているが、演出ボタンＬＥＤを客待ち状態に復旧する電源復旧時と同じ発光態様で点灯させるようにしてもよい。
【１７３４】
図１３８に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。
【１７３５】
なお、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。
【１７３６】
図１３８に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。
【１７３７】
なお、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。
【１７３８】
図１３８に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第７の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン１７が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン１７が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン１７が振動する時間とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。
【１７３９】
図１３８に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第８の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン１７の初期動作に被せて実行するようになっている

点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の動作確認とボタン振動モータの動作確認を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。

【１７４０】

（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１３９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。

【１７４１】

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

【１７４２】

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。

【１７４３】

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。

【１７４４】

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。

【１７４５】

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

【１７４６】

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

【１７４７】

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。

【１７４８】

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。

【１７４９】

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。

【１７５０】

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

【１７５１】

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

【１７５２】

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に表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１７５３】

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。

【１７５４】

（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１４０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。

【１７５５】

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。

【１７５６】

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。

【１７５７】

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。

【１７５８】

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

【１７５９】

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

【１７６０】

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。
【１７６１】
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。
【１７６２】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【１７６３】
Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１７６４】
Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１７６５】
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。
【１７６６】
（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１４１は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。
【１７６７】
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。
【１７６８】
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。
【１７６９】
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。
【１７７０】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１７７１】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【１７７２】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第１可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１７７３】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動部材７４、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。
【１７７４】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると、第１可動部材７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第２可動部材ＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【１７７５】
Ｔ７のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１７７６】
Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１７７７】
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。
【１７７８】
（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１４２は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【１７７９】

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。

【１７８０】

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

【１７８１】

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

【１７８２】

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

【１７８３】

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

【１７８４】

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

【１７８５】

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

【１７８６】

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

【１７８７】

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

【１７８８】

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

れる。
【１７８９】
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。
【１７９０】
なお、図１３９～図１４２に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合には、初期画面が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで第１待機画面が表示されて各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第１待機画面が表示されるようにしてもよい。
【１７９１】
（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１４３は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【１７９２】
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。
【１７９３】
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。
【１７９４】
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。
【１７９５】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１７９６】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【１７９７】
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。
【１７９８】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【１７９９】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１８００】
Ｔ７のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【１８０１】
Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１８０２】
Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１８０３】
このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１８０４】
（電源復旧後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
図１４４は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【１８０５】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【１８０６】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１８０７】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。
【１８０８】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１８０９】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【１８１０】

Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、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。

【１８１１】

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。

【１８１２】

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

【１８１３】

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

【１８１４】

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

【１８１５】

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。

【１８１６】

（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１４５は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【１８１７】

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。

【１８１８】

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。

【１８１９】

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。

【１８２０】

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

【１８２１】

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

【１８２２】

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

【１８２３】

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

【１８２４】

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

【１８２５】

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

【１８２６】

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

【１８２７】

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。

【１８２８】

（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１４６は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【１８２９】

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。

【１８３０】

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。

【１８３１】

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

【１８３２】

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

【１８３３】

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

【１８３４】

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

【１８３５】

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

【１８３６】

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

【１８３７】

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

【１８３８】

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

【１８３９】

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

【１８４０】

（電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例）

図１４７は、メイン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。

【１８４１】

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。

【１８４２】

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

【１８４３】

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

【１８４４】

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

【１８４５】

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

【１８４６】

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。

【１８４７】

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。

【１８４８】

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。

【１８４９】

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。

【１８５０】

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。

【１８５１】

Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマ

ンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「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。

【１８５２】

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

【１８５３】

なお、電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶なしの場合については、Ｔ２のタイミングにおいてサブ第１保留表示器８３に「０」が表示され、Ｔ９のタイミングにおいて客待ち状態指定コマンドを受信して変動演出が開始されない以外は、上述したＴ１のタイミングからＴ８のタイミングまでの基本的な動作の流れは同じとなる。

【１８５４】

（電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図１４８は、電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１８５５】

電源投入指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源及びバックアップ電源）が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは、第１のケースについて説明する。

【１８５６】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０には電源供給が行われずに演出制御基板１３０への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後に所定時間（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。

【１８５７】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われ、電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１８５８】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄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。

【１８５９】

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

【１８６０】

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

【１８６１】

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。

【１８６２】

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。

【１８６３】

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。

【１８６４】

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。

【１８６５】

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。

【１８６６】

（電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図１４９は、電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【１８６７】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板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。

【１８６８】

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。

【１８６９】

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。
【１８７０】
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。
【１８７１】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１８７２】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図保留表示器８６Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【１８７３】
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。
【１８７４】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【１８７５】
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。
【１８７６】
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。
【１８７７】
なお、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信したときに第２待機画面を表示していたが、すぐに第２待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第２待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第２待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。
【１８７８】
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。
【１８７９】
（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１５０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。
【１８８０】
電源ＯＮ時コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給

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

【１８８１】

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

【１８８２】

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

【１８８３】

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

【１８８４】

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

【１８８５】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、画像表示装置には電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄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。

【１８８６】

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

【１８８７】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１）

図１５１は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。

【１８８８】

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

【１８８９】

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

【１８９０】
Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、客待ち中点灯となっている。
【１８９１】
なお、Ｔ１のタイミングが各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後に実行された変動演出の終了後の客待ち状態である場合には、画像表示装置には、ハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示されていることになる。
【１８９２】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図保留表示器８６Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【１８９３】
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８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）も表示内容を維持する。
【１８９４】
なお、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源、バックアップ電源）だけが停止していても、待機画面の表示中（変動演出の終了後であるか否かに拘らず客待ち状態指定コマンドを受信した後、又は、前回の客待ちデモ演出の終了後）にデモ待機時間が経過した場合には、客待ちデモ演出を開始するようになっている。
【１８９５】
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８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）も表示内容を維持する。
【１８９６】
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。
【１８９７】
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。
【１８９８】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１８９９】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表

示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【１９００】
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。
【１９０１】
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。
【１９０２】
Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１９０３】
Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ１０のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【１９０４】
なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ４のタイミングで電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置９からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。
【１９０５】
また、各種役物に復帰異常がある場合については、図１４０、図１４１、又は、図１４２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。
【１９０６】
（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１５２は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。
【１９０７】
ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。
【１９０８】
Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄

である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。

【１９０９】

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

【１９１０】

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

【１９１１】

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

【１９１２】

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

【１９１３】

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

【１９１４】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１９１５】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音となる。

【１９１６】

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

【１９１７】

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

【１９１８】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了

すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第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。
【１９１９】
Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【１９２０】
Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１９２１】
Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【１９２２】
なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図１４４、図１４５、又は、図１４６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。
【１９２３】
（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１５３は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。
【１９２４】
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。
【１９２５】
Ｔ１のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置９からは変動演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力されている。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１で変動表示が行われており、サブ第１保留表示器８３に保留数字「１」が表示されている。
【１９２６】
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８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）も表示内容を維持する。
【１９２７】
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８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）も表示内容を維持する。
【１９２８】

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。

【１９２９】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）は表示内容を維持する。

【１９３０】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１９３１】

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

【１９３２】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１９３３】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。

【１９３４】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図停止指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置９から停止音「ドン♪」が出力される。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示された状態となる。また、サブ第１変動表示器８１では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。

【１９３５】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特図停止指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「７７７」等の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止（静止表示）された状態の確定画面が表示され、サブ第１変動表示器８１では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となる。

【１９３６】

Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１９３７】

このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ

、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。

【１９３８】

なお、Ｔ６のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことが把握可能なようにしてもよい。

【１９３９】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図１４４、図１４５、又は、図１４６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。

【１９４０】

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。

【１９４１】

（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１５４は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。

【１９４２】

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。

【１９４３】

Ｔ１のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第１回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には、大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、画面右上には、右打ちを示唆する右打ち表示画像ＭＧが表示されると共に、画面右下には、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が停止表示（静止表示）された状態となっている。また、第１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保留数表示領域７０Ｆに保留数字として「０」が表示される。

【１９４４】

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。

【１９４５】

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

【１９４６】

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

【１９４７】
Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１９４８】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）は表示内容を維持する。
【１９４９】
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１５３に示した変動演出中に主制御基板１１０への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。
【１９５０】
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。
【１９５１】
Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【１９５２】
Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１９５３】
Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。
【１９５４】
Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される開放２回目（第２ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が表示されない状態となっている。
【１９５５】
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保留数表示領域７０Ｆに保留数字として「０」が表示される。さらに、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となる。
【１９５６】
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。
【１９５７】
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が受信した場合にではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。
【１９５８】
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。
【１９５９】
また、Ｔ６のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。
【１９６０】
また、各種役物に復帰異常がある場合については、図１４４、図１４５、又は、図１４６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。
【１９６１】
なお、図１５１～図１５４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。
【１９６２】
このように、図１３９～図１５４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。
【１９６３】
また、図１３９～図１５４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。
【１９６４】
また、図１３９～図１５４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８４Ｚ）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。
【１９６５】
また、図１３９～図１５４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。

【１９６６】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にあっては変動表示（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。

【１９６７】

なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。

【１９６８】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ）については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特図保留数指定コマンドの受信時）から保留数を示す表示態様になるようになっている。そのため、遊技の制御状態が復旧した後すぐに遊技者に保留数を把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１９６９】

なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ）が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

【１９７０】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示されたタイミング（初期画面が終了するタイミング）から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる制御が複雑にならずに済み、各種役物の復帰動作にかかる処理負荷を軽減することが可能となる。

【１９７１】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作中にあっては、各種役物の発光部（第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤ）が消灯状態となるようになっている。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。

【１９７２】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、各種役物の何れかに復帰異常があった場合には、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅（異常報知態様）することで異常報知を行うようになっている。そのため、復帰異常があった役物を把握することが可能とな

る。
【１９７３】
また、図１３９～図１５４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。
【１９７４】
なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出ボタン１７が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。
【１９７５】
また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、客待ち状態中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄７０ａが表示されるタイミング）から、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の初期動作を行うが、特別図柄の変動表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示される前のタイミング（復帰中画面の表示中）から各種役物の初期動作を行うようになっている。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。
【１９７６】
また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄７０ａの表示前）にサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ）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、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１９７７】
また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン１７）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄７０ａの表示前）にサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ）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、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１９７８】
また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われた場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われた場合と同じタイミング、つまり、画像表示装置に演出図柄７０ａが表示された後のタイミング（復帰動作が即座に完了する場合には、演出図柄７０ａが表示されるタイミング）から各種役物の初期動作を行うようになっている。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。
【１９７９】
また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合であっても、演出図柄７０ａの停止音を出力するようになっている。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。
【１９８０】
なお、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合には、演出図柄７０ａの停止音を出力しないようにしてもよい。
【１９８１】
また、図１３９～図１５４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。
【１９８２】
また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から始動口への遊技球の入賞に基づく特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。
【１９８３】
また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。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。
【１９８４】
また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、各種役物の復帰動作や初期動作を実行せずに変動演出を実行するようになっている。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。
【１９８５】
また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。
【１９８６】
また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初

期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１９８７】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり遊技中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１９８８】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の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。

【１９８９】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中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。

【１９９０】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１９９１】

なお、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するのではなく、音声出力装置９から初期化報知音を出力するだけにしてもよい。

【１９９２】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の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り、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１９９３】

なお、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１９９４】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１９９５】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに大当たり中用の復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１９９６】

また、図１３９～図１５４に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第２待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【１９９７】

また、図１３９～１５４に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１３０への電源供給

が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、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。

【１９９８】

また、図１３９～１５４に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１３０への電源供給が停止した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。

【１９９９】

（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１５５は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例１を示す図である。

【２０００】

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

【２００１】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。

【２００２】

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

【２００３】

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

【２００４】

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

【２００５】

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。

【２００６】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われる。このとき、画像表示装置には、第２待機画面に代えて、「

読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯する。
【２００７】
このとき、サブ情報表示装置８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）は非表示となる。
【２００８】
Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【２００９】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。
【２０１０】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【２０１１】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【２０１２】
Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【２０１３】
Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白で交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。
【２０１４】
Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【２０１５】
Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ１０のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【２０１６】
なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ３のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面

、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、図１５１に示した例と基本的には同様となる。

【２０１７】

（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１５６は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例２を示す図である。

【２０１８】

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

【２０１９】

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。

【２０２０】

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。

【２０２１】

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

【２０２２】

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

【２０２３】

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。

【２０２４】

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。

【２０２５】

このとき、サブ情報表示装置８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）は非表示となる。

【２０２６】

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。
【２０２７】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。
【２０２８】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【２０２９】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【２０３０】
Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【２０３１】
Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。
【２０３２】
Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【２０３３】
Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。
【２０３４】
なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ちデモ演出の実行中や変動演出（ハズレ変動演出、大当たり変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング、ラウンド遊技、エンディング）の実行中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ３のタイミングで画像表示装置に表示される画面が客待ちデモ演出画面や変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、図１５２～１５４に示した例と基本的には同様となる。
【２０３５】
なお、図１５５～図１５６において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。
【２０３６】
このように、図１５５～図１５６に示した変形例によれば、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開した場合、演出図柄７０ａが表示される待機画面から待機画面とは異なる初期画面に切り替えるようになっている。そのため、主制御基板１１０への電

源供給が停止していた（主制御基板１１０に異常があった）ことを把握することが可能となる。
【２０３７】
また、図１５５～図１５６に示した変形例によれば、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開した場合、初期画面の表示中から第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤを消灯させるようになっている。そのため、主制御基板１１０への電源供給が停止していた（主制御基板１１０に異常があった）ことを把握し易くなる。
【２０３８】
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。
【２０３９】
また、主制御基板１１０への電源供給が再開した場合に待機画面から初期画面に切り替えるのではなく、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した段階で待機画面から初期画面に切り替えるようにしてもよい。この場合、待機画面から初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよいし、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングで各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。
【２０４０】
また、主制御基板１１０への電源供給が再開した場合に待機画面から初期画面に切り替えるのではなく、待機画面から非表示状態に切り替えた後に初期画面を表示するようにしてもよい。この場合、非表示状態から初期画面に切り替わったタイミング、又は、初期画面から待機画面に切り替わるまでの間のタイミングから各種役物の初期動作を開始するようにしてもよいし、初期画面から待機画面に切り替わったタイミングで各種役物の初期動作を開始するようにしてもよい。
【２０４１】
（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１５７は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の変形例を示す図である。
【２０４２】
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。
【２０４３】
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。
【２０４４】
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。
【２０４５】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【２０４６】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表

示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【２０４７】
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。
【２０４８】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。
【２０４９】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。
【２０５０】
Ｔ６のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となり、Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【２０５１】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【２０５２】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【２０５３】
なお、電源投入時に第１可動部材７３に復帰異常がある場合についても、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。
【２０５４】
また、電源復旧時においても、第１可動部材７３、又は、第２可動部材７４に復帰異常がある場合には、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了するようになっている。
【２０５５】
このように、図１５７に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合、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。

【２０５６】

また、図１５７に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤの両方が復帰異常を報知するために赤点滅となる。そのため、復帰異常がある一方の可動部材に設けられた可動部材ＬＥＤのみを赤点滅とする場合と比べ、可動部材に異常があることを把握し易くすることが可能となる。

【２０５７】

また、図１５７に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合であっても、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４と衝突する虞がない演出ボタン１７については初期動作を実行するようになっている。そのため、演出ボタン１７の動作を確認することができ、演出ボタン１７の異常を把握することが可能となる。

【２０５８】

また、図１５７に示した変形例によれば、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４の一方に復帰異常がある場合であっても、演出ボタン１７に設けられる演出ボタンＬＥＤが復帰異常を報知するための赤点滅とならずに初期発光を行うようになっている。そのため、演出ボタン１７に復帰異常がなかったことを把握し易くすることが可能となる。

【２０５９】

なお、第１可動部材７３、又は、第２可動部材７４に復帰異常がある場合において、演出ボタン１７についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【２０６０】

また、演出ボタン１７に復帰異常がある場合において、第１可動部材７３、及び、第２可動部材７４についても初期動作を実行することなく初期動作処理が終了するようにしてもよい。この場合には、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅となるようにしてもよい。

【２０６１】

（当該アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例）

図１５８、及び、図１５９は、当該アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機１への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【２０６２】

図１５８（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が表示されているときに、「７２８」のハズレ演出図柄７０ａが停止表示されたとする。

【２０６３】

その後、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図１５８（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。

【２０６４】

ここで、当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示された当該アイコンの表示態様が赤キャラアイコンに変化表示することで当該アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプＮＲが消灯した状態から赤点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。

【２０６５】

その後、図１５８（ｃ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。

【２０６６】

そして、ＳＰリーチに発展すると、図１５８（ｄ）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始されると共に、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが保留アイコンもろとも消去される。

【２０６７】

その後、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図１５８（ｅ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が開始され、当該アイコンが表示されている当該アイコン表示領域７０Ｃが当該アイコンもろとも消去される。このとき、当該アイコンの消去に伴って入賞口ランプＮＲが消灯することはなく、入賞口ランプＮＲでのランプ変化演出は継続したままとなる。

【２０６８】

このタイミングで遊技機１への電源供給が停止すると、図１５８（ｆ）に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプＮＲが消灯する。

【２０６９】

その後、遊技機１への電源供給が再開すると、図１５９（ｇ）に示すように、画像表示装置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持する。

【２０７０】

そして、主制御基板１１０から送信される第２電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、図１５９（ｈ）に示すように、画像表示装置には「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面がＳＰＳＰリーチ演出（仮停止した大当たり演出図柄が遊技者にとってより価値の高い大当たり演出図柄に昇格するか否かの昇格演出の実行期間を含む）の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持する。

【２０７１】

その後、ハズレとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板１３０がハズレを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図１５９（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動）を行わずに電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面）が表示され、ランプ変化演出が再開されることなく変動演出が終了する。

【２０７２】

このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１には、電源供給が停止する前と同じＣＤアイコンが表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃには、当該アイコンが表示されないが、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されている状態となる。

【２０７３】

その後、次の変動演出が開始されると、図１５９（ｊ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。

【２０７４】

一方、大当たりとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板１３０が大当たりを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図１５９（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）を行わずに、今回の大当たり遊技（ここでは第１大当たり遊技）の種類を示唆する「７７７」の大当たり演出図柄７０ａ（電源断前のリーチ状態を形成していた「３↓３」の演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる演出図柄の組み合わせ）、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、入賞口ランプＮＲでランプ変化演出が再開することなく変動演出が終了す

る。
【２０７５】
なお、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出だけでなく、その他の変動演出（通常変動が実行される変動演出、短縮変動が実行される変動演出、ノーマルリーチ演出が実行される変動演出、ＳＰリーチ演出が実行される変動演出）についても、その実行中に停止した電源供給が再開して演出の実行期間が終了すると、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）が行われずに「７５３」のハズレ演出図柄７０ａ、又は、電源断前のリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ演出図柄の組み合わせ又は異なる演出図柄の組み合わせとなる大当たり演出図柄が停止表示（静止表示）されることになる。
【２０７６】
また、特殊図柄ＴＺについては、遊技の制御状態が初期化されるのか復旧されるのか、その後の状態が通常遊技状態であるのか特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）であるのかに拘らず、特殊図柄ＴＺについては、同一の表示態様（形状、デザイン）であって演出図柄７０ａと同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）されることになる。
【２０７７】
その後、大当たり遊技のオープニングが開始されると、図１５９（ｌ）に示すように、画像表示装置には大当たり遊技の種類を示す情報（第１大当たり遊技であることを示す「ＭＡＸ大当たり」）を含むオープニング演出が開始され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、及び、当該アイコン表示領域７０Ｃがアイコンもろとも消去される。
【２０７８】
なお、初期画面及び／又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプＮＲが消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で入賞口ランプＮＲを点灯させてもよい。
【２０７９】
このように、図１５８～図１５９に示した演出例によれば、演出図柄７０ａが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示される変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後、特別図柄の変動時間が経過して特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７０ａの仮停止表示（揺れ変動／揺動表示）が行われずに演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）されるようになっている。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。
【２０８０】
また、図１５８～図１５９に示した演出例によれば、ハズレ変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）される場合、通常のハズレ演出図柄ではなく、電源復旧時の初期図柄である演出図柄の組み合わせが停止表示（静止表示）されるようになっている。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。
【２０８１】
また、図１５８～図１５９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。

【２０８２】
また、図１５８～図１５９に示した演出例によれば、遊技の制御状態が復旧した後において大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）する場合、電源供給の停止前にリーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）可能となっている。そのため、電源供給の停止前に停止表示予定だった大当たり演出図柄を意識しなくて済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。
【２０８３】
また、図１５８～図１５９に示した演出例によれば、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出に上述した昇格演出の実行期間が含まれる場合に、電源供給が再開して制御状態が復旧した後において昇格演出を実行せずに大当たり演出図柄が停止表示（静止表示）されるようになっている。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いため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が大当たり変動演出であったことを遊技者に即座に把握することが可能となる。
【２０８４】
また、図１５８～図１５９に示した演出例によれば、ハズレ変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合と、大当たり変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合とで、電源供給の再開後の画像表示装置の表示態様（表示画面の種類、表示画面の表示順序）が同一となっている。そのため、ハズレ変動演出の実行中であったのか、大当たり変動演出の実行中であったのかを意識することなくシンプルな表示制御を行うことができ、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。
【２０８５】
また、図１５８～図１５９に示した演出例によれば、特殊図柄ＴＺについては、電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した後において、電源供給が停止する前と同じ表示態様であって、演出図柄７０ａと同じ組み合わせとなる数字で停止表示（静止表示）されるようになっている。そのため、電源供給が停止した時点で実行されていた変動演出が終了したことを把握し易くなる。
【２０８６】
また、図１５８～図１５９に示した演出例によれば、当該アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復帰中画面の表示が終了してから次の変動演出（演出図柄７０ａのスクロール）が開始されるまでの間、当該アイコン表示領域７０Ｃには、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されるが、当該アイコンが表示されないようになっている。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。
【２０８７】
また、図１５８～図１５９に示した演出例によれば、保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復帰中画面の表示が終了してから次の変動演出が開始されるまでの間、保留アイコン表示領域には、四角形の領域画像が表示されることで保留アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されて、保留アイコンが表示されるようになっている。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、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２０８８】
また、図１５８～図１５９に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった当該アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプＮＲ

を大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。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。

【２０８９】

なお、大当たり変動演出の実行期間が終了した後に、大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示された状態の停止画面を表示しているが、ハズレのときと同じように電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面を表示してもよい。

【２０９０】

また、大当たり変動演出の実行期間が終了した後に、大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示された状態の停止画面を表示しているが、停止画面を表示せずに大当たり演出図柄７０ａが表示されない大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。また、オープニング演出において大当たり遊技の種類を示す情報を表示してもよいし、「７７７」の大当たり特殊図柄ＴＺを表示してもよいし、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の特殊図柄ＴＺを表示してもよい。

【２０９１】

また、ハズレ変動演出の実行期間が終了した後においては、電源復旧時の初期図柄である演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺを表示し、大当たり変動演出の実行期間が終了した後においては、大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示された状態の停止画面を表示させずに大当たり遊技のオープニング演出を開始してもよい。

【２０９２】

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

【２０９３】

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。

【２０９４】

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。

【２０９５】

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。

【２０９６】

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

柄７０ａと異なる組合せとなる数字で停止表示（静止表示）するようにしてもよい。
【２０９７】
また、電源供給が再開して制御状態が復旧した後が通常遊技状態且つ客待ち状態である場合には、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺを停止表示（静止表示）する一方、電源供給が再開して制御状態が復旧した後が特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）且つ客待ち状態である場合には、演出図柄７０ａを停止表示（静止表示）せずに、特殊図柄ＴＺを停止表示（静止表示）するようにしてもよい。
【２０９８】
（連続予告演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例）
図１６０、及び、図１６１は、連続予告演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。
【２０９９】
図１６０（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、及び、第３表示部７０Ｂ３に第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が表示されているときに、「７２８」のハズレ演出図柄７０ａが停止表示されたとする。
【２１００】
その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図１６０（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、及び、第３表示部７０Ｂ３に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃ、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２にそれぞれシフト表示される。
【２１０１】
ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像ＥＦが表示されることで連続予告演出の１回目の演出が開始され、第２表示部７０Ｂ２にシフト表示された第１保留アイコン（アイコン最終表示態様＝赤キャラアイコン）の表示態様が青キャラアイコンに変化表示することで保留アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプＮＲが消灯した状態から青点滅した状態に変化することでランプ変化演出が開始される。
【２１０２】
その後、図１６０（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。そして、変動時間が経過すると、図１６０（ｄ）に示すように、ハズレを示す演出図柄７０ａが仮停止表示した後に、「２５９」のハズレ演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示される。
【２１０３】
その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図１６０（ｅ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１、及び、第２表示部７０Ｂ２に表示されている第１保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃ、及び、第１表示部７０Ｂ１にそれぞれシフト表示される。
【２１０４】
ここで、変動表示を開始する演出図柄７０ａの周囲にエフェクト画像ＥＦが表示されることで連続予告演出の２回目の演出が開始され、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出は継続したままとなる。
【２１０５】
そして、図１６０（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａの周囲に表示されていたエフェクト画像ＥＦが消去されると共に、演出図柄７０ａが高速でのスクロールを開始する。このタイミングで遊技機１への電源供給が停止すると、図１６０（ｇ）に示すように、画像表示装置が非表示となると共に、入賞口ランプＮＲが消灯する。
【２１０６】
その後、遊技機１への電源供給が再開すると、図１６０（ｈ）に示すように、画像表示装

置には「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示されるが、入賞口ランプＮＲではランプ変化演出を再開することなく消灯した状態を維持する。
【２１０７】
そして、主制御基板１１０から送信される第２電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、図１６１（ｉ）に示すように、画像表示装置には「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が事前変動の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持する。
【２１０８】
その後、事前変動の実行期間が終了（演出制御基板１３０がハズレを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図１６１（ｊ）に示すように、演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動）を行わずに電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、ランプ変化演出が再開することなく事前変動が終了する。
【２１０９】
このとき、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１には、電源供給が停止する前の青キャラアイコンではないＣＤアイコンが表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃには、当該アイコンが表示されないが、四角形の領域画像が表示されることで当該アイコンの表示スペース（表示領域）が背景画像等の演出画像を表示可能な状態で確保されている状態となる。
【２１１０】
その後、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図１６１（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１に表示されている第１保留アイコン（ＣＤアイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。
【２１１１】
ここで、新たに実行された当該アイコン変化演出に関する抽選に当選すると、その結果に応じて当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示された当該アイコンの表示態様が青キャラアイコンに変化表示することで当該アイコン変化演出が開始される。一方、ランプ変化演出に関する抽選については新たに実行されないため、入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持してランプ変化演出が再開されることはない。
【２１１２】
また、電源供給が再開したことで行われる代替予告演出に関する抽選に当選すると、その結果に応じて画像表示装置にミニキャラＭＣＢが表示されると共に、ミニキャラＭＣＢがフレームアウトするように移動することで代替予告演出が実行される。
【２１１３】
その後、図１６１（ｌ）に示すように、画像表示装置に表示されるセリフウィンドウに味方Ａが発したセリフが表示されると共に、音声出力装置９からセリフに応じた音声「チャンス到来よ！」が表示されることでセリフ予告演出が実行される。
【２１１４】
そして、図１６１（ｍ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。
【２１１５】
その後、ＳＰリーチに発展すると、図１６１（ｎ）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始されると共に、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。
【２１１６】
そして、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図１６１（ｏ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が開始され、当該アイコン表示領域７０Ｃが当該アイコンもろとも消去される。
【２１１７】

その後、大当たりとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板１３０が大当たりを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図１６１（ｐ）に示すように、今回の大当たり遊技（ここでは第１大当たり遊技）の種類を示唆する「３３３」の大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示されて変動演出が終了する。

【２１１８】

なお、初期画面及び／又は復帰中画面の表示中に入賞口ランプＮＲが消灯したままとなっているが、ランプ変化演出において用いられない（大当たり当選期待度を示唆しない）点灯態様（例えば白点灯）で入賞口ランプＮＲを点灯させてもよい。

【２１１９】

また、変動演出（演出図柄７０ａの仮停止表示（揺れ変動））中に特図停止指定コマンドを受信できない場合には、仮停止表示（揺れ変動）している演出図柄７０ａが停止表示することなく、仮停止表示（揺れ変動）を継続することになる。

【２１２０】

このように、図１６０～図１６１に示した演出例によれば、連続予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出において連続予告演出を再開させずに、連続予告演出とは異なる代替予告演出を実行可能となっている。そのため、電源供給の停止によって連続予告演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１２１】

また、図１６０～図１６１に示した演出例によれば、特別アイコンとして表示されている（最終表示態様までは変化していない場合、及び、最終表示態様まで変化している場合を含む）保留アイコンの表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、特別アイコンとして表示されていた保留アイコンを通常アイコンとして表示するようになっている。そのため、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【２１２２】

また、図１６０～図１６１に示した演出例によれば、アイコン変化演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出において、保留アイコン変化演出は実行しないが当該アイコン変化演出を再び実行可能となっている。そのため、電源供給の停止によってアイコン変化演出が終了することに伴う遊技者の不満感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１２３】

また、図１６０～図１６１に示した演出例によれば、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出の実行中において、当該アイコン変化演出を再び実行する場合であっても、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行しないようになっている。そのため、今回の変動演出の内容に則したアイコン変化演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１２４】

また、図１６０～図１６１に示した演出例によれば、ランプ変化演出の実行契機となった保留アイコンに対応する変動演出（入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度が高い点灯色（青、赤、虹）に変化させることになる特図判定情報の記憶）中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合であっても、ランプ変化演出を再開せずに、入賞口ランプＮＲを大当たり当選期待度を示唆しない報知態様（消灯又は白点灯）とするようになっている。そのため、電源供給の再開後における制御負荷を軽減しつつ、変動演出が実行されてないにも拘らずランプ変化演出が再開されるといった遊技者が困惑する事態を回避することが可能となる。

【２１２５】

（各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例）
図１６２（ａ）、及び、図１６２（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。
【２１２６】
ここでは、第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａからの配線が１つのコネクタにまとめられており、このコネクタが主制御基板１１０のコネクタに接続されているものとする。
【２１２７】
まず、図１６２（ａ）について説明する。
図１６２（ａ）は、客待ち状態中において第１始動口検出スイッチ４５ａの接続状態が変化するときの具体例を示す図である。
【２１２８】
Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａが主制御基板１１０に正常に接続されているものとする。このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示されている。
【２１２９】
Ｔ２のタイミングにおいて、例えば、主制御基板１１０に接続されていたコネクタが半差し状態となって第１始動口検出スイッチ４５ａだけが未接続状態になると、主制御基板１１０によって接続エラーの発生が検出され、演出制御基板１３０によって接続エラー報知が実行される。
【２１３０】
このとき、画像表示装置には、接続エラーが発生したことを示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像ＥＧが表示され、音声出力装置９からは、警報と「接続エラーです」との音声からなる接続エラー報知音が出力される。
【２１３１】
Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０に接続されていたコネクタの半差しが解除されて第１始動口検出スイッチ４５ａが接続状態に復帰すると、主制御基板１１０によって接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機１の電源がＯＦＦされるまで接続エラー報知が継続した状態となる。
【２１３２】
次に、図１６２（ｂ）について説明する。
図１６２（ｂ）は、客待ち状態中において第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａの接続状態が変化するときの具体例を示す図である。
【２１３３】
Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａが主制御基板１１０に正常に接続されているものとする。このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示されている。
【２１３４】
Ｔ２のタイミングにおいて、例えば、主制御基板１１０に接続されていたコネクタが半差し状態となって第１始動口検出スイッチ４５ａ、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａが未接続状態になると、主制御基板１１０によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーの発生が検出され、演出制御基板１３０によって磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知が実行される。
【２１３５】
このとき、画像表示装置には、磁気エラーの発生を示す「磁気エラー検出」との文字、電波エラーの発生を示す「電波エラー検出」との文字、及び、接続エラーの発生を示す「接続エラー検出」との文字を含むエラー報知画像ＥＧが表示され、音声出力装置９からは、

警報と「磁気エラーです」との音声からなる磁気エラー報知音が出力される。
【２１３６】
Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０に接続されるコネクタの半差しが解除されて磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ、及び、第１始動口検出スイッチ４５ａが接続状態に復帰すると、主制御基板１１０によって磁気エラー、電波エラー、及び、接続エラーが解除されたことが検出されるが、遊技機１の電源がＯＦＦされるまで各種のエラー報知が継続した状態となる。
【２１３７】
なお、主制御基板１１０と払出制御基板１２０とがコマンド通信を行うための信号線が接続状態から未接続状態になった場合には、主制御基板１１０によって接続エラーの発生は検出されず、エラー報知が実行されないようになっている。
【２１３８】
このように、図１６２に示した具体例によれば、主制御基板１１０に接続される所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ）が接続状態から非接続状態になるとエラー報知を行うようになっている。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。
【２１３９】
また、図１６２に示した具体例によれば、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ）が非接続状態から接続状態に復帰した場合であっても、遊技機１の電源がＯＦＦになるまでは磁気エラーや電波エラーのエラー報知を継続するようになっている。そのため、磁気検出センサ５３ａや電波検出センサ５４ａに対する不正行為の発生を抑制することが可能となる。
【２１４０】
また、図１６２に示した具体例によれば、払出制御基板１２０が接続状態から未接続状態になってもエラー報知が行われないようになっている。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。
【２１４１】
なお、主制御基板１１０に接続される特定の検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ）が非接続状態のまま遊技機１への電源供給が開始された場合についても、初期画面の表示中から又は初期画面の終了後（第１待機画面や第２待機画面の表示開始時）から、各種のエラー報知（図１６２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。
【２１４２】
この場合、磁気検出センサ５３ａや電波検出センサ５４ａが未接続状態から接続状態になってもエラー報知（磁気エラー報知、電波エラー報知）が継続したままとするが、第１始動口検出スイッチ４５ａが未接続状態から接続状態になると接続エラー報知が解除されるようにしてもよい。このようにすると、不正行為の可能性が低いケースにおいて遊技をそのまま続行させることができ、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。
【２１４３】
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。
【２１４４】
また、磁気エラー報知、電波エラー報知、及び、接続エラー報知において、エラー報知画像ＥＧを表示せずにエラー報知音を出力するようにしてもよいし、エラー報知画像ＥＧを表示してエラー報知音を出力しないようにしてもよい。

【２１４５】
（第８実施形態）
以下、本発明の第８実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。
【２１４６】
（ランプ／駆動制御部の役物初期処理）
図１６３を用いて、ランプ／駆動制御部１５０の役物初期処理を説明する。図１６３は、ランプ／駆動制御部１５０の役物初期処理を示すフローチャートである。
なお、ここでは第１実施形態の役物初期処理と同じ処理には同一の符号を付して説明を省略し、異なる処理について説明する。
【２１４７】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０１Ａにおいて、電源供給の開始時にランプＲＡＭ１５０ｃにセットされる電源ＯＮフラグがあるか否かを判定する。電源ＯＮフラグがない場合には、ステップＲ１０２Ａに処理を移し、電源ＯＮフラグがある場合には、ステップＲ１０１Ｂにおいて、電源ＯＮフラグをクリアする。
【２１４８】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０２Ａにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信したか否かを判定する、電源ＯＮ時コマンドを受信した場合には、ステップＲ１０２Ｂに処理を移し、電源ＯＮ時コマンドを受信していない場合には、ステップＲ１０４に処理を移す。
【２１４９】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０２Ｂにおいて、電源ＯＮから所定時間（例えば６０秒）が経過しているか否かを判定する。所定期間（例えば、前回の電源ＯＮから復帰動作、及び、初期動作が完了しているはずの６０秒）が経過している場合には、ステップＲ１０３に処理を移し、所定時間が経過していない場合には、ステップＲ１０４に処理を移す。
【２１５０】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０３において、役物初期処理の各処理において更新される初期処理番号に役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の原点復帰処理を実行するための「１」をセットする。
【２１５１】
このように、図１６３に示した役物初期化処理の変形例によれば、遊技機１への電源供給が開始されると各種役物の復帰動作、及び、初期動作が開始されるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されるのか、遊技の制御状態が復旧されるのかを意識しなくて済み、電源供給の開始後における各種役物の復帰動作、及び、初期動作に係る処理負荷を軽減することが可能となる。
【２１５２】
また、図１６３に示した役物初期化処理の変形例によれば、遊技機１への電源供給が開始されてから所定期間（例えば６０秒）が経過した後に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作を行うようになっている。そのため、主制御基板１１０が正常に起動しておらずに電源ＯＮ時コマンドが通常よりも遅れて送信された（電源基板１６０から主制御基板１１０への電源線に関する異常が発生している）ことを把握することが可能となる。
【２１５３】
なお、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信した場合に、遊技機１への電源供給が開始されてからの経過期間に拘らず、各種役物の復帰動作、及び、初期動作を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技機１への電源供給が開始されてからの経過期間を意識せずに済み、電源ＯＮ時コマンドを受信したときの処理を簡素化することが可能となる。
【２１５４】
（電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図１６４は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に各種役物（第１可動部材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。

【２１５５】

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

【２１５６】

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。

【２１５７】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。

【２１５８】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２１５９】

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。

【２１６０】

さらに、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して赤→緑→青の順で点灯する。

【２１６１】

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。

【２１６２】

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

【２１６３】

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

【２１６４】

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。

【２１６５】

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。

【２１６６】

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

【２１６７】

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

【２１６８】

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

【２１６９】

（電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図１６５は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【２１７０】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２１７１】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【２１７２】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２１７３】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。また、第２可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【２１７４】

さらに、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤが赤→緑→青の順で点灯する。

【２１７５】

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

【２１７６】
さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【２１７７】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図保留表示器８６Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【２１７８】
Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。
【２１７９】
Ｔ６のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【２１８０】
Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【２１８１】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【２１８２】
このとき、第２可動部材ＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【２１８３】
（電源投入後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
図１６６は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。
【２１８４】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【２１８５】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。
【２１８６】
Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開

始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【２１８７】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第２可動部材７４、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【２１８８】

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

【２１８９】

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

【２１９０】

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

【２１９１】

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

【２１９２】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると、第１可動部材７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了する。

【２１９３】

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

【２１９４】

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

【２１９５】

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

【２１９６】

（電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図１６７は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【２１９７】
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。
【２１９８】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。
【２１９９】
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。
【２２００】
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。
【２２０１】
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。
【２２０２】
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。
【２２０３】
さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【２２０４】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図保留表示器８６Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【２２０５】
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。
【２２０６】
Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。Ｔ６のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【２２０７】
Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【２２０８】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【２２０９】
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。
【２２１０】
なお、図１６４～図１６７に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合には、暗色画面（初期画面）が表示された後に設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで第１待機画面が表示されて各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第１待機画面が表示されるようにしてもよい。
【２２１１】
（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１６８は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。
【２２１２】
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。
【２２１３】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。
【２２１４】
Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【２２１５】
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。
【２２１６】
さらに、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白に交互に点灯すると共に、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。
【２２１７】
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。
【２２１８】

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

【２２１９】

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

【２２２０】

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。

【２２２１】

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。

【２２２２】

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

【２２２３】

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

【２２２４】

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。

【２２２５】

（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１６９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。

【２２２６】

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。

【２２２７】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【２２２８】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２２２９】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第２可動部材ＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【２２３０】

さらに、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。

【２２３１】

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。

【２２３２】

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

【２２３３】

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

【２２３４】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。

【２２３５】

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

【２２３６】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２２３７】

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。

【２２３８】

（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１７０は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【２２３９】

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。

【２２４０】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。
また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。
【２２４１】
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。
【２２４２】
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。
【２２４３】
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。
【２２４４】
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。
【２２４５】
さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【２２４６】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図保留表示器８６Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【２２４７】
Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると、第１可動部材７３の初期動作が実行されることなく初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。
【２２４８】
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に表示されている保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【２２４９】
Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【２２５０】
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。

【２２５１】

（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１７１は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【２２５２】

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。

【２２５３】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【２２５４】

Ｔ２のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となり、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２２５５】

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。

【２２５６】

さらに、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白で交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。

【２２５７】

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。

【２２５８】

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

【２２５９】

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

【２２６０】

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。

【２２６１】

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。

【２２６２】

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

【２２６３】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２２６４】

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

【２２６５】

（電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例）

図１７２は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。

【２２６６】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２２６７】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。

【２２６８】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【２２６９】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【２２７０】

さらに、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの発光態様が変化して青で点灯する。このとき、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。

【２２７１】

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

【２２７２】

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

、サブ普図保留表示器８６Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【２２７３】
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。
【２２７４】
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。
【２２７５】
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。
【２２７６】
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。
【２２７７】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「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。
【２２７８】
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。
【２２７９】
（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１７３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。
【２２８０】
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。
【２２８１】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０には電源供給が行われずに電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【２２８２】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、及び、サブ普図保留表示器８６Ｚは、非表示状態となっている。

【２２８３】
Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【２２８４】
Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始され、Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。
【２２８５】
Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われて電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【２２８６】
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。
【２２８７】
その後、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【２２８８】
Ｔ８のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として赤と白で交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。
【２２８９】
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。
【２２９０】
Ｔ１１のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、その後に、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【２２９１】
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。
【２２９２】
（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１７４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。

【２２９３】

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。

【２２９４】

なお、Ｔ１からＴ７までのタイミングについては、図１７３のＴ１～Ｔ７までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、Ｔ７のタイミング以降について説明する。

【２２９５】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると、遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われて電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２２９６】

このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は、無音の状態を維持する。

【２２９７】

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

【２２９８】

Ｔ８のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白で交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青で点灯する。

【２２９９】

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。

【２３００】

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。

【２３０１】

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。

【２３０２】

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。

【２３０３】

なお、図１７３～図１７４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。

【２３０４】

（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１７５は、電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなった場合の具体例を示す図である。

【２３０５】

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。

【２３０６】

なお、Ｔ１からＴ５までのタイミングについては、図１７３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。

【２３０７】

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。

【２３０８】

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

【２３０９】

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。

【２３１０】

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。

【２３１１】

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。

【２３１２】

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。

【２３１３】

（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１７６は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。

【２３１４】

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。

【２３１５】

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。

【２３１６】

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。

【２３１７】

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

【２３１８】

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８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）も表示内容を維持する。

【２３１９】

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

【２３２０】

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

【２３２１】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として赤と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【２３２２】

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

【２３２３】

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

第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４Ｚは、「０」を示す表示態様となる。
【２３２４】
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。
【２３２５】
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。
【２３２６】
Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ１０のタイミングにおいて、初期化報知音の出力期間（例えば６０秒）が経過すると、初期化報知音の出力が停止して無音状態となる。
【２３２７】
なお、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の変動演出（ハズレ変動演出）の実行中や大当たり演出（オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）の実行中といった演出制御基板がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中に主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源含む）だけが停止した後に再開する場合についても、Ｔ４のタイミングで電源投入指定コマンドを受信するまでに画像表示装置に表示される画面が変動演出画面（ハズレ変動演出画面、大当たり変動演出画面）や大当たり演出画面（オープニング演出画面、ラウンド遊技演出画面、エンディング演出画面）である点以外は、客待ち状態中に主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合と同様となり、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が行われたり、音声出力装置９からの初期化報知音の出力などが行われたりすることになる。
【２３２８】
また、各種役物に異常がある場合については、図１６５、図１６６、又は、図１６７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。
【２３２９】
（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１７７は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。
【２３３０】
ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態（客待ちデモ演出の実行中を含む）中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。
【２３３１】
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。
【２３３２】
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。

【２３３３】

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

【２３３４】

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

【２３３５】

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

【２３３６】

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

【２３３７】

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

【２３３８】

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。

【２３３９】

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

【２３４０】

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

【２３４１】

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。

【２３４２】

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。
【２３４３】
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。
【２３４４】
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。
【２３４５】
なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図１６９、図１７０、又は、図１７１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。
【２３４６】
（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１７８は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。
【２３４７】
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。
【２３４８】
Ｔ１のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置９からは変動演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力されている。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１で変動表示が行われており、サブ第１保留表示器８３に保留数字「１」が表示されている。
【２３４９】
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８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）も表示内容を維持する。
【２３５０】
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８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）も表示内容を維持する。
【２３５１】
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。
【２３５２】
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８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ

第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）は表示内容を維持する。

【２３５３】

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。

【２３５４】

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。

【２３５５】

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。

【２３５６】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図停止指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面が表示され、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。

【２３５７】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特図停止指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出の大当たりでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出図柄である「７７７」等の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止（静止表示）された状態の停止画面が表示され、サブ第１変動表示器８１では、大当たりであることを示す大当たり表示態様となり、音声出力装置９から停止音が出力される。

【２３５８】

Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【２３５９】

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。

【２３６０】

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。

【２３６１】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図１６９、図１７０、又は、図１７１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。

【２３６２】

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。

【２３６３】

（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１７９は、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。

【２３６４】

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。

【２３６５】

Ｔ１のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第１回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が停止表示（静止表示）された状態となっている。また、第１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保留数表示領域７０Ｆに保留数字として「０」が表示される。

【２３６６】

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。

【２３６７】

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

【２３６８】

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

【２３６９】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される大当たり中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【２３７０】

このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となる。また、サブ情報表示装置８０Ｚ（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６Ｚ）は表示内容を維持する。

【２３７１】

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１７８に示した変動演出中に主制御基板１１０への電源供給（メイン電源のみ）が停止した場合と同じ復帰中画面を表示するようにしてもよい。

【２３７２】

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。

【２３７３】

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。

【２３７４】

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。

【２３７５】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される開放２回目（第２ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、大当たり演出（ラウンド演出）が再開される。このとき、画像表示装置では、通常の大当たり演出画面ではなく、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄ＴＺ（「７７７」）が表示されない状態となっている。

【２３７６】

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保留数表示領域７０Ｆに保留数字として「０」が表示される。さらに、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となる。

【２３７７】

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。

【２３７８】

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が受信した場合にではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０が受信した場合には、通常のエンディング演出画面が表示されることになる。

【２３７９】

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。

【２３８０】

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。

【２３８１】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図１６９、図１７０、又は、図１７１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。

【２３８２】
なお、図１７６～図１７９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。
【２３８３】
このように、図１６４～図１７９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。
【２３８４】
また、図１６４～図１７９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。
【２３８５】
また、図１６４～図１７９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８４Ｚ）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。
【２３８６】
また、図１６４～図１７９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。
【２３８７】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にあっては変動表示（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。
【２３８８】
なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くするこ

とが可能となる。
【２３８９】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ）については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特図保留数指定コマンドの受信時）から保留数を示す表示態様になるようになっている。そのため、遊技の制御状態が復旧した後すぐに遊技者に保留数を把握させることができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２３９０】
なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２Ｚ）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ）が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。
【２３９１】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、電源ＯＮの直後（初期画面が表示されるタイミング）から、各種役物の復帰動作を行うようになっている。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。
【２３９２】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作中にあっては、各種役物の発光部（第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、演出ボタンＬＥＤ）が消灯状態となるようになっている。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。
【２３９３】
また、図１６４～図１７９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。
【２３９４】
また、図１６４～図１７９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。
【２３９５】
なお、役物に復帰異常があった場合に、次の変動演出が開始されたタイミングで復帰異常があった役物を原点位置に復帰させるための復帰動作を行うようにしてもよい。また、復帰異常があった役物の発光部を赤点滅することで異常報知を行った場合において、演出ボタン１７が操作されると異常報知を解除するようにしてもよい。
【２３９６】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入が行われる場合には、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない客待ち状態への電源復旧が行われる場合と同じタイミング、つまり、電源ＯＮの直後（初期画面が表示されるタイミング）から、各種役物の初期動作を行うようになっている。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。
【２３９７】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ）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。
【２３９８】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン１７）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ）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。
【２３９９】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合であっても、演出図柄７０ａの停止音を出力するようになっている。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。
【２４００】
なお、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合には、演出図柄７０ａの停止音を出力しないようにしてもよい。
【２４０１】
また、図１６４～図１７９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。
【２４０２】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面の表示を継続している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態であるときに主制御基板１１０から始動口への遊技球の入賞に基づく特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。
【２４０３】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できないことによって初期画面を表示している場合であっても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となった後に主制御基板１１０から変動開始コマンドを受信すると、待機画面を表示せずに変動演出を実行するようになっている。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。
【２４０４】
また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマ

ンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。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。

【２４０５】

また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光）を実行するようになっている。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。

【２４０６】

また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを再び受信した場合には、再び各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）を実行するようになっている。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

【２４０７】

また、図１６４～図１７９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。

【２４０８】

また、図１６４～図１７９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。

【２４０９】

また、図１６４～図１７９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。

【２４１０】

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。

【２４１１】

また、図１６４～図１７９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。

【２４１２】

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。

【２４１３】

また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４１４】

また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の大当たり演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに大当たり中用の復帰中画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４１５】

また、図１６４～図１７９に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中や大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示させずに第２待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【２４１６】

また、図１６４～１７９に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１３０への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【２４１７】

また、図１６４～１７９に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１３０への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。そのため、主制御手段への電源供給が再開した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【２４１８】

なお、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態としては、客待ち状態、変動演出中、大当たり演出中となっているが、起動後の主制御基板１１０からのコマンド待ちの状態（例えば、初期画面の表示中）についても、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態に含むようにしてもよい。

【２４１９】

本実施形態では、演出図柄７０ａを「１」～「９」の数字（識別文字）のみで構成していたが、数字（識別文字）＋キャラクタ（装飾部）で構成してもよく、その場合には、「１」とキャラクタＡ、「２」とキャラクタＢといったように、数字毎にキャラクタを異ならせるとよい。また、通常遊技状態において演出図柄７０ａを数字＋キャラクタで表示し、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）において演出図柄７０ａを数字のみ又は数字＋通常遊技状態よりも小さいキャラクタで表示してもよい。

【２４２０】

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

【２４２１】

この場合、通常遊技状態において演出モードＡ～Ｃの何れかであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧されるときは、必ず演出モードＡが設定されると共に、初期画面又は復帰中画面の表示終了後において演出モードＡに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化されるときは、必ず演出モードＡが設定されると共に、初期画面の表示終了後において演出モードＡに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。

【２４２２】

そして、高確時短遊技状態において演出モードＤ～Ｅの何れかであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧されるときは、必ず演出モードＤが設定されると共に、初期画面又は復帰中画面の表示終了後において演出モードＤに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化されるときは、必ず演出モードＡが設定されると共に、初期画面の表示終了後において演出モードＡに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。

【２４２３】

さらに、低確時短遊技状態において演出モードＦ～Ｇの何れかであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧されるときは、必ず演出モードＦが設定されると共に、初期画面又は復帰中画面の表示終了後において演出モードＦに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化されるときは、必ず演出モードＡが設定されると共に、初期画面の表示終了後において演出モードＡに対応する演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。

【２４２４】

また、通常遊技状態におけるＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出において演出図柄７０ａを縮小表示させる場合に、演出図柄７０ａを数字のみに変更し、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が終了して演出図柄７０ａが仮停止表示（揺動表示）されるときに、演出図柄７０ａを数字＋キャラクタに復帰させるようにしてもよい。

【２４２５】

この場合、通常遊技状態におけるＳＰリーチ中やＳＰＳＰリーチ中、つまり、演出図柄７０ａが数字のみに変更されているときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧されるときは、復帰中画面の表示終了後に数字＋キャラクタの演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化されるときは、初期画面の表示終了後に数字＋キャラクタの演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。

【２４２６】

さらに、特定遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態）におけるＳＰリーチ中やＳＰＳＰリーチ中、つまり、演出図柄７０ａが数字のみであるときに電源供給が停止し、その後に電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧されるときは、復帰中画面の表示終了後に数字のみの演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。一方、遊技の制御状態が初期化されるときは、初期画面の表示終了後に数字＋キャラクタの演出図柄７０ａが揺動表示せずに静止表示されることになる。

【２４２７】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１）

図１８０及び図１８１を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１について説明する。図１８０は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１であり、図１８１（ａ）～（ｊ）は、図１８０のタイミングチャート１における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【２４２８】

なお、通常遊技状態において第１画像表示装置７０に表示される演出図柄７０ａは、矩形状のベース画像、所定のキャラクタからなるキャラクタ画像ＣＧ、キャラクタの一部である触覚画像ＳＧおよびキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像ＺＥからなる装飾部と、六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部で構成されているものとする。また、特定遊技状態において第１画像表示装置７０に表示される演出図柄７０ａは、数字部（識別文字）からなる識別部のみで構成されているものとする。

【２４２９】

また、通常遊技状態においては、演出モードＡ～Ｃの各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。また、特定遊技状態においては、演出モードＤ～Ｅの各々に対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作）しているものとする。

【２４３０】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２４３１】
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。
【２４３２】
なお、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示は、サブ第１変動表示器８１のＬＥＤが点滅することで行われるが、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８３のＬＥＤ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。
【２４３３】
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「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「２」となる。
【２４３４】
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１８１（ａ）参照）。
【２４３５】
その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８１（ｂ）参照）。
【２４３６】
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。
【２４３７】
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１８１（ｃ）参照）。
【２４３８】
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。
【２４３９】
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１８１（ｄ）参照）。
【２４４０】
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１８１（ｅ）参照）。
【２４４１】
そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１８１（ｆ）参照）。
【２４４２】
次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【２４４３】
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、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１８１（ｆ）参照）。
【２４４４】
その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２４４５】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａが停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１８１（ｇ）参照）。
【２４４６】
そして、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１８１（ｇ）参照）。
【２４４７】
そして、Ｔ９のタイミングにおいて、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８１（ｈ）参照）。
【２４４８】
次に、Ｔ１０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（「９６２」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を継続している（図１８１（ｉ）参照）。
【２４４９】
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。
【２４５０】
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る（図１８１（ｉ）参照）。
【２４５１】
そして、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「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で変動演出を終了するための処理が行われる。
【２４５２】
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７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）されると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１８１（ｊ）参照）。
【２４５３】
なお、Ｔ７のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２４５４】
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。
【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７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマン

ド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４Ｚ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。
【２４５６】
なお、所定の検出センサ（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）のコネクタ抜けの場合には、即座に異常報知（エラー報知）を行うようになっていたが、主制御基板１１０と演出制御基板１３０との間で通信を行うためのコマンド線のコネクタ抜け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。
【２４５７】
（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１８２及び図１８３を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例２について説明する。図１８２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２であり、図１８３（ａ）～（ｉ）は、図１８２のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例１である。
【２４５８】
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。
【２４５９】
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は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。
【２４６０】
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。
【２４６１】
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１８３（ａ）参照）。
【２４６２】
その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８３（ｂ）参照）。
【２４６３】
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。
【２４６４】
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１８３（ｃ）参照）。
【２４６５】
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。
【２４６６】
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１８３（ｄ）参照）。
【２４６７】
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１８３（ｅ）参照）。
【２４６８】
そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１８３（ｆ）参照）。
【２４６９】
次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【２４７０】
このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続する（図１８３（ｇ）参照）。
【２４７１】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図１８３（ｇ）の状態が維持される。

【２４７２】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図１８３（ｇ）の状態が維持される。

【２４７３】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２４７４】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの３番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１８３（ｈ）参照）。

【２４７５】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、先読みゾーン演出、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１８３（ｈ）参照）。

【２４７６】

なお、余剰分の保留アイコンを消去して必要分の保留アイコンをシフト表示させるときに、余剰分の保留アイコンをそのまま残存させて必要分の保留アイコンをシフト表示させてもよい。

