(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-140848
(P2022-140848A)
(43)公開日　令和4年9月28日(2022.9.28)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｄ	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｚ	２Ｃ３３３
		Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｚ	
		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	

審査請求　有　請求項の数　1　ＯＬ　（全497頁）

(21)出願番号　特願2021-37238(P2021-37238)
(22)出願日　令和3年3月9日(2021.3.9)

(71)出願人　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　110000383
特許業務法人エビス国際特許事務所
(72)発明者　渡辺　直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

Ｆターム（参考）　2C088　AA51 CA13 DA09 EB78
2C333　AA11 CA13 CA26 FA05
FA09 FA17 GA03

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】本発明の遊技機は、大当たり遊技の終了後に通常時短遊技状態を発生可能であり、変動演出中に演出ボタンの振動演出を実行可能であり、演出ボタンの有効期間には、第１タイミングで発生する第１有効期間と、第１タイミングよりも後の第２タイミングで発生する第２有効期間とを含み、通常遊技状態中の変動演出と通常時短遊技状態中の変動演出とで第１有効期間中の操作に応じた振動演出の実行割合が異なり、第１有効期間中の操作に応じた振動演出の振動回数と、第２有効期間中の操作に応じた振動演出の振動回数とが異なる。
【選択図】図７３

演出ﾓｰﾄﾞ	変動演出の種類	有効期間が発生する振動演出の種類	有効期間が発生しない振動演出の種類
A～C（通常遊技状態）	第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）	ｾﾘﾌ予告振動（弱1秒or強1秒） 擬似連振動（弱1秒） 発展演出振動（弱1秒×2or強1秒×3） ｶｯﾄｲﾝ演出振動（弱3秒） 決め成功振動（強4秒→強5秒） 昇格成功振動（強3秒）	先読み振動演出（弱1秒or強3秒） ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告振動（弱1秒） 図柄揃い振動（強4秒） IC後C図柄揃い振動（強1秒） 確定演出振動（強3秒）
	第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）	昇格成功振動（強3秒）	図柄揃い振動（強4秒） IC後C図柄揃い振動（強1秒） 復活演出振動（強4秒）
D～G（確変遊技状態/通常時短遊技状態）	第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）	ｾﾘﾌ予告振動（弱1秒）	図柄揃い振動（強4秒）
	第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）	ｾﾘﾌ予告振動（弱1秒or強1秒） 擬似連振動（弱1秒） 発展演出振動（弱1秒×2or強1秒×3） ｶｯﾄｲﾝ演出振動（弱3秒） 決め成功振動（強4秒→強5秒） 昇格成功振動（強3秒）	先読み振動演出（弱1秒or強3秒） ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告振動（弱1秒） 図柄揃い振動（強4秒） 確定演出振動（強3秒）
H（特殊時短遊技状態）	第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）	決め成功振動（強2秒→強2秒）	図柄揃い振動
	第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）	ｾﾘﾌ予告振動（弱1秒or強1秒） 発展演出振動（弱1秒×2or強1秒×3） 決め成功振動（強2秒→強2秒） 昇格成功振動（強2秒）	先読み振動演出（弱1秒or強3秒） 図柄揃い振動（強4秒） 確定演出振動（強3秒）

※電源投入時の初期動作時の振動演出：強連続振動2．5秒、強間欠振動2．5秒

【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、
遊技者が操作可能な操作手段と、
取得条件の成立に基づき判定情報を取得する取得手段と、
前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、
前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な状態制御手段と、
前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、
前記遊技演出中に発生する有効期間中の前記操作手段の操作に応じて前記操作手段を振動させる振動演出を実行することが可能であり、
前記有効期間には、
前記遊技演出中の所定のタイミングで発生する第１有効期間と、
前記遊技演出中の前記第１有効期間よりも後の第２タイミングで発生する第２有効期間と、を含み、
前記通常遊技状態における前記遊技演出と、前記特定遊技状態における前記遊技演出とで、前記第１有効期間中の操作に応じた前記振動演出の実行割合が異なり、
前記第１有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数と、前記第２有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数とが異な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、始動条件の成立に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出（変動演出）を実行する遊技機が一般的である。
【０００３】
このような遊技機では、所定の演出装置（演出ボタン、可動部材、ランプ、画像表示装置等）を用いて演出を実行するようなものも知られている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１９－０３３８１６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記特許文献に記載されたような従来の遊技機では、遊技の興趣が低いという問題があった。
【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、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記課題を解決するため、本発明によれば、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）

と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出中に発生する有効期間中の前記操作手段の操作に応じて前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、擬似連演出、カットイン演出、決め成功演出、昇格成功演出等）を実行することが可能であり、前記有効期間には、前記遊技演出中の所定のタイミング（リーチ前）で発生する第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、前記遊技演出中の前記第１有効期間よりも後の第２タイミング（リーチ中）で発生する第２有効期間（発展演出、決め演出等に係る有効期間）と、を含み、前記通常遊技状態における前記遊技演出と、前記特定遊技状態における前記遊技演出とで、前記第１有効期間中の操作に応じた前記振動演出の実行割合が異なり、前記第１有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数（時間）と、前記第２有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数（時間）とが異なることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】遊技機の正面図の一例を示す図である。

【図２】ベース枠体に各ユニットを組み付けた状態を示す背面図である。

【図３】図２の一部分解斜視図である。

【図４】主基板ケースを示す図である。

【図５】主基板ケースの台座を含む分解斜視図である。

【図６】主基板ケースを分解したときの背面斜視図である。

【図７】主制御基板の構造を説明するための図である。

【図８】主制御基板を収納した場合の主基板ケースの正面図である。

【図９】遊技機全体のブロック図の一例を示す図である。

【図１０】大当たり判定テーブルの一例を示す図である。

【図１１】特別図柄判定テーブルの一例を示す図である。

【図１２】通常用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【図１３】確変／通常時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【図１４】特殊時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【図１５】事前判定テーブルの一例を示す図である。

【図１６】遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。

【図１７】主制御基板におけるメイン処理を示す図である。

【図１８】主制御基板におけるタイマ割込処理を示す図である。

【図１９】主制御基板における入力制御処理を示す図である。

【図２０】主制御基板における第１始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【図２１】主制御基板における第２始動口検出スイッチ入力処理を示す図である。

【図２２】主制御基板における特図特電制御処理を示す図である。

【図２３】主制御基板における特別図柄記憶判定処理を示す図である。

【図２４】主制御基板における特図変動パターン判定処理を示す図である。

【図２５】主制御基板における特別図柄変動処理を示す図である。

【図２６】主制御基板における大当たり遊技終了処理を示す図である。

【図２７】演出制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図２８】演出制御部におけるタイマ割込処理を示す図である。
【図２９】演出制御部における客待ち演出処理を示す図である。
【図３０】デモ待機時間決定テーブルの一例を示す図である。
【図３１】演出制御部におけるメニュー操作処理を示す図である。
【図３２】演出制御部における先読み系演出処理を示す図である。
【図３３】演出制御部におけるアイコン変化演出決定処理を示す図である。
【図３４】アイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。
【図３５】変化シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図３６】演出制御部におけるアイコン変化演出実行処理を示す図である。
【図３７】保留アイコン用の変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図３８】（ａ）は当該アイコン用の１段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図であり、（ｂ）は当該アイコン用の２段階変化パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図３９】演出制御部における連続予告演出決定処理を示す図である。
【図４０】演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の連続予告種別決定テーブルの一例を示す図である。
【図４１】演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）用の連続予告種別決定テーブルの一例を示す図である。
【図４２】演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の連続予告演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図４３】演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）用の連続予告演出シナリオ決定テーブルの一例を示す図である。
【図４４】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４５】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４６】演出制御部における入賞時発光演出決定処理を示す図である。
【図４７】入賞時発光演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図４８】演出制御部における変動演出パターン判定処理を示す図である。
【図４９】演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルの一例を示す図である。
【図５０】演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルの一例を示す図である。
【図５１】演出モードＨ（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルの一例を示す図である。
【図５２】演出制御部におけるタイマー演出決定処理を示す図である。
【図５３】イベントタイマー回数決定テーブルの一例を示す図である。
【図５４】タイマー１回用の第１示唆イベント決定テーブルの一例を示す図である。
【図５５】タイマー２回用の第２示唆イベント決定テーブルの一例を示す図である。
【図５６】更新パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図５７】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５８】演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の変動開始時役物予告決定テーブルの一例を示す図である。
【図５９】演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）用の変動開始時役物予告決定テーブルの一例を示す図である。
【図６０】演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用のリーチ前予告決定テーブルの一例を示す図である。
【図６１】演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）用のリーチ前予告決定テーブルの一例を示す図である。
【図６２】セリフ予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図６３】ステップアップ予告パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【図６４】擬似連演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図６５】発展演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図６６】カットイン演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図６７】決め演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図６８】再抽選演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図６９】確定演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図７０】演出モードＡ～Ｃのハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図である。
【図７１】演出モードＤ～Ｇのハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図である。
【図７２】演出モードＨのハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図である。
【図７３】演出モード毎の振動演出の種類を示す図である。
【図７４】統括制御部におけるメイン処理を示す図である。
【図７５】ランプ制御部における役物初期処理を示す図である。
【図７６】ランプ制御部における原点復帰処理を示す図である。
【図７７】ランプ制御部における初期動作処理を示す図である。
【図７８】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７９】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８０】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８１】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８２】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８３】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８４】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８５】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８６】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８７】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８８】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８９】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９０】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９１】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９２】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９３】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９４】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９５】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９６】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９７】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９８】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９９】ランプ制御部における役物初期処理の変形例を示す図である。
【図１００】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１０１】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１０２】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１０３】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１０４】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１０５】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１０６】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１０７】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１０８】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１０９】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１１０】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１１１】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１１２】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１１３】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１１４】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１１５】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１１６】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１１７】客待ち状態中に操作部を操作した場合の具体例を示す図である。
【図１１８】客待ち状態中に演出カスタマイズを行う場合の具体例を示す図である。
【図１１９】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１２０】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１２１】客待ち状態から変動演出が開始される演出例の続きを示す図である。
【図１２２】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１２３】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１２４】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１２５】保留数が減少直後に増加する演出例を示す図である。
【図１２６】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１２７】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１２８】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１２９】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１３０】特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する演出例の続きを示す図である。
【図１３１】特定遊技状態における第１変動演出中に遊技者が演出要素を変更する場合の演出例を示す図である。
【図１３２】特定遊技状態における第２変動演出中に遊技者が演出要素を変更する場合の演出例を示す図である。
【図１３３】先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図１３４】先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例の続きを示す図である。
【図１３５】先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図１３６】先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例の続きを示す図である。

【図１３７】リーチ演出前に擬似連演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図１３８】リーチ演出後に擬似連演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図１３９】発展演出が実行されてＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図１４０】発展演出が実行されてＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図１４１】ＳＰリーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例を示す図である。
【図１４２】ＳＰリーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例の続きを示す図である。
【図１４３】ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例１を示す図である。
【図１４４】ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例１の続きを示す図である。
【図１４５】ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例２を示す図である。
【図１４６】ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例２の続きを示す図である。
【図１４７】変動演出パターン毎のタイマー演出の実行時期を示す図である。
【図１４８】変動演出中に２つのタイマー演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図１４９】演出モードＡ（通常遊技状態）における第２変動演出で特殊ＳＰリーチ演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例を示す図である。
【図１５０】演出モードＧ（特定遊技状態）における第１変動演出でチャンス演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例を示す図である。
【図１５１】大当たり中に確変ミッション演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図１５２】遊技状態毎の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例を示す図である。
【図１５３】特殊時短遊技状態中の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例を示す図である。
【図１５４】特殊時短遊技状態が発生する場合の演出例を示す図である。
【図１５５】大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例を示す図である。
【図１５６】大当たり履歴がある状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例を示す図である。
【図１５７】当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。
【図１５８】当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例の続きを示す図である。
【図１５９】先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出、及び、ランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。
【図１６０】先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例の続きを示す図である。
【図１６１】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１である。
【図１６２】タイミングチャート１の各種タイミングにおける演出例である。
【図１６３】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート２である。
【図１６４】タイミングチャート２の各種タイミングにおける演出例１である。
【図１６５】タイミングチャート２の各種タイミングにおける演出例２である。
【図１６６】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート３である。

【図１６７】タイミングチャート３の各種タイミングにおける演出例１である。
【図１６８】タイミングチャート３の各種タイミングにおける演出例２である。
【図１６９】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート４である。
【図１７０】タイミングチャート４の各種タイミングにおける演出例である。
【図１７１】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート５である。
【図１７２】タイミングチャート５の各種タイミングにおける演出例である。
【図１７３】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート６である。
【図１７４】タイミングチャート６の各種タイミングにおける演出例である。
【図１７５】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート７である。
【図１７６】タイミングチャート７の各種タイミングにおける演出例である。
【図１７７】コマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート８である。
【図１７８】タイミングチャート８の各種タイミングにおける演出例である。
【図１７９】コマンドを正常に受信できない場合の変形例１である。
【図１８０】コマンドを正常に受信できない場合の変形例２である。
【図１８１】コマンドを正常に受信できない場合の変形例３である。
【図１８２】コマンドを正常に受信できない場合の変形例４である。
【図１８３】コマンドを正常に受信できない場合の変形例５である。
【図１８４】コマンドを正常に受信できない場合の具体例９である。
【図１８５】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１０である。
【図１８６】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１１である。
【図１８７】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１２である。
【図１８８】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１３である。
【図１８９】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１４である。
【図１９０】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１５である。
【図１９１】コマンドを正常に受信できない場合の具体例１６である。
【図１９２】第２実施形態における遊技機の正面図の一例を示す図である。
【図１９３】第２実施形態における決め演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９４】第２実施形態における枠役物初期動作パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９５】通常遊技状態において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例を示す図である。
【図１９６】特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例を示す図である。
【図１９７】第２実施形態における演出制御部の特別アイコン変化演出決定処理を示す図である。
【図１９８】（ａ）は、ＭＡＸ保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブルの一例を示す図である。（ｂ）は、パズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。
【図１９９】ＭＡＸ保留チャンス演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【図２００】パズル保留チャンス演出が実行される場合の演出例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【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、遊技盤５を前方から装着するための装着部（図示省略）を有し、水平方向の一端側において第１ヒンジ機構部６を介して外枠２に対して脱着可能に連結されており、第１ヒンジ機構部６を支点として回動可能に支持されている。そのため、遊技盤取付枠３を外枠２に対して扉のように回動すると、遊技盤取付枠３の裏面側が前方に露出するので、遊技盤取付枠３の裏面側に設けられた各種装置のメンテナンスなどを行うことが可能となる。

【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の装着部の前方を覆うように遊技盤取付枠３の前側に脱着自在に連結されており、第２ヒンジ機構部７を支点として回動可能に支持されている。そのため、ガラス枠４を遊技盤取付枠３に対して扉のように回動すると、遊技盤５の遊技領域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を介して遊技盤取付枠３の装着部に装着された遊技盤５の遊技領域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。

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

演出ボタン装置１６は、決定操作など（操作入力）を行うことが可能な演出ボタン１７

（図示省略）と、演出ボタン１７に対する操作を検出する演出ボタン検出スイッチ１７ａ（図９参照）と、演出ボタン１７を駆動するためのボタン駆動装置１７ｂ（図９参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。

【００２２】

演出ボタン１７は、枠用照明装置１０（図９参照）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（例えば、白色、赤色、虹色）で点灯することで演出発光を行うことが可能となっている。また、ボタン駆動装置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が可能となっており、ボタン位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。さらに、ボタン駆動装置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、ボタン振動モータが振動中であっても演出ボタン１７を操作可能となっている。

【００２３】

選択ボタン装置１８は、選択操作などの操作を行うことが可能な十字キー１９（図示省略）と、十字キー１９に接続されて、十字キー１９に対する操作を検出するための十字キー検出スイッチ１９ａ（図９参照）が設けられており、遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

遊技盤取付部２５は、遊技盤取付枠３の上部寄りの略中央に前方が開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。

【００２９】

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

【００３０】

ロック機構２７は、遊技盤取付部２５の右側方に設けられ、鍵穴が形成されるシリンダーの前端部がガラス枠４の前面側に露出するようになっている。そして、シリンダーの鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回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。

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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９参照）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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

遊技領域５ａの外側には、第１特別図柄表示器６０、第２特別図柄表示器６１、及び、普通図柄表示器６２、第１特別図柄保留表示器６３、第２特別図柄保留表示器６４、及び。普通図柄保留表示器６５、後述する大当たり遊技（特別遊態）が実行される場合のラウンド数を表示するラウンド数表示器６６（図９参照）と、大当たり遊技（特別遊技）中や時短遊技状態中に遊技領域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９参照）、後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す状態確認表示器６８（図９参照）からなるメイン情報表示装置５９が設けられている。

【００４５】
　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。
【００４６】
　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。
【００４７】
　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。
【００４８】
　第２特別図柄の大当たり判定とは、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）したときに大当たり判定用乱数値等（第２特図判定情報）を取得し、取得した大当たり判定用乱数値と大当たり判定値とを比較して「大当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、第２特別図柄の大当たり判定が行われると、第２特別図柄表示器６１で第２特別図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す第２特別図柄の停止表示が行われる。すなわち、第２特別図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。
【００４９】
　なお、第１特別図柄表示器６０、及び、第２特別図柄表示器６１は、それぞれ複数のＬＥＤによって構成され、各特別図柄の変動表示において対応する表示器のＬＥＤが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、特別図柄を停止表示する場合には、各大当たり判定の結果を示す態様（大当たり態様、ハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。
【００５０】
　なお、本実施形態において「大当たり」というのは、第１特別図柄の大当たり判定（特別遊技判定）、又は、第２特別図柄の大当たり判定（特別遊技判定）において、大当たり遊技（特別遊技）を実行する権利を獲得した状態のことを言う。「大当たり遊技」というのは、大入賞口５０が所定態様で開放されるラウンド遊技を所定回数（例えば、４回や１５回）行う遊技状態のことを言う。
【００５１】
　なお、各ラウンド遊技における大入賞口５０の最大開放回数や最大開放時間は予め定められているが、最大開放回数や最大開放時間に達する前であっても大入賞口５０に所定個数の遊技球（例えば９個）が入賞（入球）すると１回のラウンド遊技が終了する。つまり、「大当たり遊技（特別遊技）」は、遊技者が賞球を獲得し易い遊技者にとって有利な遊技状態となっている。なお、本実施形態では、遊技者に有利な度合いが異なる複数種類の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。
【００５２】
　普通図柄の当たり抽選とは、普図ゲート４４を遊技球が通過したときに当たり判定用乱数値を取得し、取得した当たり判定用乱数値と当たり判定値とを比較して「当たり」であるか否かを判定することに該当する。なお、普通図柄の当たり抽選が行われると、普通図柄表示器６２で普通図柄の変動表示が行われ、所定時間経過後に抽選結果を示す普通図柄

の停止表示が行われる。すなわち、普通図柄の停止表示は、当該抽選結果の報知となる。
【００５３】
なお、普通図柄表示器６２は、１、又は、複数のＬＥＤによって構成され、普通図柄の変動表示においてＬＥＤが所定の間隔もしくは順序で点滅する。そして、普通図柄を停止表示する場合には、当たり抽選の結果を示す態様（当たり態様、又は、ハズレ態様）でＬＥＤが点灯する。
【００５４】
なお、本実施形態において「当たり」というのは、普通図柄の当たり抽選において、当たり状態（補助遊技）を実行する権利を獲得した状態のことを言う。「当たり遊技（補助遊技）」というのは、第２始動口４７が所定態様で開放される遊技状態のことを言う。
【００５５】
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。
【００５６】
第１特別図柄保留表示器６３は、複数のＬＥＤによって構成され、第１始動口４５に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第１特別図柄の大当たり判定（第１特別図柄の変動表示）を行うための権利（第１保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第１保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第１保留記憶は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。
【００５７】
第２特別図柄保留表示器６４は、複数のＬＥＤによって構成され、第２始動口４７に遊技球が入賞（入球）した場合に記憶される第２特別図柄の大当たり判定（第２特別図柄の変動表示）を行うための権利（第２保留記憶）の個数を表示するためのものであり、第２保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、第２保留記憶は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。
【００５８】
普通図柄保留表示器６５は、複数のＬＥＤによって構成され、普図ゲート４４に遊技球が入賞（通過）した場合に記憶される普通図柄の当たり抽選（普通図柄の変動表示）を行うための権利（普図保留記憶）の個数を表示するためのものであり、普図保留記憶の個数を示す態様で点灯、又は、点滅する。なお、普図保留記憶は最大で４個まで記憶されるようになっているが、４個よりも少なくてもよいし多くてもよい。
【００５９】
なお、第１特別図柄表示器６０及び／又は第２特別図柄表示器６１は、７セグメントのＬＥＤによっても構成することができる。例えば、特別図柄の大当たり判定に当選した場合には、「７」を停止表示し、ハズレであった場合には「－」を停止表示するようにし、変動表示中にあっては消灯と「－」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。
【００６０】
ラウンド数表示器６６は、複数のＬＥＤによって構成され、大当たり状態（特別遊技状態）が発生した場合のラウンド数を表示するためのものであり、大当たり遊技開始時にラウンド数を示す所定の態様でＬＥＤの点灯を開始し、大当たり遊技中はＬＥＤの点灯を継続し、大当たり遊技の終了時にＬＥＤを消灯する。例えば、ラウンド数が２回の大当たり遊技であれば、左から４番目のＬＥＤのみが点灯し、ラウンド数が１６回の大当たり遊技

であれば、全てのＬＥＤが点灯する。
【００６１】
右打ち表示器６７は、１つのＬＥＤで構成され、大当たり状態（特別遊技状態）中、及び、時短遊技状態中において右側遊技領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促す右打ち表示を表示するためのものであり、大当たり状態（特別遊技状態）中、及び、時短遊技状態中にＬＥＤが点灯する。
【００６２】
状態確認表示器６８は、１つのＬＥＤで構成され、後述する設定変更モード、又は、後述する設定確認モードに設定されていることを示すためのものであり、設定変更モード、又は、設定確認モードに移行すると、ＬＥＤの点灯を開始し、設定変更モード、又は、設定確認モードが終了すると、ＬＥＤを消灯する。このように、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されていることを示す状態確認表示器６８が遊技機の正面（表面）に設けられているので、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されているか否かを容易に確認することが可能となっている。
【００６３】
なお、状態確認表示器６８の設置位置は一例であり、本実施形態の設置位置に限られず、遊技機１の正面（表面）であれば良い。
【００６４】
また、本実施形態では、設定変更モードと、設定確認モードとの何れに設定されていても同じ表示態様（点灯表示）で表示していたが、何れに設定されているのかを認識可能に表示しても良い。例えば、設定変更モードに設定されているときは、状態確認表示器６８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。
【００６５】
また、本実施形態では、設定変更モード、又は、設定確認モードに設定されていることを示すために専用の表示器として状態確認表示器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。
【００６６】
遊技領域５ａの内側の右下部には、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射すること（所謂右打ち）を促すサブ右打ち表示器８７からなるサブ情報表示装置８０が設けられている。なお、サブ情報表示装置８０には、上述した状態確認表示器６８のような後述する設定変更モードや設定確認モードに設定されていることを示す表示器は設けられていない。
【００６７】
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８２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。
【００６８】
なお、サブ第１変動表示器８１、及び、サブ第２変動表示器８２において、特別図柄の

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

【００６９】

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８４は、第２保留記憶の個数（保留数）を表示するためのものであり、それぞれ左右２つのＬＥＤによって構成されている。そして、保留数が「０」のときに左右のＬＥＤが消灯し、保留数が「１」のときに左側のＬＥＤが点灯すると共に右側のＬＥＤが消灯し、保留数が「２」のときに左右のＬＥＤが点灯し、保留数が「３」のときに左側のＬＥＤが点滅すると共に右側のＬＥＤが点灯し、保留数が「４」のときに左右のＬＥＤが点滅する。

【００７０】

サブ普図変動表示器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。

【００７１】

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。

【００７２】

サブ普図保留表示器８６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。

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

なお、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺは、例えば、「１」から「９」までの数字を示す図柄により構成され、第１特別図柄表示器６０や第２特別図柄表示器６１で実行される特別図柄の変動表示に対応（同期）して演出図柄７０ａの変動表示が行われる。すなわち、

特別図柄の変動表示の開始に対応して演出図柄７０ａの変動表示を開始し、特別図柄の変動表示の停止前に演出図柄７０ａを仮停止表示（揺動表示）し、特別図柄の変動表示の停止表示に対応して演出図柄７０ａの変動表示を停止表示（静止表示）するようになっている。なお、演出図柄７０ａとして、数字を示す図柄の他に「Ａ」から「Ｆ」といったアルファベットを示す図柄を設けてもよい。

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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。

【００８１】

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」、「ＳＰＳＰ「７」リーチ演出」「全回転リーチ演出」及び「特殊ＳＰリーチ」の７種類がある。

【００８２】

「ノーマルリーチ演出」とは、リーチ前の背景画像が表示されている状態で、左側領域と右側領域に２つの演出図柄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行われるリーチ演出である。

【００８３】

「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）演出が行われるリーチ演出である。

【００８４】

「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）演出が行われるリーチ演出である。

【００８５】

「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。

【００８６】
「特殊ＳＰリーチ」とは、ノーマルリーチ演出の後に実行され、リーチ状態を形成した状態の演出図柄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）演出であって、通常のＳＰリーチとは異なる演出が行われるリーチ演出である。
【００８７】
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）の順で高くなり、ノーマルリーチ演出＜特殊ＳＰリーチ演出の順で高くなっている。
【００８８】
また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示部の下部には、通常遊技状態において現在の第１保留記憶の個数である第１特図保留数（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、特定遊技状態において現在の第２保留記憶の個数である第２特図保留数（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、通常遊技状態及び特定遊技状態において実行中の特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示に対応する（関連した）当該アイコンを表示するための当該アイコン表示領域７０Ｃが形成されている。
【００８９】
第１保留アイコン表示領域７０Ｂは、当該アイコン表示領域７０Ｃに近い側から第１表示部７０Ｂ１、第２表示部７０Ｂ２、第３表示部７０Ｂ３、第４表示部７０Ｂ４といった形で区画されており、各表示部７０Ｂ１～７０Ｂ４には、第１特図保留数（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。
【００９０】
具体的には、第１表示部７０Ｂ１には、最初に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１１が表示され、第２表示部７０Ｂ２には、２番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１２が表示され、第３表示部７０Ｂ３には、３番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１３が表示され、第４表示部７０Ｂ４には、４番目に第１特別図柄の変動表示が実行される第１保留記憶を示す第１保留アイコンＨ１４が表示される。
【００９１】
第２保留アイコン表示領域７０Ｄは、当該アイコン表示領域７０Ｃに近い側から第１表示部７０Ｄ１、第２表示部７０Ｄ２、第３表示部７０Ｄ３、第４表示部７０Ｄ４といった形で区画されており、各表示部７０Ｄ１～７０Ｄ４には、第２特図保留数（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。
【００９２】
具体的には、第１表示部７０Ｄ１には、最初に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２１が表示され、第２表示部７０Ｄ２には、２番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２２が表示され、第３表示部７０Ｄ３には、３番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２３が表示され、第４表示部７０Ｄ４には、４番目に第２特別図柄の変動表示が実行される第２保留記憶を示す第２保留アイコンＨ２４が表示される。なお、本実施形態では、「第１特図保留数」を「第１保留数」と「第２特図保留数」を「第２保留数」と称する場合がある。
【００９３】
当該アイコン表示領域７０Ｃは、特別図柄（演出図柄７０ａ）の変動表示の開始に対応して第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に表示されていた第１保留アイコン、又は、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１に表示されていた

第２保留アイコンが移動（シフト）してくることで当該アイコンＴＩ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ＴＩ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。

【００９４】

また、第１画像表示装置７０（メイン液晶）の表示部の左側には、通常遊技状態及び特定遊技状態において現在の第１特図保留数（Ｕ１）の個数を示す第１保留数字を表示するための第１特図保留数表示領域７０Ｅと、通常遊技状態及び特定遊技状態において現在の第２特図保留数（Ｕ２）の個数を示す第２保留数字を表示するための第２特図保留数表示領域７０Ｆとが形成されている。

【００９５】

第１可動部材７３は、盤用照明装置７６（図９参照）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９参照）の一部である第１可動部材駆動モータの駆動力によって上方に位置する待機位置（原点位置）と下方に位置する演出位置との間で上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第１位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。

【００９６】

第２可動部材７４は、盤用照明装置７６（図９参照）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９参照）の一部である第２可動部材駆動モータの駆動力によって右上方に位置する待機位置（原点位置）と左下方に位置する演出位置との間で斜め上下方向に移動することで演出動作を行うことが可能となっており、第２位置検出センサ（図示省略）によって原点位置にあることが検出される。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

遊技盤取付枠３及び遊技盤５の裏側には、予め定めた払出条件（賞球、球貸）の成立に基づいて遊技球を払い出すための払出装置１００、島設備などから供給される遊技球を貯留して払出装置１００に供給する遊技球貯留部（図示省略）、遊技の進行を統括的に制御する主制御基板１１０を内蔵した主制御装置１１０Ａ（図示省略）と、主制御基板１１０からの払出制御コマンドに応じて払出装置１００の制御を行う払出制御基板１２０を内蔵した払出制御装置１２０Ａ（図示省略）と、主制御基板１１０からの演出制御コマンドに応じて演出の制御を行う演出制御基板１３０を内蔵した演出制御装置１３０Ａ（図示省略）と、各種制御装置に対して電源電圧の供給を行う電源基板１６０を内蔵した電源装置１６０Ａ（図示省略）、遊技機の外部に遊技情報（遊技信号）を出力するための遊技情報出力端子板９０（図９参照）が設けられている。

【０１００】

また、主制御装置１１０Ａの上部及び演出制御装置１３０Ａの全体を後方から覆うように左右一側に設定された回転軸を中心として左右他側が左右方向に開閉する開閉扉式のカバー部材が設けられており、演出制御装置１３０Ａには、カバー部材に覆われるように音声出力装置９から出力される演出音の音量や表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）や各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７６）の光量の調整に

関わる調整モードを切り替えるための切替スイッチ２２（図９参照）が設けられている。
【０１０１】
主制御基板１１０の表面側には、遊技を制御するためのワンチップマイコンからなる主制御部１１０ｍ、主制御部１１０ｍのメインＲＡＭ１１０ｃの記憶内容をクリア又は遊技の有利度合いの段階である（遊技の有利度を異ならせる）設定値を更新するための信号を入力するＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キーを用いた操作によって設定値を変更可能な状態又は設定値を確認可能な状態に移行させるための信号を入力する設定キースイッチ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。
【０１０２】
情報表示器１１３は、設定値や性能情報（後述する通常ベース値）を表示するためのものであり、デシマルポイントＤＰを有する４つの７セグメント表示器が横並び状態で配置されることで構成されている。そして、上位２桁に相当する２つの７セグメント表示器に性能情報の種類（データ種別）を示す識別情報を表示するための識別セグが構成され、下位２桁に相当する２つの７セグメント表示器によって設定値や性能情報の数値を示す数値情報を表示するための数値セグが構成されている。
【０１０３】
（遊技盤背面の構成）
次に、図２～図３を用いて遊技盤の背面側の構成について説明する。
図２はベース枠体に各ユニットを組み付けた状態を示す背面図であり、図３は図２の一部分解斜視図である。
【０１０４】
図２～図３等に示すように、遊技盤５の背面（後面）には、前後方向に貫通する開口部を有したベース枠体１７０（液晶ベース枠）が組み付けられて、ベース枠体１７０の背面側（後面側）にはその開口部を塞ぐように画像表示ユニット（第１画像表示装置７０、及び画像表示カバー１８５）１８０が組み付けられる。画像表示カバー１８５（液晶カバー）の背面（後面）には、ランプ中継基板１８６が組み付けられ、ランプ中継基板１８６よりも下側の画像表示カバー１８５の背面下部には主制御装置１１０Ａ（主制御基板１１０を収容した主基板ケース２００が取り付けられる。
【０１０５】
ベース枠体１７０（液晶ベース）は、前後方向へ貫通する開口部を有した略四角形の環状体であり、その環状の前面１７１は遊技盤５の背面に添設されて固定される。ベース枠体１７０の背面には各種回路基板、部品類を配置するためのスペースがある。
ベース枠体１７０の背面に固定された画像表示ユニット１８０（液晶ユニット）の背面側には、演出制御基板１３０が配置されている。画像表示ユニット１８０は、演出制御基板の前方に設けた画像表示ユニット収納用のギャップ（収納空間）内に対して、ベース枠体の側方（左右方向）、上下方向、或いは斜め方向からスライド自在に装着できるように構成されている。
ベース枠体の背面に配置された各種回路基板は、蓋部材１９０によって覆われる。
【０１０６】
図２に示すように、主基板ケース２００の背面側では、主制御基板１１０が備える、少なくともＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａが露出している。
また、透明な主基板ケース２００を介して、主制御基板１１０が備える情報表示器１１３を視認可能である。
遊技店のスタッフ等は、遊技機の扉をあけて、遊技機背面の情報表示器１１３を視認しつつ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａを操作して、ＲＷＭクリア、設定変更、設定確認、遊技機の性能情報の確認等の操作を行うことが出来る。
【０１０７】
主制御基板１１０上のＲＷＭクリアスイッチ１１１ａは直接露出しておらず、主基板ケース２００におけるＲＷＭクリアスイッチ１１１ａとの対応位置に設けられた開口から、

遊技店のスタッフ等が操作可能な操作部材６８５が突出している。
操作部材６８５をスタッフ等が押下操作すると、押下された操作部材６８５によりＲＷＭクリアスイッチ１１１ａが押圧される。これによって、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作が行われる。
【０１０８】
設定キースイッチ１１２ａは、主制御基板１１０から突出する筒状部材の端面にキーを挿入する鍵穴が設けられている。
そして、鍵穴を設けた設定キースイッチ１１２ａの端面が、主基板ケース２００に設けた開口から露出している。
遊技店のスタッフ等は、設定キースイッチ１１２ａの鍵穴にキーを挿入して操作を行うことが出来る。
【０１０９】
（主基板ケース）
次に、図４～図６を用いて本実施形態に係る主基板ケース２００の構成について説明する。
なお、本実施形態において、主基板ケース２００を基準に遊技盤５側を前方向、遊技盤５とは反対側の方向を後ろ側として説明する。従って、図中の左右方向は、主基板ケース２００を、遊技盤５とは反対側から見たときの左右方向である。
【０１１０】
図４は、主基板ケース２００を説明する図であり、図５は、主基板ケース２００の台座を含む分解斜視図であり、図６は、主基板ケース２００を分解したときの背面斜視図である。
本実施形態の主基板ケース２００は、電子部品を搭載した主制御基板１１０を内部に収容した状態でパチンコ遊技機等の遊技機の背面に台座２８０を介して組み付けられる。
【０１１１】
台座２８０は、遊技機本体の背面側に設けた遊技機側保持部（本実施形態では、ランプ中継基板１８６）に対して主基板ケース２００を取り付けるための連結手段である。
主制御基板を収容した主基板ケース２００は、下ケース片２１０を、台座２８０を介してパチンコ遊技機等の遊技盤の背面に添設させた状態で組み付けられるため、遊技盤の背面側から上ケース片２２０を通して内部の主制御基板１１０に搭載された電子部品を視認することができる。
【０１１２】
台座２８０は、遊技盤５の後側に主基板ケース２００を取り付けるために用いられる部品である。図５に示すように、台座２８０は、左右方向に沿った２辺が上下方向に沿った２辺より長尺な略長方形状に形成されており、下辺の左右両端近傍に一対の軸部２８１を備え、上辺の左右方向中央に板状を備えている。軸部２８１は、軸方向が左右方向に一致するものである。
【０１１３】
主基板ケース２００には、各軸部２８１に係合させる一対のフック部２４９が設けられている。一対のフック部２４９は、後述する上ケース片２２０の下辺に設けられている。フック部２４９は、前側に向かって凸なＵ字状に形成されている。
【０１１４】
主基板ケース２００を台座２８０に取り付けるときは、フック部２４９が背面側に向かって凸となる状態に、主基板ケース２００を配置する。するとフック部２４９が軸部２８１に係合可能な状態となるので、主基板ケース２００を台座２８０に近づけて、各フック部２４９を各軸部２８１に係合させる。
【０１１５】
そして、フック部２４９が軸部２８１に係合したら、主基板ケース２００の自由端側を、軸部２８１を中心に上方向に回転させ、主基板ケース２００を台座２８０に重ね合わせる。このとき、台座２８０の上辺に備えられている板状フック２８２が主基板ケース２０

０の上辺に設けられた窪みＤに引っ掛かる。そのため、主基板ケース２００は、フック部２４９と軸部２８１との係合と、板状フック２８２と主基板ケース２００との係合とにより、台座２８０に固定される。

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

上ケース片２２０の下部には、内部の主制御基板１１０に設けた内部コネクタと外部コネクタとの接続部を覆う保護カバー２２９が配置されている。

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

制御基板収納部２１１のフランジ部２１１ｂのうち、板部２１１ａの長尺な２辺に沿って板部２１１ａから突設されている部分（以下「雄部」という）には、Ｌ字状に形成された引掛片２１１ｃがそれぞれ３つずつ形成されている。一方、制御基板収納部２２１のフランジ部２２１ｂのうち、板部２２１ａの長尺な２辺に沿って板部２２１ａ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２１１の雄部を挿入可能な挿入溝部２２１ｃが設けられている。また、各挿入溝部２２１ｃには、引掛片２２１ｄが形成されている。

【０１２８】

主制御基板１１０がビス止めされた下ケース片２１０と、上ケース片２２０とが組み合わせられる場合、フランジ部２１１ｂの雄部がフランジ部２２１ｂの雌部に挿入される。そして、制御基板収納部２１１、２２１が、左右方向に沿った図６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片２１１ｃが引掛片２２１ｄに係合するので、下ケース片２１０と上ケース片２２０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。

【０１２９】

このように組み合わされると、制御基板収納部２１１、２２１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に主制御基板１１０が収納された状態となるため、主制御基板１１０及び主制御部１１０ｍ等が不正に交換等される可能性を抑制できる。

【０１３０】

主制御基板１１０は、制御基板収納部２１１、２２１が組み合わされる前に、制御基板収納部２２１の内側に取り付けられる。このとき主制御基板１１０上に実装されているＩＣなどが、制御基板収納部２２１の板部２２１ａに対向するように取り付けられる。これは、板部２２１ａも透明なプラスチックで形成されているので、主制御基板１１０が主基板ケース２００内に収納されても、主制御基板１１０上に実装された主制御部１１０ｍ等の電子部品が不正に交換されていないか、板部２２１ａを介して外部から確認できるようにするためである。本実施形態では、主基板ケース２００を備える主制御装置１１０Ａを遊技盤５に取り付けると、遊技機１の背面側から上ケース片２２０を通して、主基板ケース２００内の主制御基板１１０に実装された電子部品を視認することができる。

【０１３１】
下ケース片２１０、上ケース片２２０の右端部には、封止部２１２、２２２が設けられている。図３４に示すように、下ケース片２１０、上ケース片２２０には、封止部２１２、２２２の上方に、第１ネジ止片９１、第２ネジ止片９２が設けられている。制御基板収納部２１１、２２１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３００の長手方向の端部に封止部２１２、２２２によって封止基礎部３１０が形成される。そして、封止基礎部３１０にかぶせて封止体３００にキャップ２４０を取り付けると、封止体３００の長手方向の端部には、第１ネジ止片９１、第２ネジ止片９２に加えて、キャップ２４０が備える第３ネジ止片３９３が重なり、ネジ止め用のネジ止部３９０を構成する。

【０１３２】
封止部２１２、２２２は、制御基板収納部２１１、２２１の右端部から右方に突設されている。封止部２１２、２２２は、左右方向に沿った高さが同じ高さであり、上下方向の幅が同じ幅に形成されている。各封止部２１２、２２２には、左右方向に沿って長尺な溝部２１２ａ、２２２ａが形成されている。封止部２２２には、左右方向に沿って平行な２つの溝部２２２ａが、所定間隔離して形成され、封止部２１２には、左右方向に沿って１つの溝部２１２ａが形成されている。下ケース片２１０、上ケース片２２０が組み合わされると、封止部２１２、２２２は、組み合わされた制御基板収納部２１１、２２１の右部に封止基礎部３１０を形成する。封止基礎部３１０においては、封止部２１２、２２２が一定間隔を開けて平行に配置され、封止部２１２、２２２が互いに対向する面の間に挿抜空間が形成される。

【０１３３】
開封禁止シール２５０は、主基板ケース２００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。開封禁止シール２５０は、切断性を考慮し、紙などの切断し易い材料の一方の面に接着面が設けられたものであり、複数の切目が形成されている。後述するように、開封禁止シール２５０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、開封禁止シール２５０には、「開封禁止」の文字も印刷されている。
切断部材２３０は、基礎部２３０ａと、一対の摘部３６１と、切断部３６４とを有する形状に形成されている。切断部材２３０の基礎となる基礎部２３０ａは、略長方形状に形成されている。基礎部２３０ａの長尺な２辺のうち、一方には、切断部３６４が形成されている。切断部３６４は、基礎部２３０ａの先端が刃状に形成された部位である。摘部３６１は、基礎部２３０ａ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３６１の左端部を、遊端部３６１ａという。

【０１３４】
キャップ２４０は、封止基礎部３１０にかぶせて封止基礎部３１０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３１０に対して着脱可能に形成されている。キャップ２４０は、封止基礎部３１０を覆う椀状に形成されたキャップ本体２４１と、キャップ本体２４１の長手方向の一端側に形成された第３ネジ止片３９３とを備えている。キャップ本体２４１の内側面には、キャップ２４０を封止基礎部３１０に取り付けたときに、挿抜空間３１０ａに挿入された切断部材２３０の摘部３６１の遊端部３６１ａが引っ掛かる位置に、突起３８２が設けられている。また、キャップ本体２４１の内側面には、溝部３８６が形成されている。

【０１３５】
切断部材２３０は、封止基礎部３１０の挿抜空間に挿入される。その後、開封禁止シール２５０が貼り付けられる。さらに、キャップ２４０を封止基礎部３１０にかぶせると、溝部３８６が、挿抜空間３１０ａに挿入された切断部材２３０の一部に嵌る。また、突起３８２が切断部材２３０の摘部３６１の遊端部３６１ａと係合する。

【０１３６】
キャップ２４０を封止基礎部３１０にかぶせると、第３ネジ止片３９３が、下ケース片

２１０の第１ネジ止片９１と、上ケース片２２０の第２ネジ止片９２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３９０を構成する。ネジ止部３９０にカシメ部材９４を打ち込まれると、下ケース片２１０、上ケース片２２０、キャップ２４０が互いに固定される。

【０１３７】

主基板ケース２００の封印を解くときは、カシメ部材９４が取り外されるとともに、キャップ２４０が封止基礎部３１０から取り外される。主基板ケース２００の封印が不正に解かれる時も同様である。切断部材２３０とキャップ２４０とは一体化している。このため、キャップ２４０を封止基礎部３１０から取り外されると、同時に切断部材２３０も封止基礎部３１０から取り外される。すると、切断部３６４等により、開封禁止シール２５０には回復不能な傷が付けられる。

【０１３８】

（主制御基板）

次に、図７を用いて本実施形態に係る主制御基板１１０の構成について説明する。図７は、主制御基板の構造を説明するための図である。

遊技を制御する主制御基板１１０には、主制御部１１０ｍ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ１１２ａ、情報表示器１１３、主制御部１１０ｍとは異なる複数の電子部品５９５（ＩＣ、抵抗、コネクタ、コンデンサ、及びコイル等）、複数のコネクタ７７１、７７２、７７３、７７４、７７５、７７６等が実装されている。

【０１３９】

主制御部１１０ｍは、遊技の制御に使用される記憶内容を格納している。また、主制御部１１０ｍは、遊技の結果に影響を与える記憶内容を格納している。

また、主制御部１１０ｍは、後述するメインＣＰＵ１１０ａ、メインＲＯＭ１１０ｂ、メインＲＡＭ１１０ｃを一体化したワンチップマイコンである。

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

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

【０１４２】

ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａについて説明する。

図４、図８に示すように、主制御基板１１０上のＲＷＭクリアスイッチ１１１ａは直接

露出していない。基板ケース２００の上ケース片２２０には凹部６８８内が設けられており、凹部６８８内には開口６８７が設けられている。
　また図５から分かるように、操作部材６８５は、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの対応位置に設けられており、操作部材６８５をスタッフ等が押下操作すると、押下された操作部材６８５によりＲＷＭクリアスイッチ１１１ａが押圧される。これによって、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作が行われる。
　凹部６８８内にはカバー部材６８６が設けられている。カバー部材６８６は、凹部６８８内において、操作部材６８５を塞いで操作不能とする第１位置と、操作部材６８５を開放して操作可能とする第２位置と、の間で回転移動可能に軸支されている。
　操作部材６８５を上記第２位置に移動させることで、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａを操作できる。
　このようにすることで、基板ケース２００には、操作部材６８５を挿入可能な程度の大きさの開口６８７を設けるだけでよい。また、カバー部材６８６を開放しないと、操作部材６８５を操作できない。従って、基板ケース２００内への不正なアクセスを防ぐことが出来る。
　ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａは、操作部材６８５を用いて操作されるのはなく直接操作可能なように、端部が開口６８７から露出していてもよい。
【０１４３】
　設定キースイッチ１１２ａは、主制御基板１１０から突出する筒状部材の端面にキーを挿入する鍵穴が設けられている。
　そして、鍵穴を設けた設定キースイッチ１１２ａの端面が、基板ケース２００の上ケース片２２０に設けられた開口６６１から露出しているが、基板ケース２００の表面よりもやや低くなっている。
　スタッフ等は、設定キースイッチ１１２ａの鍵穴にキーを挿入して操作を行うことが出来る。
【０１４４】
（識別表示）
　識別表示５２０について説明する。図５に示すように、識別表示５２０は、主制御基板１１０、主制御部１１０ｍ、下ケース片２１０、上ケース片２２０、及びキャップ２４０に付されている。
　識別表示５２０は、遊技機１に関する情報が含まれる表示である。以下の説明においては、主制御基板１１０に設けられた識別表示５２０を、識別表示５２１といい、主制御部１１０ｍに設けられた識別表示５２０を識別表示５２２という。上ケース片２２０に設けられた識別表示５２０を、識別表示５２３といい、下ケース片２１０に設けられた識別表示５２０を、識別表示５２４といい、キャップ２４０に設けられた識別表示５２０を、識別表示５２５という。
【０１４５】
　図５に示すように、識別表示５２１は、主制御基板１１０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、主制御部１１０ｍ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。
　主基板ケース２００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、下ケース片２１０の前面の右上部に、下ケース片２１０を製造する金型による刻印によって形成されている（図３３参照）。
　識別表示５２５は、キャップ２４０の背面に、キャップ２４０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の表示態様については後述する。
【０１４６】
　識別表示５２１～５２５は互いに関連しており、少なくとも同じ識別表示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、「ＡＢＣＤ０

３」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において同じ識別表示５２９は、「ＡＢＣＤ」である。識別表示５２９は、例えば、メーカー名及び機種名等に対応した表示である。本実施形態では、一例として、「ＡＢＣＤ」のうち、「ＡＢ」はメーカー名を表し、「ＣＤ」は機種名を表すとする。

【０１４７】

なお、識別表示５２１～５２５において、メーカー名を「ＡＢＣＤ」に含まれる「ＡＢ」で表示するではなく、メーカー名そのものを表示してもよい。また、機種名を「ＡＢＣＤ」に含まれる「ＣＤ」で表示するではなく、機種名そのものを表示してもよい。また、識別表示５２１～５２５に、遊技機の型式が表示されてもよい。

【０１４８】

（シール部材）

シール部材について説明する。図５及び図８に示すように、主基板ケース２００の上ケース片２２０の外面５３１にシール部材１５６０及びシール部材１５６１が貼り付けられている。

【０１４９】

シール部材１５６０は、上ケース片２２０の左右方向左側の下部に設けられた位置表示部５６１に貼り付けられており、シール部材１５６１は、上ケース片２２０の右上部に設けられた位置表示部５６１に貼り付けられている。

シール部材１５６０、１５６１は、何れも光透過性を有する素材で形成されており、本実施形態では、一例として、透明である（透明素材からなる）とする。

シール部材１５６０、１５６１は、夫々、複数の電子部品５９５（図８参照）を跨いで配置されている。なお、図５においては、シール部材１５６０、１５６１の前側に位置する複数の電子部品５９５等、種々の電子部品の図示は省略している。

【０１５０】

シール部材１５６０は、主基板管理用のシールである。

この例において、シール部材１５６０のシール部材本体１５６０Ａ（ベース部）には、偽造防止用の透かしが設けられている。すなわち、シール部材１５６０（開封者表示シール）は、シール部材本体１５６０Ａに透かし加工が施された加工シールである。

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

ただし、シール部材本体１５６０Ａは、所定加工（すかし加工）を施されながらも透明であり、少なくとも透光性が高く、一定の視認性が確保されている。

【０１５１】

シール部材１５６０は、シール部材本体１５６０Ａ上において、黒色で「主基板管理番号」などと見出しが付された枠内に、白地の記入領域１５７０（記入欄）、コード部１５７２、情報表示部１５７３を備えている。

記入領域１５７０、コード部１５７２、情報表示部１５７３と、これらの領域に付随する後述する文字表示は、夫々、シール部材本体１５６０Ａの透明素材が露出していないために透光性が低い非透光部である。

シール部材１５６０は、複数の非透光部を備えており、これらの非透光部を介しては、主基板ケース２００内の主制御基板１１０の視認が困難である。

非透光部としてのコード部１５７２、情報表示部１５７３、及び記入領域１５７０は、主制御部１１０ｍ、情報表示器１１３と重ならないシール部材本体１５６０Ａ上の位置に設けられている。

【０１５２】

一方、シール部材本体１５６０Ａにおける記入領域１５７０、コード部１５７２、情報表示部１５７３、及びこれらの領域に付随する後述する文字表示以外の領域は、シール部材本体１５６０Ａの透明素材が露出して透光性が高い透光部１５７４である。

透光部１５７４は、透明素材を通して、主基板ケース２００内の主制御基板１１０上の電子部品５９５を覗いて確認することが出来る上記の覗き部である。

【０１５３】

主基板ケース２００において、シール部材１５６０及び主基板ケース２００を介して主制御基板１１０を視認可能である。このため、検査者は主制御基板１１０を容易に確認することができる。このため、検査者は、シール部材１５６０を介して主制御基板１１０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。

【０１５４】

また、透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部材１５６０は、主制御基板１１０上の主制御部１１０ｍに貼付されたシール部材１５６２を、あらゆる角度から視認可能な位置に貼り付けされている。

また、透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部材１５６０は、記入領域１５７０、コード部１５７２、情報表示部１５７３を含め、シール部材１５６０全体があらゆる角度から主制御部１１０ｍと重ならない位置となるように設けられている。

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

このため、検査者は主制御部１１０ｍを容易に確認することができる。このため、検査者は、主制御部１１０ｍを確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

透光部、非透光部の有無に関わらず、シール部材１５６０は、記入領域１５７０、コード部１５７２、情報表示部１５７３を含め、シール部材１５６０全体があらゆる角度から情報表示器１１３と重ならない位置となるように設けられている。

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

【０１５５】

なお、図８では、シール部材１５６０と情報表示器１１３とが近傍の位置にあるとは言えないが、シール部材１５６０が、主制御部１１０ｍ、情報表示器１１３と重ならず、情報表示器１１３がコネクタ７７１～７７６と十分に離間した位置にあり、且つシール部材１５６１が情報表示器１１３に重ならない、という条件を全て満たせば、シール部材１５６０と情報表示器１１３とが互いに近傍の位置にあってもよい。

【０１５６】

以下に、シール部材１５６０の表示内容を詳しく説明する。

記入領域１５７０は、主基板ケース２００を開封した開封者及び開封年月日を記入するための領域である。

記入領域１５７０は、透明素材上に形成されたペン等で書き込み可能な白色の下地である。

記入領域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、「開封者」及び「開封年月日」を３組記入することができる。

記入領域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。

【０１５７】

記入領域１５７０の上方には、「開封者」「開封年月日」といった見出しが黒色で印字され、各記入領域の左側には、記入領域の番号を示す丸付きの数字が印字されている。

すなわち、左上の記入領域１５７０の上方には、「開封者」と黒色で印刷されている。右上の記入領域１５７０の上方には、「開封年月日」と黒色で印刷されている。左上の記入領域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入領域１５７０の左方には、丸２と印刷されている。左下の記入領域１５７０の左方には、丸３と印刷されている。

【０１５８】

例えば、検査者は、主基板ケース２００を開封した場合に、検査者の名前を左側の記入領域１５７０に記入し、主基板ケース２００を開封した年月日を、右側の記入領域１５７０に記入する。なお、検査者は、記入領域１５７０に、主制御基板１１０に不正が行われたか否かを確認した年月日等を記入してもよい。

【０１５９】

コード部１５７２は、シール部材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。

【０１６０】

コード部１５７２は、例えば、遊技機１とは異なる機器（以下、「他機器」という。）に記憶された、主制御基板１１０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、主制御基板１１０の納入先（例えば、遊技機１が納入された店舗名）、及び、遊技機１が廃棄されたか否か等の情報が含まれている。これによって検査者は、主制御基板１１０の納入先を示す情報、及び遊技機１が廃棄されたか否か等の情報を容易に確認することができる。このため、検査者は、納入先の情報を確認し、納入先の異なる主制御基板１１０が装着される不正が行われたか否かを容易に判断できる。よって、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０１６１】

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

【０１６２】

シール部材１５６０が備える透光部１５７４（覗き部）を説明する。

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

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

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

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

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

【０１６３】

シール部材１５６１について説明する。

シール部材１５６１は、主制御基板１１０上の主制御部１１０ｍに貼付されたシール部

材１５６１を、あらゆる角度から視認可能な位置に貼り付けされる。
　シール部材１５６１は、あらゆる角度から主制御部１１０ｍと重ならない位置となるように設けられている。
　従って、主基板ケース２００を正面視したときに、主基板ケース２００を介して主制御部１１０ｍを必ず視認可能である。
　シール部材１５６１は、あらゆる角度から情報表示器１１３と重ならない位置となるように設けられている。
　従って、主基板ケース２００を正面視したときに、主基板ケース２００を介して情報表示器１１３を視認することが出来る。

【０１６４】

　また、シール部材１５６１は、特定の情報を表示するための情報識別部である。
　例えば、特定の情報として、機種名、メーカー名、定格電圧及び全容量、のうちの少なくとも１つが印刷される。本実施形態では、一例として、機種名「ＣＲあいうＧＨ１０１」、及びメーカー名「ＡＡ社」が印刷されている。本実施形態では、これらの情報が印刷された部位を印刷部１５６３ともいう。また、シール部材１５６１に表示される特定の情報を識別表示１５９５という。本実施形態では、識別表示１５９５は、型式を含む機種名「ＣＲあいうＧＨ１０１」、及びメーカー名「ＡＡ社」、定格電圧及び全容量（ＡＣ２４Ｖ±５％、２５０ＶＡ）である。
　また、機種名を表示する部分には透明素材に対して赤や黄色といった目立つ色で下地を形成し、下地上に白字で機種名を表示する。

【０１６５】

　また、主制御部１１０ｍには、シール部材１５６２が貼り付けられている。
　シール部材１５６２は、特定の情報を表示するための情報識別部である。例えば、特定の情報として、機種名、メーカー名のうちの少なくとも１つが印刷される。本実施形態では、一例として、シール部材１５６２には、所定の情報として、機種名「ＣＲあいうＧＨ１０１」、及びメーカー名「ＡＡ社」が印刷されている。また、シール部材１５６２に表示される特定の情報を識別表示１５９６という。本実施形態では、識別表示１５９５は、機種名「ＣＲあいうＧＨ１０１」、及びメーカー名「ＡＡ社」である。
　シール部材１５６２には、識別表示１５９６で特定される情報を示すＱＲコード（登録商標）が表示されてもよい。
　また、シール部材１５６１とシール部材１５６２は、少なくとも同じ識別表示１５９５、１５９６を含んで表示される。本実施形態においては、識別表示１５９５、１５９６における種名「ＣＲあいう」、型式「ＧＨ１０１」、及びメーカー名「ＡＡ社」が全て同じであるが、一部が同じであればよい。
　なお、識別表示１５９５、１５９６は、主基板ケース２００と主制御部１１０ｍに付されているが、他の部材に付されてもよい。例えば、主制御基板１１０に、識別表示１５９５、１５９６と同じ識別表示を含んで表示されてもよい。

【０１６６】

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

【０１６７】

　また、シール部材１５６０に領域１５７５が設けられているので、検査者は、領域１５７５（より詳細には、記入領域１５７０）に、検査者の名前、及び、主基板ケース２００を開封した年月日を記入することができる。また、検査者は、主制御基板１１０に不正が行われたか否かを確認した日付等を、領域１５７５に記入することもできる。また、領域１５７５の間に透光部１５７４（覗き部）が設けられているので、領域１５７５のみが設けられている場合に比べて、領域１５７５が目立ちやすい。このため、領域１５７５に記

入された文字等を検査者が確認し易くなる。よって、不正が行われる可能性を低減でき、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０１６８】

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

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

【０１６９】

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

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

また、シール部材１５６１に、機種名、メーカー名のうちの少なくとも１つが印刷されているので、検査者は、容易に、機種名、メーカー名のうちの少なくとも１つを把握することができる。よって、検査者は、機種名、メーカー名のうちの少なくとも１つを確認し、不正が行われているか否かを容易に判断できる。故に、遊技者が安心して遊技できる。故に、遊技者の興趣が向上する。

【０１７０】

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

主基板ケース２００の、特に上ケース片２２０は、通気孔を有していない。

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

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

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

【０１７１】

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

【０１７２】

主基板ケース２００に貼る必要がある透明部と複数の非透明部を有するシール部材１５６０の透明部をすかし加工することで、シール部材１５６０の複製を防止することができる。また、シール部材１５６０を主制御部１１０ｍ、情報表示器１１３と被らない位置に

貼付することで、すかし加工や複数ある非透明部の影響をも受けずに重要な基板部品である主制御部１１０ｍ、正確に読み取る必要がある情報表示器１１３の視認性を確実に確保することができる。

【０１７３】

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

【０１７４】

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

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

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

【０１７５】

本実施形態においては、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａは、主制御基板１１０に配置するものとして説明しているが、それに限らず、払出制御基板１２０に対して設けられてもよい。また、本実施形態においては、設定キースイッチ１１２ａは、主制御基板１１０に配置するものとして説明しているが、それに限らない。設定キースイッチ１１２ａは、主制御基板１１０と電気的に接続されていれば、主制御基板１１０と離間した別の位置に配置することが出来る。

【０１７６】

（遊技機１の制御構成）

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

【０１７７】

主制御基板１１０は、遊技の進行（基本動作）を統括的に制御する。主制御基板１１０は、演算処理を行うメイン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。

【０１７８】

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

【０１７９】

主制御基板１１０の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ４３ａ、ゲート検出スイッチ４４ａ、第１始動口検出スイッチ４５ａ、第２始動口検出スイッチ４７ａ、大入賞口検出スイッチ５０ａ、アウト球検出スイッチ５２ａ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出セ

ンサ５４ａ、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａ、設定キースイッチ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。

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

払出制御部１２１では、主制御基板１１０から払出コマンドを受信すると、払出装置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。

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

発射用ソレノイド２８ｂは、ロータリーソレノイドから構成され、回動軸に打出部材２８が直結されており、回動軸が回転することで打出部材２８が回転して遊技球Ａを打ち出すようになっている。なお、発射用ソレノイド２８ｂの動作は、発射制御部１２２に設け

られた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から約９９．９（回／分）に設定されているため、１分間における遊技球の発射数は約９９．９（個／分）となっている。すなわち、遊技球は約０．６秒毎に発射されることになる。

【０１８８】

演出制御基板１３０は、主制御基板１１０からの演出コマンドの受信に基づき遊技に関する（遊技機１で行われる）演出を制御する従制御基板（従制御手段）となっている。演出制御基板１３０は、演算処理を行うサブ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）等を制御する表示制御部１４０、枠用照明装置１０やボタン駆動装置１７ｂや盤用駆動装置７５や盤用照明装置７６等を制御するランプ制御部１５０と、演出制御用の入力ポートや出力ポート等を備えている。

【０１８９】

サブ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（表示制御部１４０、ランプ制御部１５０）に各種の演出を実行させるため制御を行う（データやコマンドを出力する）。

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

表示制御部１４０は、演出制御部１３０ｍからの演出制御コマンドの受信に基づき画像表示や音声出力を統括的に制御する統括制御部１４１と、統括制御部１４１からの表示制御コマンド（ディスプレイリスト）の受信に基づき第１画像表示装置７０及び第２画像表示装置７１を制御する画像制御部１４５（ＶＤＰ）と、画像データ等が格納されたＣＧＲＯＭ１４６と、統括制御部１４１からの音声制御コマンドの受信に基づき音声出力装置９を制御する音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）及び音声データ等が格納された音声ＲＯＭ１４９を備えている。

【０１９３】

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

【０１９４】

統括ＣＰＵ１４１ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括ＲＯＭ１４１ｂに記憶された統括制御プログラムを読み出し、統括ＲＡＭ１４１ｃをワークエリアとして活用しながら演出に関する演算処理を行う。これにより、第１画像表示装置７０及び第２画像表示装置７１に表示させる演出画像を指示する表示制御コマンド（ディスプレイリスト）を生成して表示制御部１４０に送信するための制御処理、音声出力装置９から出力させ

る演出音を指示する音声制御コマンドを生成して音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）に送信するための制御処理等を行う。

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】
電源基板１６０は、遊技機１の外部から供給される電源から遊技機１の動作に必要なメイン電源（動作電源）を生成して遊技機１（主制御基板１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）に供給する。電源基板１６０には、電源断（停電）が発生したか否かを検出すると共に、電源断（停電）の発生に基づき電断検出信号を主制御基板１１０に出力する電断検出回路１６２と、電源断（停電）時に主制御基板１１０に対してバックアップ電源を供給するためのバックアップ電源回路１６３を備える。
【０２０４】
また、電源基板１６０は、遊技機１（主制御基板１１０、払出制御基板１２０、演出制御基板１３０や各種電子部品）へのメイン電源の供給を行うＯＮ状態と停止するＯＦＦ状態とに切り替えるための電源スイッチを遊技店の店員によって操作可能なように備えており、電源スイッチをＯＮ状態にするとメイン電源の供給が開始されて遊技機１の動作が開始する。なお、電源スイッチがＯＦＦ状態であっても主制御基板１１０へのバックアップ電源の供給は維持される。
【０２０５】
電断検出回路１６２は、遊技機１に供給される電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検出信号を主制御基板１１０に出力する。より具体的には、電断検出信号がハイレベルになるメインＣＰＵ１１０ａは動作可能状態となり、電断検出信号がローレベルになるとメインＣＰＵ１１０ａは動作停止状態になる。
【０２０６】
バックアップ電源回路１６３は、遊技機への通電時に蓄電するコンデンサを備えており、電源断（停電）が発生するとコンデンサに蓄えられていたバックアップ用の電源電圧を主制御基板１１０のメインＲＡＭ１１０ｃに対して供給する。これにより、電源断（停電）時においてもメインＲＡＭ１１０ｃや払出ＲＡＭ１２１ｃの記憶内容が保持されることになり、電源断（停電）からの復旧後に遊技の制御状態を電源断（停電）前の状態に復旧させることができる。なお、払出制御基板１２０や演出制御基板１３０にバックアップ電源を供給するようにしてもよい。
【０２０７】
（遊技状態の説明）
次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。本実施形態においては、特別図柄の大当たり判定に関する状態として「低確率状態」と「高確率状態」とを有し、第２始動口４７が有する可動部材４８に関する状態として「非時短状態」と「時短状態」とを有する。
【０２０８】
本実施形態では、以下の３つの遊技状態が設けられている。
（１）「低確率状態」且つ「非時短状態」である通常遊技状態（低確非時短遊技状態）
（２）「低確率状態」且つ「時短状態」である時短遊技状態（低確時短遊技状態）
（３）「高確率状態」且つ「時短状態」である確変遊技状態（高確時短遊技状態）
【０２０９】
なお、遊技を開始したときの遊技状態、すなわち遊技機１の初期の遊技状態は、「低確非時短遊技状態」に設定されている。なお、本実施形態においては「低確時短遊技状態」及び「高確時短遊技状態」は通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であることから「特定遊技状態」と称する場合がある。
【０２１０】
本実施形態において「低確率状態」というのは、例えば、遊技の有利度合いの段階である（大当たり判定における大当たり確率の）設定値が「１」の場合において、第１始動口４５、又は、第２始動口４７に遊技球が入球したことを条件として行われる特別図柄の大当たり判定において、大当たりの当選確率が約１／３００と低く設定された遊技状態を言う。これに対して「高確率状態」というのは、低確率状態と比べて大当たりの当選確率が向上し、設定値が「１」の場合において、大当たりの当選確率が約１／６０と高く設定さ

れた遊技状態を言う。

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

これに対して「時短状態」というのは、普図ゲート４４を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の当たり抽選において、その抽選結果に対応する普通図柄の平均の変動時間が０．５秒と「非時短状態」よりも短く設定され、かつ、当たりに当選した際の第２始動口４７の開放時間が例えば２．５秒と、「非時短状態」よりも長く設定された遊技状態を言う。さらに、「非時短状態」においては普通図柄の当たり抽選において当たりに当選する確率が例えば１／１２８と低く設定され、「時短状態」においては普通図柄抽選において当たりに当選する確率が例えば１２７／１２８と高く設定される。したがって、「時短状態」においては、「非時短状態」よりも、普図ゲート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、「時短状態」では、遊技者は遊技球を消費し難い状態で遊技を有利に進行することが可能となる。

【０２１５】

そして、「時短遊技状態」には、後述する大当たり遊技の終了後に（大当たり遊技を経由して）制御される通常時短遊技状態と、所定条件の成立（ＲＷＭクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の０クリア）から実行された特別図柄のハズレ変動表示の回数が規定回数（本実施形態では９００回）に到達したことで（大当たり遊技を経由せずに）制御される特殊時短遊技状態とが設定されている。

【０２１６】

なお、実施形態において、「時短状態」は、「非時短状態」と比べて、普通図柄の変動時間、第２始動口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が、「時短状態」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。

【０２１７】

また、本実施形態では、高確率状態のときに大当たりに当選する確率が、低確率状態のときに大当たりに当選する確率の５倍（設定値に拘らず共通）となっている大当たりと判定される確率は５倍に限られず、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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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

【０２２１】

また、時短遊技状態として通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態を設けているが、大当たり判定処理の結果として通常のハズレとは異なる特殊ハズレに当選し、特別図柄の変動表示の結果として特殊ハズレ特別図柄が停止表示されたことに応じて特定時短遊技状態を所定期間（例えば１００回の特別図柄の変動表示が実行されるまで等）にわたって発生させるようにしてもよい。特定時短遊技状態における各種の制御については、特殊時短遊技状態に準じるようにするとよい。

【０２２２】

次に、図１０～図１５を参照して、メインＲＯＭ１１０ｂに記憶されている各種のテーブルの詳細について説明する。

【０２２３】

（大当たり判定テーブル）

図１０（ａ）は、第１始動口４５への遊技球の入賞（入球）に基づき取得した特図判定情報を判定（大当たり判定）するための第１特別図柄用の大当たり判定テーブルであり、図１０（ｂ）は、第２始動口４７への遊技球の入賞（入球）に基づき取得した特図判定情報を判定（大当たり判定）するための第２特別図柄用の大当たり判定テーブルである。

【０２２４】

図１０（ａ）～（ｂ）に示すように、大当たり判定テーブルには、現在の設定値と、現在の確率状態と、大当たり判定用乱数値と、大当たり判定結果（大当たり、ハズレ）とが対応付けられており、参考として最右欄に「大当たり」である場合のおおよその当選確率が記載されている。

【０２２５】

メインＣＰＵ１１０ａは、図１０（ａ）に示す第１特別図柄用の大当たり判定テーブル又は図１０（ｂ）に示す第２特別図柄用の大当たり判定テーブルを参照し、現在の設定値、確率状態、大当たり判定用乱数値に基づいて、「大当たり」、「ハズレ」の何れであるのかを判定する。

【０２２６】

例えば、図１０（ａ）に示す第１特別図柄用の大当たり判定テーブルによれば、設定値が「１」であって通常遊技状態であるときには、「１００」～「２９９」という２００個の大当たり判定用乱数値が「大当たり」と判定される。そして、大当たりと判定される以

外の大当たり判定用乱数値が「ハズレ」と判定される。

【０２２７】

なお、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報は、メインＲＡＭ１１０ｃの第１特図判定情報保留記憶領域に記憶され、第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得された特図判定情報は、メインＲＡＭ１１０ｃの第２特図判定情報保留記憶領域に記憶される。そして、大当たり判定を行う際に第１特図判定情報保留記憶領域又は第２特図判定情報保留記憶領域に記憶されている特図判定情報がメインＲＡＭ１１０ｃの特図判定情報当該記憶領域にシフトされ、シフトされた特図判定情報を用いて大当たり判定が行われることになる。

【０２２８】

また、第１特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第１記憶部～第４記憶部まで分かれており、これら第１記憶部～第４記憶部に記憶された特図判定情報に対応する保留アイコンが第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１～第４表示部７０Ｂ４にそれぞれ表示される。第２特図判定情報保留記憶領域は、それぞれ第１記憶部～第４記憶部まで分かれており、これら第１記憶部～第４記憶部に記憶された特図判定情報に対応する保留アイコンが第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１～第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ表示される。

【０２２９】

（特別図柄判定テーブル）

図１１（ａ）は、大当たりと判定されたときの特別図柄の種類を決定するための大当たり用の特別図柄判定テーブルであり、図１１（ｂ）は、ハズレと判定されたときの特別図柄の種類を決定するためのハズレ用の特別図柄判定テーブルである。

【０２３０】

図１１（ａ）～（ｂ）に示すように、特別図柄判定テーブルには、停止表示させる特別図柄の種別と、特別図柄判定用乱数値と、特別図柄の判定結果と、判定結果に対応する停止特図データと、判定結果に対応する特別図柄指定コマンドとが対応付けられている。

【０２３１】

特別図柄「００」及び「１０」は、大当たり遊技が実行されないハズレ特別図柄となっている。特別図柄「０１」及び「０４」は、第１大当たり遊技を実行する大当たり特別図柄となっており、特別図柄「０２」及び「０５」は、第２大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっており、特別図柄「０３」は、第３大当たり遊技を実行する大当たり図柄となっている。

【０２３２】

「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６回まで実行するようになっている。なお、ラウンド遊技では、開放時間の経過前であっても規定個数（例えば、１０個）の遊技球が大入賞口５０に入賞すると１つのラウンド遊技が終了するようになっている。また、第１大当たり遊技の終了後は、第２特別図柄の変動表示が５０回又は１００回行われるまで通常時短遊技状態（低確非時短遊技状態）に設定されるようになっている。

【０２３３】

「第２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を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を１０回まで実行するようになっている。また、第２大当たり遊技の終了後は、第２特別図柄の変動表示が１００００回行われるまで確変遊技状態（高確時短遊技状態）に設定されるようになっている。そのため、高確率遊技状態の大当たり当選確率からすると、ほぼ次回の大当たりが確定するようになっている。

【０２３４】

「第３大当たり遊技」では、第２大入賞口５６を最大２９．５秒まで開放させた後に大入賞口を２秒間に亘って閉鎖させるラウンド遊技を４回まで実行するようになっている。また、第３大当たり遊技の終了後は、第２特別図柄の変動表示が１００００回行われるま

で確変遊技状態（高確時短遊技状態）に設定されるようになっている。そのため、高確率遊技状態の大当たり当選確率からすると、ほぼ次回の大当たりが確定するようになっている。

【０２３５】

なお、第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれに１つのハズレ特別図柄が対応付けられているが、第１特別図柄及び第２特別図柄の少なくとも一方に複数のハズレ特別図柄を対応付けるようにしてもよい。

【０２３６】

メインＣＰＵ１１０ａは、図１１（ａ）～（ｂ）の何れかに示す特別図柄判定テーブルを参照し、停止表示させる特別図柄の種別と、特別図柄判定用乱数値とに基づいて特別図柄の種類、停止特図データ及び特別図柄指定コマンドを判定し、特別図柄指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。

【０２３７】

図１１に示す特別図柄判定テーブルの第１の特徴としては、大当たり特別図柄の種類、ハズレ特別図柄の種類が設定値によって変化せずに同一である点が挙げられる。このようにすることで、複雑な遊技性とならずに、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【０２３８】

図１１に示す特別図柄判定テーブルの第２の特徴としては、各種大当たり特別図柄の選択割合、各種ハズレ図柄の選択割合が設定値によって変化せずに一定である点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。

【０２３９】

（通常用の特図変動パターン判定テーブル）

図１２は、通常遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される通常用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【０２４０】

具体的には、図１２（ａ）は、通常遊技状態における基本的な特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される通常用の特図変動パターン判定テーブル１であり、図１２（ｂ）は、特殊時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合の特殊時短状態終了時の第２特別図柄の残保留数に対応する変動表示を実行する場合に参照される通常用の特図変動パターン判定テーブル２である。

【０２４１】

（確変／通常時短用の特図変動パターン判定テーブル）

図１３は、確変遊技状態又は通常時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される確変／通常時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【０２４２】

具体的には、図１３（ａ）は、確変遊技状態又は通常時短遊技状態における基本的な特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される確変／通常時短用の特図変動パターン判定テーブル１であり、図１３（ｂ）は、通常時短遊技状態において最終回となる特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される通常時短用の特図変動パターン判定テーブル２である。

【０２４３】

（特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル）

図１４は、特殊時短遊技状態において特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブルの一例を示す図である。

【０２４４】

具体的には、図１４（ａ）は、メインＲＡＭ１１０ｃに大当たり履歴情報がないときに特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テー

ブル１であり、図１４（ｂ）は、メインＲＡＭ１１０ｃに大当たり履歴情報があって特殊時短遊技状態の最初となる特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル２であり、図１４（ｃ）は、メインＲＡＭ１１０ｃに大当たり履歴情報があって特殊時短遊技状態の最終よりも前の特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル３であり、図１４（ｄ）は、メインＲＡＭ１１０ｃに大当たり履歴情報があって特殊時短遊技状態の最終回となる特別図柄の変動表示を実行する場合に参照される特殊時短用の特図変動パターン判定テーブル４である。

【０２４５】

図１２～図１４に示すように、特図変動パターン判定テーブルには、変動表示を行う特別図柄（始動口）の種別と、大当たり判定結果と、特別図柄の判定結果（停止特図データ）と、リーチ判定用乱数値と、第１特図保留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図変動パターンと、特別図柄の変動時間と、特図変動パターンを示す特図変動パターン指定コマンドとが対応付けられている。

【０２４６】

したがって、「特図変動パターン」とは、特別図柄の種別、大当たり判定結果、特別図柄の種類、及び、特別図柄の変動時間を特定可能なものといえる。

【０２４７】

メインＣＰＵ１１０ａは、図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルを参照し、大当たり判定結果、特別図柄判定結果（停止特図データ）、リーチ判定用乱数値、第１特図保留数（Ｕ１）又は第２特図保留数（Ｕ２）、特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図変動パターンを判定し、特図変動パターンに応じた特図変動パターン指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。

【０２４８】

また、演出制御基板１３０では、後述するように、変動パターン指定コマンド（大当たり判定結果、特別図柄判定結果等）に応じて、演出図柄７０ａの変動表示を伴う変動演出の内容（演出態様）を決定するようになっているため、図１２～図１４に示す特図パターン判定テーブルの最右欄には、参考として変動演出で実行可能となる演出内容が記載されている。

【０２４９】

図１２～図１４に示す変動パターン判定テーブルに示す演出内容として、「通常変動」、「短縮変動」、「超短縮変動」とは、３つの演出図柄７０ａがバラバラに高速で変動して、リーチとならずに停止することを意味している。

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

また、「ノーマルリーチ」とは、左側領域と右側領域に同じ演出図柄７０ａが仮停止し、中央領域で残り１つの演出図柄７０ａが変動するリーチ演出を意味しており、大当たりの期待度が最も低いリーチ演出である。

【０２５３】

また、「ＳＰリーチ」、「特殊ＳＰリーチ」とは、ノーマルリーチよりも大当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に実行される。例えば、２つの演出図柄７０ａが縮小して第１画像表示装置７０の隅部に移動し、第１画像表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて特別なリーチ演出を行うようになっている。なお、「特殊ＳＰリーチ」は、「ＳＰリーチ」よりも特殊な演出が実行される。

【０２５４】

また、「ＳＰＳＰリーチ」、「ＳＰＳＰ「７」リーチ」とは、スーパーリーチよりも大当たりの期待度が高いスペシャルリーチ演出となっており、ノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出の後に実行される。例えば、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に３つの演出図柄７０ａが縮小して第１画像表示装置７０の隅部に移動し、第１画像表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて「ＳＰリーチ」よりも特別なリーチ演出を行うようになっている。なお、「ＳＰＳＰリーチ」では、「７」以外の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行され、「ＳＰＳＰ「７」リーチ」では、「７」の図柄でリーチ演出が実行される。

【０２５５】

また、「全回転リーチ」とは、大当たり確定となるリーチとなっており、ノーマルリーチ演出の後に実行される。例えば、ノーマルリーチ演出から発展演出が実行され、その後に３つの演出図柄７０ａが全て同一で揃った状態で低速に変動し、第１画像表示装置７０の表示領域のほぼ全域を用いて「ＳＰＳＰリーチ」や「ＳＰＳＰ「７」リーチ」よりも特別なリーチ演出（大当たり確定のリーチ演出）を行うようになっている。

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

ーンとなっている。
【０２６２】
「即当たり変動（当）」とは、リーチを経由せずに遊技者に有利な結果（大当たり）であることが報知される演出となっており、最終的に３つの演出図柄７０ａが揃った状態で表示される演出を行うようになっている。
【０２６３】
「終了示唆変動」とは、特殊時短遊技状態が終了することを示唆する終了報知演出が行われる演出となっており、大当たり履歴がある特殊時短遊技状態の最終回の変動表示において実行される。
【０２６４】
「終了示唆復活変動（当）」とは、大当たりとなって遊技者に有利な特定遊技状態に復活することを示唆する復活演出が行われる演出となっており、特殊時短遊技状態の最終回の変動表示において終了報知演出が開始された後にリーチを経由せずに実行される。
【０２６５】
なお、通常遊技状態において第１特別図柄の変動表示が実行される場合に「即当たり変動」が実行されないようになっているが、第１特別図柄の変動表示が実行される場合にも「即当たり変動」が実行されるようにしてもよい。
【０２６６】
図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第１の特徴としては、通常時短遊技状態（一連有利期間）の最終回となる変動表示中には、リザルト表示が行われる変動演出が実行される点が挙げられる。このようにすることで、一連有利期間における遊技の結果を遊技者に確認させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０２６７】
図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第２の特徴としては、特殊時短遊技状態の最終回となる変動表示中には、リザルト表示が行われずに終了報知演出が行われる点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されていないにも拘らず、一連有利期間における遊技の結果が表示されることで遊技者の不満感が募ることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０２６８】
図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第３の特徴としては、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態とで異なる特図変動パターン判定テーブルを用いる点が挙げられる。このようにすることで、同じ時短遊技状態であっても通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態との演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０２６９】
図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第４の特徴としては、特殊時短遊技状態中における変動表示においては、大当たり履歴（ＲＷＭクリア）の有無によって異なる特図変動パターン判定テーブルを用いるようになっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態における変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０２７０】
図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第５の特徴としては、特殊時短遊技状態中における初回変動においては、大当たり履歴（ＲＷＭクリア）の有無によって異なる特図変動パターン判定テーブルを用いるようになっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態における初回の変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０２７１】
図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第６の特徴としては、特殊時短遊技状態中における初回変動においては、大当たり履歴（ＲＷＭクリア）がある場合の特図変動パターンの数よりも、大当たり履歴がない場合の方が決定される特図変動パターン

の数が多い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態における初回の変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０２７２】

図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第７の特徴としては、大当たり履歴（ＲＷＭクリア）がある特殊時短遊技状態中における初回変動がハズレとなる場合においては、初回に専用の特図変動パターンが決定される点が挙げられる。このようにすることで、特殊時短遊技状態中における初回変動において専用の演出（ロング突入演出）を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０２７３】

図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第８の特徴としては、特殊時短遊技状態中における最終変動においては、大当たり履歴（ＲＷＭクリア）の有無によって異なる特図変動パターン判定テーブルを用いるようになっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態における最後の変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０２７４】

図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第９の特徴としては、特殊時短遊技状態中における最終変動においては、大当たり履歴（ＲＷＭクリア）がある場合の特図変動パターンの数よりも、大当たり履歴がない場合の方が決定される特図変動パターンの数が多い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態における最後の変動表示中の演出内容を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０２７５】

図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第１０の特徴としては、大当たり履歴（ＲＷＭクリア）がある特殊時短遊技状態中における最終変動がハズレとなる場合においては、最終回に専用の特図変動パターンが決定される点が挙げられる。このようにすることで、特殊時短遊技状態中における最終変動において専用の演出（終了示唆演出）を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０２７６】

図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第１１の特徴としては、特殊時短遊技状態中において、第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合よりも、第２特別図柄のハズレ変動表示（第２変動演出）が実行される場合の方が、決定（実行）される特図変動パターン（変動演出パターン）の種類が多くなる点が挙げられる。このようにすることで、特殊時短遊技状態において遊技者に有利となる第２特別図柄の変動表示を行うように遊技者を仕向けることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０２７７】

図１２～図１４に示す特図変動パターン判定テーブルの第１２の特徴としては、時短遊技状態中の特別図柄（主に第２特別図柄）の平均の変動時間が、時短遊技状態中の普通図柄の平均変動時間よりも長くなるようになっている。このようにすることで、通常遊技状態よりも特別図柄の平均の変動時間が短くなる時短遊技状態であっても第２保留記憶が溜まり易くなり、特別図柄の変動表示をスピーディに実行することで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０２７８】

（事前判定テーブル）

図１５（ａ）は、非時短状態中の第１始動口４５への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）するための非時短状態用の事前判定テーブルの一例を示す図であり、図１５（ｂ）は、時短状態中の第２始動口４７への遊技球の入賞に基づき取得した特図判定情報を事前判定（先読み）するための時短状態用の事前判定テーブルの一例を示す図である。

【０２７９】
図１５に示すように、事前判定テーブルには、特別図柄（始動口）の種別と、大当たり判定結果と、特別図柄判定結果と、リーチ判定用乱数値と、特図変動パターン判定用乱数値と、判定結果としての特図予定変動パターンと、特図予定変動パターンを示す先読み指定コマンドとが対応付けられている。
【０２８０】
したがって、「特図予定変動パターン」とは、特別図柄の種別、大当たり判定の判定結果、特別図柄の種類、及び、実行予定の特図変動パターンを特定可能なものといえる。
【０２８１】
メインＣＰＵ１１０ａは、図１５に示す事前判定テーブルを参照し、大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値および特図変動パターン判定用乱数値に基づいて、特図予定変動パターンを判定し、特図予定変動パターンに対応する先読み指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するようになっている。
【０２８２】
（遊技状態設定テーブル）
図１６は、大当たり遊技の終了後の遊技状態を設定するための遊技状態設定テーブルの一例を示す図である。
【０２８３】
図１６に示すように、遊技状態設定テーブルには、大当たり特別図柄の停止特図データと、大当たり当選時の遊技状態情報と、設定される遊技状態フラグ（時短状態であることを示す時短フラグ、高確率状態であることを示す高確率フラグ）と、時短遊技状態を終了させる第１特別図柄の変動表示の回数である第１時短回数（Ｊ１）と、時短遊技状態を終了させる第２特別図柄の変動表示の回数である第２時短回数（Ｊ２）と、時短遊技状態を終了させる第１特別図柄及び第２特別図柄の合算の変動表示の回数である第３時短回数（Ｊ３）とが対応付けられている。
【０２８４】
図１６に示す遊技状態設定テーブルの第１の特徴としては、通常遊技状態で実行された場合に設定される第２時短回数（Ｊ２）よりも、時短状態で実行された場合に設定される第２時短回数（Ｊ２）の方が多くなる大当たり遊技（第１大当たり遊技）がある点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技の種類によって設定される第２時短回数（Ｊ２）を異ならせることができ、遊技性を向上させて遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０２８５】
図１６に示す遊技状態設定テーブルの第２の特徴としては、３種類の時短回数が設定されていることで、時短状態中に第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示との何れが実行される場合であっても、時短状態が適切な回数で終了するため、遊技者間で公平な時短状態を提供することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０２８６】
次に、遊技機１における遊技の進行について、フローチャートを用いて説明する。
【０２８７】
（主制御基板のメイン処理）
図１７を用いて、主制御基板１１０のメイン処理を説明する。図１７は、主制御基板１１０のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板１６０から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットがメインＣＰＵ１１０ａに入力されることで行われる。
【０２８８】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１において、全割込を禁止し、ステップＳ２において、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定を行い、ステップＳ３において、他の基板の起動待ち処理を行う。具体的には、主制御基板１１０からのコマンドの取りこぼしが無いように、払出制御基板１２０や演出制御基板１３０が起動するのを１秒間に

亘って待機する。
【０２８９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４において、メインＲＡＭ１１０ｃのＲＷＭ領域へのアクセスを許可し、ステップＳ５において、発射許可指定コマンドを払出制御基板１２０に送信する。これにより、払出制御部１２１によって発射装置２６による遊技球の発射を許可するための処理が行われることになる。
【０２９０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域に電源復旧であることを示すバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する。バックアップフラグがセーブされている場合には、電源復旧であるものとしてステップＳ７に処理を移し、バックアップフラグがセーブされていない場合には、初回の電源投入であるものとしてステップＳ８に処理を移す。
【０２９１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出する。
【０２９２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８において、設定変更操作があったか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ１１２ａ、及び、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。設定変更操作があった場合には、設定変更モードに移行するものとしてステップＳ９に処理を移し、設定変更操作がなかった場合には、ステップＳ１０に処理を移す。
【０２９３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ９において、設定変更処理を行う。具体的には、状態確認表示器６８に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器１１３の１つの７セグメントＬＥＤに遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定変更指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。
【０２９４】
さらに、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａの操作がある毎に設定値を「１」～「４」の範囲で変更（更新）すると共に、７セグメントＬＥＤに更新後の設定値を表示し、設定キースイッチ１１２ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態になる設定確定操作があると、設定値を確定させるものとして変更（更新）後の設定値を設定値領域にセーブし、情報表示器１１３での設定値の表示を終了すると共に、状態確認表示器６８での状態確認表示を終了し、設定変更モードを終了させるための処理を行う。
【０２９５】
なお、設定変更指定コマンドを受信した演出制御基板１３０では、設定値の変更中であることを報知するための設定変更報知を実行するための処理が行われることになる。具体的には、画像表示装置７０、７１に設定値の変更中であることを示す設定変更中画面を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を設定変更中に亘って所定の発光色（例えば白色）で全点灯させたりする。なお、音声出力装置９から設定変更中であることを示す設定変更報知音（「設定変更中です」）が出力されるようにしてもよい。
【０２９６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０において、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、遊技用ＲＷＭ領域にセーブされているチェックサムと、ステップＳ７で算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。チェックサムが正常である（遊技用ＲＷＭ領域のデータに異常がない）場合には、ステップＳ１１に処理を移し、チェックサムが正常でない（遊技用ＲＷＭ領域のデータに異常がある）場合には、電源断前の制御状態に正常に復帰できないものとして、ステップＳ１２に処理を移す。
【０２９７】
なお、バックアップフラグがセーブされていない場合、つまり、初回の電源投入の場合

には、チェックサムが異常であると判定されるようになっている。
【０２９８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１１において、設定値領域の設定値は適正範囲（ここでは、１～４）であるか否かを判定する。設定値領域の設定値が適正範囲であると判定された場合には、ステップＳ１３に処理を移し、設定値領域の設定値が適正範囲ではないと判定された場合には、ステップＳ１２に処理を移す。
【０２９９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１２において、復帰不可能エラー処理を行う。具体的には、情報表示器１１３に復帰不可能エラーを示すエラー情報「Ｅ」を表示し、演出制御基板１３０に復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー指定コマンドを送信した後に、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、出力ポートをクリアした後に遊技情報出力端子板９０のセキュリティ信号端子から復帰不可能エラーの発生を示す復帰不可能エラー信号（セキュリティ信号）を出力し、電源供給が完全に断たれるまで待機する処理を行う。これにより、演出制御基板１３０では、復帰不可能エラー報知を実行するための処理が行われることになる。
【０３００】
「復帰不可能エラー」とは、遊技の制御が行われなくなる（遊技の制御に移行しなくなる）エラー状態となっており、設定変更処理が実行されないと解除されないようになっている。そのため、復帰不可能エラーが発生した場合には、電源基板１６０に設けられる電源スイッチをＯＦＦにした後に、設定変更操作を伴わずに電源スイッチをＯＮにしたとしても解除されることがなく、設定変更操作を伴って電源スイッチをＯＮにしなければならなくなっている。なお、復帰不可能エラー中にあっては、各種入力装置（各種スイッチ、各種センサ）からの信号入力の有無を一切監視しないようになっている。
【０３０１】
なお、「復帰不可能エラー」は、設定変更処理が実行されないと解除されないようにしていたが、設定変更処理が伴わないＲＷＭクリアが実行されたときにも解除されるようにしても良い。
【０３０２】
「復帰不可能エラー報知」とは、復帰不可能エラーが発生したことを認識させるための報知であり、画像表示装置７０、７１に復帰不可能エラー画面（「復帰不可能エラーです。設定変更を行って下さい」）を表示したり、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を電源断まで所定の発光色（例えば赤）で全点灯させたり、音声出力装置９から復帰不可能エラーが発生したことを示す復帰不可能エラー音（「復帰不可能エラーです」＋ブザー音）を電源断まで出力したりすることである。
なお、これら音声出力装置９と、枠用照明装置１０と、画像表示装置７０、７１と、盤用照明装置７６とを総称して「演出装置」と記載する場合がある。
【０３０３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１３において、ＲＷＭクリア操作があったか否かを判定する。具体的には、ＲＷＭクリアスイッチ１１１ａがＯＮ状態であるか否かを判定する。ＲＷＭクリア操作があった場合には、ＲＷＭクリアを実行するものとしてステップＳ１４に処理を移し、ＲＷＭクリア操作がなかった場合には、ステップＳ１６に処理を移す。
【０３０４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１４において、ＲＷＭクリア処理を行う。具体的には、遊技の制御状態を初期化（遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域以外を初期化）するための処理を行う。
【０３０５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１５において、遊技の制御状態が初期化されたこと及び現在の遊技状態（ここでは通常遊技状態としての低確非時短遊技状態）を示す電源投入指定コマンドを払出制御基板１２０及び演出制御基板１３０に送信し、ステップＳ２

１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。

【０３０６】

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

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

【０３０７】

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

【０３０８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１７において、設定確認処理を行う。具体的には、状態確認表示器６８に設定変更中又は設定確認中であることを示す状態確認表示を表示すると共に、情報表示器１１３の１つの７セグメントＬＥＤに遊技用ＲＷＭ領域の設定値領域にセーブされている現在の設定値を表示し、設定確認指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。

【０３０９】

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

【０３１０】

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。

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

「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。

【０３１４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２０において、その他のコマンド（第１特図保留数（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。

【０３１５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２１において、設定値指定コマンドを演出制御基板１３０に送信する。これにより、演出制御基板１３０では現在の設定値を把握することが可能となる。なお、この設定値指定コマンドは、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信される前に演出制御基板１３０に送信してもよい。また、設定値指定コマンドを特別図柄の変動表示の開始毎にも送信してもよいし、大当たり遊技の開始毎にも送信してもよい。

【０３１６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２２において、タイマ割込（４ミリ秒）を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）を起動し、ステップＳ２３において、全割込を許可する。

【０３１７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４において、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定するためのリーチ判定用乱数値、及び、特別図柄判定用乱数値を更新する処理を行い、ステップＳ２５において、大当たり判定用初期値乱数値、特別図柄判定用初期値乱数値、当たり判定用初期値乱数値、及び、普通図柄決定用初期値乱数値の更新を行う初期値乱数値更新処理を行う。

【０３１８】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２６において電源断（停電）が発生したか否かの判定を行う。具体的には、電源基板１６０の電断検出回路から電断検出信号が入力されたか否かを判定し、電断検出信号が入力されていない場合には、ステップＳ２４に移行し、電断検出信号が入力された場合には、ステップＳ２７に移行する。

【０３１９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２７において、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定し、ステップＳ２８において、出力ポートをクリアする処理を行い、ステップＳ２９において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域を除く）のチェックサム（異常判定データ）を算出して遊技用ＲＷＭ領域にセーブさせる処理を行い、ステップＳ３０において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にバックアップフラグをセーブする処理を行い、ステップＳ３１において、ＲＡＭアクセスを禁止する処理を行い、電源電圧の供給が完全に断たれるまで待機する。

【０３２０】
このように、設定変更操作については、複数の条件（操作）が設定されていることで、容易に設定変更を行うことができないため、不正行為を抑制することができ、遊技機のセキュリティを向上させることが可能となる。

【０３２１】
また、ＲＷＭクリア操作や設定確認操作に設定されている条件（操作）よりも、設定変更操作に設定されている条件（操作）の数の方が多くなっていることで、設定変更という最も不正行為が行われ易い事象のセキュリティを高くすることができ、効果的に不正行為

を防止することが可能となる。
【０３２２】
　また、チェックサムが異常の場合に復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技機が不測の動作を行ってしまって遊技店や遊技者に迷惑をかけることがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。
【０３２３】
　また、設定値領域の値が適正範囲でない場合、つまり、前回の電源断が設定変更中に発生した可能性がある場合においては、チェックサムが正常であっても復帰不可能エラー処理を実行して遊技の進行を停止させるようになっていることで、遊技店側が意図していない設定値が設定された状態で遊技が進行することがなくなり、遊技機の信頼性を向上させることが可能となる。
【０３２４】
　また、設定変更中（設定変更モード中）や設定確認中（設定確認モード中）において、遊技機１の正面（表面）では、状態確認表示器６８、画像表示装置７０、７１、枠用照明装置１０や盤用照明装置７６を確認することで設定変更中であることを認識可能であり、背面（裏面）では、情報表示器１１３を確認することで設定変更中であることを認識可能となっている。つまり、遊技機１の正面（表面）と背面（裏面）との何れからでも設定変更中であるか否かを把握可能となる。
【０３２５】
　なお、設定変更操作、ＲＷＭクリア操作、及び、設定確認操作について、条件として開放検出スイッチ３１ａがＯＮ状態であることを含めてもよい。このようにすることで、条件が増えるので、不正行為を抑制することができ、遊技機のセキュリティをさらに向上させることが可能となる。
【０３２６】
　また、バックアップフラグがないと判定される（初回の電源投入である）と共に、設定変更操作がなかったと判定される場合、その後のステップＳ１０でチェックサムが異常と判定されると復帰不可能エラー処理が実行されるようになっているが、バックアップフラグがないと判定された時点で、遊技用プログラムで遊技用ＲＷＭ領域を初期化（０クリア）して設定値領域に初期値「１」をセーブして、ステップＳ１３に処理を移すようにしてもよい。
【０３２７】
　また、バックアップフラグがあると判定される（電源復旧である）と共に、設定変更操作がなかったと判定される場合、その後のステップＳ１０でチェックサムが異常と判定されると復帰不可能エラー処理が実行されるようになっているが、チェックサムが異常と判定された時点で、遊技用プログラムで遊技用ＲＷＭ領域を初期化（０クリア）して設定値領域に初期値「１」をセーブして、ステップＳ１３に処理を移すようにしてもよい。
【０３２８】
　また、電源投入指定コマンド及び電源復旧指定コマンドには、現在の遊技状態を示す情報を含めて送信するようにしているが、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドを送信した後に、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。
【０３２９】
　また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用プログラムによってメインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域除く）のチェックサムを算出するようになっているが、情報用プログラムによってチェックサムを算出するようにしてもよい。この場合には、算出したチェックサムを情報用ＲＷＭ領域にセーブするようにするとよい。
【０３３０】
　また、電源断の発生時や電源の投入時において、遊技用ＲＷＭ領域（設定値領域除く）のチェックサムを算出するようになっているが、全ＲＷＭ領域のチェックサムを算出するようにしても良いし、遊技用ＲＷＭ領域のチェックサムと情報用ＲＷＭ領域のチェックサ