【２４７７】

その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８３（ｉ）参照）。

【２４７８】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できている場合には、第１特図保留数が「０」になる特別図柄の変動表示中に実行される変動演出（先読みゾーン演出による期待度示唆の対象）においても予告シナリオに沿って通常のゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）

が実行され、演出図柄７０ａが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。
【２４７９】
なお、Ｔ７～Ｔ９のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２４８０】
ここでは、Ｔ１０のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「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１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「２」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。
【２４８１】
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。
【２４８２】
具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４Ｚ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。
【２４８３】
（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１８２及び図１８４を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例３について説明する。図１８２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２であり、図１８４（ａ）～（ｉ）は、図１８２のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例２である。
【２４８４】
なお、図１８３と図１８４とは、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。
【２４８５】
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。
【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「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（図１８４（ｄ）参照）。
【２４８７】
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と共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に

青色のエフェクト画像ＥＦ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１８４（ｄ）参照）。

【２４８８】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとエフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている３番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８４（ｅ）参照）。

【２４８９】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１８４（ｆ）参照）。

【２４９０】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部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。

【２４９１】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１８４（ｇ）参照）。

【２４９２】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図１８４（ｇ）の状態が維持される。

【２４９３】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部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１８４（ｇ）の状態が維持される。

【２４９４】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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。
【２４９５】
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。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１８４（ｈ）参照）。
【２４９６】
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と共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、予告シナリオに沿って演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１８４（ｈ）参照）。
【２４９７】
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、エフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止すると共に、アイコン変化演出が実行され、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１番目の保留アイコンが変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８４（ｉ）参照）。
【２４９８】
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中に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）及びアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が実行される。そして、演出図柄７０ａが高速でスクロールするタイミングで先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。
【２４９９】
なお、Ｔ７～Ｔ９のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２５００】
ここでは、Ｔ１０のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「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１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「２」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。
【２５０１】
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。

【２５０２】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４Ｚ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２５０３】

このように、図１８２～図１８４に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数の保留アイコンのうちの余剰分の保留アイコン（例えば３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の保留アイコン（例えば１番目～２番目の保留アイコン）をシフト表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２５０４】

また、図１８２～図１８４に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示してから所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２５０５】

また、図１８２～図１８４に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２５０６】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例４）

図１８５及び図１８６を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例４について説明する。図１８５は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート３であり、図１８６（ａ）～（ｉ）は、図１８５のタイミングチャート３における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例１である。

【２５０７】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２５０８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている

第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域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は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２５０９】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」となる。

【２５１０】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＨＩが１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図１８６（ａ）参照）。

【２５１１】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８６（ｂ）参照）。

【２５１２】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２５１３】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１８６（ｃ）参照）。

【２５１４】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２５１５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ラ

ンプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１８６（ｄ）参照）。

【２５１６】

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１８６（ｅ）参照）。

【２５１７】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１８６（ｆ）参照）。

【２５１８】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２５１９】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続する（図１８６（ｇ）参照）。

【２５２０】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。このとき、図１８６（ｇ）の状態が維持される。

【２５２１】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。このとき、図１８６（ｇ）の状態が維持される。

【２５２２】

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。このとき、図１８６（ｇ）の状態が維持される。

【２５２３】

そして、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。このとき、図１８６（ｇ）の状態が維持される。

【２５２４】

次に、Ｔ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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。

【２５２５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域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ＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去され、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１８６（ｈ）参照）。

【２５２６】

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、先読みゾーン演出、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１８６（ｈ）参照）。

【２５２７】

その後、Ｔ１３のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、先読みゾーン演出および背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄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１８６（ｉ）参照）。

【２５２８】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できている場合には、演出図柄７０ａが本停止した時点で先読みゾーン演出が終了する。

【２５２９】

なお、Ｔ７～Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２５３０】

ここでは、Ｔ１２のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「０」となる場合について説明したが、第１特図保留数が「４」から「１」となる場合、つまり、主制御部１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「３」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２５３１】

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。

【２５３２】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４Ｚ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２５３３】

（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１８５及び図１８７を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例５について説明する。図１８５は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート３であり、図１８７（ａ）～（ｉ）は、図１８５のタイミングチャート３における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例２である。

【２５３４】

なお、図１８６と図１８７とは、先読み予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２５３５】

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。

【２５３６】

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。

【２５３７】

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と共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に青色のエフェクト画像ＥＦが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１８７（ｄ）参照）。

【２５３８】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとエフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が一旦停止し、アイコン変化演出が開始される。具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている３番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８７（ｅ）参照）。

【２５３９】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え

、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１８７（ｆ）参照）。

【２５４０】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２５４１】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１８７（ｇ）参照）。

【２５４２】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図１８７（ｇ）の状態が維持される。

【２５４３】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図１８７（ｇ）の状態が維持される。

【２５４４】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図１８７（ｇ）の状態が維持される。

【２５４５】

その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２５４６】

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１８７（ｇ）参照）。

【２５４７】

その後、Ｔ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信され

る開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２５４８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目及び２番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、３番目に表示されている保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで１番目に表示される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される。

【２５４９】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に赤色のエフェクト画像ＥＦが表示されると共に、エフェクト効果音が出力される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１８７（ｈ）参照）。

【２５５０】

その後、Ｔ１３のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると同時にアイコン変化演出が実行されると共に、エフェクト画像ＥＦが消去されて先読みエフェクト演出が終了し、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンが変化シナリオに沿って赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８７（ｉ）参照）。

【２５５１】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【２５５２】

なお、Ｔ７～Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２５５３】

ここでは、Ｔ１２のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「０」となる場合について説明したが、第１特図保留数が「４」から「１」となる場合、つまり、主制御部１１０ｍが把握している保留数と演出制御部１３０ｍが把握している保留数との乖離が「３」であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２５５４】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例５について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２５５５】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４Ｚ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２５５６】

このように、図１８５～図１８７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１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示することなく所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２５５７】

また、図１８５～図１８７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１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示することなく特定数よりも２つ少ない数の保留アイコンを表示し、その後に所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２５５８】

また、図１８５～図１８７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。

【２５５９】

（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１８８及び図１８９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１８８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１８９（ａ）～（ｈ）は、図１８８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。

【２５６０】

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。

【２５６１】

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は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２５６２】

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。

【２５６３】

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１８９（ａ）参照）。

【２５６４】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８９（ｂ）参照）。

【２５６５】

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。

【２５６６】

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１８９（ｃ）参照）。

【２５６７】

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。

【２５６８】

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１８９（ｄ）参照）。

【２５６９】

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キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８９（ｅ）参照）。

【２５７０】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１８９（ｆ）参照）。

【２５７１】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２５７２】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１８９（ｇ）参照）。

【２５７３】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図１８９（ｇ）の状態が維持される。

【２５７４】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図１８９（ｇ）の状態が維持される。

【２５７５】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図１８９（ｇ）の状態が維持される。

【２５７６】

その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄

がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図１８９（ｇ）の状態が維持される。

【２５７７】

そして、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が正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、図１８９（ｇ）の状態が維持される。

【２５７８】

次に、Ｔ１３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図１８９（ｇ）の状態が維持される。

【２５７９】

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。

【２５８０】

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ＨＩ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１８９（ｈ）参照）。

【２５８１】

なお、Ｔ７～Ｔ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２５８２】

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。

【２５８３】

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。

【２５８４】
具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４Ｚ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。
【２５８５】
このように、図１８８～図１８９に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）されるようになっている。そのため、変動演出が終了（客待ち状態に移行）したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２５８６】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例７）
図１９０及び図１９１を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例７について説明する。図１９０は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート５であり、図１９１（ａ）～（ｈ）は、図１９０のタイミングチャート５における（ａ）～（ｈ）に対応する演出例である。
【２５８７】
なお、図１８８と図１９０とは、Ｔ１４のタイミングで受信するコマンドが客待ち指定コマンドであるかオープニング指定コマンドであるかの点だけが異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。
【２５８８】
Ｔ１４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技（特別遊技）が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままで、大当たり遊技のオープニング演出を開始するための処理が行われる。
【２５８９】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数は「３」のままを維持し、演出図柄７０ａ、アイコン表示領域に表示されている保留アイコンＨＩおよび当該アイコンが消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止すると共に、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止し、オープニング演出画像が表示される（図１９１（ｈ）参照）。
【２５９０】
その後、大当たり遊技中や大当たり遊技の終了後（時短遊技状態、確変遊技状態）において、主制御部１１０ｍからの第１特図保留数指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合には、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションでコマンドに応じた数に更新される。
【２５９１】
なお、Ｔ７～Ｔ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２５９２】

ここでは、Ｔ１４のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」の状態でオープニング指定コマンドを受信した場合について説明したが、第１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。

【２５９３】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例７について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２５９４】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４Ｚ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２５９５】

このように、図１９０～図１９１に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍがオープニング指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）することなく、大当たり遊技のオープニング演出画像を表示するようになっている。そのため、演出図柄によってオープニング演出が阻害されることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５９６】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例８）

図１９２及び図１９４を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例８について説明する。図１９２は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート６であり、図１９４（ａ）～（ｊ）は、図１９２のタイミングチャート６における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【２５９７】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２５９８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２５９９】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。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

０ａ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１９４（ａ）参照）。

【２６００】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「２」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図１９４（ｂ）参照）。

【２６０１】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１９４（ｃ）参照）。

【２６０２】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２６０３】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１９４（ｄ）参照）。

【２６０４】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「１」、つまり、第１特図保留数が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。

【２６０５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に保留アイコンＨＩ（ＣＤアイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１９４（ｅ）参照）。

【２６０６】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１９４（

ｅ）参照）。
【２６０７】
その後、Ｔ６のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンが赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図１９４（ｆ）参照）。
【２６０８】
次に、Ｔ７のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過（ＳＰリーチ演出が終了）すると、左中右の演出図柄７０ａがリーチハズレ態様（「８７８」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１９４（ｇ）参照）。
【２６０９】
そして、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。
【２６１０】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１９４（ｈ）参照）。
【２６１１】
その後、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２６１２】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１９４（ｉ）参照）。
【２６１３】
次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコン（演出制御部１３０ｍが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第１保留記憶に対応するアイコン）が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１９４

（ｊ）参照）。
【２６１４】
その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。
【２６１５】
なお、Ｔ２～Ｔ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２６１６】
ここでは、Ｔ５のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「１」になる場合について説明したが、第１特図保留数が「０」から「０」となる場合、第１特図保留数が「２」から「２」となる場合、第１特図保留数が「３」から「３」となる場合、つまり、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している保留数と、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している保留数とが同一であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。
【２６１７】
また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例８について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。
【２６１８】
具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４Ｚ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。
【２６１９】
このように、図１９２～図１９４に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば１つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２６２０】
また、図１９２～図１９４に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば１つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。
【２６２１】
また、図１９２～図１９４に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないが当該アイコンの表示中に、特図保留数が「０」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、「０」よりも１つ

多い数（例えば１つ）の保留アイコンを表示してから、その保留アイコンをシフト表示することで保留アイコンが表示されない状態とするようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２６２２】

また、図１９２～図１９４に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて「０」の保留数を表示中に、特図保留数が「０」となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、「０」よりも１つ多い数（例えば１つ）の保留数を表示することなく、「０」の保留数を表示（維持）するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２６２３】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例９）

図１９４及び図１９５を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例９について説明する。図１９４は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート７であり、図１９５（ａ）～（ｆ）は、図１９４のタイミングチャート７における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２６２４】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２６２５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２６２６】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１番目の保留アイコンが青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。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１９５（ａ）参照）。

【２６２７】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「２」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図１９５（ｂ）参照）。

【２６２８】
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１９５（ｂ）参照）。
【２６２９】
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１９５（ｂ）参照）。
【２６３０】
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ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１９５（ｃ）参照）。
【２６３１】
その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【２６３２】
このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される。また、ゾーン演出（先読みゾーン背景の表示、青色のゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力）が維持されて先読みゾーン演出が継続し、青キャラアイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１９５（ｄ）参照）。
【２６３３】
その後、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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。
【２６３４】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目～４番目に保留アイコンＨＩ（ＣＤアイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１９５（ｅ）参照）。
【２６３５】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の４つの保留アイコン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１９５（ｅ）参照）。

【２６３６】

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とアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンが赤キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図１９５（ｆ）参照）。

【２６３７】

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。

【２６３８】

なお、Ｔ２～Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド、停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２６３９】

ここでは、Ｔ７のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「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１１０ｍが記憶（把握）している保留数の方が、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している保留数よりも多い場合であれば、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２６４０】

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９について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２６４１】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４Ｚ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２６４２】

このように、図１９４～図１９５に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において所定数（例えば１つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数よりも多い特定数（例えば２つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ多い数（例えば３つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減

することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２６４３】
また、図１９４～図１９５に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて所定数（例えば１つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数よりも多い特定数（例えば２つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ多い数（例えば３つ）の保留数を表示することなく、特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。
【２６４４】
また、図１９４～図１９５に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域に保留アイコン（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１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【２６４５】
また、図１９４～図１９５に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて「０」の保留数を表示中に、特図保留数が所定数（例えば１つ）となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、所定数よりも１つ多い数（例えば２つ）の保留数を表示することなく、所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。
【２６４６】
（図１８０～図１９５に示した具体例のまとめ）
上述したように、図１８０～図１９５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。
【２６４７】
また、図１８０～図１９５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。
【２６４８】
また、図１８０～図１９５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。
【２６４９】
また、図１８０～図１９５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。

【２６５０】

また、図１８０～図１９５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。

【２６５１】

また、図１８０～図１９５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。

【２６５２】

また、図１８０～図１９５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、当該アイコンが通常の時間（停止時コマンドを受信した場合の１０フレーム分のアニメーション）よりも短い時間（１フレーム分の非アニメーション）で消去されるようになっている。そのため、新たに実行される変動演出が当該アイコンの消去によって阻害され難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６５３】

また、図１８０～図１９５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７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出においても先読み予告演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない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。

【２６５４】

また、図１８０～図１９５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７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、新たに実行する変動演出において、先読み予告演出のシナリオに応じた内容の演出を実行可能となっている。そのため、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６５５】

（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１９６及び図１９７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１９６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８であり、図１９７（ａ）～（ｊ）は、図１９６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。

【２６５６】

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。

【２６５７】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２６５８】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２６５９】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「２」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる。

【２６６０】

このとき、第１特図保留数が「２」となる入賞時コマンドを受信できていないため、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が「１」のままとなり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１特図保留数「２」に対応する２番目には保留アイコンＨＩが表示されないことになる（図１９７（ａ）参照）。

【２６６１】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「３」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「３」となる。

【２６６２】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第１特図保留数の「２」に対応する２番目には保留アイコンＨＩが表示されずに第１特図保留数の「３」に対応する３番目に１つの保留アイコンＨＩが１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図１９７（ｂ）参照）。

【２６６３】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１９７（ｃ）参照）。

【２６６４】
そして、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（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。
【２６６５】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコン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１９７（ｄ）参照）。
【２６６６】
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が受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「２」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２６６７】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第１特図保留数「２」に対応する２番目に保留アイコン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は拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１９７（ｅ）参照）。
【２６６８】
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１９７（ｆ）参照）。
【２６６９】
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ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１９７（ｇ）参照）。
【２６７０】
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。
【２６７１】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコン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１９７（ｈ）参照）。

【２６７２】

その後、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２６７３】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１９７（ｉ）参照）。

【２６７４】

次に、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコン（演出制御部１３０ｍが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第１保留記憶に対応するアイコン）が青キャラアイコンに変化すると共に、変化音が出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１９７（ｊ）参照）。

【２６７５】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【２６７６】

なお、Ｔ２のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示／音声制御部１４０及びランプ／駆動制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（入賞時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２６７７】

ここでは、Ｔ３のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」のときに第１特図保留数が「３」となる入賞時コマンドを受信した場合について説明したが、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」のときに第１特図保留数が「４」となる入賞時コマンドを受信した場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」のときに第１特図保留数が「２」、「３」、「４」の何れかとなる入賞時コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２６７８】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１０について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２６７９】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４Ｚ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２６８０】

このように、図１９６～図１９７に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）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１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば３番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２６８１】

また、図１９６～図１９７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１３０ｍが受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２６８２】

このように、図１９６～図１９７に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）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１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）から特定数よりも１つ少ない数に対応する領域（例えば３番目）に保留アイコンを表示せずに、保留アイコン表示領域のうちの特定数に対応する領域（例えば４番目）に保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２６８３】

また、図１９６～図１９７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１３０ｍが受信した場合、所定数から特定数よりも１つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２６８４】

また、図１９６～図１９７に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）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１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表

示することで所定数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２６８５】

また、図１９６～図１９７に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）および所定数よりも１つ多い数（例えば３つ）に対応する領域に保留アイコンを表示せずに所定数よりも複数多い特定数（例えば４つ）に対応する領域（例えば４番目）に保留アイコンを表示中に、特図保留数が特定数よりも１つ少ない数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）および所定数よりも１つ多い数（例えば３つ）に対応する領域に保留アイコンを追加表示して特定数の保留アイコンを表示してから、それらの保留アイコンをシフト表示することで特定数よりも１つ少ない数の保留アイコンを表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、保留数のズレ（齟齬、乖離）を補正する際の違和感を軽減することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２６８６】

また、図１９６～図１９７に示した具体例によれば、演出制御部１３０ｍが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第１保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２６８７】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例１）

図１８２及び図１９８を用いて、図１８２及び図１８３で説明した具体例２の変形例（演出制御部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１９８（ａ）～（ｉ）は、図１８２のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２６８８】

なお、図１８３と図１９８とは、Ｔ０～Ｔ９のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２６８９】

Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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。

【２６９０】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域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。

【２６９１】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードＡに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力が終了して変動中ＢＧＭが出力される（図１９

８（ｈ）参照）。
【２６９２】
また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、３番目に表示されている保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで２番目に表示される。停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１９８（ｈ）参照）。
【２６９３】
そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１９８（ｈ）参照）。
【２６９４】
その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１９８（ｉ）参照）。
【２６９５】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例２）
図１８２及び図１９９を用いて、図１８２及び図１８４で説明した具体例３の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例２）について説明する。図１９９（ａ）～（ｉ）は、図１８２のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。
【２６９６】
なお、図１８４と図１９９とは、Ｔ０～Ｔ９のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。
【２６９７】
Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２６９８】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「１」となり、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば１の乖離であるところ２以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みエフェクト演出が終了する。
【２６９９】
具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの３番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩ（青キャラアイコン）が１フレーム分の非アニメーションで消去される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）さ

れる（図１９９（ｈ）参照）。
【２７００】
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１９９（ｈ）参照）。
【２７０１】
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１９９（ｉ）参照）。
【２７０２】
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。
【２７０３】
このように、図１９８～図１９９に示した変形例によれば、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶していた第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への１の乖離であるところ減少方向への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。
【２７０４】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例３）
図１９２及び図２００を用いて、図１８２及び図１９４で説明した具体例８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３）について説明する。図２００（ａ）～（ｊ）は、図１９２のタイミングチャート６における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。
【２７０５】
なお、図１９４と図２００とは、Ｔ０～Ｔ４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。
【２７０６】
Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「１」、つまり、第１特図保留数が変化せずに変動演出を開始するための処理が行われる。
【２７０７】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「１」となり、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶していた第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への１の乖離であるところ同一数である異常）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。
【２７０８】
具体的には、先読みゾーン背景から演出モードＡに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力が終了して変動中ＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目の青キャラアイコンが１フレーム分の非アニメーションでＣＤアイコンに復帰し、２番目に保留アイコンＨＩ（ＣＤアイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２００（ｅ）参照）。
【２７０９】
そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２００（ｅ）参照）。
【２７１０】
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。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２００（ｆ）参照）。
【２７１１】
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７０ａがリーチハズレ態様（「８７８」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図２００（ｇ）参照）。
【２７１２】
そして、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。
【２７１３】
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２００（ｈ）参照）。
【２７１４】
その後、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。
【２７１５】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている

第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２００（ｉ）参照）。

【２７１６】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２００（ｊ）参照）。

【２７１７】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去される。

【２７１８】

このように、図２００に示した変形例によれば、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶していた第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば１の乖離であるところ同一数である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２７１９】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例４）

図１９４及び図２０１を用いて、図１９４及び図１９５で説明した具体例９の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例４）について説明する。図２０１（ａ）～（ｆ）は、図１９４のタイミングチャート７における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２７２０】

なお、図１９５と図２０１とは、Ｔ０～Ｔ６のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２７２１】

Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２７２２】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への１の乖離であるところ増加方向への１以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。

【２７２３】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードＡに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力が終了して変動中ＢＧＭが出力される。また、

第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目の青キャラアイコンが１フレーム分の非アニメーションでＣＤアイコンに復帰し、２番目～４番目に保留アイコンＨＩ（ＣＤアイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図２０１（ｅ）参照）。

【２７２４】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図２０１（ｅ）参照）。

【２７２５】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図２０１（ｆ）参照）。

【２７２６】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去される。

【２７２７】

このように、図２０１に示した変形例によれば、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶していた第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への１の乖離であるところ増加方向への１以上の乖離である異常）が生じた場合には、先読み予告演出（先読みゾーン演出、アイコン変化演出、先読みエフェクト演出）を終了させるようになっている。そのため、本来であれば先読み予告演出の実行対象となっていない変動演出の実行中に先読み予告演出が実行されるといった不都合が発生することを抑制することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２７２８】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例５）

図１９６及び図２０２を用いて、図１９６及び図１９７で説明した具体例１０の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例５）について説明する。図２０２（ａ）～（ｊ）は、図１８２のタイミングチャート８における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【２７２９】

なお、図１９７と図２０２とは、Ｔ６～Ｔ１１のタイミングが同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２７３０】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２７３１】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留

アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のア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。

【２７３２】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２７３３】

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２０２（ａ）参照）。

【２７３４】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「３」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「３」となる。

【２７３５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に１つの保留アイコンＨＩ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２０２（ｂ）参照）。

【２７３６】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図２０２（ｃ）参照）。

【２７３７】

そして、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（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。

【２７３８】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコン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２０２（ｄ）参照）。

【２７３９】

このように、図２０２に示した変形例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコン（第１保留情報）を表示し

ていないときに、特図保留数が所定数よりも１つ多い特定数（例えば３つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）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１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２７４０】

また、図２０２に示した変形例によれば、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１３０ｍが受信した場合、所定数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２７４１】

また、図２０２に示した変形例によれば、保留アイコン表示領域のうちの所定数（例えば２つ）に対応する領域（例えば２番目）に保留アイコン（第１保留情報）を表示していないときに、特図保留数が所定数よりも複数多い特定数（例えば４つ）となる入賞時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、保留アイコン表示領域のうちの所定数に対応する領域（例えば２番目）から特定数に対応する領域（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１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、遊技者に誤った保留数を認識させてしまうといった不都合を回避して遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【２７４２】

また、図２０２に示した変形例によれば、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１３０ｍが受信した場合、所定数から特定数よりも１つ少ない数の保留数を表示することなく特定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。

【２７４３】

また、図２０２に示した変形例によれば、演出制御部１３０ｍが入賞時コマンドを正常に受信できなかった第１保留記憶に対応するアイコンについては、保留アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出が実行されないが、当該アイコンとしての表示中にはアイコン変化演出を実行可能となっている。そのため、入賞時コマンドを正常に受信できなかったことでアイコン変化演出が実行されなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２７４４】

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７０ａは揺らぎ動作（演出動作）せずに中央の演出図柄７０ａだけが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。

【２７４５】

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ＳＧおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、触覚画像ＳＧと図柄エフェクト画像ＺＥの何れか一方のみが揺らぎ動作（演出動作）するようにし

てもよい。
【２７４６】
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。
【２７４７】
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。
【２７４８】
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。
【２７４９】
また、本実施形態では、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において、演出図柄７０ａが数字部（識別文字）のみで構成されているため、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部の揺らぎ動作（演出動作）が行われないようになっているが、演出図柄７０ａを数字部（識別文字）と図柄エフェクト画像からなる装飾部とで構成し、演出図柄７０ａの仮停止時に図柄エフェクト画像が揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。
【２７５０】
また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止の延長中における枠用照明装置１０や盤用照明装置７６について言及していなかったが、演出図柄７０ａの仮停止の延長中において枠用照明装置１０を構成する複数の発光部の少なくとも１つを延長前の仮停止中と同じ態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様）としてもよいし、盤用照明装置７６を構成する複数の発光部の少なくとも１つを延長前の仮停止中と同じ発光態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様、消灯）としてもよい。この場合、次に開始時コマンドを受信すると枠用照明装置１０や盤用照明装置７６が変動中に応じた発光態様に変化（切り替わる）ことになる。
【２７５１】
また、本実施形態では、ハズレ態様の演出図柄７０ａの本停止時に特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止するようになっているが、演出図柄７０ａと同じ数字となるハズレ態様で本停止するようにしてもよい。また、大当たり態様の演出図柄７０ａの本停止時に特殊図柄ＴＺが予め定められた大当たり態様（「３３３」）で本停止するようになっているが、演出図柄７０ａと同じ数字となる大当たり態様で本停止するようにしてもよい。
【２７５２】
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ＴＺおよびランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したままとなっているが、演出図柄７０ａと同様に瞬間的に導出表示してから変動表示を開始するようにしてもよい。この場合、特殊図柄ＴＺについては、予め定められた停止位置からズレている特殊図柄ＴＺを停止位置に表示するとよい。
【２７５３】

また、本実施形態では、当該アイコンＴＩ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ＴＩ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ＴＩの消去にかかる１０フレーム、保留アイコンＨＩのシフト表示にかかる２０フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる１０フレームよりも短ければよく、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。

【２７５４】

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ＨＩ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ＴＩの消去にかかる１０フレーム、保留アイコンＨＩのシフト表示にかかる２０フレームおよび保留アイコンの追加表示にかかる１０フレームよりも短いフレーム数であればよく、例えば５フレーム分のアニメーションで消去されるようにしてもよい。

【２７５５】

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。

【２７５６】

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。

【２７５７】

また、本実施形態では、演出モードの種類に拘らず通常アイコンがＣＤアイコンとなっているが、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。この場合、演出モードの種類に拘らず特別アイコンはキャラアイコンとしてもよいし、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。

【２７５８】

また、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合には、通常アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。さらに、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合にも、特別アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。

【２７５９】

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。

【２７６０】

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。

【２７６１】

また、本実施形態では、遊技者による演出ボタン１７の操作によって演出モードを変更することができないようになっていたが、演出ボタン１７の操作によって演出モードを変更できるようにしてもよい。この場合には、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できないコマンド異常に基づく演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中には、演出モードを変更するための操作を受け付けない、つまり、演出ボタン１７の操作に基づく演出モードの変更を規制するようにするとよい。

【２７６２】

また、本実施形態では、演出ボタン１７の操作を行わずに保留アイコン変化演出が実行されるようになっているが、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。

【２７６３】

また、本実施形態では、操作演出（セリフ予告演出、決め演出）を行うための操作部が演出ボタン１７のみであったが、演出ボタン１７とは別個に演出レバー等の操作部を設け、例えばＳＰリーチ演出中に発生する有効期間において演出ボタン１７又は演出レバーの操作を促す操作促進演出を実行し、演出ボタン１７又は演出レバーの操作に応じて操作演出（決め演出等）を実行するようにしてもよい。この場合、通常遊技状態でのみ実行可能なＳＰリーチ演出を実行している場合よりも、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）でのみ実行可能なＳＰリーチ演出における決め演出の方が、演出ボタン１７の操作を促す操作促進演出を低い割合で実行する（実行され難く）してもよい。

【２７６４】

また、本実施形態では、リーチ演出の実行期間において、有効となった演出ボタン１７の操作に応じて大当たり遊技が実行される期待度を示唆する操作予告演出を実行するようになっていないが、リーチ演出の前半期間（例えばノーマルリーチ中）と後半期間（例えばＳＰリーチ演出中）において、それぞれ操作予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、リーチ演出の前半期間に実行される操作予告演出よりも、リーチ演出の後半期間に実行される操作予告演出の方が、演出ボタン１７が第２操作態様（振動、演出位置への移動）となる割合が高くなるようにするとよい。

【２７６５】

また、本実施形態では、大当たり予告演出における予告の期待度と可動部材の動作とが紐付いていなかったが、大当たり予告演出における予告の期待度と可動部材の動作とを紐付けてもよい。この場合、変動演出の実行中において、大当たり期待度が低い内容の予告演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高い内容の予告演出が実行された場合の方が、可動部材が動作する割合が高くなる（動作し易い）ようにするとよい。

【２７６６】

また、上述の実施形態において、第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７

等の各種役物は、遊技の進行に応じて演出動作を実行している場合（例えば、第１可動部材７３等が第１画像表示装置７０の中央近傍となる進出位置で作動している場合、演出ボタン１７が所定の態様で発光している場合等）に、演出制御基板１３０が主制御基板１１０から所定信号（例えば、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信すると、演出動作を中断し、初期動作を実行するように制御されていてもよい。さらに、各種役物は、初期動作の実行後においては、このときに中断された演出動作を途中から（中断された時点の演出動作の続きの動作）実行しないように制御されていてもよい。また、各種役物が初期動作を実行するときには、第１画像表示装置７０等において初期化画像（電源投入されたことを示唆する態様の画像等）を表示するように制御されていたり、盤用照明装置７６等において初期化発光（電源投入されたことを示唆する態様の発光等）を実行するように制御されていたりしていてもよい。

【２７６７】

また、上述の実施形態において、音声出力装置９は、遊技の進行に応じて演出音を出力している場合（例えば、大当たりとなったときの所定の演出音等を出力している場合）に、演出制御基板１３０が主制御基板１１０から所定信号（例えば、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信すると、所定の報知音（例えば、電源投入されたことを示唆する所定の報知音等）を出力するように制御されていてもよい。さらに、音声出力装置９が所定の報知音を出力するときには、第１画像表示装置７０等において初期化画像（電源投入されたことを示唆する態様の画像等）を表示するように制御されていたり、盤用照明装置７６等において初期化発光（電源投入されたことを示唆する態様の発光等）を実行するように制御されていたりしていてもよい。

【２７６８】

＜本実施形態に記載された発明の内容１＞

従来の遊技機では、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を取得し、判定情報を記憶する。そして、判定条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、当該判定の結果に応じた変動演出を実行し、当該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものがある。このような遊技機の中には、未判定の判定情報に対応する保留画像を表示するものがあった（例えば、特開２０１５－３３５３０号公報参照）。また、当該遊技機は、通常の保留画像を、変動演出が特別結果になる可能性を示唆する表示態様の保留画像に変化させることによって、遊技の興趣を向上させている。しかしながら、上記遊技機には、遊技の興趣の向上を図るには未だ改善の余地が残されていた。

【２７６９】

◆上記課題を解決するための第１の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、第２表示態様（変動パターン２Ａ～３Ｃのリーチハズレ）と、第３表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記第１表示態様と前記第２表示態様とでは、前記第１時間の実行時間が異なり、前記演出制御手段は、前記第２表示態様となる前記第１時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第

１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行可能であり、前記可動演出手段による初期作動（初期動作、初期発光）と、演出作動（演出動作、演出発光）と、を実行することが可能であり、前記第３表示態様となる場合においては、前記可動演出手段による前記演出作動を実行可能であり、前記第３表示態様となる前記信号に応じた演出の途中であって前記可動演出手段による前記演出作動の実行中に前記演出制御手段が電源コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７０】

◆上記課題を解決するための第２の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の変動表示中に、複数列のうち２つの列において共通する前記演出図柄で表示される共通表示演出（第１表示態様）を実行可能であり、前記共通表示演出は、第１変動演出（変動パターン２Ａ～２Ｃのノーマルリーチハズレ）と、前記第１変動演出とは異なる第２変動演出（変動パターン３Ａ～３ＣのＳＰリーチハズレ）と、があり、前記第１変動演出を実行する場合と前記第２変動演出を実行する場合とでは、前記第１時間の実行時間が異なり、前記演出制御手段は、前記第２変動演出を実行する場合の前記第１時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記可動演出手段による初期作動（初期動作、初期発光）と、演出作動（演出動作、演出発光）と、を実行することが可能であり、遊技が進行していない待機状態において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記演出制御手段が電源コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行可能であり、前記第２変動演出の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第１保留表示手段は、第１記憶数から第２記憶数への増加表示（１加算された保留数字への更新）を行うが、前記第２保留表示手段は、前記第１記憶数から前記第２記憶数への増加表示を前記第１時間における所定条件が成立する（第２変動演出が終了、縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）まで行わないことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７１】

◆上記課題を解決するための第３の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、

所定の態様で作動可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、所定の演出（擬似連演出）を、実行する場合と実行しない場合と、があり、実行する場合と実行しない場合とでは前記第２時間の実行時間が異なり、前記所定の演出を実行する場合の前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記可動演出手段による初期作動（初期動作、初期発光）と、演出作動（演出動作、演出発光）と、を実行することが可能であり、前記図柄の変動表示中においては、前記可動演出手段による前記演出作動を実行可能であり、前記図柄の変動表示中であって前記可動演出手段による前記演出作動の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが電源コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記初期作動を実行可能であり、前記図柄の変動開始により前記第１保留表示手段が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を開始し、前記第２保留表示手段が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了する前の前記第１時間においては、前記第１演出および前記第２演出とは異なる態様の第３演出（図４４（ｂ）～（ｄ）の演出図柄７０ａの拡大縮小）を実行可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７２】

◆上記課題を解決するための第４の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、所定の態様で作動可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識

可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、所定の演出（擬似連演出）を、実行する場合と実行しない場合と、があり、実行する場合は実行しない場合に比べて前記第２時間の実行時間を長くするとともに、前記停止表示態様で前記特定演出図柄にて停止表示され易く、前記所定の演出における最後の前記認識可能表示態様が実行される前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記可動演出手段による初期作動（初期動作、初期発光）と、演出作動（演出動作、演出発光）と、を実行することが可能であり、前記特別遊技の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが電源コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記初期作動を実行可能であり、前記図柄の変動開始により前記第１保留表示手段が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を開始し、前記変動演出が開始された前記第２保留表示手段の実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）を完了する前の前記第１時間においては、前記第１演出および前記第２演出とは異なる態様の第３演出（図４４（ｂ）～（ｄ）の演出図柄７０ａの拡大縮小）を実行可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７３】

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

、ＳＥ等）を出力可能であり、前記音出力手段から所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音）を出力することが可能であり、前記第３表示態様となる前記信号に応じた演出の途中であって前記音出力手段による前記所定の演出音の出力中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始された場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるタイミングよりも、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早いことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７４】

◆上記課題を解決するための第６の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）が実行され易く、前記第２表示態様となる前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記音出力手段から所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音）を出力することが可能であり、遊技が進行していない待機状態において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始された場合、前記第２保留表示手段が実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）を完了することになるタイミングよりも、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早いことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７５】

◆上記課題を解決するための第７の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、第２表示態様（変動パターン２Ａ～３Ｃのリーチハズレ）と、第３表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され易く、前記音出力手段から所定の報知音（電源投入報知音、電源復旧報知音）を出力することが可能であり、前記停止表示態様が前記第３表示態様となるか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるタイミングより前であっても、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記前記第２記憶数から前記第１記憶数へ増加表示（１加算された保留数字への更新）を開始することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７６】

◇上記課題を解決するための第８の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、遊技の演出音を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を

表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され易く、前記音出力手段から所定の報知音を出力することが可能であり、前記停止表示態様が前記第２表示態様となった後であって前記特別遊技の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記演出制御手段が受信したコマンドが所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）である場合、前記所定の報知音を出力可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記第２保留表示手段が実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるタイミングより前であっても、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第２記憶数から前記第１記憶数へ増加表示（１加算された保留数字への更新）を開始することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７７】

◆上記課題を解決するための第９の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、遊技が進行していない待機状態において前記表示手段に遊技待機画面（演出図柄の静止表示画面）を表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第１表示態様の場合は、前

記第２表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され難く、前記遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電源供給が停止した場合、前記遊技待機画面の表示を継続することが可能であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記図柄の変動の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ増加表示（保留アイコン表示領域に追加表示された保留アイコンの通常サイズへの拡大）を完了することになるタイミングよりも、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ増加表示（１加算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早いことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７８】

◆上記課題を解決するための第１０の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能であり、第１状態（通常遊技状態、低確遊技状態）と前記第１状態に比べて遊技者に有利な第２状態（特定遊技状態、高確遊技状態）とに制御可能な遊技機において、所定の事象を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ４５ａ，４７ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御を行う制御手段（主制御基板１１０、演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、前記始動条件の成立において、第１始動条件の成立（第１始動口４５への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第１保留記憶として記憶し、第２始動条件の成立（第２始動口４７への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第２保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記第１状態と前記第２状態とでは、前記第１時間中における演出態様が異なるように制御可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記第２状態において前記第１保留記憶が増加した場合、前記第１保留表示手段は、第１記憶数から第２記憶数への増加表示（１加算された保留数字への更新）を行うが、前記第２保留表示手段は、前記第１記憶数から前記第２記憶数への増加表示（第１保留記憶に関する保留アイコン表示領域での追加表示）を所定条件が成立（特定遊技状態である第２状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態である第１状態に復帰）するまで行わないようにすることが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７７９】

◆上記課題を解決するための第１１の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の事象を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ４５ａ，４７ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御を行う制御手段（主制御基板１１０、演出制御基板１３０）と、を備え、前記制御手

段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、第２表示態様（変動パターン２Ａ～３Ｃのリーチハズレ）と、があり、前記第１表示態様と前記第２表示態様とでは、前記第１時間の実行時間が異なり、前記制御手段は、前記第２表示態様となる前記第１時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行可能であり、前記遊技機への電力供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間にわたって前記所定の異常報知の実行を継続することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８０】

◆上記課題を解決するための第１２の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の事象を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ４５ａ，４７ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御を行う制御手段（主制御基板１１０、演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の変動表示中に、複数列のうち２つの列において共通する前記演出図柄で表示される共通表示演出（第１表示態様）を実行可能であり、前記共通表示演出は、第１変動演出（変動パターン２Ａ～２Ｃのノーマルリーチハズレ）と、前記第１変動演出とは異なる第２変動演出（変動パターン３Ａ～３ＣのＳＰリーチハズレ）と、があり、前記第１変動演出を実行する場合と前記第２変動演出を実行する場合とでは、前記第１時間の実行時間が異なり、前記制御手段は、前記第２変動演出を実行する場合の前記第１時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記第２変動演出の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第１保留表示手段は、第１記憶数から第２記憶数への増加表示（１加算された保留数字への更新）を行うが、前記第２保留表示手段は、前記第１記憶数から前記第２記憶数への増加表示を前記第１時間における所定条件が成立する（第２変動演出が終了、縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）まで行わないことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８１】

◆上記課題を解決するための第１３の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、所定の事象を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ４５ａ，４７ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御を行う制御手段（主制御基板１１０、演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、所定の演出（擬似連演出）を、実行する場合と実行しない場合と、があり、実行する場合と実行しない場合とでは前記第２時間の実行時間が異なり、前記所定の演出を実行する場合の前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記遊技機への電力供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間にわたって前記所定の異常報知の実行を継続可能であり、前記図柄の変動開始により前記第１保留表示手段が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を開始し、前記第２保留表示手段が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了する前の前記第１時間においては、前記第１演出および前記第２演出とは異なる態様の第３演出（図４４（ｂ）～（ｄ）の演出図柄７０ａの拡大縮小）を実行可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８２】

◆上記課題を解決するための第１４の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示し、前記保留記憶の増加に応じて前記第２表示態様の表示（保留アイコン）を増加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記第２表示態様の表示の各々をシフト表示させて減少表示することが可能である第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて

前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の一変動中に前記認識可能表示態様が複数回実行される所定の演出（擬似連演出）を、実行する場合と実行しない場合と、があり、実行する場合は実行しない場合に比べて前記第２時間の実行時間を長くするとともに、前記停止表示態様で前記特定演出図柄にて停止表示され易く、前記所定の演出における最後の前記認識可能表示態様が実行される前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記第２保留表示手段の前記第２表示態様の表示を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記図柄の変動開始により前記第１保留表示手段が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を開始し、前記変動演出が開始された前記第２保留表示手段の実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）を完了する前の前記第１時間においては、前記第１演出および前記第２演出とは異なる態様の第３演出（図４４（ｂ）～（ｄ）の演出図柄７０ａの拡大縮小）を実行可能であり、前記第２保留表示手段で前記演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合には、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数の前記第２保留表示手段のうちの前記特定数に対応する前記第２表示態様の表示（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）のシフト表示を行うことなく、前記所定数に対応する前記第２表示態様の表示（少なくとも当該アイコン表示領域側から１番目の保留アイコン）のシフト表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８３】

◆上記課題を解決するための第１５の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能

であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、前記複数列のうち２つが共通する前記演出図柄で停止表示される第２表示態様（変動パターン２Ａ～３Ｃのリーチハズレ）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）が実行され易く、前記第２表示態様となる前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記演出図柄の背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始された場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早く、前記演出制御手段は、前記背景画像が前記演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）での表示を行ってから前記所定数での表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８４】

◆上記課題を解決するための第１６の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間の実行時間

を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）が実行され易く、前記第２表示態様となる前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始された場合、前記第２保留表示手段が実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）を完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早く、前記演出制御手段は、前記所定要素が演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）での表示を行うことなく前記所定数での表示を行う一方、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）での表示を行ってから前記所定数での表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８５】

◆上記課題を解決するための第１７の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、第２表示態様（変動パターン２Ａ～３Ｃのリーチハズレ）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され易く、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記第２保留表示手段の前記第２態様の表示を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記第２保留表

示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記前記第２記憶数から前記第１記憶数へ増加表示（１加算された保留数字への更新）を開始し、前記演出制御手段は、前記第２保留表示手段で前記演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合には、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）での表示を行うことなく前記所定数での表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８６】

◆上記課題を解決するための第１８の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記特定演出図柄とは異なる前記演出図柄で停止表示される第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され易く、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記演出図柄の背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記第２保留表示手段が実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第２記憶数から前記第１記憶数へ増加表示（１加算された保留数字への更

新）を開始し、前記演出制御手段は、前記背景画像が演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）での表示を行うことなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）での表示を行い、その後に前記所定数での表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８７】

◆上記課題を解決するための第１９の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第１表示態様の場合は、前記第２表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され難く、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記図柄の変動の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ増加表示（保留アイコン表示領域に追加表示された保留アイコンの通常サイズへの拡大）を完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ増加表示（１加算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早く、前記演出制御手段は、前記所定要素が演出動作を行っており前記演出図柄が認識可能であるときであって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１保留表示手段は、前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）

での表示を行うことなく前記所定数の数での表示を行う一方、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）での表示を行うことなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）での表示を行い、その後に前記所定数での表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８８】

◆上記課題を解決するための第２０の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能であり、第１状態（通常遊技状態、低確遊技状態）と前記第１状態に比べて遊技者に有利な第２状態（特定遊技状態、高確遊技状態）とに制御可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、前記始動条件の成立において、第１始動条件の成立（第１始動口４５への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第１保留記憶として記憶し、第２始動条件の成立（第２始動口４７への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第２保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記第１状態と前記第２状態とでは、前記第１時間中における演出態様が異なるように制御可能であり、前記変動演出において前記演出図柄が認識可能であるときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作させることが可能であり、前記変動演出において前記所定要素が演出動作中であって認識可能な前記演出図柄が所定位置からズレているときに前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記所定位置に表示してから変動表示させることが可能であり、前記第２状態において前記第１保留記憶が増加した場合、前記第１保留表示手段は、第１記憶数から第２記憶数への増加表示（１加算された保留数字への更新）を行うが、前記第２保留表示手段は、前記第１記憶数から前記第２記憶数への増加表示（第１保留記憶に関する保留アイコン表示領域での追加表示）を所定条件が成立（特定遊技状態である第２状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態である第１状態に復帰）するまで行わないようにすることが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７８９】

◆上記課題を解決するための第２１の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示し、前記保留記憶の増加に応じて前記第２態様の表示を増加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記第２態様の表示の各々をシフト表示させて減少表示して１つを実行情報として表示することが可能な第２保留表示

手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、前記複数列のうち２つが共通する前記演出図柄で停止表示される第２表示態様（変動パターン２Ａ～３Ｃのリーチハズレ）と、があり、前記第１表示態様と前記第２表示態様とでは、前記第１時間の実行時間が異なり、前記演出制御手段は、前記第２状態となる前記第１時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合には、前記実行情報が消去されると共に、変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数の前記第２保留表示手段のうちの前記特定数に対応する前記第２態様の表示（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）のシフト表示を行うことなく、前記所定数に対応する前記第２態様の表示（当該アイコン表示領域側から１～２番目の保留アイコン）のシフト表示を行い、シフト表示をしたうちの１つを前記実行情報としての表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７９０】

◆上記課題を解決するための第２２の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示すると共に、前記図柄の変動表示が開始された前記第２表示態様の表示を実行情報として表示することが可能な第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を表示制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の変動表示中に、複数列のうち２つの列において共通する前記演出図柄で表示される共通表示演出（第１表示態様）を実行可能であり、前記共通表示演出は、第１変動演出（変動パターン２Ａ～２Ｃのノーマルリーチハズレ）と、前記第１変動演出より前記特別遊技の期待度の高い第２変動演出（変動パターン３Ａ～３ＣのＳＰリーチハズレ）と、があり、前記第１変動演出を実行する場合と前記第２変動演出を実行する場合とでは、前記第１時間の実行時間が異なり、前記演出制御手段は、前記第２変動演出を実行する場合の前記第１時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記第２変動演出の

実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第１保留表示手段は、第１記憶数から第２記憶数への増加表示（１加算された保留数字への更新）を行うが、前記第２保留表示手段は、前記第１記憶数から前記第２記憶数への増加表示を前記第１時間における所定条件が成立する（第２変動演出が終了、縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）まで行わないことが可能であり、前記演出制御手段は、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報が消去されると共に、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）での表示を行ってから前記所定数の前記第２表示態様の表示と前記実行情報との表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７９１】

◆上記課題を解決するための第２３の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示すると共に、前記図柄の変動表示が開始された前記第２表示態様の表示を実行情報として表示することが可能な第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、段階的に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）を実行する場合と、前記所定の演出を実行しない場合であって、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される場合（変動パターン１Ａ，１Ｂ）と、があり、前記所定の演出を、実行する場合と実行しない場合とでは、前記第２時間の実行時間が異なり、前記所定の演出を実行する場合の前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記図柄の変動開始により前記第１保留表示手段が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を開始し、前記第２保留表示手段が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了する前の前記第１時間においては、前記第１演出および前記第２演出とは異なる態様の第３演出（図４４（ｂ）～（ｄ）の演出図柄７０ａの拡大縮小）を実行可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報が消去されると共に、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）での表示を行ってから前記所定数の前記第２表示態様の表示と前記実行情報との表示を行うこ

とが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７９２】

◆上記課題を解決するための第２４の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示と共に、前記図柄の変動表示が開始された前記第２表示態様の表示を実行情報として表示することが可能な第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の一変動中に前記認識可能表示態様が複数回実行される所定の演出（擬似連演出）を、実行する場合と実行しない場合と、があり、実行する場合は実行しない場合に比べて前記第２時間の実行時間を長くするとともに、前記停止表示態様で前記特定演出図柄にて停止表示され易く、前記所定の演出における最後の前記認識可能表示態様が実行される前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、前記図柄の変動開始により前記第１保留表示手段が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を開始し、前記変動演出が開始された前記第２保留表示手段の実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）を完了する前の前記第１時間においては、前記第１演出および前記第２演出とは異なる態様の第３演出（図４４（ｂ）～（ｄ）の演出図柄７０ａの拡大縮小）を実行可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報が消去されると共に、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）での表示を行うことなく前記所定数の前記第２表示態様の表示と前記実行情報との表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７９３】

◆上記課題を解決するための第２５の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表

示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示すると共に、前記図柄の変動表示が開始された前記第２態様の表示を実行情報として表示することが可能な第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、前記複数列のうち２つが共通する前記演出図柄で停止表示される第２表示態様（変動パターン２Ａ～３Ｃのリーチハズレ）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）が実行され易く、前記第２表示態様となる前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始された場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早く、前記演出制御手段は、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報が消去されると共に、前記変動演出を開始し、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）での表示を行うことなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）での表示を行い、その後に前記所定数の前記第２態様の表示と前記実行情報との表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７９４】

◆上記課題を解決するための第２６の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示すると共に、前記図柄の変動表示が開始された前記第２態様の表示を実行情報として表示することが可能な第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表

示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（擬似連演出）が実行され易く、前記第２表示態様となる前記第２時間においては、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、を実行可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始された場合、前記第２保留表示手段が実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）を完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示（１減算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早く、前記演出制御手段は、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留表示手段の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報が消去されると共に、前記変動演出を開始し、前記第１保留表示手段は、前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）での表示を行うことなく前記所定数の数での表示を行う一方、前記第２保留表示手段は、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）での表示を行うことなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）での表示を行い、その後に前記所定数の前記第２態様の表示と前記実行情報との表示を行うことが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７９５】

◆上記課題を解決するための第２７の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、表示手段に演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を表示制御可能であり、前記図柄の変動開始により複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了

前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、第２表示態様（変動パターン２Ａ～３Ｃのリーチハズレ）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され易く、前記変動演出において認識可能な前記演出図柄が所定位置からズレているときに前記図柄の変動開始の信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記所定位置に表示してから変動表示させることが可能であり、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に表示画像を更新可能であって、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第１記憶数から第２記憶数へ減少表示中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第１記憶数から前記第２記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記前記第２記憶数から前記第１記憶数へ増加表示（１加算された保留数字への更新）を開始することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７９６】

◆上記課題を解決するための第２８の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、表示手段の所定の表示領域にて特殊図柄（特殊図柄ＴＺ）の変動表示を実行すると共に、前記特殊図柄を確認可能な状態である確認表示態様を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示中に、前記表示手段の前記所定の表示領域とは異なる領域にて複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始に基づいて複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記特定演出図柄とは異なる前記演出図柄で停止表示される第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第２表示態様の場合は、前記第１表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様

の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され易く、前記停止表示態様が前記第１表示態様の場合であって、前記第１保留表示手段において第１記憶数で表示されているときと前記第１記憶数に比べて少ない第２記憶数で表示されているときとで、前記特殊図柄の前記確認表示態様の実行時間が同一であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記第２保留表示手段が実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第３記憶数から第４記憶数へ減少表示（保留アイコン表示領域における保留アイコンが隣の表示部の中心へ移動すること）を完了することになるタイミングより前であっても、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第４記憶数から前記第３記憶数へ増加表示（１加算された保留数字への更新）を開始することを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７９７】

◆上記課題を解決するための第２９の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１態様とは異なる第２態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、を備え、前記演出制御手段は、表示手段の所定の表示領域にて特殊図柄（特殊図柄ＴＺ）の変動表示を実行すると共に、前記特殊図柄を確認可能な状態である確認表示態様を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示中に、前記表示手段の前記所定の表示領域とは異なる領域にて複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、前記図柄の変動開始に基づいて複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（図４４（ｂ）～（ｄ）、変動開始時の仮停止）を実行可能な第１時間として開始演出を実行可能であり、前記第１時間とは異なる期間であって、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行可能な第２時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行可能な第３時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１表示態様（変動パターン１Ａ～１Ｃの非リーチハズレ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２表示態様（変動パターン４Ａ～５Ｃの大当たり）と、があり、前記演出制御手段は、前記停止表示態様が前記第１表示態様の場合は、前記第２表示態様の場合に比べて、前記第２時間における前記認識可能表示態様の実行中に、所定の態様の第１演出（変動終了示唆演出、図５１－１の演出図柄７０ａの振動等）と、前記第１演出とは異なる態様の第２演出（変動終了示唆演出、図５１－２の演出図柄７０ａの煌き等）と、が実行され難く、前記停止表示態様が前記第１表示態様の場合であって、前記第１保留表示手段において第１記憶数で表示されているときと前記第１記憶数に比べて多い第２記憶数で表示されているときとで、前記特殊図柄の前記確認表示態様の実行時間が同一であり、前記図柄の変動により前記保留記憶が１つ減少することで前記第１時間が開始され、その後前記図柄の変動の実行中に前記保留記憶が増加した場合、前記第２保留表示手段が表示する前記保留記憶が第３記憶数から第４記憶数へ増加表示（保留アイコン表示領域に追加表示された保留アイコンの通常サイズへの拡大）を完了することになるタイミングよりも、前記第１保留表示手段が表示する前記保留記憶が前記第３記憶数から前記第４記憶数へ

増加表示（１加算された保留数字への更新）を完了することになるタイミングの方が早いことを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。
【２７９８】
◆上記課題を解決するための第３０の構成の遊技機は、始動条件の成立に基づき図柄（第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能であり、第１状態（通常遊技状態、低確遊技状態）と前記第１状態に比べて遊技者に有利な第２状態（特定遊技状態、高確遊技状態）とに制御可能な遊技機において、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、前記始動条件の成立に基づき記憶される保留記憶を第１表示態様により表示する第１保留表示手段（第１保留数表示領域７０Ｅ、第２保留数表示領域７０Ｆ）と、前記保留記憶を前記第１表示態様とは異なる第２表示態様により表示する第２保留表示手段（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）と、前記始動条件の成立において、第１始動条件の成立（第１始動口４５への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第１保留記憶として記憶し、第２始動条件の成立（第２始動口４７への遊技球の入球）に基づく前記保留記憶を第２保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、表示手段の所定の表示領域にて特殊図柄（特殊図柄ＴＺ）の変動表示を実行すると共に、前記特殊図柄を確認可能な状態である確認表示態様を実行可能であり、前記特殊図柄の変動表示中に、前記表示手段の前記所定の表示領域とは異なる領域にて複数列で演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能であり、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、前記演出図柄が変動表示中であることを認識可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出、図５１－１、図５１－２、変動終了前の仮停止）を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記第１状態と前記第２状態とでは、前記第１時間中における演出態様が異なるように制御可能であり、前記第１状態で前記演出図柄が前記特定演出図柄とは異なる図柄で停止表示される場合であって、前記第１保留表示手段において第１記憶数で表示されているときと前記第１記憶数に比べて多い第２記憶数で表示されているときとで、前記特殊図柄の前記確認表示態様の実行時間が同一であり、前記第２状態において前記第１保留記憶が増加した場合、前記第１保留表示手段は、第３記憶数から第４記憶数への増加表示（１加算された保留数字への更新）を行うが、前記第２保留表示手段は、前記第３記憶数から前記第４記憶数への増加表示（第１保留記憶に関する保留アイコン表示領域での追加表示）を所定条件が成立（特定遊技状態である第２状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態である第１状態に復帰）するまで行わないようにすることが可能であることを要旨とする。このような遊技機であれば、遊技の興趣を向上させることができる。
【２７９９】
＜本実施形態に記載された発明の内容２＞
従来の遊技機では、始動条件が成立すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定情報を取得し、判定情報を記憶する。そして、判定条件が成立すると記憶されている判定情報を判定すると共に、当該判定の結果に応じた変動演出を実行し、当該変動演出が特別結果になると特別遊技を実行するものがある。このような遊技機の中には、未判定の判定情報に対応する保留画像を表示するものがあった（例えば、特開２０１５－３３５３０号公報参照）。また、当該遊技機は、通常の保留画像を、変動演出が特別結果になる可能性を示唆する表示態様の保留画像に変化させることによって、遊技の興趣を向上させている。しかしながら、上記遊技機には、遊技の興趣の向上を図るには未だ改善の余地が残されていた。
【２８００】