ムを別個に算出し、何れか一方のチェックサムが異常である場合に復帰不可能エラー処理に移行させるようにしてもよい。

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

（主制御基板のタイマ割込処理）

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】
なお、普図普電制御処理で行われる普図判定情報の判定結果として決定される当たり普通図柄の種類、ハズレ普通図柄の種類については、設定値によって変化せずに同一となっている。このようにすることで、複雑な遊技性となり過ぎず、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。
【０３４１】
また、普図普電制御処理で行われる普図判定情報の判定結果として決定される各種当たり普通図柄の選択割合、各種ハズレ普通図柄の選択割合については、設定値によって変化せずに一定となっている。このようにすることで、遊技者の有利度合いが設定値によって極端に変わってしまうことがなくなり、遊技者が安心して遊技を行うことが可能となる。
【０３４２】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ５００において、払出制御基板１２０の払出状態を確認するための払出状態確認指定コマンドを払出制御基板１２０に送信したり、後述する賞球カウンタ（３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ、１５個賞球カウンタ）を参照し、各種入賞口に対応する払出数指定コマンドを払出制御基板１２０に送信したりするための払出制御処理を行う。これにより払出制御基板１２０が払出装置１００から賞球を払い出すための制御を実行する。
【０３４３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ６００において、磁気検出センサ５３ａ、及び、電波検出センサ５４ａからの入力信号に基づいて、磁気異常や電波異常の発生を判定し、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための磁気・電波異常判定処理を行う。なお、演出制御基板１３０では、磁気異常用エラー指定コマンドや電波異常用エラー指定コマンドを受信すると、磁気異常エラー報知や電波異常エラー報知を行うための制御を行う。
【０３４４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７００において、遊技情報出力端子板９０から出力する外部情報データ（遊技情報）、第２始動口開閉ソレノイド４８ｂに出力する始動口開閉データ、大入賞口開閉ソレノイド５１ｂに出力する大入賞口開閉データ、第１特別図柄表示器６０、及び、第２特別図柄表示器６１に出力する特別図柄表示データ、普通図柄表示器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。
【０３４５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ７５０において、上記ステップＳ７００で作成した外部情報データ、始動口開閉データ、及び、大入賞口開閉データ等の信号を出力させるポート出力処理や、特別図柄表示データ、普通図柄表示データ、特別図柄保留表示データ、普通図柄保留表示データ等の信号を出力させる表示出力処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの払出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを払出制御基板１２０に送信する払出コマンド送信処理や、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを演出制御基板１３０に送信する演出コマンド送信処理を実行する出力制御処理を行う。
【０３４６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８００において、情報用プログラム呼出時処理を行う。具体的には、割込を禁止した後にフラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域に退避し、ＣＡＬＬ命令によって対象となる情報用プログラムを呼び出すための処理を行う。
【０３４７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８１０において、遊技球計数処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、通常遊技状態中における各種入賞口（一般入賞口、大入賞口、始動口）への遊技球の入賞に基づく賞球の払出数である通常中払出数、通常遊技状態中におけるアウト球検出スイッチ５２ａで検出された遊技球数である通常中アウト数、遊技

状態に拘らずにアウト球検出スイッチ５２ａで検出された遊技球数である総アウト数を計数するための処理を行う。

【０３４８】

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。

【０３４９】

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

【０３５０】

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。

【０３５１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８５０において、性能表示データ設定処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、性能情報算出処理で算出されてベース記憶領域にセーブされている４つの遊技区間分の通常ベース値（性能情報）を５秒毎に切り替えながら情報表示器１１３に表示させるための性能表示データを設定する処理を行う。

【０３５２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８７０において、試験データ作成処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、遊技機１の試験を行う際に使用する試験設備に出力する試験データ（試験情報）を作成する処理を行う。

【０３５３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８８０において、出力制御処理（情報用プログラム）を行う。具体的には、上記ステップＳ８５０で設定した性能表示データ（性能情報）等の信号を各種表示器に出力させる表示出力処理や、上記ステップＳ８７０で作成した試験データ等の信号を出力する処理を行う。

【０３５４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ８９０において、遊技用プログラム復帰時処理を行う。具体的には、フラグレジスタを遊技用ＲＷＭ領域から復帰し、割込を許可して遊技用プログラムに復帰するための処理を行う。

【０３５５】

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。

【０３５６】

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。

【０３５７】

なお、主制御基板１１０のタイマ割込処理において性能情報算出処理を行なうようにしていたが、主制御基板１１０のメイン処理において行なうようにしても良い。また、遊技球計数処理についても主制御基板１１０のメイン処理において行なうようにしても良い。

具体的には、ステップＳ２５とステップＳ２６との間で行うようにすれば良い。

【０３５８】

（主制御基板の入力制御処理）

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

【０３５９】

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。

【０３６０】

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

【０３６１】

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。

【０３６２】

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。

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０において、第１始動口検出スイッチ入力処

理を行う。この第１始動口検出スイッチ入力処理では、第１始動口検出スイッチ４５ａからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第１始動口４５に入賞したか否かの判定を行う。なお、第１始動口検出スイッチ入力処理の詳細は後述する。

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

（主制御基板の第１始動口検出スイッチ入力処理）

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

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

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

【０３７５】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－５において、第１特図保留数（Ｕ１）に「１」を加算して更新（Ｕ１←Ｕ１＋１）する処理を行い、ステップＳ２３０－６において、更新後の第１特図保留数（Ｕ１）に対応する第１特図保留数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第１特図保留数指定コマンドが演出制御基

板１３０に送信され、演出制御基板１３０では第１特図保留数を把握することが可能となる。

【０３７６】

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

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－９において、特殊時短遊技状態まで所定変動回数（例えば５回）以内であるか否かを判定する。所定変動回数以内でない場合には、ステップＳ２３０－１０に処理を移し、所定変動回数以内である場合には、特図判定情報の先読み判定を実行しないものとして今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【０３８０】

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

【０３８１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２３０－１１において、判定された予定変動パターンに対応する第１先読み指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

（主制御基板の第２始動口検出スイッチ入力処理）

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

【０３８５】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－１において、第２始動口検出スイッチ４７ａからの検出信号を入力（第２始動口４７に遊技球が入賞）したか否かを判定する。第２始動口検出スイッチ４７ａからの検出信号を入力した場合には、ステップＳ２４０－２に処理を移し、第２始動口検出スイッチ４７ａからの検出信号を入力しなかった場合には、今回の第２始動口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０３８６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－２において、賞球のために用いる１個賞球カウンタに１個賞球を示すデータを加算して更新する処理を行い、ステップＳ２４０－３において、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動パターン判定用乱数値）を取得する。
【０３８７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－４において、第２特別図柄保留記憶領域に記憶されている第２特図保留数（Ｕ２）が４未満であるか否かを判定する。第２特図保留数（Ｕ２）が４未満であった場合には、ステップＳ２４０－５に処理を移し、第２特図保留数（Ｕ２）が４未満でない場合には、今回の第２始動口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０３８８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－５において、第２特図保留数（Ｕ２）に「１」を加算して更新（Ｕ２←Ｕ２＋１）する処理を行い、ステップＳ２４０－６において、更新後の第２特図保留数（Ｕ２）に対応する第２特図保留数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、第２特図保留数指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、演出制御基板１３０では第２特図保留数を把握することが可能となる。
【０３８９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－７において、第２特別図柄保留記憶領域に取得した特図判定情報を記憶する。具体的には、第２特別図柄保留記憶領域が第１記憶部～第４記憶部まで分かれているため、第１記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特図判定情報を記憶する。
【０３９０】
以上により、第１特別図柄保留記憶領域の所定の記憶部には、特図判定情報（大当たり判定用乱数値、特別図柄判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、及び、特図変動パターン判定用乱数値等）からなる第２保留記憶（第２保留）が記憶されることになる。
【０３９１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－８において、現在の遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態中であるか否かを判定する。確変遊技状態又は時短遊技状態中である場合には、ステップＳ２４０－９に処理を移し、確変遊技状態又は時短遊技状態中でない場合（通常遊技状態である場合）には、右打ちエラーが発生したものとしてステップＳ２４０－１２に処理を移す。
【０３９２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－９において、時短状態の開始後又は終了前の所定変動回数（例えば５回）以内であるか否かを判定する。所定変動回数以内でない場合には、ステップＳ２４０－１０に処理を移し、所定変動回数以内である場合には、特図判定情報の先読み判定を実行しないものとして今回の第２始動口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０３９３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－１０において、第２先読み判定処理を行う。この第２先読み判定処理では、事前判定テーブル（図示省略）を参照し、今回取得した特図判定情報（第２保留記憶）を当該判定情報に基づく特別図柄の変動表示の実行に先んじて事前判定し、実行される予定の変動パターンである予定変動パターンを判定する。

【０３９４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－１１において、判定された予定変動パターンに対応する第２先読み指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第２始動口検出スイッチ入力処理を終了する。
【０３９５】
これにより、第２先読み指定コマンドが演出制御基板１３０へ送信され、演出制御基板１３０では第２先読み指定コマンドに対応する特別図柄の変動表示が開始される前から、それ以前に実行される１又は複数の変動表示に亘って所定の予告演出を実行する先読み予告演出を実行することができる。なお、先読み予告演出は、画像表示装置、音声出力装置９、枠用照明装置１０、第１可動部材７３、第２可動部材７４、及び、盤用照明装置７６のうちの１つ、又は、複数を用いて行われる。
【０３９６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－１２において、右打ちエラー指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の第２始動口検出スイッチ入力処理を終了する。これにより、右打ちエラー指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、演出制御基板１３０が右打ちエラー報知を行うことで左打ちを促進するための報知が行われることになる。
【０３９７】
（主制御基板の特図特電制御処理）
図２２を用いて、主制御基板１１０の特図特電制御処理を説明する。図２２は、主制御基板１１０における特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【０３９８】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３０１において、特図特電処理データの値をロードし、ステップＳ３０２においてロードした特図特電処理データから分岐先アドレスを参照し、分岐先アドレスに対応する処理を実行し、今回の特図特電制御処理を終了する。
【０３９９】
具体的には、特図特電処理データ＝０であれば、保留記憶（特図判定情報）の判定結果に基づいて特別図柄の変動表示を開始させて変動時間をセットし、開始時コマンド（特別図柄記憶指定コマンド、遊技状態指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「１」に変更する処理等を行うための特別図柄記憶判定処理（ステップＳ３１０）を実行する。なお、特別図柄記憶判定処理の詳細は後述する。
【０４００】
特図特電処理データ＝１であれば、変動時間の経過によって特別図柄の変動表示を停止させて停止時間（例えば０．５秒）をセットし、停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「２」に変更する処理等を行うための特別図柄変動処理（ステップＳ３２０）を実行する。なお、特別図柄変動処理の詳細は後述する。
【０４０１】
特図特電処理データ＝２であれば、特別図柄の停止時間（０．５秒）の経過によって、ハズレ特別図柄ならば特図特電処理データを「０」に変更し、大当たり特別図柄ならば大当たり遊技のオープニング時間をセットし、オープニング指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理データを「３」に変更するための特別図柄停止処理（ステップＳ３３０）を実行する。
【０４０２】
特図特電処理データ＝３であれば、大当り遊技のオープニング時間の経過によってラウンド遊技を開始させてラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理や最終のラウンド遊技の終了に基づき大当たり遊技のエンディング時間をセットしてエンディング指定コマンドを演出制御基板１３０に送信するための処理や特図特電処理デー

タを「４」に変更する処理等を行うための大当たり遊技処理（ステップＳ３４０）を実行する。

【０４０３】

特図特電処理データ＝４であれば、エンディング時間の経過によって大当たり遊技を終了するための処理や大当たり終了後の遊技状態（低確時短遊技状態、高確時短遊技状態、高確率回数、時短回数）を設定するための処理や特図特電処理データを「０」に変更する処理等を行うための大当たり遊技終了処理（ステップＳ３５０）を実行する。なお、大当たり遊技終了処理の詳細は後述する。

【０４０４】

（主制御基板の特別図柄記憶判定処理）

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

【０４０５】

まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－１において、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。特別図柄の変動表示中である場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、特別図柄の変動表示中でない場合には、ステップＳ３１０－２に処理を移す。

【０４０６】

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

【０４０７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－３において、第２特図保留数（Ｕ２）を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、減算後の第２特図保留数（Ｕ２）に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、第１画像表示装置７０に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。

【０４０８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－７において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３１０－８において、第２特図判定情報保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特図判定情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。

【０４０９】

例えば、第２特図判定情報保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第２特図判定情報保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第２特図判定情報保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。

【０４１０】

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

【０４１１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－５において第１特図保留数（Ｕ１）を「１」減算して更新し、ステップＳ３１０－６において、減算後の第１特図保留数（Ｕ１）

に対応する特別図柄記憶指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄記憶指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、第１画像表示装置７０に表示される保留アイコンや当該アイコンの表示を更新するための処理が行われることになる。

【０４１２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１０－７において、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３１０－８において、第１特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行い、第１記憶部～第４記憶部に記憶されている特図判定情報を１つ前の記憶部にシフトさせる。

【０４１３】

例えば、第１特別図柄保留記憶領域の第４記憶部に記憶されている特図判定情報は、第１特別図柄保留記憶領域の第３記憶部にシフトされる。また、第１特別図柄保留記憶領域の第１記憶部に記憶されている特図判定情報は、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部にシフトされ、第０記憶部に記憶されていた前回の遊技で用いられた特図判定情報は消去される。

【０４１４】

なお、ステップＳ３１０－８における特図判定情報のシフト処理にともなって、減算後の第１特図保留数（Ｕ１）及び第２特図保留数（Ｕ２）を示す特別図柄保留表示データをメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットする。これにより、第１特別図柄保留表示器６３及び第２特別図柄保留表示器６４の表示内容が更新されることになる。

【０４１５】

また、本実施形態では、ステップＳ３１０－２～Ｓ３１０－８において第２特図判定情報保留記憶領域を第１特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト（第２特図保留数を第１特図保留数よりも優先して減算）させることにしたが、遊技球が始動口に入球した順序で、第１特図判定情報保留記憶領域または第２特図判定情報保留記憶領域をシフト（第１特図保留数と第２特図保留数を入賞順で減算）させてもよいし、第１特図判定情報保留記憶領域を第２特図判定情報保留記憶領域よりも優先させてシフト（第１特図保留数を第２特図保留数よりも優先して減算）させてもよい。

【０４１６】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１において、大当たり判定処理を行う。具体的には、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報（大当たり判定用乱数値）を図１０に示した大当たり判定テーブルに照合して、大当たりであるか否かを判定する。また、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報（特別図柄判定用乱数値）を図１１に示した特別図柄判定テーブルに照合して、停止させる特別図柄の種類を決定する処理を行う。

【０４１７】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１２において、大当たり判定処理において決定された特別図柄の種類に対応する特別図柄指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特別図柄指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、変動演出の結果として停止表示される演出図柄７０ａを決定するための処理が行われることになる。

【０４１８】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１３において、特図変動パターン判定処理を行う。具体的には、特図判定情報実行記憶領域である第０記憶部に記憶された特図判定情報を図１８に示した特図変動パターン判定テーブルに照合して、特別図柄の変動パターンである特図変動パターン（変動時間）を決定する処理を行う。なお、特図変動パターン判定処理の詳細は後述する。

【０４１９】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１４において、特図変動パターン判定処理にお

いて決定された特図変動パターンの種類に対応する特図変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、特別図柄の変動表示中に行われる変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するための処理が行われることになる。

【０４２０】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１５において、特図変動パターン判定処理において決定された特図変動パターンの種類に対応する特別図柄の変動時間（カウンタ値）をメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットし、ステップＳ３１６において、特別図柄の変動表示を開始する。これにより、上記ステップＳ７００のデータ作成処理で特別図柄の変動表示を実行するためのＬＥＤの点灯データが作成され、作成された点灯データが上記ステップＳ８００の出力制御処理で出力されることで第１特別図柄表示器６０又は第２特別図柄表示器６１において特別図柄の変動表示が行われることになる。

【０４２１】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１７において、客待ち状態を終了するための客待ち状態フラグをクリアし、ステップＳ３１８において、特図特電処理データに「１」をセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０４２２】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１９－１において、メインＲＡＭ１１０ｃに客待ち状態であることを示す客待ち状態フラグがセットされているか否かを判定する。客待ち状態フラグがセットされている場合には、今回の特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち状態フラグがセットされていない場合には、ステップＳ３１９－２に処理を移す。なお、客待ち状態とは、特別図柄の変動表示及び特別遊技（大当たり遊技）が実行されていない状態のことをいうが、普通図柄の変動表示及び補助遊技が実行されていないことを要件に含めてもよい。

【０４２３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１９－２において、メインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域に客待ち状態フラグをセットし、ステップＳ３１９－３において、客待ち状態であることを示す客待ち状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。これにより、客待ち状態指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、遊技者に対して遊技を促すための客待ちデモ演出を実行するための処理が行われることになる。

【０４２４】

（主制御基板の特図変動パターン判定処理）

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

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

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

４に処理を移す。
【０４２８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１３－４において、特別図柄の種別、大当たり判定結果、特別図柄の判定結果、リーチ判定用乱数値、保留数（Ｕ１又はＵ２）、及び、特図変動パターン判定用乱数値を特図変動パターン判定テーブルに照合して、特図変動パターンを決定する。
【０４２９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１３－５において、決定された特図変動パターンに対応する変動時間をメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットし、ステップＳ３１３－６において、決定された変動パターンに対応する特図変動パターン指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、特図変動パターン指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、変動演出の演出態様である変動演出パターンを決定するための処理が行われることになる。
【０４３０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１３－７において、現在が低確率状態であるか否かを判定する。低確率状態でない（確変遊技状態である）場合には、ステップＳ３１３－９に処理を移し、低確率状態である場合には、ステップＳ３１３－８において、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶されている変動回数、具体的には、所定条件の成立（ＲＷＭクリア、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の０クリア）から実行された特別図柄の変動表示の回数を＋１更新する。なお、変動回数については、通常遊技状態であるか、時短遊技状態であるか、第１特別図柄の変動表示であるか、第２特別図柄の変動表示であるかに拘らず＋１更新される。なお、この変動回数は、後述する特別図柄変動処理において参照されることになる。
【０４３１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１３－９において、現在が時短遊技状態（通常時短遊技状態又は特殊時短遊技状態）であるか否かを判定する。時短遊技状態でない場合には、今回の特図変動パターン判定テーブルを終了し、時短遊技状態である場合には、ステップＳ３１３－１０において、残りの時短回数に応じた時短回数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、時短回数指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、残りの時短回数が報知されたりすることになる。本処理を終えると、今回の特図変動パターン判定処理を終了する。
【０４３２】
（主制御基板の特別図柄変動処理）
図２５を用いて、主制御基板１１０の特別図柄変動処理（遊技プログラム）を説明する。図２５は、主制御基板１１０における特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【０４３３】
まず、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－１において、上述した特図変動パターン判定処理でセットされた変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間が経過した場合には、ステップＳ３２０－２に処理を移し、変動時間が経過していない場合には、今回の特別図柄変動処理を終了する。
【０４３４】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－２において、上述した大当たり判定処理で決定済みの特別図柄を停止表示させ、ステップＳ３２０－３において、遊技状況に応じた停止時間（基本的には０．５秒）をメインＲＡＭ１１０ｃの所定の領域にセットする。
【０４３５】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－４において、メインＲＡＭ１１０ｃに時短フラグがセットされているか否かを判定する。時短フラグがセットされている場合には、残りの時短回数を更新するものとしてステップＳ３２０－５に処理を移し、時短フラグがセットされていない場合には、残りの時短回数を更新しないものとしてステップＳ３２０－１０に処理を移す。

【０４３６】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－５において、今回の特別図柄の変動表示が第１特別図柄であるか否かを判定する。第１特別図柄である場合には、ステップＳ３２０－６において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にセーブされている第１特別図柄の時短回数である第１時短回数（Ｊ１）、及び、第１特別図柄と第２特別図柄の合算の時短回数である第３時短回数（Ｊ３）を１ずつ減算し、第１特別図柄でない（第２特別図柄である）場合には、ステップＳ３２０－７において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にセーブされている第２特別図柄の時短回数である第２時短回数（Ｊ２）、及び、上述した第３時短回数（Ｊ３）を１ずつ減算する。

【０４３７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－８において、第１時短回数（Ｊ１）、第２時短回数（Ｊ２）、第３時短回数（Ｊ３）の何れか１つが「０」になったか否かを判定する。「０」になった場合には、時短遊技状態を終了させるものとしてステップＳ３２０－９に処理を移し、「０」になっていない場合には、ステップＳ３２０－１２に処理を移す。

【０４３８】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－９において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にセーブされている高確率フラグ、時短フラグ及び各種時短回数（Ｊ１、Ｊ２、Ｊ３）をクリアして通常遊技状態を開始させる。

【０４３９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－１０において、大当たり特別図柄が停止表示したか否かを判定する。大当たり特別図柄でない場合には、ステップＳ３２０－１２に処理を移し、大当たり特別図柄である場合には、ステップＳ３２０－１１において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にセーブされている高確率フラグ、時短フラグ及び各種時短回数（Ｊ１、Ｊ２、Ｊ３）をクリアして通常遊技状態を開始させる。本処理を終えるとステップＳ３２０－１６に処理を移す。

【０４４０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－１２において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にセーブされている変動回数が規定回数（本実施形態では９００回）に到達したか否かを判定する。変動回数が規定回数に到達した場合には、特殊時短遊技状態を開始させるものとしてステップＳ３２０－１３に処理を移し、変動回数が規定回数に到達していない場合には、特殊時短遊技状態を開始させないものとしてステップＳ３２０－１５に処理を移す。

【０４４１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－１３において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域に特殊時短用の時短回数（Ｊ１＝１００、Ｊ２＝７５０、Ｊ３＝７５０）をセットし、ステップＳ３２０－１４において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域に特殊時短フラグをセットして特殊時短遊技状態に移行させる。

【０４４２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－１５において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技用ＲＷＭ領域にセーブされている各種時短回数（Ｊ１、Ｊ２、Ｊ３）に対応する時短回数指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、時短回数指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、残りの時短回数が報知されたりすることになる。

【０４４３】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－１６において、特図特電処理データに「２」をセットし、ステップＳ３２０－１７において、現在の遊技状態（高確率フラグ、時短フラグの有無から特定される遊技状態）に対応する遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。これにより、遊技状態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で遊技状態を更新するための処

理が行われることになる。本処理を終えると今回の特別図柄変動処理を終了する。
【０４４４】
このように、所定条件の成立（ＲＷＭクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の０クリア）から実行された特別図柄の変動表示の回数が規定回数に到達した場合に、特殊時短遊技状態を発生させるようになっているため、大当たり遊技を経由せずに時短状態が発生するという意外性を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０４４５】
また、特殊時短遊技状態が発生する変動回数（９００回）が、通常時短遊技状態で設定される最大の時短回数（１００回）よりも大きい値となっていることで、通常時短遊技状態中に特殊時短遊技状態が発生することがないため、遊技者が遊技の進行が分からなくなるといった不都合が発生することがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０４４６】
また、特殊時短遊技状態が発生する際に、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶されている変動回数を０クリアしないようになっている。そのため、大当たり遊技間（特殊時短遊技状態が開始した後又は終了した後）において、再び特殊時短遊技状態が発生することがなくなり、遊技店側と遊技者側の利益バランスを確保することができ、遊技の興趣を向上させることも可能となる。
【０４４７】
なお、通常時短遊技状態での最大の時短回数（１００回）を特殊時短遊技状態が発生する変動回数（９００回）よりも少ない回数とするのではなく、通常時短遊技状態での最大の時短回数と特殊時短遊技状態が発生する変動回数とを同じ回数としてもよい。このようにすると、通常時短遊技状態と特殊時短遊技状態とがシームレスに繋がることになり、通常時短遊技状態が延長されたかのように感じさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０４４８】
また、特殊時短遊技状態が発生する際に、メインＲＡＭ１１０ｃに記憶されている変動回数を０クリアすると共に、特殊時短遊技状態が発生済みであることを示す特殊時短発生済みフラグをメインＲＡＭ１１０ｃ（遊技用ＲＷＭ）にセットするようにしてもよい。この場合、変動回数が規定回数（５００回）となったときに特殊時短発生済みフラグがなければ、変動回数を０クリアして特殊時短遊技状態を発生させ、特殊時短発生済みフラグがあれば、変動回数を０クリアして特殊時短遊技状態を発生させないようにするとよい。
【０４４９】
（主制御基板の大当たり遊技終了処理）
図２６を用いて、主制御基板１１０の大当たり遊技終了処理（遊技用プログラム）を説明する。図２６は、主制御基板１１０における大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。
【０４５０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－１において、メインＲＡＭ１１０ｃにセットされている停止特図データを取得し、ステップＳ３５０－２において、遊技状態設定テーブル（図１６参照）を選択し、ステップＳ３５０－３において、停止特図データを遊技状態設定テーブルに照合して大当たり遊技終了後の遊技状態を決定する。
【０４５１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－４において、決定した遊技状態に応じた遊技状態情報（高確率フラグ、時短フラグ、時短回数）をメインＲＡＭ１１０ｃにセットする。これにより、確変遊技状態又は通常時短遊技状態が発生することになる。
【０４５２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－５において、セットした時短回数（Ｊ１、Ｊ２、Ｊ３）に応じた時短回数指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送デー

タ格納領域にセットする。これにより、時短回数指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、時短残り回数を表示する等の処理が実行されることになる。

【０４５３】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－６において、設定後の遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットし、ステップＳ３５０－７において、特図特電処理データに「０」をセットし、今回の大当たり遊技終了処理を終了する。これにより、遊技状態指定コマンドが演出制御基板１３０に送信され、現在の遊技状態に応じた演出を行うための処理が実行されることになる。

【０４５４】

（演出制御部のメイン処理）

次に、図２７を用いて、演出制御部１３０ｍのメイン処理を説明する。図２７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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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。

【０４５８】

（演出制御部のタイマ割込処理）

図２８を用いて、演出制御部１３０ｍのタイマ割込処理を説明する。図２８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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

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

【０４６３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２００において、電源投入処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源投入指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に電源投入報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示制御部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。
【０４６４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ２５０において、停電復旧処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して電源復旧指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に停電復旧報知を実行するための処理を行う。詳述すると、表示制御部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。
【０４６５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００において、客待ち演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して客待ち状態指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合に所定時間経過後に客待ちデモ演出を行うための処理を行う。詳述すると、表示制御部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。なお、客待ち演出処理の詳細は後述する。
【０４６６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２０において、メニュー操作処理を行う。具体的には、演出ボタン１７や十字キー１９の操作に応じて各種メニュー項目（機種に関する情報を説明する「機種説明」、変動演出中に実行される各種演出の実行割合が設定された設定を選択する「演出カスタマイズ」、遊技者が所有する携帯電話などの端末と連携して遊技履歴を管理する「ぱちログ」、メニュー操作を終了させる「終了」）を選択・決定し、メニュー項目に応じた処理を行う。なお、メニュー操作処理の詳細は後述する。
【０４６７】
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。
【０４６８】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ４００において、保留情報更新処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して特図保留数指定コマンドや普図保留数指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合にサブＲＡＭ１３０ｃに記憶（把握）している第１特図保留数、第２特図保留数、普図保留数等を更新する処理を行う。
【０４６９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５００において、先読み系演出処理を行う。具体的には、サブＲＡＭ１３０ｃの受信バッファを参照して先読み指定コマンドを受信しているか否かを判定し、受信している場合には、先読み系演出としてのアイコン変化演出、連続予告演出、ランプ変化演出に関する処理を行う。なお、先読み系演出処理の詳細は後述する。
【０４７０】
「アイコン変化演出」とは、保留アイコン、及び、当該アイコンの表示態様を変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種であり、後述する大当たり予告演出とは演出時期が重なることがあるようになっている

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

【０４７１】

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

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ８００において、演出モード更新処理を行う。具体的には、音声出力装置９、第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１等における演出要素（背景画像、演出画像、演出音等）が規定される演出モード（演出ステージ）の更新条件（遊技状態の変化、モード更新抽選の当選、結果がハズレとなるＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出の実行等）が成立したか否かを判定し、更新条件が成立した場合に演出モードを複数の演出モードの何れかに更新するための処理を行う。

【０４７５】

「演出モード」は、通常遊技状態において設定される演出モードＡ～Ｃと、確変遊技状態において設定される演出モードＤ～Ｅと、通常時短遊技状態において設定される演出モードＦ～Ｇと、特殊時短遊技状態において設定される演出モードＨとが設けられている。なお、電源ＯＮ時において通常遊技状態に制御される場合（例えば、設定変更後、ＲＷＭクリア後、設定確認後等）に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＡとなっており、電源ＯＮ時において確変遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＤとなっており、電源ＯＮ時において通常時短遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＦとなっており、電源ＯＮ時において特殊時短遊技状態に制御される場合に最初に設定される演出モードは、必ず演出モードＨとなっている。

【０４７６】

また、演出モードＡ～Ｃでは、演出図柄７０ａが数字（識別文字）＋数字に対応したキャラクタ（装飾部）＋数字及びキャラクタの背景を装飾する図柄エフェクト画像（装飾部）で構成されており、演出モード間で数字及びキャラクタのデザインが異なっている。演出モードＤ～Ｈでは、演出図柄７０ａが数字（識別文字）のみで構成されており、演出モード間で数字のデザインが共通となっている。また、演出モードＡ～Ｈでは、常態において各演出モードに対応する背景画像が左右にスクロール（往復動作、動的表示）するよう

になっている。

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

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。

【０４８１】

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制御部１４０やランプ制御部１５０に送信したりする処理を行う。

【０４８２】

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

【０４８３】

（演出制御部の客待ち演出処理）

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

【０４８４】

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

【０４８５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３００－３において、デモ待機時間を決定し、デモ

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

（デモ待機時間決定テーブル）

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

【０４８９】

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

【０４９０】

図３０に示したデモ待機時間決定テーブルの第１の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、演出図柄の変動表示が終了（変動時間が経過）して演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間と、客待ちデモ演出の終了後に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間とが異なる点が挙げられる。そのため、現在の状態に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

図３０に示したデモ待機時間決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間よりも、電源復旧直後に画像表示装置に演出図柄が静止表示されてからのデモ待機時間の方が長い点が挙げられる。その

ため、遊技者が遊技している可能性の高低に応じた適切な時間で客待ちデモ演出を実行することができ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

（演出制御部のメニュー操作処理）

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

【０４９７】

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

【０４９８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ３２０－２において、メニュー操作処理の各処理において更新されるメニュー処理番号を取得し、メニュー処理番号から分岐先アドレスを参照し、分岐先アドレスに対応する処理を実行する。

【０４９９】

具体的には、メニュー処理番号＝「０」であれば、演出ボタン１７の操作に応じて各種メニュー項目（機種説明、演出カスタマイズ、ぱちログ、終了）を表示し、十字キー１９の操作によりメニュー項目を選択して演出ボタン１７の操作によりメニュー項目を決定し、決定されたメニュー項目に応じたメニュー処理番号（「機種説明」であれば「１」、「演出カスタマイズ」であれば「２」、「ぱちログ」であれば「３」、「終了」であれば「０」）を設定するメニュー項目選択処理（ステップＥ３２０－３）を実行し、メニュー操作処理を終了する。

【０５００】

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

【０５０１】

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

【０５０２】

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

プＥ３２０－６）を実行し、メニュー操作処理を終了する。
【０５０３】
メニュー操作番号＝「４」であれば、メニュー操作を終了させてメニュー処理番号を「０」に設定する終了処理（ステップＥ３２０－７）を実行し、メニュー操作処理を終了する。
【０５０４】
このように、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に基づいて、変動演出中に実行される各種演出（後述するアイコン変化演出、連続予告演出、タイマー演出、変動開始時役物予告演出等）の実行割合が異なる通常設定（ノーマルモード）とシンプル設定（シンプルモード）とに設定可能（アイコン変化演出、連続予告演出、タイマー演出、変動開始時役物予告演出等の実行割合を設定可能）としたので、遊技者が好みの演出バランスにカスタマイズすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０５０５】
なお、通常設定とシンプル設定とを選択させることで変動演出中に実行される各種演出（カスタマイズ対象演出）の実行割合をカスタマイズさせるのではなく、変動演出中に実行される各種演出（カスタマイズ対象演出）の実行割合の高低を個別に設定できるようにして演出バランスをカスタマイズさせるようにしてもよいし、通常設定とシンプル設定とを選択させつつ、各種演出（カスタマイズ対象演出）の実行割合の高低を個別に設定できるようにして演出バランスをカスタマイズさせるようにしてもよい。
【０５０６】
また、カスタマイズ対象演出を上述したアイコン変化演出、連続予告演出、タイマー演出、変動開始時役物予告演出だけにするのではなく、後述する変動開始時役物予告演出、リーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）、確定演出等をカスタマイズ対象演出として通常設定とシンプル設定とで実行割合を設定させてもよい。
【０５０７】
また、カスタマイズ対象演出のうちの特定の演出（例えば、セリフ予告であれば期待度が高い激熱セリフに係るセリフ予告パターン６や期待度が低い通常セリフに係るセリフ予告パターン１等）の実行割合を個別に設定できるようにしてもよい。
【０５０８】
（演出制御部の先読み系演出処理）
図３２を用いて、演出制御部１３０ｍの先読み系演出処理を説明する。図３２は、演出制御部１３０ｍにおける先読み系演出処理を示すフローチャートである。
【０５０９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０において、アイコン変化演出を実行するか否かやアイコン変化演出の演出態様等を決定するためのアイコン変化演出決定処理を行う。なお、アイコン変化演出決定処理の詳細は後述する。
【０５１０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０において、アイコン変化演出決定処理で実行することが決定されたアイコン変化演出を実行する（既に表示されている保留アイコンや当該アイコンの表示態様を変化させる）ためのアイコン変化演出実行処理を行う。なお、アイコン変化演出実行処理の詳細は後述する。
【０５１１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０において、連続予告演出を実行するか否かや連続予告演出の演出態様等を決定するための連続予告演出決定処理を行う。なお、連続予告演出決定処理の詳細は後述する。
【０５１２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０において、連続予告演出決定処理で実行することが決定された連続予告演出を実行するための連続予告演出実行処理を行う。なお、連続予告演出決定処理の詳細は後述する。
【０５１３】

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

【０５１４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５６０において、始動口への遊技球の入賞時に先読み判定の結果に応じて枠用照明装置１０のうちのガラス枠４の上部中央にあるトップランプ１０ｂを通常発光態様とは異なる特別発光態様で発光させることで特別遊技が実行される期待度を示唆する入賞時発光演出を実行するか否かや、実行する入賞時発光演出の演出態様などを決定するための入賞時発光演出決定処理を行う。なお、入賞時発光演出決定処理の詳細は後述する。

【０５１５】

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

【０５１６】

（演出制御部のアイコン変化演出決定処理）

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－３において、現在がアイコン変化演出の実行可能期間であるか否かを判定する。アイコン変化演出の実行可能期間である場合には、ステップＥ５１０－４に処理を移し、アイコン変化演出の実行可能期間でない場合には、ステップＥ５１０－７に処理を移す。

【０５２０】

「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。

【０５２１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－４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Ｅ５１０－５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３４参照）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。

【０５２２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－６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３４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。

【０５２３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－７において、アイコン最終表示態様として、通常表示態様である通常アイコン（白アイコン）を決定する。

【０５２４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－８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Ｅ５１０－９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Ｅ５１０－１２に処理を移す。

【０５２５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－９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３２参照）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。

【０５２６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１０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３２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。

【０５２７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１１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制御部１４０やランプ制御部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。

【０５２８】

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

【０５２９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５１０－１３において、通常アイコンのアイコン表示コマンドを送信バッファにセットし、今回のアイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、アイコン表示コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、通常アイコンのアイコン表示コマンドに対応する表示態様の保留アイコンが第１画像表示装置７０（メイン液晶）に表示されたり、所定の効果音（第１入賞音）が出力されたりすることになる。

【０５３０】

（アイコン最終表示態様決定テーブル）

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

【０５３１】

アイコン最終表示態様決定テーブルには、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、演出カスタマイズによる通常設定とシンプル設定とにおける各アイコン最終表示態様の

選択率（％）、及び、選択されるアイコン最終表示態様が対応付けられており、参考としてアイコンの種類毎のアイコン発生時の報知音の種類が記載されている。

【０５３２】

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

【０５３３】

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

【０５３４】

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

【０５３５】

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

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

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

【０５４０】

（変化シナリオ決定テーブル）

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

【０５４１】

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。

【０５４２】

「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。

【０５４３】

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。

【０５４４】

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

【０５４５】

（演出制御部のアイコン変化演出実行処理）

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

【０５４６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１において、主制御基板１１０から特図変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Ｅ５２０－２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。

【０５４７】

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、今回の変動演出において表示態様を変化（更新）させる保留アイコンがあるか否かを判定する。表示態様を変化させる保留アイコンがある場合には、ステップＥ５２０－４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。

【０５４８】

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３７参照）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。

【０５４９】

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３７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。

【０５５０】

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、変化演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、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。

【０５５１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－７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Ｅ５２０－８に処理を移し、当該アイコンのシナリオが記憶されていない場合には、先読み情報記憶領域からシナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものとして今回のアイコン変化演出実行処理を終了する。

【０５５２】

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

【０５５３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－９において、変化対象となる当該アイコンの表示態様の変化パターン（変化態様）を決定するための複数の当該アイコン用の変化パターン決定テーブルの中から、今回の変動演出で当該アイコンが変化する変化段階に応じた当該アイコン用の変化パターン決定テーブル（図３８参照）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。

【０５５４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５２０－１０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。

【０５５５】

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

【０５５６】

（保留アイコン用の変化パターン決定テーブル）

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

【０５５７】

保留アイコン用の変化パターン決定テーブルには、今回の変動演出における保留アイコ

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

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

（当該アイコン用の変化パターン決定テーブル）

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

【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

当該アイコンの変化段階には、大当たり当選期待度が１段階上の表示態様に変化させる

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

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

（演出制御部の連続予告演出決定処理）

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

【０５７１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１において、主制御基板１１０から先読み指定コマンドを受信したか否かを判定する。先読み指定コマンドを受信した場合には、ステップＥ５３０－２に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【０５７２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－２において、受信した先読み指定コマンドを参照し、大当たりであるか否か、大当たり遊技の種別、及び、演出内容（予定変動パターン）を把握する。

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

「先読み振動演出」は、１又は複数の変動演出における変動演出の開始直後のタイミン

グにおいて、演出ボタン１７の有効期間を発生させずに演出ボタン１７を所定態様で振動させる振動演出（予告演出）を実行することで特別遊技が実行される期待度を断続的に示唆する演出となっている。

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１０において、先読みエフェクト演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読みエフェクト演出を実行しない場合には、ステップＥ５３０－１２に処理を移し、先読みエフェクト演出を実行する場合には、ステップＥ５３０－１１において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読みエフェクト演出の予告シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットする。

【０５８３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１２において、先読み振動演出を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読み振動演出を実行しない場合には、ステップＥ５３０－１４に処理を移し、先読み振動演出を実行する場合には、ステップＥ５３０－１３において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読み振動演出の予告シナリオを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットする。

【０５８４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１４において、先読みゾーン演出（先読みモード演出）を実行する連続予告種別が決定されているか否かを判定する。先読みゾーン（先読みモード演出）演出を実行しない場合には、今回の連続予告演出決定処理を終了し、先読みゾーン演出を実行する場合には、ステップＥ５３０－１５において、連続予告シナリオ決定テーブルを参照して先読みゾーン演出（先読みモード演出）の予告シナリオを

決定してサブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【０５８５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５３０－１６において、連続予告演出の非予告シナリオ（連続予告演出が実行されないことを示す予告シナリオ）を決定してサブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットし、今回の連続予告演出決定処理を終了する。

【０５８６】

なお、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にセットされた予告シナリオ又は非予告シナリオは、上述したステップＥ５４０の連続予告演出実行処理で参照され、連続予告演出を実行するための処理又は連続予告演出を実行しないための処理が行われることになる。

【０５８７】

このように、図３９に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば第２特別図柄の変動表示（変動演出）に係る先読み動作演出が実行されないため、通常遊技状態においては、第２特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第１特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、先読み動作演出（第２可動部材７４の動作）が実行され易くなっている。そのため、通常遊技状態において第１特別図柄の変動表示（変動演出）に係る演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０５８８】

また、図３９に示した連続予告演出決定処理によれば、通常遊技状態であれば第２特別図柄の変動表示（変動演出）に係る先読み振動演出が実行されないため、通常遊技状態においては、第２特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第１特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、先読み振動演出（演出ボタン１７の振動演出）が実行され易くなっている。そのため、通常遊技状態において第１特別図柄の変動表示（変動演出）に係る演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０５８９】

また、図３９に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第１特別図柄の変動表示（変動演出）に係る先読み動作演出が実行されないため、特定遊技状態においては、第１特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第２特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、先読み動作演出（第２可動部材７４の動作）が実行され易くなっている。そのため、特定遊技状態において第２特別図柄の変動表示（変動演出）に係る演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０５９０】

また、図３９に示した連続予告演出決定処理によれば、特定遊技状態であれば第１特別図柄の変動表示（変動演出）において先読み振動演出が実行されないため、特定遊技状態においては、第１特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合よりも、第２特別図柄の変動表示（変動演出）が実行される場合の方が、先読み振動演出（演出ボタン１７の振動演出）が実行され易くなっている。そのため、特定遊技状態において第２特別図柄の変動表示（変動演出）に係る演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０５９１】

（連続予告種別決定テーブル）

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

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

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

また、図４０～図４１に示した連続予告種別決定テーブルの第５の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちのの何れか１つ）の実行割合が第１割合であって第２連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第１連続予告演出以外の１つ）の実行割合が第２割合となり、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか１つ）の実行割合が第１割合とは異なる割合（ここでは０％）であって第２連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作

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

【０６００】

また、図４０～図４１に示した連続予告種別決定テーブルの第６の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちのの何れか１つ）の実行割合が第１割合であって第２連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第１連続予告演出以外の１つ）の実行割合が第２割合となり、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の通常遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか１つ）の実行割合が第１割合とは異なる割合（ここでは０％）であって第２連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出のうちの第１連続予告演出以外の１つ）の実行割合が第２割合とは異なる割合（ここでは０％）となるようになっている。そのため、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された場合であっても、遊技状態や変動演出（特別図柄）の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６０１】

また、図４０～図４１に示した連続予告種別決定テーブルの第７の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちのの何れか１つ）の実行割合が第１割合であって第２連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第１連続予告演出以外の１つ）の実行割合が第２割合となり、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の特定遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出の何れか１つ）の実行割合が第１割合とは異なる割合（ここでは０％）であって第２連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第１連続予告演出以外の１つ）の実行割合が第２割合とは異なる割合（ここでは０％）となるようになっている。そのため、演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された場合であっても、遊技状態や変動演出（特別図柄）の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６０２】

また、図４０～図４１に示した連続予告種別決定テーブルの第８の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じた演出カスタマイズで通常設定（ノーマルモード）が設定された後の第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出うちのの何れか１つ）の実行割合が第１割合であって第２連続予告演出（先読みエフェクト演出、先読みチャンス目演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出のうちの第１連続予告演出以外の１つ）の実行割合が第２割合となり、演出カスタマイズで通常設定（

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

【０６０３】

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

【０６０４】

（連続予告演出シナリオ決定テーブル）

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

【０６０５】

連続予告シナリオ決定テーブルには、特別図柄の保留数、先読み指定コマンド（予定変動パターン）、各予告シナリオの選択率（％）、選択される予告シナリオが対応付けられており、参考として各シナリオにおける事前変動（４変動前、３変動前、２変動前、１変動前）、及び、当該変動における連続予告演出の演出態様が記載されている。

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】
「強予告」とは、連続予告種別によって演出態様が異なり、先読み動作演出の場合には、第２可動部材７４が赤色で発光して動作する強動作を行うと共に、強動作効果音が出力されることであり、先読みエフェクト演出の場合には、演出図柄７０ａの周囲に赤エフェクト画像が表示されると共に、赤エフェクト効果音が出力されることであり、先読み振動演出の場合には、演出ボタン１７を振動させるためのバイブレーターが３秒間だけ強振動すると共に、演出ボタン１７が赤点滅することであり、先読みゾーン演出の場合には、赤色の熱ゾーン画像が表示されると共に、熱ゾーン効果音が出力されることである。
【０６０９】
連続予告演出シナリオには、事前変動中には弱予告及び強予告が実行されずに当該変動中に弱予告又は強予告が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ１１）や、事前変動中及び当該変動中に弱予告又は強予告が実行されるシナリオ（例えば、シナリオ２２）等が設定されている。
【０６１０】
図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１の特徴としては、１種類の連続予告演出が実行される場合よりも、複数種類の連続予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６１１】
図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第２の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）の方が、連続予告演出が実行され易い（実行割合が高い）、つまり、連続予告演出が実行された場合の大当たり期待度が低くなる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６１２】
なお、演出モードＡ～Ｃと演出モードＤ～Ｈとの間で連続予告演出の実行割合を異ならせるのではなく、例えば、演出モードＡよりも、演出モードＢの方が、連続予告演出が実行され易くするなど、演出モードＡ～Ｃの間で連続予告演出の実行割合を異ならせてもよいし、例えば、演出モードＤよりも、演出モードＥの方が、連続予告演出が実行され易くするなど、演出モードＤ～Ｈの間で連続予告演出の実行割合を異ならせてもよい。このようにすると、演出モード間で連続予告演出の大当たり期待度が変化するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６１３】
図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第３の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、ノーマルリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において、ノーマルリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読み動作演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも（超）短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６１４】
図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、ＳＰリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において、ＳＰリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読みゾーン演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも（超）短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６１５】
図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第５の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読みゾーン演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも超短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６１６】
図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第６の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、全回転リーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において、全回転リーチ演出が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、連続予告演出（ここでは先読み動作演出、先読みゾーン演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも超短縮変動が多くなり易い特定遊技状態において、変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６１７】
図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第７の特徴としては、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、先読み振動演出（演出ボタン１７の有効期間や操作促進画像の表示を伴わない振動演出）が実行され易い（実行割合が高い＝大当たり期待度が異なる）点が挙げられる。そのため、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）よりも滞在期間が長くなり易い演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、先読み振動演出を遊技者に体感させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において、先読み振動演出に希少性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６１８】
なお、演出モードＡ～Ｃよりも、演出モードＤ～Ｈの方が、先読み振動演出が実行され易く（実行割合を高く）してもよい。また、通常遊技状態であれば、演出モードＢ又はＣよりも、演出モードＡの方が、先読み連続演出が実行され易くすることで、演出モードＡ～Ｃの間で先読み振動演出の実行割合を異ならせてもよいし、特定遊技状態であれば、演出モードＥ～Ｈよりも、演出モードＤの方が、先読み振動演出が実行され易くすることで、演出モードＤ～Ｈの間で先読み振動演出の実行割合を異ならせてもよい。このようにすると、演出モード間で先読み振動演出が実行された場合の大当たり期待度を異ならせることが可能であるため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６１９】
図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第８の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、特定のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行される予定（先読み結果）である場合よりも、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において、特定のリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行される予定（先読み結果）である場合の方が、先読み振動演出が実行され難い（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において、先読み振動演出に希少性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６２０】
図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第９の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）の方が、先読み動作演出が実行され易い（実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出モードＡ