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

【２８０１】

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

【２８０２】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、本実施の形態の遊技機１によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機にお

いて、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、前記判定の権利を保留可能な保留手段（メインＲＡＭ１１０ｃ）と、前記判定の結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該図柄を停止表示させる変動制御手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する判定前保留画像（保留アイコン）と、前記権利に対して前記判定が行われてからの当該権利に対応する判定後保留画像（当該アイコン）とを表示手段（第１画像表示装置７０）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部１４０）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置９）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部１４０）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記判定前保留画像又は前記判定後保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す判定前特別保留画像又は判定後特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、前記図柄の変動表示が開始するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（変動パターン指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第１変化演出（ノーマル変化パターン０１）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第２変化演出（ノーマル変化パターン０２、キャラ作用変化パターン０１、及び、図柄作用変化パターン０１）とを含み、前記演出実行手段は、前記第１変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第１変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記判定前特別保留画像に変化させる場合よりも前記判定後特別保留画像に変化させる場合の方が、前記第２変化演出が実行される割合が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２８０３】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、本実施の形態の遊技機１によれば、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御部１３０ｍ）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を行うか否かの判定を行う判定手段（メインＣＰＵ１１０ａ）と、前記判定の権利を所定数保留可能な保留手段（メインＲＡＭ１１０ｃ）と、を備え、前記従制御手段は、保留している前記権利に対応する保留画像（保留アイコン）を表示手段（第１画像表示装置７０）に表示する画像表示手段（表示／音声制御部１４０）と、遊技の進行過程で演出手段（音声出力装置９）に所定の報知演出（アイコン発生（変化）報知音）を実行させる演出実行手段（表示／音声制御部１４０）と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミングとなる毎に前記表示手段に表示させる画像を更新するよう構成され、前記保留画像から前記特別遊技を行うか否かの可能性を示す特別保留画像に変化させる変化演出（アイコン変化演出）を行うことが可能であり、前記変化演出は、保留している前記権利の数が変化するときに前記主制御手段から送信されたコマンド（始動口入賞指定コマンド、変動パターン指定コマンド、特別図柄記憶指定コマンド）に応じたフレーム更新タイミングで実行する第１変化演出（入賞時変化演出、ノーマル変化パターン０１）と、前記主制御手段から送信された前記判定の結果を示すコマンド（変動パターン指定コマンド）の受信後の予め定められた所定のフレーム更新タイミングで実行する第２変化演出（ノーマル変化パターン０２、キャラ作用変化パターン０１、及び、図柄作用変化パターン０１）とを含み、前記特別保留画像の表示態様は、第１表示態様（青キャラアイコン）と、当該第１表示態様よりも前記特別遊技を行う可能性が高い第２表示態様（赤キャラアイコン）とを有し、前記演出実行手段は、前記第１変化演出が開始されるフレーム更新タイミングで前記報知演出を開始し、前記第１変化演出が終了するフレーム更新タイミングとは異なるフレーム更新タイミングで前記報知演出を終了し、前記第１変化演出が実行されたときよりも前記第２変化演出が実行されたときの方が、前記第２表示態様に変化し易く、前記第１変化演出におい

て前記第２表示態様に変化する場合、保留している前記権利の数が第１の数のときよりも当該第１の数よりも多い第２の数のときの方が、前記特別遊技を行う可能性が高いようにしている。このようにしたことで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２８０４】
なお、「特別保留画像」、「判定前特別保留画像」とは、通常の保留アイコンから形状を変化させたもの、色彩を変化させたもの、保留アイコンの周囲に大当たり当選期待度を示す色のエフェクトを表示するもの、保留アイコンの周囲（近傍）に大当たり当選期待度を示すキャラクタを表示するもの、及び、保留アイコンの周囲（近傍）に実行予定の演出を示唆する文字画像（例えば「ＳＰ」や「擬似連」など）を表示するもの等を含む。
【２８０５】
また、「判定後特別保留画像」とは、通常の当該アイコンから形状を変化させたもの、色彩を変化させたもの、当該アイコンの周囲に大当たり当選期待度を示す色のエフェクトを表示するもの、当該アイコンの周囲（近傍）に大当たり当選期待度を示すキャラクタを表示するもの、及び、当該アイコンの周囲（近傍）に実行予定の演出を示唆する文字画像（例えば「ＳＰ」や「擬似連」など）を表示するもの等を含む。
【２８０６】
また、「第１表示態様」とは、特殊アイコン（点滅ＣＤアイコン）、青キャラアイコン、及び、緑キャラアイコン等を含む。
また、「第２表示態様」とは、赤キャラアイコン、及び、虹キャラアイコン等を含む。
【２８０７】
また、「判定後保留画像」、「判定後特別保留画像」は、変動演出が開始してから終了するまで表示しているもの、変動演出の開始後、所定期間だけ表示するもの、及び、変動演出中の特定期間（ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチ等）は表示が消去されるもの等を含む。
【２８０８】
＜本実施形態に記載された発明の内容３＞
従来の遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報を保留記憶として記憶し、該判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて変動演出を実行するものが一般的である。このような遊技機の中には、保留記憶の各々に対応する保留画像の増加表示や減少表示を行ったり、変動演出が実行された保留記憶に対応する実行画像を表示したりすることで、遊技の進行状況を遊技者に把握させるものがあった（例えば、特開２０１７－０１８２２５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献１に記載の遊技機では、保留記憶数が変化する際に保留記憶数を即座に把握し難いという問題があった。
【２８０９】
◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記第２保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留情報の減少表示（１減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

【２８１０】
◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記変動演出が開始された前記第２保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の前記実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留情報の減少表示（１減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。
【２８１１】
◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記第２保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の減少表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第２保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。
【２８１２】
◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記変動表示が開始された前記第２保留情報

を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の変化表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第２保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

【２８１３】

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

【２８１４】

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

【２８１５】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からのコマンドに基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段

と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記記憶手段は、第１取得条件の成立（第１始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第１保留記憶として記憶し、第２取得条件の成立（第２始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第２保留記憶として記憶し、前記特定遊技状態において前記第１保留記憶の数が増加した場合、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第２保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定遊技状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態に復帰）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留記憶数を把握し易くなる。

【２８１６】

＜本実施形態に記載された発明の内容４＞

従来の遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて演出図柄の変動演出を画像表示装置で実行するものが一般的である。このような遊技機では、演出図柄の変動演出の変動パターンが複数種類あり、判定結果に基づいて複数種類ある変動パターンの中から選択して、選択した変動パターンでの演出図柄の変動演出を画像表示装置で表示するものであった（例えば、特開２０１７－０１８２２５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献１に記載の遊技機では、演出図柄の変動演出の態様において、改善の余地があり、遊技の興趣の低下を招くおそれがあった。

【２８１７】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図１２４－２（ｃ），図１２６－２（ｄ））を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示されている態様である停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記複数列のうち少なくとも２つが共通する前記演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン２Ａ～３Ｃ）と、では、があり、前記第１状態と前記第２状態とでは、前記第１時間の実行時間が異なるとともに、前記第１時間中の前記演出図柄における所定の演出（変動終了示唆演出）の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８１８】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てに

おいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図１２４－２（ｃ），図１２６－２（ｄ））を実行する第１時間と、前記図柄の変動表示中に、複数列のうち２つの列において共通する前記演出図柄で停止表示される共通表示態様（第１表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記共通表示態様は、第１変動演出（変動パターン２Ａ～２Ｃ）を実行する場合と、前記第１変動演出より前記特別遊技が実行されることに対する期待度の高い第２変動演出（変動パターン３Ａ～３Ｃ）を実行した場合と、があり、前記第１変動演出を実行する場合と前記第２変動演出を実行する場合とでは、前記第１時間の実行時間が異なるとともに、前記第１時間中の前記演出図柄における所定の演出（変動終了示唆演出）の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８１９】

◆上記課題を解決するための遊技機の第３の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図１２４－２（ｃ），（ｅ），図１２６－１（ｄ），図１２６－２（ｄ），図１２７（ｅ））を実行する第１時間により停止演出を実行可能であり、段階的に期待度を向上させる所定の演出（バトル演出，復活演出，擬似連演出）を実行する場合と、前記所定の演出を実行しない場合と、があり、前記所定の演出を実行する場合と前記所定の演出を実行しない場合とでは、前記第１時間の実行時間が異なるとともに、前記第１時間中の前記演出図柄における所定の演出（変動終了示唆演出）の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８２０】

◆上記課題を解決するための遊技機の第４の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図１２６－１（ｄ），図１２７（ｅ））を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記図柄の一変動中に前記認識可能表示態様が複数回実行される所定の演出（擬似連演出，復活演出）を実行する場合と、前記所定の演出を実行しない場合と、があり、前記所定の演出を実行する場合は、前記所定の演出を実行しない場合に比べて、前記第１時間の実行時間を長くするとともに、前記停止表示態様で前記特定演出図柄にて停止表示され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８２１】

◆上記課題を解決するための遊技機の第５の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板

１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図１２４－２（ｃ），図１２６－２（ｄ））を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記複数列のうち少なくとも２つが共通する前記演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン２Ａ～３Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記第１時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（バトル演出，復活演出，擬似連演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８２２】

◆上記課題を解決するための遊技機の第６の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出，図１２４－２（ｅ），図１２６－１（ｄ），図１２７（ｅ））を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン４Ａ～５Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記第１時間の実行時間を長くするとともに、前記認識可能表示態様の実行前に期待度を向上させる所定の演出（バトル演出，復活演出，擬似連演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８２３】

◆上記課題を解決するための遊技機の第７の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記第１状態とは異なる第２状態（変動パターン２Ａ～３Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記認識可能表示態様の実行中に所定の演出（変動終了示唆演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８２４】

◆上記課題を解決するための遊技機の第８の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出

を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記特定演出図柄とは異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン４Ａ～５Ｃ）と、があり、前記第２状態は、前記第１状態に比べて、前記認識可能表示態様の実行中に所定の演出（変動終了示唆演出）が実行され易くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８２５】

◆上記課題を解決するための遊技機の第９の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第１時間と、複数列の全てにおいて前記演出図柄が停止表示される停止表示態様（第２表示態様）を実行する第２時間と、により停止演出を実行可能であり、前記停止表示態様は、前記複数列のそれぞれにおいて異なる前記演出図柄で停止表示される第１状態（変動パターン１Ａ～１Ｃ）と、前記特定演出図柄で停止表示される第２状態（変動パターン４Ａ～５Ｃ）と、があり、前記第１状態は、前記第２状態に比べて、前記認識可能表示態様の実行中に所定の演出（変動終了示唆演出）が実行され難くなるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８２６】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１０の構成として、始動条件の成立に基づき図柄（特殊図柄ＴＺ）を変動表示し、前記図柄が予め定められた特定図柄で停止表示すると、遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、前記図柄の変動表示中に、表示手段（第１画像表示装置７０）に複数列で表示させる演出図柄（演出図柄７０ａ）の変動演出を実行し、且つ、前記図柄が前記特定図柄で停止表示する場合に、前記演出図柄を予め定められた特定演出図柄で停止表示するように制御可能な変動演出制御手段（演出制御基板１３０）、を備え、前記変動演出制御手段は、前記図柄の変動表示中に、複数列の全てにおいて前記演出図柄が認識可能であり、且つ、揺動可能な認識可能表示態様（変動終了示唆演出等）を実行する第１時間に停止演出を実行可能であり、高確状態と低確状態とでは、前記第１時間中の前記演出図柄における所定の演出（変動終了示唆演出）の態様が異なるように制御可能である。このようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８２７】

＜本実施形態に記載された発明の内容５＞

従来、遊技機の制御基板を収納する基板ケースは、ケース部材を２つ組み合わせて構成されている。制御基板は、これらケース部材の制御基板収納部を組み合わせて形成される収納空間内に収納されていた（例えば、特開２０１０－１６７１２４号公報参照）。しかしながら、従来の遊技機では、例えば、制御基板又は基板ケース等に対する不正行為が行われる可能性が残っており、遊技者の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【２８２８】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１の構成として、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板１７０５）と、当該制御基板を収納し光透過性を

有する収納部（基板ケース１７００）と、を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記収納部に貼付され、光透過性を有する素材で形成されたシール部（シール部１７１０）と、前記シール部に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第１情報表示部（記載領域１５７０、コード部１７１２、情報表示部１７１３）と、前記収納部における前記シール部とは異なる位置に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第２情報表示部（デートマーク部１７２０）と、を備え、前記第１情報表示部は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部１７１１、複数の領域１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記制御基板を視認可能な視認可能領域（覗き部１５７４）と、を有することを要旨とする。

【２８２９】

上記のようなシール部１７２０とデートマーク部１７２０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、シール部１７２０の記載領域１５７０に記載される開封年月日と、デートマーク部１７２０に表示された製造年月日と、は、異なる情報であるものの、所定の時系列の関係を有している。具体的には、シール部１７２０の記載領域１５７０に記載される開封年月日は、デートマーク部１７２０に表示された製造年月日に比べて、必ず新しい年月日となっている。したがって、検査者は、シール部１７２０の記載領域１５７０の開封年月日と、デートマーク部１７２０の製造年月日と、の整合性を確認することによって、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

【２８３０】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２の構成として、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板１７０５）と、当該制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース１７００）と、を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記収納部に貼付され、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（シール部１７１０）と、前記第１シール部に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第１情報表示部（コード部１７１２、情報表示部１７１３）及び第２情報表示部（記載領域１５７０）と、前記収納部における前記第１シール部とは異なる位置に貼付される第２シール部（開封禁止シール部１７３０）と、前記第２シール部に設けられ、前記制御手段に関する情報を表示するための第３情報表示部（コード部１７３２）と、を備え、前記第１情報表示部及び前記第３情報表示部は、端末機により読取可能な所定の態様の識別表示が含まれ、前記第２情報表示部は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部１７１１、複数の領域１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記制御基板を視認可能な視認可能領域（覗き部１５７４）と、を有し、前記第３情報表示部は、前記収納部の厚み方向において、前記制御基板を前記収納部の厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が、当該仮想面から前記第１情報表示部までの距離とは異なるように設けられていることを要旨とする。

【２８３１】

上記のようなシール部１７２０と開封禁止シール部１７３０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、シール部１７２０のコード部１７１２と情報表示部１７１３に表示されている情報は、開封禁止シール部１７３０に表示されている情報と紐付けされている。したがって、検査者は、シール部１７２０の情報と開封禁止シール部１７３０の情報との整合性を確認することで、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。また、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２は、基板ケース１７００の厚み方向において、制御基板１７０５を当該厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面からの距離が、当該仮想面からシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３までの距離とは異なるように設けられている。したがって、検査者は、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２とシール部１７２０のコード部１７１２及び情報表示部１７１３とが同じ高さで同一の平面上に設けられているようなものに比べて、開封禁止シール部１７３０のコード部１７３２とシール部１７２０のコード部１７１

２及び情報表示部１７１３との情報を視認し易く、不正な制御基板の交換といった不正行為を容易に確認することができる。

【２８３２】

◆上記課題を解決するための遊技機の第３の構成として、制御基板（制御基板５０１，１７０５）及び当該制御基板を収納する収納部（基板ケース１５５１，１７００）を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記制御手段に設けられた第１情報表示（識別表示５２３の文字１３７１）及び第２情報表示（識別表示５２３の文字１３７４）と、を備え、前記収納部の厚み方向において、前記収納部の天面から前記第１情報表示までの距離が、前記収納部の天面から前記第２情報表示までの距離とは異なることを要旨とする。

【２８３３】

上記のような識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、文字１３７１と文字１３７２とは、識別表示部１３９０の厚さ方向における異なる階層となるように形成されているため、階層１３８１の文字１３７１と階層１３８２の文字１３７２とは、基板ケース１７００の天面からの距離が異なるように形成されている。このような識別表示５２３は、ケース部１７００を形成する部材の内部に形成されているため、例えば、識別表示５２３の全体がケース部の外面又は内面に形成されている場合に比べて、除去され難いものである。また、識別表示５２３は、基板ケース１７００の厚さ方向における天面からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることとなるため、一層のみに形成されている場合に比べて除去され難いものとなっている。このような識別表示５２３であれば、もし、不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることで基板ケース１７００に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できるものであるといえる。さらに、識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とは、平面視において、重複する部分がないとともに離間しているため、組立体２Ｐに対して遊技機の背面側から視認したときに、文字１３７１と文字１３７２とを共に俯瞰可能であり、制御基板１７０５等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。

【２８３４】

◆上記課題を解決するための遊技機の第４の構成として、制御基板（制御基板５０１，１７０５）及び当該制御基板を収納する収納部（基板ケース１５５１，１７００）を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記制御手段に設けられた第１情報表示（識別表示５２３の文字１３７１）及び第２情報表示（識別表示５２３の文字１３７４）と、を備え、前記制御基板の厚み方向において、前記制御基板の所定の面から前記第１情報表示までの距離が、前記制御基板の所定の面から前記第２情報表示までの距離とは異なることを要旨とする。

【２８３５】

上記のような識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、文字１３７１と文字１３７２とは、識別表示部１３９０の厚さ方向における異なる階層となるように形成されているため、階層１３８１の文字１３７１と階層１３８２の文字１３７２とは、制御基板１７０５の所定の面（例えば、制御基板１７０５を厚み方向に対して垂直をなす方向に延伸させた仮想面）からの距離が異なるように形成されている。このような識別表示５２３は、ケース部１７００を形成する部材の内部に形成されているため、例えば、識別表示５２３の全体がケース部の外面又は内面に形成されている場合に比べて、除去され難いものである。また、識別表示５２３は、制御基板１７０５の所定の面からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることとなるため、一層のみに形成されている場合に比べて除去され難いものとなっている。このような識別表示５２３であれば、もし、不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることで基板ケース１７００に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できるものであるといえる。さらに、識別表示５２３における文字１３７１と文字１３７２とは、平面視において、重複する部分がないとともに離間しているため、組立体２Ｐに

対して遊技機の背面側から視認したときに、文字１３７１と文字１３７２とを共に俯瞰可能であり、制御基板１７０５等に対する不正行為等の有無を容易に確認することもできる。
【２８３６】
◆上記課題を解決するための遊技機の第５の構成として、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板５０１，１７０５）と、前記複数の電子部品を視認可能に前記制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース１５５１，１７００）と、前記収納部に添付され所定の情報を表示するための第１情報表示部（コード部１５７２，１７１２、情報表示部１５７３，１７１３）及び第２情報表示部（記載領域１５７０）と、を備え、前記第１情報表示部は、特定の情報を含む第１態様と当該第１態様とは異なる第２態様とで表示され、前記第２情報表示部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部１５７１，１７１１、複数の領域１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間であって、前記制御基板を視認可能な領域（覗き部１５７４）と、を有することを要旨とする。
【２８３７】
上記のようなシール部１７２０を有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐであれば、コード部１７１２のＱＲコード（登録商標）と情報表示部１７１３の文字列と、いったように互いに紐付けされるとともに同じ特定の情報を含む情報が異なる態様で表示されている。したがって、コード部１７１２に対する不正は難しく、情報表示部１７１３の情報が不正に改竄されていたとしても、検査者が、コード部１７１２との整合性を確認することで、不正行為等の有無を容易に確認することができるとともに、不正行為を抑止することができる。また、シール部１７２０においては、コード部１７１２及び情報表示部１７１３と、記載領域１５７０との間に、覗き部１５７４が形成されているため、上述と同様に、制御基板１７０５に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。
【２８３８】
◆上記課題を解決するための遊技機の第６の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、第１の光透過性を有するケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、前記シール部は、前記第１の光透過性よりも低く、且つ、前記電子部品を視認可能な第２の光透過性を有し、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を前記第２の光透過性により覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。
【２８３９】
覗き部が設けられているので、検査者は、覗き部を介して、電子部品を確認することができる。よって、覗き部が設けられていない場合に比べて、電子部品に対して不正が行われたか否かを容易に確認できる。故に、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。また、有色の複数の領域が設けられているので、例えば、検査者の名前、及び、基板ケースを開封した年月日を記載することができる。また、検査者は、領域に、制御基板に不正が行われたか否かを確認した日付等を記載することもできる。また、領域の間に覗き部が設けられているので、領域のみが設けられている場合に比べて、領域が目立ちやすい。このため、領域に記載された文字等を検査者が確認し易くなる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。また、シール部の光透過性がケース部の光透過性より低くなっているため、シール部の偽造が困難となり、ケース部ごと不正な基板と入れ替えるという不正行為困難にすることができる。これにより、遊技者が安心して遊技で

きる。故に、遊技者の興趣が向上する。
【２８４０】
◆上記課題を解決するための遊技機の第７－１の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記ケース部の第１面に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、前記ケース部の前記第１面の裏側に位置する所定位置に形成され、前記シール部を取付ける位置の目印となる位置表示部（５４１）と、前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、前記シール部は、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。
【２８４１】
この場合、製造者は、位置表示部に沿って識別表示を位置決めすることができる。このため、製造者は、遊技機を量産する場合において、複数の遊技機間で同じ位置に識別表示を付することができる。複数の遊技機間で同じ位置に識別表示が付されるので、検査者は、識別表示を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【２８４２】
また、位置表示部を内面側に形成し、シール部を外面に貼り付けるため、どこにシール部を貼っても位置表示部がシール部と干渉することが無いので貼付を阻害しない。シールの一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部であれば、検査者は、基板ケースに付された識別表示を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【２８４３】
◆上記課題を解決するための遊技機の第７－２の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記ケース部の第１面に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、前記ケース部の前記第１面において前記シール部の外縁に形成された凸部、又は／及び、凹部であって、前記シール部を取付ける位置の目印となる位置表示部（５４１）と、前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、前記シール部は、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。
【２８４４】
この場合、製造者は、位置表示部に沿って識別表示を位置決めすることができる。このため、製造者は、遊技機を量産する場合において、複数の遊技機間で同じ位置に識別表示を付することができる。複数の遊技機間で同じ位置に識別表示が付されるので、検査者は、識別表示を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。
【２８４５】
また、シール部を貼付する外面に、シール部の外縁に形成された凸部、又は／及び、凹部である位置表示部が設けられているので、例えば、手が触れた場合などに、基板ケースの平面にシール部が貼り付けられる場合に比べて、シールの剥がれを防止することができる。シールの一部が剥がれると、検査者はそれが不正によるものか確認しなければならず、

検査に時間がかかってしまう。しかし、このような位置表示部であれば、シール部が保護されるため、検査者は、基板ケースに付された識別表示を容易に確認することができる。故に、不正行為の発生を抑制することができる。このため、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８４６】

◆上記課題を解決するための遊技機の第８の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、第１の光透過性を有する収納部（１８０３）と、前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２、１５７３）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第２情報識別部は、前記第１の光透過性よりも光透過性が低く、且つ、前記電子部品を視認可能な第２の光透過性により形成されており、前記第２の光透過性よりも光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を前記第２の光透過性により覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有していることを要旨とする。

【２８４７】

この場合、検査者は、同じ識別表示が表示された記憶手段と、収納部とを確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、不正行為によって、例えば、記憶手段が、他の記憶手段に入れ替えられた場合でも、記憶手段と収納部に付された識別表示が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。このため、不正行為の発生を抑制することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８４８】

◆上記課題を解決するための遊技機の第９－１の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）と、前記収納部の第１面に設けられ、特定の情報を表示する第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、前記収納部の前記第１面の裏側に位置する所定位置に形成され、前記第２情報識別部を取付ける位置の目印となる位置表示部（５４１）と、を備え、前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第２情報識別部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。

【２８４９】

◆上記課題を解決するための遊技機の第９－２の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）と、前記収納部の第１面に設けられ、特定の情報を表示する第２情報

識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９８）と、前記収納部の第１面において前記第２情報識別部の外縁に形成された凸部、又は／及び、凹部であって、前記第２情報識別部を取付ける位置の目印となる位置表示部（５４１）と、を備え、前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第２情報識別部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。

【２８５０】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１０の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記ケース部に設けられると共に、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（１５６１）及び第２シール部（１５６０）と、を備え、前記第２シール部は、前記第１シール部よりも光透過性が低く、且つ、前記電子部品を視認可能な所定の光透過性により形成されており、前記所定の光透過性よりも光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を前記所定の光透過性により覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有していることを要旨とする。

【２８５１】

本発明によれば、第２シール部の光透過性が第１シール部の光透過性より低くなっているため、第２シール部の偽造が困難となり、ケース部ごと不正な基板と入れ替えるという不正行為困難にすることができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８５２】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１１の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、前記収納部に設けられると共に、光透過性を有する素材で形成され、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第２情報識別部は、前記第１情報識別部よりも光透過性が低く、且つ、前記電子部品を視認可能な所定の光透過性により形成されており、前記所定の光透過性よりも光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を前記所定の光透過性により覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有していることを要旨とする。

【２８５３】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１２の構成として、基板（５０１）および該基板（５０１）に設けられた電子部品（５０２，５９５）を含む制御部と、前記制御部を内包する複数の部材（５１１）を含むケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）と、を備え、前記ケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）において前記基板（５０１）における前記電子部品（５０２，５９５

）の実装面側を構成する前記部材（４５Ｐ）には、前記制御部に付された識別表示（５２１，５２２）と関連する識別表示（５２３）として、前記基板（５０１）の厚み方向において該基板（５０１）からの距離が異なる第１表示（１３７１）と第２表示（１３７２）とが付されていることを要旨とする。

【２８５４】

この場合、基板の識別表示とケース部の識別表示とは関連しているため、もし、基板が不正に交換された場合などに基板の識別表示とケース部の識別表示とが異なるものとなって、検査者による不正行為の発見が容易になる。また、識別表示は、基板の厚さ方向における基板からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることで、識別表示が一層のみに形成されている場合に比べて除去され難くすることができる。このような識別表示であれば、もし、この識別表示が不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることでケース部に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８５５】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１３の構成として、基板（５０１）および該基板（５０１）の実装面に設けられた電子部品（５０２，５９５）を含む制御部と、前記制御部を内包する複数の部材（５１１）を含むケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）とを有する制御手段を備え、前記制御手段に付されて互いに関連付けられた識別表示（５２０）として、前記基板（５０１）の厚み方向における前記実装面からの距離が異なるように付された第１表示（１３７１）および第２表示（１３７２）を有すると共に、前記基板（５０１）の厚み方向における前記実装面からの距離が、前記第２表示（１３７２）と同じになるように付された第３表示（１３７５）を有していることを要旨とする。

【２８５６】

この場合、制御手段の識別表示が互いに関連しているため、もし、基板が不正に交換された場合などに基板の識別表示とケース部の識別表示とが異なるものとなって、検査者による不正行為の発見が容易になる。また、識別表示は、基板の厚さ方向における基板からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられることで、識別表示が一層のみに形成されている場合に比べて除去され難くすることができる。このような識別表示であれば、もし、この識別表示が不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることでケース部に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８５７】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１４の構成として、基板（５０１）および該基板（５０１）に設けられた電子部品（５０２，５９５）を含む制御部と、前記制御部を内包する複数の部材（５１１）を含むケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）と、を備え、前記ケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）には、前記制御部に付された識別表示（５２１,５２２）と関連する識別表示（５２３）として、前記基板（５０１）の厚み方向における位置が異なるように付された第１表示（１３７１）と第２表示（１３７２）とが付され、前記制御部には、前記ケース部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）に付された前記識別表示（５２３）と関連する前記識別表示（５２０）として、前記基板の厚み方向における位置が異なるように付された第３表示と第４表示とが付されていることを要旨とする。

【２８５８】

この場合、基板の識別表示とケース部の識別表示とは関連しているため、もし、基板が不正に交換された場合などに基板の識別表示とケース部の識別表示とが異なるものとなって、検査者による不正行為の発見が容易になる。また、識別表示は、基板の厚さ方向における基板からの距離が異なる位置、つまり、厚さ方向の複数の階層に分割されて設けられる

ことで、識別表示が一層のみに形成されている場合に比べて除去され難くすることができる。このような識別表示であれば、もし、この識別表示が不正によって除去等された場合には、研磨されたり削られたりすることでケース部に目立つ損傷が形成されるため、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８５９】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１５の構成として、遊技を制御する制御基板（５０１）と、前記制御基板（５０１）に設けられ、遊技の制御に使用される記憶内容を格納する記憶手段（５０２）と、前記制御基板（５０１）に設けられ、前記記憶手段（５０２）とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記記憶手段（５０２）および前記複数の電子部品（５９５）を視認可能で且つ接触困難に収納する光透過性の収納部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）と、前記収納部（３Ｐ，１００３，１１０３，１２０３，１３０３，１５５１）に設けられ、特定の情報を表示するための第１情報識別部（５２３，１５６１）および第２情報識別部（１５６０）と、前記記憶手段（５０２）に設けられ、特定の情報を表示するための第３情報識別部（５２２，１５６２）と、を備え、前記制御基板（５０２）には、第１領域（１９００ａ）と、該第１領域（１９００ａ）と異なる態様の第２領域（１９００ｂ）があり、前記第２領域（１９００ｂ）には、特定の情報を表示するための第４情報識別部（１９０２）が設けられ、前記第１情報識別部（５２３，１５６１）および前記第３情報識別部（５２２，１５６２）は、少なくとも同じ識別表示（５２９，１５９５，１５９６）を含んで表示され、前記第１情報識別部は、前記記憶手段の装着箇所が視認できる角度を有するように表示され、前記第２情報識別部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域（１５７５）と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域（１５７５）との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記複数の電子部品を覗くための覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。

【２８６０】

この場合、収納部の第１情報識別部および記憶手段の第３情報識別部には少なくとも同じ識別表示が付されているため、検査者は、同じ識別表示が表示された記憶手段と収納部とを確認し、不正行為が行われていないことを容易に確認することができる。また、第１情報識別部は記憶手段の装着箇所が視認できる角度を有するように付されているため、例えば、不正行為によって記憶手段が交換された場合でも、記憶手段と収納部に付された識別表示が同じであるか否かを判断することで、検査者は、容易に不正行為が行われたことを確認できる。さらに、収納部の第２情報識別部には覗き部が設けられているので、検査者は、覗き部を介して、収納部に内包されている複数の電子部品を視認して、これら複数の電子部品に対する不正が行われたか否かを確認することができる。したがって、覗き部のようなものが設けられていないような遊技機に比べて、検査者は、収納部に内包されている複数の電子部品に対して不正が行われたか否かを容易に確認できるため、不正の行われる可能性の低減に繋げることができる。そして、このような第２情報識別部においては、複数の有色領域に所定の文字を記載することができるため、光透過性を低下させたような有色領域がなく透明な部分に所定の文字が記載されるようなものに比べて、検査者が文字による情報の内容を確認し易い。またさらに、このような第２情報識別部においては、透明な覗き部が複数の有色領域の間に設けられているため、複数の有色領域のみが並べて設けられているようなものに比べて、有色領域が目立つこととなり、有色領域に記載された文字等を検査者が確認し易い。このように、検査者による不正行為の発見が容易であるとともに不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８６１】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１６の構成として、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板１７０５）と、当該制御基板を収納し光透過性

を有する収納部（基板ケース１７００）と、を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記収納部に貼付され、光透過性を有する素材で形成されたシール部（シール部１７１０）と、を備え、前記シール部は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部１７１１、複数の領域１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記制御基板を視認可能な視認可能領域（覗き部１５７４）と、を有し、前記制御手段は、前記制御基板における前記複数の電子部品のうちの一部の電子部品（電子部品７９８）が前記視認可能領域を介して視認できるように実装されており、当該一部の電子部品とは異なる電子部品のうち少なくとも一つの電子部品（情報表示器１７５０）が前記視認可能領域を介さずとも視認できるように実装されていることを要旨とする。

【２８６２】

発明１６のようなシール部１７１０と情報表示器１７５０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、例えば、情報表示器１７５０等といった一部の電子部品は覗き部１５７４を介さずとも視認可能である。したがって、即座且つ容易に視認が必要な一部の電子部品は、視認が容易であるため、不正行為の確認が容易である。また、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品は、覗き部１５７４を介して視認可能な電子部品に比べて、制御基板１７０５上で目立つため、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品に対する不正行為を抑止することができる。特に、情報表示器１７５０は、遊技機１Ｐの遊技盤ユニット１２Ｐを開放して容易な視認を必要とする部材であるため、上述のような効果を奏することが必要とされる。

【２８６３】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１７の構成として、遊技を制御するための複数の電子部品が実装された制御基板（制御基板１７０５）と、当該制御基板を収納し光透過性を有する収納部（基板ケース１７００）と、を有する制御手段（組立体２Ｐ）と、前記収納部に貼付され、光透過性を有する素材で形成されたシール部（シール部１７１０）と、前記制御基板に実装され、遊技に係る所定の値情報を表示する所定の情報表示部（情報表示器１７５０）と、を備え、前記シール部は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（印刷部１７１１、複数の領域１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記制御基板を視認可能な視認可能領域（覗き部１５７４）と、を有し、前記制御手段は、前記制御基板における前記複数の電子部品のうちの一部の電子部品（電子部品７９８）が前記視認可能領域を介して視認できるように実装されており、前記所定の情報表示部が前記視認可能領域を介さずとも視認できるように実装されていることを要旨とする。

【２８６４】

発明１７のようなシール部１７１０と情報表示器１７５０とを有する組立体２Ｐを備える遊技機１Ｐによれば、例えば、情報表示器１７５０等といった一部の電子部品は覗き部１５７４を介さずとも視認可能である。したがって、即座且つ容易に視認が必要な一部の電子部品は、視認が容易であるため、不正行為の確認が容易である。また、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品は、覗き部１５７４を介して視認可能な電子部品に比べて、制御基板１７０５上で目立つため、覗き部１５７４を介さずとも視認可能な一部の電子部品に対する不正行為を抑止することができる。特に、情報表示器１７５０は、遊技機１Ｐの遊技盤ユニット１２Ｐを開放して容易な視認を必要とする部材であるため、上述のような効果を奏することが必要とされる。

【２８６５】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１８の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、を有する制御手段と、前記制御手

段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示（１３７１）及び第２表示（１３７２）と、前記制御手段に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、前記第１表示と前記第２表示とは、前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、前記シール部は、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。

【２８６６】

この場合、制御手段の所定箇所に第１表示及び第２表示を設け、基盤の記憶手段搭載面から第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっているため、制御手段の偽造が困難となり、制御手段ごと不正な基盤と入れ替えるという不正行為の発生を抑制できる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８６７】

制御手段には、基板、ケース部、記憶手段、電子部品が含まれる。したがって、例えば、第１表示が基板、第２表示がケース部に設けられるという場合もある。

【２８６８】

◆上記課題を解決するための遊技機の第１９の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有するケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、を有する制御手段と、前記制御手段に設けられ、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）と、前記シール部に印刷され、前記シール部における光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、を備え、前記記憶手段に設けられた識別表示（１５６２）と関連する第１，２表示（１３７１，１３７２）を前記制御手段のうち異なる所定箇所に表示すると共に、前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、前記シール部は、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）を有することを要旨とする。

【２８６９】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２０の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性の収納部（１８０３）と、を有する制御手段と、前記制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示（１３７１）及び第２表示（１３７２）と、前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、前記第１表示と前記第２表示とは、前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第２情報識別部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。

【２８７０】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２１の構成として、遊技を制御する基板（５０１

）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、を有する制御手段と、前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第３情報識別部と関連する第１，２表示（１３７１，１３７２）を前記制御手段のうち異なる所定箇所に表示すると共に、前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なり、前記第２情報識別部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。

【２８７１】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２２の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記記憶手段及び前記複数の電子部品を視認可能で且つ接触困難に収納する、光透過性を有する収納部（１８０３）と、前記収納部に設けられ、特定の情報を表示する第１情報識別部（１５６１，１５９５）及び第２情報識別部（１５６０，１５７２，１５７３）と、前記記憶手段に設けられ、特定の情報を表示する第３情報識別部（１５６２，１５９６）と、を備え、前記第１情報識別部及び前記第３情報識別部は、少なくとも同じ内容を意味する識別表示を含んで表示され、前記第２情報識別部は、前記記憶手段の装着箇所が視認できる角度を有するように表示され、前記第２情報識別部は、光透過性を有する素材で形成されており、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記収納部に収納されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有することを要旨とする。

【２８７２】

この場合、記憶手段の装着箇所が確実に視認可能となるため、制御基板に対する不正を抑止することができる。よって、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８７３】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２３の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記第１ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（１５６０）と、前記第１シール部に印刷され、前記第１シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第１有色領域（１５７５）と、前記基板と双方向通信可能な賞球基板（１８１１）と、前記賞球基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８１３）と、前記賞球基板に設けられ、賞球に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８１２）と、前記賞球基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、前記第２ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第２シール部（１８１６）と、前記第２シール部に印刷され、前記第２シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第２有色領域（１８１７）と、を備え、前記第１シール部は、前記第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第３有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第１ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第１覗き部（１５

７４）を有し、前記第２シール部は、前記第２有色領域と前記第２有色領域とは異なる第４有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第２ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第２覗き部（１８１９）を有し、前記第１シール部及び前記第２シール部は、前記電子部品が透視可能な光透過性であると共に、それぞれの光透過性が異なることを要旨とする。

【２８７４】

この場合、制御基板に係る第１シール部と賞球基板に係る第２シール部との光透過性が異なっているため、第１，２シール部の偽造が困難となり、ケース部ごと不正な基板と入れ替えるという不正行為を困難にすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８７５】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２４の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なると共に、前記基板に対してスルーホール実装される複数の電子部品（５９５）と、前記基板と一方向通信可能な演出基板（１８２１）と、前記演出基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８２３）と、前記演出基板に設けられ、演出に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８２２）と、前記演出基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なると共に、前記基板に対して表面実装される複数の電子部品（５９５）と、を備え、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、
前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有し、前記第２ケース部に取付けられることなく、前記第１ケース部に取付けられたことを要旨とする。

【２８７６】

この場合、制御基板の第１ケース部と演出基板の第２ケース部とでシール部の扱いが異なっているため、第１，２ケース部とシール部の偽造が困難となり、ケース部ごと不正な基板と入れ替えるという不正行為を困難にすることができる。故に、遊技者が安心して遊技することができ、遊技者の興趣が向上する。

【２８７７】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２５の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、を有する制御手段と、前記基板と双方向通信可能な賞球基板（１８１１）と、前記賞球基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８１３）と、前記賞球基板に設けられ、賞球に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８１２）と、前記賞球基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、を有する賞球手段と、前記制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示（１３７１）及び第２表示（１３７２）と、前記第１ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（１５６０）と、前記第１シール部に印刷され、前記第１シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第１有色領域（１５７５）と、前記第２ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第２シール部（１８１６）と、前記第２シール部に印刷され、前記第２シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第２有色領域（１８１７）と、を備え、前記第１表示と前記第２表示とは、前記基板の前記第１記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、前記第１シール部は、前記第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第３有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第１ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第１覗き部（１５７４）を有し、前記第２のシール部は、前記第２有

色領域と前記第２有色領域とは異なる第４有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第２ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第２覗き部（１８１９）を有し、前記第１シール部及び前記第２シール部は、前記電子部品が透視可能な光透過性であると共に、それぞれの光透過性が異なることを要旨とする。

【２８７８】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２６の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、を有する制御手段と、前記基板と双方向通信可能な賞球基板（１８１１）と、前記賞球基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８１３）と、前記賞球基板に設けられ、賞球に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８１２）と、前記賞球基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なる複数の電子部品（５９５）と、を有する賞球手段と、前記第１ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第１シール部（１５６０）と、前記第１シール部に印刷され、前記第１シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第１有色領域（１５７５）と、前記第２ケース部に設けられ、光透過性を有する素材で形成された第２シール部（１８１６）と、前記第２シール部に印刷され、前記第２シール部における光透過性を低下させた領域である複数の第２有色領域（１８１７）と、を備え、前記第１記憶手段に設けられた識別表示（１５６２）と関連する第１，２表示（１３７１，１３７２）を前記制御手段のうち異なる所定箇所に表示すると共に、前記基板の前記記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なり、前記第１シール部は、前記第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第３有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第１ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第１覗き部（１５７４）を有し、前記第２のシール部は、前記第２有色領域と前記第２有色領域とは異なる第４有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、前記第２ケース部に内包されている前記電子部品を覗くことが可能な第２覗き部（１８１９）を有し、前記第１シール部及び前記第２シール部は、前記電子部品が透視可能な光透過性であると共に、それぞれの光透過性が異なることを要旨とする。

【２８７９】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２７の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、前記基板に設けられ、遊技に使用されるデータを格納する第１記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なると共に、前記基板に対してスルーホール実装される複数の電子部品（５９５）と、を有する制御手段と、前記基板と一方向通信可能な演出基板（１８２１）と、前記演出基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８２３）と、前記演出基板に設けられ、演出に使用されるデータを格納する第２記憶手段（１８２２）と、前記演出基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なると共に、前記演出基板に対して表面実装される複数の電子部品（５９５）と、を有する演出手段と、前記制御手段のうち異なる所定箇所に設けられた第１表示（１３７１）及び第２表示（１３７２）と、を備え、前記第１表示と前記第２表示とは、前記基板の前記第１記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なっており、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有し、前記第２ケース部に取付けられることなく、前記第１ケース部に取付けられたことを要旨とする。

【２８８０】

◆上記課題を解決するための遊技機の第２８の構成として、遊技を制御する基板（５０１）と、前記基板を内包する、光透過性を有する第１ケース部（１８０３）と、前記基板に

設けられ、遊技に使用される記憶を格納する第１記憶手段（５０２）と、前記基板に設けられ、前記第１記憶手段とは異なると共に、前記基板に対してスルーホール実装される複数の電子部品（５９５）と、を有する制御手段と、前記基板と一方向通信可能な演出基板（１８２１）と、前記演出基板を内包する、光透過性を有する第２ケース部（１８２３）と、前記演出基板に設けられ、演出に使用される記憶を格納する第２記憶手段（１８２２）と、前記演出基板に設けられ、前記第２記憶手段とは異なると共に、前記基板に対して表面実装される複数の電子部品（５９５）と、を有する演出手段と、を備え、前記第１記憶手段に設けられた識別表示（１５６２）と関連する第１，２表示（１３７１，１３７２）を前記制御手段のうち異なる所定箇所に表示すると共に、前記基板の前記第１記憶手段が搭載される側の面から前記第１，２表示が表示されるまでの距離がそれぞれ異なり、光透過性を有する素材で形成されたシール部（１５６０）は、当該光透過性を低下させた領域である複数の有色領域（１５７５）と、前記複数の有色領域のうちの第１有色領域と前記第１有色領域とは異なる第２有色領域との間で所定の文字が付されていない部分であって、内包されている前記電子部品を覗くことが可能な覗き部（１５７４）と、を有し、前記第２ケース部に取付けられることなく、前記第１ケース部に取付けられたことを要旨とする。

【２８８１】

＜本実施形態に記載された発明の内容６＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて特別遊技を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開２０１７－１８９６０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかが把握し難いという問題があった。

【２８８２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期作動の作動態様（動作態様、発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【２８８３】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段（演出ボタン１７）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記操作手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記操作手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【２８８４】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１

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

【２８８５】

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

【２８８６】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記複数の演出図柄には、各々を識別可能とする識別文字（数字、アルファベット等）を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第１の組み合わせ（例えば「１３５」）とし、遊技の制御状態が復旧される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第２の組み合わせ（例えば「７５３」）とするようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【２８８７】

＜本実施形態に記載された発明の内容７＞

従来の遊技機では、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に可動演出手段の初期動作を行わせる遊技機があった（例えば、特開２０１６－１８７６４８号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、可動演出手段について好適な初期動作を行えない場合があるという問題があった。

【２８８８】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置７０の中央寄りの位置）との間で動作可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧さ

れることになる電源供給の開始（電源復旧）時に前記可動演出手段が前記第２位置にある場合、当該可動演出手段の前記第１位置への復帰動作を行ってから前記初期動作を行うようになっている。そのため、可動演出手段について好適な初期動作を行うことが可能となる。

【２８８９】

◆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。

【２８９０】

◆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。

【２８９１】

◆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。

【２８９２】

◆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手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電源供給の開始（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。

【２８９３】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、第１位置（原点位置）と第２位置（第１画像表示装置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、該第１可動演出手段の第２位置と自身の第２位置とに重複する部分がある第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化されることになる電源供給の開始（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。

【２８９４】

＜本実施形態に記載された発明の内容８＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開２０１７－１８９６０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変動演出中に停止した電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。

【２８９５】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記変動演出では、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。
【２８９６】
◆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。
【２８９７】
＜本実施形態に記載された発明の内容９＞
従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開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。
【２８９８】
◆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。
【２８９９】
＜本実施形態に記載された発明の内容１０＞
従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動

演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技者が遊技を行っていない状態になると表示手段で客待ち演出を行うような遊技機があった（例えば、特開２０１８－０６４８３５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、遊技機の状態に応じた適切な時間で客待ち演出を実行しないという問題があった。

【２９００】

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

【２９０１】

＜本実施形態に記載された発明の内容１１＞

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

【２９０２】

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

【２９０３】

＜本実施形態に記載された発明の内容１２＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動

演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定情報の事前判定結果に基づいて、複数回の変動演出に亘る先読み予告演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、先読み予告演出中に停止した電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。

【２９０４】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、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。

【２９０５】

＜本実施形態に記載された発明の内容１３＞

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

【２９０６】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、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。

【２９０７】

＜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、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出の実行が終了していない判定情報の各々に対応して表示される識別情報の表示態様を段階的に変化させる特定演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１８－０６１７２８号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変化演出中に停止した電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。
【２９０８】
◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段による判定前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行が終了していない前記判定情報及び前記変動演出が開始されていない前記判定情報の各々に対応する識別情報（当該アイコン、保留アイコン）を表示することが可能であり、前記識別情報の表示態様を段階的に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記表示態様には、第１段階態様（例えば、ＣＤアイコン）と、第２段階態様（例えば、青キャラアイコン）と、第３段階態様（赤キャラアイコン）とを含み、前記第３段階態様まで変化する前記識別情報の前記第２段階態様での表示中に停止した電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。
【２９０９】
＜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、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定が未実行の判定情報である保留記憶の数を表示領域に表示するような遊技機があった（例えば、特開２０１８－０６１７２８号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電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。
【２９１０】
◆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、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期

画面の表示等）を行うことが可能であり、第１表示領域（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４Ｚ）、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。

【２９１１】

＜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、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。

【２９１２】

◆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変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電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。

【２９１３】

＜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、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。

【２９１４】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（

初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９１５】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９１６】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９１７】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９１８】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において

、所定の態様で動作可能であると共に所定の発光態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材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、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。

【２９１９】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板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。

【２９２０】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板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、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。

【２９２１】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９２２】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手

段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、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。

【２９２３】

◆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。

【２９２４】

◆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、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記発光手段を特定の報知態様に変化させることで前記特別遊技が実行される期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電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。

【２９２５】

◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音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。

【２９２６】

◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音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。

【２９２７】

◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、遊技の演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）を出力することが可能な音出力手段（音声出力装置９）を備え、前記演出制御手段は、前記音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。
【２９２８】
◆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。
【２９２９】
＜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、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。
【２９３０】
◆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、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。
【２９３１】
＜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、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。
【２９３２】
◆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。
【２９３３】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電源供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間（３０秒経過、電源ＯＦＦまで等）にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【２９３４】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電源供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【２９３５】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電源供給中において前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）となった場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能であり、前記所定の異常報知の実行中に前記制御手段と前記検出手段とが接続状態となった場合、所定期間（３０秒経過、電源ＯＦＦまで等）にわたって前記所定の異常報知の実行を継続する。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【２９３６】

＜本実施形態に記載された発明の内容２０＞

従来の遊技機では、始動領域への遊技媒体の入賞に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンド（信号）に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えたものがあった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

【２９３７】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備

え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づいて、複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の増加に応じて保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に追加表示すると共に、前記第１保留記憶の減少に応じて前記保留情報の各々をシフト表示させて減少させることが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記保留情報うちの前記特定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記保留情報（少なくとも当該アイコン表示領域側から１番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９３８】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づいて、背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の各々に対応する保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９３９】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基

づいて、複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の数を示す数情報を第１表示領域（サブ第１保留表示器８３）に表示することが可能であると共に、前記第１保留記憶の各々に対応する保留情報（第１保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の実行を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも１つ少ない前記数情報（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記数情報（例えば１つ）を表示する一方、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９４０】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づいて、複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の各々に対応する保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９４１】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基

づいて、背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の各々に対応する保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９４２】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づいて、複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の数を示す数情報を第１表示領域（サブ第１保留表示器８３）に表示することが可能であると共に、前記第１保留記憶の各々に対応する保留情報（第１保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも２つ少ない前記数情報（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記数情報（例えば１つ）を表示する一方、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９４３】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情

報の判定結果に基づいて、複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記変動演出において前記所定要素が演出動作中であって仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９４４】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の増加に応じて保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に追加表示すると共に、前記第２保留記憶の減少に応じて前記保留情報をシフト表示させて１つ減少させることが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記保留情報うちの前記特定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記保留情報（少なくとも当該アイコン表示領域側から１番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９４５】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の各々に対応する保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情

報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制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。

【２９４６】

◆上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の数を示す数情報を第１表示領域（サブ第２保留表示器８４Ｚ）に表示することが可能であると共に、前記第２保留記憶の各々に対応する保留情報（第２保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも１つ少ない前記数情報（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記数情報（例えば１つ）を表示する一方、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９４７】

◆上記課題を解決するための第１１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の各々に対応する保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９４８】

◆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いて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の各々に対応する保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９４９】

◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の数を示す数情報を第１表示領域（サブ第２保留表示器８４Ｚ）に表示することが可能であると共に、前記第２保留記憶の各々に対応する保留情報（第２保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも２つ少ない前記数情報（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記数情報（例えば１つ）を表示する一方、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９５０】

◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、通常

遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９５１】

◆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いて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の増加に応じて保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置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すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記保留情報うちの前記特定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から１～２番目の保留アイコン）をシフト表示させ、シフト表示させたうちの１つを前記実行情報として表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９５２】

◆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、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９５３】

◆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、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す数情報を第１表示領域（サブ保留表示器８３，８４、特図保留数表示領域７０Ｅ，７０Ｆ）に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を第２表示領域（保留アイコン表示領域）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも１つ少ない前記数情報（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記数情報（例えば１つ）を表示する一方、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９５４】

◆上記課題を解決するための第１８の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９５５】

◆上記課題を解決するための第１９の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受

信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも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、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９５６】

◆上記課題を解決するための第２０の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す数情報を第１表示領域（サブ保留表示器８３，８４、特図保留数表示領域７０Ｅ，７０Ｆ）に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を第２表示領域（保留アイコン表示領域）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも２つ少ない前記数情報（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記数情報（例えば１つ）を表示する一方、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【２９５７】

◆上記課題を解決するための第２１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【２９５８】

なお、本実施の形態の遊技機１は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

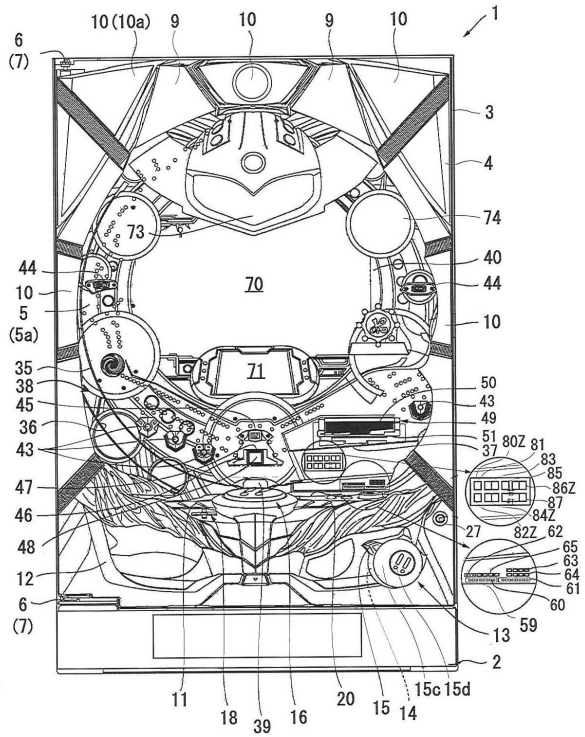
【２９５９】

また、本実施の形態の遊技機１は、全ての大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させるものとしたが、大当たり遊技の特定のラウンド遊技において特定領域を遊技球が通過した場合に、大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に

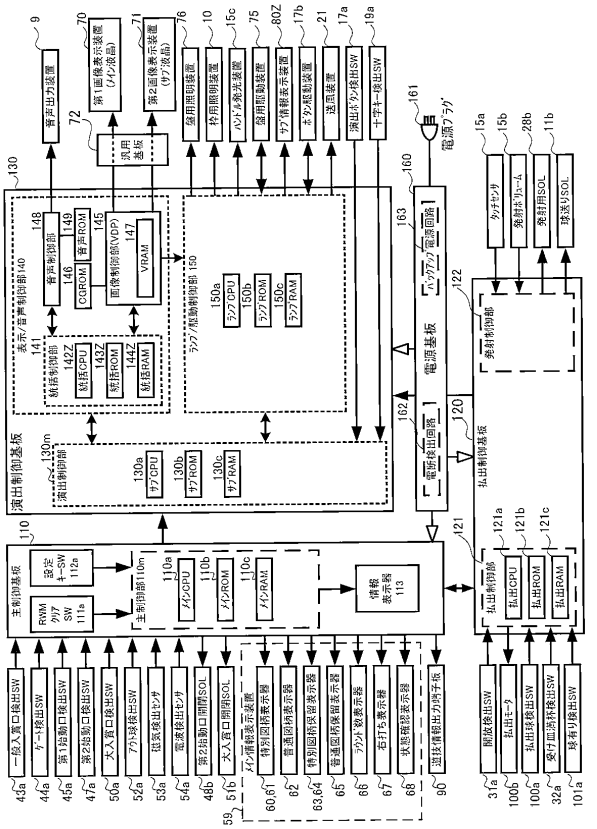
移行させる遊技機としてもよい。
【２９６０】
また、全ての大当たり遊技の終了後に高確率遊技状態に移行させ、高確率遊技状態における特別図柄の変動表示の開始時に実行される転落抽選に当選した場合に、高確率遊技状態を終了させて通常遊技状態に復帰させる遊技機としてもよい。
【２９６１】
また、大当たり特別図柄の種類が通常図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に低確率遊技状態に移行させ、大当たり特別図柄の種類が特定図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に次回の大当たり遊技まで継続する高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。
【２９６２】
また、本実施の形態の遊技機１は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行されず、第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるものとしたが、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行される遊技機としてもよい。
【２９６３】
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】
【２９６４】
１…遊技機、９…音声出力装置（音出力手段）、６０…第１特別図柄表示器（図柄）、６１…第２特別図柄表示器（図柄）、７０…第１画像表示装置（表示手段）、７０ａ…演出図柄（演出図柄）、７０Ｂ…第１保留アイコン表示領域（第２保留表示手段）、７０Ｃ…当該アイコン表示領域（第２保留表示手段）、７０Ｄ…第２保留アイコン表示領域（第２保留表示手段）、７０Ｅ…第１保留数表示領域（第１保留表示手段）、７０Ｆ…第２保留数表示領域（第１保留表示手段）、１１０…主制御基板（主制御手段）、１３０…演出制御基板（演出制御手段）。