～Ｃ（通常遊技状態）よりも変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において、先読み振動演出に希少性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６２１】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１０の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において１回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において１回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され難い（実行される割合が低い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６２２】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１１の特徴としては、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において２回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において２回の変動演出で終了する連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６２３】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１２の特徴としては、複数回の変動演出にわたって連続予告演出を実行可能な状態（保留数が２～４）である場合、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において１回の変動演出のみの連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において１回の変動演出のみの連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され難い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６２４】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１３の特徴としては、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において３回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において３回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６２５】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において３回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合よりも、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において３回の変動演出にわたる連続予告演出が実行される場合の方が、連続予告演出の予告対象となる変動演出において大当り期待度が高いリーチ演出（例えば、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６２６】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１５の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）とで同一の可動部材（第２可動部材７４）を用いて先読み動作演出を実行することが可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで先読み動作演出が実行された場合の大当たり期待度が異なる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類

によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６２７】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１６の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）及び演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）で先読み動作演出を実行する場合、後述する決め演出で用いられる第１可動部材７３を動作させる割合（０％）よりも、決め演出で用いられない第２可動部材７４を動作させる割合（１００％）の方が高い点が挙げられる。そのため、先読み動作演出が実行されたからといって大当たりとなると勘違いするような不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６２８】

なお、先読み動作演出の強予告において第２可動部材７４を動作させるのではなく、第１可動部材７３を動作させるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）及び演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）で先読み動作演出を実行する場合には、第１可動部材７３を動作させる割合よりも、第２可動部材７４を動作させる割合の方が高くなるようにするとよい。

【０６２９】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１７の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）及び演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）で先読み振動演出を実行する場合、演出ボタン１７を突出状態とする割合（０％）よりも、演出ボタン１７を通常状態とする割合（０％）の方が高い点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７が突出状態となる希少性（後述する決め演出でのみ突出状態となる）を確保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６３０】

なお、先読み振動演出の強予告において演出ボタン１７を通常状態としたまま振動させるのではなく、突出状態として振動させるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）及び演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）で先読み振動演出を実行する場合には、演出ボタン１７を突出状態とする割合よりも、通常状態とする割合の方が高くなるようにするとよい。

【０６３１】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１８の特徴としては、連続予告演出の予告対象となる変動演出の開始後の所定期間（変動開始時～演出図柄７０ａの最初の高速変動期間）において、先読み動作演出の弱予告（第１可動部材７３の弱動作＋青発光）や先読みエフェクト演出の弱予告（演出図柄７０ａの周囲への青色のエフェクト画像の表示）が実行された場合よりも、操作促進画像の表示を伴わずに実行される先読み振動演出の弱予告（演出ボタン１７の１秒間の弱振動）が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者が操作可能な操作手段を用いて遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６３２】

図４０～図４３に示した連続予告演出に係る各種テーブルの第１９の特徴としては、連続予告演出の予告対象となる変動演出の開始後の所定期間（変動開始時～演出図柄７０ａの最初の高速変動期間）において、先読み動作演出の強予告（第１可動部材７３の強動作＋赤発光）や先読みエフェクト演出の強予告（演出図柄７０ａの周囲への赤色のエフェクト画像の表示）が実行された場合よりも、先読み振動演出の強予告（演出ボタン１７の３秒間の強振動）が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、遊技者が操作可能な操作手段を用いて遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６３３】

（演出制御部の連続予告演出実行処理）

図４４を用いて、演出制御部１３０ｍの連続予告演出実行処理を説明する。図４４は、

演出制御部１３０ｍにおける連続予告演出実行処理を示すフローチャートである。
【０６３４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－１において、主制御基板１１０から特図変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。特図変動パターン指定コマンドを受信した場合には、ステップＥ５４０－２に処理を移し、特図変動パターン指定コマンドを受信していない場合には、今回の連続予告演出実行処理を終了する。
【０６３５】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－２において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に記憶されている連続予告演出（先読み動作演出、先読みエフェクト演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出）の予告シナリオを参照し、ステップＥ５４０－３において、連続予告演出の予告シナリオが記憶されているか否かを判定する。予告シナリオが記憶されている場合には、ステップＥ５４０－４に処理を移し、予告シナリオが記憶されていない場合には、電源復旧又はコマンド異常（先読み指定コマンドの取りこぼし等）の発生したものとして今回の連続予告演出実行処理を終了する。
【０６３６】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５４０－４において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域に記憶された予告シナリオに応じて今回の変動演出で実行する予告パターン（連続予告演出の種別、弱予告、強予告）を決定し、ステップＥ５４０－５において、決定した予告パターンに応じた連続予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、連続予告演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、決定された予告パターンに応じた連続予告演出が実行されることになる。本処理を終了すると、今回の連続予告演出実行処理を終了する。
【０６３７】
図４４に示した連続予告演出実行処理によれば、電源復旧又はコマンド異常（先読み指定コマンドの取りこぼし等）の発生によって先読み情報記憶領域に連続予告演出の演出シナリオが記憶されていない場合、これから開始される変動演出において連続予告演出を実行しないようになっている。そのため、電源復旧又はコマンド異常の発生によって連続予告演出の実行が不安定になるような不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６３８】
（演出制御部のランプ変化演出実行処理）
図４５を用いて、演出制御部１３０ｍのランプ変化演出実行処理を説明する。図４５は、演出制御部１３０ｍにおけるランプ変化演出実行処理を示すフローチャートである。
【０６３９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－１において、サブＲＡＭ１３０ｃの先読み情報記憶領域にアイコンの変化シナリオが記憶されているか否かを判定する。アイコンの変化シナリオが記憶されている場合には、アイコン変化演出が実行されるものとしてステップＥ５５０－２に処理を移し、アイコンの変化シナリオが記憶されていない場合には、サブＲＡＭ１３０ｃから変化シナリオがクリアされてしまう電源復旧又は入賞時コマンド（特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を正常に受信できないことで先読み情報記憶領域にシナリオが記憶されないコマンド異常が発生したものとしてステップＥ５５０－６に処理を移す。
【０６４０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－２において、アイコンの変化タイミングであるか否かを判定する。アイコンの変化タイミングである場合には、ステップＥ５５０－３に処理を移し、アイコンの変化タイミングでない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。
【０６４１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－３において、アイコン変化後の色に応じたランプ演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ランプ演出コマンドがラ

ンプ制御部１５０に送信され、アイコンの色変化に対応して入賞口ランプＮＲの発光態様（発光色、点灯／点滅）が変化することでランプ変化演出が実行されることになる。

【０６４２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－４において、ランプ変化演出が実行されていることを示すランプ変化中フラグがサブＲＡＭ１３０ｃにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了し、ランプ変化中フラグがセットされていない場合には、ランプ変化中フラグをセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。

【０６４３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－６において、ランプ変化中フラグがサブＲＡＭ１３０ｃにセットされているか否かを判定する。ランプ変化中フラグがセットされている場合には、ステップＥ５５０－７に処理を移し、ランプ変化中フラグがセットされてない場合には、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。

【０６４４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５５０－７において、サブＲＡＭ１３０ｃにセットされているランプ変化中フラグをクリアし、ステップＥ５５０－８において、ランプ演出終了コマンドを送信バッファにセットし、今回のランプ変化演出実行処理を終了する。これにより、ランプ演出コマンドがランプ制御部１５０に送信され、実行していたランプ変化演出が終了することになる。

【０６４５】

このように、図４５に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出におけるアイコンの変化に対応して入賞口ランプＮＲの発光態様（発光色、点灯／点滅）を変化させてランプ変化演出を実行するようになっている。そのため、アイコン変化演出との相乗効果によって演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６４６】

また、図４５に示したランプ変化演出実行処理によれば、アイコン変化演出や連続予告演出と違ってランプ変化演出の実行中に電源復旧が発生した場合であっても、ランプ変化演出を再び実行しないようになっている。そのため、制御負担を軽減しつつランプ変化演出の希少性を担保することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６４７】

また、図４５に示したランプ変化演出実行処理によれば、通常遊技状態において第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が実行される場合には、アイコン変化演出が実行されないため、ランプ変化演出についても実行されないようになっている。そのため、通常遊技状態では第１始動口４５への遊技球の入賞を促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６４８】

また、図４５に示したランプ変化演出実行処理によれば、特定遊技状態において第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）が実行される場合には、アイコン変化演出が実行されないため、ランプ変化演出についても実行されないようになっている。そのため、特定遊技状態では第２始動口４７への遊技球の入賞を促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６４９】

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。

【０６５０】

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。
【０６５１】
　また、通常遊技状態において第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が実行される場合や、特定遊技状態において第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）が実行される場合において、既にランプ変化演出（後から実行される保留記憶に対するランプ変化演出）が実行されている場合には、ランプ変化演出を終了させて再開させないようにしてもよいし、ランプ変化演出を中断させて該当の特別図柄の変動表示が終了した後に再開させるようにしてもよい。
【０６５２】
（演出制御部の入賞時発光演出決定処理）
　図４６を用いて、演出制御部１３０ｍの入賞時発光演出決定処理を説明する。図４６は、演出制御部１３０ｍにおける入賞時発光演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理において実行される。
【０６５３】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５６０－１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Ｅ５６０－２に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の入賞時発光演出決定処理を終了する。
【０６５４】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５６０－２において、主制御基板１１０から受信した先読み指定コマンドを参照し、ステップＥ５６０－３において、現在が入賞時発光演出の実行可能期間であるか否かを判定する。入賞時発光演出の実行可能期間である場合には、ステップＥ５６０－４に処理を移し、入賞時発光演出の実行可能期間でない場合には、今回受信した先読み指定コマンドに基づく入賞時発光演出を実行しないものとして今回の入賞時発光演出決定処理を終了する。
【０６５５】
　「入賞時発光演出の実行可能期間」とは、大当たり遊技の実行中でないこと、第１始動口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時短遊技状態であること等が挙げられる。
【０６５６】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５６０－４において、枠用照明装置１０のトップランプ１０ｂにおいて実行する入賞時発光演出の演出パターンを決定するための入賞時発光演出パターン決定用乱数値を取得し、ステップＥ５６０－５において、入賞時発光演出パターンを決定するための入賞時発光演出パターン決定テーブル（図４７参照）を選択する。なお、入賞時発光演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。
【０６５７】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５６０－６において、入賞時発光演出パターンを決定する。具体的には、図４７に示す入賞時発光演出パターン決定テーブルを参照し、特別図柄の種別、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、及び、各入賞時発光演出パターンの選択率（％）に基づいて、複数の入賞時発光演出パターンの中から１つの入賞時発光演出パターンを決定する。
【０６５８】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５６０－７において、決定された入賞時発光演出パターンが入賞時発光演出を実行するパターンであるか否かを判定する。入賞時発光演出を実行するパターンである場合には、ステップＥ５６０－８に処理を移し、入賞時発光演出を実行しないパターンである場合には、今回の入賞時発光演出決定処理を終了する。
【０６５９】
　サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５６０－８において、決定された入賞時発光演出パターンに対応する入賞時発光演出実行コマンドを送信バッファにセットし、今回の入賞時

発光演出決定処理を終了する。これにより、入賞時発光演出実行コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、入賞時発光演出実行コマンドに対応する演出態様で入賞時発光演出が実行されることになる。

【０６６０】

（入賞時発光演出パターン決定テーブル）

図４７は、入賞時発光演出パターンを決定する場合に参照される入賞時発光演出パターン決定テーブルの一例を示す図である。

【０６６１】

入賞時発光演出パターン決定テーブルには、特別図柄の種別、先読み指定コマンド（予定変動パターン）の種類、各入賞時発光演出パターンの選択率（％）、及び、選択される入賞時発光演出パターンが対応付けられており、参考として、入賞時発光演出パターン毎の演出態様が記載されている。

【０６６２】

入賞時発光演出パターンには、入賞時発光演出を実行しないことになる入賞時発光演出パターン００と、入賞時発光演出を実行することになる入賞時発光演出パターン０１及び０２が設定されており、入賞時発光演出パターン０１及び０２では、枠用照明装置１０のトップランプ１０ｂが白色又は黄色で発光すると共に、音声出力装置９から所定の効果音が出力されるようになっている。

【０６６３】

図４７に示す入賞時発光演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が低い先読み指定コマンド（予定変動パターン）よりも、大当たり期待度が高い先読み指定コマンド（予定変動パターン）の方が、入賞時発光演出が実行され易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たり期待度が高い変動演出が実行されることに対する遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６６４】

図４７に示す入賞時発光演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、ハズレの場合よりも大当たりの場合の方が、入賞時発光演出が実行され易くなっている点が挙げられる。このようにすることで、大当たりとなることに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６６５】

図４７に示す入賞時発光パターン決定テーブルの第３の特徴としては、図３４に示したアイコン最終表示態様と違って大当たり確定（当確）となる入賞時発光演出パターン（演出態様）がない点が挙げられる。このようにすることで、始動口への遊技球の入賞時から変動演出の結果が導出されるまで遊技者の期待感を持続させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６６６】

なお、大当たり確定となる入賞時発光演出パターン（例えば、トップランプ１０ｂを虹色で発光すると共に、音声出力装置９から確定報知音を出力）を設けてもよく、この場合には、全回転リーチが実行される場合の最も低い割合で大当たり確定となる入賞時発光演出パターンが決定されるようにするとよい。

【０６６７】

（演出制御部の変動演出パターン判定処理）

図４８を用いて、演出制御部１３０ｍの変動演出パターン判定処理を説明する。図４８は、演出制御部１３０ｍにおける変動演出パターン判定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理において実行される。

【０６６８】

まず、サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６１０－１において、受信した変動パターン指定コマンドを参照し、ステップＥ６１０－２において、現在の演出モードに応じた変動演出パターン判定テーブル（図４９～図５１参照）を選択する。なお、変動演出パターン判定テーブルの詳細は後述する。

【０６６９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６１０－３において、選択された変動演出パターン判定テーブルを参照して複数の変動演出パターンの中から１つの変動演出パターンを決定してサブＲＡＭ１３０ｃの所定領域にセットする。
【０６７０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６１０－４において、決定した変動演出パターンに対応する変動演出パターン指示コマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットし、今回の変動演出パターン判定処理を終了する。これにより、変動演出パターン指示コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、変動演出を実行するための処理が行われることになる。
【０６７１】
（変動演出パターン判定テーブル）
図４９は、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において変動演出パターンを決定するために参照される演出モードＡ～Ｃ用の変動演出パターン判定テーブルを示す図であり、図５０は、演出モードＤ～Ｇにおいて変動演出パターンを決定するために参照される演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルを示す図であり、図５１は、演出モードＨにおいて変動演出パターンを決定するために参照される演出モードＨ（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブルを示す図である。
【０６７２】
図４９～図５１に示すように、変動演出パターン判定テーブルには、特図変動パターン指定コマンド、各変動演出パターンの選択率（％）、選択される変動演出パターンが対応付けられており、参考として各変動演出パターンにおける演出構成が記載されている。
【０６７３】
演出構成の欄の「変動」とは、演出図柄７０ａのよるリーチ状態が形成されない通常変動表示が実行されることを示している。
「短縮変動」とは、通常変動表示よりも短くリーチ状態が形成されない短縮変動表示が実行されることを示している。
【０６７４】
「擬似失敗」とは、１回の特別図柄の変動表示中に演出図柄７０ａを仮停止させた後に再変動させる擬似連演出が実行されるか否かを煽る演出を行った後に、擬似連演出が行われない結果となる擬似連失敗演出が実行されることを示している。
「擬似成功」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る演出を行った後に、擬似連演出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行されることを示している。
「（変動→擬似成功）×２」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を行った後に、擬似連演出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行される演出を１セットとして、その演出が２セット行われることを示している。
「（変動→擬似成功）×３」とは、擬似連演出が実行されるか否かを煽る煽り演出を行った後に、擬似連演出が行われる結果となる擬似連成功演出が実行される演出を１セットとして、その演出が３セット行われることを示している。
【０６７５】
「変動（第１話）」とは、擬似失敗や疑似成功を含む変動演出で実行される可能性があると共に、段階的に演出が進展可能な段階演出（ストーリー演出）の第１段階演出（ストーリー第１話のムービー再生）が行われることを示している。
「変動（第２話）」とは、擬似失敗や疑似成功を含む変動演出で実行される可能性があると共に、段階的に演出が進展可能な段階演出（ストーリー演出）の第２段階演出（第１話に続くストーリー第２話のムービー再生）が行われることを示している。
「変動（第３話）」とは、擬似失敗や疑似成功を含む変動演出で実行される可能性があると共に、段階的に演出が進展可能な段階演出（ストーリー演出）の第３段階演出（第２話に続くストーリー第３話のムービー再生）が行われることを示している。
【０６７６】

「Ｎリーチ」とは、上述したノーマルリーチ演出が実行されることを示している。
「Ｎ「７」リーチ」とは、「７」の演出図柄７０ａによってリーチ状態が形成された状態で上述したノーマルリーチ演出が実行されることを示している。
「ＳＰリーチ」とは、上述したＳＰリーチ演出が実行されることを示している。
「特殊ＳＰリーチ」とは、上述した特殊ＳＰリーチ演出が実行されることを示している。
「ＳＰＳＰリーチ」とは、上述したＳＰＳＰリーチ演出が実行されることを示している。
「全回転リーチ」とは、上述した全回転リーチ演出が実行されることを示している。
【０６７７】
「ＳＰ発展」とは、ＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。
「ＳＰＳＰ発展」とは、ＳＰＳＰリーチ演出が実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。
「全回転発展」とは、全回転リーチが実行されることを示唆する発展演出が実行されることを示している。
【０６７８】
「ＣＩ」とは、有効期間中の演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過に応じて、大当たり期待度が異なる複数のカットイン演出の何れかが実行されることを示している。
「決め」とは、有効期間中の演出ボタン１７の操作又は有効期間の経過に応じて、大当たり遊技が実行されるか否かを示唆する決め演出が実行されることを示している。
「失敗」とは、決め演出の結果として、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行されることを示している。
「成功」とは、決め演出の結果として、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行されることを示している。
【０６７９】
「ハズレ」とは、キャラクタを含まない数字だけの演出図柄７０ａによってハズレ出目（後述する初期出目とは異なる「３５８」や「９４８」等のハズレ表示態様）を形成して仮停止することを示している。
「ｃ図柄ハズレ」とは、キャラクタを含む表示態様の演出図柄７０ａによってハズレ出目（後述する初期出目とは異なる「３５８」や「９４８」等のハズレ表示態様）を形成して仮停止することを示している。
「ＩＣ」とは、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ画像が画像表示装置に表示されるアイキャッチ演出が実行されることを示している。
「図柄揃い」とは、キャラクタを含まない数字だけの演出図柄７０ａによって大当たり出目（「２２２」や「７７７」等の大当たり表示態様）を形成して仮停止することを示している。
「ｃ図柄揃い」とは、キャラクタを含む表示態様の演出図柄７０ａによって大当たり出目（「２２２」や「７７７」等の大当たり表示態様）を形成して仮停止することを示している。
【０６８０】
「再抽選」とは、大当たり出目（大当たり表示態様）で仮停止した演出図柄７０ａが遊技者にとって有利な大当たり出目となるか否か（通常大当たりとなる偶数の演出図柄から確変大当たりとなる奇数の演出図柄になるか否か、最も有利な大当たり遊技が実行される「７」の演出図柄になるか否か）を煽った後に、有利な大当たり出目となる昇格成功演出が行われたり、有利な大当たり出目にならない昇格失敗演出が行われたりする再抽選演出が実行されることを示している。
【０６８１】
「強振動４秒」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが４秒間に亘って強振動する強振動演出（大当たり確定振動演出）が実行されることを示している。

「強振動１秒」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが１秒間に亘って強振動する強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行されることを示している。

【０６８２】

「特殊図柄変動（終了報知演出継続）」とは、後述する特殊時短遊技状態における最後の変動演出中に実行される終了報知演出を継続させたまま演出図柄７０ａの変動表示が実行されずに特殊図柄ＴＺの変動表示のみが行われることを示している。

「復活演出」とは、特殊時短遊技状態が終了すると見せかけて大当たりであることを報知する復活演出が行われることを示している。

「特殊図柄揃い」とは、演出図柄７０ａが表示されない状態で特殊図柄ＴＺが大当たり出目（「２２２」や「７７７」等の大当たり表示態様）を形成して停止表示することを示している。

【０６８３】

「チャンス演出」とは、上述したチャンス演出（第１画像表示装置７０に「チャンス接近中」の文字画像が表示される演出）が行われることを示している。

「獲得演出（役物強下降動作）」とは、大当たりを獲得したことを示唆する大当たり獲得演出（第１可動部材７３が最大動作位置まで移動して成功エフェクト画像ＳＥＦが表示される演出）が行われることを示している。

【０６８４】

「リザルト表示」とは、上述したリザルト表示が行われることを示している。

「復活演出（役物強下降動作）」とは、通常時短遊技状態が終了すると見せかけて大当たりであることを報知する復活演出（第１可動部材７３が最大動作位置まで移動して成功エフェクト画像ＳＥＦが表示される演出）が行われることを示している。

【０６８５】

「変動（ショート突入演出）」とは、特殊時短遊技状態の初回変動である場合に上述したショート突入演出が行われ、特殊時短遊技状態の初回変動でない場合に上述したショート突入演出が行われないことを示している。

「変動＋ロング突入演出」とは、特殊時短遊技状態の初回変動において上述したロング突入演出が行われることを示している。

【０６８６】

「即当たり成功」とは、リーチを経由せずに遊技者に有利な結果（大当たり）であることが報知される演出が行われることを示している。

「即当たり成功（役物強下降動作）」とは、リーチを経由せずに遊技者に有利な結果（大当たり）であることが報知される演出（第１可動部材７３が最大動作位置まで移動して成功エフェクト画像ＳＥＦが表示される演出）が行われることを示している。

【０６８７】

「終了報知演出（扉閉）」とは、上述した終了報知演出（扉画像が閉まって特殊時短遊技状態の終了を報知する文字画像が表示される演出）が行われることを示している。

【０６８８】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１の特徴としては、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行された場合には、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行されて演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰する点が挙げられる。そのため、演出図柄７０ａの表示態様が変化することに対する違和感を遊技者に与えにくく、また、演出図柄７０ａが停止表示することを事前に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６８９】

図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第２の特徴としては、大当たりとなる場合において、決め成功演出が実行されて図柄揃いとなる変動演出パターンと、図柄揃いとなってから決め成功演出が実行される変動演出パターンとがある点が挙げられる。そのため、大当たりとなる場合の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６９０】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第３の特徴としては、大当たりとなる変動演出パターンにおいて、キャラクタを含まない演出図柄７０ａで図柄揃いとなるときに演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確定振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりなることを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６９１】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第４の特徴としては、キャラクタを含む演出図柄７０ａで図柄揃い（ｃ図柄揃い）となるときに演出ボタン１７を１秒間にわたって強振動させる強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりなることを効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６９２】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第５の特徴としては、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合よりも、偶数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで通常大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出が行われる割合の方が高い点が挙げられる。そのため、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６９３】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第６の特徴としては、偶数の（大当たり出目となることで通常大当たりとなる演出図柄）演出図柄７０ａでリーチ演出が行われる割合よりも、「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合の方が低い点が挙げられる。そのため、「７」の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６９４】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第７の特徴としては、「７」以外の奇数の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合よりも、「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ノーマルリーチ演出、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が行われる割合の方が低い点が挙げられる。そのため、「７」の演出図柄７０ａで大当たりとなった場合の遊技者の歓喜を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６９５】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第８の特徴としては、偶数の演出図柄７０ａや「７」以外の奇数の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行される場合よりも、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、何れの種類の演出図柄でリーチ演出が実行されるかに対する遊技者が期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６９６】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第９の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、最も有利な確変大当たりとなる場合に「７」の演出図柄７０ａ（大当たり出目となることで最も有利な確変大当たりとなる演出図柄）でリーチ演出（ＳＰＳＰリーチ演出）が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）における演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０６９７】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１０の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）では、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行されても大当たり確定とはならないが、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）では、「７」の演出図柄７０ａでリーチ演出が実行されると大当たり確定となる点が挙げられる。そのため、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）における演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６９８】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１１の特徴としては、通常遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合の方が、同一の変動演出パターンが実行され易くなっている点が挙げられる。そのため、遊技状態によって第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合の演出効果を異ならせることができると共に、特殊時短遊技状態において第２始動口４７に遊技球を入賞させることを促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０６９９】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１２の特徴としては、通常時短遊技状態において第２特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第２変動演出）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合の方が、同一の変動演出パターンが実行され易くなっている点が挙げられる。そのため、遊技状態や特別図柄の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７００】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１３の特徴としては、特殊時短遊技状態において第２特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第２変動演出）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合とで、リーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出）が実行されるがリーチ演出が実行されない変動演出の実行割合が異なる（特殊時短遊技状態において第２特別図柄のハズレ第１変動演出が実行される場合の実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技状態や特別図柄の種別によってリーチが実行されるか否かの演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７０１】
なお、特殊時短遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第２特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第２変動演出）が実行される場合の方が、リーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出）が実行されるがリーチ演出が実行されない変動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。この場合には、特殊時短遊技状態においてハズレの第１変動演出が実行される場合及びハズレの第２変動演出が実行される場合の両方においてリーチ煽り演出が実行されるがリーチ演出が実行されない変動演出が実行されるようにした上で、ハズレの第１変動演出の方の実行割合を高くするようにしてもよい。
【０７０２】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１４の特徴としては、通常遊技状態における第１期間（時短遊技状態終了後の残りの第２保留の消化期間中）と、第１期間とは異なる第２期間（時短遊技状態終了後の残りの第２保留の消化期間後）とでは、リーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出）が実行されるがリーチ演出が実行されないハズレの変動演出の実行割合が異なる点が挙げられる。そのため、通常遊技状態であってもリーチが実行されるか否かの演出効果を異ならせることができ

、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７０３】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１５の特徴としては、通常時短遊技状態において第２特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第２変動演出）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合とで、リーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出）が実行されるがリーチ演出が実行されない変動演出の実行割合が異なる点が挙げられる。そのため、遊技状態や特別図柄の種別によってリーチが実行されるか否かの演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７０４】
図４９～図５１に示す変動演出パターン判定テーブルの第１６の特徴としては、擬似連演出が実行される変動演出において段階的に進展可能な段階演出（ストーリー演出）を実行可能であり、期待度が低いノーマルリーチ演出の実行後には段階演出の第２段階演出（ストーリー第２話のムービー再生）を実行可能である一方、期待度が高いＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出の実行後には第２段階演出（ストーリー第２話のムービー再生）を実行しないようになっている。そのため、リーチ演出の種類によって段階演出が進展するか否かを異ならせることで演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７０５】
なお、擬似連演出が実行される変動演出パターンでは必ずリーチ演出が実行されるようになっているが、擬似連演出が実行されてもリーチ演出が実行されない変動演出パターンを設けてもよい。
【０７０６】
また、カットイン演出や決め失敗演出の後にハズレ出目で仮停止するとハズレとなることが確定するようになっているが、カットイン演出や決め失敗演出の後に大当たりとなることが確定する復活演出を実行するようにしてもよい。
【０７０７】
また、特殊時短遊技状態において第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）が実行される場合、リーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出）が実行されるがリーチ演出が実行されない変動演出が実行されないようになっているが、実行されるようにしてもよい。この場合には、通常遊技状態や通常時短遊技状態において第２特別図柄のハズレ変動表示（第２変動演出）が実行される場合よりも低い割合で実行されるようにするとよい。
【０７０８】
（演出制御部におけるタイマー演出決定処理）
図５２を用いて、演出制御部１３０ｍのタイマー演出決定処理を説明する。図５２は、演出制御部１３０ｍにおけるタイマー演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理における変動演出パターン判定処理（特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出パターンを決定する処理）の後に実行される。
【０７０９】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－１において、今回の変動演出パターンを参照し、ステップＥ６２０－２において、リーチ演出（チャンス演出を含む）以上の演出（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、全回転リーチ演出、特殊ＳＰリーチ、チャンス演出）が実行されるか否かを判定する。リーチ演出以上の演出が実行される場合には、ステップＥ６２０－３に処理を移し、ＳＰリーチ演出以上の演出が実行されない場合には、今回のタイマー演出決定処理を終了する。
【０７１０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－３において、イベントタイマー回数決定テーブル（図５３参照）を用いて、今回の変動演出中に実行するイベントタイマー演出の回数（「０回」～「２回」）を決定する。具体的には、イベントタイマー回数決定テーブル

に大当たり抽選結果や変動演出パターン等を照合する。なお、イベントタイマー回数決定テーブルの詳細は後述する。

【０７１１】

イベントタイマー演出とは、変動演出の実行過程で大当たり遊技が実行されることを期待させる複数の示唆イベント（アイコン変化を除く）の何れかが発生すること、及び、示唆イベントが発生するタイミングを示唆する演出となっているが、イベントタイマー演出が実行された時点では示唆イベントの種類を遊技者が判別し難く、示唆イベントが発生した時点で示唆イベントの種類を判別することができるようになっている。

【０７１２】

示唆イベントには、ノーマルリーチ演出、擬似連、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、全回転リーチ演出、特殊ＳＰリーチ、有効期間、大当たり図柄停止等がある。

【０７１３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－４において、決定したイベントタイマー演出の回数がイベントタイマー演出を実行するものであるか否かを判定する。イベントタイマー演出を実行するものである（イベントタイマー演出の回数が「１回」又は「２回」）場合には、ステップＥ６２０－５に処理を移し、イベントタイマー演出を実行するものでない（イベントタイマー演出の回数が「０回」）場合には、今回のタイマー演出決定処理を終了する。

【０７１４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－５において、決定したイベントタイマー演出の回数が１回であるか否かを判定する。１回である場合には、ステップＥ６２０－６に処理を移し、１回ではなく２回の場合には、ステップＥ６２０－９に処理を移す。

【０７１５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－６において、タイマー１回用の示唆イベント決定テーブル（図５４参照）を用いて、イベントタイマー演出によって示唆する示唆イベントと、タイマーの種類や長さによって分類されるタイマー種別を決定する。具体的には、タイマー１回用の示唆イベント決定テーブルに変動演出パターン等を照合する。なお、タイマー１回用の示唆イベント決定テーブルの詳細は後述する。

【０７１６】

タイマー種別には、短いタイマー時間の分類であるショートタイマー、長めのタイマー時間の分類であるミドルタイマー、長いタイマー時間の分類であるロングタイマー等がある。なお、３種類のタイマー種別によって設定されるタイマー時間は、ショートタイマー＜ミドルタイマー＜ロングタイマーとなっている。

【０７１７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－７において、更新パターン決定テーブル（図５６参照）を用いて、イベントタイマー演出におけるタイマーの更新パターン（演出態様）を決定する。具体的には、更新パターン決定テーブルにタイマー種別や大当たり抽選結果等を照合する。なお、更新パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０７１８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－８において、示唆イベント、及び、更新パターンを示すタイマー演出パターンコマンドをサブＲＡＭ１３０ｃの送信バッファにセットし、今回のタイマー演出決定処理を終了する。これにより、タイマー演出パターンコマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、変動演出中にイベントタイマー演出を実行するための処理が行われることになる。

【０７１９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－９において、タイマー２回用の第１示唆イベント決定テーブル（図５５（ａ）参照）を用いて、１つ目のイベントタイマー演出によって示唆する示唆イベント、及び、タイマーの種類や長さによって分類されるタイマー種別を決定する。具体的には、タイマー２回用の第１示唆イベント決定テーブルに変動演出パターン等を照合する。なお、タイマー２回用の第１示唆イベント決定テーブルの詳細は

後述する。
【０７２０】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－１０において、更新パターン決定テーブル（図５６参照）を用いて、１つ目のイベントタイマー演出におけるタイマーの更新パターン（演出態様）を決定する。具体的には、更新パターン決定テーブルにタイマー種別や大当たり抽選結果等を照合する。なお、更新パターン決定テーブルの詳細は後述する。
【０７２１】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－１１において、示唆イベント、及び、更新パターンを示すタイマー演出指定コマンドをサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットする。これにより、タイマー演出指定コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に１つ目のイベントタイマー演出を実行するための処理が行われることになる。
【０７２２】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－１２において、タイマー２回用の第２示唆イベント決定テーブル（図５５（ｂ）参照）を用いて、２つ目のイベントタイマー演出によって示唆する示唆イベント、及び、タイマーの長さによって分類されるタイマー種別を決定する。具体的には、タイマー２回用の第２示唆イベント決定テーブルに変動演出パターン等を照合する。なお、タイマー２回用の第２示唆イベント決定テーブルの詳細は後述する。
【０７２３】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－１３において、更新パターン決定テーブル（図５６参照）を用いて、２つ目のイベントタイマー演出におけるタイマーの更新パターン（演出態様）を決定する。具体的には、更新パターン決定テーブルにタイマー種別や大当たり判定結果等を照合する。なお、更新パターン決定テーブルの詳細は後述する。
【０７２４】
サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６２０－１４において、示唆イベント、及び、更新パターンを示すタイマー演出パターンコマンドをサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットし、今回のタイマー演出決定処理を終了する。これにより、タイマー演出指定コマンドが表示制御部１４０及びランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に２つ目のイベントタイマー演出を実行するための処理が行われることになる。
【０７２５】
（イベントタイマー回数決定テーブル）
図５３は、変動演出中に実行されるイベントタイマー演出の回数を決定する場合に参照されるイベントタイマー回数決定テーブルを示す図である。イベントタイマー回数決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン、演出カスタマイズによる通常設定とシンプル設定とにおける各イベントタイマー演出の回数毎の振分割合（％）、決定されるイベントタイマー演出の回数が対応付けられている。
【０７２６】
イベントタイマー演出の回数には、イベントタイマー演出が実行されないことになる「０回」、イベントタイマー演出が１回実行されることになる「１回」、及び、イベントタイマー演出が２回実行されることになる「２回」の３種類が設定されている。
【０７２７】
なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特１）」については、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特２）」については、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。
【０７２８】
また、シンプル設定においてイベントタイマー演出が実行される各回数（１回、２回）が選択される割合は、イベントタイマー演出が実行される各回数（１回、２回）が選択される割合の１／２となるようになっているが、１／２よりも多くしてもよいし、少なくて

もよい。

【０７２９】

図５３に示すイベントタイマー回数決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり判定結果がハズレの場合よりも、大当たりの場合の方が、イベントタイマー演出が実行され易く、且つ、大当たり期待度が低いリーチ演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行される場合の方が、イベントタイマー演出が実行され易い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７３０】

図５３に示すイベントタイマー回数決定テーブルの第２の特徴としては、大当たり判定結果がハズレの場合よりも、大当たりの場合の方が、イベントタイマー演出の実行回数が多くなり易い点が挙げられる。このようにすることで、イベントタイマー演出の実行回数に対する遊技者の興味を引き付けることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７３１】

図５３に示すイベントタイマー回数決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が低いリーチ演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行される場合の方が、イベントタイマー演出の実行回数が多くなり易い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７３２】

図５３に示すイベントタイマー回数決定テーブルの第4の特徴としては、遊技者による演出カスタマイズの設定（通常設定、シンプル設定）によってタイマー演出の実行割合が変化する点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の好みに合った演出バランスを設定することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７３３】

なお、演出モードＡ～Ｃにおいて、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出が特殊ＳＰリーチ演出パターンで実行される場合に、タイマー演出が実行されるようになっているが、タイマー演出が実行されない（制限される）ようにしてもよい。この場合には、演出モードＡ～Ｃ中に第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、及び、演出モードＤ～Ｈ中に第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合には、タイマー演出が実行されないことになる。

【０７３４】

（タイマー１回用の示唆イベント決定テーブル）

図５４は、変動演出中にイベントタイマー演出を１回実行する場合における示唆イベント、及び、タイマー種別を決定する場合に参照されるタイマー１回用の示唆イベント決定テーブルを示す図である。タイマー１回用の示唆イベント決定テーブルには、変動演出パターン、示唆イベント毎の振分割合（％）、決定される示唆イベント、タイマー種別が対応付けられている。

【０７３５】

示唆イベントには、ノーマルリーチ、擬似連、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、全回転リーチ演出、特殊ＳＰリーチ、有効期間、大当たり図柄停止の８種類が設定されている。

【０７３６】

また、タイマー種別には、短いタイマー時間の分類であるショートタイマー、長めのタイマー時間の分類であるミドルタイマー、長いタイマー時間の分類であるロングタイマーの３種類が設定されている。なお、３種類のタイマー種別によって設定されるタイマー時間は、ショートタイマー＜ミドルタイマー＜ロングタイマーとなっている。

【０７３７】

図５４に示すタイマー１回用の示唆イベント決定テーブルの第１の特徴としては、変動

演出パターンに応じて示唆イベントの種類が異なるように設定されている点が挙げられる。このようにすることで、タイマー演出のバリエーションを増やすことができ、遊技者の飽きを防止して遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７３８】

図５４に示すタイマー１回用の示唆イベント決定テーブルの第２の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンほど、長いタイマー時間が設定されることになるタイマー種別が決定され易い（大当たり期待度が高いほどタイマー種別としてロングタイマーが決定され易い）点が挙げられる。このようにすることで、タイマー演出におけるタイマー時間が長いほど大当たり期待度が高くなるため、タイマー時間の長短に対して遊技者が期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７３９】

（タイマー２回用の示唆イベント決定テーブル）

図５５は、変動演出中にイベントタイマー演出を２回実行する場合における示唆イベント、及び、タイマー種別を決定する場合に参照されるタイマー２回用の示唆イベント決定テーブルを示す図である。タイマー２回用の示唆イベント決定テーブルには、変動演出パターン、示唆イベント毎の振分割合（％）、決定される示唆イベント、タイマー種別が対応付けられている。

【０７４０】

なお、図５５（ａ）は、１つ目の示唆イベントの種類、及び、タイマー種別の種類を決定するためのタイマー２回用の第１示唆イベント決定テーブルを示す図であり、図５５（ｂ）は、２つ目の示唆イベントの種類、及び、タイマー種別の種類を決定するためのタイマー２回用の第２示唆イベント決定テーブルを示す図である。

【０７４１】

示唆イベントには、ノーマルリーチ、擬似連、ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、有効期間、全回転リーチ演出、大当たり図柄停止の７種類が設定されている。

【０７４２】

また、タイマー種別には、短いタイマー時間の分類であるショートタイマー、長めのタイマー時間の分類であるミドルタイマー、長いタイマー時間の分類であるロングタイマーの３種類が設定されている。なお、３種類のタイマー種別によって設定されるタイマー時間は、ショートタイマー＜ミドルタイマー＜ロングタイマーとなっている。

【０７４３】

図５５に示すタイマー２回用の示唆イベント決定テーブルの第１の特徴としては、変動演出パターンに応じて示唆イベントの種類が異なるように設定されている点が挙げられる。このようにすることで、タイマー演出のバリエーションを増やすことができ、遊技者の飽きを防止して遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７４４】

また、図５５に示すタイマー２回用の示唆イベント決定テーブルの第２の特徴としては、変動演出中に実行される２回のイベントタイマー演出として、変動演出の早い時期に実行されるイベントと、変動演出の遅い時期に実行されるイベントの両方が示唆イベントに決定され易い点が挙げられる。このようにすることで、遊技者の期待感を長時間に亘って向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７４５】

また、図５５に示すタイマー２回用の示唆イベント決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンほど、長いタイマー時間が設定されることになるタイマー種別が決定され易い（大当たり期待度が高いほどタイマー種別としてロングタイマーが決定され易い）点が挙げられる。このようにすることで、タイマー演出におけるタイマー時間が長いほど大当たり期待度が高くなるため、タイマー時間の長短に対して遊技者が期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７４６】

（更新パターン決定テーブル）

図５６は、タイマーの更新パターン（演出態様）を決定する場合に参照される更新パターン決定テーブルを示す図である。更新パターン決定テーブルには、タイマー種別、大当たり判定結果、更新パターン毎の振分割合（％）、決定される更新パターンが対応付けられており、参考として更新パターン毎のタイマー時間、タイマー表示態様、タイマー表示位置、タイマー演出の実行が待機していることを示す待機表示の実行可能性の有無が記載されている。

【０７４７】

「通常パターン」とは、第１画像表示装置７０の所定の領域に表示されたタイマーが初期の秒数から０秒となるまで１ずつ減算される通常の更新パターンである。

「特殊パターン」とは、第１画像表示装置７０の所定の領域に表示されたタイマーが初期の秒数から０秒となるまで１ずつ減算された後に、タイマー（秒数）の巻き戻しが発生して再び０秒となるまで１ずつ減算される特殊な更新パターンである。

【０７４８】

ショートタイマーに対応する更新パターン毎の大当たり期待度は、通常パターン１＜通常パターン２＜通常パターン３となっている。

ミドルタイマーに対応する更新パターン毎の大当たり期待度は、通常パターン１１＜通常パターン１２＜通常パターン１３となっている。

ロングタイマーに対応する更新パターン毎の大当たり期待度は、通常パターン２１＜通常パターン２２＜通常パターン２３＜通常パターン２４＜通常パターン２５＜特殊パターン１＜通常パターン２６＜通常パターン２７＜特殊パターン２＜通常パターン２８となっている。

【０７４９】

このように、タイマー演出では、タイマー時間（更新パターン）が複数設定されているが、タイマー演出は０秒までカウントダウンすることで、所定のイベント（アイコン変化演出、各種リーチ演出、ゾーン演出、カウントアップ演出、演出ボタン１７の有効期間、大当たり図柄の停止表示等）が発生すること、及び、所定のイベントが発生するタイミングを示唆する演出であるので、何れのタイマー時間（更新パターン）であっても、カウント値が最終到達点（本実施形態では、０秒）までカウントされるようになっている。

【０７５０】

図５６に示す更新パターン決定テーブルの第１の特徴としては、何れのタイマー種別であっても、大当たり抽選結果がハズレの場合よりも、大当たりの場合の方が、長いタイマー時間となる更新パターンが決定され易い点が挙げられる。このようにすることで、タイマー演出におけるタイマー時間が長いほど大当たり期待度が高くなるため、タイマー時間の長短に対して遊技者が期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７５１】

図５６に示す更新パターン決定テーブルの第２の特徴としては、タイマー時間が同じであっても、タイマーの表示態様（文字色）によって大当たり期待度が異なる点が挙げられる。このようにすることで、タイマーの表示態様に対する遊技者の期待感を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。具体的には、タイマーの表示態様（文字色）に係る大当たり期待度は、白＜青＜赤＜虹（大当たり確定）となっている。

【０７５２】

（演出制御部の大当たり予告演出決定処理）

図５７を用いて、演出制御部１３０ｍの大当たり予告演出決定処理を説明する。図５７は、演出制御部１３０ｍにおける大当たり予告演出決定処理を示すフローチャートであり、本処理は、上述した特図特電演出処理における変動演出パターン判定処理（特図変動パターン指定コマンドに基づいて変動演出パターンを決定する処理）の後に実行される。

【０７５３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１において、今回の変動演出で実行される変動演出パターンを参照し、ステップＥ６５０－２において、変動開始時において大当た

り遊技が実行されることを遊技者に期待させる役物予告パターンを決定するための変動開始時役物予告決定テーブル（図５８、図５９参照）を選択し、役物予告パターンを決定する。なお、変動開始時役物予告決定テーブルの詳細は後述する。

【０７５４】

「変動開始時役物予告演出」とは、変動演出の開始時において役物（第１可動部材７３）を大当たり期待度に応じた動作態様で動作させる大当たり予告演出の一種となっている。

【０７５５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－３において、変動開始時役物予告演出の予告パターンが変動開始時役物予告演出を実行するものであるか否かを判定する。変動開始時役物予告演出を実行するものでない場合には、ステップＥ６５０－５に処理を移し、開始時役物予告演出を実行するものである場合には、ステップＥ６５０－４において、役物予告パターンに応じた役物予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、役物予告演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出の開始時に役物予告パターンに応じた変動開始時役物予告演出が実行されることになる。

【０７５６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－５において、リーチ前の演出期間（高速変動期間）において大当たり遊技が実行されることを遊技者に期待させるリーチ前予告演出の予告パターンを決定するためのリーチ前予告決定テーブル（図６０参照）を選択し、予告パターンを決定する。なお、リーチ前予告決定テーブルの詳細は後述する。

【０７５７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－６において、リーチ前予告演出の予告パターンがセリフ予告演出を実行するものであるか否かを判定する。セリフ予告演出を実行するものである場合には、ステップＥ６５０－７に処理を移し、セリフ予告演出を実行するものでない場合には、ステップＥ６５０－９に処理を移す。

【０７５８】

「セリフ予告演出」とは、変動演出（高速変動期間）中に有効期間を発生させ、有効期間中の演出ボタン１７の操作又は有効時間の経過に応じて、画像表示装置に大当たり期待度を示唆するセリフ画像が表示されると共に、音声出力装置９からセリフ画像に応じた音声が出力される大当たり予告演出の一種となっている。

【０７５９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－７において、セリフ予告演出のセリフ予告パターンを決定するためのセリフ予告パターン決定テーブル（図６２参照）を選択してセリフ予告パターンを決定し、ステップＥ６５０－８において、セリフ予告パターンに応じたセリフ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、セリフ予告演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出（高速変動期間）中にセリフ予告パターンに応じたセリフ予告演出が実行されることになる。なお、セリフ予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０７６０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－９において、リーチ前予告演出の予告パターンがステップアップ予告演出を実行するものであるか否かを判定する。ステップアップ予告演出を実行するものである場合には、ステップＥ６５０－１０に処理を移し、ステップアップ予告演出を実行するものでない場合には、ステップＥ６５０－１２に処理を移す。

【０７６１】

「ステップアップ予告演出」とは、変動演出（高速変動期間）中に演出ボタン１７の有効期間を発生させることなく、第１ステップ（第１段階）から第５ステップ（最終段階）までの複数のステップ（段階）の何れかとなるまで所定の順序でステップ演出を実行する大当たり予告演出の一種となっている。

【０７６２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１０において、ステップアップ予告演出のステップアップ予告パターンを決定するためのステップアップ予告パターン決定テーブル（図６３参照）を選択してステップアップ予告パターンを決定し、ステップＥ６５０－１１において、ステップアップ予告パターンに応じたステップアップ予告演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、ステップアップ予告演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出（高速変動期間）中にステップアップ予告パターンに応じたステップアップ予告演出が実行されることになる。なお、セリフ予告パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０７６３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１２において、今回の変動演出パターンが擬似連演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。擬似連演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１３に処理を移し、擬似連演出を実行しない変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－１５に処理を移す。

【０７６４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１３において、擬似連演出の擬似連演出パターンを決定するための擬似連演出パターン決定テーブル（図６４参照）を選択して擬似連演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－１４において、擬似連演出パターンに応じた擬似連演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、擬似連演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に擬似連演出パターンに応じた擬似連演出が実行されることになる。なお、擬似連演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０７６５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１５において、今回の変動演出パターンが発展演出（ＳＰ発展演出、ＳＰＳＰ発展演出、全回転発展演出）を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。発展演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１６に処理を移し、発展演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－１８に処理を移す。

【０７６６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１６において、発展演出の発展演出パターンを決定するための発展演出パターン決定テーブル（図６５参照）を選択して発展演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－１７において、発展演出パターンに応じた発展演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、発展演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に発展演出パターンに応じた発展演出が実行されることになる。なお、発展演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０７６７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１８において、今回の変動演出パターンがリーチ演出（リーチ後演出）を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。リーチ演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－１９に処理を移し、リーチ演出を実行する変動演出パターンでない場合には、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。

【０７６８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－１９において、今回の変動演出パターンがカットイン演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。カットイン演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－２０に処理を移し、カットイン演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－２２に処理を移す。

【０７６９】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２０において、カットイン演出のカットイン演出パターンを決定するためのカットイン演出パターン決定テーブル（図６６参照）を選択してカットイン演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－２１において、カットイ

ン演出パターンに応じたカットイン演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、カットイン演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中にカットイン演出パターンに応じたカットイン演出が実行されることになる。なお、カットイン演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０７７０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２２において、今回の変動演出パターンが決め演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。決め演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－２３に処理を移し、決め演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－２５に処理を移す。

【０７７１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２３において、決め演出の決め演出パターンを決定するための決め演出パターン決定テーブル（図６７参照）を選択して決め演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－２４において、決め演出パターンに応じた決め演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、決め演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に決め演出パターンに応じた決め演出が実行されることになる。なお、決め演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０７７２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２５において、今回の変動演出パターンが再抽選演出を実行する変動演出パターンであるか否かを判定する。再抽選演出を実行する変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－２６に処理を移し、再抽選演出を実行する変動演出パターンでない場合には、ステップＥ６５０－２８に処理を移す。

【０７７３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２６において、再抽選演出の再抽選演出パターンを決定するための再抽選演出パターン決定テーブル（図６８参照）を選択して再抽選演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－２７において、再抽選演出パターンに応じた再抽選演出コマンドを送信バッファにセットする。これにより、再抽選演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に再抽選演出パターンに応じた再抽選演出が実行されることになる。なお、再抽選演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０７７４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２８において、今回の変動演出パターンが確定演出を実行可能な（大当たりとなる）変動演出パターンであるか否かを判定する。確定演出を実行可能な変動演出パターンである場合には、ステップＥ６５０－２９に処理を移し、確定演出を実行可能な変動演出パターンでない場合には、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。

【０７７５】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ６５０－２９において、確定演出の確定演出パターンを決定するための確定演出パターン決定テーブル（図６９参照）を選択して確定演出パターンを決定し、ステップＥ６５０－３０において、確定演出パターンに応じた確定演出コマンドを送信バッファにセットし、今回の大当たり予告演出決定処理を終了する。これにより、確定演出コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、変動演出中に確定演出パターンに応じた確定演出が実行されることになる。なお、確定演出パターン決定テーブルの詳細は後述する。

【０７７６】

（変動開始時役物予告決定テーブル）

図５８は、演出モードＡ～Ｃにおいて変動開始時役物予告演出の予告パターンを決定する際に参照される演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用の変動開始時役物予告決定テーブルを示す図であり、図５９は、演出モードＤ～Ｈにおいて変動開始時役物予告演出の予告パターンを決定する際に参照される演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）用の変動開始時役物予告決定テーブルを示す図である。

【０７７７】
変動開始時役物予告決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン、各変動開始時役物予告パターンの選択率（％）、及び、選択される変動開始時役物予告パターンが対応付けられている。
【０７７８】
変動開始時役物予告パターンには、予告なしと、変動演出の開始時に第１可動部材７３を初期位置（待機位置）にて上下に揺動するように動作させるガタガタ動作と、変動演出の開始時に第１可動部材７３を初期位置から初期位置と演出位置との間の中間位置まで下降させた後に初期位置に復帰させる弱下降動作とが設定されている。
【０７７９】
なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特１）」については、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特２）」については、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。
【０７８０】
図５８～図５９に示す変動開始時役物予告決定テーブルの第１の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において第２変動演出が実行される場合には、変動開始時役物予告パターンとして弱下降動作が実行されない、つまり、変動開始時役物予告演出の実行が制限される点が挙げられる。このようにすることで、左打ちを行うことが遊技者に有利となる演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）においては、第１始動口４５に遊技球が入賞することで行われる第１変動演出の実行を促進させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７８１】
図５８～図５９に示す変動開始時役物予告決定テーブルの第２の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出が実行される場合には、変動開始時役物予告パターンとして弱下降動作が実行されない、つまり、変動開始時役物予告演出の実行が制限される点が挙げられる。このようにすることで、左打ちを行うことが遊技者に有利となる演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）においては、第１始動口４５に遊技球が入賞することで行われる第１変動演出の実行を促進させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７８２】
図５８～図５９に示す変動開始時役物予告決定テーブルの第３の特徴としては、演出モードＤ～Ｇ（確変遊技状態、通常時短遊技状態）において、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出が実行される場合には、変動開始時役物予告パターンとして弱下降動作が実行されない、つまり、変動開始時役物予告演出の実行が制限される点が挙げられる。このようにすることで、右打ちを行うことが遊技者に有利となる演出モードＤ～Ｇ（確変遊技状態、通常時短遊技状態）においては、第２始動口４７に遊技球が入賞することで行われる第２変動演出の実行を促進させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７８３】
図５８～図５９に示す変動開始時役物予告決定テーブルの第４の特徴としては、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出が実行される場合には、変動開始時役物予告パターンとして弱下降動作が実行されない、つまり、変動開始時役物予告演出の実行が制限される点が挙げられる。このようにすることで、右打ちを行うことが遊技者に有利となる演出モードＨ（特殊時短遊技状態）においては、第２始動口４７に遊技球が入賞することで行われる第２変動演出の実行を促進させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０７８４】
なお、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出が特殊ＳＰリーチ演出パターンで実行される場合に、変動開始時役物予告

（ガタガタ動作）が実行されるようになっているが、変動開始時役物予告が実行されない（制限される）ようにしてもよい。

【０７８５】

また、演出モードＤ～Ｇ（確変遊技状態、通常時短遊技状態）において、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出がチャンス演出パターンで実行される場合に、変動開始時役物予告（ガタガタ動作）が実行されるようになっているが、変動開始時役物予告が実行されない（制限される）ようにしてもよい。

【０７８６】

また、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出が特殊ＳＰリーチ演出パターンで実行される場合や、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出が終了示唆復活演出パターンで実行される場合に、変動開始時役物予告（ガタガタ動作）が実行されるようになっているが、変動開始時役物予告が実行されない（制限される）ようにしてもよい。

【０７８７】

また、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出が実行される場合に、第１可動部材７３の弱下降動作が実行されないようになっているが、第１可動部材７３の弱下降動作を実行するようにしてもよい。この場合には、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出が実行される場合よりも低い割合で第１可動部材７３の弱下降動作が実行されるようにするとよい。

【０７８８】

また、変動開始時役物予告演出が通常設定とシンプル設定との設定によって実行割合が変化するカスタマイズ対象演出となっていなかったが、カスタマイズ対象演出としてもよい。この場合には、他のカスタマイズ対象演出と同様に、シンプル設定における「ガタガタ動作」や「弱下降動作」の選択率（実行割合）が通常設定の選択率（実行割合）よりも低くなる（例えば、１／２や１／３等）ようにするとよい。

【０７８９】

（リーチ前予告決定テーブル）

図６０は、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）においてリーチ前予告演出の予告パターンを決定する際に参照される演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）用のリーチ前予告決定テーブルを示す図であり、図６１は、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）においてリーチ前予告演出の予告パターンを決定する際に参照される演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）用のリーチ前予告決定テーブルを示す図である。

【０７９０】

図６０及び図６１に示すように、リーチ前予告決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン、各予告パターンの選択率（％）、選択される予告パターンが対応付けられている。

【０７９１】

リーチ前予告の予告パターンには、リーチ前予告演出が実行されない「予告なし」、セリフ予告演出が実行される「セリフ予告演出」、ステップアップ予告演出が実行される「ステップアップ予告演出」の３種類が設定されており、大当たり遊技が実行される期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合）は、予告なし＜セリフ予告演出＜ステップアップ予告演出となっている。

【０７９２】

なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特１）」については、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特２）」については、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。

【０７９３】

図６０及び図６１に示すリーチ前予告決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり判

定結果がハズレの場合よりも、大当たりの場合の方が、リーチ前予告演出が実行され易く、且つ、大当たり期待度が低い変動演出パターンが決定されている場合よりも、大当たり期待度が高い変動演出パターンが決定されている場合の方が、リーチ前予告演出が実行され易い点が挙げられる。このようにすることで、大当たり遊技が実行されることに対する遊技者の期待感を盛り上げることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７９４】

図６０及び図６１に示すリーチ前予告決定テーブルの第２の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、ハズレである場合にリーチ前予告演出（演出ボタン１７の有効期間を伴って振動演出を実行可能なセリフ予告演出、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに振動演出を実行可能なステップアップ予告演出の両方とも）が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において無駄なリーチ前予告演出が実行されにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７９５】

図６０及び図６１に示すリーチ前予告決定テーブルの第３の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、大当たりである場合であっても変動演出パターンがノーマルリーチ演出を実行するパターン及びＳＰリーチ演出を実行するパターンである場合にリーチ前予告演出が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、変動時間が短くなり易い演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）において無駄なリーチ前予告演出が実行されにくくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７９６】

図６０及び図６１に示すリーチ前予告決定テーブルの第４の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間を伴うセリフ予告演出が実行される場合よりも、演出ボタン１７の有効期間を伴わないステップアップ予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合、後述する決め演出で振動演出が実行される割合等）が高い点が挙げられる。そのため、リーチ前予告演出の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７９７】

なお、ステップアップ予告演出が実行される場合よりも、セリフ予告演出が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出が実行される割合、後述する決め成功演出に伴う振動演出が実行される割合等）が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、リーチ前予告演出の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０７９８】

また、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出が実行される場合に、リーチ前予告演出（セリフ予告演出）が実行されるようになっているが、リーチ前予告演出が実行されない（制限される）ようにしてもよい。

【０７９９】

また、演出モードＤ～Ｇ（確変遊技状態、通常時短遊技状態）において、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出が実行される場合に、リーチ前予告演出（セリフ予告演出）が実行されるようになっているが、リーチ前予告演出が実行されない（制限される）ようにしてもよい。

【０８００】

また、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出が実行される場合に、リーチ前予告演出（セリフ予告演出）が実行されるようになっているが、リーチ前予告演出が実行されない（制限される）ようにしてもよい。

【０８０１】

また、演出モードＤ～Ｈ（特定遊技状態）において、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出が実行される場合に、ステップアップ予告演出（後述するパターン５等の有効期間が発生しない振動演出）が実行されないようになっているが、ステップアップ予告演出を実行するようにしてもよい。この場合には、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出が実行される場合よりも低い割合でステップアップ予告演出（後述するパターン５等の有効期間が発生しない振動演出）が実行されるようにするとよい。

【０８０２】

また、リーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）が通常設定とシンプル設定との設定によって実行割合が変化するカスタマイズ対象演出となっていなかったが、カスタマイズ対象演出としてもよい。この場合には、他のカスタマイズ対象演出と同様に、シンプル設定における「セリフ予告演出」及び／又は「ステップアップ予告演出」の選択率（実行割合）がノーマル設定の選択率（実行割合）よりも低くなる（例えば、１／２や１／３等）ようにするとよい。

【０８０３】

（セリフ予告パターン決定テーブル）

図６２は、セリフ予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるセリフ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【０８０４】

図６２に示すように、セリフ予告パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各セリフ予告パターンの選択率（％）、選択されるセリフ予告パターンが対応付けられており、参考として各セリフ予告パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【０８０５】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打３秒）」とは、セリフ予告演出における有効期間が演出ボタン１７の１回の操作又は３秒が経過することで終了することを示している。

【０８０６】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン１７が操作されると操作音１が出力されるようになっている。

【０８０７】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

【０８０８】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常（白）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の低い白色で発光することを示している。

【０８０９】

「演出内容」とは、有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合に実行される演出の内容を示しており、「セリフ表示期間３秒」とは、セリフ画像の表示期間が３秒間であることを示している。

【０８１０】

セリフ演出態様の欄の「通常セリフ（黒）」とは、大当たり遊技が実行される可能性を

示唆しない通常のセリフが黒色の文字で表示されると共に、その通常セリフが音声出力されることを示している。
「チャンスセリフ（黒）」とは、大当たり遊技の実行可能性があるチャンスセリフが黒色の文字で表示されると共に、そのチャンスセリフが音声出力されることを示している。
「リーチセリフ（黒）」とは、リーチ演出の実行が確定するリーチセリフが黒色の文字で表示されると共に、そのリーチセリフが音声出力されることを示している。
「リーチセリフ（赤）」とは、リーチ演出の実行が確定するリーチセリフが赤色の文字で表示されると共に、そのリーチセリフが音声出力されることを示している。
【０８１１】
「熱セリフ（赤）」とは、大当たり遊技の実行可能性が高い熱セリフが赤色の文字で表示されると共に、その熱セリフが音声出力されることを示している。
「激熱セリフ（金）」とは、大当たり遊技の実行可能性が非常に高い激熱セリフが金色の文字で表示されると共に、その激熱セリフが音声出力されることを示している。
「確定セリフ（虹）」とは、大当たり遊技の実行が確定する確定セリフが虹色の文字で表示されると共に、その確定セリフが音声出力されることを示している。
【０８１２】
ボタン振動の欄の「弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータがセリフの表示開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間に亘って弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。
「強振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータがセリフの表示開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。
【０８１３】
各セリフ演出態様の大当たり期待度は、「通常セリフ」＜「チャンスセリフ（黒）」＜「リーチセリフ（黒）」＜「リーチセリフ（赤）」＜「熱セリフ（赤）」＜「激熱セリフ（金）」＜「確定セリフ（虹）」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動演出」＜「強振動演出」となっている。
【０８１４】
図６２に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに、演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行可能となっている点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８１５】
図６２に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第２の特徴としては、熱セリフのセリフ予告演出が実行される場合よりも、熱セリフよりも大当たり期待度が高い激熱セリフのセリフ予告演出が実行される場合の方が、演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、熱セリフのセリフ予告演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン１７の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、セリフ予告演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８１６】
図６２に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８１７】
図６２に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第４の特徴としては、大当たり期待度が高いセリフ（熱セリフ以上）が表示されるときに実行される振動演出の振動強度が大当

たり期待度に応じて２種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８１８】

図６２に示すセリフ予告パターン決定テーブルの第５の特徴としては、セリフ画像の表示期間（３秒）よりも、セリフ画像の表示中における演出ボタン１７の振動期間（１秒）の方が短い点が挙げられる。そのため、リーチ演出が実行される以前に遊技者に期待感を持たせるが過度な期待感とならないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８１９】

なお、セリフ予告演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよいし、弱振動演出の振動時間よりも強振動演出の振動時間を長くするようにしてもよい。

【０８２０】

また、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とでセリフ予告演出時に演出ボタン１７の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が同じとなっているが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。このようにすると、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｇにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８２１】

また、演出ボタン１７の操作又は有効時間の経過によって有効期間が終了してセリフ予告演出が実行されるようになっているが、有効時間の経過によって有効期間が終了する場合にはセリフ予告演出を実行しないようにしてもよい。

【０８２２】

また、有効期間を発生させてセリフ予告演出を実行するようになっているが、有効期間を発生せずにセリフ予告演出を実行するようにしてもよく、その場合に実行する振動演出については、１秒間の弱振動演出のみ又は１秒間の強振動演出のみにしてもよい。

【０８２３】

（ステップアップ予告パターン決定テーブル）

図６３は、ステップアップ予告演出の予告パターンを決定する際に参照されるステップアップ予告パターン決定テーブルを示す図である。

【０８２４】

図６３に示すように、ステップアップ予告パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各ステップアップ予告パターンの選択率（％）、選択されるステップアップ予告パターンが対応付けられており、参考として各ステップアップ予告パターンの演出内容（ステップアップ（ＳＵ）演出態様、ボタン振動）が記載されている。

【０８２５】

ステップアップ演出態様の欄の「１→２」とは、第１～第２ステップ演出が順に実行されることを示している。

「１→２→３」とは、第１～３ステップ演出が順に実行されることを示している。

「１→２→３→４」とは、第１～４ステップ演出が順に実行されることを示している。

「１→２→３→４→５」とは、第１～５ステップ演出が順に実行されることを示している。

「１→２→３→５」とは、第１～第３ステップ演出が順に実行された後に、第４ステップ演出を飛ばして第５ステップ演出が実行されることを示している。

なお、各ステップアップ演出態様において、最後のステップ演出よりも前のステップ演出の演出時間は１秒となっており、最後のステップ演出の演出時間は３秒となっている。

【０８２６】

ボタン振動の欄の「５」時に弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが第５ステップ演出の開始時から１秒間にわたって弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。

【０８２７】

「ボタン状態」とはステップアップ予告演出の実行中の演出ボタン１７の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常（消）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が消灯していることを示している。

【０８２８】

各ステップアップ演出態様の大当たり期待度は、「１→２」＜「１→２→３」＜「１→２→３→４」＜「１→２→３→４→５」＜「１→２→３→５」となっている。

【０８２９】

図６３に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高いステップ演出（第５ステップ演出）が行われるときに、演出ボタン１７の有効期間を発生させずに演出ボタン１７を振動させる振動演出を実行可能となっている点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８３０】

図６３に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第２の特徴としては、大当たり期待度が高いステップ演出（第５ステップ演出）が表示されるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８３１】

図６３に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高いステップ演出（第５ステップ演出）が表示されるときに実行される振動演出の振動態様（振動強度、振動時間）が予め定められた１種類（弱振動（１秒））しかない点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン１７を操作することがなくて振動演出の種類を把握し難いステップアップ予告演出において、演出態様が複雑化することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８３２】

図６３に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、大当たりとなる場合に、期待度が低いステップアップ予告演出が実行されにくい（実行割合が低い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８３３】

図６３に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第５の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、大当たりとなる場合に、弱振動演出が実行され易い（実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８３４】

図６３に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第６の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、ステップアップ予告演出において有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない演出ボタン１７の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８３５】

図６３に示すステップアップ予告パターン決定テーブルの第７の特徴としては、ステッ

プアップ予告演出における第５ステップ演出の表示期間（３秒）よりも、第５ステップ演出の実行中における演出ボタン１７の振動期間（１秒）の方が短い点が挙げられる。そのため、リーチ演出が実行される以前に遊技者に期待感を持たせるが過度な期待感とならないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８３６】

なお、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、ステップアップ予告演出において有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない演出ボタン１７の振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｇにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８３７】

（擬似連演出パターン決定テーブル）

図６４は、擬似連演出の演出パターンを決定する際に参照される擬似連演出パターン決定テーブルを示す図である。

【０８３８】

図６４に示すように、擬似連演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各擬似連演出パターンの選択率（％）、選択される擬似連演出パターンが対応付けられており、参考として各擬似連演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【０８３９】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打３秒）」とは、擬似連演出における有効期間が演出ボタン１７の１回の操作又は３秒が経過することで終了することを示している。

【０８４０】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン１７が操作されると上述した操作音１とは異なる操作音２が出力されるようになっている。

【０８４１】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

「突出ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

【０８４２】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常（白）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の低い白色で発光することを示しており、「突出（赤）」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の高い赤色で発光することを示している。

【０８４３】

「演出内容」とは、擬似連演出に係る演出の内容を示しており、「擬似連図柄の仮停止期間２秒」とは、後述する擬似図柄が仮停止される期間が２秒間であることを示している。

【０８４４】
擬似連演出態様の欄の「擬似失敗」とは、中央の演出図柄７０ａとして擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止することなく通常の演出図柄７０ａが仮停止すると共に、失敗効果音が出力される擬似連失敗演出が実行されることを示している。
「擬似成功」とは、中央の演出図柄７０ａとして擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止し、成功効果音が出力されると共に、第２可動部材７４が弱動作し、擬似連演出が行われる擬似連成功演出が実行されることを示している。
【０８４５】
ボタン振動の欄の「弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが擬似図柄の仮停止時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間にわたって弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。
「強振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが擬似図柄の仮停止時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１秒間にわたって強振動する強振動演出が実行されることを示している。
【０８４６】
各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「突出ボタン白」となっている。また、各ボタン状態の大当たり期待度は、「通常」＜「突出」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動演出」＜「強振動演出」となっている。
【０８４７】
図６４に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに、演出ボタン１７の有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８４８】
図６４に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８４９】
図６４に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて２種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８５０】
図６４に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）を実行可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｇにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８５１】
図６４に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第５の特徴としては、第２可動部材７４を用いて擬似連演出（擬似連成功演出）を実行する場合と、第２可動部材７４及び演出ボタン１７を振動させるボタン振動モータを用いて擬似連演出（擬似連成功演出）を実行

する場合とがある点が挙げられる。そのため、擬似連演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８５２】

図６４に示す擬似連演出パターン決定テーブルの第６の特徴としては、擬似連の実行を示唆する擬似図柄の仮停止期間（２秒）よりも、擬似図柄の仮停止中における演出ボタン１７の振動期間（１秒）の方が短い点が挙げられる。そのため、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出が実行される以前に遊技者に期待感を持たせるが過度な期待感とならないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８５３】

なお、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって擬似連成功演出が行われるときの有効期間中の演出ボタン１７が突出状態となる場合があるが、突出状態とはならないようにしてもよい。

【０８５４】

また、擬似連成功演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

【０８５５】

また、有効期間を発生させて擬似連成功演出や擬似連失敗演出を実行するようになっているが、有効期間を発生せずに擬似連成功演出や擬似連失敗演出を実行するようにしてもよく、擬似連成功演出において実行する振動演出については、３秒間の弱振動演出のみ又は３秒間の強振動演出のみにしてもよいし、１秒間の弱振動演出のみ又は１秒間の強振動演出のみにしてもよい。

【０８５６】

また、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードＡよりも、演出モードＢ又はＣの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードＧよりも、演出モードＤ～Ｆの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた擬似連演出（擬似連成功演出）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【０８５７】

また、擬似連演出（擬似連成功演出）において第２可動部材７４を用いた動作演出を実行するようになっているが、第１可動部材７３を用いた動作演出を実行するようにしてもよく、この場合には、第１可動部材７３を用いた動作演出よりも、第２可動部材７４を用いた動作演出の実行割合が高くなるようにするとよい。

【０８５８】

（発展演出パターン決定テーブル）

図６５は、発展演出の演出パターンを決定する際に参照される発展演出パターン決定テーブルを示す図である。

【０８５９】

図６５に示すように、発展演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、発展演出パターンの決定対象となる発展演出種別、各発展演出パターンの選択率（％）、選択される発展演出パターンが対応付けられており、参考として各発展演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【０８６０】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させてい

く演出である。
有効示唆演出の欄の「なし」とは、有効示唆演出が実行されないことを示しており、「あり（ガセ）」とは、有効示唆演出が実行されるが、その後に有効期間が発生しないガセの有効示唆演出であることを示しており、「あり」とは、有効示唆演出が実行されてその後に有効期間発生することを示している。
【０８６１】
「有効期間（長押し４秒）」とは、発展演出が演出ボタン１７の長押しによって段階的に進展すること及び発展演出の有効期間が４秒経過することで終了することを示している。
有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、複数の半透明演出ボタン画像が特定位置に集合した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン１７が操作されると上述した操作音１～２とは異なる操作音３が出力されるようになっている。
【０８６２】
促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。
「通常ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。
【０８６３】
有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常（白）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の低い白色で発光することを示しており、「通常（赤）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の高い赤色で発光することを示している。
【０８６４】
「演出内容」とは、発展演出に係る演出の内容を示しており、「発展図柄の仮停止期間２秒」とは、後述する発展図柄が仮停止される期間が２秒であることを示している。
【０８６５】
発展演出態様の欄の「ＳＰ報知」とは、発展演出の結果としてＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰ発展図柄を導出表示すると共に、第１発展効果音を出力するＳＰ発展演出が実行されることを示している。
「ＳＰＳＰ報知」とは、発展演出の結果としてＳＰＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰＳＰ発展図柄を導出表示すると共に、第２発展効果音を出力するＳＰＳＰ発展演出が実行されることを示している。
「全回転報知」とは、発展演出の結果として全回転リーチ演出への発展を示唆する全回転発展図柄を導出表示すると共に、第３発展効果音を出力する全回転発展演出が実行されることを示している。
【０８６６】
役物動作の欄の「弱動作」とは、各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）に第２可動部材７４が青色で発光して動作幅の小さい弱動作を行う弱動作演出が実行されることを示している。
「強動作」とは、各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）に第２可動部材７４が赤色で発光して揺動幅の大きい強動作を行う強動作演出が実行されることを示している。
【０８６７】
ボタン振動の欄の「弱振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが各種発展図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から１秒間に亘って弱振

動する弱振動演出が実行されることを示している。
「強振動（１秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが各種図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から１秒間に亘って強振動する弱振動演出が実行されることを示している。
【０８６８】
各動作演出の大当たり期待度は、「弱動作」＜「強動作」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動」＜「強振動」となっている。
【０８６９】
なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特１）」については、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特２）」については、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。
【０８７０】
図６５に示す発展演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって大当たり期待度の高い発展演出（ＳＰＳＰ報知、全回転報知）が行われるときに、演出ボタン１７の有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８７１】
図６５に示す発展演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、ＳＰＳＰ発展演出が実行される場合よりも、ＳＰＳＰ発展演出よりも大当たり期待度が高い全回転発展演出が実行される場合の方が、演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、ＳＰＳＰ発展演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン１７の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、ＳＰＳＰ発展演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８７２】
図６５に示す発展演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって大当たり期待度が高い発展演出（ＳＰＳＰ報知、全回転報知）が行われるときに実行される振動演出が比較的短い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり遊技の実行が確定したと勘違いさせるような不都合を抑制しつつ、演出効果の高い演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８７３】
図６５に示す発展演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、大当たり期待度が高い変動演出パターンであって発展演出（ＳＰＳＰ報知、全回転報知）が行われるときに実行される振動演出の振動強度が大当たり期待度に応じて２種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８７４】
図６５に示す発展演出パターン決定テーブルの第５の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた発展演出（ＳＰＳＰ発展演出等）を実行可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高い点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｇにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０８７５】
図６５に示す発展演出パターン決定テーブルの第６の特徴としては、発展図柄の仮停止

期間（２秒）と発展図柄の仮停止中における演出ボタン１７の振動期間（２秒）とが同じとなっている、若しくは、発展図柄の仮停止期間（２秒）と演出ボタン１７の振動期間（３秒）との差分の比率がリーチ前予告演出よりも小さい点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８７６】

なお、発展演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

【０８７７】

また、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた発展演出（ＳＰＳＰ発展演出等）が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードＡよりも、演出モードＢ又はＣの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、演出モードＧよりも、演出モードＤ～Ｆの方が、同一の演出装置（演出ボタン振動モータ、第２可動部材７４等）を用いた発展演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【０８７８】

（カットイン演出パターン決定テーブル）

図６６は、カットイン演出の演出パターンを決定する際に参照されるカットイン演出パターン決定テーブルを示す図である。

【０８７９】

図６６に示すように、カットイン演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各カットイン演出パターンの選択率（％）、選択されるカットイン演出パターンが対応付けられており、参考として各カットイン演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【０８８０】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打４秒）」とは、カットイン演出における有効期間が演出ボタン１７の１回の操作又は４秒が経過することで終了することを示している。

【０８８１】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン１７が操作されると上述した操作音１～３とは異なる操作音４が出力されるようになっている。

【０８８２】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

【０８８３】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、「通常（白）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の低い白色で発光することを示している。「突出（赤）」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の高い赤色で発光することを示している。「突出（虹）」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であって演出ボタン１７が大当たり確定の虹色で発光することを示している。

【０８８４】

「演出内容」とは、有効期間中に演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過した場合に実行される演出の内容を示しており、「カットイン表示期間３秒」とは、カットイン画像の表示期間が３秒であることを示している。

【０８８５】

カットイン演出態様の欄の「青カットイン」とは、第１画像表示装置７０に青フレームのカットイン画像が表示されると共に、第１カットイン効果音が出力される青カットイン演出が実行されることを示している。

「緑カットイン」とは、第１画像表示装置７０に緑フレームのカットイン画像が表示されると共に、第２カットイン効果音が出力される緑カットイン演出が実行されることを示している。

「赤カットイン」とは、第１画像表示装置７０に赤フレームのカットイン画像が表示されると共に、第３カットイン効果音が出力される赤カットイン演出が実行されることを示している。

【０８８６】

ボタン振動の欄の「弱振動（３秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータがカットイン画像の表示開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から３秒間に亘って弱振動する弱振動演出が実行されることを示している。

「強振動（３秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータがカットイン画像の表示開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から３秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【０８８７】

各カットインの大当たり期待度は、「青カットイン」＜「緑カットイン」＜「赤カットイン」となっている。また、各振動演出の大当たり期待度は、「弱振動演出」＜「強振動演出」となっている。

【０８８８】

なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特１）」については、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特２）」については、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。

【０８８９】

図６６に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに、演出ボタン１７の有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行されることがある点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８９０】

図６６に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに実行される振動演出が比較的長い時間となっている点が挙げられる。そのため、大当たり期待度が高いことを効果的に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８９１】

図６６に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、大当たり期待度が高いカットイン画像が表示（カットイン演出が実行）されるときに実行される振動

演出の振動強度が大当たり期待度に応じて２種類ある点が挙げられる。そのため、振動演出の振動強度によって大当たり期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８９２】

図６６に示すカットイン演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、カットイン画像の表示期間（３秒）と、カットイン画像の表示中における演出ボタン１７の振動期間（３秒）とが同じとなっている（カットイン画像の表示期間（３秒）と演出ボタン１７の振動期間（３秒）との差分の比率がリーチ前予告演出よりも小さい）点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０８９３】

なお、カットイン演出において実行される振動演出として弱振動演出と強振動演出とがあるが、弱振動演出のみ又は強振動演出のみにしてもよい。

【０８９４】

また、有効期間を発生させてカットイン演出を実行するようになっているが、有効期間を発生せずにカットイン演出を実行するようにしてもよく、その場合に実行する振動演出については、３秒間の弱振動演出のみ又は３秒間の強振動演出のみにしてもよいし、１秒間の弱振動演出のみ又は１秒間の強振動演出のみにしてもよい。

【０８９５】

（決め演出パターン決定テーブル）

図６７は、決め演出の演出パターンを決定する際に参照される決め演出パターン決定テーブルを示す図である。

【０８９６】

図６７に示すように、決め演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各決め演出パターンの選択率（％）、選択される決め演出パターンが対応付けられており、参考として各決め演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。

【０８９７】

「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けてボタン画像を集合させていく演出である。

「有効期間（単打５秒）」とは、決め演出における有効期間が演出ボタン１７の１回の操作又は５秒が経過することで終了することを示している。

【０８９８】

有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン１７が操作されると上述した操作音１～４とは異なる操作音５が出力されるようになっている。

【０８９９】

促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示してい

る。
【０９００】
有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、「通常（白）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が大当たり期待の低い白色で発光することを示している。「突出（赤）」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であって演出ボタン１７が大当たり期待度の高い赤色で発光することを示している。「突出（虹）」とは、演出ボタン１７が突出している突出状態であって演出ボタン１７が大当たり確定の虹色で発光することを示している。
【０９０１】
「演出内容」とは、有効期間中に演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過した場合に実行される演出の内容を示しており、「決め成功演出期間１１秒（演出モードＨは６秒）」とは、演出モードＨ以外の演出モードにおける決め成功演出に係る演出の実行期間が１１秒であること、演出モードＨにおける決め成功演出に係る演出の実行期間が６秒であることを示している。
【０９０２】
決め演出態様の欄の「失敗」とは、第１可動部材７３が動作せずに第１画像表示装置７０の画面が暗色に変化することで、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行されることを示している。
「成功」とは、第１可動部材７３が最大動作位置まで動作して虹色に発光すると共に、第１画像表示装置７０に成功エフェクト画像が表示されることで、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行されることを示している。
【０９０３】
ボタン振動の欄の「強振動（４秒→５秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から４秒に亘って強振動した後に１秒のインターバルを挟んで５秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が実行されることを示している。
【０９０４】
ボタン発光の欄の「虹発光（１１秒）」とは、演出ボタン１７を発光させるための演出ボタンＬＥＤが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１１秒間（演出ボタン１７が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。
【０９０５】
各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「突出ボタン赤」＜「突出ボタン虹」となっている。また、各ボタン状態の大当たり期待度は、「通常」＜「突出」となっている。
【０９０６】
なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特１）」については、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特２）」については、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。
【０９０７】
図６７に示す決め演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、決め成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９０８】
図６７に示す決め演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、変動演出中に発生する演出ボタン１７の有効期間としては最も長い期間に亘って有効期間が発生する点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン１７の操作を逸してしまうような不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９０９】
図６７に示す決め演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、変動演出中に発生する強振動演出としては最も長い期間に亘って演出ボタン１７が振動する点が挙げられる。そのため、決め成功演出時の遊技者の高揚感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９１０】
図６７に示す決め演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、演出ボタン１７の振動期間よりも演出ボタン１７の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の振動が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９１１】
図６７に示す決め演出パターン決定テーブルの第５の特徴としては、決め成功演出の実行期間（１１秒）と、決め成功演出の実行中における演出ボタン１７の振動期間（９秒）との差分の比率がリーチ前予告演出よりも小さい点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【０９１２】
なお、決め演出（決め成功演出）において第１可動部材７３を用いた動作演出を実行するようになっているが、第２可動部材７４を用いた動作演出を実行するようにしてもよく、この場合には、第２可動部材７４を用いた動作演出よりも、第１可動部材７３を用いた動作演出の実行割合が高くなるようにするとよい。
【０９１３】
（再抽選演出パターン決定テーブル）
図６８は、再抽選演出の演出パターンを決定する際に参照される再抽選演出パターン決定テーブルを示す図である。
【０９１４】
図６８に示すように、再抽選演出パターン決定テーブルには、演出モード、昇格の有無（昇格予定であるか）、各再抽選演出パターンの選択率（％）、選択される再抽選演出パターンが対応付けられており、参考として各再抽選演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。
【０９１５】
「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出である。
「有効期間（単打３秒）」とは、再抽選演出における有効期間が演出ボタン１７の１回の操作又は３秒が経過することで終了することを示している。
【０９１６】
有効期間の欄の「促進演出」とは、有効期間中に演出ボタン１７の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに不透明演出ボタン画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン１７が操作されると上述した操作音１～５とは異なる操作音６が出力されるようになっている。
【０９１７】
促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。
「通常ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。
「通常ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状

態であって虹発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。

【０９１８】

有効期間の欄の「ボタン状態」とは、有効期間中の演出ボタン１７の状態を示しており、ボタン状態の欄の「通常（白）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が昇格期待度の低い白色で発光することを示している。「通常（赤）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が昇格期待度の高い赤色で発光することを示している。「通常（虹）」とは、演出ボタン１７が突出していない通常状態であって演出ボタン１７が昇格確定の虹色で発光することを示している。

【０９１９】

「演出内容」とは、有効期間中に演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過した場合に実行される演出の内容を示しており、「昇格成功演出期間４秒」とは、昇格成功演出の実行期間が４秒であることを示している。

【０９２０】

再抽選演出態様の欄の「昇格失敗演出」とは、再抽選演出の結果として遊技者に有利な演出図柄とならない非昇格図柄（例えば、偶数図柄→偶数図柄、「７」以外の奇数図柄→「７」以外の奇数図柄）が導出表示（仮停止）されると共に、非昇格効果音が出力されることを示している。

「昇格成功演出」とは、再抽選演出の結果として遊技者に有利な演出図柄となる昇格図柄（例えば、偶数図柄→奇数図柄、「７」以外の奇数図柄→「７」図柄）が導出表示（仮停止）されると共に、昇格効果音が出力されることを示している。

【０９２１】

ボタン振動の欄の「強振動（３秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から３秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。「強振動（２秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から２秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【０９２２】

ボタン発光の欄の「虹発光（４秒）」とは、演出ボタン１７を発光させるための演出ボタンＬＥＤが昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から４秒間（演出ボタン１７が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。「虹発光（３秒）」とは、演出ボタン１７を発光させるための演出ボタンＬＥＤが昇格図柄の導出表示時（＝有効期間の終了時）から３秒間（演出ボタン１７が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。

【０９２３】

各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「通常ボタン赤」＜「通常ボタン虹」となっている。

【０９２４】

図６８に示す再抽選演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、昇格成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、遊技者に有利な演出図柄に昇格したことを効果的に報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９２５】

図６８に示す再抽選演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、強振動演出よりも演出ボタン１７の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、強振動演出が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９２６】

図６８に示す再抽選演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、昇格成功演出の

実行期間（４秒又は３秒）と、昇格成功演出の実行中における演出ボタン１７の振動期間（３秒又は２秒）との差分の比率がリーチ前予告演出よりも小さい点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９２７】

なお、有効期間を発生させて再抽選演出（昇格失敗演出、昇格成功演出）を実行するようになっているが、有効期間を発生させずに再抽選演出を実行するようにしてもよい。

【０９２８】

（確定演出パターン決定テーブル）

図６９は、確定演出の演出パターンを決定する際に参照される確定演出パターン決定テーブルを示す図である。

【０９２９】

図６９に示すように、確定演出パターン決定テーブルには、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各確定演出パターンの選択率（％）、選択される確定演出パターンが対応付けられており、参考として各確定演出パターンの演出構成（実行タイミング、演出内容）が記載されている。

【０９３０】

実行タイミングの欄の「－」とは、確定演出が実行されないタイミングであることを示しており、「○」とは、確定演出が実行されるタイミングであることを示している。

音声の欄の「確定音」とは、大当たり遊技が実行されることを示す確定音が出力されることを示している。

発光の欄の「ハンドル虹発光」とは、発射ハンドル１５を発光させるためのハンドルＬＥＤが確定音の出力時から変動停止まで（演出図柄が停止表示するまでの４秒以上にわたって）虹色で発光することを示している。

【０９３１】

ボタン振動の欄の「強振動（３秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのボタン振動モータが確定音の出力時から３秒間に亘って強振動する強振動演出が実行されることを示している。

【０９３２】

なお、変動演出パターンの欄に記載されている「（特１）」については、第１特別図柄の変動表示に対応する第１変動演出に係る変動演出パターンであることを意味し、「（特２）」については、第２特別図柄の変動表示に対応する第２変動演出に係る変動演出パターンであることを意味している。

【０９３３】

図６９に示す確定演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、確定演出が実行される場合には、有効期間を発生させずに演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９３４】

図６９に示す確定演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、強振動演出よりも発射ハンドル１５の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、強振動演出が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９３５】

（図３４～図６９に示した各種テーブルに係るまとめ）

ここで、図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間を伴うセリフ予告演出で振動演出（弱振動１秒又は強振動１秒）が実行される場合よりも、演出ボタン１７の有効期間を伴わないステップアップ予告演出で振動演出（弱振動１秒）が実行される場合の方が、大当たり期待度（図柄揃いに伴う振動演出（強振動４秒）が実行される割合、決め演出で振動演出（強振動４秒→５秒）が実行される

割合等）が高い点が挙げられる。そのため、リーチ前予告演出の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９３６】

なお、演出ボタン１７の有効期間を伴わないステップアップ予告演出で振動演出（弱振動１秒）が実行される場合よりも、演出ボタン１７の有効期間を伴うセリフ予告演出で振動演出（弱振動１秒又は強振動１秒）が実行される場合の方が、大当たり期待度（前述した図柄揃いに伴う振動演出（強振動４秒）が実行される割合、後述する決め演出で振動演出（強振動４秒→５秒）が実行される割合等）が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、リーチ前予告演出の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９３７】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、振動期間が相対的に短い第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））と、第１振動演出よりも振動期間（演出期間）が長い第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒→５秒））とがあり、第１演出期間（リーチ前演出）の後に第２演出期間（ノーマルリーチ演出）や第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第２演出期間よりも、第１演出期間の方が、第１振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者に大当たりとなると勘違いさせずに期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９３８】

なお、先読み振動演出についても振動期間が相対的に短い第１振動演出となっているが、先読み振動演出を含めた場合であっても、第１演出期間（リーチ前演出）の後に第２演出期間（ノーマルリーチ演出）や第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第２演出期間よりも、第１演出期間の方が、第１振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）ようになっている。そのため、遊技者に大当たりとなると勘違いさせずに期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９３９】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３の特徴としては、第１演出期間（リーチ前演出）の後の第２演出期間（ノーマルリーチ演出）の後に第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第３演出期間よりも、第１演出期間の方が、第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者に大当たりとなると勘違いさせずに期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４０】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、振動期間が短い第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））と、第１振動演出よりも振動期間が長い第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒→５秒））とがあり、第１演出期間（リーチ前演出）の後に第２演出期間（ノーマルリーチ演出）や第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第１演出期間よりも、第２演出期間の方が、第２振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４１】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５の特徴としては、第１演出期間（リーチ前演出）の後の第２演出期間（ノーマルリーチ演出）の後に第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）がある変動演出では、第１演出期間よりも、第３演出期間の方が、第２

振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒→５秒））が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４２】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６の特徴としては、第１演出期間（リーチ前演出）では、演出ボタン１７を通常状態として第１振動演出（１秒）を実行する割合の方が、演出ボタン１７を突出状態として第１振動演出を実行する割合よりも高い点が挙げられる。そのため、第１演出期間において過度に遊技者の期待感を煽ることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４３】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７の特徴としては、第３演出期間（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出中）では、演出ボタン１７を突出状態として第２振動演出（３秒以上）を実行する割合の方が、演出ボタン１７を通常状態として第２振動演出を実行する割合よりも高い点が挙げられる。そのため、第１演出期間において過度に遊技者の期待感を煽ることがなくなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４４】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第８の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、振動期間が短い第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の振動演出（１秒））と、第１振動演出よりも振動期間（演出期間）が長い第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒→５秒））とがあり、所定回数（例えば１回又は２回）の連続演出（擬似連演出）が実行されてリーチ演出が実行される変動演出では、第１振動演出が実行されない場合よりも、第１振動演出が実行される場合の方が、第２振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、第１振動演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４５】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第９の特徴としては、大当たり予告演出として実行される振動演出には、第１振動演出よりも振動期間（演出期間）が長い第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の１秒よりも長い振動演出（３秒、４秒、４秒→５秒））があり、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）中の変動演出では、第１種別の演出図柄（「７」以外の奇数図柄）によるリーチ演出よりも、第２種別の演出図柄（偶数図柄）によるリーチ演出が実行され易く（実行される割合が高く）、第２種別の演出図柄によりリーチ演出よりも、第３種別の演出図柄（「７」の演出図柄）によりリーチ演出が実行され難く（実行される割合が低く）、第２種別の演出図柄によるリーチ演出が実行される場合よりも、第３種別の演出図柄によるリーチ演出が実行される場合の方が、第２振動演出が実行され易い（実行される割合が高い）点が挙げられる。そのため、リーチ演出を実行する演出図柄の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４６】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１０の特徴としては、リーチ演出が実行される大当たり変動演出では、リーチ前演出中における有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出）の実行回数よりも、リーチ後演出中における有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（発展演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出）の実行回数の方が多くなり易い点が挙げられる。そのため、リーチ後演出中の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４７】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１１の特徴としては、所定のリーチ演出

（ノーマルリーチ演出、全回転リーチ演出）が実行される大当たり変動演出よりも、特定のリーチ演出（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出）が実行される大当たり変動演出の方が、リーチ後演出中における有効期間を伴わない振動演出（発展演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出）の実行回数が多くなり易い点が挙げられる。そのため、大当たり変動演出が単調となることを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４８】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１２の特徴としては、リーチ演出が実行されるハズレ変動演出では、リーチ後演出中における有効期間を伴わない振動演出（発展演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出）の実行回数よりも、リーチ前演出中における有効期間を伴わない振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出）の実行回数の方が多くなり易い点が挙げられる。そのため、有効期間を伴わない振動演出によって大当たりの期待度を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９４９】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１３の特徴としては、変動演出においてリーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）が実行されるときよりも、リーチ前予告演出よりも大当たり期待度が高いリーチ後予告演出（カットイン演出）が実行される場合の方が演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）が実行され易く（実行割合が高く）、リーチ前予告演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン１７の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、リーチ前予告演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５０】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）よりも、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）の方が、リーチ後予告演出において演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５１】

なお、演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）の方が、リーチ後予告演出において演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出が実行された場合の大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。この場合であっても、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができると共に、遊技者にとって有利な演出モードＤ～Ｇにおける遊技者の期待感を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５２】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１５の特徴としては、変動演出における第１演出期間（リーチ前）において、演出ボタン１７の振動演出が実行されない場合よりも、演出ボタン１７の振動演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高く、大当たり変動演出では、リーチ前演出中において演出ボタン１７の振動演出が実行されるか否かに拘らず、リーチ後演出（決め成功演出後の期間）において演出ボタン１７の振動演出（図柄揃いやＣ図柄揃い時の振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たりとなることを振動演出によって遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５３】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１６の特徴としては、変動演出中に実行される演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（セリフ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン演出時等の振動演出のうちの１つ）は、大

当たり期待度が異なる複数種類の振動態様（弱振動、強振動）の何れかで実行されるが、変動演出中に実行される演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（ステップアップ予告演出時、図柄揃い時、Ｃ図柄揃い時等の振動演出のうちの１つ）は、予め定められた一の振動態様で実行される点が挙げられる。そのため、有効期間を伴わないことで振動態様の種類を把握し難い場合において、振動演出の演出態様が複雑化することを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５４】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１７の特徴としては、大当たり変動演出におけるリーチ前演出期間において、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（セリフ予告演出時の振動演出）が実行される場合と、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（ステップアップ予告演出時の振動演出）が実行される場合とで、その後（リーチ後演出期間）に振動演出（決め成功演出時、図柄揃い時、Ｃ図柄揃い時等の３秒以上の振動演出）が実行される割合が異なり、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出（ステップアップ予告演出時の振動演出）は、特定遊技状態（演出モードＤ～Ｇ）中よりも、通常遊技状態（演出モードＡ～Ｃ）中の方が実行され易い（実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出に係る演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５５】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１８の特徴としては、大当たり変動演出が実行される場合、図柄揃い（Ｃ図柄揃いも含む）する大当たり演出図柄の種類（偶数図柄、「７」以外の奇数図柄、「７」図柄）によって、大当たり予告演出における振動演出の実行態様（実行の有無、実行タイミング等）を異ならせることが可能であるが、決め成功演出や確定演出の実行に伴って振動演出を実行する場合、図柄揃い（Ｃ図柄揃いも含む）する大当たり演出図柄の種類に拘らずに振動態様が同一となっている点が挙げられる。そのため、振動演出によって大当たりへの期待感を高める一方で、大当たりとなることを一律に祝福することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５６】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第１９の特徴としては、大当たり変動演出において有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（決め成功演出等）を実行した後に、有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（図柄揃い、Ｃ図柄揃い等）を実行可能であり、有効期間（操作促進画像の表示）を伴う振動演出（決め演出等）は演出ボタン１７の操作タイミングによって振動を開始するタイミングが可変する一方、有効期間（操作促進画像の表示）を伴わない振動演出（図柄揃い、Ｃ図柄揃い等）は振動を開始するタイミングが予め定められている点が挙げられる。そのため、有効期間（操作促進画像の表示）を伴うか否かによって適切なタイミングで振動演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５７】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２０の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、同一の可動部材（第２可動部材７４）を用いて特定演出（擬似連演出、発展演出等）を実行可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで特定演出が実行された場合の大当たり期待度が異なる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５８】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２１の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、大当たり期待度が異なる複数の段階の何れかまで進展する段階演出（ステップアップ予告演出、擬似連演出等）を実行可能であるが、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで段階演出（ステップアップ予告演出、擬似連演出等）が同一の段階（ステップアッ