【図面】

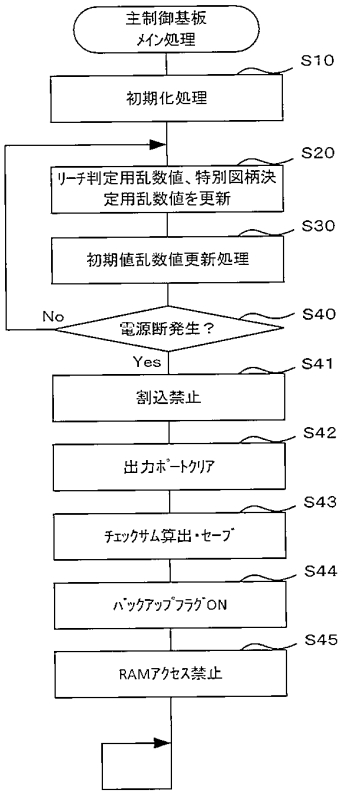
【図１】


10(10a)
9
10
9
10
1
6
(7)
3
4
74
40
44
10
5
(5a)
35
38
45
36
43
47
46
48
12
6
(7)
73
70
71
44
10
50
43
49
51
37
80Z
81
83
85
86Z
87
84Z
27
82Z
62
65
63
64
61
60
59
13
2
11
18
39
16
20
15
14
15c
15d

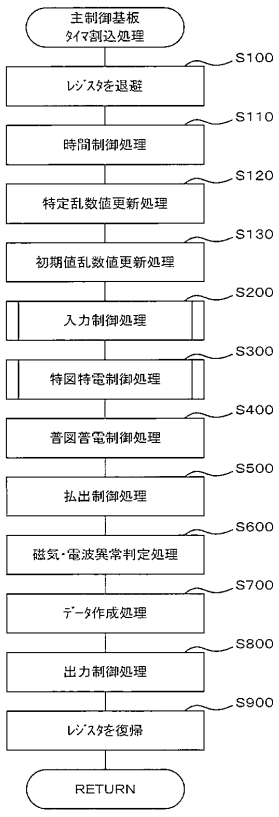
【図２】


音声出力装置
第1画像表示装置(メイン液晶)
第2画像表示装置(サブ液晶)
盤用照明装置
枠用照明装置
ハトメ発光装置
盤用駆動装置
サブ情報表示装置
ボタン感制装置
遊技盤
演出ボタン検出SW
十字キー検出SW
汎用基板
電源プラグ
タッチセンサ
発射ハンドル
発射用SOL
球送りSOL
音声制御部140
表示/音声制御部141
画像制御部(VDP)147
VRAM
ランプ/駆動制御部150
ランプCPU
ランプROM
ランプRAM
バックアップ電源回路
電源基板
発射制御部
電源検出回路
演出制御基板
演出制御部
払出制御基板
払出制御部
主制御基板
主制御部110m
メインCPU
メインROM
メインRAM
払出CPU
払出ROM
払出RAM
情報表示器113
RWMクリアSW
一般入賞口検出SW
ゲート検出SW
第1始動口検出SW
第2始動口検出SW
大入賞口検出SW
磁気検出センサ
電波検出センサ
第2始動口開閉SOL
大入賞口開閉SOL
特別図柄表示器
普通図柄表示器
特別図柄保留表示器
普通図柄保留表示器
ラウンド数表示器
右打ち表示器
状態確認表示器
遊技情報出力端子板
賞球ハンドル
賞球ハンドル検出SW
払出モータ
払出球検出SW
受け皿満杯検出SW
球有り検出SW

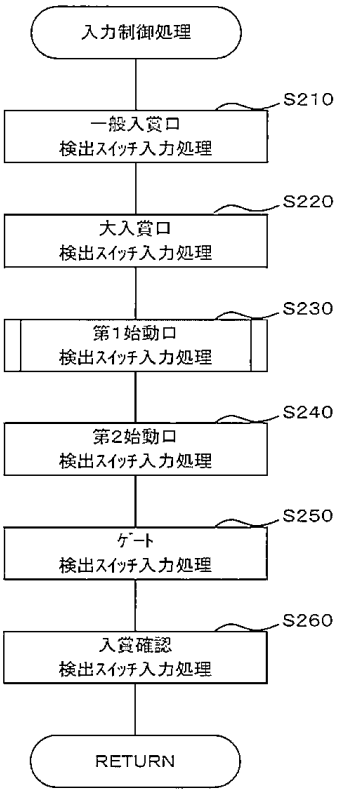
【図３】


主制御基板
メイン処理
S10
初期化処理
S20
リーチ判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値を更新
S30
初期値乱数値更新処理
No
電源断発生？
S40
Yes
S41
割込禁止
S42
出力ポートクリア
S43
チェックサム算出・セーブ
S44
バックアップフラグON
S45
RAMアクセス禁止

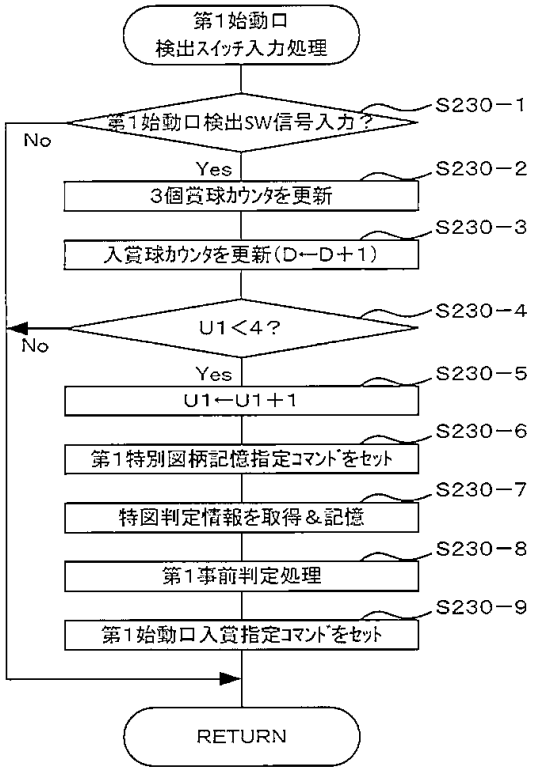
【図４】


主制御基板
タイマ割込処理
S100
レジスタを退避
S110
時間制御処理
S120
特定乱数値更新処理
S130
初期値乱数値更新処理
S200
入力制御処理
S300
特図特電制御処理
S400
普図普電制御処理
S500
払出制御処理
S600
磁気・電波異常判定処理
S700
データ作成処理
S800
出力制御処理
S900
レジスタを復帰
RETURN

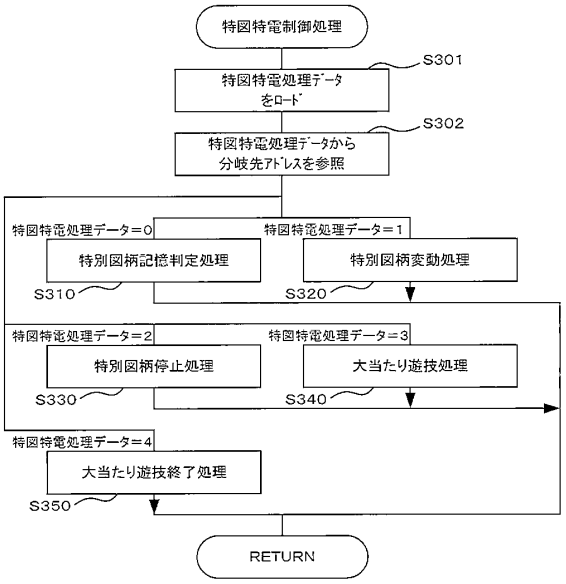
【図５】



【図６】



【図７】



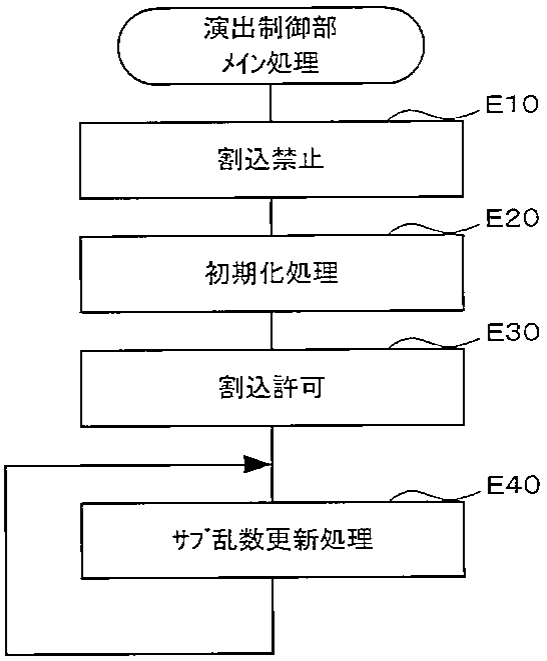
【図８】

ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
E0H	10H	第1特別図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	11H	第1特別図柄記憶1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	12H	第1特別図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	13H	第1特別図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	14H	第1特別図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	20H	第2特別図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	21H	第2特別図柄記憶1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	22H	第2特別図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	23H	第2特別図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	24H	第2特別図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
E1H	10H	特別図柄A 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄を決定後の変動開始時
	11H	特別図柄B 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	…	……	
E2H	20H	特別図柄a 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄を決定後の変動開始時
	21H	特別図柄b 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	…	……	
E3H	01H	第1特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟﾀｰﾝを決定後の第1特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第1特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	…	……	
E4H	01H	第2特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟﾀｰﾝを決定後の第2特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第2特別図柄用変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	…	……	
E5H	00H	特別図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動停止時
	01H	普通図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄の変動停止時
E6H	01H	第1始動口入賞1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第1始動口入賞2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	…	……	
E7H	01H	第2始動口入賞1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第2始動口入賞2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	…	……	
E8H	10H	大当たりA用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種大当たりの開始時
	11H	大当たりB用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	…	……	
E9H	01H	開放第1回目用 ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの 1回目の作動時
	02H	開放第2回目用 ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの 2回目の作動時
	…	……	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの…回目の作動時

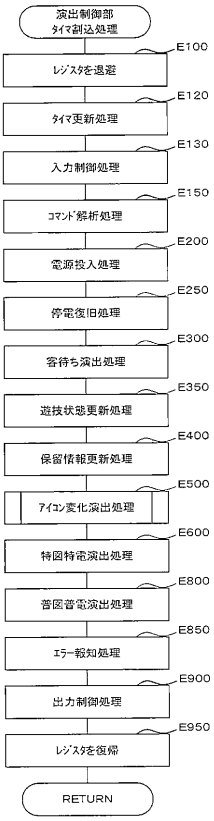
【図９】

コマンド		名称	送信タイミング
MODE	DATA		
EAH	00H	大当たりA用 エンディング指定コマンド	各種大当たりの終了時
	01H	大当たりB用 エンディング指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
ECH	00H	普通図柄記憶0指定コマンド	普通図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	01H	普通図柄記憶1指定コマンド	
	02H	普通図柄記憶2指定コマンド	
	03H	普通図柄記憶3指定コマンド	
	04H	普通図柄記憶4指定コマンド	
EDH	00H	普通図柄0 普図指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1 普図指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2 普図指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3 普図指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普図変動時間1 普図変動指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普図変動時間2 普図変動指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
EFH	00H	当たり1用 オープニング指定コマンド	各種補助遊技の開始時
	01H	当たり2用 オープニング指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
	10H	当たり1用 エンディング指定コマンド	各種補助遊技の終了時
	11H	当たり2用 エンディング指定コマンド	
	・・・	・・・・・・・	
F0H	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	01H	低確時短作動用 遊技状態指定コマンド	大当たり遊技の開始時および終了時
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定コマンド	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	03H	高確時短作動用 遊技状態指定コマンド	
F1H	00H	電源投入指定コマンド	RAMクリアを伴う電源投入時
	01H	客待ち中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時
	02H	特図変動中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時
	03H	大当たり中用 電源復旧指定コマンド	RAMクリアを伴わない電源投入時
	04H	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用 エラー指定コマンド	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 エラー指定コマンド	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時
	03H	電波異常用 エラー指定コマンド	異常電波検出時
	10H	枠開放用 エラー指定コマンド	扉開放時
	11H	満杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 エラー指定コマンド	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 エラー解除指定コマンド	扉閉鎖時
	21H	満杯異常用 エラー解除指定コマンド	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 エラー解除指定コマンド	払出待機球充足時

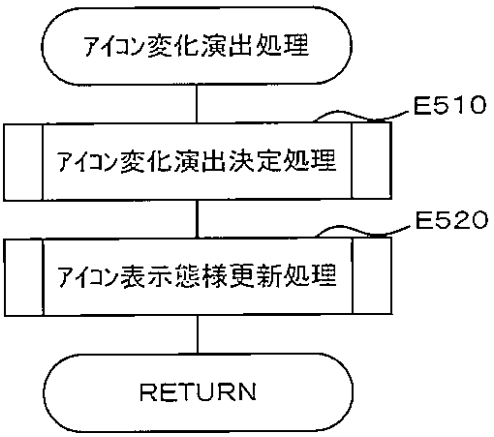
【図１０】



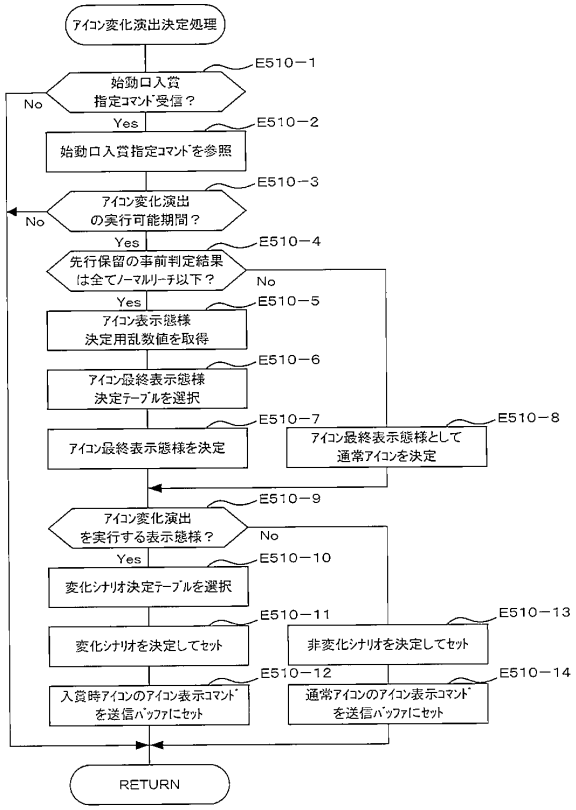
【図１１】



【図１２】



【図１３】



【図１４】

アイコン最終表示態様決定テーブル

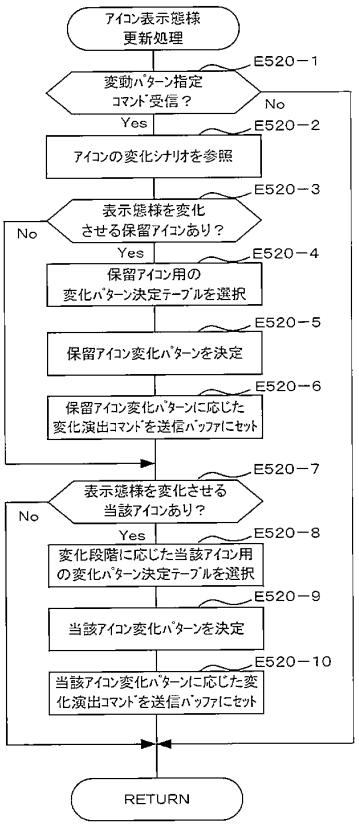
始動口入賞指定コマンド		対応する演出内容(※参考)	選択率	アイコン最終表示態様
MODE	DATA	リーチ演出等		
E6H/E7H	01H	通常変動or短縮変動	100%	CDアイコン
E6H/E7H	02H	ノーマルリーチ(ハズレ)	70%	CDアイコン
			30%	青キャラアイコン
E6H/E7H	03、04H	SPリーチ(ハズレ)	30%	CDアイコン
			50%	青キャラアイコン
			20%	赤キャラアイコン
E6H/E7H	05、06H	SPSPリーチ(ハズレ)	20%	CDアイコン
			60%	青キャラアイコン
			20%	赤キャラアイコン
E6H/E7H	07H、08H	SPリーチ(大当たり)	50%	青キャラアイコン
			50%	赤キャラアイコン
E6H/E7H	09H、0AH	SPSPリーチ(大当たり)	20%	青キャラアイコン
			80%	赤キャラアイコン
E6H/E7H	0BH	全回転リーチ(大当たり)	100%	虹キャラアイコン

【図１５】

変化シナリオ決定テーブル

アイコン最終表示態様	保留数	選択率(%)	変化シナリオ	更新態様(※参考)					
				事前変動					当該変動
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
青キャラアイコン	1	30%	シナリオ01	CD				CD	CD→青
		70%	シナリオ02	青				青	青
	2	15%	シナリオ03	CD			CD	CD	CD→青
		15%	シナリオ04	CD			CD	CD→青	青
		70%	シナリオ05	青			青	青	青
	3	15%	シナリオ06	CD		CD	CD	CD	CD→青
		15%	シナリオ07	CD		CD	CD→青	青	青
		70%	シナリオ08	青		青	青	青	青
	4	15%	シナリオ09	CD	CD	CD	CD	CD	CD→青
		15%	シナリオ10	CD	CD	CD→青	青	青	青
		70%	シナリオ11	青	青	青	青	青	青
赤キャラアイコン	1	90%	シナリオ12	CD				CD	CD→赤
		10%	シナリオ13	赤				赤	赤
	2	45%	シナリオ14	CD			CD	CD	CD→赤
		45%	シナリオ15	CD			CD	CD→青	青→赤
		10%	シナリオ16	赤			赤	赤	赤
	3	45%	シナリオ17	CD		CD	CD→青	青	青→赤
		45%	シナリオ18	CD		CD	CD→青	青→赤	赤
		10%	シナリオ19	赤		赤	赤	赤	赤
	4	45%	シナリオ20	CD	CD	CD	CD→青	青	青→赤
		45%	シナリオ21	CD	CD	CD→青	青	青→赤	赤
		10%	シナリオ22	赤	赤	赤	赤	赤	赤
虹キャラアイコン	1	100%	シナリオ23	青				青	青→虹
	2	100%	シナリオ24	青			青	青	青→虹
	3	100%	シナリオ25	青		青	青	青	青→虹
	4	100%	シナリオ26	青	青	青	青	青	青→虹

【図１６】



【図１７】

保留ｱｲｺﾝ用の変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留ｱｲｺﾝ変化	選択率(%)	保留ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
CD→青	50%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	10%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
	20%	図柄作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	―	1UP
青→赤	30%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	30%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
	20%	図柄作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	―	1UP
CD→赤	30%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	45%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―
	15%	図柄作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	―	2UP

【図１８】

当該ｱｲｺﾝ用の１段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

当該ｱｲｺﾝ変化	選択率(%)	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
CD→青	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	70%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
青→赤	15%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	5%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	80%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―

【図１９】

当該ｱｲｺﾝ用の２段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

当該ｱｲｺﾝ変化	選択率(%)	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
CD→赤	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	70%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―
青→虹	15%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	5%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	80%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―

【図２０】

(a)保留ｱｲｺﾝ表示態様と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性

保留ｱｲｺﾝ表示態様	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ	
	所定ｺﾏﾝﾄﾞの受信に応じたﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信後の所定のﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	高	低
赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	低	高

(b)変化演出種別と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性1

変化演出種別	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ
	所定ｺﾏﾝﾄﾞの受信に応じたﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
保留ｱｲｺﾝ変化演出	高
当該ｱｲｺﾝ変化演出	低

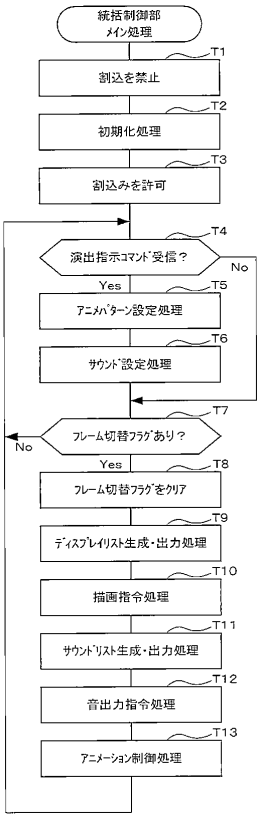
(c)変化演出種別と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性2

変化演出種別	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ
	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信後の所定のﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
保留ｱｲｺﾝ変化演出	低
当該ｱｲｺﾝ変化演出	高

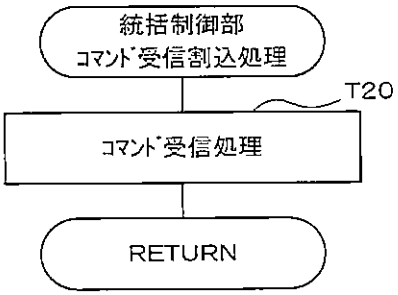
(d)ｱｲｺﾝ表示態様とｱｲｺﾝ発生(変化)時の報知音との関係性

ｱｲｺﾝ表示態様	ｱｲｺﾝ発生(変化)時の報知音
CDｱｲｺﾝ	第1発生報知音
青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	第2発生(変化)報知音
赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	第3発生(変化)報知音
虹ｷｬﾗｱｲｺﾝ	第4変化報知音