プ予告演出であれば第３ステップ演出、第４ステップ演出、第５ステップ演出の何れか、擬似連演出であれば、１回又は２回）まで進展した場合の大当たり期待度が異なる点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって遊技性を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９５９】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２２の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、大当たり期待度が異なる複数の操作促進演出の何れかを実行可能であると共に、演出ボタン１７の操作に応じて操作演出（発展演出、カットイン演出、決め演出の何れか）を実行可能であり、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）と演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）とで、同一の操作促進演出（例えば、通常ボタン白）が実行された場合の大当たり期待度が異なり、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）及び演出モードＤ～Ｇ（特定遊技状態）では、操作演出が実行される場合において有効示唆演出が実行されずに操作促進演出が実行される場合よりも、有効示唆演出が実行されて操作促進演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高くなっている点が挙げられる。そのため、有効示唆演出が実行されるか否かに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９６０】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２３の特徴としては、大当たり予告演出に伴って実行される振動期間が相対的に短い時間（例えば１秒）の振動演出は、演出ボタン１７の有効期間を伴って実行される場合と、有効期間を伴わずに実行される場合とがあるが、大当たり予告演出に伴って実行される振動期間が相対的に長い（３秒以上）の振動演出は、有効期間を伴って実行される点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の操作に対する演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９６１】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２４の特徴としては、特殊時短遊技状態において、第１特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第１変動演出）が実行される場合よりも、第２特別図柄のハズレ変動表示（ハズレの第２変動演出）が実行される場合の方が、有効期間の操作を伴う操作演出（セリフ予告演出、発展演出、決め演出、再抽選演出）が実行され易くなっている。そのため、特殊時短遊技状態において特別図柄（変動演出）の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９６２】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２５の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、特定遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特定遊技状態において第２変動演出が実行される場合とで、第１振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、特殊時短遊技状態において変動演出（特別図柄）の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９６３】

なお、特定遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特定遊技状態において第２変動演出が実行される場合の方が、第１振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９６４】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２６の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出

（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、特定演出の実行中における第１振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、特定遊技状態において特定演出が実行される変動演出が実行される場合において変動演出（特別図柄）の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９６５】

なお、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、特定演出の実行中における第１振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９６６】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２７の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、特定遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特定遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第２振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、特殊時短遊技状態において変動演出（特別図柄）の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９６７】

なお、特定遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特定遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９６８】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２８の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（確定演出等に係る振動演出）とを含み、特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、特定演出の実行中における第２振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、特定遊技状態において特定演出が実行される変動演出が実行される場合において変動演出（特別図柄）の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９６９】

なお、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）が実行される第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特定遊技状態において大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（各種リ

ーチ演出、チャンス演出等）が実行される第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、特定演出の実行中における第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９７０】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第２９の特徴としては、第１可動部材７３（又は第２可動部材７４）を第１態様で動作させる第１動作演出（先読み動作演出、変動開始時役物予告演出等）と、第２態様で動作させる第２動作演出（決め成功演出等）とを実行可能であり、通常遊技状態におけるハズレの第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）では、第１動作演出を実行可能であるが、特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）におけるハズレの第１変動演出では、第１動作演出の実行が制限され、通常遊技状態における大当たりの第１変動演出と、特定遊技状態における大当たりの第１変動演出とでは、第２動作演出を実行可能となっている。そのため、大当たりであるか否かによって動作演出の実行の有無を変化させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９７１】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３０の特徴としては、入賞口ランプを所定態様で発光させることで大当たり遊技が実行される可能性を示唆するランプ変化演出を実行可能であり、変動演出の実行中に第１可動部材７３（又は第２可動部材７４）を動作させることで大当たり遊技が実行される可能性を示唆する動作演出（先読み動作演出、変動開始時役物予告演出）を実行可能であり、通常遊技状態におけるハズレの第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）の実行中は、発光演出と動作演出とを実行可能であり、特殊時短遊技状態におけるハズレの第１変動演出の実行中は、発光演出と動作演出の実行とを制限可能となっている。そのため、遊技状態によって第１変動演出中の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９７２】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３１の特徴としては、照明装置（入賞口ランプＮＲ、トップランプ１０ｂ等）の態様には、第１態様（入賞口ランプ白点滅）と、第２態様（入賞口ランプ青発光）と、第３態様（トップランプ発光）と、第４態様（入賞口ランプ＆トップランプ消灯）を含み、ランプ変化演出が実行される場合には、照明装置を第１態様と第２態様にすることが可能であり、入賞時発光演出を実行する場合には、照明装置を第３態様とすることが可能であり、通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行されている場合よりも、特殊時短遊技状態において第１変動演出が実行されている場合の方が、照明装置が第４態様となる割合が高くなっている。そのため、遊技状態によって第１変動演出中の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９７３】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３２の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて大当たり期待度を示唆する操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）を実行可能であり、通常遊技状態においてハズレの第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態においてハズレの第１変動演出が実行される場合の方が、操作演出が実行され難くなっている。そのため、遊技状態によって第１変動演出中の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９７４】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３３の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第１変動演出が実行される場合とで

、第１振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態において第１変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、遊技状態によって第１変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９７５】

なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第１振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９７６】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３４の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第１変動演出が実行される場合とで、第２振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態において第１変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態によって第１変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９７７】

なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出が実行される場合よりも、常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９７８】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３５の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第１振動演出（主に決め演出に係る振動演出）の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９７９】

なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第１振動演出（主に決め演出に係る振動演出）の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９８０】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３６の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第２振動演出（主に確定演出に係る振動演出）の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９８１】

なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第２振動演出（主に確定演出に係る振動演出）の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９８２】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３７の特徴としては、第１可動部材７３（又は第２可動部材７４）を第１態様で動作させる第１動作演出（先読み動作演出、変動開始時役物予告演出等）と、第２態様で動作させる第２動作演出（決め成功演出等）とを実行可能であり、通常時短遊技状態における大当たりの第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）と、特殊時短遊技状態における大当たりの第１変動演出とでは、第２動作演出を実行可能であり、通常時短遊技状態におけるハズレの第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）では、第１動作演出を実行可能であるが、特殊時短遊技状態におけるハズレの第１変動演出では、第１動作演出の実行が制限されるようになっている。そのため、大当たりであるか否かによって動作演出の実行の有無を変化させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９８３】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３８の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、通常時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第１振動演出の実行割合が異なる（通常時短遊技状態において第２変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９８４】

なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、通常時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第１振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９８５】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第３９の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、通常時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第２振動演出の実行割合が異なる（通常時短遊技状態において第２変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９８６】

なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、通常時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９８７】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４０の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展

演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに演出ボタン１７を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、通常遊技状態と通常時短遊技状態とで変動演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技状態に応じて振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９８８】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４１の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに演出ボタン１７を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、通常遊技状態と特殊時短遊技状態とで変動演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における有効期間を発生させない振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態での実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態に応じて振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９８９】

なお、特殊時短遊技状態よりも通常遊技状態の方が変動演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における有効期間を発生させない振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９９０】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４２の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに演出ボタン１７を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、電源投入後の演出ボタン１７の初期振動と、振動演出とでは演出ボタン１７を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、振動演出が行われたときに初期振動が行われた（遊技機の電源をＯＮ－ＯＦＦさせるような不正行為があった）と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、振動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９９１】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４３の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに演出ボタン１７を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、例えば十字キー１９等の操作手段の操作中に振動演出が実行されると、振動演出に係る振動が操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間が発生せずに振動演出が実行されたとしても、遊技者が気づかないような不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９９２】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４４の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、先読み結果に応じて有効期間を発生させずに演出ボタン１７を振動させる振動演出（先読み振動演出）とを含み、通常遊技状態中にリーチ演出が行なわれる変動演出が実行される場合、リーチ演出中よりもリーチ演出前の方が、振動演出が実行される割合が高くなっている。そのため、リーチ演出の実行前から遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９９３】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４５の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態において第１変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態によって第１変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９９４】

なお、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出が実行される場合よりも、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９９５】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４６の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態において第１変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９９６】

なお、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９９７】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４７の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態において第１遊技演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第１変動演出が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態において第１変動演出が実行される場合の実行割合が高い）ようになっている。そのため、遊技状態によって第１変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９９８】

なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出が実行される場合よりも、通常遊技状態において第１遊技演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【０９９９】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４８の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が異なる（通常遊技状態において第１変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０００】
なお、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。
【１００１】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第４９の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第２変動演出が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が異なる（通常時短遊技状態において第２変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、遊技状態によって第２変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１００２】
なお、特殊時短遊技状態において第２変動演出が実行される場合よりも、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。
【１００３】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５０の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、遊技状態によって第２変動演出中の振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１００４】
なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振

動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【１００５】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５１の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１００６】

なお、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【１００７】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５２の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、特殊時短遊技状態において変動演出の種別によって振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１００８】

なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合変動演出の開始後の所定期間（最初の仮停止まで）における第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【１００９】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５３の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、電源投入後の演出ボタン１７の初期振動と、第２振動演出とでは演出ボタン１７を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、第２振動演出が行われたときに初期振動が行われた（遊技機の電源をＯＮ－ＯＦＦさせるような不正行為があった）と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、振動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１０】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５４の特徴としては、有効期間中の演出

ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、第１振動演出と第２振動演出とでは演出ボタン１７を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、第１振動演出であるのか第２振動演出であるのかが区別し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１１】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５５の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、例えば十字キー１９等の操作手段の操作中に第２振動演出が実行されると、第２振動演出に係る振動が操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間が発生しない第２振動演出が実行されたとしても、遊技者が気づかないような不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１２】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５６の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、先読み結果に応じて有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態中にリーチ演出が行なわれる変動演出が実行される場合、リーチ演出中よりもリーチ演出前の方が、第２振動演出が実行される割合が高くなっている。そのため、リーチ演出の実行前から遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１３】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５７の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態における第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）中に第２振動演出が実行される場合よりも、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）における第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）中に第２振動演出が実行される場合の方が、大当たり遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技状態と変動演出の種別によって第２振動演出に対する期待感を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１４】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５８の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（確定演出、図柄揃い等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態における第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）中は、第１振動演出と第２振動演出とを実行可能であり、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）における第１変動演出中は、第１振動演出の実行を制限するが、第２振動演出は実行可能であり、電源投入後の演出ボタン１７の初期振動と、第１振動演出とでは演出ボタン１７を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、振動演出が行われたときに初期振動が行われた（遊技機の電源をＯＮ－ＯＦＦさせるような不正行

為があった）と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、振動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１５】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第５９の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出等に係る振動演出）と、有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（確定演出、図柄揃い等に係る振動演出）とを含み、第１振動演出と第２振動演出を演出期間が重ならないように実行可能であり、通常遊技状態における第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）中は、第１振動演出と第２振動演出とを実行可能であり、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）における第１変動演出中は、第１振動演出の実行を制限するが、第２振動演出は実行可能であり、電源投入後の演出ボタン１７の初期振動と、第２振動演出とでは演出ボタン１７を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、振動演出が行われたときに初期振動が行われた（遊技機の電源をＯＮ－ＯＦＦさせるような不正行為があった）と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、振動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１６】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６０の特徴としては、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）に実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出に係る振動演出）とを含み、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第１振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において変動演出の種別によって振動演出の性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１７】

なお、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第１振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【１０１８】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６１の特徴としては、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）に実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）とを含み、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第２振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において変動演出の種別によって振動演出の性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０１９】

なお、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【１０２０】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６２の特徴としては、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、

ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）に実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）とを含み、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第１振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、特殊時短遊技状態において変動演出の種別によって振動演出の性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０２１】

なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第１振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【１０２２】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６３の特徴としては、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）に実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）とを含み、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、第２振動演出の実行割合が異なる（第２変動演出が実行される場合の方が高い）ようになっている。そのため、特殊時短遊技状態において変動演出の種別によって振動演出の性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０２３】

なお、特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の方が、第２振動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【１０２４】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６４の特徴としては、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）に実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）とを含み、通常遊技状態と通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）とで第１振動演出の実行割合が異なり、電源投入後の演出ボタン１７の初期振動と、第１振動演出とでは演出ボタン１７を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、第１振動演出が行われたときに初期振動が行われた（遊技機の電源をＯＮ－ＯＦＦさせるような不正行為があった）と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、第１振動演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０２５】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６５の特徴としては、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）に実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）とを含み、通常遊技状態と通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）とで第１振動演出の実行割合が異なり、電源投入後の演出ボタン１７の初期振動と、第２振動演出とでは演出ボタン１７を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、第２振動演出が行われたときに初期振動が行われた（遊技機の電源をＯＮ－ＯＦＦさせるような不正行為があった）と遊技店員が勘違いすることがなくなると共に、第２振動

演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０２６】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６６の特徴としては、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）に実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）とを含み、大当たり変動演出において第２振動演出が実行される場合よりも、第１振動演出が実行される場合の方が、演出ボタン１７が大当たり期待度の低い第１発光態様（白発光等）で発光され易くなっている。そのため、振動演出の種類や大当たり期待度によって演出ボタン１７の発光態様を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０２７】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６７の特徴としては、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）に実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）とを含み、通常遊技状態と通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）とで第１振動演出の実行割合が異なり、大当たり変動演出において第２振動演出が実行される場合よりも、第１振動演出が実行される場合の方が、演出ボタン１７が大当たり期待度の低い第１発光態様（白発光等）で発光され易くなっている。そのため、振動演出の種類や大当たり期待度によって演出ボタン１７の発光態様を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０２８】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６８の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間には、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で発生する第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、第１有効期間よりも後の第２タイミング（リーチ中）で発生する第２有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）とを含み、第２有効期間中に演出ボタン１７が操作されると演出ボタン１７の振動演出を実行可能であり、電源投入後の演出ボタン１７の初期振動と振動演出とで演出ボタン１７を異なる態様で振動させることが可能であり、第１有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合と、第２有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合とで、異なる操作音を出力可能となっている。そのため、第１有効期間が発生する場合と第２有効期間が発生する場合とで演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０２９】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第６９の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間には、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で発生する第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、第１有効期間よりも後の第２タイミング（リーチ中）で発生する第２有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）とを含み、第１有効期間中に演出ボタン１７が操作されると演出ボタン１７の振動演出を実行可能であり、電源投入後の演出ボタン１７の初期振動と振動演出とで演出ボタン１７を異なる態様で振動させることが可能であり、第１有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合と、第２有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合とで、異なる操作音を出力可能となっている。そのため、第１有効期間が発生する場合と第２有効期間が発生する場合とで演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０３０】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７０の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間には、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で発生する第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、第１有効期間よりも後の第２タイミング（リーチ中）で発生する第２有効期間（発展演出、決め演出等に係る有効期間）とを含み、通常遊技状態と通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）とで第１有効期間中の演出ボタン

１７の操作に応じた振動演出の実行割合が異なり（通常遊技状態の方が高く）、第１有効期間中の操作に応じた振動演出の振動回数と、第２有効期間中の操作に応じた振動演出における振動回数とが異なる（第２有効期間中の操作に応じた振動演出における振動回数が多い）ようになっている。そのため、遊技状態や有効期間の種類によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０３１】

なお、通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）における第１有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じた振動演出の実行割合よりも、通常遊技状態における第１有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じた振動演出の実行割合の方が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。また、第１有効期間中の操作に応じた振動演出の振動回数よりも、第２有効期間中の操作に応じた振動演出における振動回数の方が多くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【１０３２】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７１の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間には、変動演出中の所定タイミング（リーチ前）で発生する第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、第１有効期間よりも後の第２タイミング（リーチ中）で発生する第２有効期間（発展演出、決め演出等に係る有効期間）とを含み、通常遊技状態と特殊時短遊技状態とで第１有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じた振動演出の実行割合が異なり（通常遊技状態の方が高く）、第１有効期間中の操作に応じた振動演出の振動回数と、第２有効期間中の操作に応じた振動演出における振動回数とが異なる（第２有効期間中の操作に応じた振動回数の方が多い）ようになっている。そのため、遊技状態や有効期間の種類によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０３３】

なお、特殊時短遊技状態における第１有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じた振動演出の実行割合よりも、通常遊技状態における第１有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じた振動演出の実行割合の方が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。また、第１有効期間中の操作に応じた振動演出の振動回数よりも、第２有効期間中の操作に応じた振動演出における振動回数の方が多くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【１０３４】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７２の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第１割合（高）であって第２特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第２割合（高）となり、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（低い割合）であって第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の通常遊技状態であっても変動演出の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０３５】

なお、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。

【１０３６】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７３の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第１割合（高）であって第２特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第２割合（高）となり、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出が実行される場合、第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（低い割合）であって第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の第１変動演出であっても、遊技状態によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０３７】

なお、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態において第１変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。

【１０３８】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７４の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第１割合（高）であって第２特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第２割合（高）となり、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第１変動演出が実行される場合、第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（低い割合）であって第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の第２変動演出であっても、遊技状態によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０３９】

なお、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第１変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。

【１０４０】

図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７５の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第１割合（高）であって第２特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第２割合（高）となり、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（低い割合）であって第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の特定遊技状態であっても変動演出の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０４１】
なお、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の通常遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。
【１０４２】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７６の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第１割合（高）であって第２特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第２割合（高）となり、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（低い割合）であって第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の特定遊技状態であっても変動演出の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０４３】
なお、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合が第２特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。
【１０４４】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７７の特徴としては、演出ボタン１７及び十字キー１９の操作に応じて大当たり遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）の実行割合が異なる通常設定状態（通常モード）とシンプル設定状態（シンプルモード）とに設定可能であり、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出（例えば連続予告演出）の実行割合が第１割合（高）であって第２特定演出（例えばタイマー演出）の実行割合が第２割合（高）となり、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合、第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（低い割合）であって第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（低い割合）となるようになっている。そのため、通常設定状態に設定後の特定遊技状態であっても変動演出の種別によって演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０４５】
なお、通常設定状態に設定後の通常時短遊技状態（又は確変遊技状態）において第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合が第２特定演出の実行割合よりも、通常設定状態に設定後の特殊時短遊技状態において第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合の第１特定演出の実行割合や第２特定演出の実行割合の方が高くなるようにしてもよい。
【１０４６】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７８の特徴としては、特定遊技状態において第１変動演出が実行される場合には、所定の第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、カットイン演出に係る振動演出）は実行されないが、特定の第１振動演出（発展演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）は実行されるようになっている。そのため、特定遊技状態において第１変動演出が実行される場合の演出効果を担保することができ

、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０４７】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第７９の特徴としては、特定遊技状態において第１変動演出が実行される場合と、特定遊技状態において第２変動演出が実行される場合とで、再抽選演出に係る振動演出の実行割合（再抽選演出に係る変動演出の実行割合）が異なるようになっている。そのため、特定遊技状態において変動演出（特別図柄）の種別によって再抽選演出に係る振動演出に係る性能を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０４８】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第８０の特徴としては、演出ボタン１７の有効期間の発生を示唆する有効示唆演出（演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像の表示等）が行われない第１操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出等）と、演出ボタン１７の有効期間の発生を示唆する有効示唆演出が行われる第２操作演出（発展演出、カットイン予告演出、決め演出等）とを実行可能であり、通常遊技状態においてハズレの第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合よりも、特殊時短遊技状態においてハズレの第１変動演出が実行される場合の方が、第１操作演出が実行され易くなっている。そのため、遊技状態によって第１変動演出中の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０４９】
図３４～図６９に示した各種テーブルに係る第８１の特徴としては、有効期間中の演出ボタン１７の操作によって振動演出が実行される場合は、有効期間中の演出ボタン１７の操作によって振動演出が実行されない場合よりも、可動演出部材７３の動作演出が実行され易くなっている。そのため、振動演出に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０５０】
なお、有効期間中の操作に応じて所定の演出を実行するが演出ボタン１７の振動演出が実行されない特定操作演出を設け、特定操作演出が実行される場合よりも、有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）が実行される場合の方が、演出ボタン１７の有効期間の発生を示唆する有効示唆演出（演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像の表示等）が実行され易くするとよい。このようにすると、第１振動演出に対する遊技者の期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０５１】
（予告制限期間の割合）
図７０は、演出モードＡ～Ｃのハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図であり、図７１は、演出モードＤ～Ｇのハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図であり、図７２は、演出モードＨのハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合を示す図である。
【１０５２】
「予告制限期間」とは、演出図柄７０ａ及び／又は特殊図柄ＴＺの変動表示や背景画像の動的表示は実行されるが、大当たり予告演出（変動開始時役物予告演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、カットイン予告演出、決め演出等）の実行が制限（規制）される期間となっており、「予告期間」とは、上述した演出図柄７０ａ及び／又は特殊図柄ＴＺの変動表示や背景画像の動的表示は実行されて大当たり予告演出が実行される可能性のある期間となっている。
【１０５３】
例えば、変動演出パターン３では、通常変動中の前半が予告期間となり、通常変動中の後半及びノーマルリーチ演出中が制限期間となり、変動演出における制限期間の割合が７０％であり、制限期間の発生回数は１回となる。

【１０５４】
なお、ここではハズレ変動演出について図示しているが、大当たり変動パターンについても、変動演出の最終的な結果や再抽選演出が実行されるか否かが異なるだけであるため、基本的には同じ演出構成となるハズレ変動演出と比較した場合、予告期間と制限期間との割合は同様となる。
【１０５５】
図７０～図７２に示す予告制限期間に係る第１の特徴としては、リーチ演出が実行されるハズレ変動演出パターンよりも、リーチ演出が実行されないハズレ変動演出パターンの方が、予告制限期間の占める割合が多くなり易い点が挙げられる。そのため、変動演出パターンの大当たり期待度に応じて大当たり予告演出を実行可能な期間が変化することになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０５６】
図７０～図７２に示す予告制限期間に係る第２の特徴としては、リーチ演出が実行されるハズレ変動演出パターンよりも、リーチ演出が実行されないハズレ変動演出パターンの方が、予告制限期間の発生回数が少なくなり易い点が挙げられる。そのため、変動演出パターンの大当たり期待度に応じて大当たり予告演出を実行可能な回数が変化することになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０５７】
図７０～図７２に示す予告制限期間に係る第３の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合よりも、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合の方が、予告制限期間の占める割合が多くなり易い点が挙げられる。そのため、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において遊技者に有利となる第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）の実行を促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０５８】
図７０～図７２に示す予告制限期間に係る第４の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合よりも、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合の方が、予告制限期間の発生回数が少なくなり易い点が挙げられる。そのため、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において遊技者に有利となる第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）の実行を促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０５９】
図７０～図７２に示す予告制限期間に係る第５の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合と、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合とで、全期間にわたって予告制限期間となる変動演出の実行割合が異なる（特殊時短遊技状態において第１変動演出が実行される場合の実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出モードの種類によって第１変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０６０】
なお、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合よりも、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合の方が、全期間にわたって予告制限期間となる変動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。
【１０６１】
図７０～図７２に示す予告制限期間に係る第６の特徴としては、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合

よりも、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合の方が、全期間にわたって予告制限期間となる変動演出が実行され易い点が挙げられる。そのため、演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６２】

図７０～図７２に示す予告制限期間に係る第７の特徴としては、演出モードＤ～Ｇ（通常時短遊技状態）において第２特別図柄のハズレ変動表示（第２変動演出）が実行される場合よりも、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合の方が、予告制限期間の占める割合が多くなり易い点が挙げられる。そのため、演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６３】

図７０～図７２に示す予告制限期間に係る第８の特徴としては、演出モードＤ～Ｇ（通常時短遊技状態）において第２特別図柄のハズレ変動表示（第２変動演出）が実行される場合よりも、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合の方が、予告制限期間の発生回数が少なくなり易い点が挙げられる。そのため、演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６４】

図７０～図７２に示す予告制限期間に係る第９の特徴としては、演出モードＤ～Ｇ（通常時短遊技状態）において第２特別図柄のハズレ変動表示（第２変動演出）が実行される場合と、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合とで、全期間にわたって予告制限期間となる変動演出の実行割合が異なる（特殊時短遊技状態において第２変動演出が実行される場合の実行割合が高い）点が挙げられる。そのため、演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６５】

なお、演出モードＤ～Ｇ（通常時短遊技状態）において第２特別図柄のハズレ変動表示（第２変動演出）が実行される場合よりも、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合の方が、全期間にわたって予告制限期間となる変動演出の実行割合が高くなっているが、その逆となるようにしてもよい。

【１０６６】

図７０～図７２に示す予告制限期間に係る第１０の特徴としては、演出モードＤ～Ｇ（通常時短遊技状態）において第２特別図柄のハズレ変動表示（第２変動演出）が実行される場合よりも、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合方が、予告制限期間の占める割合が多くなり易い点が挙げられる。そのため、演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０６７】

なお、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において第１特別図柄のハズレ変動表示（第１変動演出）が実行される場合には、通常変動演出パターンである場合（第１保留数＝０）と超短縮変動演出パターン（第１保留数＝１～３）である場合とで予告制限期間の長さが異なるが、予告制限期間の長さを同じとしてもよい。この場合、通常変動演出パターンと超短縮変動演出パターンの両方が実行されるという前提で、予告制限期間の長さを同じとしてもよいし、第１保留数に拘わらず通常変動演出パターンと超短縮変動演出パターンの何れか一方しか実行しないという前提にして、予告制限期間の長さが同じとなるようにしてもよい

【１０６８】
（演出モード毎の振動演出の種類）
図７３は、演出モード毎の振動演出の種類を示す図である。
【１０６９】
演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）における第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は６種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は５種類となっている。
また、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）における第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は１種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は３種類となっている。
【１０７０】
演出モードＤ～Ｇ（確変遊技状態／通常時短遊技状態）における第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は１種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は１種類となっている。
また、演出モードＤ～Ｇ（確変遊技状態／通常時短遊技状態）における第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は６種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は４種類となっている。
【１０７１】
演出モードＨ（特殊時短遊技状態）における第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は１種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は１種類となっている。
また、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）における第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）中に実行される可能性のある振動演出は、有効期間が発生する振動演出の種類は４種類となっており、有効期間が発生しない振動演出の種類は３種類となっている。
【１０７２】
また、遊技機への電源投入時に実行される演出ボタン１７の初期動作では、演出ボタン１７の振動動作が強連続振動２．５秒又は強間欠振動２．５秒となるため、変動演出中に実行される有効期間が発生する演出ボタン１７の振動動作（振動演出）や有効期間が発生しない演出ボタン１７の振動動作（振動演出）とは振動態様（振動時間、振動パターン等）が異なるようになっている。
【１０７３】
このように、演出モードＤ～Ｇ（確変遊技状態、時短遊技状態）における第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）における第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数が多くなっている。そのため、演出モードの種類によって第１変動演出が実行される場合の演演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０７４】
また、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）における第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）における第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数が多くなっている。演出モードの種類によって第１変動演出が実行される場合の演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１０７５】
また、演出モードＤ～Ｇ（確変遊技状態、時短遊技状態）における第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）における第１特別図柄の変動表示（第１変

動演出）中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数が多くなっている。演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０７６】

また、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）における第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数よりも、演出モードＡ～Ｃ（通常遊技状態）における第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）中に実行される可能性のある有効期間が発生しない振動演出の種類数が多くなっている。演出モード及び特別図柄の種類によって変動演出が実行される演出効果を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１０７７】

（統括制御部のメイン処理）

図７４を用いて、統括制御部１４１のメイン処理を説明する。図７４は、統括制御部１４１のメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理は、電源基板１６０から電源電圧が供給されることで発生するシステムリセットが統括ＣＰＵ１４１ａに入力されることで行われる。

【１０７８】

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

【１０７９】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ４において、調整モード切替処理を行う。具体的には、遊技店員が操作可能な切替スイッチ２２からの入力信号を参照して音声出力装置９から出力される演出音の音量（値）や表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）のバックライトの光量（値）の調整、及び、音量や光量の調整に係る調整モード（音量調整の可否、光量調整の可否、音量値の初期値（０～５の何れか）や光量値の初期値（０～５の何れか）、音量値の調整範囲（０～５又は１～５）や光量値の調整範囲（０～５又は１～５）を切り替えるための処理を行う。

【１０８０】

なお、切替スイッチ２２による音量値や光量値の設定（調整）については、遊技機１が電源ＯＮの状態（統括制御部１４１の起動後）であれば常時行うことが可能となっている。

【１０８１】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ５において、音量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な十字キー１９の操作を検出する十字キー検出スイッチ１９ａからの検出信号（左ボタン検出信号、右ボタン検出信号）に基づいて、音声出力装置９から出力される演出音の音量（値）を調整するための処理を行う。

【１０８２】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ６において、光量調整処理を行う。具体的には、遊技者が操作可能な十字キー１９の操作を検出する十字キー検出スイッチ１９ａからの検出信号（下ボタン検出信号、上ボタン検出信号）に基づいて、表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）のバックライトの光量（値）を調整するための処理を行う。

【１０８３】

なお、十字キー１９による音量値や光量値の設定（調整）については、変動演出の開始時、変動演出の終了（演出図柄７０ａの停止）時においては規制（制限）されるようになっている。また、電源ＯＮから遊技の進行制御が開始されるまでの間（具体的には、設定変更モード中、ＲＷＭクリア準備モード中、設定確認モード中、盤面ユニット５００の各

種駆動源の初期動作中等の主制御基板１１０でタイマ割込が開始されるまでの間）、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な（セキュリティレベルの高い）異常（電源投入、電源復旧、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー）の報知（報知音の出力）中においても規制（制限）されるようになっている。

【１０８４】

また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、音声出力装置９から出力されている各種演出音（ＢＧＭ等）の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている

【１０８５】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ７において、エコモード制御処理を行う。具体的には、表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）のバックライトの光量を低下させて電力消費を抑えるエコモードの開始や終了を制御するための処理を行う。

【１０８６】

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

【１０８７】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ９において、アニメパターン設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンド又は報知指示コマンドに対応する種類のアニメグループからアニメパターンを決定して統括ＲＡＭ１４１ｃの所定の領域に設定（セット）する処理を行う。

【１０８８】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１０において、サウンドパターン設定処理を行う。具体的には、受信した演出指示コマンド又は報知指示コマンドに対応する種類のサウンドグループからサウンドパターンを決定して統括ＲＡＭ１４１ｃの所定の領域に設定（セット）する処理を行う。

【１０８９】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１１において、統括ＲＡＭ１４１ｃに表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）の表示画像を更新するフレーム更新タイミングであることを示すフレーム切替フラグがセットされているか否かを判定する。フレーム切替フラグがある場合には、ステップＴ１２に処理を移し、フレーム切替フラグがない場合には、ステップＴ４に処理を移す。

【１０９０】

なお、フレーム切替フラグは、画像制御部１４５（ＶＤＰ）から１／３０秒（１フレーム分の演出画像の描画・表示が完了する予定の時間）毎に送信されるＶブランク信号を統括制御部１４１が受信する毎に実行されるＶブランク割込処理でセットされるようになっている。そのため、以下に説明するステップＴ１２～Ｔ１５の処理は、Ｖブランク割込処理が実行される（フレーム更新タイミング）毎に実行されることになる。

【１０９１】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１２において、統括ＲＡＭ１４１ｃにセットされているフレーム切替フラグをクリアし、ステップＴ１３において、シーン更新処理を行う。具体的には、上述したＶブランク割込処理で更新されるシーン切替カウンタ、ウェイトフレームカウンタ及びフレームカウンタを参照し、上記ステップＴ９で決定されたアニメパターンに基づいてアニメシーンのアドレスを更新すると共に、上記ステップＴ１０で決定されたサウンドパターンに基づいてサウンドシーンのアドレスを更新する処理を行う。

【１０９２】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１４において、描画制御処理を行う。具体的には、アニメシーンが属するアニメグループの優先順位（描画順序）に従って、更新したアドレ

スにあるアニメシーンの１フレームの表示情報（スプライトの識別番号、表示位置等）から描画制御コマンド群からなるディスプレイリストを生成し、このディスプレイリストを画像制御部１４５（ＶＤＰ）に出力すると共に、ディスプレイリストに基づく表示画像の描画を指示する処理を行う。

【１０９３】

これにより、画像制御部１４５（ＶＤＰ）では、ディスプレイリストに基づく表示画像を描画用フレームバッファに描画すると共に、表示用フレームバッファに描画されている画像（演出画像、異常報知画像）を表示装置（第１画像表示装置７０、第２画像表示装置７１）に表示する処理が行われることになる。つまり、フレーム更新タイミングが第１画像表示装置７０や第２画像表示装置７１で行われる種々の演出（保留表示、変動演出、大当たり予告演出、先読み演出等の画像表示や音出力）の開始タイミングや終了タイミングになるようになっている。

【１０９４】

なお、演出制御部１３０ｍやランプ制御部１５０に直接制御される演出（サブ第１保留表示器８３やサブ第２保留表示器８４による保留表示、第１可動部材７３や第２可動部材７４の演出動作）については、フレーム更新タイミングと一致する場合もあれば、フレーム更新タイミングと一致しない場合もある。

【１０９５】

統括ＣＰＵ１４１ａは、ステップＴ１５において、音声制御処理を行う。具体的には、更新したアドレスにあるサウンド情報から音声制御コマンドを生成し、この音声制御コマンドを音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）に出力する処理を行う。

【１０９６】

これにより、音声制御部１４８（音声ＬＳＩ）では、音声制御コマンドに基づく各種の演出音や報知音を音声出力装置９から出力する処理が行われることになる。本処理を終了すると、ステップＴ４に処理を移す。

【１０９７】

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

【１０９８】

また、皿満杯エラーや払出異常よりも優先して報知を行うべき重要な（セキュリティレベルの高い）異常（電源投入、電源復旧、復帰不可能エラー、不正入賞、異常入賞、磁気エラー、電波エラー、扉開放エラー）の報知（報知音の出力）中においては、遊技店員が操作可能な切替スイッチ２２による音量調整や光量調整は可能だが、遊技者が操作可能な十字キー１９による音量調整や光量調整は規制（制限）されるようになっている。そのため、音量調整や光量調整を行おうとしている遊技者が異常の発生に気付かないといった不都合を回避しつつ、遊技店側の音量調整や光量調整に関する利便性を向上させることが可能となる。

【１０９９】

また、異常の報知音の出力中にあっては、現在の音量値が最大の音量値よりも低い音量値となっている場合であっても、音声出力装置９から出力されている各種演出音（ＢＧＭ等）の音量をそれまでの音量よりも低下させ、異常の報知音の出力が終了する場合に、各種演出音の音量を低下前の音量に復帰させるようになっている。そのため、各種演出音によって異常の報知音に気付かないといった不都合を回避することができ、遊技機のセキュリティを担保することが可能となる。

【１１００】

なお、異常の報知（報知音の出力）中においては、遊技者が操作可能な十字キー１９による音量値や光量値の設定（調整）を不能としてもよいし、音量値や光量値の調整範囲を

例えば０～２の間に制限するようにしてもよい。
【１１０１】
（ランプ制御部の役物初期処理）
図７５を用いて、ランプ制御部１５０の役物初期処理を説明する。図７５は、ランプ制御部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。
【１１０２】
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。
【１１０３】
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。
【１１０４】
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。
【１１０５】
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。
【１１０６】
このように、図７５に示した役物初期処理によれば、各種役物の原点位置への復帰動作を行うための原点復帰処理と、各種役物の初期動作及び初期発光を行うための初期動作処理とを同時に実行しないようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作及び初期発光とが混在することがなくなり、復帰動作と初期動作及び初期発光とを切り分けて確認することが可能となる。
【１１０７】
また、図７５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。
【１１０８】
（ランプ制御部の原点復帰処理）
図７６を用いて、ランプ制御部１５０の原点復帰処理を説明する。図７６は、ランプ制御部１５０における原点復帰処理を示すフローチャートである。
【１１０９】
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。

【１１１０】
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。
【１１１１】
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。
【１１１２】
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。
【１１１３】
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。
【１１１４】
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。
【１１１５】
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。
【１１１６】
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。
【１１１７】
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。
【１１１８】
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ボタン駆動モータを駆動させ、ステップＲ１０５－１５において、演出ボタン１７が所定時間内に原点位置に復帰しない復帰異常の発生を判定するための枠役物異常判定タイマを＋１更新する。

【１１１９】
ランプ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。
【１１２０】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１７において、演出ボタン１７に復帰異常が発生したことを示す復帰異常情報をランプＲＡＭ１５０ｃにセットし、ステップＲ１０５－１８において、枠役物異常判定タイマをクリアする。
【１１２１】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－１９において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物（演出ボタン１７）を原点復帰させる処理を終了すべく盤役物処理番号を「１」に更新する。
【１１２２】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－２０において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「２」であって枠役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップＲ１０５－２１に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の原点復帰処理を終了する。
【１１２３】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０５－２１において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０５－２２において、上述した初期処理番号に役物の初期動作処理を実行するための「２」をセットし、今回の原点復帰処理を終了する。
【１１２４】
このように、図７６に示した原点復帰処理によれば、第１可動部材７３と、第２可動部材７４とを同時（同時期）に原点位置に復帰させずに所定の順序（第１可動部材７３→第２可動部材７４の順）で原点位置に復帰させるようになっている。そのため、各種の盤役物が原点位置に復帰したか否かを確認し易くすることが可能となる。また、第１可動部材７３と第２可動部材７４とが離間困難に接触しているような場合に、双方の可動部材が互いに負荷をかけあうことを抑制でき、双方の可動部材が同時に破損するような不都合を抑制することが可能となる。
【１１２５】
また、図７６に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の復帰動作にかかる時間を短縮することができ、次に実行される各種役物の初期動作にスムーズに移行することが可能となる。
【１１２６】
また、図７６に示した原点復帰処理によれば、各役物の原点位置への復帰動作の時間に上限を設けている。そのため、いつまでも各種役物の復帰動作が終了しないといった不都合を抑制することが可能となる。そのため、変動演出中にも各種役物が復帰動作を行って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。
【１１２７】
また、図７６に示した原点復帰処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の原点位置への復帰動作と、枠役物（演出ボタン１７）の原点位置への復帰動作の両方が終了した場合に、初期動作処理へ移行するための処理が行われるようになっている。そのため、各種役物の原点位置への復帰動作と、各種役物の初期動作とが同時に実行

されることがなくなり、各種役物の復帰動作と初期動作とを切り分けて確認することが可能となる。

【１１２８】

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。

【１１２９】

（ランプ制御部の初期動作処理）

図７７を用いて、ランプ制御部１５０の初期動作処理を説明する。図７７は、ランプ制御部１５０の初期動作処理を示すフローチャートである。

【１１３０】

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。

【１１３１】

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。

【１１３２】

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７８参照）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。

【１１３３】

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、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。

【１１３４】

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。

【１１３５】

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。

【１１３６】

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。
【１１３７】
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。
【１１３８】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１２において、ランプＲＡＭ１５０ｃに演出ボタン１７の復帰異常情報がセットされているか否かを判定する。復帰異常情報がセットされていない場合には、枠役物の初期動作を行うものとしてステップＲ１０７－１４に処理を移し、復帰異常情報がセットされている場合には、ステップＲ１０７－１３において、枠役物の初期動作を行わないものとして枠役物処理番号に「２」をセットし、ステップＲ１０７－１７に処理を移す。
【１１３９】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１４において、枠役物の初期動作パターンを決定するための枠役物初期動作パターン決定テーブル（図７９参照）を選択する。なお、枠役物初期動作パターン決定テーブルの詳細は後述する。
【１１４０】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１５において、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作パターンを決定し、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットする。具体的には、枠役物初期動作パターン決定テーブルを参照し、電源ＯＮ時コマンドの種類に基づいて、複数の初期動作パターンの中から１つの初期動作パターンを決定する。
【１１４１】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１６において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「０」であったならば、枠役物の初期動作を実行すべく枠役物処理番号を「１」に更新する。
【１１４２】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１７において、枠役物処理番号が「１」であるか否かを判定する。枠役物処理番号が「１」でない場合には、ステップＲ１０７－２１に処理を移し、枠役物処理番号が「１」である場合には、ステップＲ１０７－１８において、ランプＲＡＭ１５０ｃにセットされている枠役物の初期動作パターンに応じて枠役物の初期動作を実行させる。
【１１４３】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－１９において、枠役物の初期動作が全工程終了したか否かを判定する。枠役物の初期動作が全工程終了していない場合には、ステップＲ１０７－２１に処理を移し、枠役物の初期動作が全工程終了した場合には、ステップＲ１０７－２０において、枠役物処理番号を＋１更新する。具体的には、枠役物処理番号が「１」であったならば、枠役物の初期動作させる処理を終了すべく枠役物処理番号を「２」に更新する。
【１１４４】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２１において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号が終了条件を満たすか否かを判定する。具体的には、盤役物処理番号が「２」であって枠役物処理番号が「２」であるかを判定する。終了条件を満たす場合には、ステップＲ１０７－２２に処理を移し、終了条件を満たさない場合には、今回の初期動作処理を終了する。
【１１４５】
ランプＣＰＵ１５０ａは、ステップＲ１０７－２２において、盤役物処理番号、及び、枠役物処理番号をクリアし、ステップＲ１０７－２３において、上述した初期処理番号をクリアし、今回の初期動作処理を終了する。
【１１４６】

このように、図７７に示した初期動作処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作とを同時（同時期）に実行可能となっている。そのため、各種役物の初期動作にかかる時間を短縮することができ、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。

【１１４７】

また、図７７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。

【１１４８】

また、図７７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。

【１１４９】

また、図７７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。

【１１５０】

また、図７７に示した初期動作処理によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）の初期動作と、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作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。

【１１５１】

（盤役物初期動作パターン決定テーブル）

図７８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。

【１１５２】

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。

【１１５３】

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。

【１１５４】

「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。

【１１５５】

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

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

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

【１１５６】

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

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

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

【１１５７】

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

【１１５８】

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

【１１５９】

図７８に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メインＲＡＭ１１０の初期化を伴う電源投入時と、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が同一となっている点が挙げられる。そのため、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、盤役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【１１６０】

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

【１１６１】

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

【１１６２】

また、電源投入時と電源復旧時とで、第１可動部材７３、及び／又は、第２可動部材７４の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を異ならせる場合に、電源投入時の初

期動作にはない動作を電源復旧時の初期動作で実行させたり、電源復旧時の初期動作にはない動作を電源投入時の初期動作で実行させたりするようにしてもよい。このようにすると、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【１１６３】

図７８に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【１１６４】

図７８に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【１１６５】

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。

【１１６６】

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。

【１１６７】

図７８に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【１１６８】

図７８に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【１１６９】

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。

【１１７０】

図７８に示した盤役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【１１７１】

（枠役物初期動作パターン決定テーブル）

図７９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。

【１１７２】

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。

【１１７３】

「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。

【１１７４】

なお、演出ボタン１７の連続振動の時間（２．５秒）、及び、間欠振動の時間（２．５秒間）については、変動演出中に実行される振動演出の振動時間（セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出）とは異なる時間となっている。

【１１７５】

図７９に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【１１７６】

図７９に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【１１７７】

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。

【１１７８】

図７９に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【１１７９】

図７９に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【１１８０】

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

【１１８１】

図７９に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第５の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数と、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数が異なるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【１１８２】

なお、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数の方が、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色数よりも多くなっているが、それとは逆にしてもよい。

【１１８３】

図７９に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第６の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色が含まれている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【１１８４】

なお、電源復旧時の演出ボタン１７の初期発光における発光色に、電源投入時の演出ボタン１７の初期発光における発光色にはない発光色を含ませるようにしてもよい。

【１１８５】

図７９に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第７の特徴としては、電源投入時や電源復旧時において演出ボタン１７が振動する時間が、変動演出の実行中に発生する有効期間において演出ボタン１７が操作されることで実行される操作演出中に演出ボタン１７が振動する時間とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の初期動作における振動であることを把握することが可能となる。

【１１８６】

図７９に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第８の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン１７の初期動作に被せて実行するようになっている点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７の動作確認とボタン振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

【１１８７】

（電源投入後に各種役物に復帰異常がない場合の具体例）

図８０は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に各種役物（第１可動部材

７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）に復帰異常がない場合の具体例を示す図である。

【１１８８】

なお、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入には、設定変更処理が行われた後にメイン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。

【１１８９】

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。

【１１９０】

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。

【１１９１】

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。

【１１９２】

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

【１１９３】

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

【１１９４】

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。

【１１９５】

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。

【１１９６】

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。

【１１９７】

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。

【１１９８】
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の第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１１９９】
Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１２００】
このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１２０１】
（電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
図８１は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。
【１２０２】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【１２０３】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１２０４】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。
【１２０５】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１２０６】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１２０７】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１２０８】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の

初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【１２０９】

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

【１２１０】

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の第１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。

【１２１１】

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

【１２１２】

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。

【１２１３】

（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８２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。

【１２１４】

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。

【１２１５】

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。

【１２１６】

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。

【１２１７】

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

【１２１８】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表

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

【１２１９】

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。

【１２２０】

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。

【１２２１】

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。

【１２２２】

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の第１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。

【１２２３】

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

【１２２４】

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。

【１２２５】

（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８３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。

【１２２６】

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。

【１２２７】

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。

【１２２８】

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。

【１２２９】

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

【１２３０】

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

【１２３１】

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。

【１２３２】

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。

【１２３３】

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。

【１２３４】

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

【１２３５】

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

【１２３６】

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。

【１２３７】

なお、図８０～図８３に示した具体例では、設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合について説明したが、設定変更が行われた後にメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入の場合には、初期画面が表示された後に設定変

更指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで設定変更中画面が表示され、その後に電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信することで第１待機画面が表示されて各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作や初期動作が開始されるようになっている。なお、設定値指定コマンドを受信することで第１待機画面が表示されるようにしてもよい。

【１２３８】

（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８４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。

【１２３９】

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。

【１２４０】

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。

【１２４１】

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。

【１２４２】

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

【１２４３】

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

【１２４４】

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。

【１２４５】

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。

【１２４６】

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。

【１２４７】

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。

【１２４８】
Ｔ８のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１２４９】
Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１２５０】
このとき、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１２５１】
（電源復旧後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）
図８５は、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第２可動部材７４に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【１２５２】
Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示される。
【１２５３】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。
【１２５４】
このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持し、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示され、音声出力装置９は無音を維持する。
【１２５５】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１２５６】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１２５７】
Ｔ３のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。
【１２５８】
Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４に復帰異常が発生した状態で原点復帰処理が終了すると、第２可動部材ＬＥＤが復帰異常の発生を報知するために赤点滅（異常報知態様）となり、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として青に点灯する。

【１２５９】
Ｔ５のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了すると、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となり、Ｔ６のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が実行され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。
【１２６０】
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の第１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。
【１２６１】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１２６２】
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。
【１２６３】
（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８６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。
【１２６４】
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。
【１２６５】
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。
【１２６６】
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。
【１２６７】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１２６８】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１２６９】
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。

【１２７０】

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。

【１２７１】

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。

【１２７２】

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の第１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。

【１２７３】

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

【１２７４】

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。

【１２７５】

（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８７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。

【１２７６】

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。

【１２７７】

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。

【１２７８】

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。

【１２７９】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、

第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１２８０】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１２８１】
　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。
【１２８２】
　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。
【１２８３】
　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。
【１２８４】
　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の第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１２８５】
　Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１２８６】
　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。
【１２８７】
（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８８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。
【１２８８】
　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。
【１２８９】
　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。

【１２９０】
　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。
【１２９１】
　また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝３、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置には復帰中画面が表示されているため第１特図保留数表示領域７０Ｅや第２特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字を表示しない状態を維持する。
【１２９２】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３は、「３」を示す表示態様となり、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１２９３】
　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。
【１２９４】
　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。
【１２９５】
　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。
【１２９６】
　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。
【１２９７】
　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。
【１２９８】
　Ｔ９のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「２」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１２９９】
　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。
【１３００】
　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。

【１３０１】

（電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図８９は、電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１３０２】

電源投入指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源及びバックアップ電源）が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは、第１のケースについて説明する。

【１３０３】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０には電源供給が行われずに演出制御基板１３０への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後に所定時間（例えば０．５秒）が経過すると演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となる。

【１３０４】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を初期化させるための処理が行われ、電源投入指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信すると、コマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態となっているにも拘らず、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１３０５】

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

【１３０６】

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

【１３０７】

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

【１３０８】

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

【１３０９】

Ｔ４のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作

が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【１３１０】

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

【１３１１】

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

【１３１２】

なお、演出制御基板１３０が電源投入指定コマンドを受信したときに第１待機画面を表示していたが、すぐに第１待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第１待機画面を表示するようにしてもよい。この場合、初期化報知音については、暗色表示画面の表示開始時から出力するようにしてもよいし、第１待機画面の表示開始時から出力するようにしてもよい。