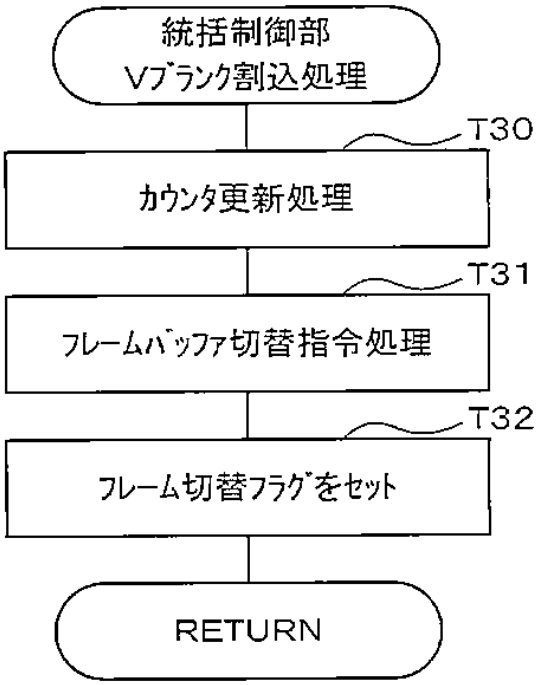
【図２１】



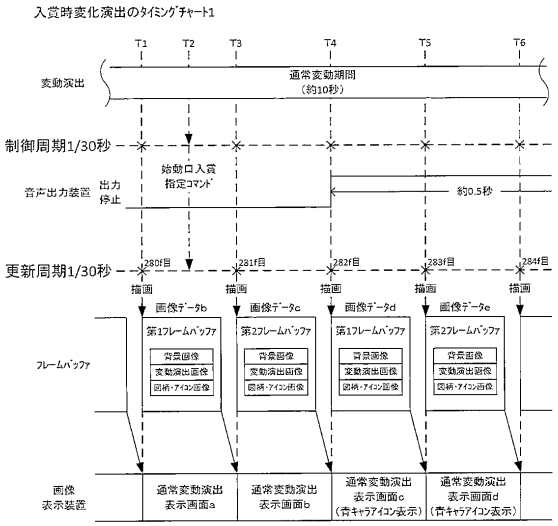
【図２２】



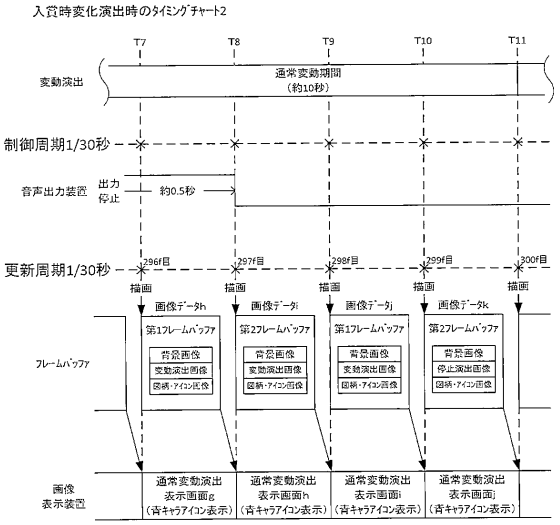
【図２３】



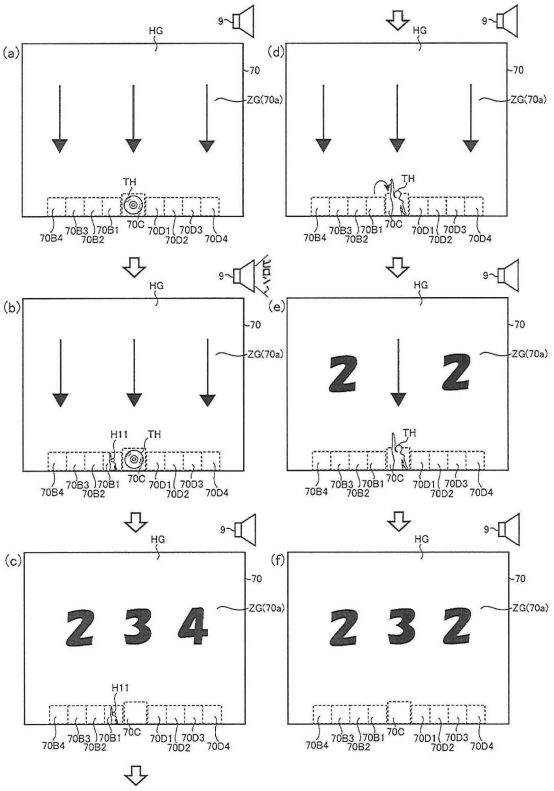
【図２４】



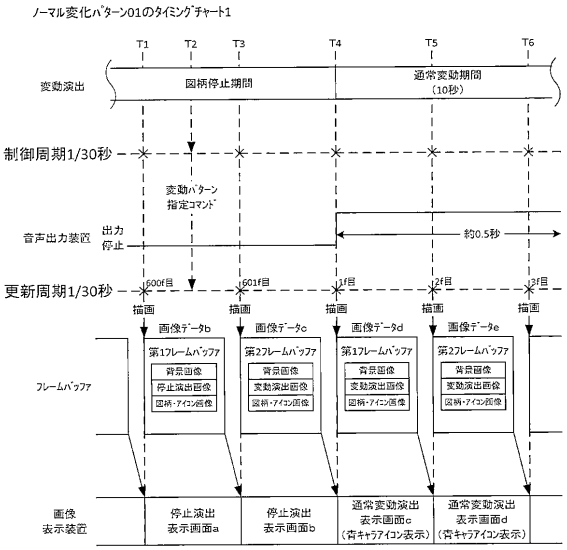
【図２５】



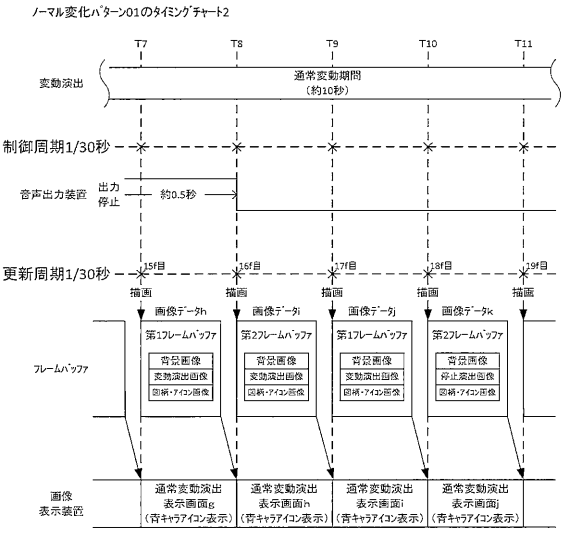
【図２６】



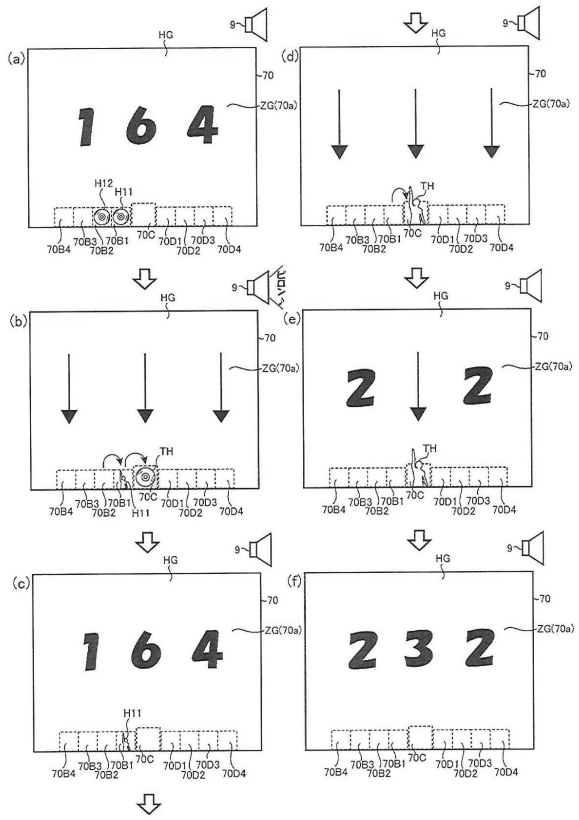
【図２７】



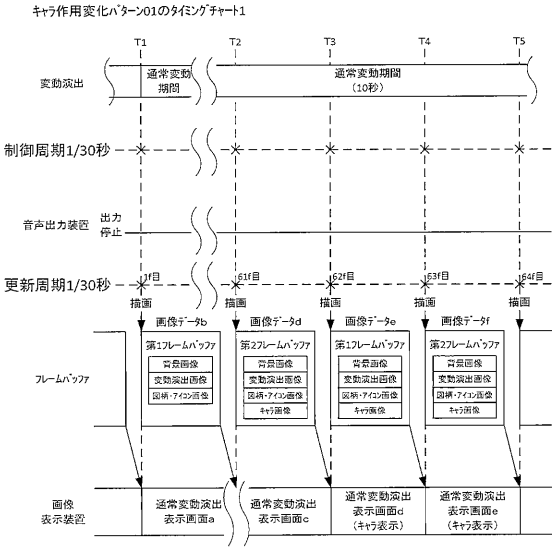
【図２８】



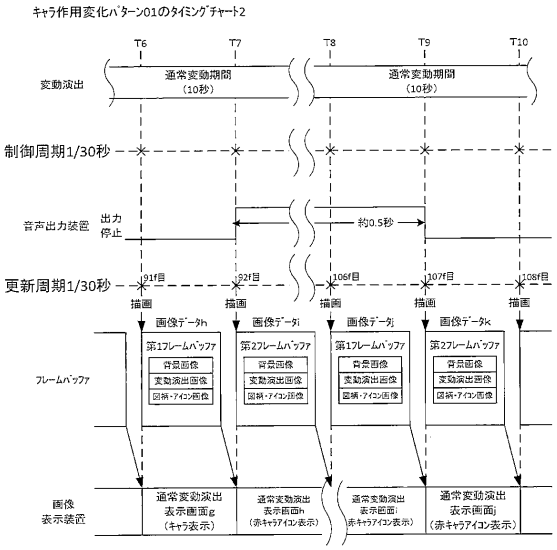
【図２９】



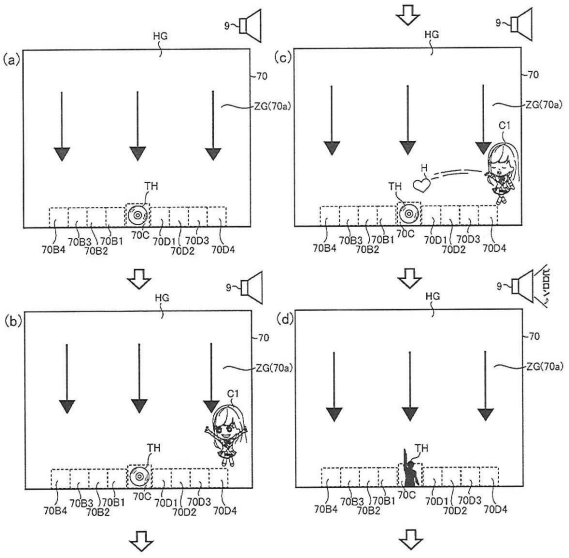
【図３０】



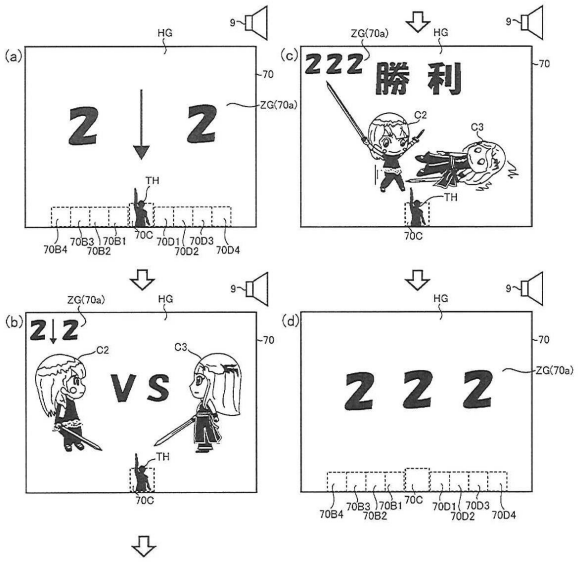
【図３１】



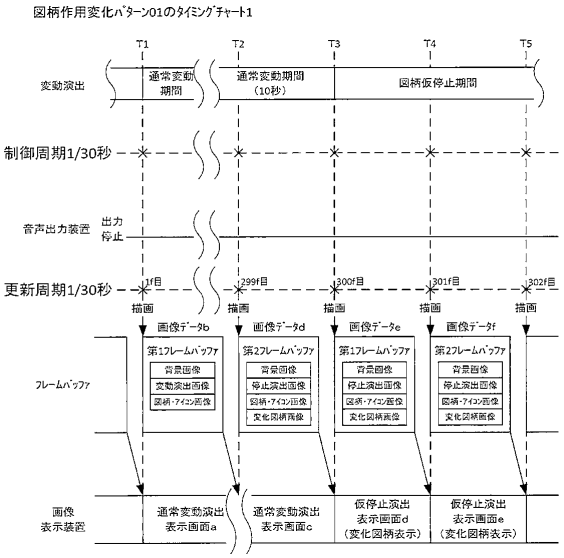
【図３２】



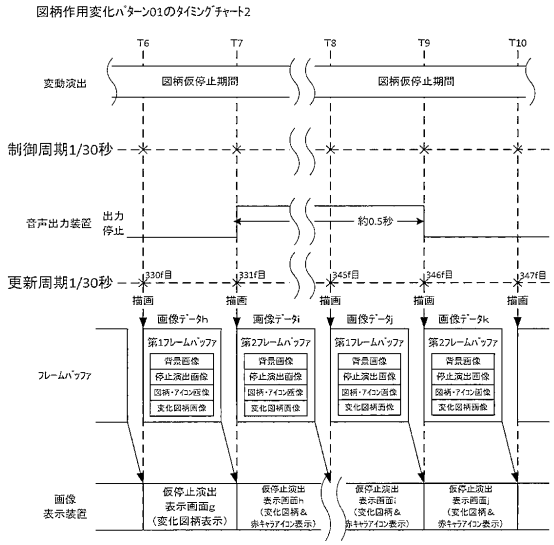
【図３３】



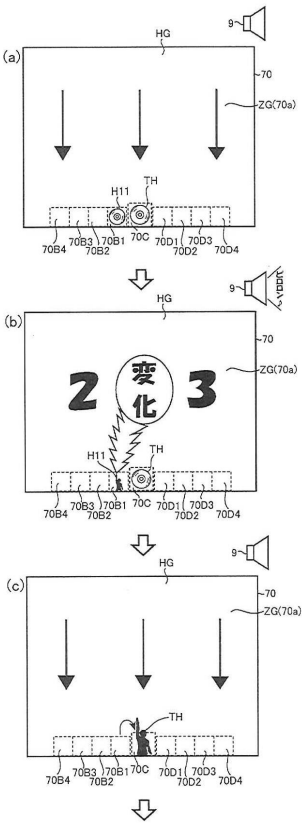
【図３４】



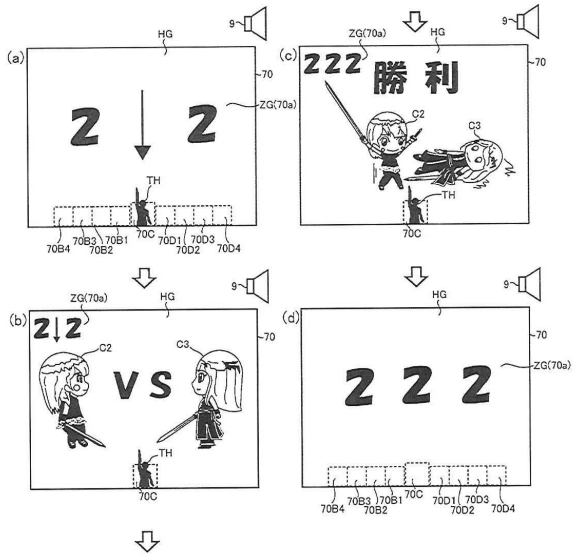
【図３５】



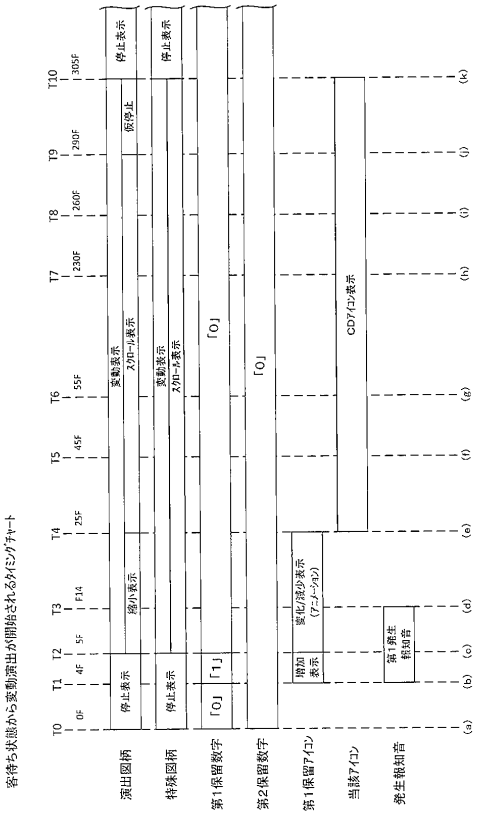
【図３６】



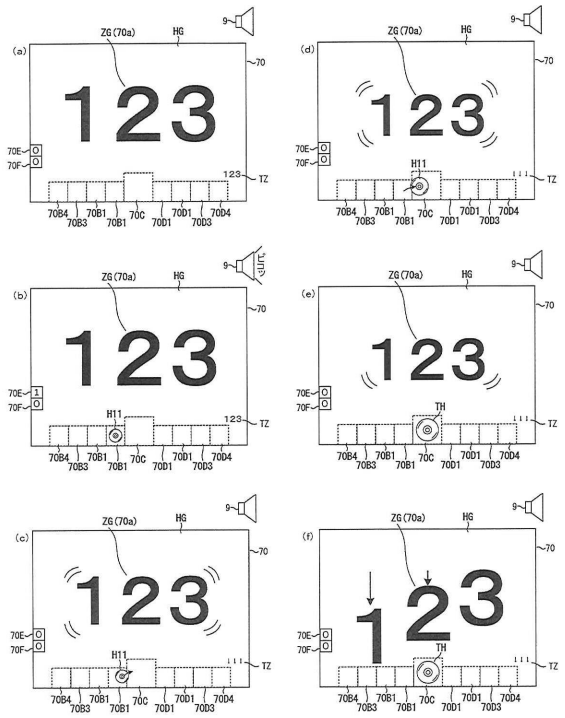
【図３７】



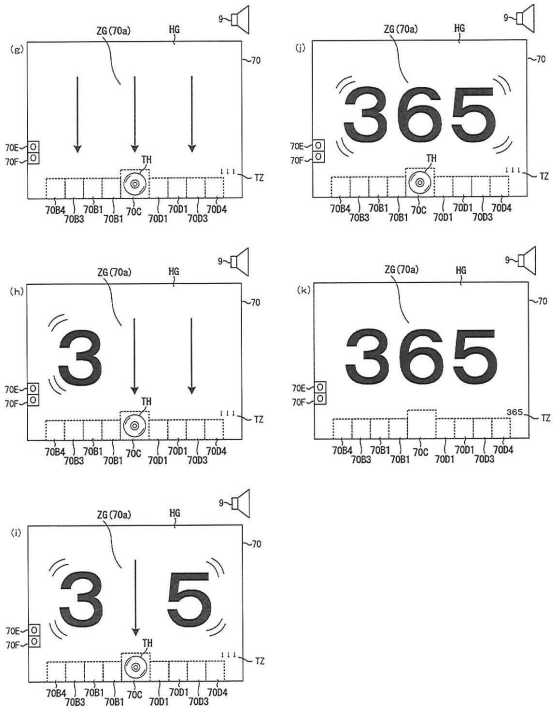
【図３８】



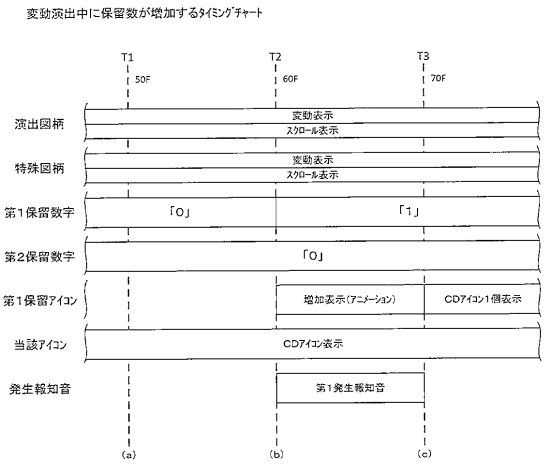
【図３９】



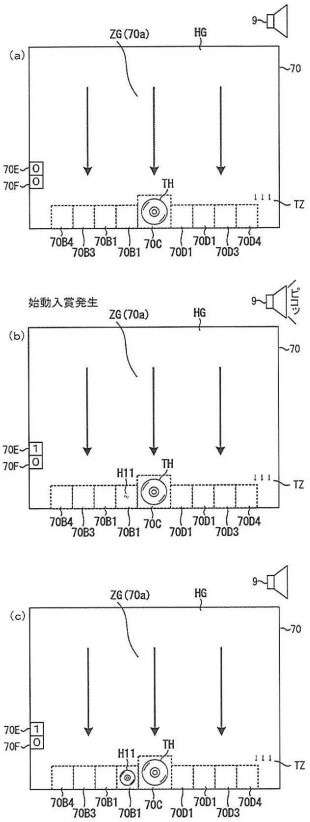
【図４０】



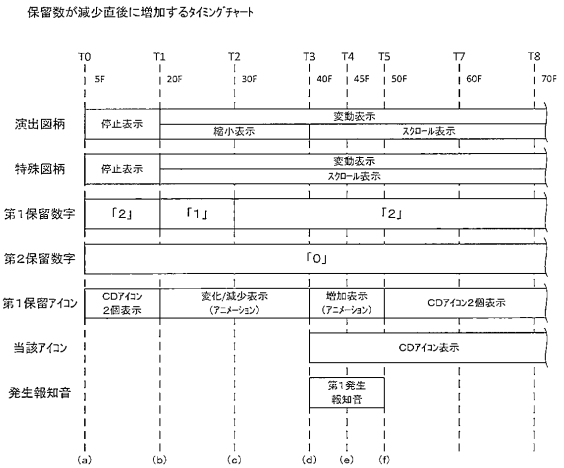
【図４１】



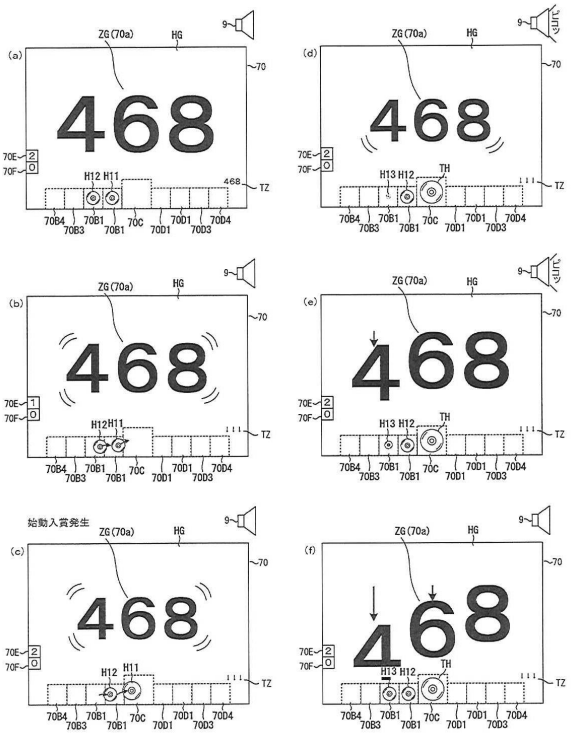
【図４２】



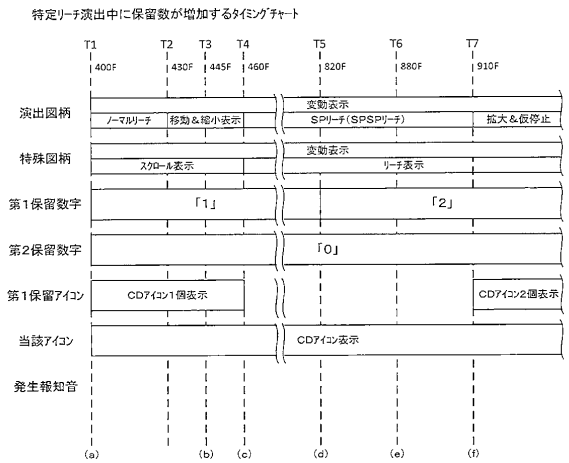
【図４３】



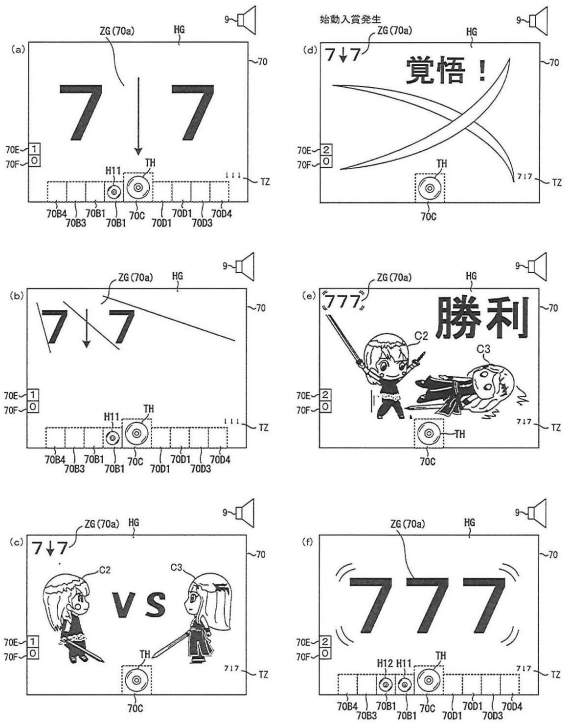
【図４４】



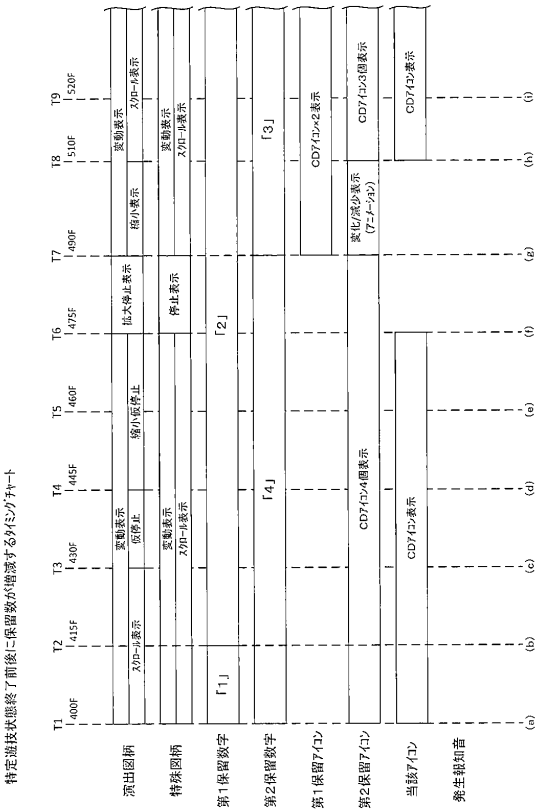
【図４５】



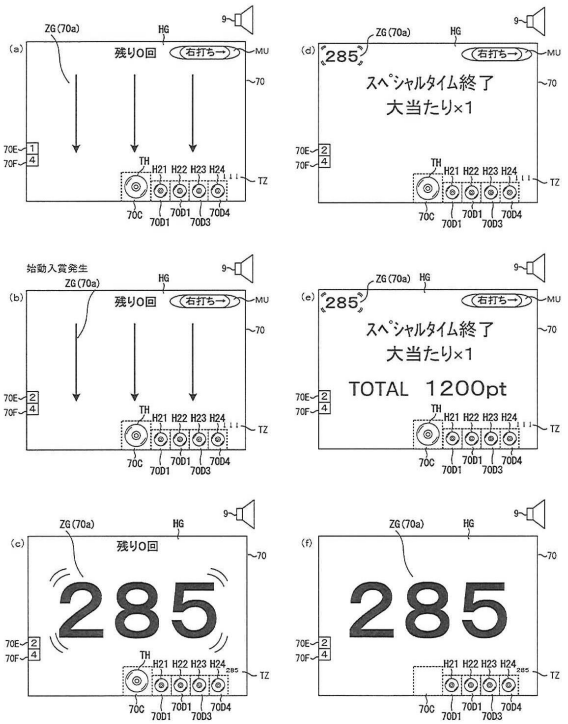
【図４６】



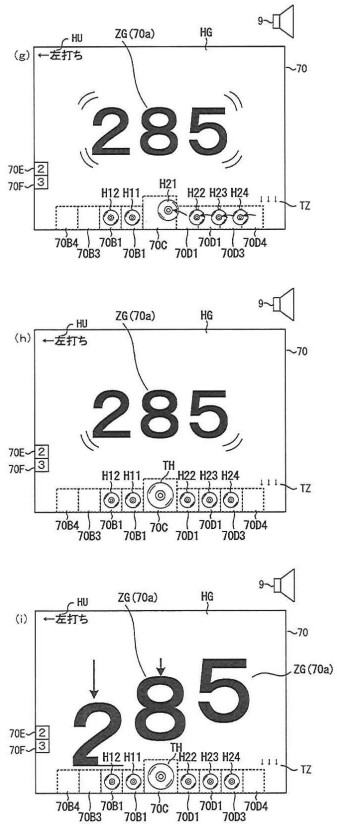
【図４７】



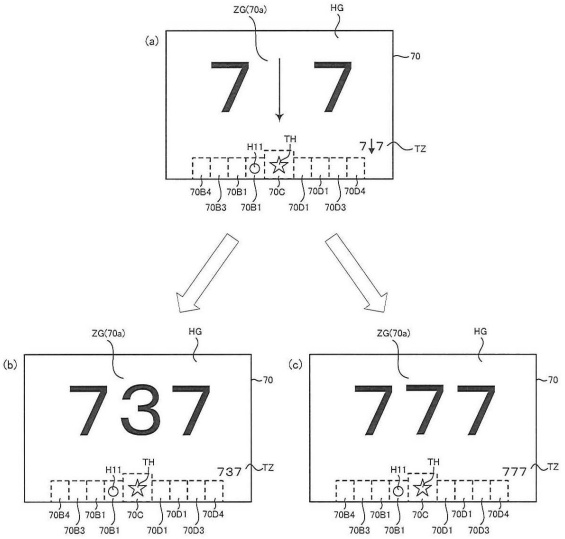
【図４８】



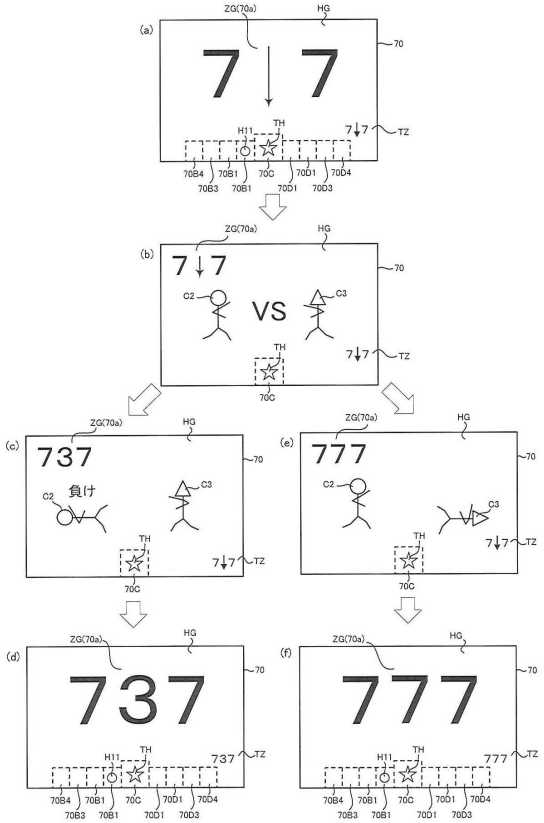
【図４９】



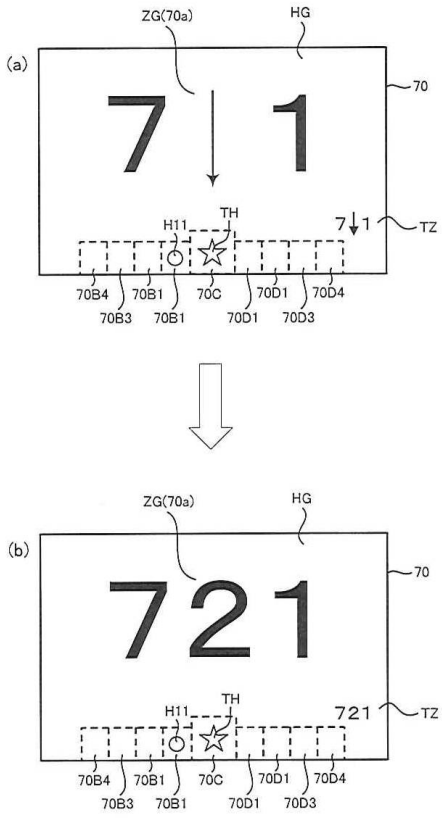
【図５０－１】



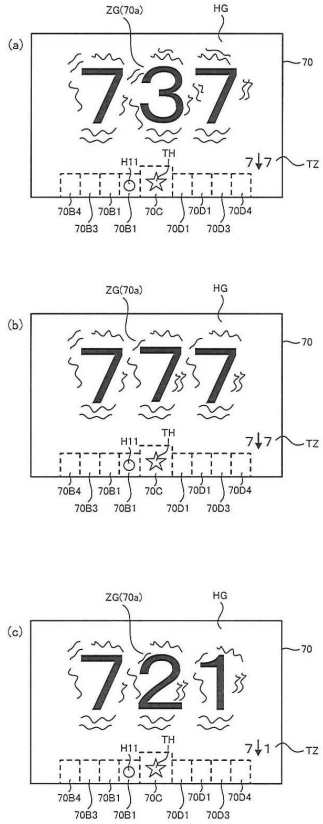
【図５０－２】



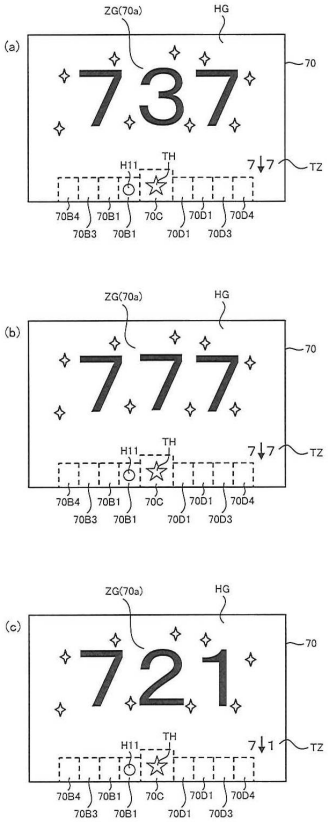
【図５０－３】



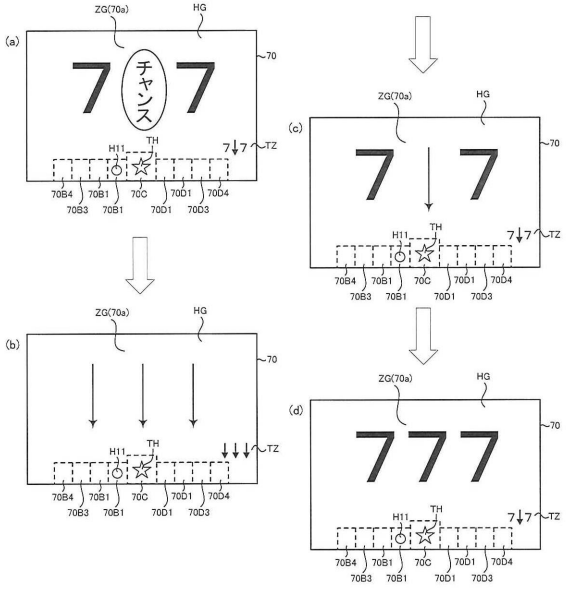
【図５１－１】



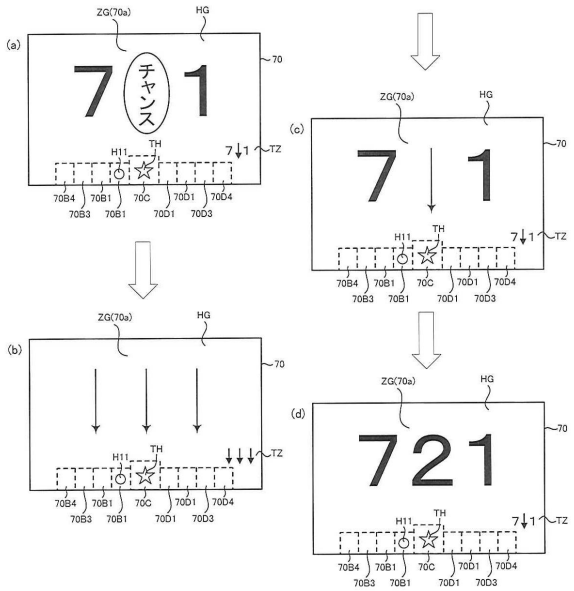
【図５１－２】



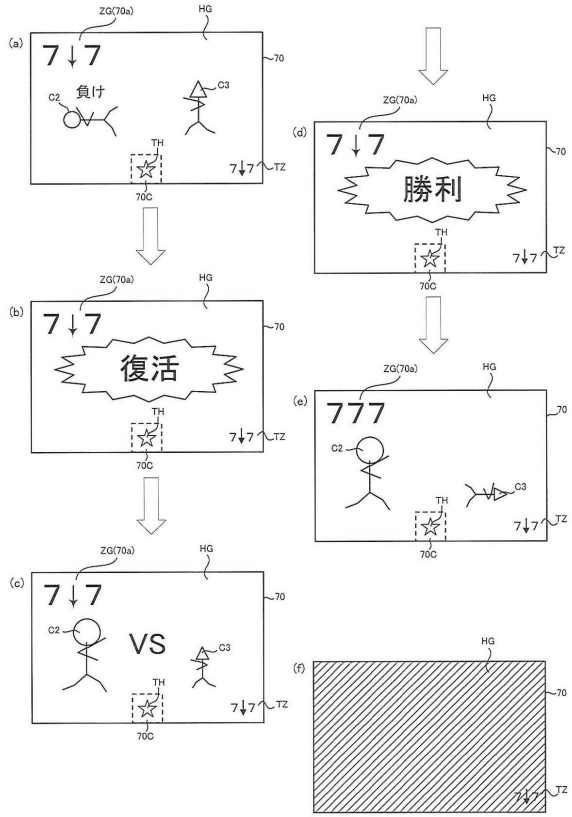
【図５２－１】



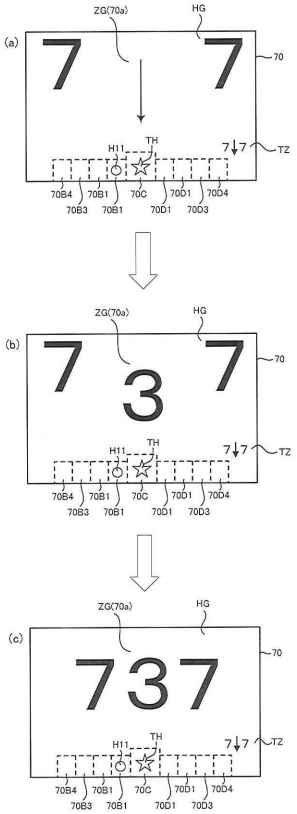
【図５２－２】



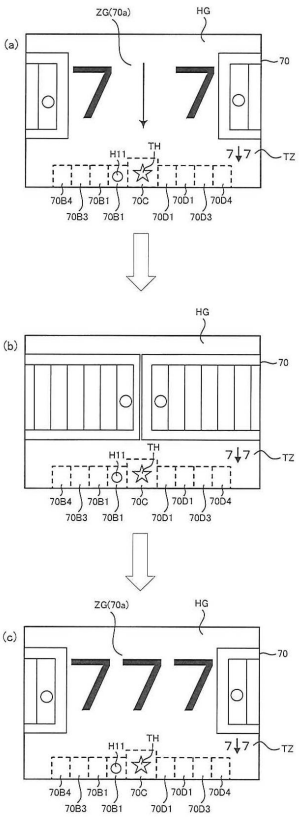
【図５３】



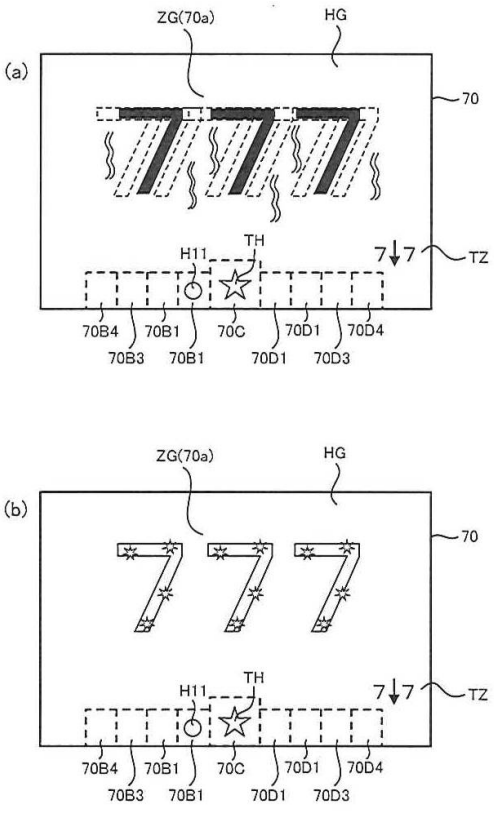
【図５４－１】



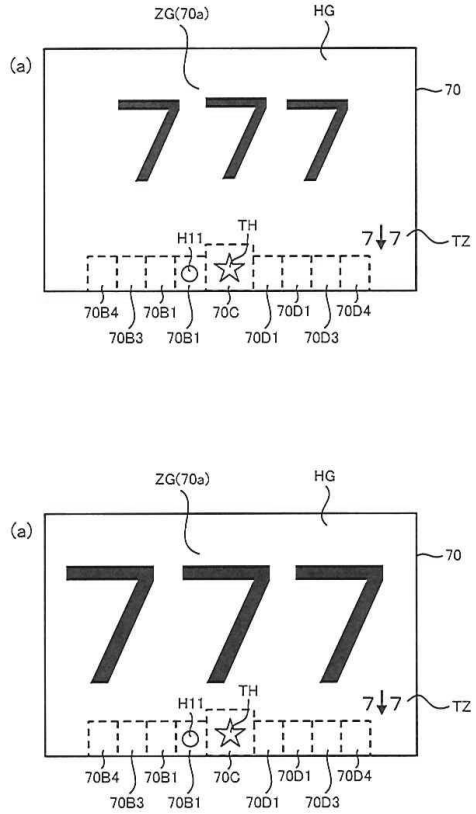
【図５４－２】



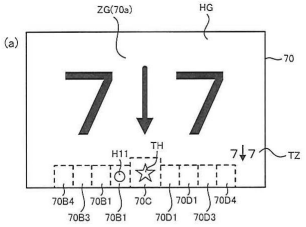
【図５４－３】

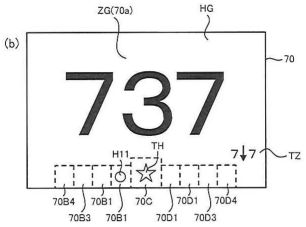


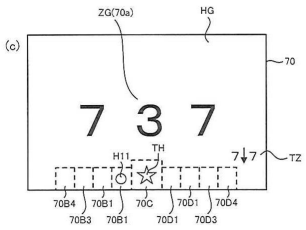
【図５４－４】



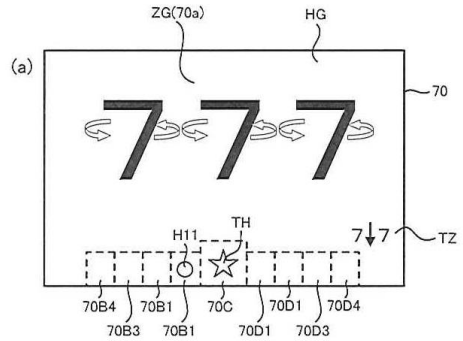
【図５４－５】

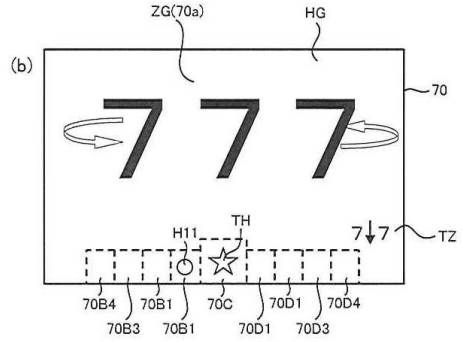




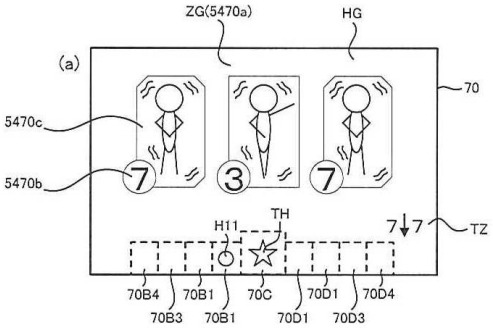


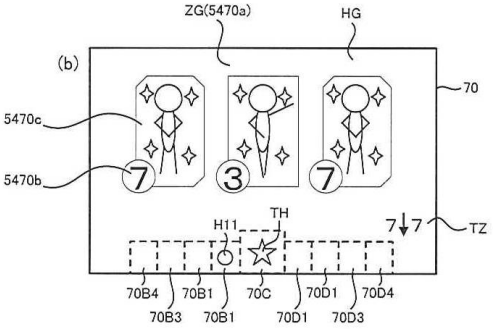
【図５４－６】



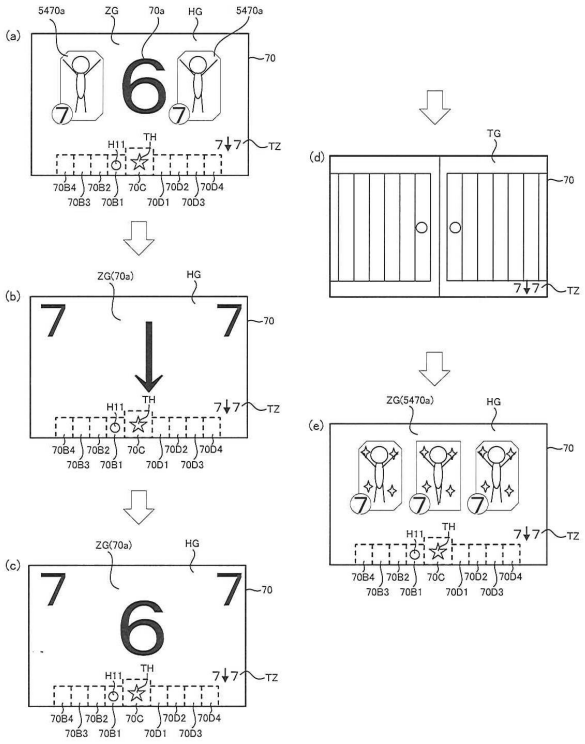


【図５４－７】





【図５４－８】



【図５５－１】

低確変動パターンテーブル

変動パターン	第１表示態様	復活演出	擬似連演出	変動終了示唆演出	第２表示態様	選択率
変動パターン１Ａ	非リーチ（ハズレ）	—	—	—	非リーチハズレ示唆態様	85%
変動パターン１Ｂ		—	—	○		5%
変動パターン１Ｃ		—	○	—		10%
変動パターン２Ａ	ノーマルリーチ（ハズレ）	—	—	—	リーチハズレ示唆態様	70%
変動パターン２Ｂ		—	○	○		5%
変動パターン２Ｃ		—	○	—		25%
変動パターン３Ａ	ＳＰリーチ（ハズレ）バトル演出（20s）	—	—	—	リーチハズレ示唆態様	60%
変動パターン３Ｂ		○	—	○		10%
変動パターン３Ｃ		○	—	—		30%
変動パターン４Ａ	ノーマルリーチ（大当たり）	—	—	○	大当たり示唆態様	15%
変動パターン４Ｂ		—	○	○		65%
変動パターン４Ｃ		—	○	—		20%
変動パターン５Ａ	ＳＰＳＰリーチ（大当たり）バトル演出（20s）	—	—	○	大当たり示唆態様	20%
変動パターン５Ｂ		○	—	○		65%
変動パターン５Ｃ		○	—	—		15%

【図５５－２】

高確変動パターンテーブル

変動パターン	第１表示態様	復活演出	擬似連演出	変動終了示唆演出	第２表示態様	選択率
変動パターン１Ａ	非リーチ（ハズレ）	—	—	—	非リーチハズレ示唆態様	87%
変動パターン１Ｂ		—	—	○		3%
変動パターン１Ｃ		—	○	—		10%
変動パターン２Ａ	ノーマルリーチ（ハズレ）	—	—	○	リーチハズレ示唆態様	65%
変動パターン２Ｂ		—	○	○		5%
変動パターン２Ｃ		—	○	—		30%
変動パターン３Ａ	ＳＰリーチ（ハズレ）バトル演出（20s）	—	—	○	リーチハズレ示唆態様	60%
変動パターン３Ｂ		○	—	○		5%
変動パターン３Ｃ		○	—	—		35%
変動パターン４Ａ	ノーマルリーチ（大当たり）	—	—	○	大当たり示唆態様	15%
変動パターン４Ｂ		—	○	○		60%
変動パターン４Ｃ		—	○	—		25%
変動パターン５Ａ	ＳＰＳＰリーチ（大当たり）バトル演出（20s）	—	—	○	大当たり示唆態様	15%
変動パターン５Ｂ		○	—	○		65%
変動パターン５Ｃ		○	—	—		20%

【図５６－１】

少保留変動パターンテーブル

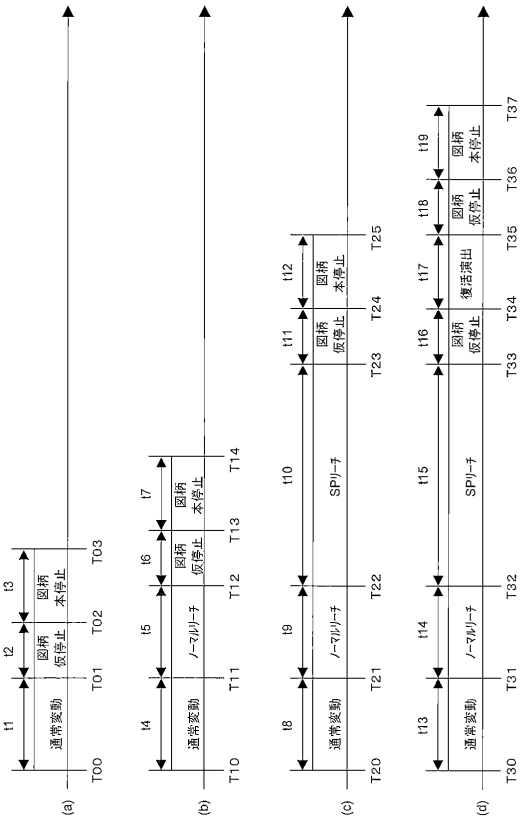
変動パターン	第１表示態様	復活演出	擬似連演出	変動終了示唆演出	第２表示態様	選択率
変動パターン１Ａ	非リーチ（ハズレ）	—	—	—	非リーチハズレ示唆態様	80%
変動パターン１Ｂ		—	—	○		10%
変動パターン１Ｃ		—	○	—		10%
変動パターン２Ａ	ノーマルリーチ（ハズレ）	—	—	○	リーチハズレ示唆態様	65%
変動パターン２Ｂ		—	○	○		10%
変動パターン２Ｃ		—	○	—		25%
変動パターン３Ａ	ＳＰリーチ（ハズレ）バトル演出（20s）	—	—	○	リーチハズレ示唆態様	55%
変動パターン３Ｂ		○	—	○		15%
変動パターン３Ｃ		○	—	—		30%
変動パターン４Ａ	ノーマルリーチ（大当たり）	—	—	○	大当たり示唆態様	25%
変動パターン４Ｂ		—	○	○		55%
変動パターン４Ｃ		—	○	—		20%
変動パターン５Ａ	ＳＰＳＰリーチ（大当たり）バトル演出（20s）	—	—	○	大当たり示唆態様	15%
変動パターン５Ｂ		○	—	○		70%
変動パターン５Ｃ		○	—	—		15%

【図５６－２】

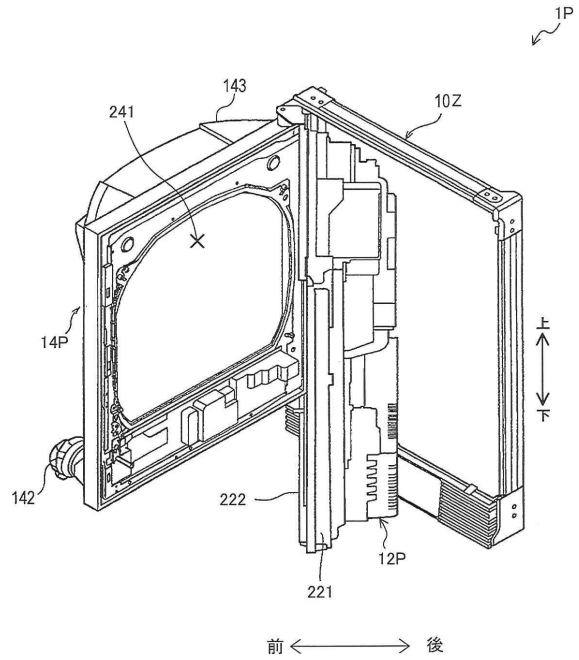
多保留変動パターンテーブル

変動パターン	第１表示態様	付加演出			第２表示態様	選択率
		復活演出	擬似連演出	変動終了示唆演出		
変動パターン１Ａ	非リーチ（ハズレ）	—	—	—	非リーチハズレ示唆態様	88%
変動パターン１Ｂ		—	—	○		2%
変動パターン１Ｃ		—	○	—		10%
変動パターン２Ａ	ノーマルリーチ（ハズレ）	—	—	○	リーチハズレ示唆態様	67%
変動パターン２Ｂ		—	○	○		3%
変動パターン２Ｃ		—	○	—		30%
変動パターン３Ａ	ＳＰリーチ（ハズレ）バトル演出(20s)	—	—	○	リーチハズレ示唆態様	62%
変動パターン３Ｂ		○	—	○		3%
変動パターン３Ｃ		○	—	—		35%
変動パターン４Ａ	ノーマルリーチ（大当たり）	—	—	○	大当たり示唆態様	55%
変動パターン４Ｂ		—	○	○		20%
変動パターン４Ｃ		—	○	—		25%
変動パターン５Ａ	ＳＰリーチ（大当たり）バトル演出(20s)	—	—	○	大当たり示唆態様	20%
変動パターン５Ｂ		○	—	○		60%
変動パターン５Ｃ		○	—	—		20%

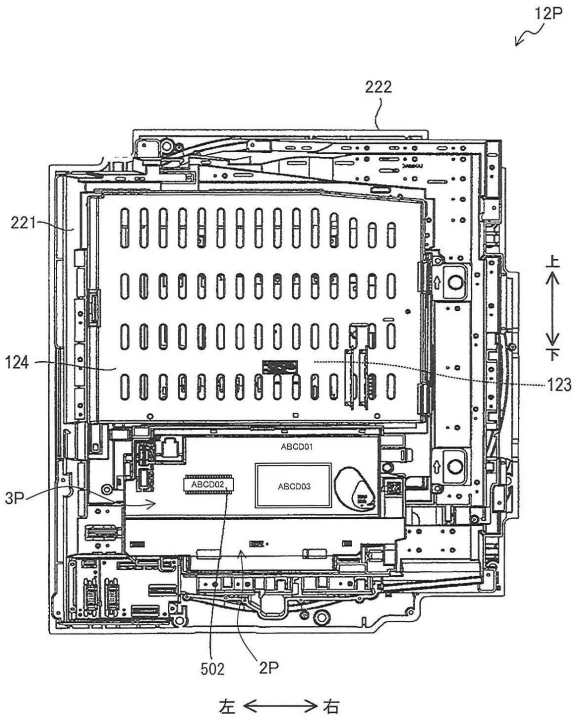
【図５７】



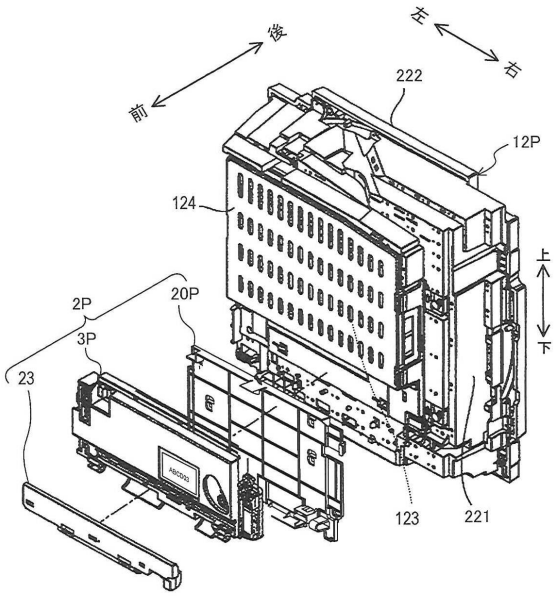
【図５８】



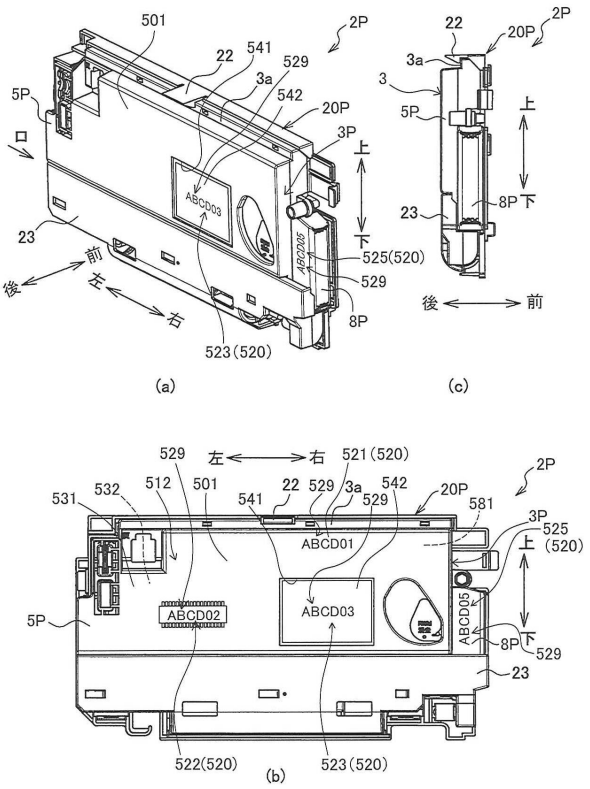
【図５９】



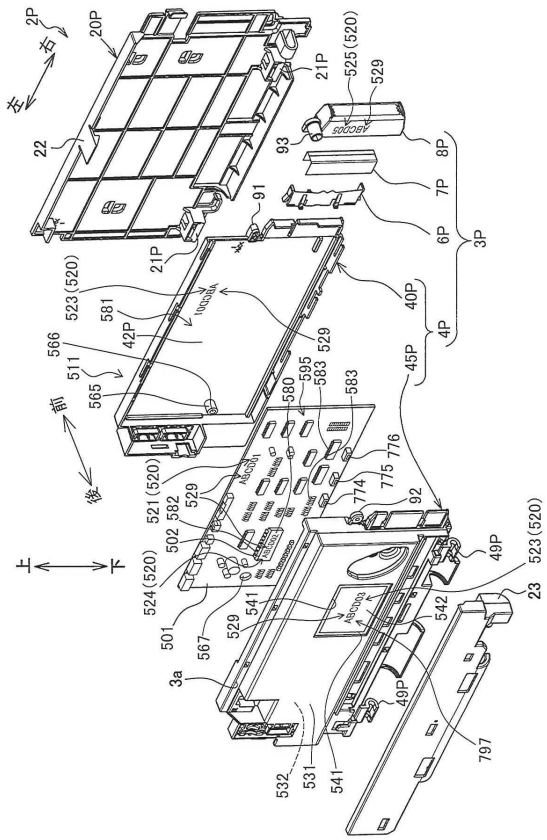
【図６０】



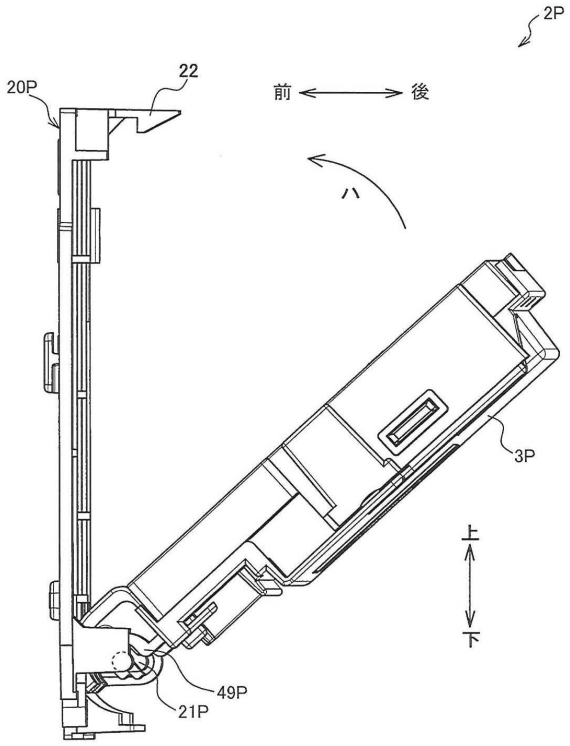
【図６１】



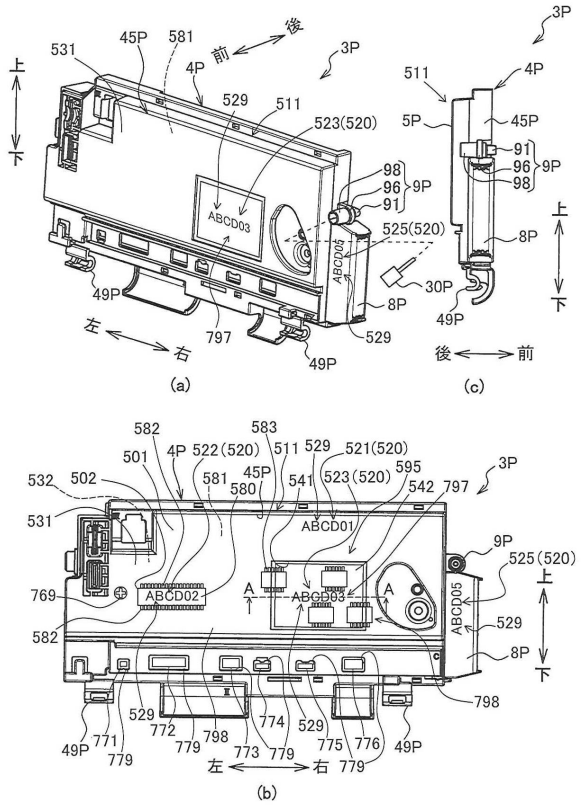
【図６２】



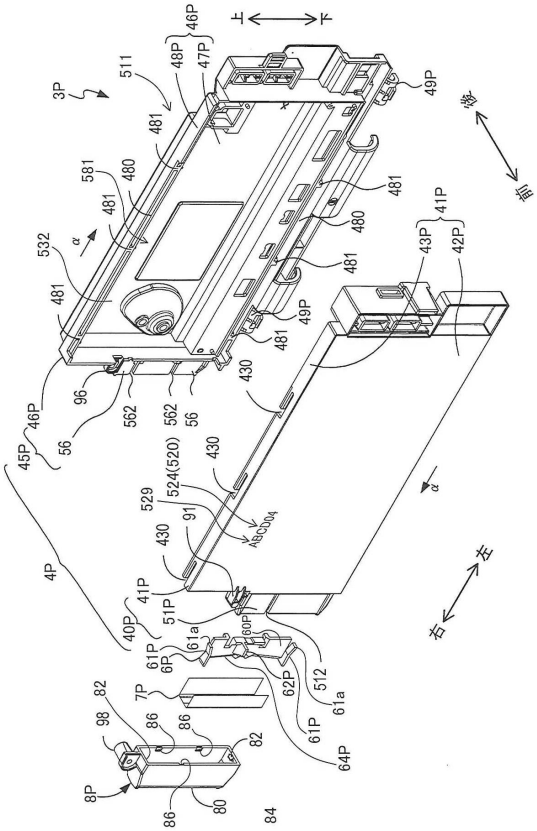
【図６３】



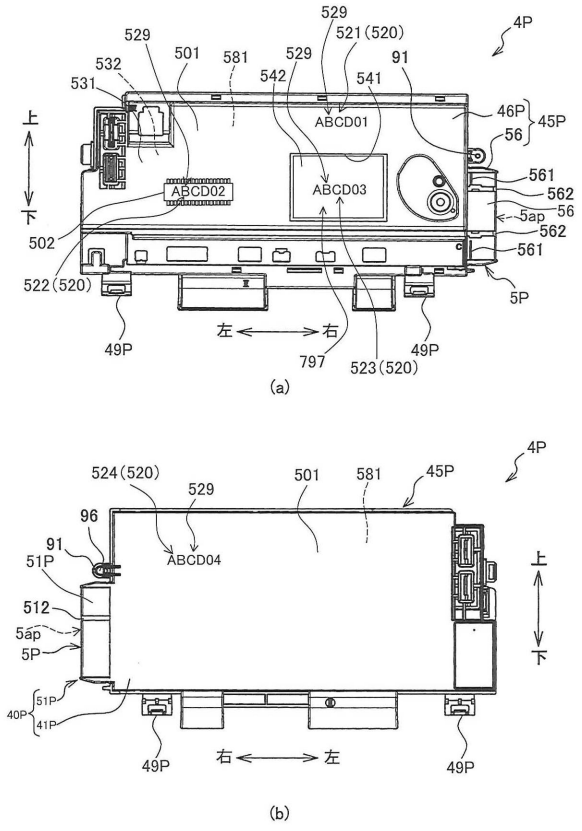
【図６４】



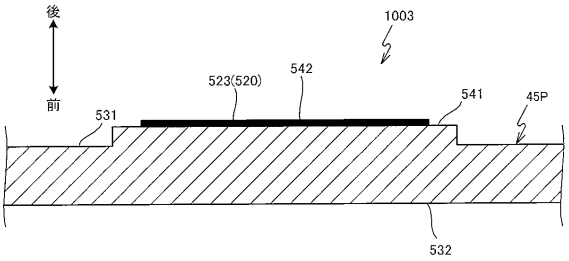
【図６５】



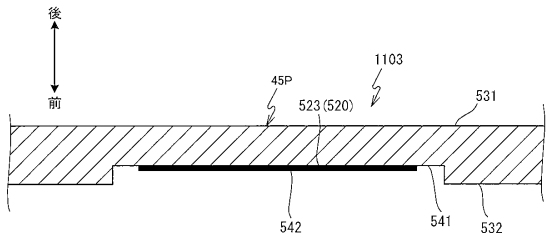
【図６６】



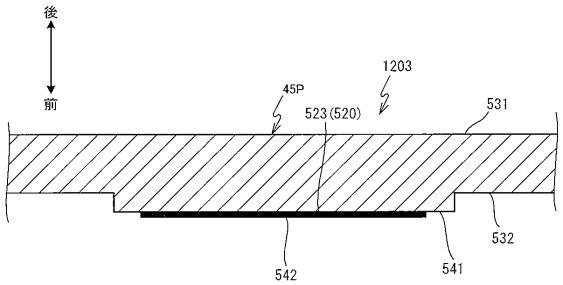
【図６７】



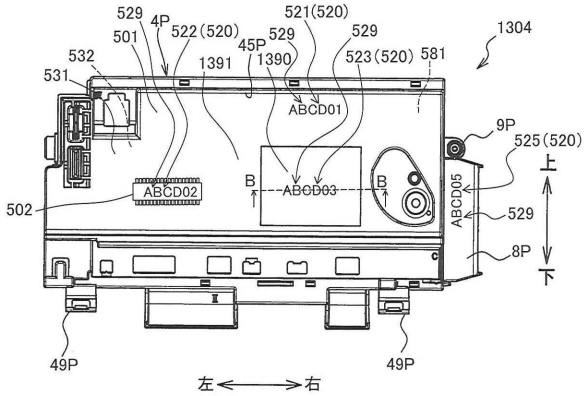
【図６８】



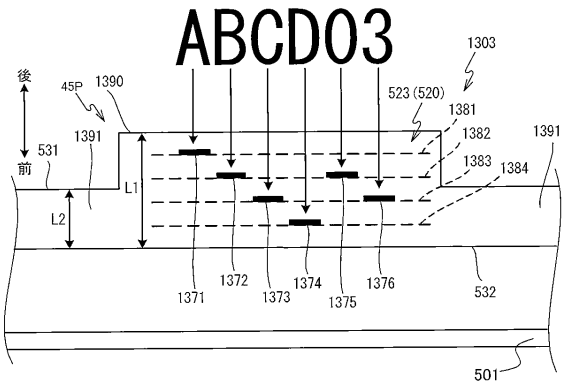
【図６９】



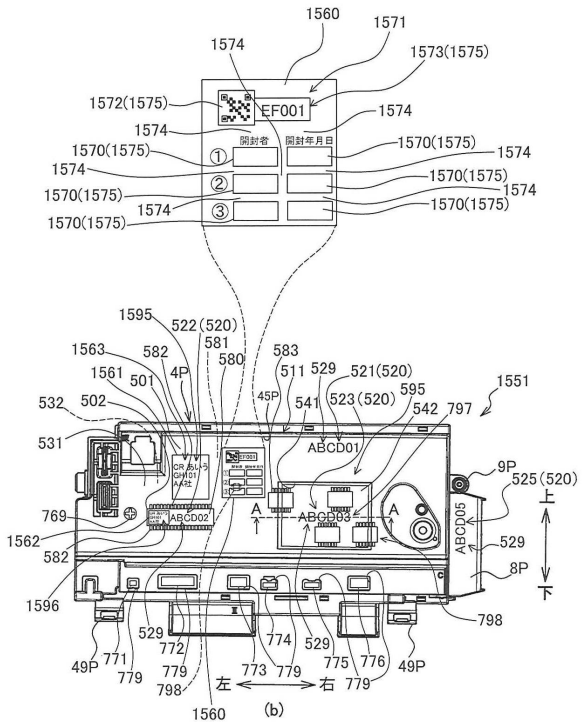
【図７０】



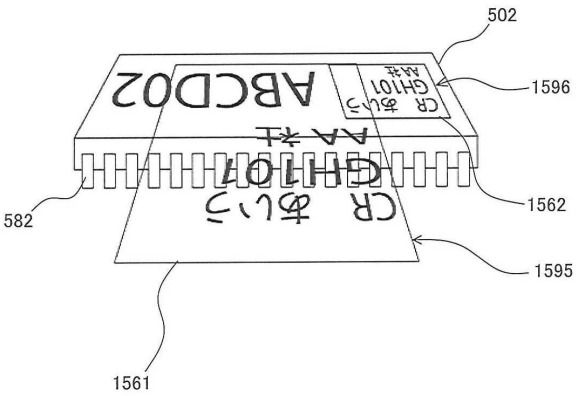
【図７１】



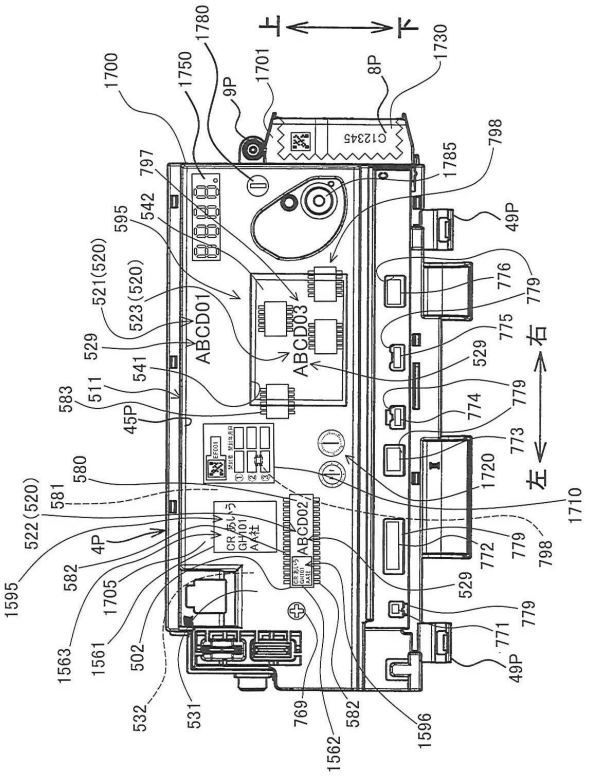
【図７２】



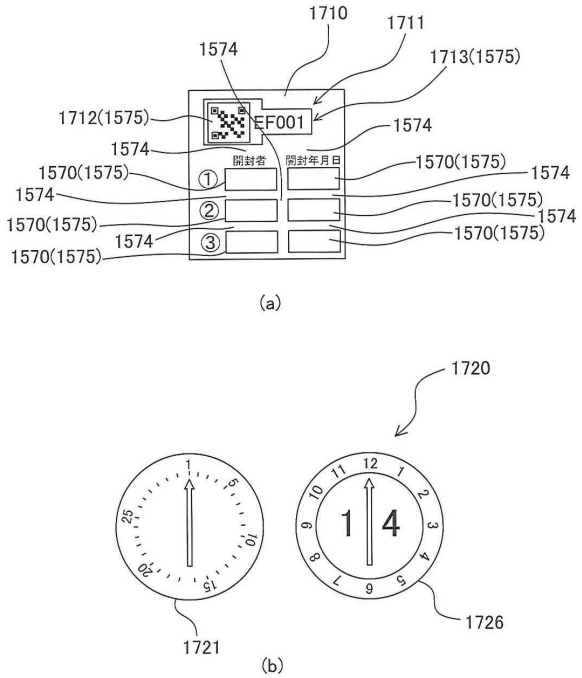
【図７３】



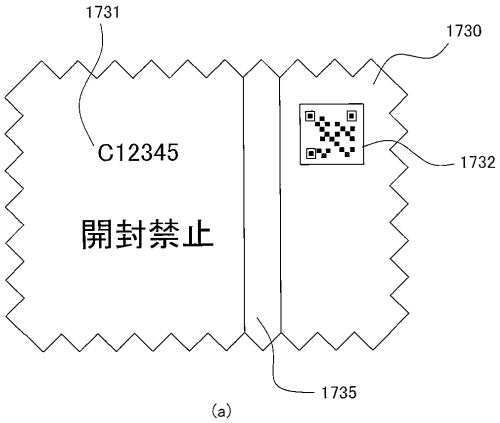
【図７４－１】

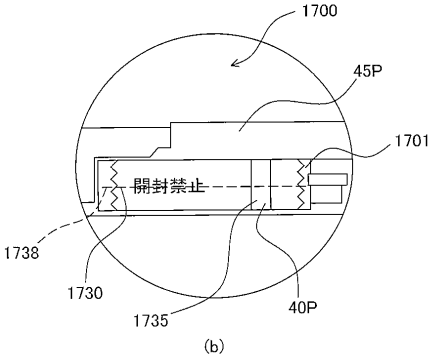


【図７４－２】

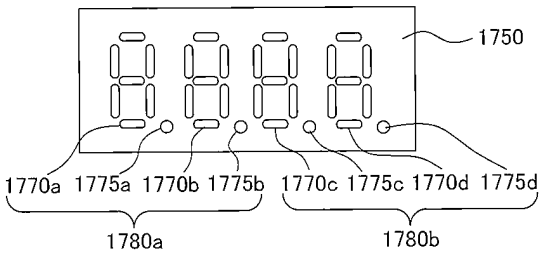


【図７４－３】





【図７４－４】



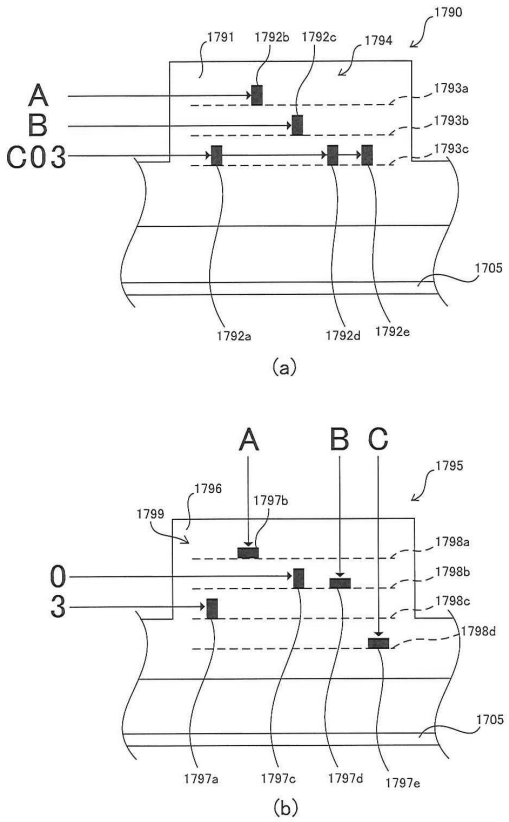
【図７４－５】

		区間A	区間B	区間C	区間D	区間E	区間…	区間…
		第1計測	第2計測	第3計測	第4計測	第5計測	第n計測	第（n＋1）計測
		経過時間 0分0秒00	経過時間 60分0秒00	経過時間 120分0秒00	経過時間 180分0秒00	経過時間 240分0秒00	経過時間 300分0秒00	経過時間 360分0秒00
現在比率	識別表示部	「b L.」点灯	・低音域アクト比較式 60分の音色による ［b L.］点灯 ・低音域アクト比較式 60分の音以上による ［b L.］点灯	・低音域アクト比較式 60分の音色による ［b L.］点灯 ・低音域アクト比較式 60分の音以上による ［b L.］点灯	・低音域アクト比較式 60分の音色による ［b L.］点灯 ・低音域アクト比較式 60分の音以上による ［b L.］点灯	・低音域アクト比較式 60分の音色による ［b L.］点灯 ・低音域アクト比較式 60分の音以上による ［b L.］点灯	・低音域アクト比較式 60分の音色による ［b L.］点灯 ・低音域アクト比較式 60分の音以上による ［b L.］点灯	・低音域アクト比較式 60分の音色による ［b L.］点灯 ・低音域アクト比較式 60分の音以上による ［b L.］点灯
	比率表示部	「－－」を表示	計測値を表示	計測値を表示	計測値を表示	計測値を表示	計測値を表示	計測値を表示
前回比率	識別表示部	「b 1.」点滅	「b 1.」点灯	「b 1.」点灯	「b 1.」点灯	「b 1.」点灯	「b 1.」点灯	「b 1.」点灯
	比率表示部	「－－」を表示	「－－」を表示	第2計測の最終の計測値を表示	第3計測の最終の計測値を表示	第4計測の最終の計測値を表示	第（n－1）計測の最終の計測値を表示	第n計測の最終の計測値を表示
前々回比率	識別表示部	「b 2.」点滅	「b 2.」点滅	「b 2.」点灯	「b 2.」点灯	「b 2.」点灯	「b 2.」点灯	「b 2.」点灯
	比率表示部	「－－」を表示	「－－」を表示	「－－」を表示	第1計測の最終の計測値を表示	第2計測の最終の計測値を表示	第（n－2）計測の最終の計測値を表示	第（n－1）計測の最終の計測値を表示
前々々回比率	識別表示部	「b 3.」点滅	「b 3.」点滅	「b 3.」点灯	「b 3.」点灯	「b 3.」点灯	「b 3.」点灯	「b 3.」点灯
	比率表示部	「－－」を表示	「－－」を表示	「－－」を表示	「－－」を表示	第3計測の最終の計測値を表示	第（n－3）計測の最終の計測値を表示	第（n－2）計測の最終の計測値を表示

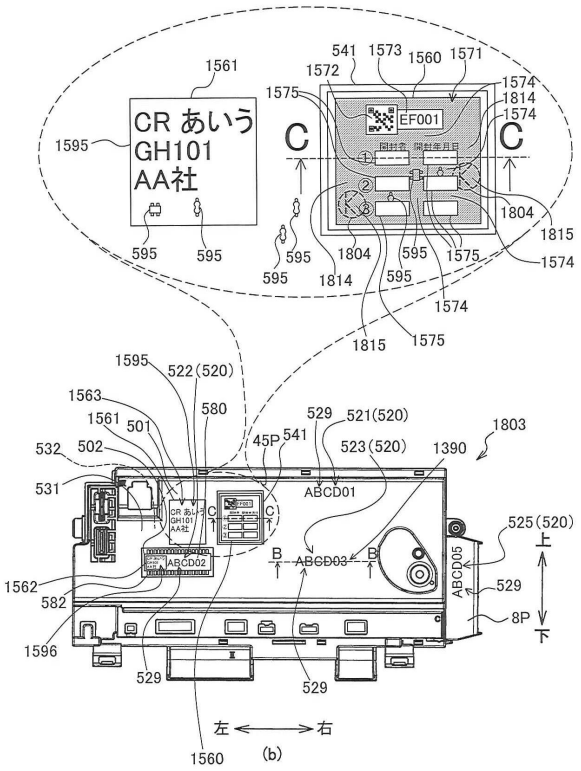
【図７４－６】

設定	情報表示部	大当り時率 (a)	大当りのとき			ハズレのとき			総合第1流出確率 (c＋e)	第1流出確率 (c/(c＋e))
			第1流出選択率 (b)	第1流出確率 (c)＝(a×b)		ハズレ時率 (1－a)	第1流出確率 (d)	第1流出確率 (e)＝((1－a)×d)		
第1設定（低確率）	「1」点灯	200分の1	50%	0.00417% (600分の1)	300分の299	0.16667%	0.16611%	0.33278%	50.06%
第2設定	「2」点灯	290分の1	50%	0.00287% (580分の1)	290分の289	0.16667%	0.16609%	0.33859%	50.93%
第3設定	「3」点灯	280分の1	50%	0.00179% (560分の1)	280分の279	0.16667%	0.16607%	0.34461%	51.81%
第4設定	「4」点灯	270分の1	50%	0.00149% (540分の1)	270分の269	0.16667%	0.16605%	0.35124%	52.72%
第5設定	「5」点灯	260分の1	50%	0.00231% (520分の1)	260分の259	0.16667%	0.16603%	0.35834%	53.67%
第6設定（高確率）	「6」点灯	250分の1	50%	0.00000% (500分の1)	250分の249	0.16667%	0.16600%	0.36600%	54.64%

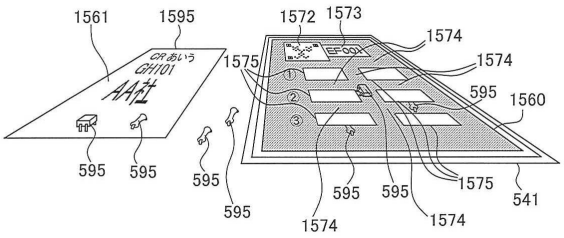
【図７４－７】



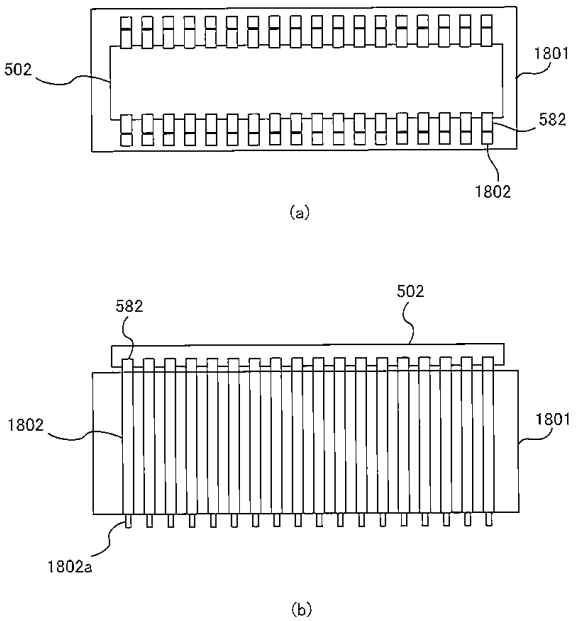
【図７５－１】



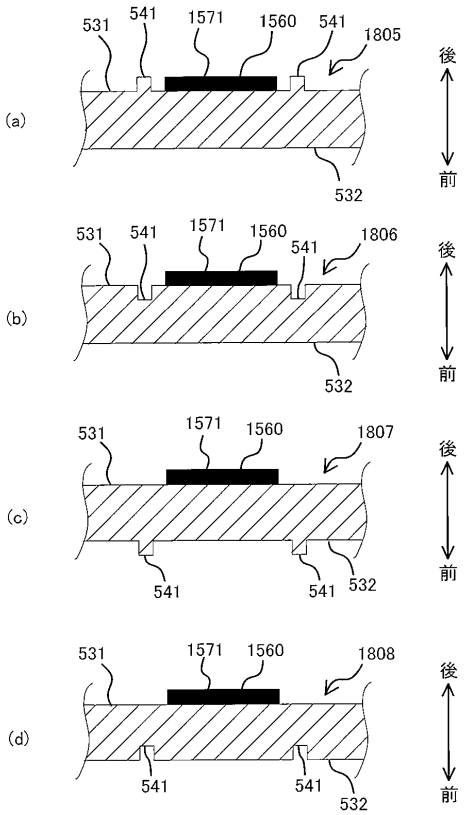
【図７５－２】



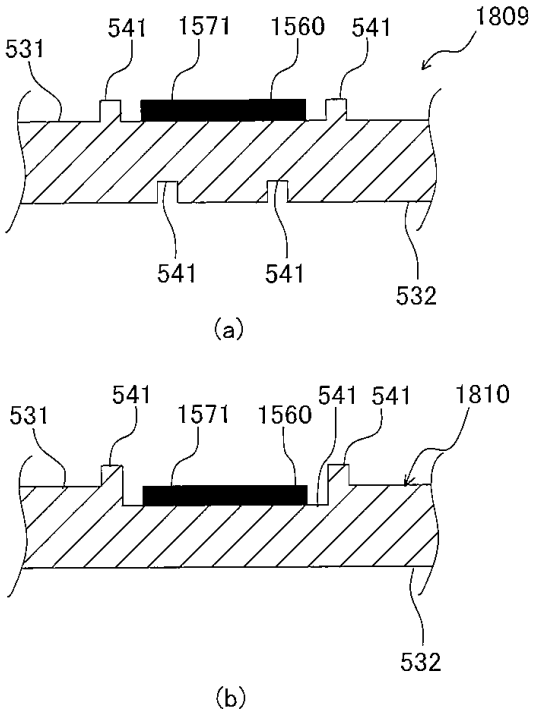
【図７５－３】



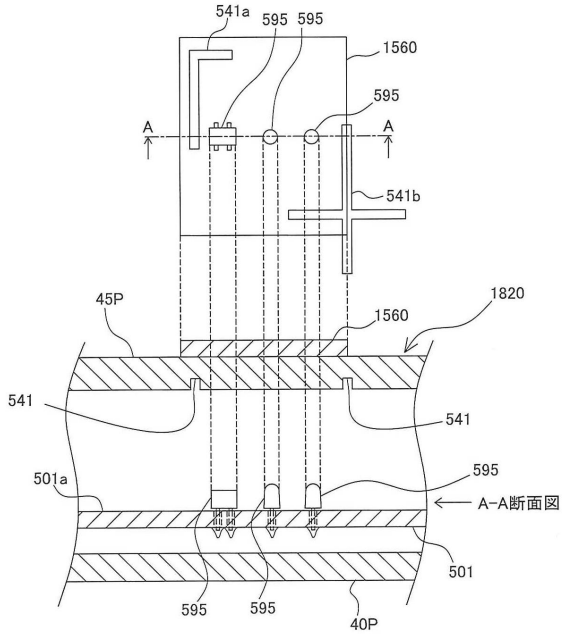
【図７５－４】



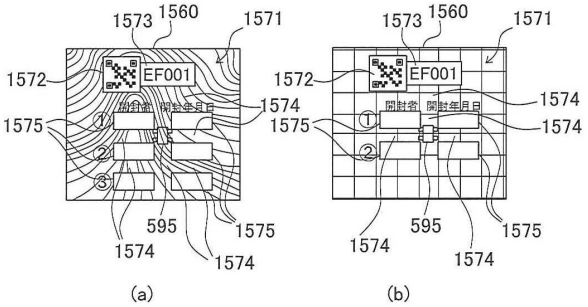
【図７５－５】



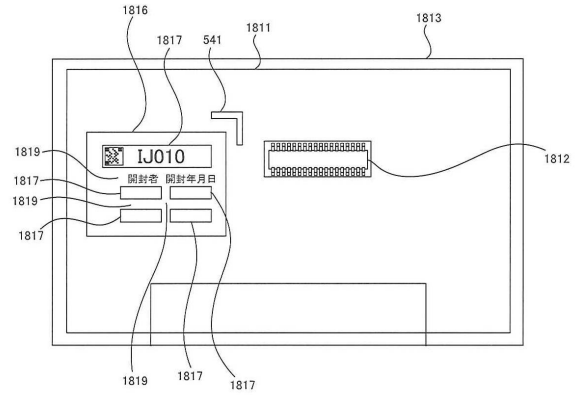
【図７５－６】



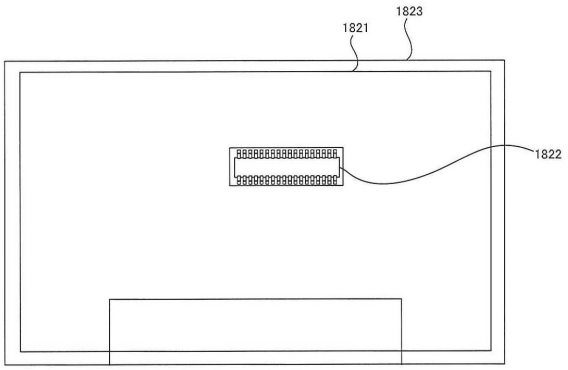
【図７５－７】



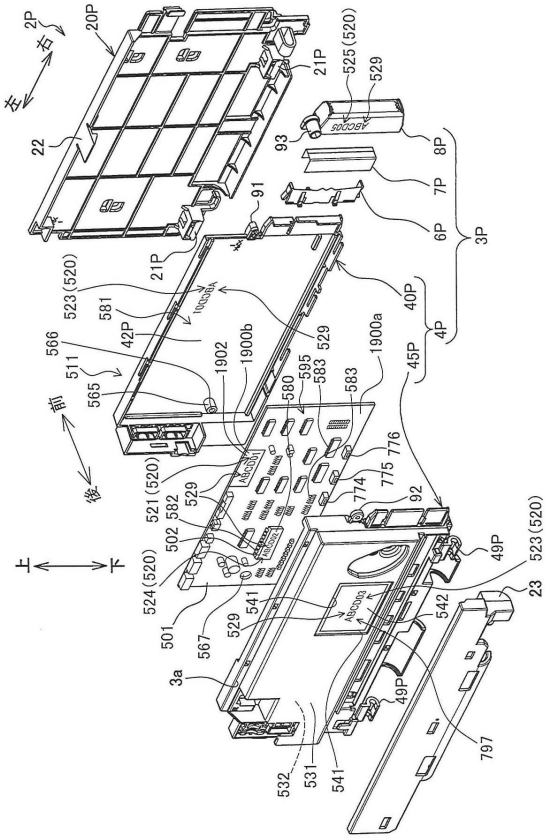
【図７５－８】



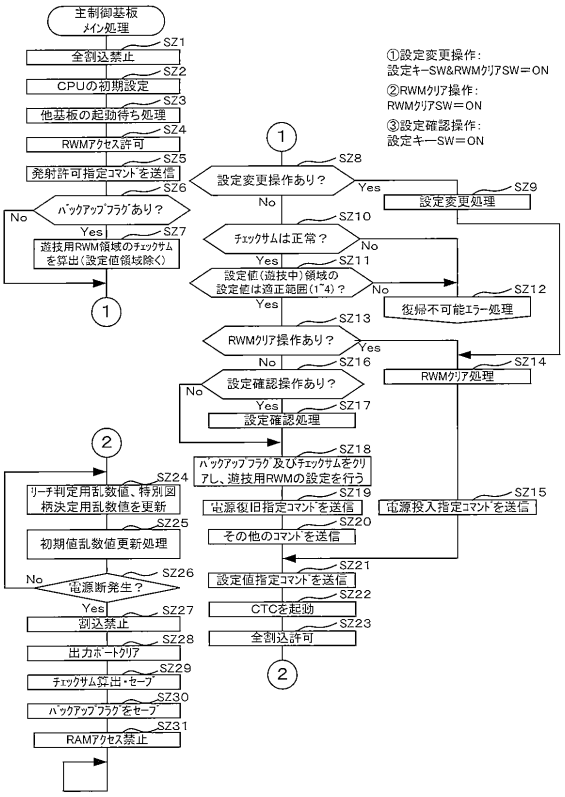
【図７５－９】



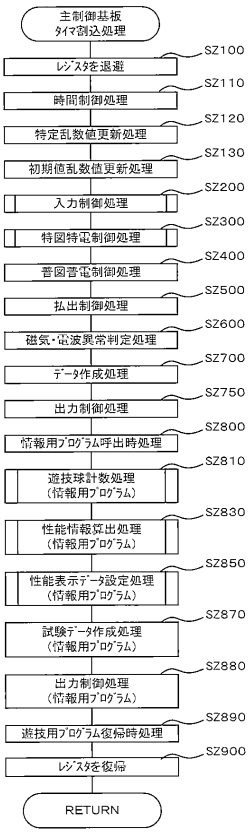
【図７６】



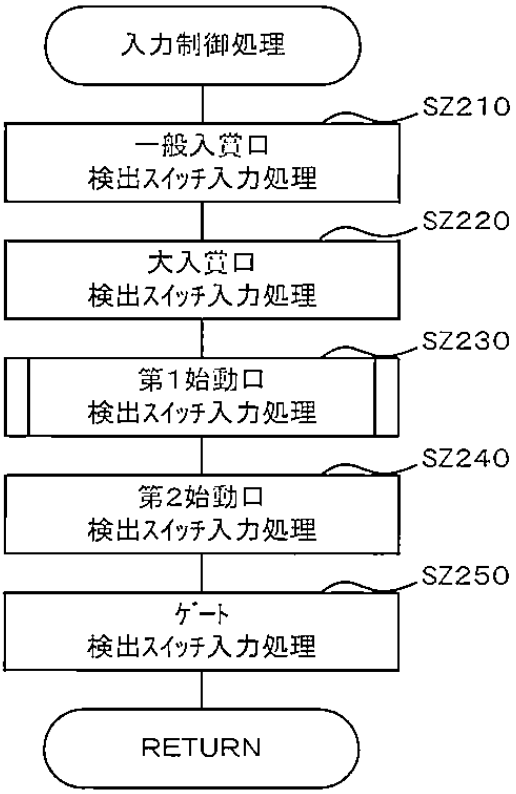
【図７７】



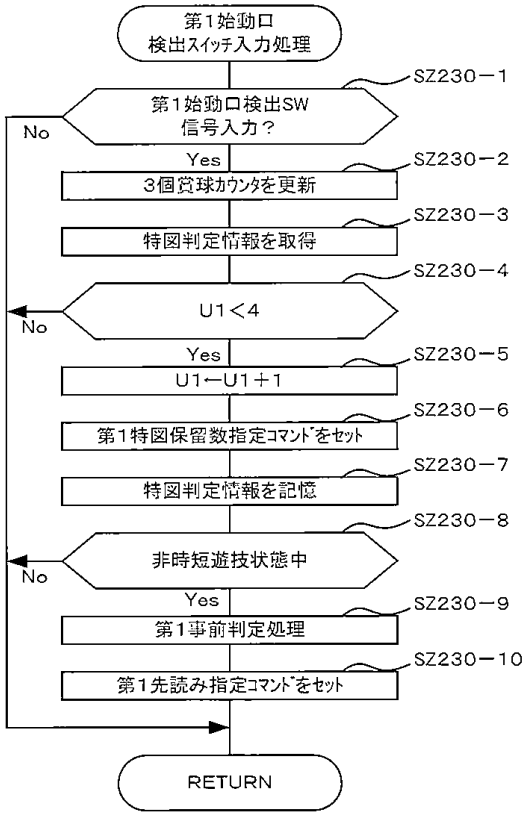
【図７８】



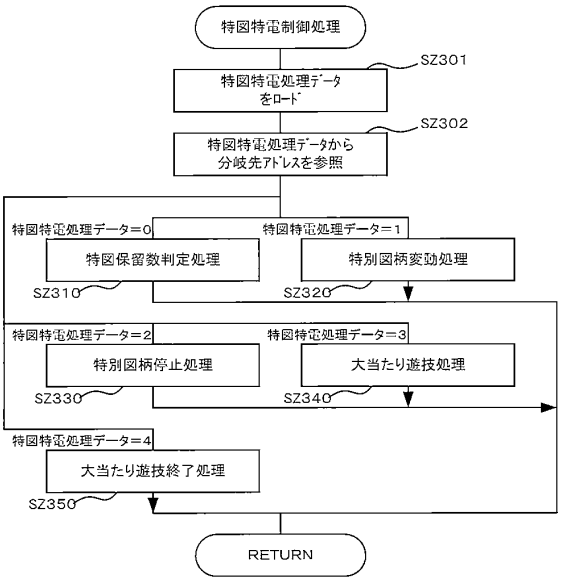
【図７９】



【図８０】



【図８１】



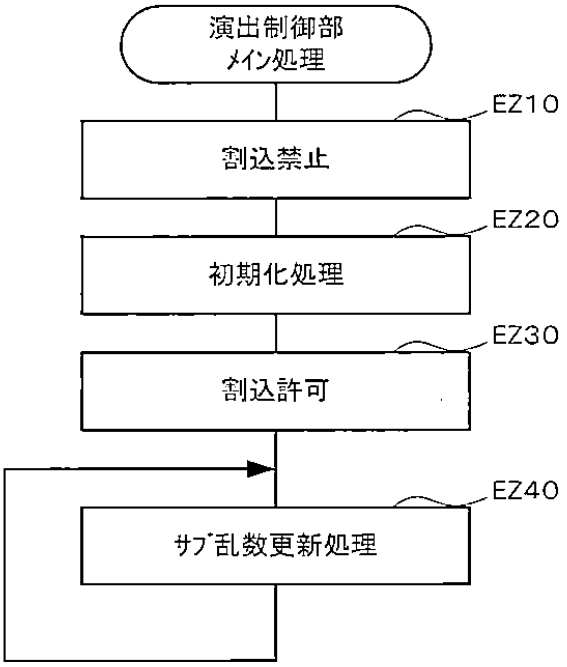
【図８２】

ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
E0H	10H	第１特図保留数0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	11H	第１特図保留数1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	12H	第１特図保留数2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	13H	第１特図保留数3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	14H	第１特図保留数4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	20H	第２特図保留数0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	21H	第２特図保留数1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	22H	第２特図保留数2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	23H	第２特図保留数3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	24H	第２特図保留数4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
E1H	10H	特別図柄A指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄を決定後の変動開始時
	11H	特別図柄B指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E2H	20H	特別図柄a指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄を決定後の変動開始時
	21H	特別図柄b指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E3H	01H	第１特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟﾀｰﾝを決定後の第1特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第１特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E4H	01H	第２特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟﾀｰﾝを決定後の第2特別図柄表示装置の変動開始時
	02H	第２特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E5H	00H	特図停止指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動停止時
	01H	普図停止指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄の変動停止時
E6H	01H	第１先読み1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1始動口への遊技球の入賞時
	02H	第１先読み2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E7H	01H	第２先読み1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2始動口への遊技球の入賞時
	02H	第２先読み2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E8H	10H	大当たりA用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種大当たりの開始時
	11H	大当たりB用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
E9H	01H	開放第1回目用 ﾗｳﾝﾄﾞ数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの 1回目の作動時
	02H	開放第2回目用 ﾗｳﾝﾄﾞ数指定ｺﾏﾝﾄﾞ	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの 2回目の作動時
	･･･	･･･････	大当たりﾗｳﾝﾄﾞの･･･回目の作動時

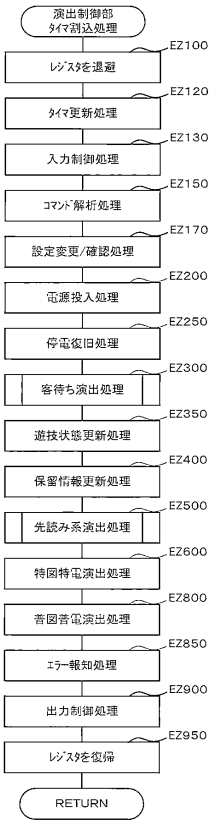
【図８３】

ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
EAH	00H	大当たりA用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種大当たりの終了時
	01H	大当たりB用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
ECH	00H	普図保留数0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
	01H	普図保留数1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	02H	普図保留数2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	03H	普図保留数3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	04H	普図保留数4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
EDH	00H	普通図柄0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄0を決定後の変動開始時
	01H	普通図柄1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄1を決定後の変動開始時
	02H	普通図柄2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄2を決定後の変動開始時
	03H	普通図柄3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄3を決定後の変動開始時
EEH	01H	普図変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄表示器の変動開始時
	02H	普図変動ﾊﾟﾀｰﾝ2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
EFH	00H	当たり1用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種補助遊技の開始時
	01H	当たり2用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
	10H	当たり1用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種補助遊技の終了時
	11H	当たり2用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	･･･	･･･････	
F0H	00H	低確時短未作動用 遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動開始時および変動終了時 大当たり遊技の開始時および終了時
	01H	低確時短作動用 遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
	02H	高確時短未作動用 遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動開始時および変動終了時
	03H	高確時短作動用 遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
F1H	00H	電源投入指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴う電源ON時
	01H	客待ち中用 電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源ON時
	02H	特図変動中用 電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源ON時
	03H	大当たり中用 電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RAMｸﾘｱを伴わない電源ON時
	04H	客待ち状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	客待ち状態移行時
F2H	00H	不正入賞用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	不正入賞発生時
	01H	異常入賞用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常入賞発生時
	02H	磁気異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常磁気検出時
	03H	電波異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常電波検出時
	10H	枠開放用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	扉開放時
	11H	満杯異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	受け皿満杯時
	12H	払出異常用 ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出待機球不足時
	20H	枠開放用 ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	扉閉鎖時
	21H	満杯異常用 ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	受け皿満杯解消時
	22H	払出異常用 ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出待機球充足時
F3H	00H	設定1用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時
	01H	設定2用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時
	02H	設定3用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時
	03H	設定4用設定値指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時

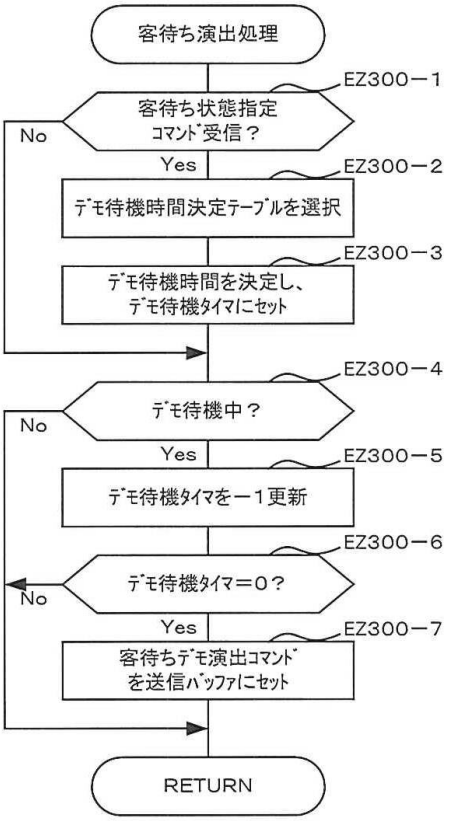
【図８４】



【図８５】



【図８６】

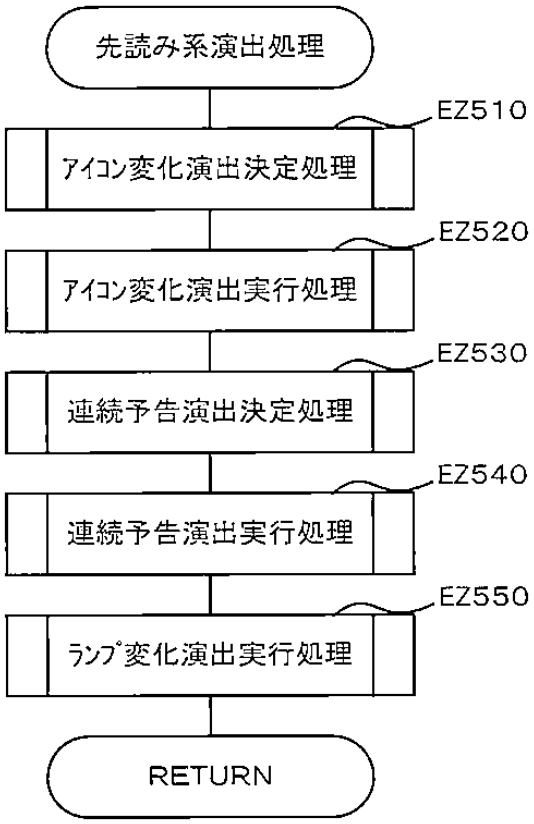


【図８７】

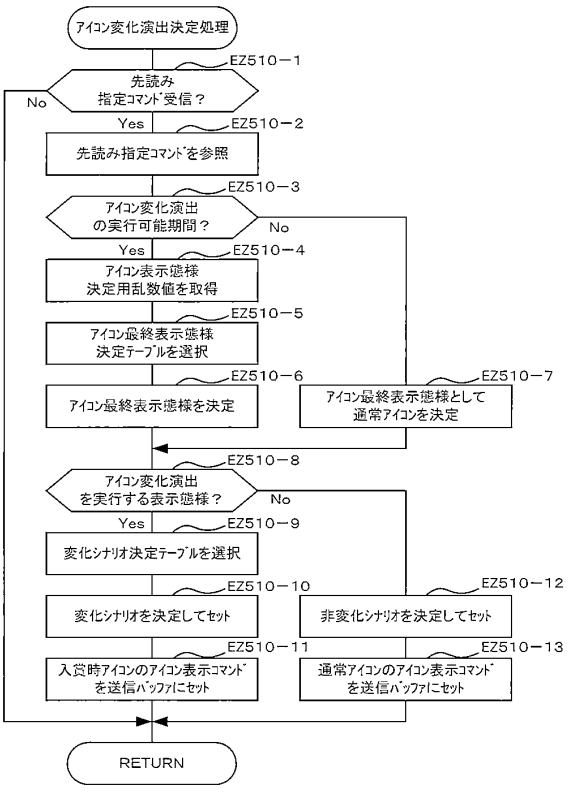
ﾃﾞﾓ待機時間決定ﾃｰﾌﾞﾙ

遊技状態	現在の状態	ﾃﾞﾓ待機時間
通常遊技状態	電源投入直後	60秒
	電源復旧直後	80秒
	変動演出終了後	70秒
	ﾃﾞﾓ演出終了後	30秒
特定遊技状態	電源投入直後	65秒
	電源復旧直後	85秒
	変動演出終了後	75秒
	ﾃﾞﾓ演出終了後	35秒

【図８８】



【図８９】



【図９０】

アイコン最終表示態様決定テーブル

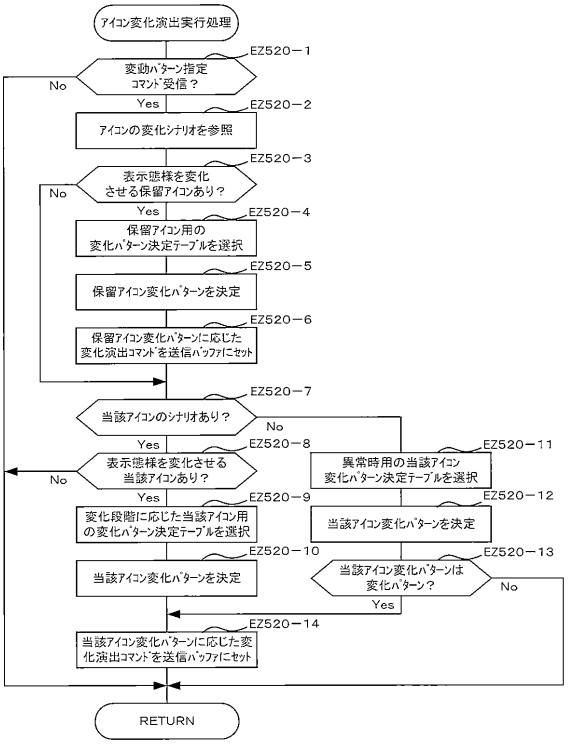
先読み指定コマンド（予定変動パターン）	選択率	アイコン最終表示態様
通常変動or短縮変動	100%	CDアイコン
ノーマルリーチ（ハズレ）	70%	CDアイコン
	30%	青キャラアイコン
SPリーチ（ハズレ）	30%	CDアイコン
	50%	青キャラアイコン
	20%	赤キャラアイコン
SPSPリーチ（ハズレ）	20%	CDアイコン
	60%	青キャラアイコン
	20%	赤キャラアイコン
SPリーチ（大当たり）	50%	青キャラアイコン
	50%	赤キャラアイコン
SPSPリーチ（大当たり）	20%	青キャラアイコン
	80%	赤キャラアイコン
全回転リーチ（大当たり）	100%	虹キャラアイコン

【図９１】

変化シナリオ決定テーブル

アイコン最終表示態様	保留数	選択率（%）	変化シナリオ	更新態様（※参考）					
				事前変動					当該変動
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
青キャラアイコン	1	30%	シナリオ01	CD				CD	CD→青
		70%	シナリオ02	青				青	青
	2	15%	シナリオ03	CD			CD	CD	CD→青
		15%	シナリオ04	CD			CD	CD→青	青
		70%	シナリオ05	青			青	青	青
	3	15%	シナリオ06	CD		CD	CD	CD	CD→青
		15%	シナリオ07	CD		CD	CD→青	青	青
		70%	シナリオ08	青		青	青	青	青
	4	15%	シナリオ09	CD	CD	CD	CD	CD	CD→青
		15%	シナリオ10	CD	CD	CD→青	青	青	青
		70%	シナリオ11	青	青	青	青	青	青
赤キャラアイコン	1	90%	シナリオ12	CD				CD	CD→赤
		10%	シナリオ13	赤				赤	赤
	2	45%	シナリオ14	CD			CD	CD	CD→赤
		45%	シナリオ15	CD			CD	CD→青	青→赤
		10%	シナリオ16	赤			赤	赤	赤
	3	45%	シナリオ17	CD		CD	CD→青	青	青→赤
		45%	シナリオ18	CD		CD	CD→青	青→赤	赤
		10%	シナリオ19	赤		赤	赤	赤	赤
	4	45%	シナリオ20	CD	CD	CD	CD→青	青	青→赤
		45%	シナリオ21	CD	CD	CD→青	青	青→赤	赤
		10%	シナリオ22	赤	赤	赤	赤	赤	赤
虹キャラアイコン	1	100%	シナリオ23	青				青	青→虹
	2	100%	シナリオ24	青			青	青	青→虹
	3	100%	シナリオ25	青		青	青	青	青→虹
	4	100%	シナリオ26	青	青	青	青	青	青→虹

【図９２】



【図９３】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブル

保留アイコン変化	選択率（%）	保留アイコン変化パターン	変化演出発生タイミング（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
CD→青	50%	ノーマル変化パターン01	1UP	ー	ー
	20%	ノーマル変化パターン02	ー	1UP	ー
	10%	キャラ作用変化パターン01	ー	1UP	ー
	20%	図柄作用変化パターン01	ー	ー	1UP
青→赤	30%	ノーマル変化パターン01	1UP	ー	ー
	20%	ノーマル変化パターン02	ー	1UP	ー
	30%	キャラ作用変化パターン01	ー	1UP	ー
	20%	図柄作用変化パターン01	ー	ー	1UP
CD→赤	30%	ノーマル変化パターン01	2UP	ー	ー
	10%	ノーマル変化パターン02	ー	2UP	ー
	45%	キャラ作用変化パターン01	ー	2UP	ー
	15%	図柄作用変化パターン01	ー	ー	2UP

【図９４】

(a)当該ｱｲｺﾝ用の1段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

当該ｱｲｺﾝ変化	選択率(%)	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
CD→青	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	70%	ｷｬﾗ変化作用ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―
青→赤	15%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	1UP	―	―
	5%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	1UP	―
	80%	ｷｬﾗ変化作用ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	1UP	―

(b)当該ｱｲｺﾝ用の2段階変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

当該ｱｲｺﾝ変化	選択率(%)	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ(※参考)		
			変動開始時	変動中	(仮)停止中
CD→赤	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	70%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―
青→虹	15%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	2UP	―	―
	5%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	―	2UP	―
	80%	ｷｬﾗ作用変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	―	2UP	―

【図９５】

異常時用の当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ(変動ﾊﾟﾀｰﾝ)	選択率	当該ｱｲｺﾝ変化ﾊﾟﾀｰﾝ	ｱｲｺﾝ最終表示態様	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ	
				変動開始時	変動中
通常変動or短縮変動	100%	非変化ﾊﾟﾀｰﾝ	CDｱｲｺﾝ	―	―
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	70%	非変化ﾊﾟﾀｰﾝ	CDｱｲｺﾝ	―	―
	25%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1UP	―
	5%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	―	1UP
SPﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	40%	非変化ﾊﾟﾀｰﾝ	CDｱｲｺﾝ	―	―
	30%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1UP	―
	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	―	1UP
	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1UP	1UP
SPSPﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	20%	非変化ﾊﾟﾀｰﾝ	CDｱｲｺﾝ	―	―
	35%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1UP	―
	25%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	―	1UP
	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1UP	1UP
SPﾘｰﾁ(大当たり)	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1UP	―
	30%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	―	1UP
	50%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1UP	1UP
SPSPﾘｰﾁ(大当たり)	10%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ01	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1UP	―
	20%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ02	青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	―	1UP
	70%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ03	赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1UP	1UP
全回転ﾘｰﾁ(大当たり)	100%	ﾉｰﾏﾙ変化ﾊﾟﾀｰﾝ04	虹ｷｬﾗｱｲｺﾝ	1UP	2UP

【図９６】

(a)保留ｱｲｺﾝ表示態様と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性

保留ｱｲｺﾝ表示態様	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ	
	所定ｺﾏﾝﾄﾞの受信に応じたﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信後の所定のﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	高	低
赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	低	高

(b)変化演出種別と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性1

変化演出種別	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ
	所定ｺﾏﾝﾄﾞの受信に応じたﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
保留ｱｲｺﾝ変化演出	高
当該ｱｲｺﾝ変化演出	低

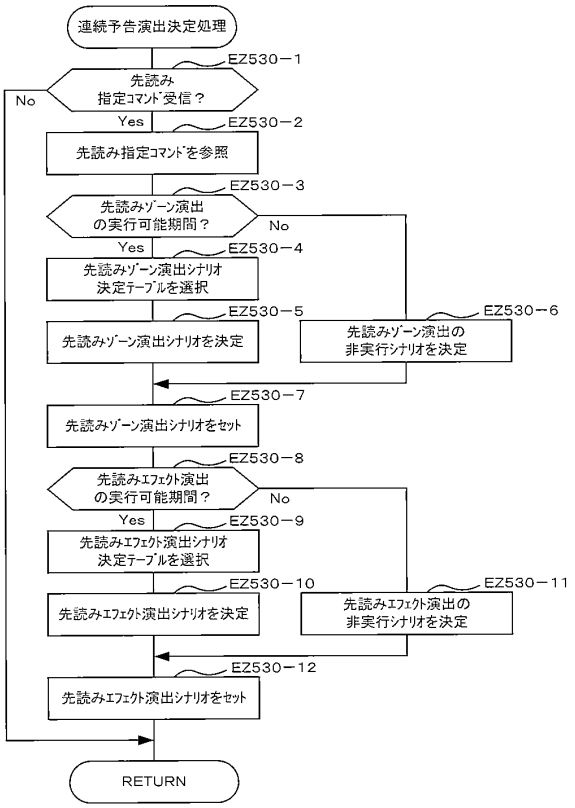
(c)変化演出種別と変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞとの発生頻度の関係性2

変化演出種別	変化演出発生ﾀｲﾐﾝｸﾞ
	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ受信後の所定のﾌﾚｰﾑ更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ
保留ｱｲｺﾝ変化演出	低
当該ｱｲｺﾝ変化演出	高

(d)ｱｲｺﾝ表示態様とｱｲｺﾝ発生(変化)時の報知音との関係性

ｱｲｺﾝ表示態様	ｱｲｺﾝ発生(変化)時の報知音
CDｱｲｺﾝ	第1発生報知音
青ｷｬﾗｱｲｺﾝ	第2発生(変化)報知音
赤ｷｬﾗｱｲｺﾝ	第3発生(変化)報知音
虹ｷｬﾗｱｲｺﾝ	第4変化報知音

【図９７】



【図９８】

先読みｿﾞｰﾝ演出ｼﾅﾘｵ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留数	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	予告ｼﾅﾘｵ	演出態様（※参考）				
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	ﾁｬﾝｽ演出	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	75%	ｼﾅﾘｵ00					
		25%	ｼﾅﾘｵ01					ｿﾞｰﾝ
	SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	50%	ｼﾅﾘｵ00					
		50%	ｼﾅﾘｵ01					ｿﾞｰﾝ
2	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	ﾁｬﾝｽ演出	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	75%	ｼﾅﾘｵ00					
		20%	ｼﾅﾘｵ01					ｿﾞｰﾝ
		5%	ｼﾅﾘｵ02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
	SPSPﾘｰﾁ以上（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	50%	ｼﾅﾘｵ00					
		30%	ｼﾅﾘｵ01					ｿﾞｰﾝ
		15%	ｼﾅﾘｵ02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		5%	ｼﾅﾘｵ03				ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ
3	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	ﾁｬﾝｽ演出	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	65%	ｼﾅﾘｵ00					
		20%	ｼﾅﾘｵ01					ｿﾞｰﾝ
		15%	ｼﾅﾘｵ02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
	SPﾘｰﾁ以上（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	30%	ｼﾅﾘｵ00					
		25%	ｼﾅﾘｵ01					ｿﾞｰﾝ
		20%	ｼﾅﾘｵ02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		15%	ｼﾅﾘｵ04			ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		10%	ｼﾅﾘｵ05			ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ
4	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	ﾁｬﾝｽ演出	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	65%	ｼﾅﾘｵ00					
		20%	ｼﾅﾘｵ01					ｿﾞｰﾝ
		15%	ｼﾅﾘｵ02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
	SPSPﾘｰﾁ以上（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	30%	ｼﾅﾘｵ00					
		25%	ｼﾅﾘｵ02				ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		20%	ｼﾅﾘｵ04			ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ
		15%	ｼﾅﾘｵ05		ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ
		10%	ｼﾅﾘｵ06		ｿﾞｰﾝ	ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ	熱ｿﾞｰﾝ

※ｼﾅﾘｵ00は非実行ｼﾅﾘｵ

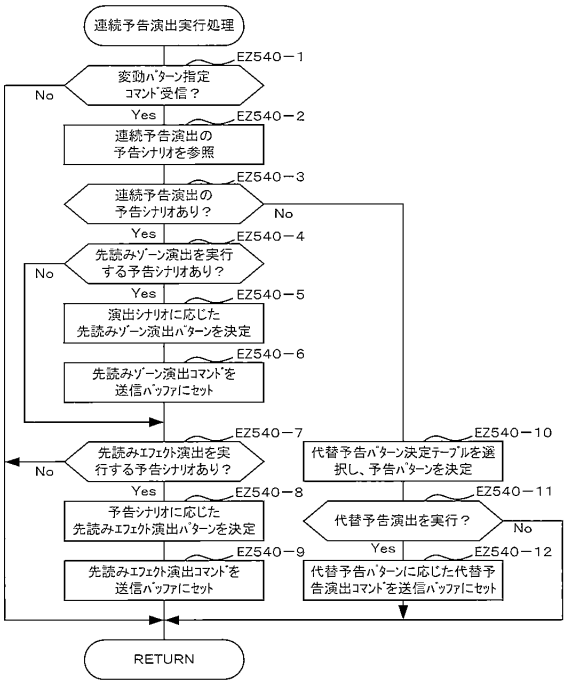
【図９９】

先読みｴﾌｪｸﾄ演出ｼﾅﾘｵ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

保留数	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	予告ｼﾅﾘｵ	演出態様（※参考）				
				4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ以下	90%	ｼﾅﾘｵ00					
	SPﾘｰﾁ以上	10%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
2	短縮変動or通常変動	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	75%	ｼﾅﾘｵ00					
		20%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
		5%	ｼﾅﾘｵ02				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
	SPﾘｰﾁ以上（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	50%	ｼﾅﾘｵ00					
		30%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
		20%	ｼﾅﾘｵ02				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
3	通常変動or短縮変動	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	65%	ｼﾅﾘｵ00					
		20%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
		15%	ｼﾅﾘｵ02				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
	SPﾘｰﾁ以上（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	50%	ｼﾅﾘｵ00					
		25%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
		15%	ｼﾅﾘｵ02				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
		10%	ｼﾅﾘｵ03			青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
4	通常変動or短縮変動	100%	ｼﾅﾘｵ00					
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	65%	ｼﾅﾘｵ00					
		20%	ｼﾅﾘｵ01					青ｴﾌｪｸﾄ
		15%	ｼﾅﾘｵ02				青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
	SPﾘｰﾁ以上（ﾊｽﾞﾚ/大当たり）	40%	ｼﾅﾘｵ00					
		30%	ｼﾅﾘｵ03			青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ
		20%	ｼﾅﾘｵ04		青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ
		10%	ｼﾅﾘｵ05		青ｴﾌｪｸﾄ	青ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ	赤ｴﾌｪｸﾄ

※ｼﾅﾘｵ00は非予告ｼﾅﾘｵ

【図１００】



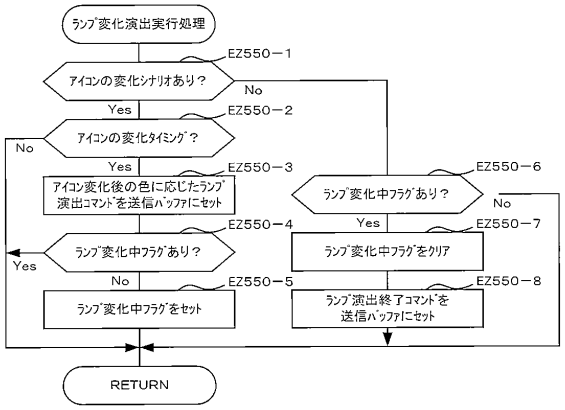
【図１０１】

代替予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

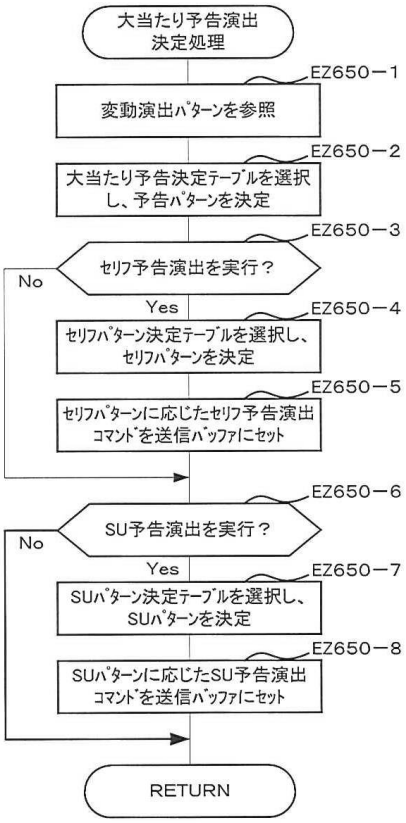
変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ（変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率	代替予告ﾊﾟﾀｰﾝ	演出態様（※参考）
通常変動or短縮変動	100%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	予告なし
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	70%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	
	25%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ﾐﾆｷｬﾗA出現
	5%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ﾐﾆｷｬﾗB出現
SPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	40%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	予告なし
	30%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ﾐﾆｷｬﾗA出現
	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ﾐﾆｷｬﾗB出現
	10%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ﾐﾆｷｬﾗC出現
SPSPﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ00	予告なし
	35%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ﾐﾆｷｬﾗA出現
	25%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ﾐﾆｷｬﾗB出現
	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ﾐﾆｷｬﾗC出現
SPﾘｰﾁ（大当たり）	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ﾐﾆｷｬﾗA出現
	30%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ﾐﾆｷｬﾗB出現
	50%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ﾐﾆｷｬﾗC出現
SPSPﾘｰﾁ（大当たり）	10%	ﾊﾟﾀｰﾝ01	ﾐﾆｷｬﾗA出現
	20%	ﾊﾟﾀｰﾝ02	ﾐﾆｷｬﾗB出現
	70%	ﾊﾟﾀｰﾝ03	ﾐﾆｷｬﾗC出現
全回転ﾘｰﾁ（大当たり）	100%	ﾊﾟﾀｰﾝ04	ﾐﾆｷｬﾗD出現（当確）

※ﾊﾟﾀｰﾝ00は非予告ﾊﾟﾀｰﾝ

【図１０２】



【図１０３】

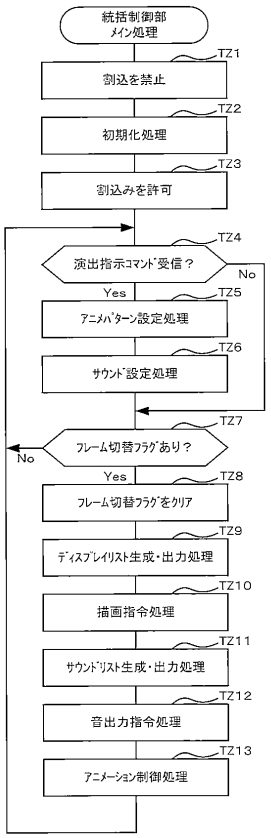


【図１０４】

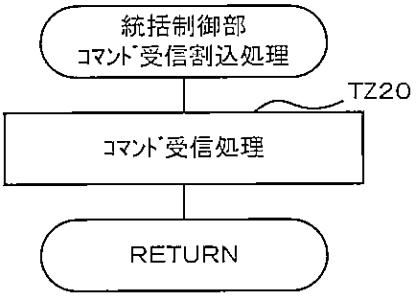
大当たり予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

大当たり抽選結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ種別	選択率(%)	予告ﾊﾟﾀｰﾝ
ﾊｽﾞﾚ	短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	100	予告なし
	通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	80	予告なし
		20	ｾﾘﾌ予告演出
	ノーマルリーチ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	50	予告なし
		30	ｾﾘﾌ予告演出
		20	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	SPリーチ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	30	予告なし
		40	ｾﾘﾌ予告演出
		30	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	SPSPリーチ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	50	ｾﾘﾌ予告演出
		50	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
大当たり	SPリーチ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	50	ｾﾘﾌ予告演出
		50	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	SPSPリーチ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	30	ｾﾘﾌ予告演出
		70	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
	全回転リーチ演出ﾊﾟﾀｰﾝ	20	ｾﾘﾌ予告演出
		80	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出