【１３１３】

（電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図９０は、電源ＯＮ時に電源復旧指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例を示す図である。

【１３１４】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、演出制御基板１３０には電源が供給されているが、主制御基板１１０には電源線が断線しているか又は電源線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）によって電源（メイン電源のみ）が供給されていない第１のケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線している第２のケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっている第３のケース等が挙げられるが、ここでは、第１のケースについて説明する。

【１３１５】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされると、主制御基板１１０には電源供給が行われずに演出制御基板１３０への電源供給が開始される。このとき、画像表示装置の初期動作として「読み込み中」との文字が表示される初期画面が表示され、その後に所定時間（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。

【１３１６】

Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源線が接続状態になると遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われ、客待ち中用の電源復旧指定コマンドが送信される。そして、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１３１７】

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

【１３１８】

また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、

第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１３１９】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１３２０】
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。
【１３２１】
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。
【１３２２】
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。
【１３２３】
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。
【１３２４】
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。
【１３２５】
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。
【１３２６】
（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９１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。
【１３２７】
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。
【１３２８】
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。

【１３２９】
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。
【１３３０】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１３３１】
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。
【１３３２】
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。
【１３３３】
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。
【１３３４】
（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９２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。
【１３３５】
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。
【１３３６】
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。
【１３３７】
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。
【１３３８】
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。

【１３３９】

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

【１３４０】

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

【１３４１】

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

【１３４２】

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

【１３４３】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１３４４】

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

【１３４５】

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

【１３４６】

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

【１３４７】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１３４８】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が

終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として赤→緑→青の順で点灯する。

【１３４９】

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。

【１３５０】

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。

【１３５１】

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。

【１３５２】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図８１、図８２、又は、図８３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。

【１３５３】

（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９３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。

【１３５４】

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。

【１３５５】

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。

【１３５６】

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。
【１３５７】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１３５８】
　Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１３５９】
　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。
【１３６０】
　Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１３６１】
　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。
【１３６２】
　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。
【１３６３】
　また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１３６４】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１３６５】
　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。
【１３６６】
　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。
【１３６７】
　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。
【１３６８】
　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。
【１３６９】
　なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図８５、図８６、又は、図８７に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。
【１３７０】
（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９４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。
【１３７１】
　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。
【１３７２】
　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。
【１３７３】
　Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１３７４】
　Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、変動演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１３７５】
　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。
【１３７６】
　このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画

面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。

【１３７７】

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。

【１３７８】

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。

【１３７９】

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。

【１３８０】

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。

【１３８１】

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特図保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示された状態となる。また、サブ第１変動表示器８１では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。

【１３８２】

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。

【１３８３】

Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄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。

【１３８４】

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。

【１３８５】

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。
【１３８６】
　また、各種役物に復帰異常がある場合については、図８５、図８６、又は、図８７に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。
【１３８７】
　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。
【１３８８】
（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９５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。
【１３８９】
　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。
【１３９０】
　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画像ＭＵ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に第１保留数字として「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字として「０」が表示される。
【１３９１】
　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。
【１３９２】
　Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１３９３】
　Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（メイン電源）が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置では、大当たり演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１３９４】
　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。
【１３９５】
　このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消

灯した状態となり、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。

【１３９６】

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９４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。

【１３９７】

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。

【１３９８】

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。

【１３９９】

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。

【１４００】

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。

【１４０１】

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。

【１４０２】

また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに第１保留数字として「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字として「０」が表示される。さらに、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となる。

【１４０３】

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。

【１４０４】

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。

【１４０５】

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。

【１４０６】

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。

【１４０７】

また、各種役物に復帰異常がある場合については、図８５、図８６、又は、図８７に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【１４０８】

なお、図９２～図９５において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【１４０９】

このように、図８０～図９５に示した具体例によれば、遊技の制御状態が初期化された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字（数字、アルファベット等）が第１の組み合わせとなる第１初期演出図柄（「１３５」）を表示し、遊技の制御状態が復旧された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字が第２の組み合わせとなる第２初期演出図柄（「７５３」）を表示するようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【１４１０】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、画像表示装置に演出図柄７０ａを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし／保留記憶ありへの復旧後に画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１４１１】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）、及び、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【１４１２】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、客待ちデモ演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、客待ちデモ演出画面を再び表示するのではなく、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面を表示するようになっている。そのため、電源供給が停止する前の状態が客待ちデモ演出中であるか否かを意識しなくて済み、電源供給の再開後に遊技の制御状態を復旧させる場合における表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【１４１３】
　また、図８０～図９５に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）さ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。
【１４１４】
　なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。
【１４１５】
　また、図８０～図９５に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特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。
【１４１６】
　なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。
【１４１７】
　また、図８０～図９５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。
【１４１８】
　また、図８０～図９５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。
【１４１９】
　また、図８０～図９５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。
【１４２０】
　また、図８０～図９５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。

【１４２１】

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。

【１４２２】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、客待ち状態中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、画像表示装置に演出図柄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。

【１４２３】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄７０ａの表示前）にサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になった後に初期動作を行うようになっている。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。

【１４２４】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン１７）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（特別図柄の変動表示中且つ演出図柄７０ａの表示前）にサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になった後に初期動作を行うようになっている。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。

【１４２５】

また、図８０～図９５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。

【１４２６】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、復帰中画面の表示後に停止画面を表示する場合であっても、演出図柄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。

【１４２７】

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。

【１４２８】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない場合には、初期画面を表示するだけで各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行しないようになっている。そのため、電源ＯＮ時コマンドを受信できない異常が発生していることを把握することが可能となる。

【１４２９】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない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。

【１４３０】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない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。

【１４３１】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を受信できない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。

【１４３２】

また、図８０～図９５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。

【１４３３】

また、図８０～図９５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。

【１４３４】

また、図８０～図９５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。

【１４３５】

また、図８０～図９５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。

【１４３６】

また、図８０～図９５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。

【１４３７】

また、図８０～図９５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。

【１４３８】

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。

【１４３９】

また、図８０～図９５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。

【１４４０】

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。

【１４４１】

また、図８０～図９５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。

【１４４２】

また、図８０～図９５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。

【１４４３】

また、図８０～図９５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。

【１４４４】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。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。

【１４４５】

また、図８０～図９５に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じ

た演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。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。

【１４４６】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の変形例１）

図９６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。

【１４４７】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである客待ち状態中に、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。

【１４４８】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態となっており、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。

【１４４９】

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。

【１４５０】

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

【１４５１】

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

【１４５２】

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。

【１４５３】

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。

【１４５４】

このとき、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普

図保留表示器８６）は非表示となる。
【１４５５】
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。
【１４５６】
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。
【１４５７】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１４５８】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１４５９】
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。
【１４６０】
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。
【１４６１】
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。
【１４６２】
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。
【１４６３】
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９３～図９５に示した例と基本的には同様となる。
【１４６４】
（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９７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。

【１４６５】

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。

【１４６６】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態である場合には、画像表示装置に電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは客待ち中点灯となっている。

【１４６７】

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

【１４６８】

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

【１４６９】

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

【１４７０】

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

【１４７１】

Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われずに遊技の制御状態を復旧させるための処理が行われる。このとき、画像表示装置には、「読み込み中」の文字を含む初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯する。

【１４７２】

このとき、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は非表示となる。

【１４７３】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される客待ち中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１４７４】

このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは、消

灯を維持し、画像表示装置には、初期画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。

【１４７５】

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

【１４７６】

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

【１４７７】

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。

【１４７８】

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。

【１４７９】

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。

【１４８０】

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。

【１４８１】

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９３～図９５に示した例と基本的には同様となる。

【１４８２】

なお、図９６～図９７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。

【１４８３】

このように、図９６～図９７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。

【１４８４】

また、図９６～図９７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。

【１４８５】

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。

【１４８６】

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。

【１４８７】

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。

【１４８８】

（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９８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。

【１４８９】

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。

【１４９０】

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。

【１４９１】

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。

【１４９２】

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

【１４９３】

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

【１４９４】
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。
【１４９５】
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。
【１４９６】
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。
【１４９７】
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の第１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。
【１４９８】
Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１４９９】
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。
【１５００】
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。
【１５０１】
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。
【１５０２】
このように、図９８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。
【１５０３】

また、図９８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。

【１５０４】

また、図９８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。

【１５０５】

また、図９８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。

【１５０６】

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。

【１５０７】

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。

【１５０８】

（ランプ制御部の役物初期処理の変形例）

図９９を用いて、ランプ制御部１５０の役物初期処理の変形例を説明する。図９９は、ランプ制御部１５０の役物初期処理の変形例を示すフローチャートである。

なお、ここでは図７５に示した役物初期処理と同じ処理には同一の符号を付して説明を省略し、異なる処理について説明する。

【１５０９】

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。

【１５１０】

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。

【１５１１】

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。

【１５１２】

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。

【１５１３】

このように、図９９に示した役物初期処理によれば、遊技機１への電源供給が開始されると各種役物の復帰動作、及び、初期動作が開始されるようになっている。そのため、遊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。

【１５１４】

また、図９９に示した役物初期処理によれば、遊技機１への電源供給が開始されてから所定期間（例えば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。

【１５１５】

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。

【１５１６】

（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１００は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に各種役物（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。

【１５１７】

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。

【１５１８】

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。

【１５１９】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。

【１５２０】

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。

【１５２１】

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。

【１５２２】

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。

【１５２３】

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。

【１５２４】

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

【１５２５】

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

【１５２６】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１５２７】

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

【１５２８】

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

【１５２９】

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

【１５３０】

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

【１５３１】

（電源投入後に第２可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図１０１は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、メイン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。

【１５３２】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置へ

の復帰動作が開始される。
【１５３３】
　このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。
【１５３４】
　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。
【１５３５】
　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。
【１５３６】
　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。
【１５３７】
　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。
【１５３８】
　さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１５３９】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１５４０】
　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。
【１５４１】
　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。
【１５４２】
　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の第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１５４３】
　Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動

表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１５４４】
　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。
【１５４５】
（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１０２は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に第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。
【１５４６】
　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。
【１５４７】
　このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。
【１５４８】
　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。
【１５４９】
　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。
【１５５０】
　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。
【１５５１】
　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。
【１５５２】
　さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１５５３】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１５５４】

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。

【１５５５】

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

【１５５６】

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

【１５５７】

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

【１５５８】

（電源投入後に演出ボタンに復帰異常がある場合の具体例）

図１０３は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。ここでは設定変更処理が行われずにメインＲＡＭ１１０ｃが初期化される電源投入である場合について説明する。

【１５５９】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１５６０】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【１５６１】

Ｔ２のタイミングにおいて、演出ボタン１７に復帰異常が発生した状態で第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、演出ボタンＬＥＤは、復帰異常の発生を報知するための赤点滅（異常報知態様）となる。

【１５６２】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了して原点復帰処理が終了すると、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３の初期動作が開始されるが、演出ボタン１７の初期動作が開始されない状態となる。

【１５６３】

さらに、主制御基板１１０から送信される電源投入指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して赤と白に交互に点灯する。

【１５６４】

このとき、画像表示装置には、電源投入時の初期図柄である「１３５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第１待機画面が表示され、

音声出力装置９からは、警報と「ＲＡＭクリアです」との音声からなる初期化報知音が出力される。

【１５６５】

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

【１５６６】

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

【１５６７】

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。

【１５６８】

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。

【１５６９】

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

【１５７０】

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

【１５７１】

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。

【１５７２】

なお、図１００～図１０３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。

【１５７３】

（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１０４は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に各種役物（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。

【１５７４】

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。

【１５７５】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。

【１５７６】

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。

【１５７７】

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。

【１５７８】

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。

【１５７９】

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。

【１５８０】

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

【１５８１】

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

【１５８２】

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。

【１５８３】

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。

【１５８４】

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

【１５８５】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コ

マンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１５８６】

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。

【１５８７】

（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１０５は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第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。

【１５８８】

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。

【１５８９】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【１５９０】

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。

【１５９１】

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。

【１５９２】

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。

【１５９３】

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。

【１５９４】

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

【１５９５】

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

【１５９６】

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。

【１５９７】

Ｔ６のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１５９８】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１５９９】

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。

【１６００】

（電源復旧後に第１可動部材に復帰異常がある場合の具体例）

図１０６は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に第１可動部材７３に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。

【１６０１】

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。

【１６０２】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。

また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。

【１６０３】

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。

【１６０４】

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。

【１６０５】

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。

【１６０６】

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。

【１６０７】
さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１６０８】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１６０９】
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。
【１６１０】
Ｔ６のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１６１１】
Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１６１２】
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。
【１６１３】
（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１０７は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後に演出ボタン１７に復帰異常がある場合の具体例を示す図である。
【１６１４】
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。
【１６１５】
このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態を維持する。
【１６１６】
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。

【１６１７】
　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。
【１６１８】
　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。
【１６１９】
　このとき、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。
【１６２０】
　さらに、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１６２１】
　このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１６２２】
　Ｔ４のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。
【１６２３】
　Ｔ５のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが客待ち中点灯（白点灯）となる。
【１６２４】
　Ｔ６のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「１」になり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに第１保留アイコンが表示されると共に、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。
【１６２５】
　Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。
【１６２６】
　このとき、演出ボタンＬＥＤによる異常報知期間が終了し、サブ第１変動表示器８１で変動表示が開始されると共に、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となり、サブ第１保留表示器８３は、「０」を示す表示態様となる。
【１６２７】
（電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示中且つ保留記憶ありの場合の具体例）
　図１０８は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧後の状態が特別図柄の変動表示（ハズレ変動表示）中且つ保留記憶ありの場合の具体例を示す図である。
【１６２８】

Ｔ１のタイミングにおいて、遊技機１の電源スイッチがＯＮされて電源供給が開始されると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１６２９】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図変動表示器８５は、非表示状態となっている。

【１６３０】

Ｔ２のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始される。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯した状態を維持する。

【１６３１】

Ｔ３のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１６３２】

さらに、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、第１可動部材ＬＥＤの発光態様が変化して青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの発光態様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。

【１６３３】

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

【１６３４】

このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３は、「３」を示す表示態様となり、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。

【１６３５】

Ｔ４のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１６３６】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが消灯した状態になる。

【１６３７】

Ｔ７のタイミングにおいて、主制御基板１１０から特図停止指定コマンドを受信すると、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の停止画面（第２待機画面と同じ）が表示され、音声出力装置９から停止音が出力される。

【１６３８】

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

【１６３９】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「２」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１６４０】

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

【１６４１】

（電源ＯＮ時に電源投入指定コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図１０９は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、電源ＯＮ時に電源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。

【１６４２】

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。

【１６４３】

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。

【１６４４】

このとき、画像表示装置では、初期動作として暗色の初期画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤは消灯を維持する。また、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、及び、サブ普図保留表示器８６は、非表示状態となっている。

【１６４５】

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。

【１６４６】

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。

【１６４７】

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。

【１６４８】

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７０

ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第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。

【１６４９】

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。

【１６５０】

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。

【１６５１】

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。

【１６５２】

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。

【１６５３】

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。

【１６５４】

（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１１０は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、電源ＯＮ時に電源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。

【１６５５】

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。

【１６５６】

なお、Ｔ１からＴ７までのタイミングについては、図１０９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。

【１６５７】

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。

【１６５８】

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。

【１６５９】

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。

【１６６０】

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。

【１６６１】

Ｔ９のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ１０のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１６６２】

Ｔ１１のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１６６３】

なお、演出制御基板１３０が電源復旧指定コマンドを受信したときに第２待機画面を表示していたが、すぐに第２待機画面を表示するのではなく、初期画面の一種としての暗色表示画面を所定期間（例えば０．５秒）表示した後に第２待機画面を表示するようにしてもよい。

【１６６４】

また、電源復旧指定コマンドを受信したときに音声出力装置９が無音の状態となるようにしていたが、電源ＯＮとなったことを示す（把握可能とする）報知音（警報等）を所定期間（例えば３０秒間）に亘って出力するようにしてもよい。この場合、電源投入指定コマンドを受信したときと同じ警報であってもよいし、異なる警報であってもよい。

【１６６５】

なお、図１０９～図１１０において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。

【１６６６】

（電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンドを正常に受信できなかった場合の具体例）

図１１１は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、電源ＯＮ時に電源ＯＮ時コマンド（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド）を正常に受信できなった場合の具体例を示す図である。

【１６６７】

電源復旧指定コマンドを正常に受信できない場合とは、主制御基板１１０に電源が供給されていないケース、主制御基板１１０から演出制御基板１３０へのコマンド通信線が断線しているケース、コマンド通信線のコネクタが非接続状態（半差し状態を含む）となっているケース等が挙げられる。

【１６６８】

なお、Ｔ１からＴ５までのタイミングについては、図１０９のＴ１～Ｔ５までのタイミングと同一であるため、ここでの説明は省略し、Ｔ５のタイミング以降について説明する。

【１６６９】

Ｔ５のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される電源ＯＮ時コマンドとしての第１電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信しないまま、特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置では初期画面が表示された状態を維持する。

【１６７０】

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

【１６７１】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤの表示態様が変化して消灯した状態となる。

【１６７２】

Ｔ７のタイミングにおいて、第１始動口４５への遊技球の入賞に基づく第１特図保留数指定コマンド（第１特図保留数＝１）を受信すると、画像表示装置には初期画面が表示されたままとなるが、サブ第１保留表示器８３が「１」を示す表示態様となり、音声出力装置９から入賞音「ポン♪」が出力される。

【１６７３】

Ｔ８のタイミングにおいて、主制御基板１１０から変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、画像表示装置には電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が一瞬表示されてから変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示、保留アイコンの移動又は当該アイコンへの変化、ＢＧＭの出力）が開始される。

【１６７４】

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

【１６７５】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１）

図１１２は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例１を示す図である。

【１６７６】

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

【１６７７】

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

【１６７８】

Ｔ１のタイミングにおいて、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作が終了した後の客待ち状態となっており、画像表示装置には、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及

び、演出ボタンＬＥＤは、客待ち中点灯となっている。
【１６７９】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１６８０】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給だけが停止すると、画像表示装置では、第２待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１６８１】
Ｔ３のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給が再開すると、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化が行われる。このとき、画像表示装置では、第２待機画面又は客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１６８２】
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。
【１６８３】
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。
【１６８４】
また、電源ＯＮ時コマンドとしての特図保留数指定コマンド（第１特図保留数、及び、第２保留数＝０）を受信すると、画像表示装置の第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆのそれぞれに保留数字として「０」が表示される。
【１６８５】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、及び、サブ第２保留表示器８４は、「０」を示す表示態様となる。
【１６８６】
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。
【１６８７】
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。
【１６８８】
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。

【１６８９】
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。
【１６９０】
また、各種役物に異常がある場合については、図１０１、図１０２、又は、図１０３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。
【１６９１】
（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１１３は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の客待ち状態（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例２を示す図である。
【１６９２】
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。
【１６９３】
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。
【１６９４】
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。
【１６９５】
このとき、サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、及び、サブ普図変動表示器８５は、抽選結果が表示されない非表示態様（ハズレ態様）を継続する。また、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、及び、サブ普図保留表示器８６は、「０」を示す表示態様となる。
【１６９６】
Ｔ２のタイミングにおいて、主制御基板１１０への電源供給（バックアップ電源除く）だけが停止すると、画像表示装置では、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面が表示された状態を維持し、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）も表示内容を維持する。
【１６９７】

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

【１６９８】

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。

【１６９９】

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。

【１７００】

このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、待機画面、又は、客待ちデモ演出画面に代えて、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示（静止表示）された状態の第２待機画面が表示される。

【１７０１】

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

【１７０２】

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

【１７０３】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始され、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１７０４】

Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１７０５】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１７０６】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して客待ち中点灯（白点灯）となる。

【１７０７】

なお、各種役物に復帰異常がある場合については、図１０５、図１０６、又は、図１０７に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や初期発光が行われることになる。

【１７０８】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３）

図１１４は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の変動演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例３を示す図である。

【１７０９】

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

【１７１０】

Ｔ１のタイミングにおいて、変動演出の実行中となっており、画像表示装置には変動演出画面が表示され、音声出力装置９からは変動演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力されている。このとき、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが変動中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１で変動表示が行われており、サブ第１保留表示器８３に保留数字「１」が表示されている。

【１７１１】

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

【１７１２】

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

【１７１３】

Ｔ４のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図変動中用の電源復旧指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、原点復帰処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の原点位置への復帰動作が開始される。

【１７１４】

このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい」の文字を含む復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となるが、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。

【１７１５】

Ｔ５のタイミングにおいて、第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の復帰動作が終了すると、第２可動部材７４の復帰動作が開始され、Ｔ６のタイミングにおいて、第２可動部材７４の復帰動作が終了すると原点復帰処理が終了し、初期動作処理が開始されて第１可動部材７３、及び、演出ボタン１７の初期動作が開始される。

【１７１６】

Ｔ７のタイミングにおいて、演出ボタン１７の初期動作が終了し、Ｔ８のタイミングにおいて、第１可動部材７３の初期動作が終了すると、第２可動部材７４の初期動作が開始される。

【１７１７】

Ｔ９のタイミングにおいて、第２可動部材７４の初期動作が終了すると初期動作処理が

終了し、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤにおいて初期発光が終了して消灯した状態となる。

【１７１８】

Ｔ１０のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される特図停止指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、変動演出のハズレでの確定表示が行われる。このとき、画像表示装置では、電源復旧時の初期図柄である「７５３」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄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特図保留数表示領域７０Ｆに「０」が表示された状態となる。また、サブ第１変動表示器８１では、ハズレであることを示すハズレ表示態様（非表示態様）となる。

【１７１９】

なお、今回の変動演出の結果が大当たりとなる場合には、特図停止指定コマンドを演出制御基板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。

【１７２０】

Ｔ１１のタイミングにおいて、主制御基板１１０から送信される変動開始コマンド（特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信すると、第１特図保留数表示領域７０Ｅの第１保留数字が「０」となって変動演出（演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄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。

【１７２１】

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

【１７２２】

なお、Ｔ４のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。

【１７２３】

また、各種役物に復帰異常がある場合について、図１０５、図１０６、又は、図１０７に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。

【１７２４】

また、特図停止指定コマンドを受信するよりも前に演出制御基板１３０が認識している変動演出の実行時間が経過した場合であっても、演出図柄７０ａの仮停止表示や停止表示が行われず、サブ第１変動表示器やサブ第２変動表示器での変動表示も終了しないことになる。

【１７２５】

（主制御基板への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４）

図１１５は、図９９に示した役物初期処理の変形例を前提として、既に原点復帰処理、及び、初期動作処理が終了した後の大当たり演出の実行中（主制御基板１１０、及び、演出制御基板１３０への電源供給中）において主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開する場合の具体例４を示す図である。

【１７２６】

ここでは、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態の１つである大当たり演出の実行中に、主制御基板１１０へのメイン電源の供給が停止

してバックアップ電源の供給が継続している状態でメイン電源の供給が再開する場合について説明する。

【１７２７】

Ｔ１のタイミングにおいて、大当たり演出（ここでは第１回目のラウンド演出）の実行中となっており、画像表示装置には大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示され、大当たり特殊図柄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特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字として「０」が表示される。

【１７２８】

このとき、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となっている。また、サブ第１変動表示器８１では大当たり表示（点灯）が行われている。

【１７２９】

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

【１７３０】

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

【１７３１】

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。

【１７３２】

このとき、第１可動部材ＬＥＤは、初期発光として青と白に交互に点灯し、第２可動部材ＬＥＤは、初期発光として青で点灯し、演出ボタンＬＥＤは、初期発光として白で点灯し、画像表示装置には、「遊技を再開して下さい（大当たり中）」の文字を含む大当たり中用の復帰中画面が表示され、音声出力装置９は無音となる。また、サブ情報表示装置８０（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２、サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、サブ普図変動表示器８５、サブ普図保留表示器８６）は表示内容を維持する。

【１７３３】

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１１４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。

【１７３４】

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。

【１７３５】

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。

【１７３６】
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。
【１７３７】
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。
【１７３８】
また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに保留数字として「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに第２保留数字として「０」が表示される。さらに、音声出力装置９からは大当たり演出音（ＢＧＭ、ＳＥ等）が出力され、第１可動部材ＬＥＤ、第２可動部材ＬＥＤ、及び、演出ボタンＬＥＤが大当たり中点灯となる。
【１７３９】
その後、主制御基板１１０から送信される開放３回目（第３ラウンド）用のラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０が受信すると、画像表示装置には、特殊な大当たり演出（ラウンド演出）画面に代えて、通常の大当たり演出（ラウンド演出）画面が表示される。
【１７４０】
なお、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを演出制御基板１３０が受信した場合にではなく、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。
【１７４１】
また、特殊な大当たり演出画面を表示しているときにラウンド数指定コマンドを受信した場合に通常の大当たり演出画面に切り替えるのではなく、エンディング指定コマンドを演出制御基板１３０が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよいし、大当たり遊技が終了した後に客待ち状態指定コマンドや変動開始コマンドを演出制御基板１３０が受信するまで特殊な大当たり演出画面を継続してもよい。
【１７４２】
また、Ｔ４のタイミングで、第１可動部材ＬＥＤ、及び、第２可動部材ＬＥＤが電源復旧時の初期発光態様となるが、消灯又は電源復旧時の初期発光態様とは異なる特殊発光態様とすることで、変動演出中に電源復旧指定コマンドを受信したことを把握可能なようにしてもよい。
【１７４３】
また、各種役物に復帰異常がある場合について、図１０５、図１０６、又は、図１０７に示した具体例と同じように各種役物の初期動作や異常報知態様での発光（赤点滅）が行われることになる。
【１７４４】
なお、図１１２～図１１５において、電源投入指定コマンド又は電源復旧指定コマンドを受信したときに各種役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）の復帰動作を行っていたが、復帰動作を行わずに各種役物の初期動作を行うようにしてもよい。
【１７４５】
このように、図１００～図１１５に示した具体例によれば、遊技の制御状態が初期化された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字（数字、アルファベット等）が第１の組み合わせとなる第１初期演出図柄（「１３５」）を表示し、遊技の制御状態が復旧された場合には、複数の演出図柄７０ａにおける識別文字が第２の組み合わせとなる第２初期演出図柄（「７５３」）を表示するようになっている。そのため、遊技の制御状態が

初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。
【１７４６】
　また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、遊技の制御状態が復旧する場合において、画像表示装置に演出図柄７０ａを表示する前に電源供給の再開を示唆する特定表示を行うことが可能であり、客待ち状態に復旧するときに画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面の表示のみ）と、特別図柄の変動表示中且つ保留記憶なし／保留記憶ありへの復旧後に画像表示装置に表示する特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１７４７】
　また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）、及び、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）の各々で保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合、画像表示装置で電源供給の再開を示唆する特定表示（復帰中画面の表示）を行っているときに保留アイコン表示領域では保留表示を実行しないが、サブ保留表示器では保留表示を実行可能となっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。
【１７４８】
　また、図１００～図１１５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。
【１７４９】
　また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）については、変動演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧する場合には、特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合であっても、当該特別図柄の変動表示中にあっては変動表示（点滅表示）を行わないようになっている。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。
【１７５０】
　なお、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行（復帰中画面が表示）されている場合において、サブ変動表示器（サブ第１変動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行うようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていることを把握し易くすることが可能となる。
【１７５１】
　また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）については、画像表示装置に復帰中画面が表示されているとき（サブ変動表示器で変動表示が行われる前であって特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。
【１７５２】
　なお、画像表示装置に復帰中画面が表示されているときにサブ変動表示器（サブ第１変

動表示器８１、サブ第２変動表示器８２）で変動表示（点滅表示）を行う場合にあっては、この変動表示の開始に合わせてサブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様にするようにしてもよい。このようにすると、遊技の制御状態が復旧したときに特別図柄の変動表示が実行されていること、及び、そのときの保留数を把握し易くすることが可能となる。

【１７５３】

また、図１００～図１１５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。

【１７５４】

また、図１００～図１１５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。

【１７５５】

また、図１００～図１１５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。

【１７５６】

また、図１００～図１１５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。

【１７５７】

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。

【１７５８】

また、図１００～図１１５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。

【１７５９】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、盤役物（第１可動部材７３、第２可動部材７４）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になる（画像表示装置に復帰中画面が表示される）前に初期動作を行うようになっている。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。

【１７６０】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、枠役物（演出ボタン１７）については、メインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴う電源投入やメインＲＡＭ１１０ｃの初期化を伴わない電源復旧の場合に、サブ保留表示器（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４）が保留数を示す表示態様になる（画像表示装置に復帰中画面が表示される）前に初期動作を行うようになっている。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。

【１７６１】

また、図１００～図１１５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。

【１７６２】

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。

【１７６３】

また、図１００～図１１５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。

【１７６４】

また、図１００～図１１５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。

【１７６５】

また、図１００～図１１５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。

【１７６６】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンド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。

【１７６７】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の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。

【１７６８】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の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

【１７６９】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１７７０】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１７７１】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の大当たり遊技中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、再び初期化報知音を出力するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１７７２】

なお、主制御基板１１０から再び電源投入指定コマンドを受信した場合に、各種役物の復帰動作、初期動作、及び、初期発光を実行するのではなく、音声出力装置９から初期化報知音を出力するだけにしてもよい。

【１７７３】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の客待ち状態中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示し、主制御基板１１０から再び電源復旧指定コマンドを受信した場合には、初期画面を表示せずに第２

待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１７７４】

なお、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の変動演出中や大当たり演出中といった演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態中であっても、主制御基板１１０への電源供給だけが停止した後に再開するなどして、主制御基板１１０から電源投入指定コマンドを再び受信した場合には、初期画面を表示せずに第１待機画面を表示するようになっている。そのため、主制御基板１１０からのコマンドを無視せずに処理するため、主制御基板１１０の制御進行と演出制御基板１３０の制御進行とがズレることになったとしても、そのズレを解消することが可能となる。

【１７７５】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の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。

【１７７６】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、既に各種役物の復帰動作、及び、初期動作（初期発光含む）が終了した後の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。

【１７７７】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、既に初期化報知音の出力が終了した後の変動演出中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。

【１７７８】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。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。

【１７７９】

また、図１００～図１１５に示した具体例によれば、演出制御基板１３０がコマンドに応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中

において、演出制御基板１３０への電源供給が継続した状態で主制御基板１１０への電源供給が停止した後に電源供給が再開した場合であっても、それまでの表示画面を継続して表示可能となっている。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。

【１７８０】

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。

【１７８１】

（各種検出手段の接続状態が変化するときの具体例）

図１１６（ａ）、及び、図１１６（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。

【１７８２】

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。

【１７８３】

まず、図１１６（ａ）について説明する。

図１１６（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。

【１７８４】

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。

【１７８５】

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。

【１７８６】

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。

【１７８７】

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。

【１７８８】

次に、図１１６（ｂ）について説明する。

図１１６（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。

【１７８９】

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。

【１７９０】

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。

【１７９１】

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。

【１７９２】

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。

【１７９３】

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。

【１７９４】

このように、図１１６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。

【１７９５】

また、図１１６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。

【１７９６】

また、図１１６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。

【１７９７】

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１１６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。

【１７９８】

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。

【１７９９】

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。

【１８００】

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。

【１８０１】

また、第１始動口検出スイッチ４５ａが未接続状態から接続状態になると始動入賞が発生したものとして特図判定情報を取得すると共に第１特図保留数（Ｕ１）を増加させ、それによって特別図柄の変動表示や変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄の変動表示）が実行されるようにしてもよい。

【１８０２】

（客待ち状態中に操作部を操作した場合の具体例）

図１１７を用いて、客待ち状態中に操作部（演出ボタン１７、十字キー１８）を操作した場合の具体例について説明する。

【１８０３】

図１１７（ａ）に示すように、変動演出及び大当たり演出が実行されない客待ち状態に移行すると、有効期間が発生する可能性があることを示唆する有効示唆演出（導入演出）が実行されずに演出ボタン１７及び十字キー１８の操作が有効となる客待ち中有効期間（変動演出が開始されるまでが客待ち中有効期間が維持されるため、変動演出中に発生する各種の有効期間よりも長い期間に亘って発生可能）が開始される。

【１８０４】

このとき、第１画像表示装置７０の右下部には、演出ボタン１７及び十字キー１８の操作によって開始される遊技補助機能を案内する案内画像ＡＧ（操作促進画像）が表示される。具体的には、演出ボタン１７の操作によってメニュー表示が行われることを示唆する第１画像（演出ボタン１７を模した画像）と、十字キー１８の上下ボタンの操作によって音量調整が可能であることを示唆する第２画像（上下ボタンが明色である十字キー１８を模した画像）と、十字キー１８の左右ボタンの操作によって光量調整が可能であることを示唆する第３画像（左右ボタンが明色である十字キー１８を模した画像）が表示される。

【１８０５】

この状態で演出ボタン１７を操作すると、図１１７（ｂ）に示すように、演出ボタン１７が振動することなく、演出図柄７０ａの前方に重なるようにメニュー画像ＭＧが表示されると共に、メニュー画像ＭＧの表示音が出力される。

【１８０６】

メニュー画像ＭＧは、メニュー表示を終了させる「終了」項目、機種に関する説明が行われる「機種説明」項目、所定の演出（例えば確定演出等）の出現率を設定するための「演出カスタマイズ」項目、携帯端末（スマートフォン等）と連携して遊技履歴を管理するための「ぱちログ」項目が設定されており、現在の選択項目が明色で表示される一方で、現在の非選択項目が暗色で表示されるようになっている。

【１８０７】

「終了」項目が選択された状態で演出ボタン１７が操作されると、図１１７（ｃ）に示すように、演出ボタン１７が振動することなく、メニュー画像ＭＧが消去される。また、

メニュー画像ＭＧの消去音が出力されると共に、案内画像ＡＧが再び表示される。
【１８０８】
この状態で十字キー１８の上ボタンが操作されると、図１１７（ｄ）に示すように、演出ボタン１７や十字キー１８が振動することなく、現在の音量値を示す音量値画像ＯＧが表示されると共に、現在の音量値に応じた音量で確認音が出力される。
【１８０９】
音量値画像ＯＧの表示中に十字キー１８の上ボタンが操作されると、演出ボタン１７や十字キー１８が振動することなく、演出音の音量値が＋１更新される。そして、音量値画像ＯＧが更新後の音量値に応じた音量値画像ＯＧに更新されると共に、更新後の音量値に応じた音量で確認音が出力される。
【１８１０】
この状態で十字キー１８が操作されずに所定期間（例えば１５秒）が経過すると、図１１７（ｆ）に示すように、音量値画像ＯＧが消去されると共に、案内画像ＡＧが再び表示される。
【１８１１】
このように、図１１７に示した具体例によれば、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る演出ボタン１７の有効期間よりも長い期間に亘って発生可能な客待ち中有効期間において、演出ボタン１７や十字キー１８が操作されたとしても、演出ボタン１７を振動させる振動演出（演出ボタン１７が振動することで伝達される十字キー１８の間接的な振動も含む）が実行されないようになっている。そのため、客待ち状態中に演出ボタン１７や十字キー１８を操作した場合に、遊技者が驚いてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。
【１８１２】
なお、変動演出（特別図柄の変動表示）中や大当たり演出（大当たり遊技）中に発生する音量調整や光量調整に係る十字キー１８の有効期間についても、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る有効期間よりも長い期間に亘って発生可能であるが、この音量調整や光量調整に係る十字キー１８の有効期間において、十字キー１８が操作されたとしても、演出ボタン１７を振動させる振動演出（演出ボタン１７が振動することで伝達される十字キー１８の間接的な振動も含む）が実行されないようになっている。そのため、変動演出中や大当たり演出中において遊技者が驚いてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。
【１８１３】
また、図１１７に示した具体例によれば、客待ち中有効期間については、有効期間の発生前に有効期間が発生する可能性があることを示唆する有効示唆演出（導入演出）が実行されないようになっている。そのため、遊技者にとって有益な情報（大当たり遊技が実行されることを期待させる演出）が実行されないにも拘らずに、遊技者に身構えさせてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。
【１８１４】
また、変動演出（特別図柄の変動表示）中や大当たり演出（大当たり遊技）中に発生する音量調整や光量調整に係る十字キー１８の有効期間についても、有効期間の発生前に有効示唆演出（導入演出）が実行されないようになっている。そのため、遊技者にとって有益な情報（大当たり遊技が実行されることを期待させる演出）が実行されないにも拘らずに、遊技者に身構えさせてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。
【１８１５】
また、図１１７に示した具体例によれば、変動演出中に発生する演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示期間）よりも長い期間に亘って発生可能な客待ち中有効期間中

に演出ボタン１７が操作される場合よりも、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）中に演出ボタン１７が操作された場合の方が、演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行され易くなっている。そのため、変動演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８１６】

また、図１１７に示した具体例によれば、変動演出中に発生する各種予告演出に係る演出ボタン１７の有効期間には、相対的に短い第１有効期間（セリフ予告演出等に係る操作促進画像の表示を伴う有効期間）と相対的に長い第２有効期間（決め演出等に係る操作促進画像の表示を伴う有効期間）とがあるが、変動演出中に発生する演出ボタン１７の有効期間よりも長い期間に亘って発生可能な客待ち中有効期間中に演出ボタン１７が操作される場合よりも、第２有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合の方が、演出ボタン１７を振動させる振動演出が実行され易くなっている。そのため、変動演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８１７】

なお、客待ち中有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合に、所定の割合で演出ボタン１７を振動させる振動演出を実行するようにしてもよいが、この場合であっても、変動演出中に発生する各種予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）に係る演出ボタン１７の有効期間中に演出ボタン１７が操作された場合よりも低い割合で振動演出を実行するとよい。

【１８１８】

（客待ち状態中に演出カスタマイズを行う場合の具体例）

図１１８を用いて、客待ち状態中に操作部（演出ボタン１７、十字キー１８）を操作して演出カスタマイズ（通常設定又はシンプル設定への設定）を行う場合の具体例について説明する。

【１８１９】

図１１８（ａ）に示すように、客待ち状態において演出ボタン１７が操作されると、第１画像表示装置７０には、演出図柄７０ａの前方に重畳するようにメニュー画像ＭＧが表示される。メニュー画像ＭＧには、メニュー項目として上述した「終了」、「機種説明」、「演出カスタマイズ」、「ぱちログ」が設定されており、現在選択されている項目が明色で表示され、現在選択されていない項目が暗色で表示され、十字キー１９によって項目が選択可能な状態となっている。

【１８２０】

その後、十字キー１９の下ボタンを２回操作すると、図１１８（ｂ）に示すように、「演出カスタマイズ」の項目が選択された状態となり、この状態で演出ボタン１７が操作されると、図１１８（ｃ）に示すように、演出カスタマイズが決定されてメニュー画像ＭＧが演出カスタマイズ画像ＫＧに変化する。演出カスタマイズ画像ＫＧには、各種演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出、変動開始時役物予告等）の出現頻度が通常となる「通常設定」と、各種演出の出現頻度が低くなる「シンプル設定」の項目が設定されており、現在選択されている項目が明色で表示され、現在選択されていない項目が暗色で表示され、十字キー１９によって項目が選択可能となっている。

【１８２１】

そして、「通常設定」の項目が選択された状態で演出ボタン１７が操作されると、図１１８（ｄ）に示すように、「通常設定（ノーマルモード）が設定されました」の確認文字が表示される。その後、所定時間（例えば２秒）が経過すると、図１１８（ｅ）に示すように、メニュー画像ＭＧが再表示される。

【１８２２】

このように、客待ち状態中の演出ボタン１７や十字キー１９の操作によって各種演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出、変動開始時役物予告等）の出現頻度を設定可能（演出をカスタマイズ可能）となっている。そのため、遊技者が好みの設定を行

うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１８２３】
（客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例）
図１１９～図１２１を用いて、客待ち状態から変動演出が開始される際の具体例について説明する。図１１９は、客待ち状態から変動演出が開始されるタイミングチャートであり、図１２０（ａ）～（ｆ）及び図１２１（ｇ）～（ｋ）は、図１１９の（ａ）～（ｋ）に対応する演出例を示す図である。
【１８２４】
まず、Ｔ０のタイミングは、客待ち状態が開始されてから０フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、客待ちデモ演出を開始するための待機時間（３０秒）の減算が開始される。
【１８２５】
具体的には、図１２０（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、演出図柄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特図保留数表示領域７０Ｆには「０」が表示され、保留アイコン、及び、当該アイコンＴＩが表示されていない状態となっている。
【１８２６】
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。
【１８２７】
具体的には、図１２０（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（白アイコン）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。
【１８２８】
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。
【１８２９】
具体的には、図１２０（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（白アイコン）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（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。
【１８３０】
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。
【１８３１】
具体的には、図１２０（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（白アイコン）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（準備動作）が継続する。
【１８３２】

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。

【１８３３】

具体的には、図１２０（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ＴＩになると共に、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が停止する。

【１８３４】

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。

【１８３５】

具体的には、図１２０（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。

【１８３６】

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。

【１８３７】

具体的には、図１２１（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。

【１８３８】

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。

【１８３９】

具体的には、図１２１（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。

【１８４０】

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。

【１８４１】

具体的には、図１２１（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。

【１８４２】

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。

【１８４３】

具体的には、図１２１（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。

【１８４４】

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。

【１８４５】

具体的には、図１２１（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ＴＩが消去される。

【１８４６】

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。

【１８４７】

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

【１８４８】

また、特図保留数が減少（「１」から「０」に変化）した場合には、保留数字の非アニメーションによる減少表示、及び、保留アイコンの当該アイコンへのアニメーションによる変化表示が実行されるため、特図保留数が減少したことを遊技者に確実に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１８４９】

また、保留アイコンの当該アイコンへの変化表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングよりも、保留数字の減少表示が完了することになる（フレーム更新）タイミングの方が早いため、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。

【１８５０】

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

【１８５１】

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

【１８５２】

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

【１８５３】

また、保留アイコンの変化表示が完了する（フレーム更新）タイミングで演出図柄のス

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

【１８５４】

（変動演出中に保留数が増加する際の具体例）

図１２２～図１２３を用いて、変動演出中に保留数が増加する際の具体例について説明する。図１２２は、変動演出中に保留数が増加するタイミングチャートであり、図１２３（ａ）～（ｃ）は、図１２２の（ａ）～（ｃ）に対応する演出例を示す図である。

【１８５５】

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

【１８５６】

具体的には、図１２３（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺのスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、及び、第２特図保留数表示領域７０Ｆには「０」が表示され、当該アイコン（白アイコン）ＴＩが表示されている。

【１８５７】

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。

【１８５８】

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（白アイコン）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。

【１８５９】

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。

【１８６０】

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表示部７０Ｂ１に表示された第１保留アイコン（白アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。

【１８６１】

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。

【１８６２】

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。

【１８６３】

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。

【１８６４】

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。

【１８６５】

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。

【１８６６】

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。

【１８６７】

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。

【１８６８】

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。

【１８６９】

（保留数が減少直後に増加する際の具体例）

図１２４～図１２５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１２４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１２５（ａ）～（ｆ）は、図１２４の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。

【１８７０】

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。

【１８７１】

具体的には、図１２５（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特図保留数表示領域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（白アイコン）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（白アイコン）Ｈ１２が表示され、当該アイコンＴＩが表示されていない状態となっている。

【１８７２】

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。

【１８７３】

具体的には、図１２５（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（白アイコン）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（白アイコン）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（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【１８７４】

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。

【１８７５】

具体的には、図１２５（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（準備動作）が継続する。

【１８７６】

Ｔ３のタイミングは、第１保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が開始してから２０フレーム目となるタイミング（演出図柄７０ａが停止表示されてから４０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了する。また、待機していた第１保留アイコンのアニメーションによる増加表示が開始されると共に、アイコン発生時の報知音である第１発生報知音の出力が開始される。

【１８７７】

具体的には、図１２５（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７０Ｂ１から移動してきた第１保留アイコンＨ１１が当該アイコン表示領域７０Ｃの中心に位置して当該アイコンＴＩになると共に、第２表示部７０Ｂ２から移動してきた第１保留アイコンＨ１２が第１表示部７０Ｂ１の中心に位置し、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が停止する。また、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１３が極小サイズで表示されて拡大表示を開始すると共に、音声出力装置９からの第１発生報知音（ピコッ）の出力が開始される。

【１８７８】

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

【１８７９】

具体的には、図１２５（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１３が小サイズで表示されて拡大表示を継続すると共に、音声出力装置９からの第１発生報知音（ピコッ）の出力が継続している。また、左側の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。

【１８８０】

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

【１８８１】

具体的には、図１２５（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１表示部７

０Ｂ１に表示された第１保留アイコン（白アイコン）の拡大表示が終了して通常サイズで表示される。また、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。

【１８８２】

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

【１８８３】

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

【１８８４】

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。

【１８８５】

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。

【１８８６】

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。

【１８８７】

（特定リーチ演出中に保留数が増加する際の具体例）

図１２６～図１２７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１２６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１２７（ａ）～（ｆ）は、図１２６の（ａ）～（ｆ）に対応する演出例を示す図である。

【１８８８】

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。

【１８８９】

具体的には、図１２７（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「５」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特図保留数表示領域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（白アイコン）Ｈ１１が表示されると共に、当該アイコン（白アイコン）ＴＩが表示されている。

【１８９０】
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。
【１８９１】
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「５」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、縮小表示を開始し、演出図柄７０ａが数字のみが拡大されたシンプルな表示態様に変化する。
【１８９２】
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。
【１８９３】
具体的には、図１２７（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「５」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。
【１８９４】
Ｔ４のタイミングは、発展演出が開始されてから３０フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから４６０フレーム目）である。このタイミングにおいて、発展演出が終了する一方、ＳＰリーチ演出が開始される。
【１８９５】
具体的には、図１２７（ｃ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左中右の変動表示領域の演出図柄７０ａが画面左上に縮小サイズで表示されると共に、画面中央には味方キャラＣ２と敵キャラＣ３とが対決する対決演出が開始される。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩを残して、保留アイコン表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）に表示されている保留アイコン（ここでは第１保留アイコンのみ）が保留アイコン表示領域と一緒に非表示となる。
【１８９６】
Ｔ５のタイミングは、第１特図保留数（Ｕ１）が「１」から「２」に増加したタイミング（変動演出が開始されてから８２０フレーム目）である。このタイミングにおいて、第１特図保留数字の非アニメーションによる増加表示が開始されるが、ＳＰリーチ演出（対決演出）の実行中であるため、このタイミングでの第１保留アイコンの増加表示やアイコン発生時の報知音である発生報知音の出力は行われないことになる。
【１８９７】
具体的には、図１２７（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数字が「１」から「２」に変化すると共に、対決演出の最終演出（大当たりか否かを報知するための決め演出）が実行されている。
【１８９８】
Ｔ６のタイミングは、ＳＰリーチ演出（対決演出）が開始されてから４２０フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから８８０フレーム目）である。このタイミングにおいて、対決演出の最終演出（決め演出）の結果が導出される。
【１８９９】
具体的には、図１２７（ｅ）に示すように、第１画像表示装置７０では、味方キャラＣ２が敵キャラＣ３に勝利する演出が行われると共に、画面左上で縮小表示されている演出図柄７０ａが大当たりであることを示す組み合わせ（「５５５」）で仮停止する（揺れ動いた状態になる）。