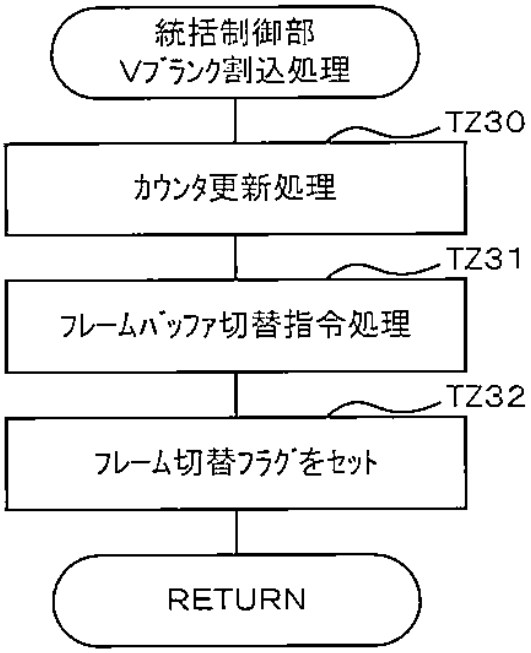
【図１０５】



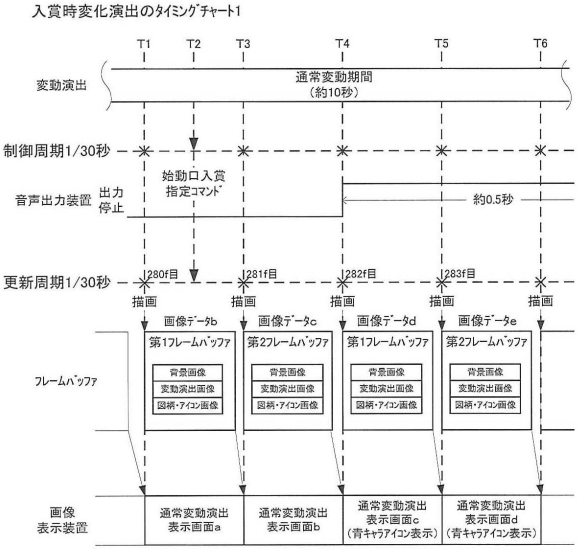
【図１０６】



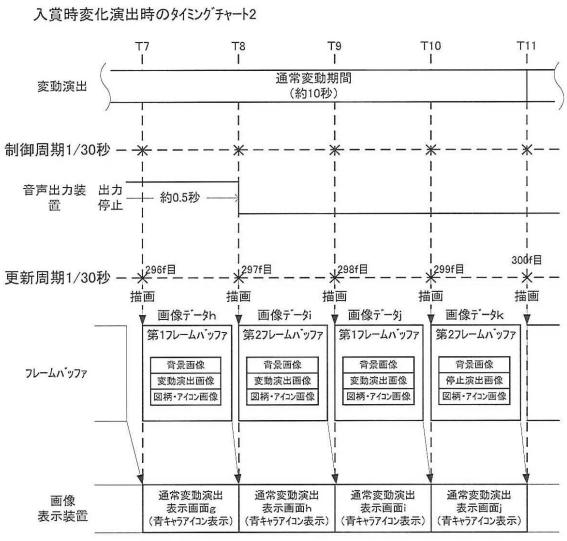
【図１０７】



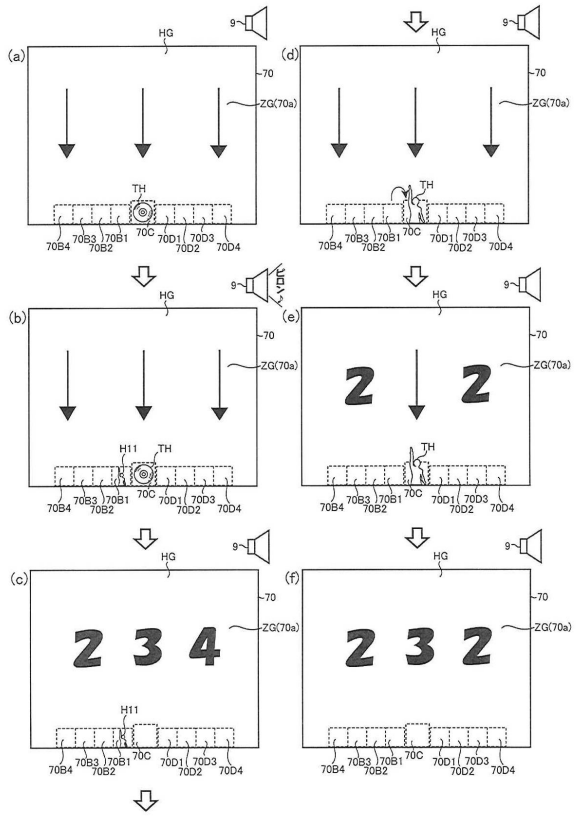
【図１０８】



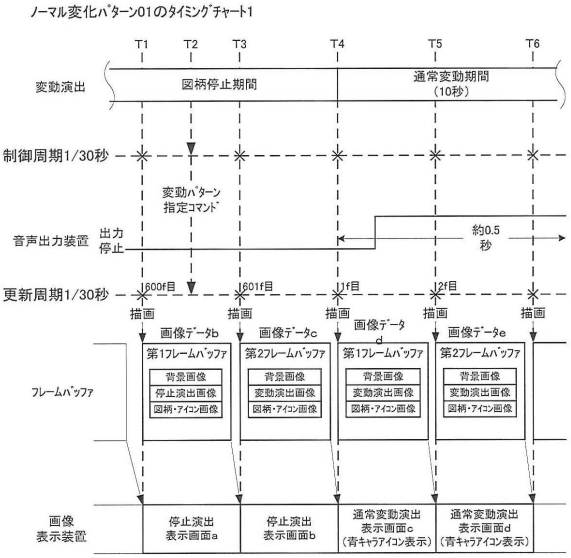
【図１０９】



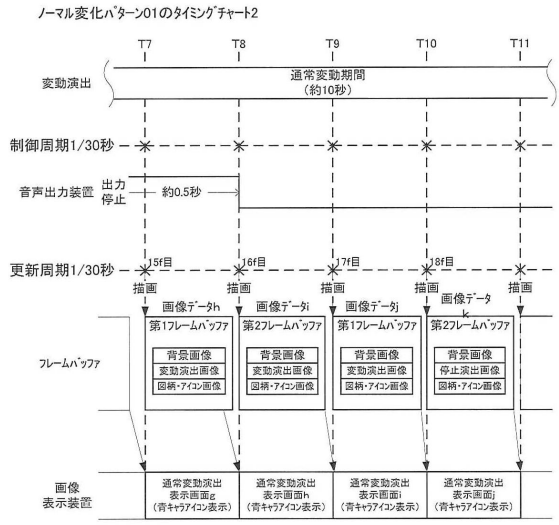
【図１１０】



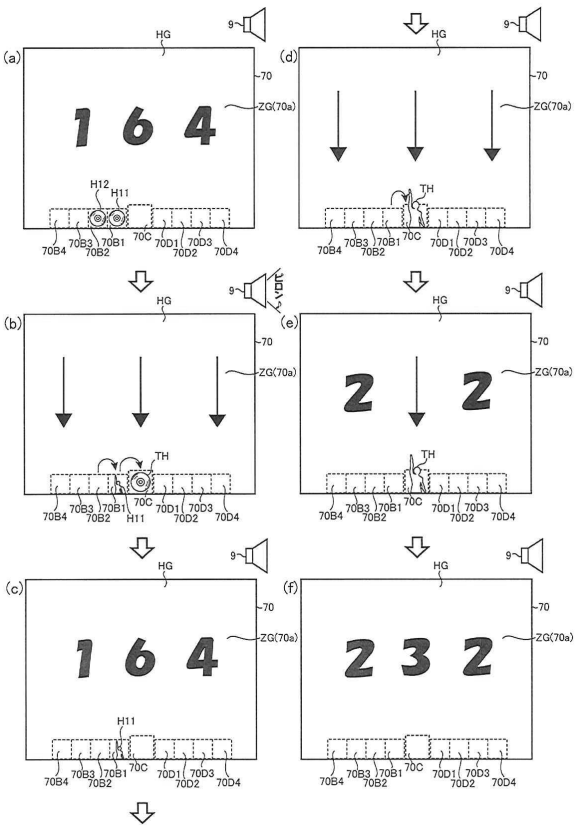
【図１１１】



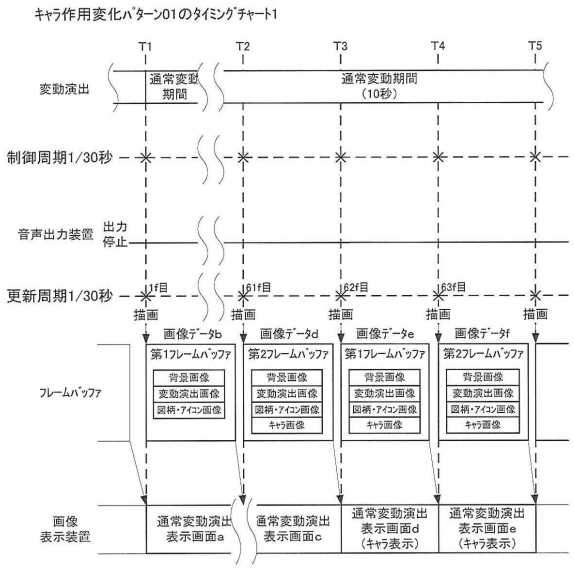
【図１１２】



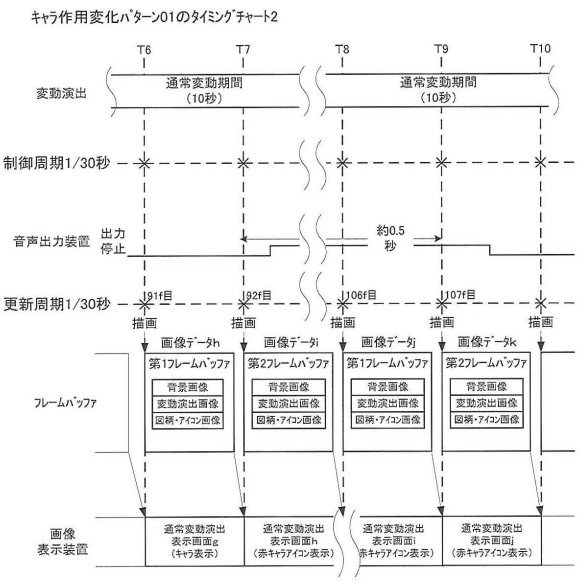
【図１１３】



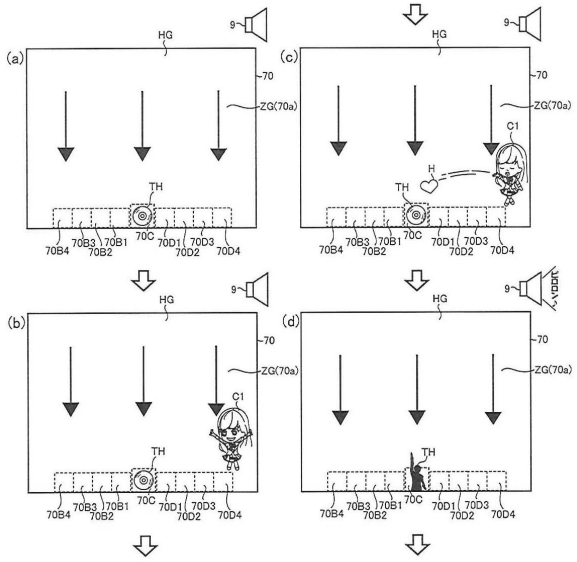
【図１１４】



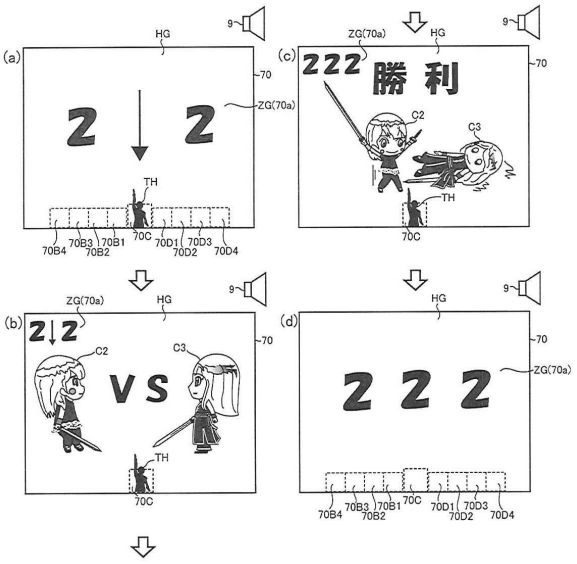
【図１１５】



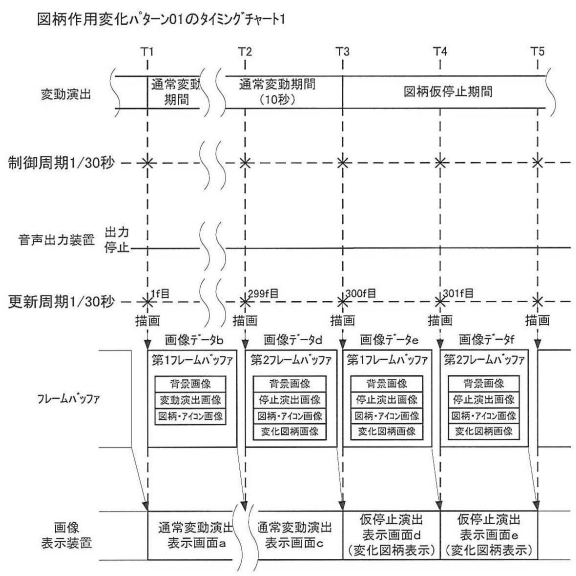
【図１１６】



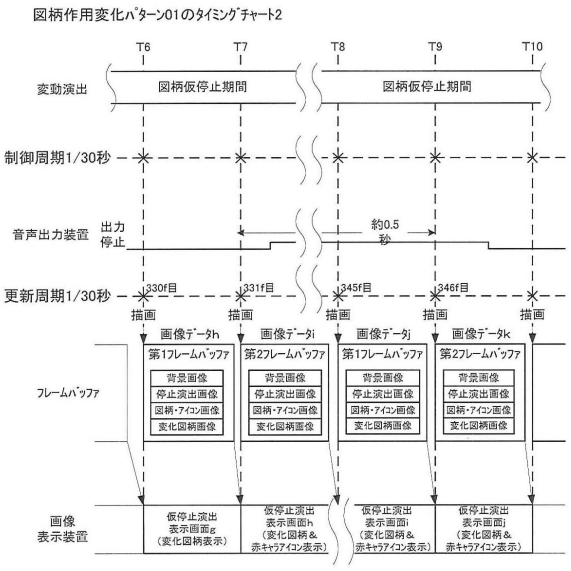
【図１１７】



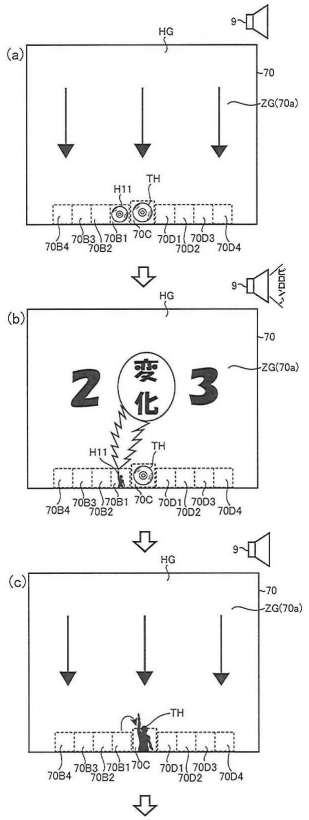
【図１１８】



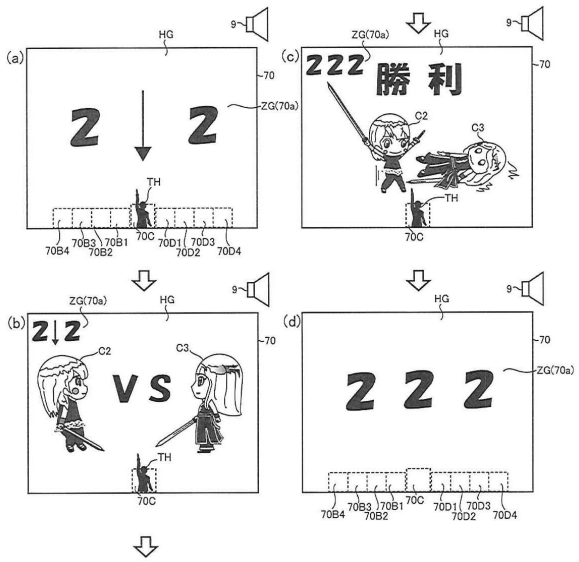
【図１１９】



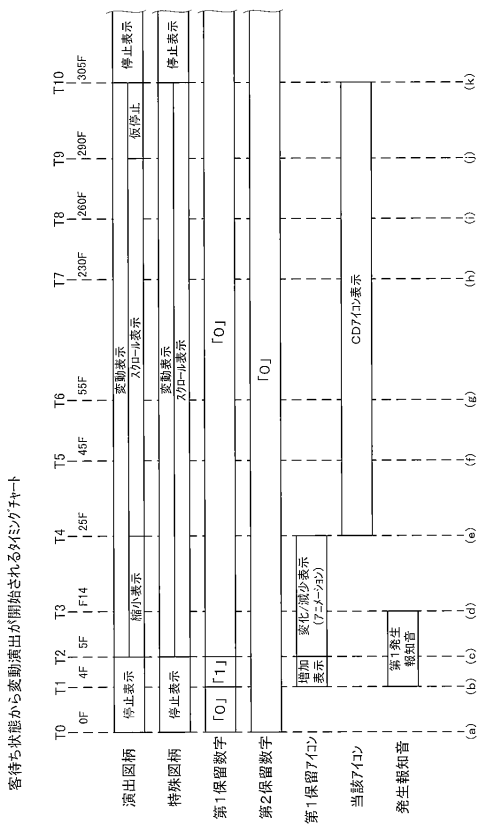
【図１２０】



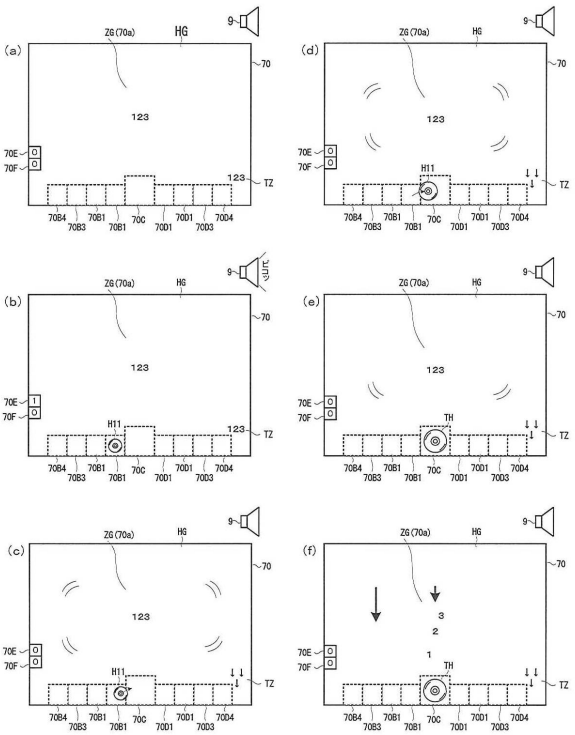
【図１２１】



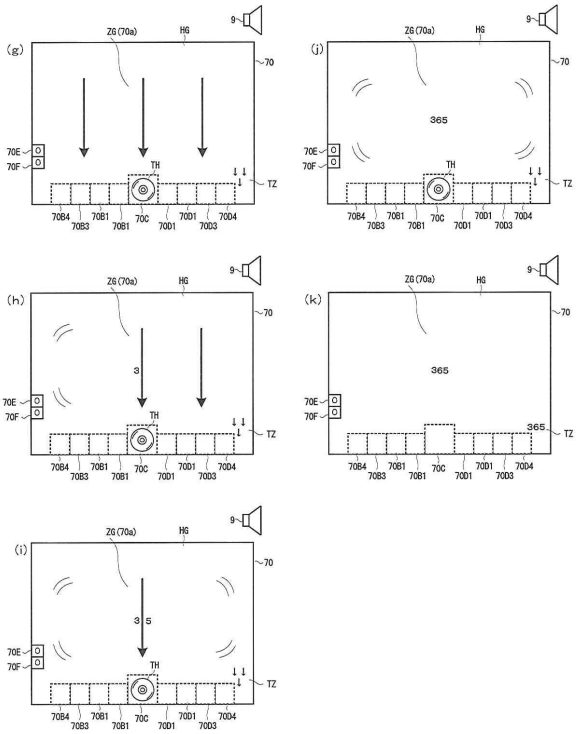
【図１２２】



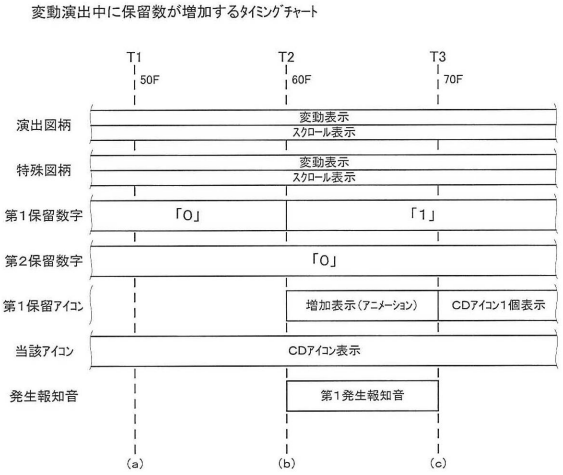
【図１２３】



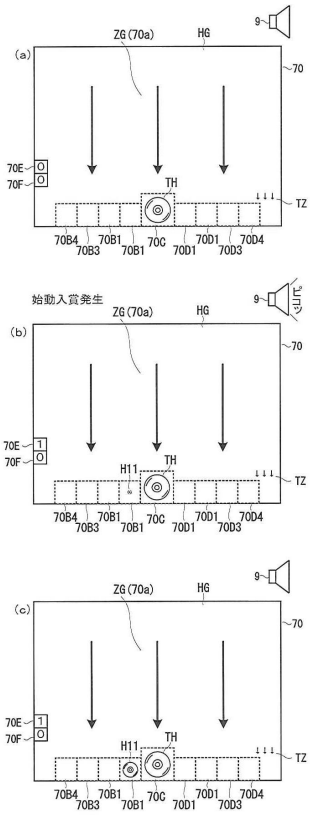
【図１２４】



【図１２５】

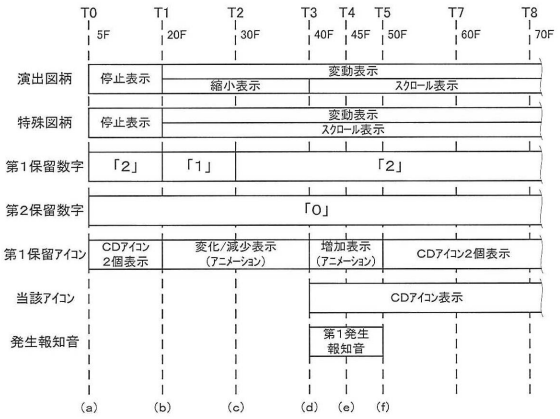


【図１２６】

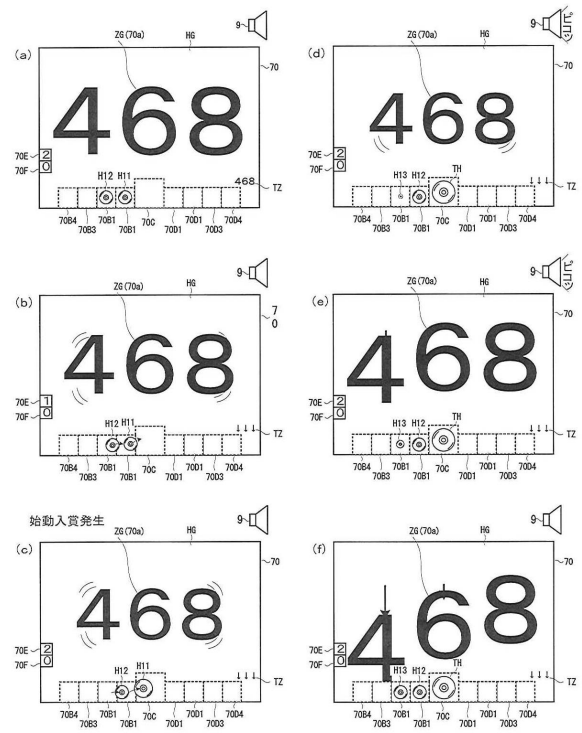


【図１２７】

保留数が減少直後に増加するﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ

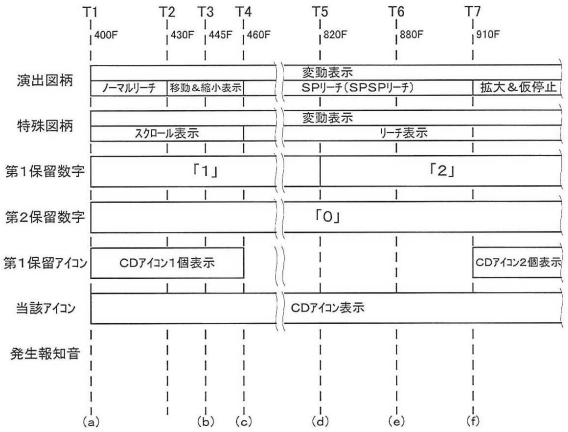


【図１２８】

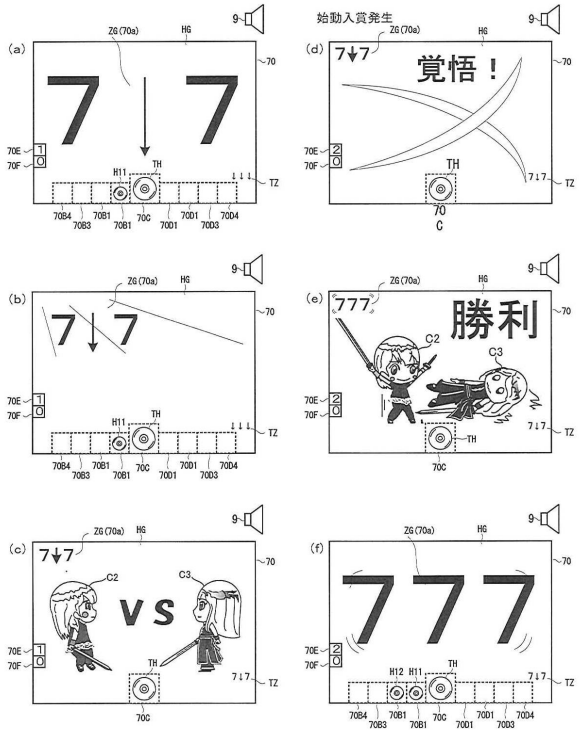


【図１２９】

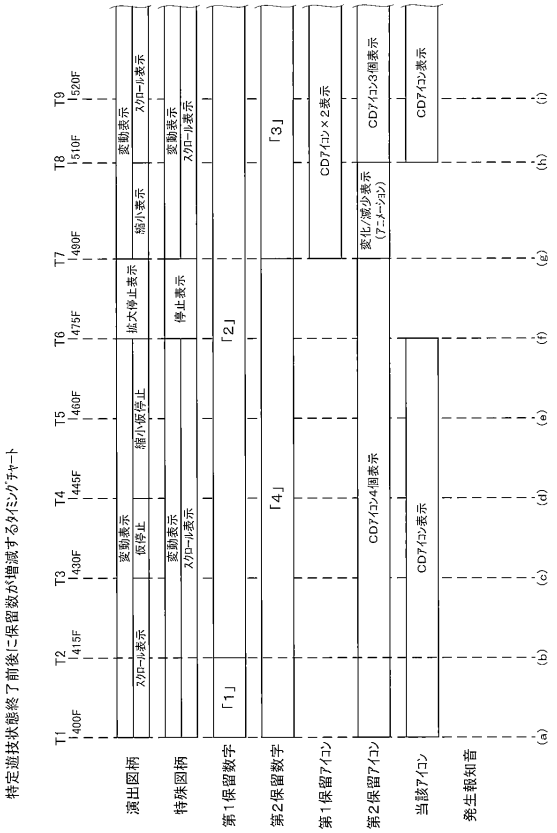
特定ﾘｰﾁ演出中に保留数が増加するﾀｲﾐﾝｸﾞﾁｬｰﾄ



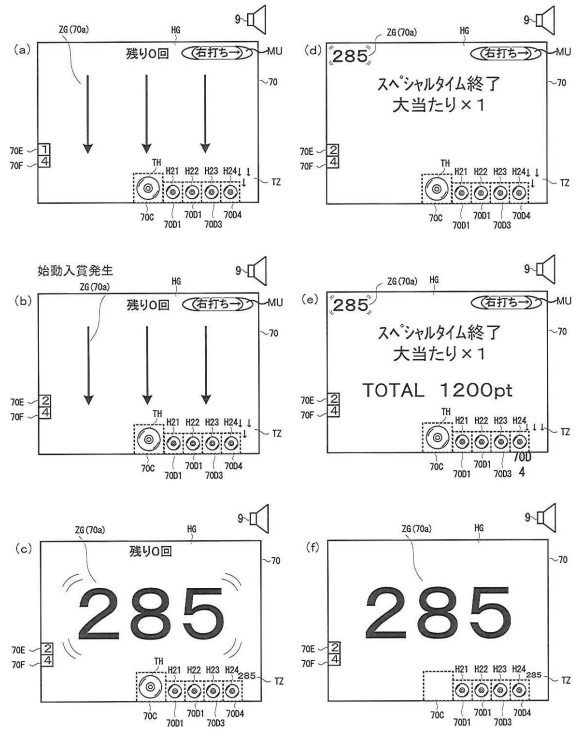
【図１３０】



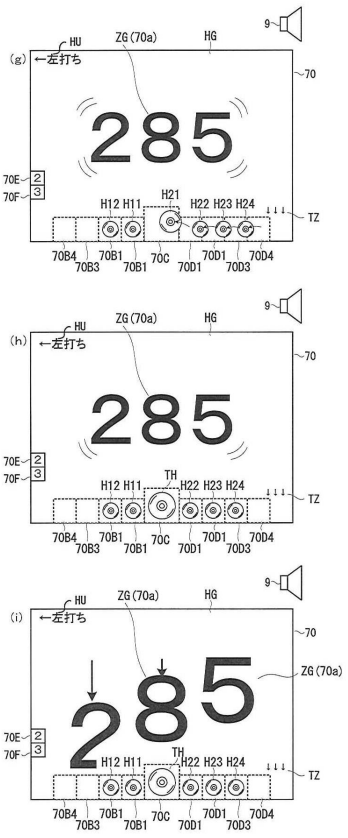
【図１３１】



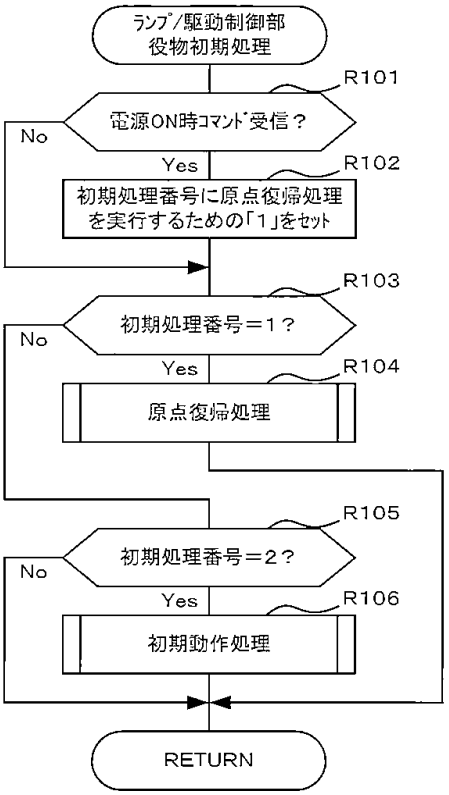
【図１３２】



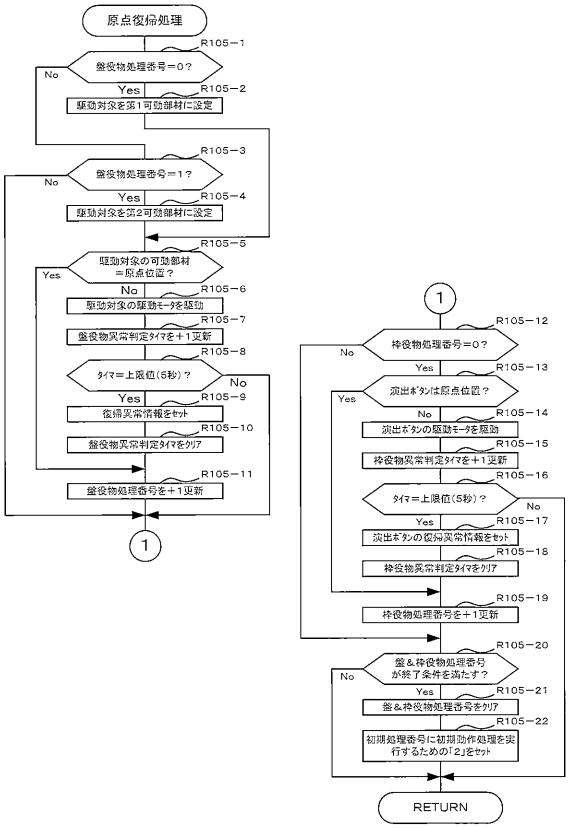
【図１３３】



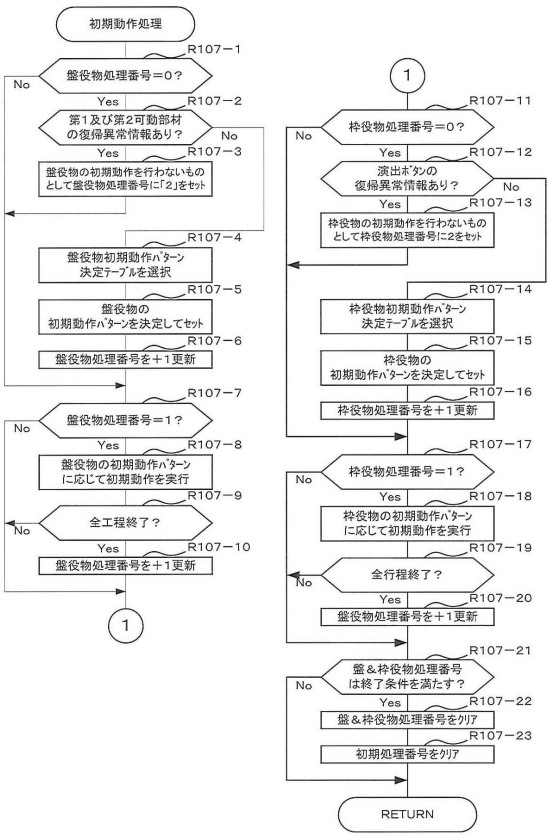
【図１３４】



【図１３５】



【図１３６】



【図１３７】

盤役物初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

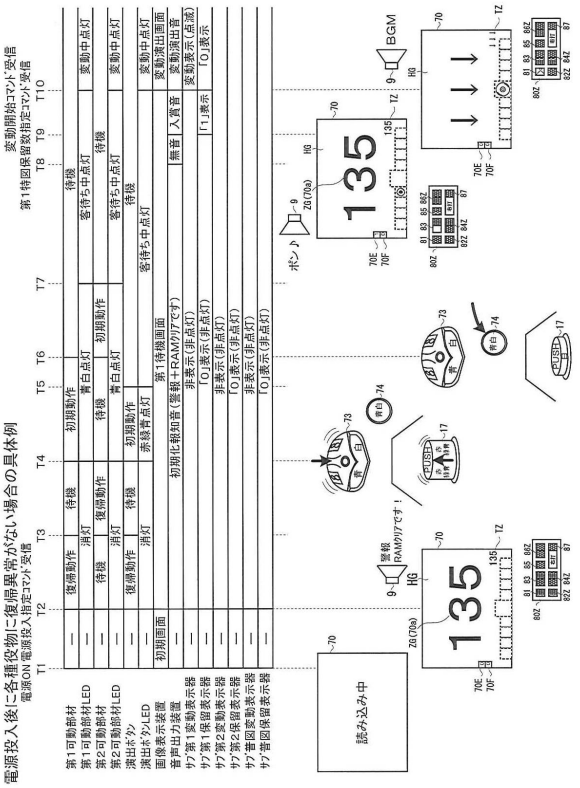
電源ON時ｺﾏﾝﾄﾞの種類	復帰異常情報	初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ	作動態様（左から時系列順）						初期動作の工程数
電源投入	なし	ﾊﾟﾀｰﾝ01	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED：青白点灯 第2可動部材LED：青白点灯						1
	第1可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ02	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
			第1可動部材LED：－－－－ 第2可動部材LED：青白点灯						1
	第2可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ03	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰			4
			第1可動部材LED：青白点灯 第2可動部材LED：－－－－						1
第1電源復旧（客待ち状態）	なし	ﾊﾟﾀｰﾝ04	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED：青白点灯 第2可動部材LED：青点灯						1
	第1可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ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	ﾊﾟﾀｰﾝ06	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰			4
			第1可動部材LED：青白点灯 第2可動部材LED：－－－－						1
第2電源復旧（特図変動中） 第3電源復旧（大当たり遊技中）	なし	ﾊﾟﾀｰﾝ07	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED：消灯 第2可動部材LED：消灯						1
	第1可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ08	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
			第1可動部材LED：－－ 第2可動部材LED：消灯						1
	第2可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ09	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰			4
			第1可動部材LED：消灯 第2可動部材LED：－－						1

【図１３８】

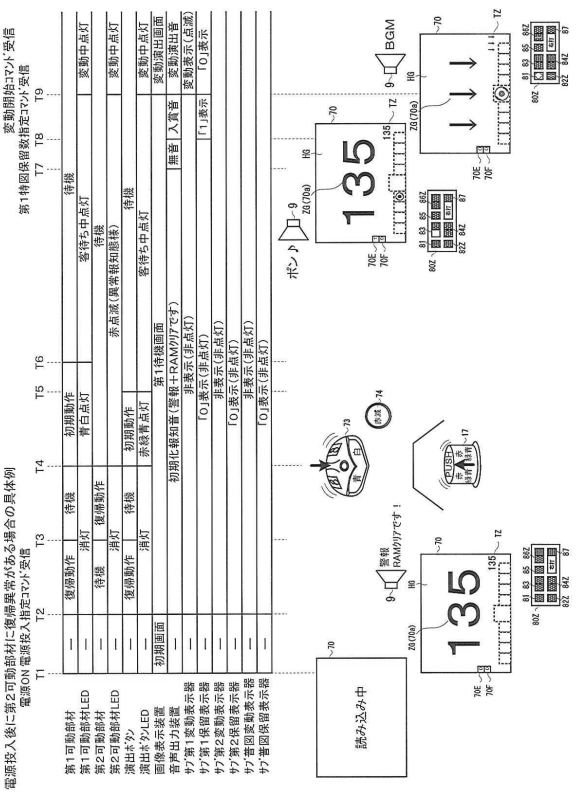
枠役物初期動作パターン決定テーブル

電源ON時コマンドの種類	初期動作パターン	作動態様（左から時系列順）			初期動作の工程数
電源投入	パターン01	演出ボタン 大上昇＆連続振動（2秒間）	演出ボタン 原点復帰	演出ボタン 間欠振動（2秒間）	3
		演出ボタンLED：赤緑青点灯			1
第１電源復旧（客待ち状態）	パターン02	演出ボタン 大上昇＆連続振動（2秒間）	演出ボタン 原点復帰		2
		演出ボタンLED：青点灯			1
第２電源復旧（特図変動中）第３電源復旧（特別遊技中）	パターン03	演出ボタン 大上昇＆連続振動（2秒間）	演出ボタン 原点復帰		3
		演出ボタンLED：消灯			1

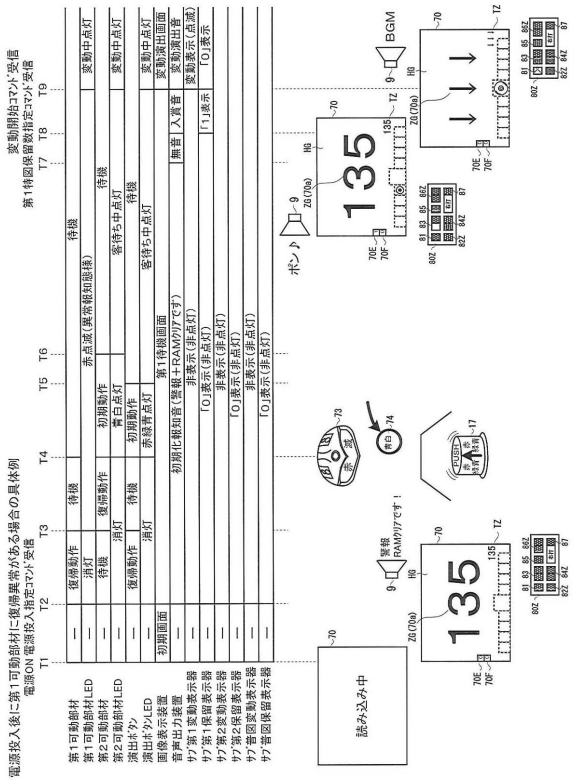
【図１３９】



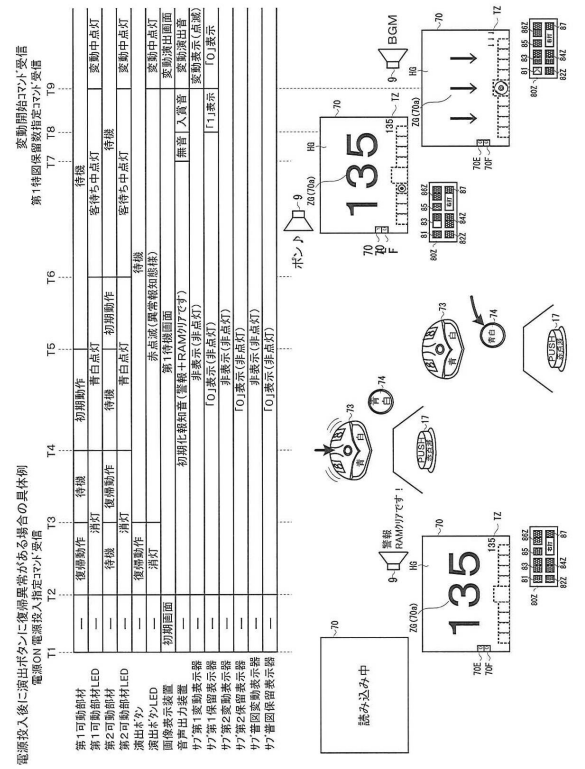
【図１４０】



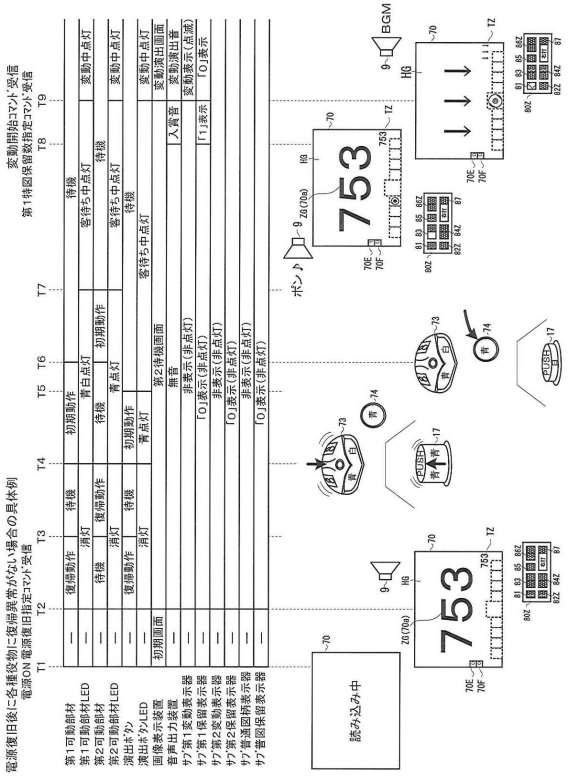
【図１４１】



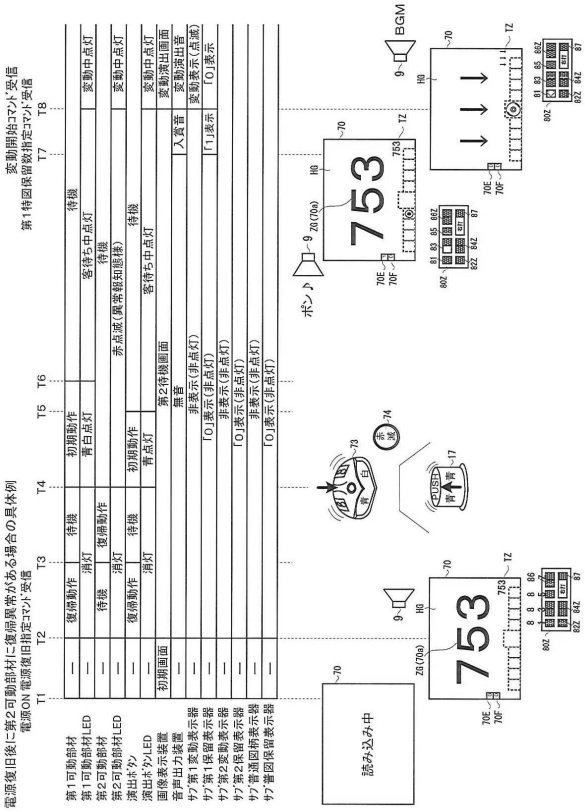
【図１４２】



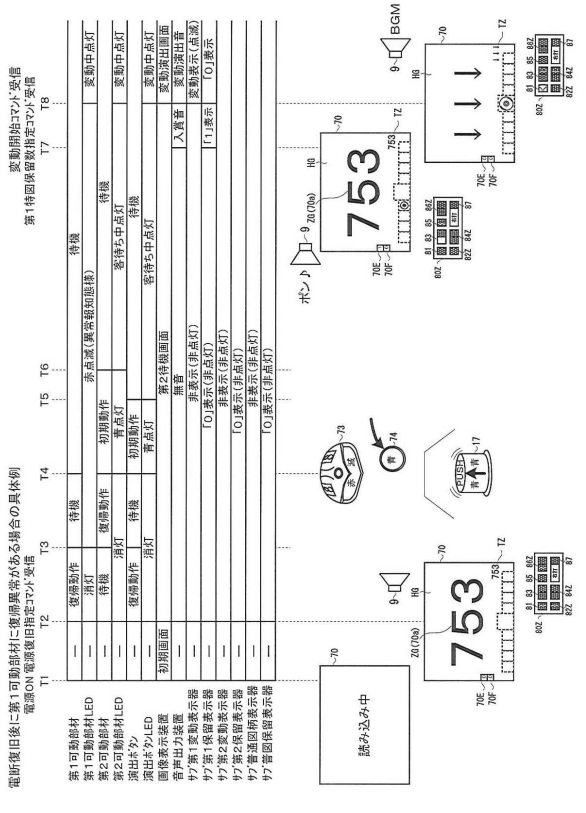
【図１４３】



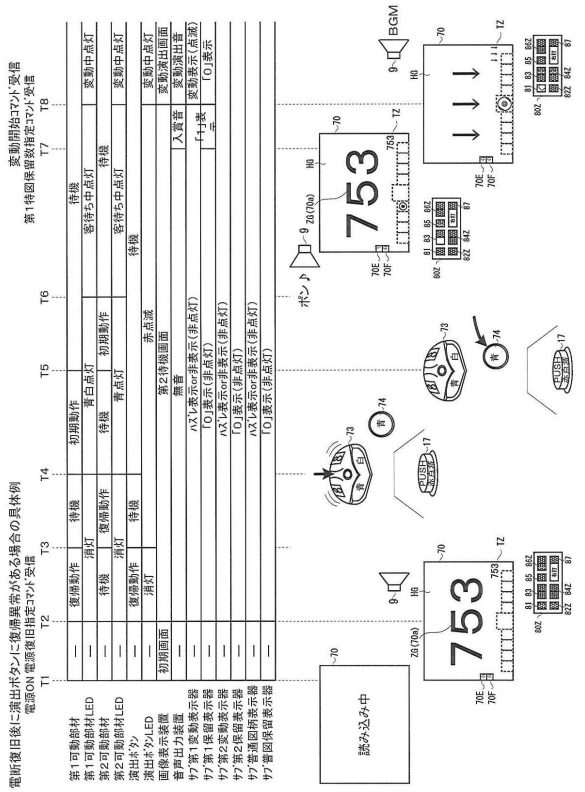
【図１４４】



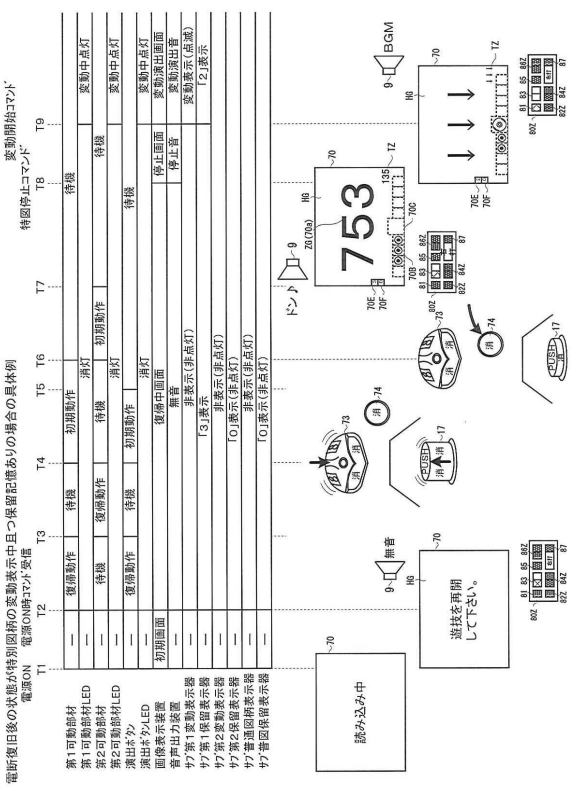
【図１４５】



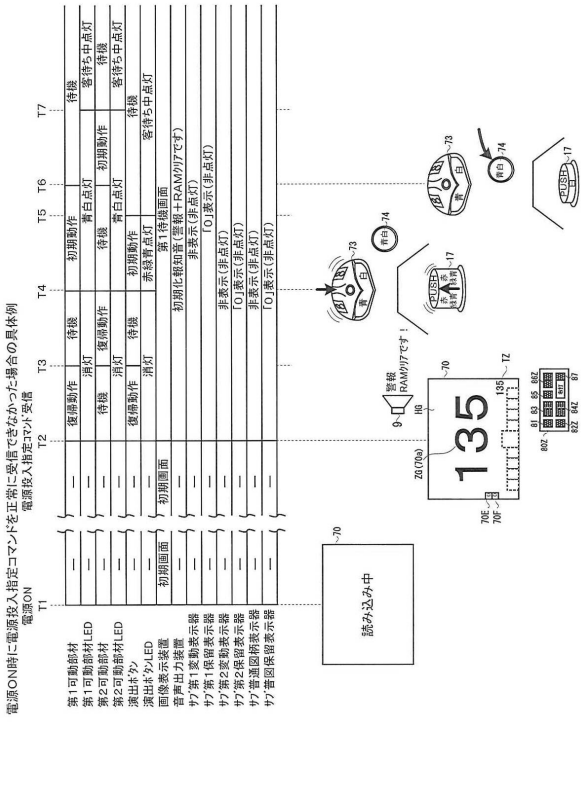
【図１４６】



【図１４７】

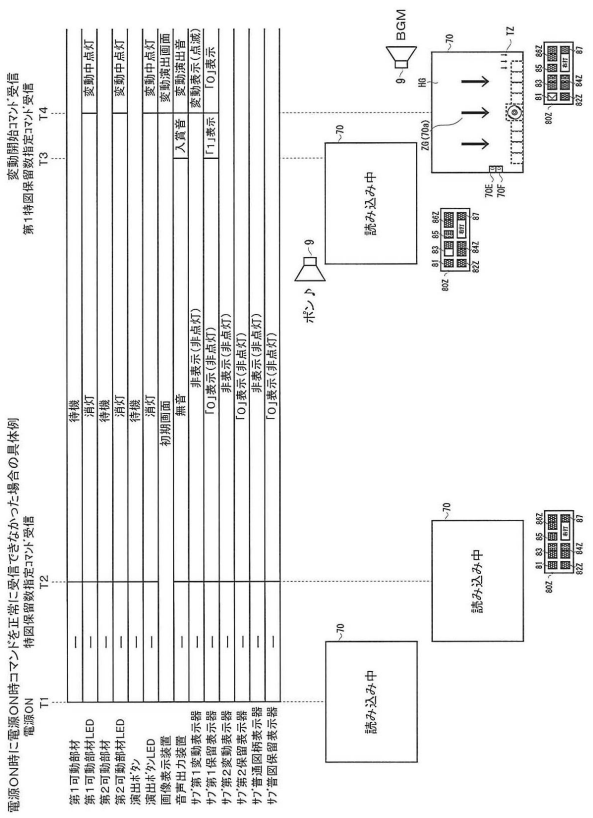


【図１４８】

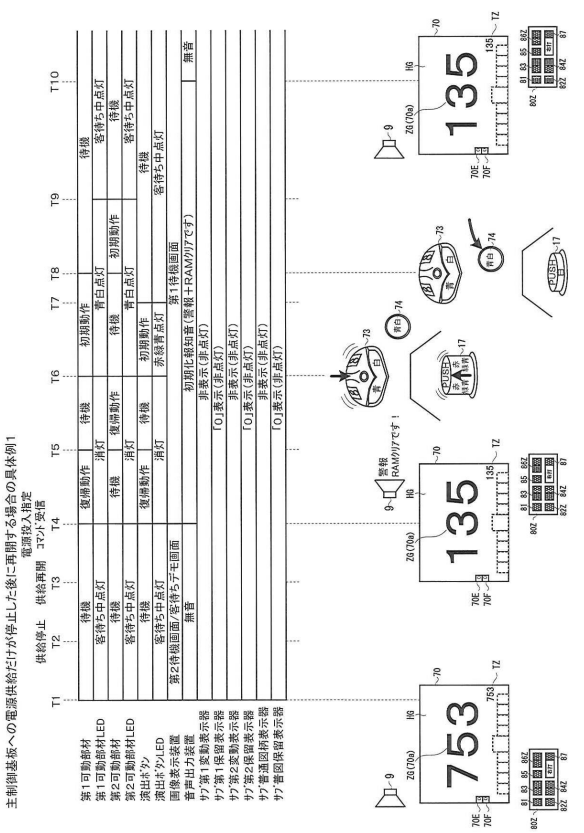


【図１４９】

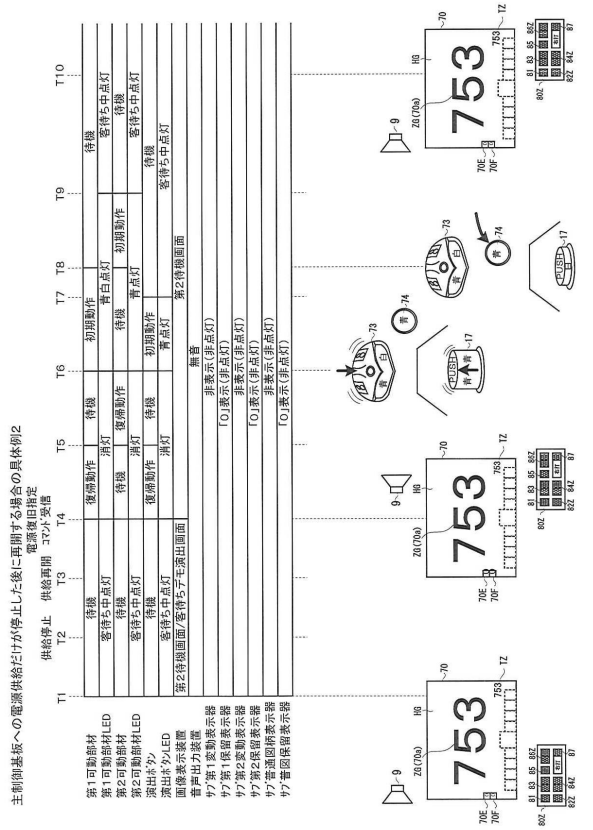
【図１５０】



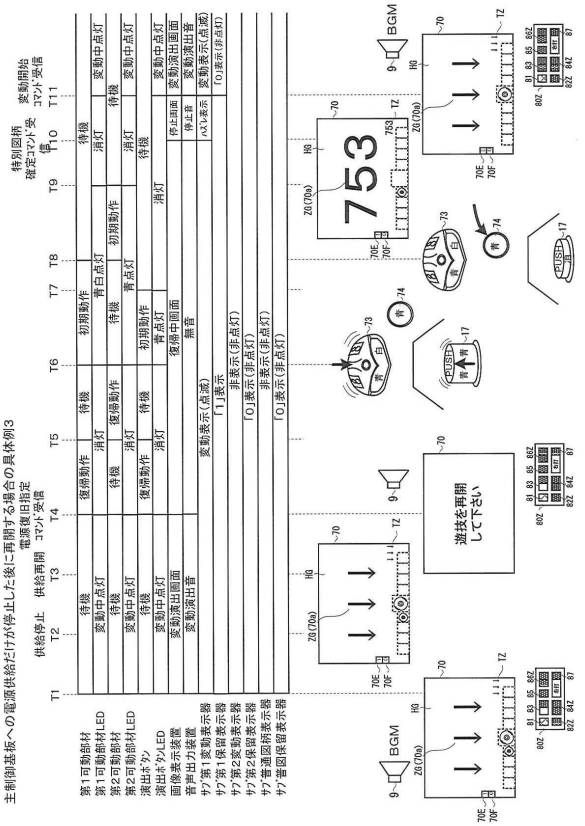
【図１５１】



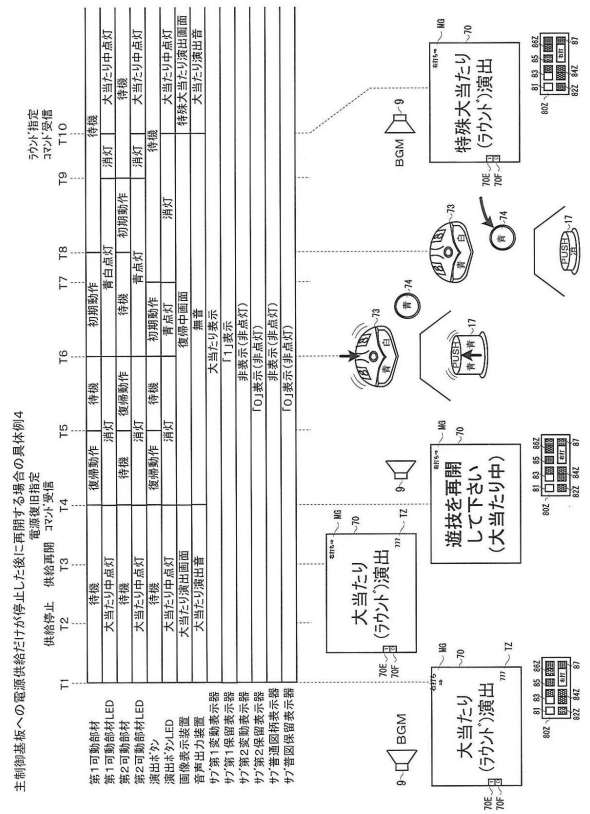
【図１５２】



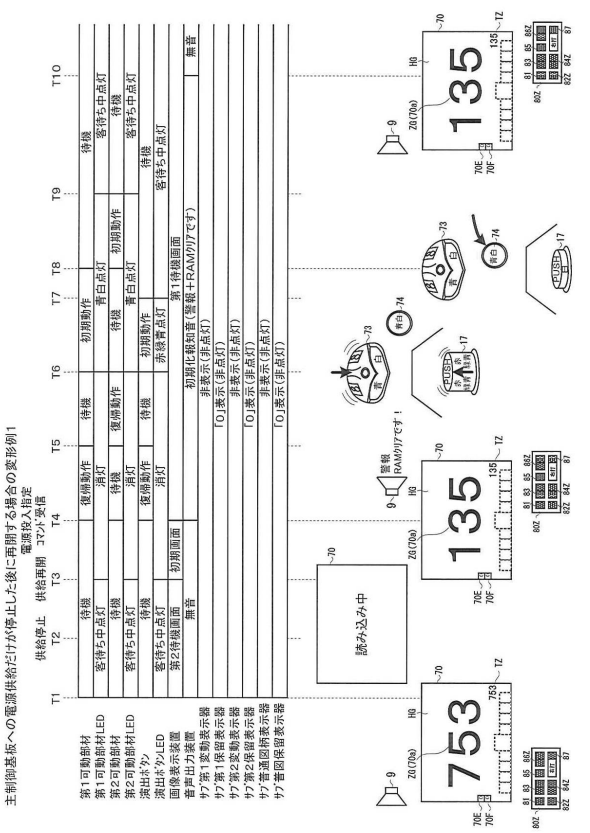
【図１５３】



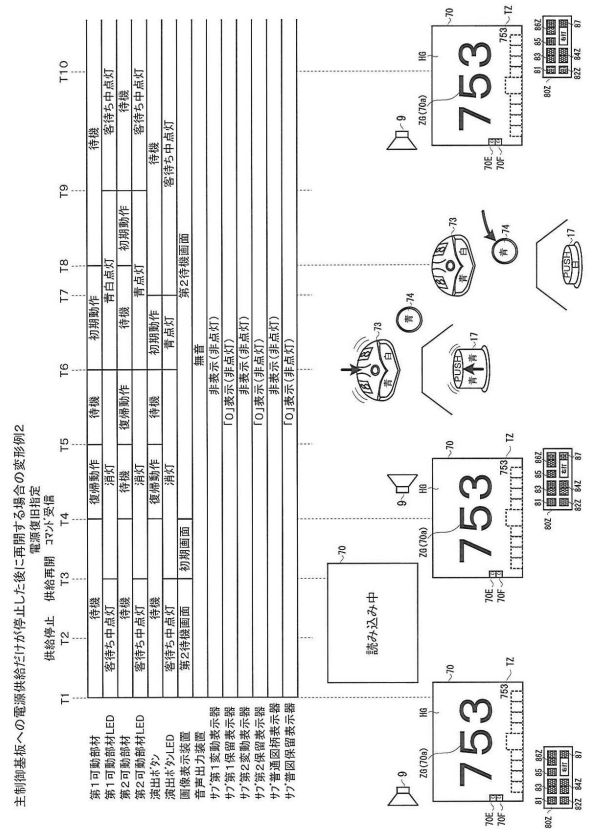
【図１５４】



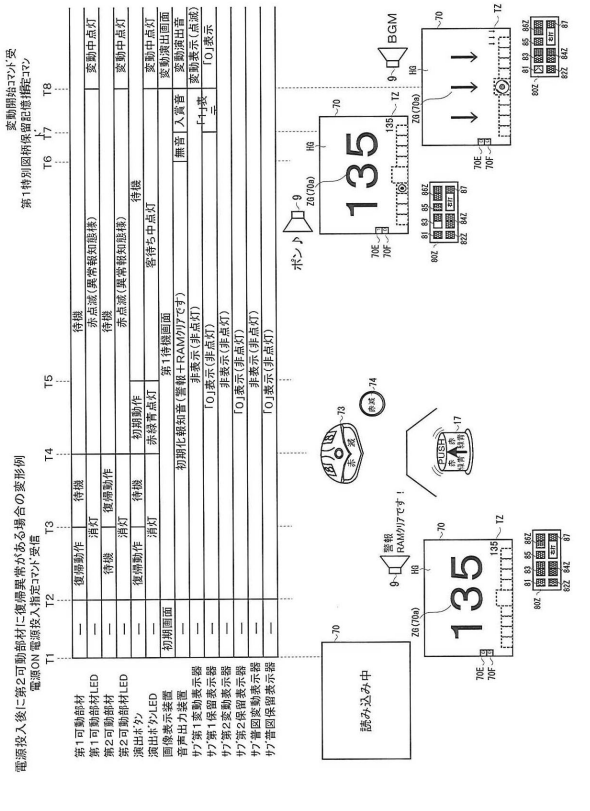
【図１５５】



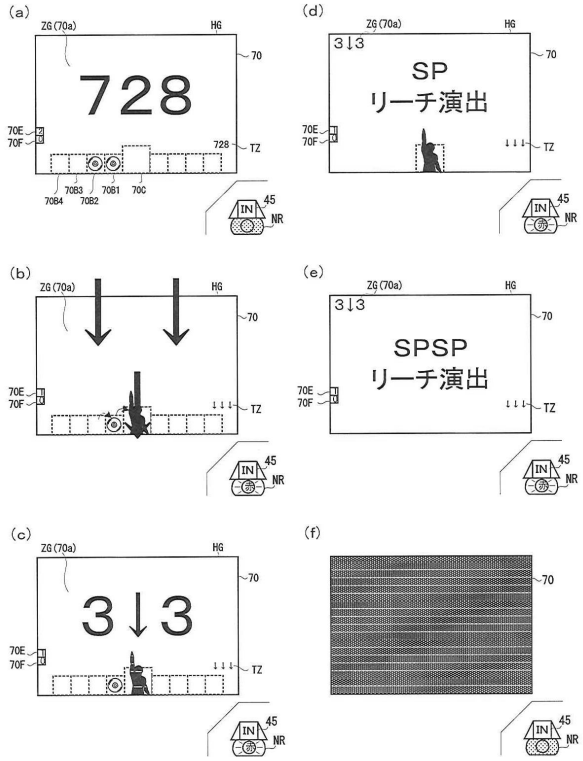
【図１５６】



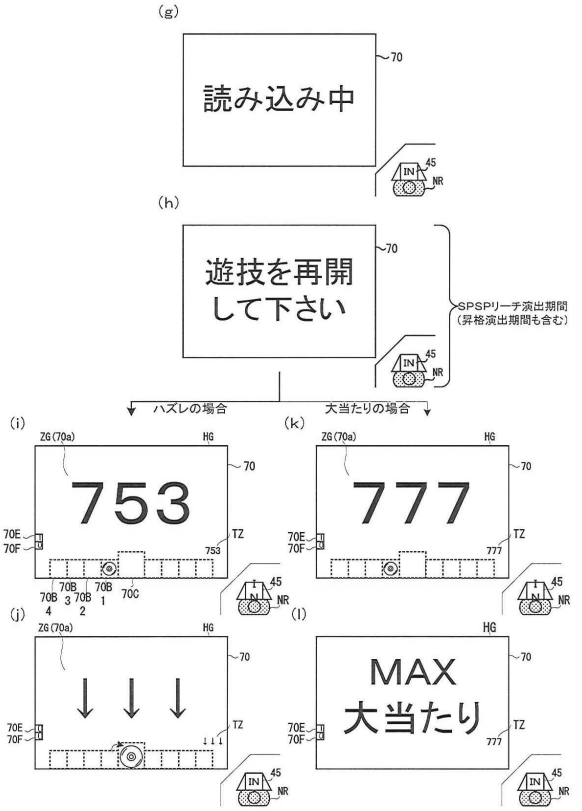
【図１５７】



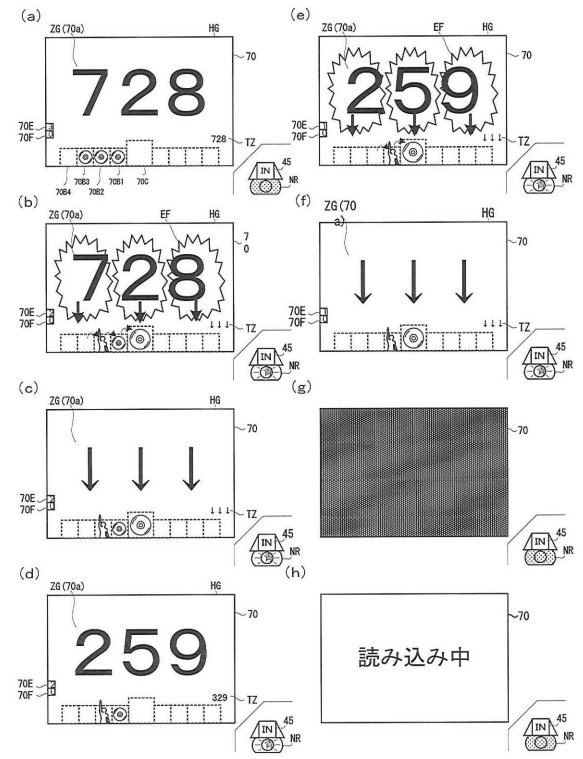
【図１５８】



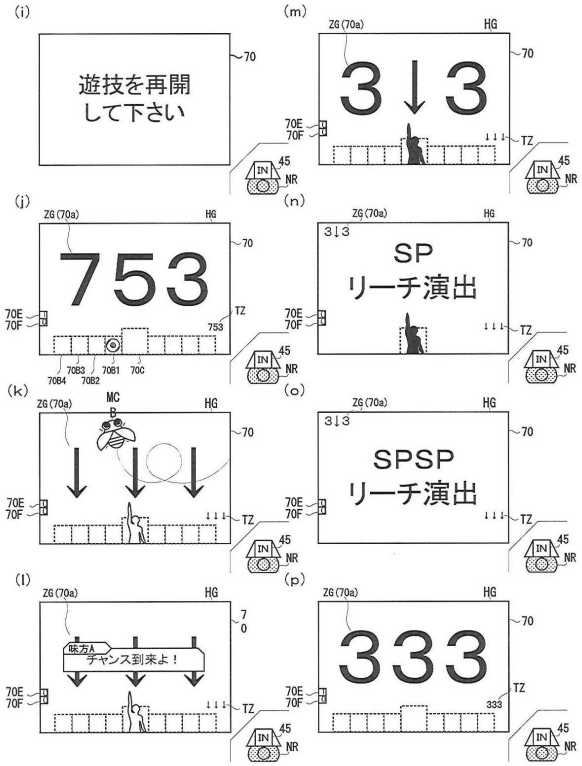
【図１５９】



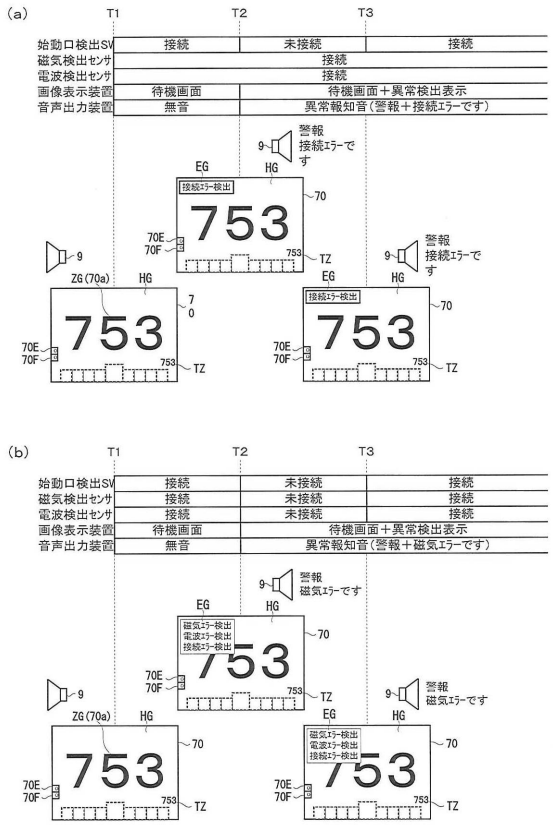
【図１６０】



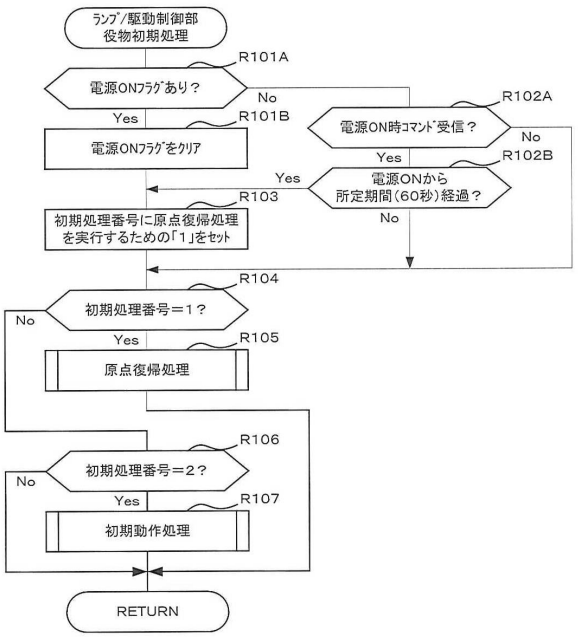
【図１６１】



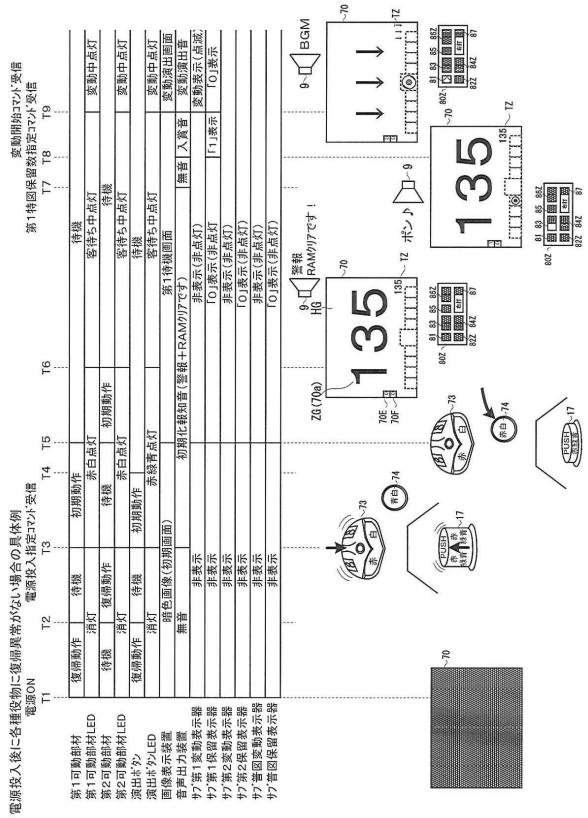
【図１６２】



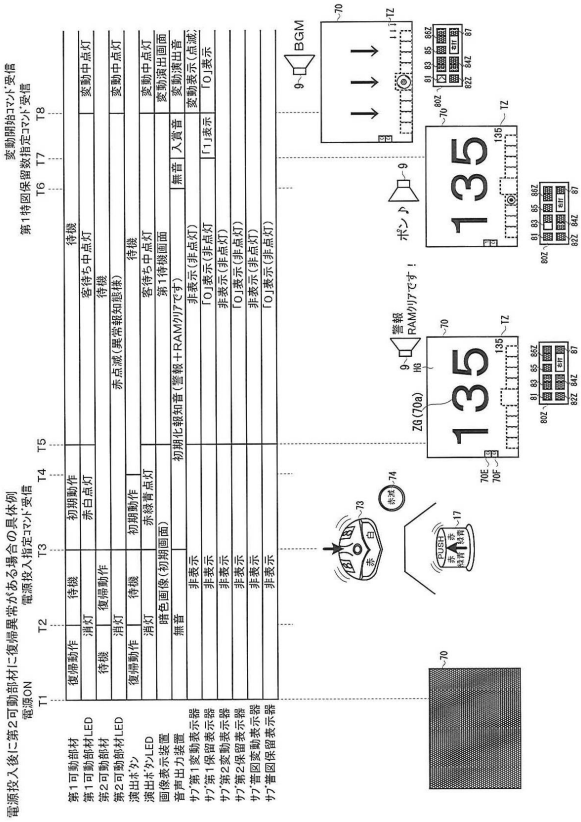
【図１６３】



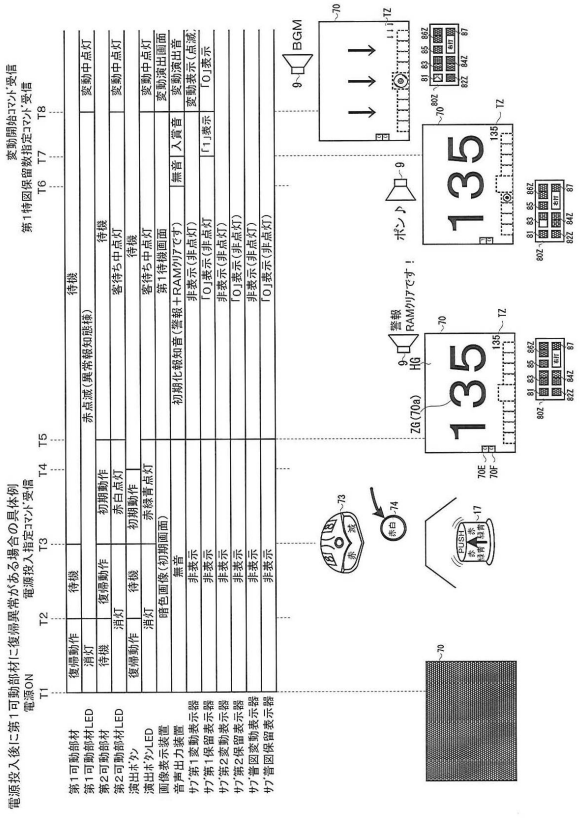
【図１６４】



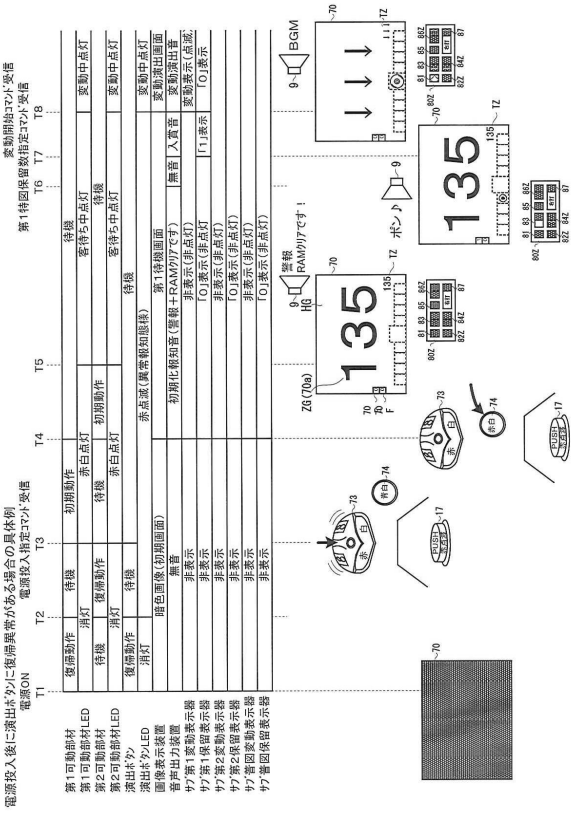
【図１６５】



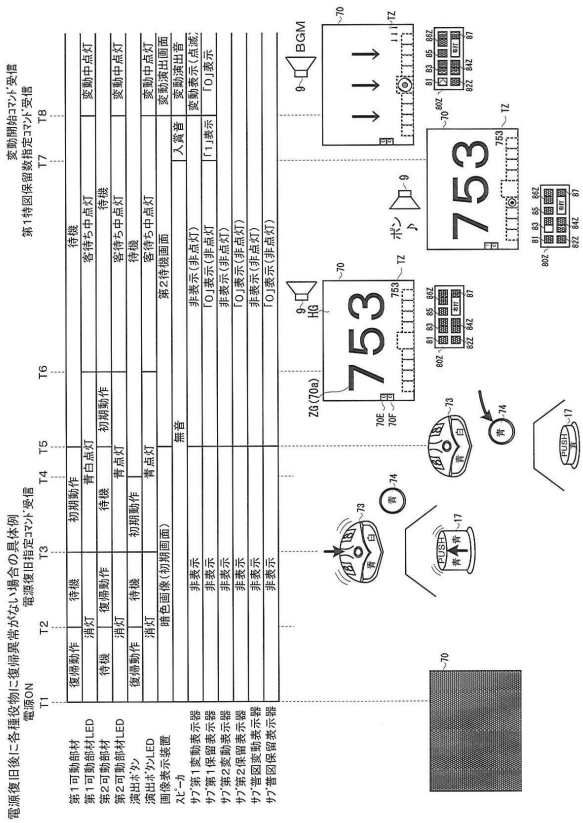
【図１６６】



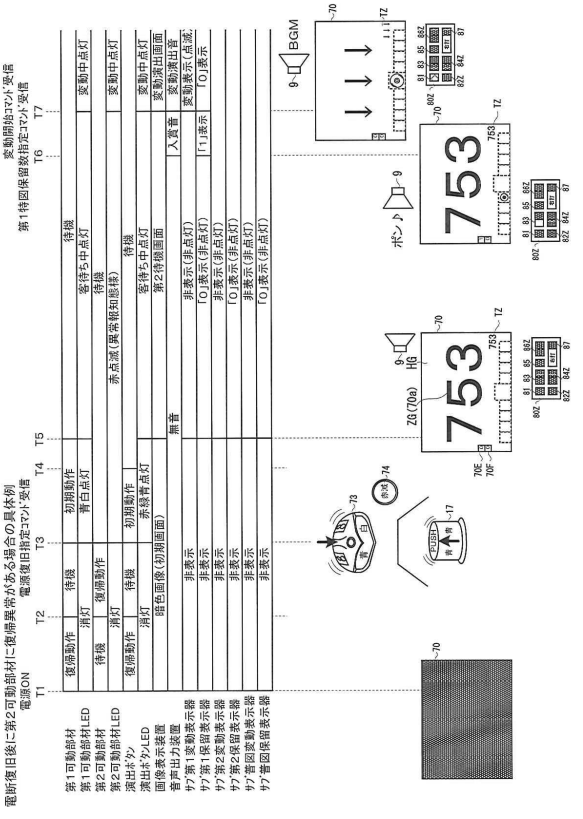
【図１６７】



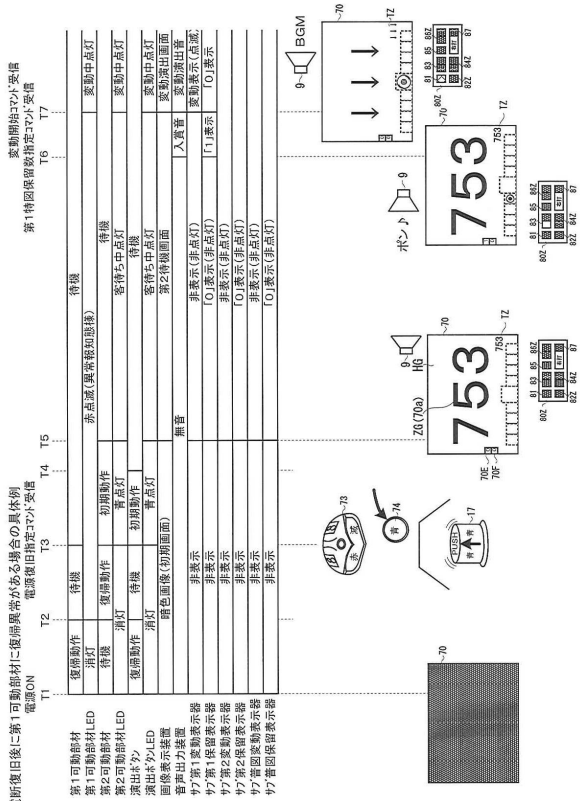
【図１６８】



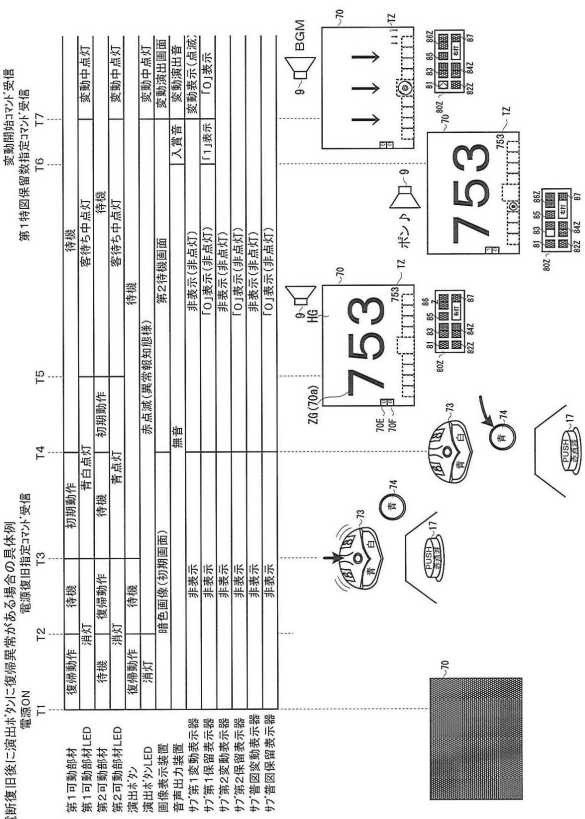
【図１６９】



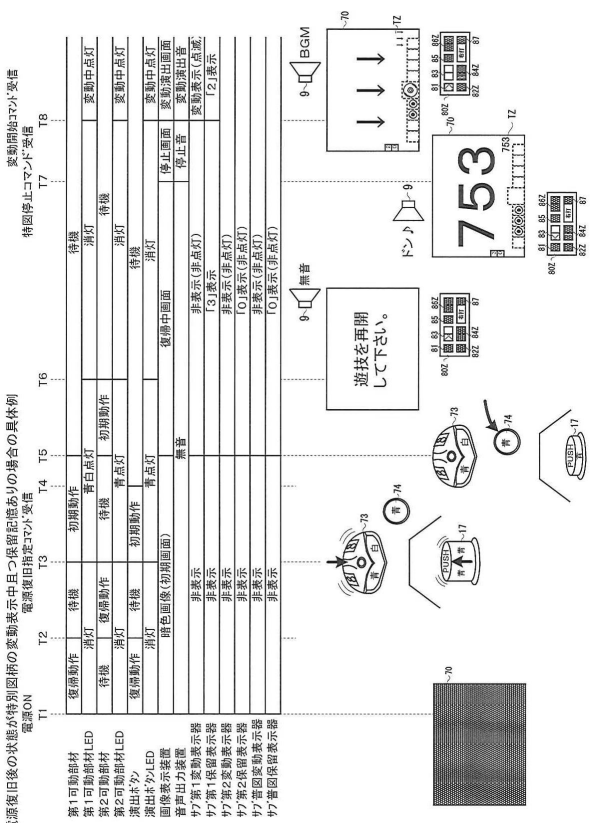
【図１７０】



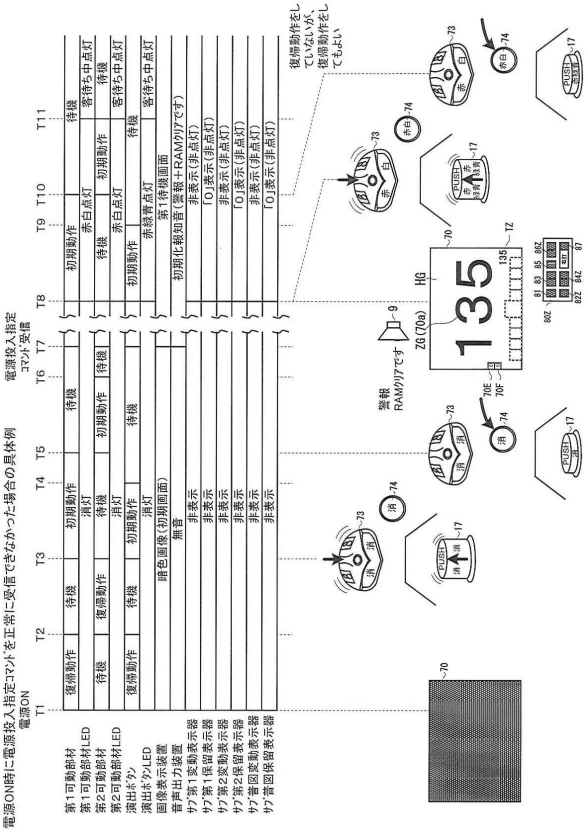
【図１７１】



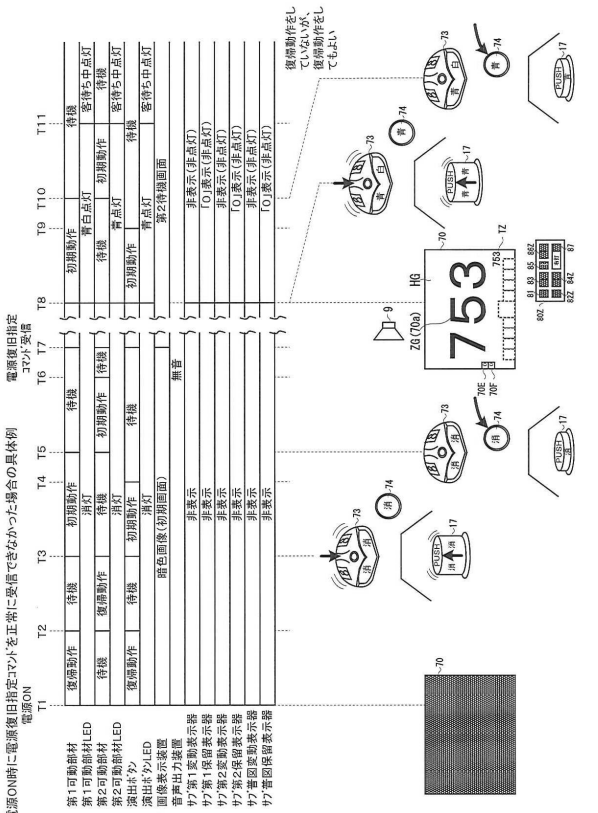
【図１７２】



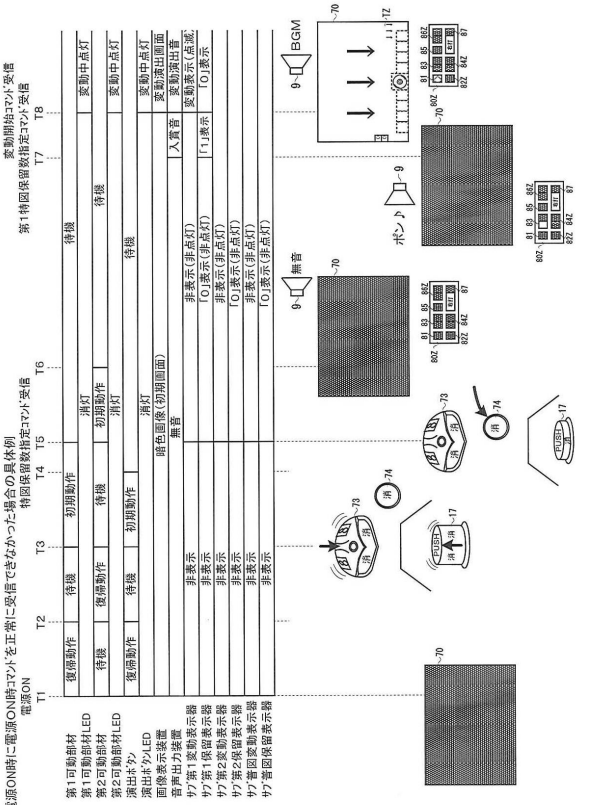
【図１７３】



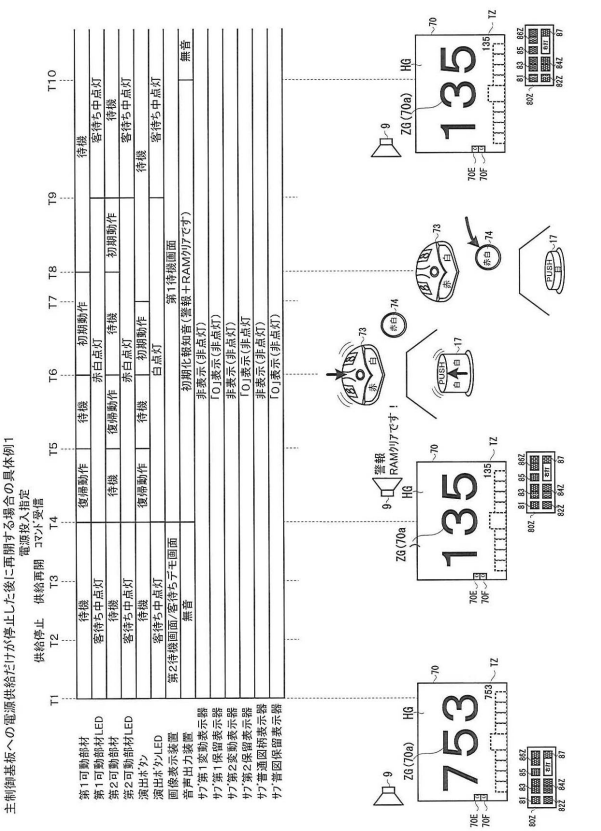
【図１７４】



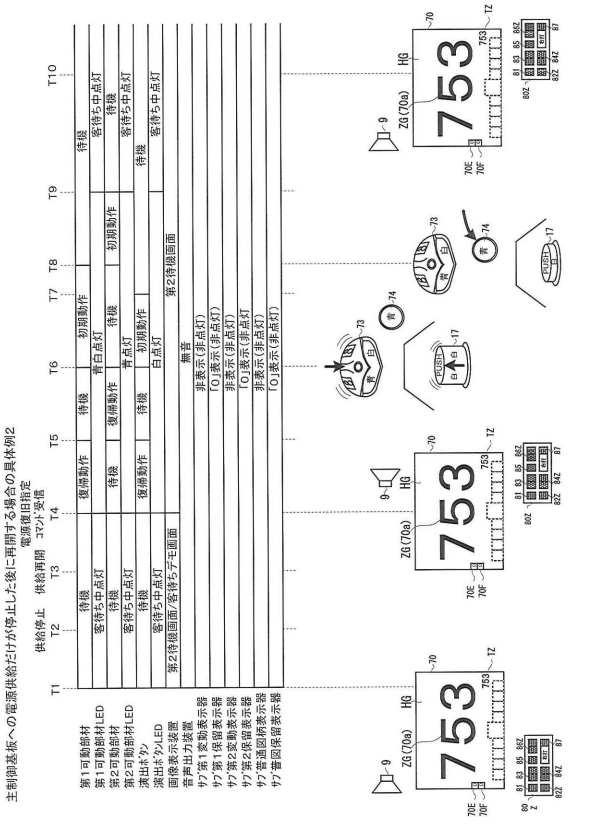
【図１７５】



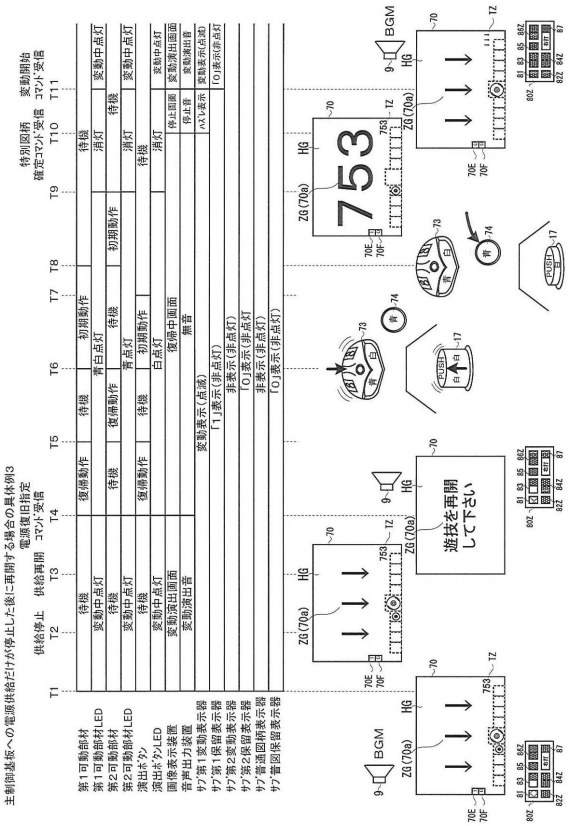
【図１７６】



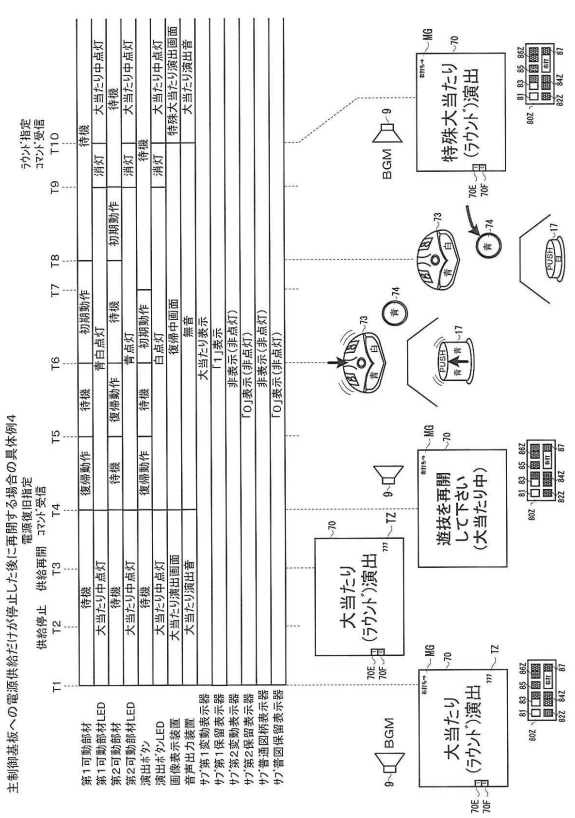
【図１７７】



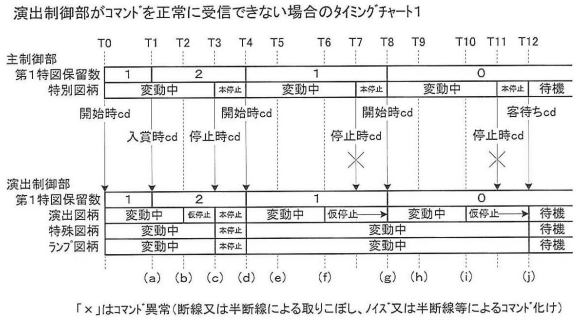
【図１７８】



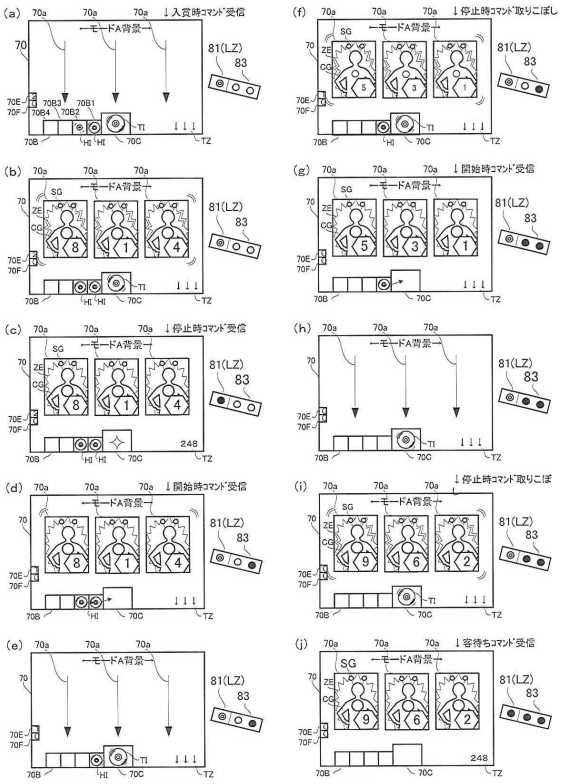
【図１７９】



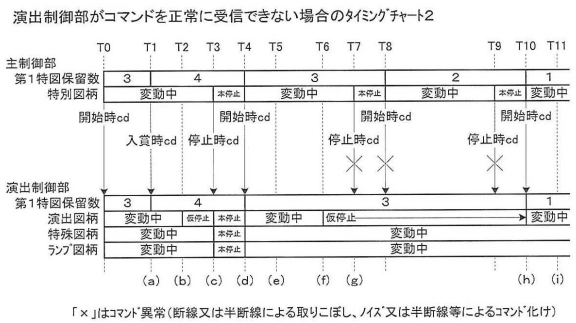
【図１８０】



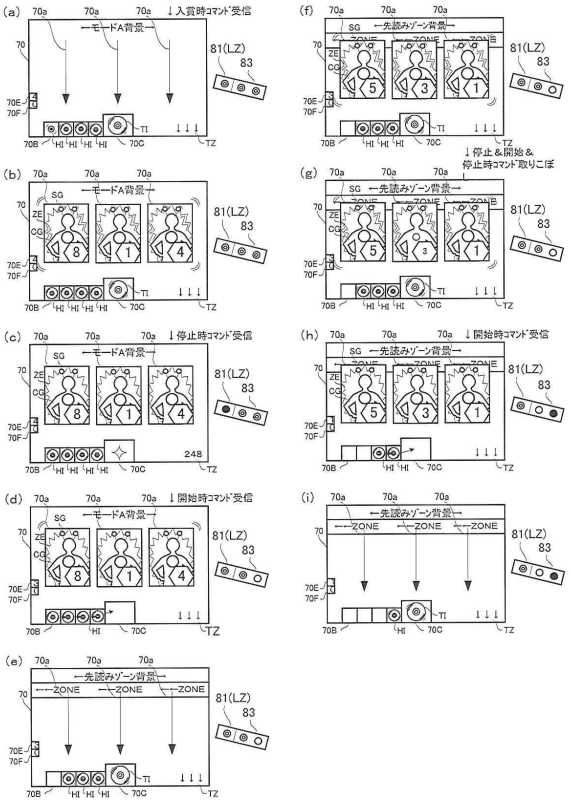
【図１８１】



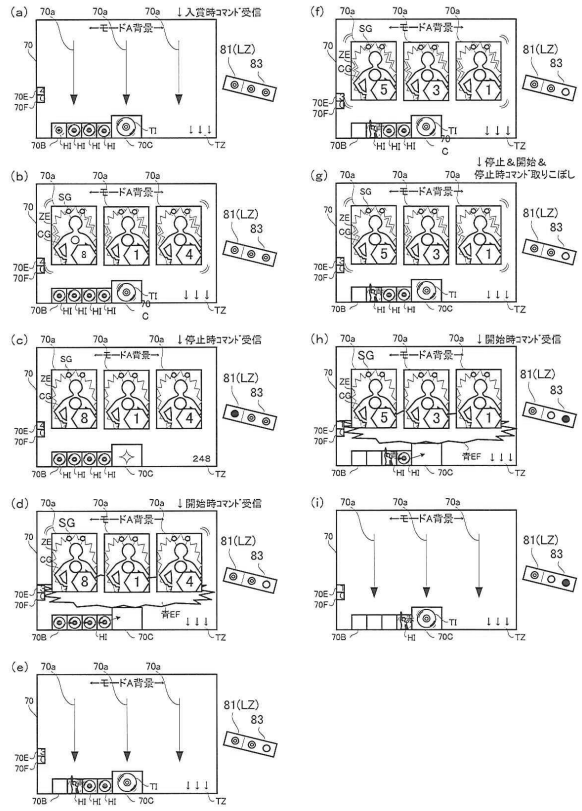
【図１８２】



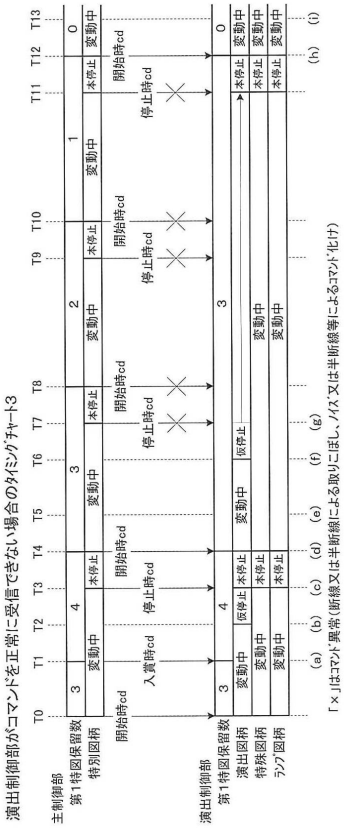
【図１８３】



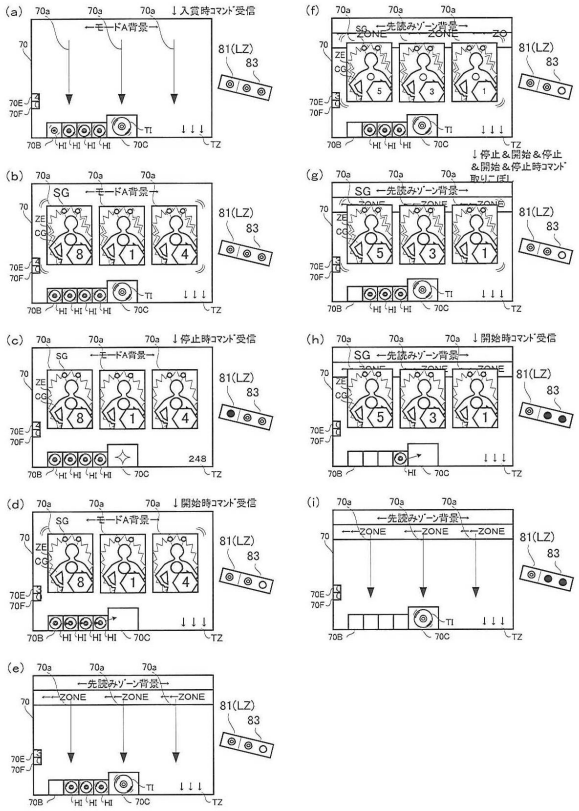
【図１８４】



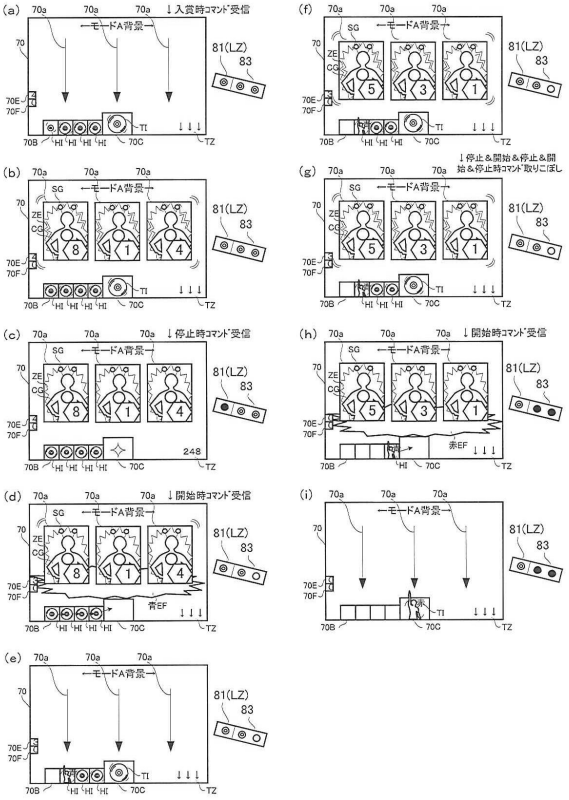
【図１８５】



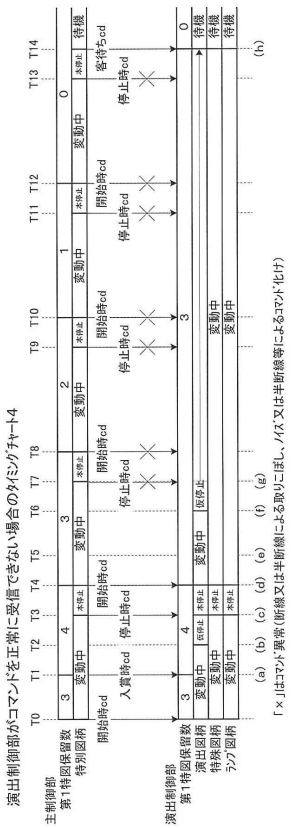
【図１８６】



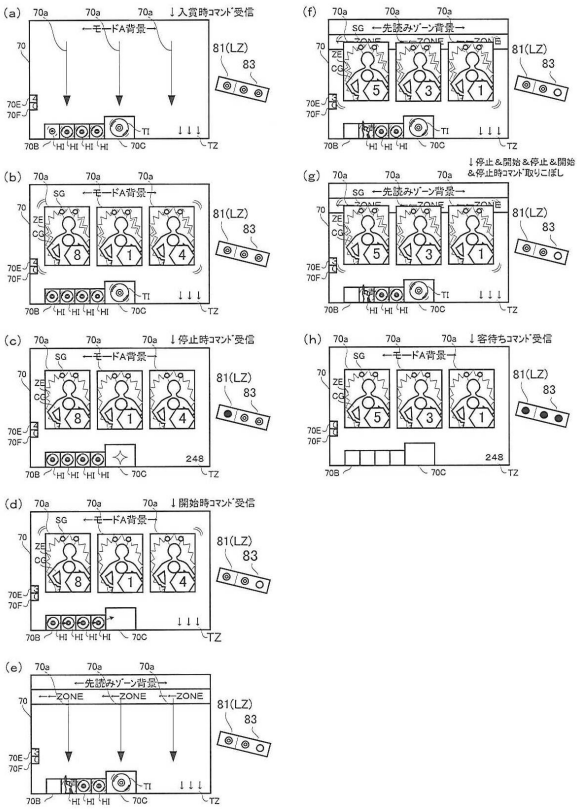
【図１８７】



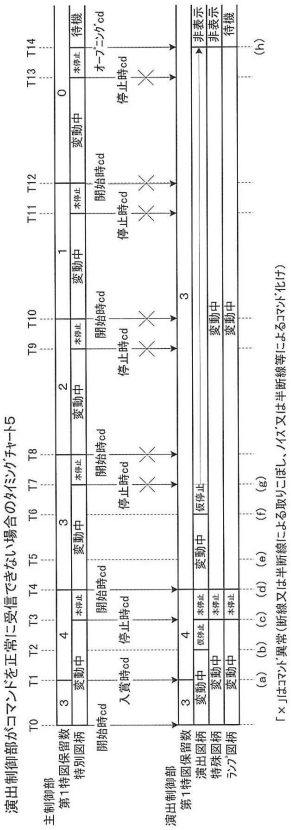
【図１８８】



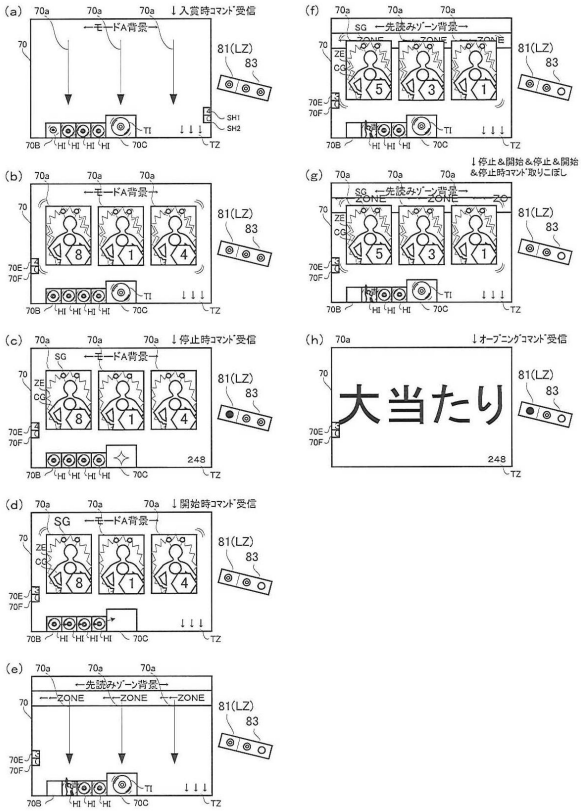
【図１８９】



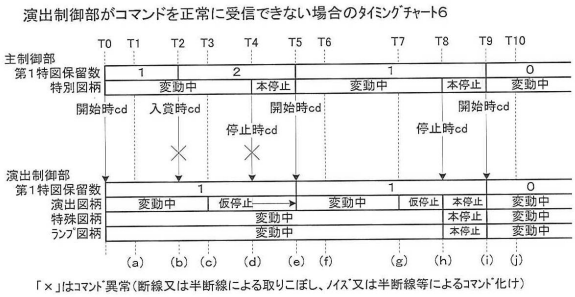
【図１９０】



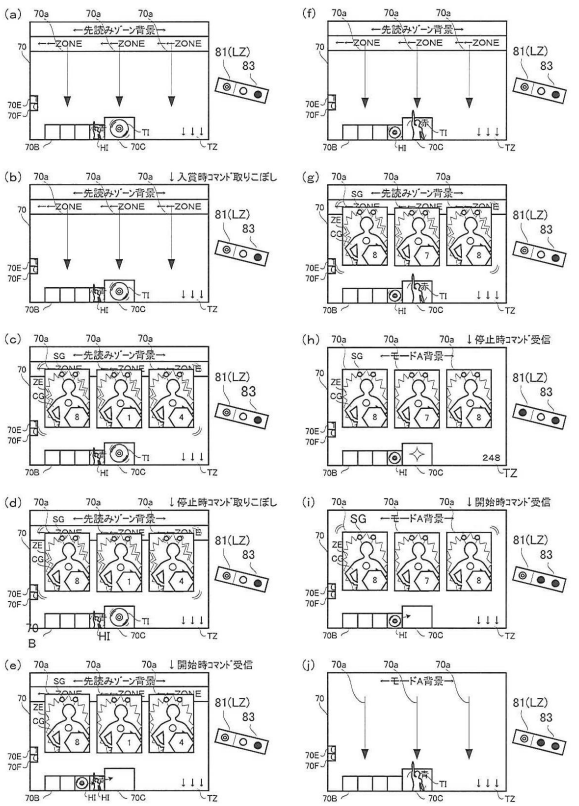
【図１９１】



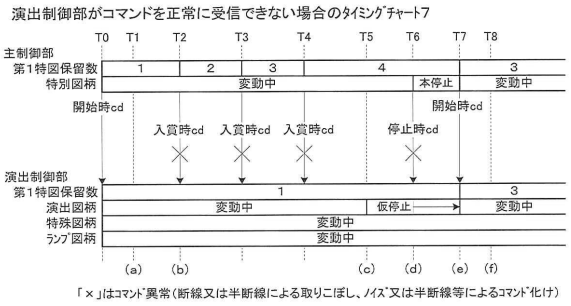
【図１９２】



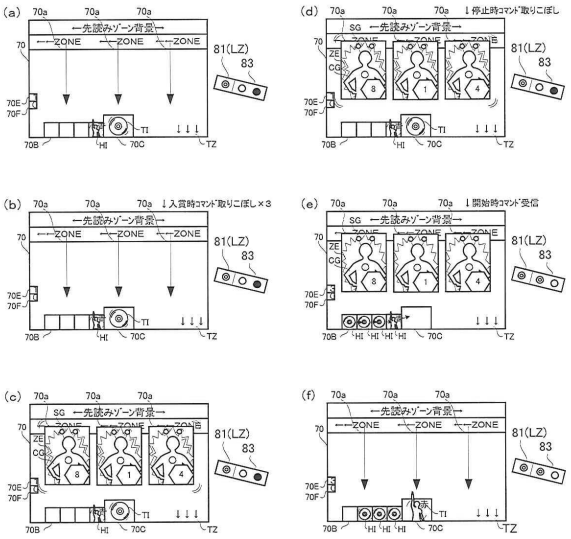
【図１９３】



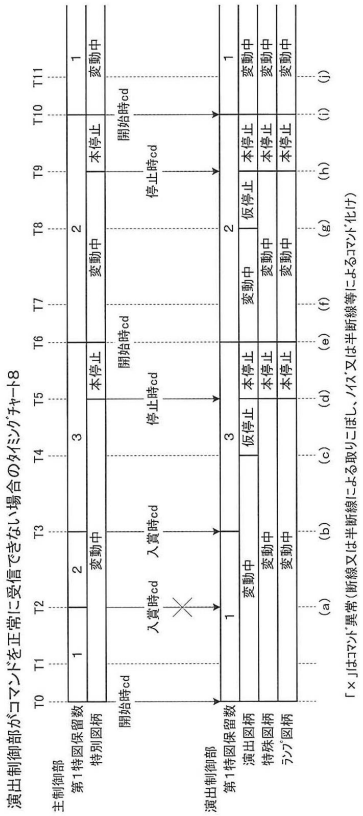
【図１９４】



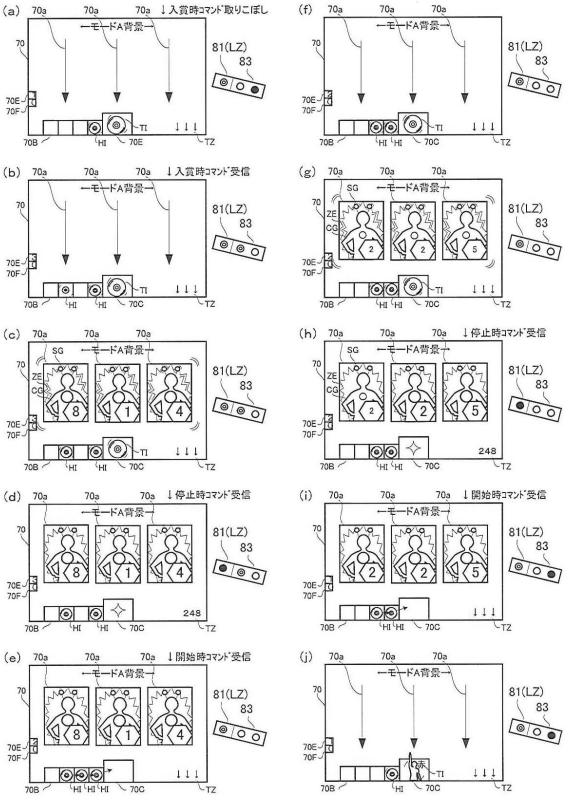
【図１９５】



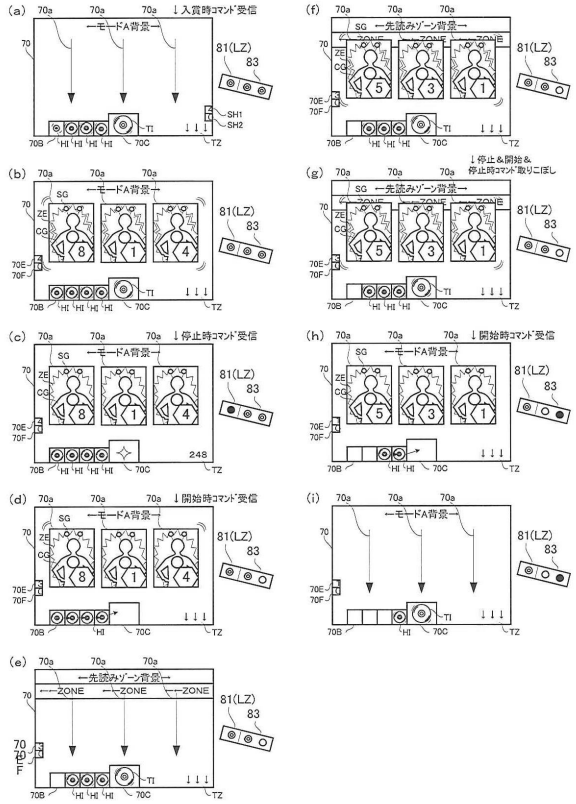
【図１９６】



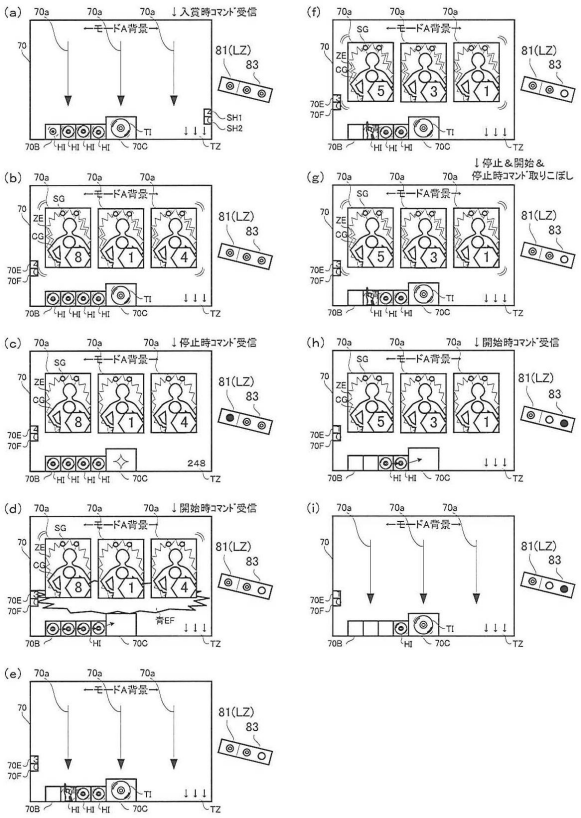
【図１９７】



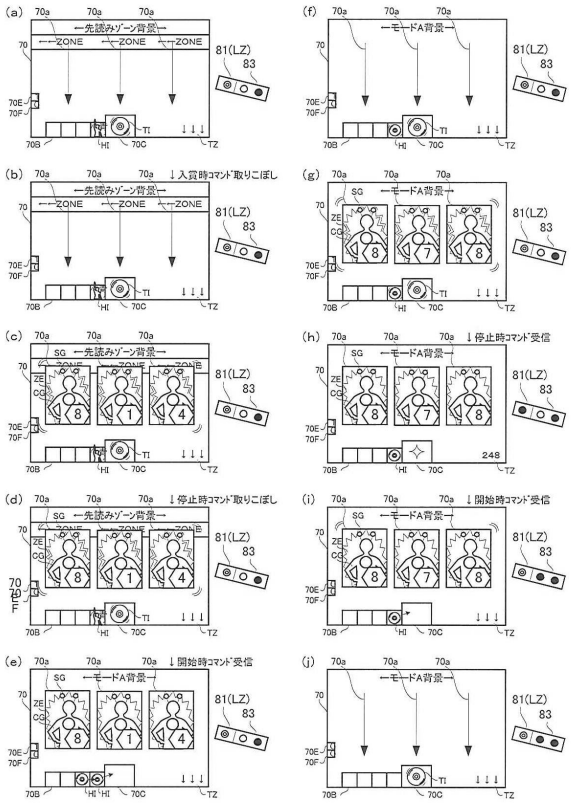
【図１９８】



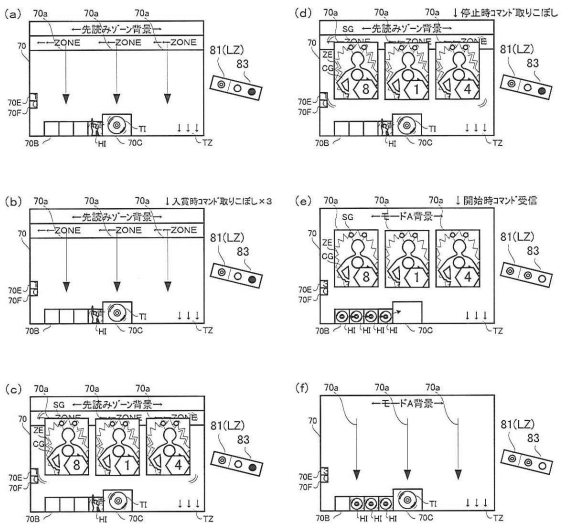
【図１９９】



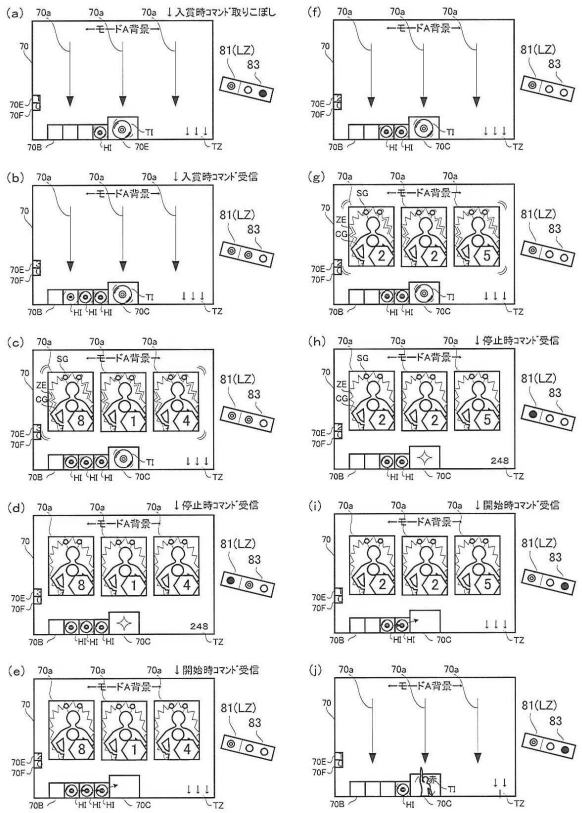
【図２００】



【図２０１】



【図２０２】


(a)
↓入賞時ｺﾏﾝﾄﾞ取りこぼし
(b)
↓入賞時ｺﾏﾝﾄﾞ受信
(c)
(d)
↓停止時ｺﾏﾝﾄﾞ受信
(e)
↓開始時ｺﾏﾝﾄﾞ受信
(f)
(g)
(h)
↓停止時ｺﾏﾝﾄﾞ受信
(i)
↓開始時ｺﾏﾝﾄﾞ受信
(j)
70a
←モードA背景→
70
81(LZ)
83
70E
70F
70B
70C
TZ
TI
HI
SG
ZE
CG
248

フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１９－００５２１０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１６１０３６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０４７３３０（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－１９１７８５（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－０４３３７２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０４２６３８（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－３４０６０５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－００５０４５（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－１９０７４３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２