【１９００】
Ｔ７のタイミングは、ＳＰリーチ演出（対決演出）が開始されてから４５０フレーム目となるタイミング（変動演出が開始されてから９１０フレーム目）である。このタイミングにおいて、ＳＰリーチ演出（対決演出）が終了し、第１保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、増加表示が行われる。
【１９０１】
具体的には、図１２７（ｆ）に示すように、第１画像表示装置７０では、画面左上に縮小表示されていた演出図柄７０ａが画面中央に拡大表示されて仮停止される（揺れ動いた状態になる）。また、第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１１が再表示されると共に、第２表示部７０Ｂ２に第１保留アイコン（白アイコン）Ｈ１２が通常サイズで表示される。
【１９０２】
そして、左中右の変動表示領域で仮停止していた演出図柄７０ａがキャラクタと数字で構成される表示態様に復帰し、最終的には、演出図柄７０ａが停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ組み合わせ「５５５」で停止表示する。また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンＴＩが消去される。
【１９０３】
このように、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特図保留数が増加した場合には、この特定演出が終了することになる（フレーム更新）タイミングより前であっても、保留数字の増加表示を開始するため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１９０４】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特図保留数が増加した場合には、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了（縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）した（フレーム更新）タイミングで、保留アイコンの増加表示を開始するため、特図保留数の推移が把握し難くなることを防止でき、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１９０５】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、１フレームで完結する非アニメーションによる保留アイコンの増加表示を行うため、特図保留数が増加したタイミングと保留アイコンの増加表示を実行するタイミングとに極端なズレがあったとしても、遊技者の違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１９０６】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）が終了したタイミングで保留アイコンの増加表示を開始する場合に、発生報知音を出力しないため、発生報知音によって特定演出が終了したタイミングで特図保留数が増加したと勘違いさせ難くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１９０７】
なお、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特図保留数が複数増加した場合であっても、保留数字の増加表示を実行する一方で、保留アイコンの増加表示の実行を待機（制限）しておき、特定演出が終了した（フレーム更新）タイミングで増加した分の保留アイコンの増加表示を１フレームでまとめて実行するようにするとよい。
【１９０８】
また、特定演出（ＳＰリーチ演出）の実行中に特図保留数が増加した場合には、発生報知音を出力しないのではなく、保留数字の増加表示に同期して発生報知音を出力してもよい。
【１９０９】
また、特定演出としてＳＰリーチ演出を例示したが、特定演出にＳＰＳＰリーチ演出を含めてもよいし、全回転リーチ演出を含めてもよい。
【１９１０】

（特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例）
図１２８～図１３０を用いて、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減する際の具体例について説明する。図１２８は、特定遊技状態の終了前後に保留数が増減するタイミングチャートであり、図１２９（ａ）～（ｆ）、及び、図１３０（ｇ）～（ｉ）は、図１２８の（ａ）～（ｉ）に対応する演出例を示す図である。
【１９１１】
まず、Ｔ１のタイミングは、特定遊技状態における最後（１００回目）の変動演出が開始されてから４００フレーム目となるタイミングである。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺの変動表示が継続している。
【１９１２】
具体的には、図１２９（ａ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆに「４」が表示されている。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが消去されていると共に、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１～第４表示部７０Ｄ４にそれぞれ第２保留アイコン（白アイコン）Ｈ２１～Ｈ２４が表示され、当該アイコンＴＩが表示された状態となっている。さらに、画面上部には、特定遊技状態で実行可能な変動演出の回数（ここでは「残り０回」）が表示されると共に、画面右上には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを促す右打ち画像ＭＵが表示されている。
【１９１３】
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。
【１９１４】
具体的には、図１２９（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。
【１９１５】
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。
【１９１６】
具体的には、図１２９（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。
【１９１７】
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。
【１９１８】
具体的には、図１２９（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。
【１９１９】
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。

【１９２０】
具体的には、図１２９（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。
【１９２１】
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。
【１９２２】
具体的には、図１２９（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ＴＩが消去される。
【１９２３】
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１保留アイコンの非アニメーションによる復帰表示、及び、第１保留アイコンの非アニメーションによる増加表示が開始される。
【１９２４】
具体的には、図１３０（ｇ）に示すように、第１画像表示装置７０では、第２特図保留数表示領域７０Ｆの第２保留数字が「４」から「３」に変化し、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが保留アイコンと共に非表示となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが保留アイコンと共に再表示される。
【１９２５】
さらに、演出図柄７０ａがスクロール（他の演出図柄に更新）されない状態での縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。また、画面左上には、遊技領域５ａの左側領域に向けて遊技球を発射することを促す左打ち画像ＨＵが表示される。
【１９２６】
Ｔ８のタイミングは、第２保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が開始してから２０フレーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から５１０フレーム目）である。このタイミングでは、図１３０（ｈ）に示すように、第１画像表示装置７０では、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が停止する。
【１９２７】
Ｔ９のタイミングは、第２保留アイコンの変化表示、及び、減少表示が終了してから１０フレーム目となるタイミング（前回の変動演出の開始から５２０フレーム目）である。このタイミングにおいて、演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が継続する。
【１９２８】
具体的には、図１３０（ｉ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左側の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロールに続いて、中央の変動表示領域での演出図柄７０ａのスクロール（下方向への移動）が開始される。
【１９２９】
このように、特定遊技状態中に第１特図保留数（Ｕ１）が増加した場合には、第１保留アイコンの増加表示を待機（制限）する一方、第１特図保留数字の増加表示を開始するため、特定演出の実行中であっても特図保留数が増加したことを遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【１９３０】
また、特定遊技状態中に第１特図保留数（Ｕ１）が増加した場合には、特定遊技状態（

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

【１９３１】

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

【１９３２】

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

【１９３３】

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

【１９３４】

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

【１９３５】

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

【１９３６】

なお、本実施形態では、通常遊技状態においては第１保留アイコン表示領域７０Ｂが設定（表示）される一方、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが設定（表示）されず、特定遊技状態においては第１保留アイコン表示領域７０Ｂが設定（表示）されない一方、第２保留アイコン表示領域７０Ｂが設定（表示）されていたが、通常遊技状態において第２保留アイコン表示領域７０Ｄが設定（表示）されるようにしてもよいし、特定遊技状態において第１保留アイコン表示領域７０Ｂが設定（表示）されるようにしてもよい。

【１９３７】

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

【１９３８】

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

【１９３９】

（特定遊技状態における第１変動演出中に遊技者が演出要素を変更する場合の演出例）

図１３１を用いて、特定遊技状態における第１変動演出中に遊技者が演出要素（ここでは音量値）を変更する場合の演出例について説明する。
なお、ここでは特定遊技状態として確変遊技状態となっている例を示すが、時短遊技状態（通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）である場合も基本的には同様となる。
【１９４０】
まず、図１３１（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、ハズレを示す「２８５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示した状態となっている。この状態で第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１特図保留数（Ｕ１）が「１」となって第１特図保留数表示領域７０Ｅが「１」となる。ただし、特定遊技状態では第１保留アイコン表示領域７０Ｂが設定（表示）されていないため、第１保留アイコンは表示されず、音声出力装置９から何れの発生報知音（入賞音）も出力されることはない。
【１９４１】
この状態から第１特別図柄の変動表示の開始に伴って第１変動演出が開始されると、図１３１（ｂ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「１」から「０」に変化するが、保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われず、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始し、現在の音量値「４」に応じた音量で音声出力装置９からＢＧＭが出力される。
【１９４２】
また、特定遊技状態において第１始動口４５に遊技球が入賞したことに基づく左打ちエラー報知が所定期間（例えば４秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像ＨＵＥが画面中央寄りの位置に右打ち画像ＭＵよりも大きなサイズで表示され、音声出力装置９から「右打ちしてください」の左打ちエラー音声が出力される。
【１９４３】
なお、特定遊技状態において第１始動口４５に１個の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うのではなく、第１始動口４５に所定個数（例えば３個）の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うようにしてもよい。
【１９４４】
さらに、第２始動口４７に遊技球が入賞すると、第２特図保留数（Ｕ２）が「１」となり、音声出力装置９から発生報知音（入賞音）が出力されて第２特図保留数表示領域７０Ｆが「１」となる。また、第２保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｄ１に保留アイコンＨ２１（白アイコン）が表示される。
【１９４５】
なお、第２始動口４７に遊技球が入賞したタイミングで左打ちエラー報知を終了させるようにしてもよく、この場合には、左打ちエラー音声よりも左打ちエラー画像ＨＵＥを先に消去してもよいし、左打ちエラー画像ＨＵＥよりも左打ちエラー音声を先に消去してもよい。
【１９４６】
その後、十字キー１９の上ボタンが操作されると、図１３１（ｃ）に示すように、演出ボタン１７や十字キー１９が振動することなく、現在の音量値「４」を示す音量値画像ＯＧが表示されると共に、現在の音量値に応じた音量で確認音が出力される。
【１９４７】
音量値画像ＯＧの表示中に十字キー１９の上ボタンが操作されると、図１３１（ｄ）に示すように、演出ボタン１７や十字キー１９が振動することなく、演出音の音量値が＋１更新され、現在出力中のＢＧＭが更新後の音量値「５」に対応する音量で出力される。そして、音量値画像ＯＧが更新後の音量値に応じた音量値画像ＯＧに更新されると共に、更新後の音量値に応じた音量で確認音が出力される。
【１９４８】
この状態で第１特別図柄の変動時間が経過して停止表示が行われると、図１３１（ｅ）に示すように、仮停止していた演出図柄７０ａが「３７９」のハズレ出目で停止表示する

と共に、特殊図柄ＴＺが「３７９」のハズレ出目で停止表示する。また、演出図柄７０ａの停止表示に応じて音量値画像ＯＧが消去される。

【１９４９】

その後、第１特別図柄の停止時間が経過して第１変動演出が終了し、次の第２特別図柄の変動表示の開始に伴って第２変動演出が開始されると、図１３１（ｆ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「１」から「０」に変化し、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（白アイコン）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。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始し、前回の第１変動演出中に調整（変更）された音量値「５」に応じた音量（演出要素）でのＢＧＭの出力が継続される。

【１９５０】

なお、ここでは特定遊技状態における第１変動演出中に十字キー１９の上ボタンが操作されて音量値を増加させる例を示したが、十字キー１９の下ボタンが操作されて音量値を減少させる場合についても、基本的には同様となる。

【１９５１】

また、特定遊技状態における第１変動演出中に十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されて光量値を増加又は減少させる場合についても、十字キー１９の操作によって音量値画像ＯＧではなく光量値画像が表示され、光量値の増減に応じて各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７６、画像表示装置等）の光量が変化する以外は、基本的には同様となる。

【１９５２】

また、特定遊技状態において第１変動演出後に第２変動演出が実行される場合であって、第１変動演出中に演出ボタン１７が操作されて演出モードを変更させるようにした場合には、背景画像が変更後の演出モードに応じた背景画像に変更されると共に、ＢＧＭが変更後の演出モードに応じたＢＧＭに変更されることになる。この場合、第１変動演出中に背景画像やＢＧＭを変更するのではなく、次の第２変動演出の開始時から変更後の演出モードとなって背景画像やＢＧＭが変更されるようにしてもよい。また、背景画像は変更されるがＢＧＭは変更されないようにしてもよいし、背景画像は変更されないがＢＧＭが変更されるようにしてもよい。また、特定遊技状態では演出モードが変更されても演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺの表示態様は変更されないが、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺの表示態様が変更されないようにしてもよい。

【１９５３】

また、通常遊技状態において第１変動演出後に第２変動演出が実行される場合であって、第１変動演出中に演出ボタン１７が操作されて演出モードが変更されるようにした場合にも、背景画像が変更後の演出モードに応じた背景画像に変更されると共に、ＢＧＭが変更後の演出モードに応じたＢＧＭに変更されることになる。この場合、第１変動演出中に背景画像やＢＧＭを変更するのではなく、次の第２変動演出の開始時から変更後の演出モードとなって背景画像やＢＧＭが変更されるようにしてもよい。また、背景画像は変更されるがＢＧＭは変更されないようにしてもよいし、背景画像は変更されないがＢＧＭが変更されるようにしてもよい。また、通常遊技状態では演出モードが変更されると演出図柄７０ａの表示態様が変更されるが、特殊図柄ＴＺの表示態様は変更されないことになる。

【１９５４】

このように、図１３１に示した演出例によれば、特定遊技状態における第１変動演出の実行中の各種操作部（演出ボタン１７、十字キー１９）の操作によって、次に実行される第２変動演出に用いられる演出要素（音量値、光量値、演出モード等）を変更可能となっている。そのため、遊技者の利便性を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９５５】

また、図１３１に示した演出例によれば、第１保留アイコンが表示されない特定遊技状

態中に第１始動口４５に遊技球が入賞したとしても、発生報知音（入賞音）が出力されないようになっている。そのため、第１保留アイコンが表示されないにも拘らず発生報知音だけが出力されることで遊技者が困惑するといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９５６】

また、図１３１に示した演出例によれば、特定遊技状態においては第２始動口４７に遊技球が入賞したとしても、通常アイコン（白アイコン）が表示される場合には、発生報知音（入賞音）が出力されず、特別アイコンが表示される場合には、特別アイコンの種類に応じた発生報知音が出力されるようになっている。そのため、第２始動口４７に遊技球が入賞し易くなる特定遊技状態において遊技者が発生報知音に辟易するといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９５７】

なお、第１変動演出の開始時に保留アイコンのシフト表示を行わず、当該アイコンも表示しないようになっているが、保留アイコンのシフト表示はせずに、当該アイコンを表示させるようにしてもよい。

【１９５８】

（特定遊技状態における第２変動演出中に遊技者が演出要素を変更する場合の演出例）

図１３２を用いて、特定遊技状態における第２変動演出中に遊技者が演出要素を変更する場合の演出例について説明する。

なお、ここでは特定遊技状態として確変遊技状態となっている例を示すが、時短遊技状態である場合も基本的には同様となる。

【１９５９】

まず、図１３２（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、ハズレを示す「２８５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示した状態となっている。この状態で第２始動口４７に遊技球が入賞すると、第２特図保留数（Ｕ２）が「１」となって第２特図保留数表示領域７０Ｆが「１」となり、第２保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｄ１に保留アイコンＨ２１（白アイコン）が表示される。なお、特定遊技状態中に第２始動口４７に遊技球が入賞しても白アイコンが表示されたため、音声出力装置９からは何れの発生報知音（入賞音）も出力されない（特別アイコンが表示される場合には、特別アイコンの種類に応じた発生報知音が出力される）。

【１９６０】

この状態から第２特別図柄の変動表示の開始に伴って第２変動演出が開始されると、図１３２（ｂ）に示すように、第２特図保留数表示領域７０Ｆが「１」から「０」に変化し、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（白アイコン）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。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始し、現在の音量値「４」に応じた音量で音声出力装置９からＢＧＭが出力される。

【１９６１】

さらに、第１始動口４５に遊技球が入賞すると、第１特図保留数（Ｕ１）が「１」となって第１特図保留数表示領域７０Ｅが「１」となる。ただし、特定遊技状態では第１保留アイコン表示領域７０Ｂが設定（表示）されていないため、第１保留アイコンは表示されず、音声出力装置９から何れの発生報知音（入賞音）も出力されることはない。

【１９６２】

また、特定遊技状態において第１始動口４５に遊技球が入賞したことに基づく左打ちエラー報知が所定期間（例えば２秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像ＨＵＥが画面中央寄りの位置に右打ち画像ＭＵよりも大きなサイズで表示され、音声出力装置９から「右打ちしてください」の左打ちエラー音声が出力される。

【１９６３】

なお、特定遊技状態において第１始動口４５に１個の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うのではなく、第１始動口４５に所定個数（例えば３個）の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うようにしてもよい。また、第２始動口４７に遊技球が入賞したタイミングで左打ちエラー報知を終了させるようにしてもよく、この場合には、左打ちエラー音声よりも左打ちエラー画像ＨＵＥを先に消去してもよいし、左打ちエラー画像ＨＵＥよりも左打ちエラー音声を先に消去してもよい。

【１９６４】

その後、十字キー１９の上ボタンが操作されると、図１３２（ｃ）に示すように、演出ボタン１７や十字キー１９が振動することなく、現在の音量値「４」を示す音量値画像ＯＧが表示されると共に、現在の音量値に応じた音量で確認音が出力される。

【１９６５】

音量値画像ＯＧの表示中に十字キー１９の上ボタンが操作されると、図１３２（ｄ）に示すように、演出ボタン１７や十字キー１９が振動することなく、演出音の音量値が＋１更新され、現在出力中のＢＧＭが更新後の音量値「５」に対応する音量で出力される。そして、音量値画像ＯＧが更新後の音量値に応じた音量値画像ＯＧに更新されると共に、更新後の音量値に応じた音量で確認音が出力される。

【１９６６】

この状態で第２特別図柄の変動時間が経過して停止表示が行われると、図１３２（ｅ）に示すように、仮停止していた演出図柄７０ａが「３７９」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが「３７９」のハズレ出目で停止表示する。また、演出図柄７０ａの停止表示に応じて音量値画像ＯＧが消去される。

【１９６７】

その後、第２特別図柄の停止時間が経過して第２変動演出が終了し、次の第１特別図柄の変動表示の開始に伴って第１変動演出が開始されると、図１３２（ｆ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「１」から「０」に変化するが、保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われず、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始し、前回の第２変動演出中に調整（変更）された音量値「５」に応じた音量（演出要素）でのＢＧＭの出力が継続される。

【１９６８】

なお、ここでは特定遊技状態における第１変動演出中に十字キー１９の上ボタンが操作されて音量値を増加させる例を示したが、十字キー１９の下ボタンが操作されて音量値を減少させる場合についても、基本的には同様となる。

【１９６９】

また、特定遊技状態における第１変動演出中に十字キー１９の左ボタン又は右ボタンが操作されて光量値を増加又は減少させる場合についても、十字キー１９の操作によって音量値画像ＯＧではなく光量値画像が表示され、光量値の増減に応じて各種照明装置（枠用照明装置１０、盤用照明装置７６、画像表示装置等）の光量が変化する以外は、基本的には同様となる。

【１９７０】

また、特定遊技状態において第２変動演出後に第１変動演出が実行される場合であって、第２変動演出中に演出ボタン１７が操作されて演出モードを変更させるようにした場合には、背景画像が変更後の演出モードに応じた背景画像に変更されると共に、ＢＧＭが変更後の演出モードに応じたＢＧＭに変更されることになる。ただし、第２変動演出中に演出モードを変更可能な期間（リーチ前演出中のみ）は、音量値や光量値を変更できる期間（変動開始時、変動停止時以外）よりも短くなっている。

【１９７１】

この場合、第２変動演出中に背景画像やＢＧＭを変更するのではなく、次の第１変動演出の開始時から変更後の演出モードとなって背景画像やＢＧＭが変更されるようにしてもよい。また、背景画像は変更されるがＢＧＭは変更されないようにしてもよいし、背景画像は変更されないがＢＧＭが変更されるようにしてもよい。また、特定遊技状態では演出

モードが変更されても演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺの表示態様は変更されないが、演出図柄７０ａや特殊図柄ＴＺの表示態様が変更されないようにしてもよい。

【１９７２】

また、通常遊技状態において第２変動演出後に第１変動演出が実行される場合であって、第２変動演出中に演出ボタン１７が操作されて演出モードが変更されるようにした場合にも、背景画像が変更後の演出モードに応じた背景画像に変更されると共に、ＢＧＭが変更後の演出モードに応じたＢＧＭに変更されることになる。ただし、第２変動演出中に演出モードを変更可能な期間（リーチ前演出中のみ）は、音量値や光量値を変更できる期間（変動開始時、変動停止時以外）よりも短くなっている。

【１９７３】

この場合、第２変動演出中に背景画像やＢＧＭを変更するのではなく、次の第１変動演出の開始時から変更後の演出モードとなって背景画像やＢＧＭが変更されるようにしてもよい。また、背景画像は変更されるがＢＧＭは変更されないようにしてもよいし、背景画像は変更されないがＢＧＭが変更されるようにしてもよい。また、通常遊技状態では演出モードが変更されると演出図柄７０ａの表示態様が変更されるが、特殊図柄ＴＺの表示態様は変更されないことになる。

【１９７４】

このように、図１３２に示した演出例によれば、特定遊技状態における第２変動演出の実行中の各種操作部（演出ボタン１７、十字キー１９）の操作によって、次に実行される第１変動演出に用いられる演出要素（音量値、光量値、演出モード等）を変更可能となっている。そのため、遊技者の利便性を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９７５】

また、図１３２に示した演出例によれば、第１保留アイコンが表示されない特定遊技状態中に第１始動口４５に遊技球が入賞したとしても、発生報知音（入賞音）が出力されないようになっている。そのため、第１保留アイコンが表示されないにも拘らず発生報知音だけが出力されることで遊技者が困惑するといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９７６】

また、図１３２に示した演出例によれば、特定遊技状態においては第２始動口４７に遊技球が入賞したとしても、通常アイコン（白アイコン）が表示される場合には、発生報知音（入賞音）が出力されず、特別アイコンが表示される場合には、特別アイコンの種類に応じた発生報知音が出力されるようになっている。そのため、第２始動口４７に遊技球が入賞し易くなる特定遊技状態において遊技者が発生報知音に辟易するといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９７７】

なお、第１変動演出の開始時に保留アイコンのシフト表示を行わず、当該アイコンも表示しないようになっているが、保留アイコンのシフト表示はせずに、当該アイコンを表示させるようにしてもよい。

【１９７８】

（先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例）

図１３３及び図１３４を用いて、先読み動作演出及びステップアップ予告演出が実行される場合の演出例について説明する。

【１９７９】

まず、図１３３（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、ハズレを示す「４６８」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示した状態となっている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「３」が表示されると共に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに３つの白アイコンＨＩが表示されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【１９８０】
この状態から変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図１３３（ｂ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「３」から「２」に変化すると共に、３つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。
【１９８１】
このタイミングで、３回の変動演出に亘る先読み動作演出の１回目の演出が開始される。具体的には、先読み動作演出の弱予告として、第２可動部材７４が青色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する弱動作を行うと共に、弱動作効果音が出力される。
【１９８２】
その後、保留アイコンＨＩの移動が完了した直後に先読み動作演出の予告対象となる保留アイコン（図中左端）が青アイコンに変化すると、図１３３（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に第２可動部材７４が初期位置に復帰して先読み動作演出の１回目の演出が終了する。また、入賞口ランプＮＲ（図示省略）が青アイコンと同じ青色で発光してランプ変化演出が開始される。
【１９８３】
そして、変動時間が経過すると、図１３３（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが「３６５」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが「３６５」のハズレ出目で停止表示する。
【１９８４】
さらに、演出図柄の停止時間が経過して次の変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図１３３（ｅ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「２」から「１」に変化すると共に、２つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。
【１９８５】
このタイミングで、先読み動作演出の２回目の演出が開始される。具体的には、先読み動作演出の弱予告として、第２可動部材７４が青色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する弱動作を行うと共に、弱動作効果音が出力される。
【１９８６】
その後、保留アイコンＨＩの移動が完了した直後に先読み動作演出の予告対象となる保留アイコンが赤アイコンに変化すると、図１３３（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に第２可動部材７４が初期位置に復帰して先読み動作演出の２回目の演出が終了する。また、入賞口ランプＮＲ（図示省略）が赤アイコンと同じ赤色で発光してランプ変化演出が継続される。
【１９８７】
そして、変動時間が経過すると、図１３４（ｇ）に示すように、演出図柄７０ａが「６３５」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが「６３５」のハズレ出目で停止表示する。
【１９８８】
さらに、演出図柄の停止時間が経過して先読み動作演出の予告対象となる変動演出（当該変動に相当）が開始されると、図１３４（ｈ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「１」から「０」に変化すると共に、１つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。
【１９８９】

このタイミングで、先読み動作演出の３回目の演出が開始される。具体的には、先読み動作演出の強予告として、第２可動部材７４が赤色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する強動作を行うと共に、強動作効果音が出力される。

【１９９０】

その後、保留アイコンＨＩの移動が完了すると、図１３４（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に第２可動部材７４が初期位置に復帰して先読み動作演出の３回目の演出が終了する。

【１９９１】

そして、演出図柄７０ａのスクロール表示（高速変動）が開始されてから所定時間が経過すると、図１３４（ｊ）に示すように、ステップアップ予告演出の第１ステップ演出が開始される。具体的には、第１画像表示装置７０に第１ステップ画像が表示されると共に、第１ステップ効果音が出力される。その後は、第２～第４ステップ演出が順次実行される。

【１９９２】

さらに、第４ステップ演出が終了すると、図１３４（ｋ）に示すように、第５ステップ演出が開始され、第１画像表示装置７０に第５ステップ画像が表示されると共に、第５ステップ効果音が出力される。また、演出ボタン１７を消灯させたまま、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始される。ただし、この弱振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【１９９３】

そこから１秒が経過すると、図１３４（ｌ）に示すように、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了し、そこから２秒後に第５ステップ演出が終了する。その後は、変動演出パターンに応じてノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されたりすることになる。

【１９９４】

このように、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って特図保留数表示領域に表示される保留数が減少した後（演出図柄７０ａが準備動作を開始した後）であって演出図柄７０ａスクロール表示（高速変動）を開始する前に先読み動作演出（第２可動部材７４の発光、動作）が開始されるようになっている。そのため、変動演出が開始されたことを遊技者に知らしめつつ、先読み動作演出が実行されていることを遊技者に気付かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９９５】

また、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って保留アイコンの移動（シフト）が開始された後であって保留アイコンの移動が完了する前に先読み動作演出（第２可動部材７４の発光、動作）が開始されるようになっている。そのため、変動演出が開始されたことを遊技者に知らしめつつ、先読み動作演出が実行されていることを遊技者に気付かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９９６】

また、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、ステップアップ予告演出の第１～第４ステップ演出時には振動演出を実行せずに、最も期待度が高い第５ステップ演出時に振動演出を実行するようになっている。そのため、遊技者の期待感を効果的に向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９９７】

また、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、ステップアップ予告演出の第５

ステップ演出の実行期間（３秒）よりも、第５ステップ演出時に実行される振動演出の実行期間（１秒）の方が短くなっている。そのため、第５ステップ演出の見た目に振動演出が勝ることがなく、ステップアップ予告演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定したと勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９９８】

また、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、第５ステップ演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、可動部材の作動効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまうような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【１９９９】

また、図１３３及び図１３４に示した演出例によれば、演出ボタン１７の振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光やランプ変化演出が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって演出発光やランプ変化演出を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０００】

なお、ステップアップ予告演出における第５ステップ演出時に実行される振動演出において演出ボタン１７を発光させないようになっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン１７を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン１７の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。このようにすると、振動演出が実行されていることが把握し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２００１】

また、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出中において、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの発光態様（例えば、演出ボタン１７に向けての移動発光等）によって演出ボタン１７に注目を集めさせるような演出発光を行うようにしてもよい。

【２００２】

（先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例）

図１３５及び図１３６を用いて、先読み振動演出及びセリフ予告演出が実行される場合の演出例について説明する。

【２００３】

まず、図１３５（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、ハズレを示す「４６８」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示した状態となっている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「３」が表示されると共に、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに３つの白アイコンＨＩが表示されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２００４】

この状態から変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図１３５（ｂ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「３」から「２」に変化すると共に、３つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２００５】

このタイミングで、３回の変動演出に亘る先読み振動演出の１回目の演出が開始される。具体的には、先読み振動演出の弱予告として、演出ボタン１７が１秒間に亘って弱振動

すると共に、演出ボタン１７が１秒間に亘って白点滅する。ただし、この弱振動の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【２００６】

その後、保留アイコンＨＩの移動が完了した直後に先読み振動演出の予告対象となる保留アイコン（図中左端）が青アイコンに変化すると、図１３５（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了して通常サイズでのスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に演出ボタン１７の弱振動及び白点滅が停止して先読み振動演出の１回目の演出が終了する。また、入賞口ランプＮＲ（図示省略）が青アイコンと同じ青色で発光してランプ変化演出が開始される。

【２００７】

そして、変動時間が経過すると、図１３５（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが「３６５」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが「３６５」のハズレ出目で停止表示する。

【２００８】

さらに、演出図柄の停止時間が経過して次の変動演出（事前変動に相当）が開始されると、図１３５（ｅ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「２」から「１」に変化すると共に、２つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２００９】

このタイミングで、先読み振動演出の２回目の演出が開始される。具体的には、先読み振動演出の弱予告として、演出ボタン１７が１秒間に亘って弱振動すると共に、演出ボタン１７が１秒間に亘って白点滅する。ただし、この弱振動の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【２０１０】

その後、保留アイコンＨＩの移動が完了した直後に先読み振動演出の予告対象となる保留アイコンが赤アイコンに変化すると、図１３５（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了してスクロール表示（高速変動）が開始され、その後に演出ボタン１７の弱振動及び白点滅が停止して先読み振動演出の２回目の演出が終了する。また、入賞口ランプＮＲ（図示省略）が赤アイコンと同じ赤色で発光してランプ変化演出が継続される。

【２０１１】

そして、変動時間が経過すると、図１３６（ｇ）に示すように、演出図柄７０ａが「６３５」のハズレ出目で停止表示すると共に、特殊図柄ＴＺが「６３５」のハズレ出目で停止表示する。

【２０１２】

さらに、演出図柄の停止時間が経過して先読み振動演出の予告対象となる変動演出（当該変動に相当）が開始されると、図１３６（ｈ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「１」から「０」に変化すると共に、１つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けて移動（シフト）を開始する。また、演出図柄７０ａが縮小表示（準備動作）を開始すると共に、特殊図柄ＴＺがスクロールを開始する。

【２０１３】

このタイミングで、先読み振動演出の３回目の演出が開始される。具体的には、先読み振動演出の強予告として、演出ボタン１７が３秒間に亘って強振動すると共に、演出ボタ

ン１７が３秒間に亘って赤点滅する。ただし、この強振動の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されないが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【２０１４】

その後、保留アイコンＨＩの移動が完了すると、図１３６（ｉ）に示すように、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が終了してスクロール表示（高速変動）が開始されるが、先読み振動演出の強予告は継続したままとなる。その後に演出ボタン１７の強振動及び白点滅が停止して先読み振動演出の３回目の演出が終了する。

【２０１５】

そして、先読み振動演出の３回目の演出が終了して所定期間が経過すると、図１３６（ｊ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（単打３秒）が発生してセリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフウィンドウ画像ＳＷの中に演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が白発光する。

【２０１６】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１３６（ｋ）に示すように、熱セリフ「なにこれ！？　熱いわよ！！」が赤色の文字で表示されると共に、熱セリフに応じた音声（演出音）が出力される。また、演出ボタン１７を消灯させたまま、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）やランプ変化演出は継続している。

【２０１７】

そこから１秒が経過すると、図１３６（ｌ）に示すように、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。その後は、変動演出パターンに応じて擬似連演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されたりすることになる。

【２０１８】

このように、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って第１特図保留数表示領域に表示される保留数が減少した後（演出図柄７０ａが準備動作を開始した後）であってスクロール表示（高速変動）を開始する前に先読み振動演出（演出ボタン１７の振動、白点滅）が開始されるようになっている。そのため、変動演出が開始されたことを遊技者に知らしめつつ、先読み振動演出が実行されていることを遊技者に気付かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０１９】

また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、変動演出の開始に伴って保留アイコンの移動（シフト）が開始された後であって保留アイコンの移動が完了する前に先読み振動演出（演出ボタン１７の振動、白点滅）が開始されるようになっている。そのため、変動演出が開始されたことを遊技者に知らしめつつ、先読み振動演出が実行されていることを遊技者に気付かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０２０】

また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、先読み振動演出を実行する場合に、演出ボタン１７の有効期間を伴わないが演出ボタン１７を白点滅させるようになっている。そのため、演出ボタン１７を操作していない場合であっても、先読み振動演出が実行されていることを遊技者に気付かせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０２１】
　また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、先読み振動演出における演出ボタン１７の発光態様が、有効期間の発生を伴う予告演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）における有効期間中の演出ボタン１７の発光態様とは異なるようになっている。そのため、先読み振動演出において演出ボタン１７の有効期間が発生していると勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０２２】
　また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、先読み振動演出が終了するまではリーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）が実行されないようになっている。そのため、見た目で判断しにくい先読み振動演出が実行されていることがリーチ前予告演出によって気付きにくくなるといった不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０２３】
　また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、先読み振動演出が終了するまでは擬似連演出が実行されないようになっている。そのため、見た目で判断しにくい先読み振動演出が実行されていることが擬似連演出によって気付きにくくなるといった不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０２４】
　また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、セリフ予告演出の実行期間（３秒）よりも、セリフ予告演出時に実行される振動演出の実行期間（１秒）の方が短くなっている。そのため、セリフ予告演出の見た目に振動演出が勝ることなく、セリフ予告演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定したと勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０２５】
　また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、先読み振動演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、可動部材の作動効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまうような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０２６】
　また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、セリフ予告演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、セリフ音声等）が出力されるようになっている。そのため、セリフ予告演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０２７】
　また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、セリフ予告演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０２８】
　また、図１３５及び図１３６に示した演出例によれば、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光やランプ変化演出が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって

演出発光やランプ変化演出を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０２９】

なお、セリフ予告演出時に実行される振動演出において演出ボタン１７を発光させないようになっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン１７を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン１７の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

【２０３０】

また、セリフ予告演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから０．５秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２０３１】

また、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出中において、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの発光態様（例えば、演出ボタン１７に向けての移動発光等）によって演出ボタン１７に注目を集めさせるような演出発光を行うようにしてもよい。

【２０３２】

（リーチ演出前に擬似連演出が実行される場合の演出例）

図１３７を用いて、リーチ演出前に擬似連演出（リーチ演出を跨がずに擬似連演出に伴う段階演出）が実行される場合の演出例について説明する。

【２０３３】

まず、図１３７（ａ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左領域に「６」の演出図柄７０ａが仮停止し、右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止し、中領域では演出図柄７０ａの変動表示が継続している。このとき、演出ボタン１７の有効期間が発生せずに擬似連成功演出が開始される。具体的には、中領域において擬似連演出の実行を示唆する擬似図柄が仮停止するか否かを煽る煽り演出が実行される。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２０３４】

その後、煽り演出が終了すると、図１３７（ｂ）に示すように、中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力される。また、図１３７（ｃ）に示すように、第２可動部材７４が青色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する弱動作を行い、演出図柄７０ａが再変動して擬似変動の回数（演出の段階が進展したこと）を示す「×２」が青色で表示される。また、擬似連演出に伴って実行される段階演出のうちの第１段階演出（ストーリー第１話のムービー）が所定期間（例えば３秒）にわたって実行される。

【２０３５】

その後、所定期間が経過すると、図１３７（ｄ）に示すように、第１画像表示装置７０では、左領域に「６」の演出図柄７０ａが仮停止し、右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止し、中領域では演出図柄７０ａの変動表示が継続しており、中領域において擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止するか否かを煽る擬似煽り演出が実行される。このとき、演出ボタン１７の有効期間が発生し、白発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が白発光する。

【２０３６】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１３７（ｅ）に示すように、擬似連成功演出として中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を消灯させて、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外

の発光態様）は継続している。
【２０３７】
そこから１秒が経過すると、図１３７（ｆ）に示すように、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。また、第２可動部材７４が赤色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する強動作を行い、演出図柄７０ａが再変動して擬似変動の回数（演出の段階が進展したこと）を示す「×３」が赤色で表示される。また、擬似連演出に伴って実行される段階演出のうちの第２段階演出（ストーリー第２話のムービー）が所定期間（例えば３秒）にわたって実行される。
【２０３８】
その後、第２可動部材７４の強動作時間（１秒）が経過すると、擬似連成功演出が終了し、図１３７（ｇ）に示すように、左領域及び右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が実行され、その後は、変動演出パターンに応じてノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されたりすることになる。
【２０３９】
（リーチ演出後に擬似連演出が実行される場合の演出例）
図１３８を用いて、リーチ演出後に擬似連演出（リーチ演出を跨いで擬似連演出に伴う段階演出）が実行される場合の演出例について説明する。なお、図１３８（ａ）～（ｃ）は、図１３７（ａ）～（ｃ）と同じであるため、ここでの説明は省略する。
【２０４０】
図１３８（ｃ）の状態から所定期間が経過すると、図１３８（ｄ）に示すように、左領域及び右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が開始される。その後、図１３８（ｅ）に示すように、擬似連演出が開始されると、中領域において擬似連の実行を示唆する擬似図柄が仮停止するか否かを煽る擬似煽り演出が実行される。このとき、演出ボタン１７の有効期間が発生し、白発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、演出ボタン１７が白発光する。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。
【２０４１】
その後、演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過すると、図１３８（ｆ）に示すように、擬似連成功演出として中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を消灯させて、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。
【２０４２】
そこから１秒が経過すると、図１３８（ｇ）に示すように、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。また、第２可動部材７４が赤色で発光すると共に、第１画像表示装置７０の前方に向けて動作する強動作を行い、演出図柄７０ａが再変動して擬似変動の回数（演出の段階が進展したこと）を示す「×３」が赤色で表示される。また、擬似連演出に伴って実行される段階演出のうちの第２段階演出（ストーリー第２話のムービー）が所定期間（例えば３秒）にわたって実行される。
【２０４３】
その後、所定時間が経過すると、図１３８（ｈ）に示すように、左領域及び右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が実行され、その後は、変動演出パターンに応じてノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰリーチ演出が実行されたり、ノーマルリーチ演出が実行された後にＳＰＳＰリーチ演出が実行されたりすることになる。
【２０４４】
このように、図１３７及び図１３８に示した演出例によれば、擬似連演出において演出

ボタン１７の有効期間の発生を伴う擬似連演出の実行時に振動演出を実行可能となっている。そのため、遊技者の期待感を効果的に向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０４５】

また、図１３７及び図１３８に示した演出例によれば、擬似連成功演出の実行期間（２秒）よりも、擬似連成功演出時に実行される振動演出の実行期間（１秒間）の方が短くなっている。そのため、擬似連成功演出の見た目に振動演出が勝ることなく、擬似連成功演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定したと勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０４６】

また、図１３７及び図１３８に示した演出例によれば、擬似連演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、成功効果音等）が出力されるようになっている。そのため、擬似連演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０４７】

また、図１３７及び図１３８に示した演出例によれば、擬似連演出に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０４８】

また、図１３７及び図１３８に示した演出例によれば、リーチ演出後に擬似連演出が実行される場合においては、擬似連演出の実行後にリーチ状態を形成する演出図柄の種別が擬似連演出の実行前にリーチ状態を形成していた演出図柄の種別よりも格下げ（奇数図柄によるリーチから偶数図柄によるリーチへの格下げ、「７」図柄によるリーチから偶数図柄や「７」以外の奇数図柄によるリーチへの格下げ）にならないようになっている。そのため、擬似連演出が実行されたことに対して遊技者に不満感を与えることがなくなり、遊技の興趣を向上させることがなくなる。

【２０４９】

また、図１３７及び図１３８に示した演出例によれば、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって演出発光を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０５０】

また、図１３７及び図１３８に示した演出例によれば、擬似連演出が実行される変動演出において、擬似連（演出図柄７０ａの仮停止と再変動）に伴って段階的に演出が進展可能な段階演出（ストーリー第１話～第３話ムービーの再生）を実行可能となっている。そのため、擬似連演出が実行される場合の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０５１】

また、図１３７及び図１３８に示した演出例によれば、擬似連が行われる前から段階演出が開始される場合と、擬似連が行われた後から段階演出が開始される場合とがあるようになっている。そのため、段階演出が開始されたから擬似連演出が行われるといった先バレを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０５２】

なお、擬似連演出時に実行される振動演出において演出ボタン１７を発光させないよう

になっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン１７を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン１７の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

【２０５３】

また、擬似連演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから０．５秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２０５４】

また、擬似連演出時に演出ボタン１７の有効期間を発生させたり、演出ボタン１７の振動演出を実行したりするようになっているが、擬似連演出時に演出ボタン１７の有効期間を発生させずに振動演出を実行するようにしてもよいし、演出ボタン１７の有効期間は発生させるが振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２０５５】

（発展演出が実行されてＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例）

図１３９を用いて、発展演出が実行されてＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例について説明する。

【２０５６】

まず、図１３９（ａ）に示すように、左領域及び右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が実行されている。その後、図１３９（ｂ）に示すように、ＳＰ発展演出が開始されると、ＳＰＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰＳＰ発展図柄、ＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰ発展図柄、擬似連演出の実行を示唆する擬似図柄、及び、演出が発展しない（ハズレである）ことを示唆するカス図柄といった複数の特殊演出図柄が斜め方向に低速で変動表示するルーレット演出が行われる。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２０５７】

その後、図１３９（ｃ）に示すように、ＳＰＳＰ発展図柄、ＳＰ発展図柄、擬似図柄、及び、カス図柄が高速で変動表示する演出が行われる。そして、所定時間が経過すると、図１３９（ｄ）に示すように、中領域にＳＰ発展図柄が仮停止してＳＰリーチ演出に発展することが報知される。なお、ルーレット演出では、変動表示される特殊演出図柄の種類が変動演出パターンによって変化するため、変動表示される特殊演出図柄（最終的に仮停止されない特殊演出図柄及び仮停止される特殊演出図柄）の種類によって、大当たり期待度の高い演出に発展するか否か（大当たり期待度）を示唆している。

【２０５８】

その後、画面がホワイトアウトして発展演出が終了し、図１３９（ｅ）に示すように、中領域の演出図柄７０ａが再変動すると共に、左領域及び右領域の演出図柄７０ａが画面上部の左右隅部に縮小表示されてＳＰリーチ演出が開始される。なお、ＳＰリーチ演出の開始に伴って当該アイコンは非表示となるようになっている。

【２０５９】

（発展演出が実行されてＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例）

図１４０を用いて、発展演出が実行されてＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合の演出例について説明する。

【２０６０】

まず、図１４０（ａ）に示すように、左領域及び右領域に「５」の演出図柄７０ａが仮停止してノーマルリーチ演出が実行されている。その後、図１３９（ｂ）に示すように、ＳＰＳＰ発展演出が開始されると、ＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰ発展図柄、ＳＰＳＰリーチ演出への発展を示唆するＳＰＳＰ発展図柄、全回転リーチ演出への発展を示唆する全回転図柄といった複数の特殊演出図柄が斜め方向に低速で変動表示するルーレット演出が行われる。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊

技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２０６１】

その後、図１４０（ｃ）に示すように、ＳＰ発展図柄、ＳＰＳＰ発展図柄、及び、全回転図柄が高速で変動表示する演出が行われると共に、演出ボタン１７の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン１７を模した複数の半透明演出ボタン画像が移動表示されると共に、画面右下の特定位置に向けて半透明演出ボタン画像を集合させていく演出が行われる。

【２０６２】

そして、半透明演出ボタン画像が画面右下の特定位置に集合すると、図１４０（ｄ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（長押し４秒）が発生し、画面右下の特定位置に赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が赤発光する。なお、不透明演出ボタン画像には「長押し」の文字が表示される。

【２０６３】

その後、演出ボタン１７が長押しされると各種発展図柄の変動表示の速度が段階的に遅くなる演出が行われ、長押しの時間が所定時間（例えば２秒）になるか、有効期間が経過すると、図１４０（ｅ）に示すように、中領域にＳＰＳＰ発展図柄が仮停止すると共に、仮停止効果音が出力され、第１可動部材７３が青色で発光して動作する強動作演出が実行される。また、演出ボタン１７を消灯させて、演出ボタン１７を１秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【２０６４】

そこから１秒が経過すると、演出ボタン１７の弱振動が停止して弱振動演出が終了する。その後、画面がホワイトアウトして発展演出が終了し、図１４０（ｆ）に示すように、中領域の演出図柄７０ａが再変動すると共に、３つの演出図柄７０ａが画面左上部に縮小表示されてＳＰＳＰリーチ演出が開始される。なお、ＳＰＳＰリーチ演出の開始に伴って保留アイコンや当該アイコンは非表示となるようになっている。

【２０６５】

このように、図１３９及び図１４０に示した演出例によれば、ルーレット演出において変動表示される特殊演出図柄（最終的に仮停止されない特殊演出図柄、仮停止される特殊演出図柄）の種類によって、大当たり期待度の高い演出に発展するか否か（大当たり期待度）を示唆している。そのため、ルーレット演出で変動表示される特殊演出図柄の種類に対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０６６】

また、図１３９及び図１４０に示した演出例によれば、発展演出において有効示唆演出が実行される場合があることで、大当たり期待度が高いリーチ演出に発展することに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０６７】

また、図１３９及び図１４０に示した演出例によれば、発展演出の実行期間（３秒）よりも、発展演出時に実行される振動演出の実行期間（１秒）の方が短くなっている。そのため、発展演出の見た目に振動演出が勝ることなく、発展演出の演出効果を向上させることが可能となる。また、振動演出が長いことによって大当たりが確定したと勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０６８】

また、図１３９及び図１４０に示した演出例によれば、発展演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、仮停止効果音等）が出力されるようになって

いる。そのため、発展演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０６９】

また、図１３９及び図１４０に示した演出例によれば、発展演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０７０】

また、図１３９及び図１４０に示した演出例によれば、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって演出発光を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０７１】

なお、発展演出時に実行される振動演出において演出ボタン１７を発光させないようになっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン１７を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン１７の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

【２０７２】

また、発展演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから０．５秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２０７３】

また、発展演出時に演出ボタン１７の有効期間を発生させたり、演出ボタン１７の振動演出を実行したりするようになっているが、発展演出時に演出ボタン１７の有効期間を発生させずに振動演出を実行するようにしてもよいし、演出ボタン１７の有効期間は発生させるが振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２０７４】

（ＳＰリーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例）

図１４１及び図１４２を用いて、変動演出パターン１３におけるＳＰリーチ演出中にカットイン演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例について説明する。

【２０７５】

まず、図１４１（ａ）に示すように、左領域及び右領域の演出図柄７０ａが画面上部の左右隅部に縮小表示されてＳＰリーチ演出が実行されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。

【２０７６】

この状態からＳＰリーチ演出が終盤に差し掛かると、図１４１（ｂ）に示すように、カットイン演出のために演出ボタン１７の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン１７を模した２つの半透明演出ボタン画像が画面の左右下部から画面中央の特定位置に向けて集合させていく演出が行われる。

【２０７７】

そして、半透明演出ボタン画像が画面中央の特定位置に集合すると、図１４１（ｃ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（単打４秒）が発生し、画面中央の特定位置に突出状態であって赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が突出状態であって赤発光する。

【２０７８】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１４１（ｄ）に示すように、赤カットイン演出が開始される。具体的には、第１画像表示装置７０に赤フレームのカットイン画像が表示されると共に、第３カットイン効果音が出力され。また、演出ボタン１７を消灯させて、演出ボタン１７を３秒間に亘って弱振動させる弱振動演出が開始されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【２０７９】

その後に第３カットイン効果音の出力が終了してから１秒が経過すると、カットイン演出及び弱振動演出が終了し、図１４１（ｅ）に示すように、中領域において「５」の演出図柄７０ａが停止するか「６」の演出図柄７０ａが停止するかの演出が行われる。

【２０８０】

そこから所定時間が経過すると、図１４１（ｆ）に示すように、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止され、演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確定振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。

【２０８１】

それから４秒が経過すると、図１４２（ｇ）に示すように、強振動演出が終了するが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹色での発光は継続する。また、そこから１秒が経過すると、複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯する。

【２０８２】

その後、図１４２（ｈ）に示すように、再抽選演出が開始される。具体的には、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で奥手方向に移動して縮小表示されると共に、演出ボタン１７の有効期間（単打３秒）が発生し、画面中央の特定位置に白発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が白発光する。

【２０８３】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１４２（ｉ）に示すように、昇格失敗演出が開始される。具体的には、縮小表示されていた「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で画面手前側に移動して拡大表示され、非昇格効果音が出力されるが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光（虹発光以外の発光態様）は継続している。

【２０８４】

そして、図１４２（ｊ）に示すように、演出図柄７０ａが通常サイズで仮停止された状態となって昇格失敗演出が終了する。その後、所定期間（例えば１秒）が経過すると、図１４２（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行される。具体的には、３つの演出図柄７０ａを遮蔽するようにアイキャッチ画像ＩＣが表示される。

【２０８５】

その後、アイキャッチ画像ＩＣが消去されてアイキャッチ演出が終了すると、図１４２（ｌ）に示すように、演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、第１特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。また、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確認振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効

果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。
【２０８６】
そこから１秒が経過すると、図１４２（ｍ）に示すように、強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して演出図柄７０ａが「５５５」で本停止されると共に、特殊図柄ＴＺも「５５５」で本停止される。
【２０８７】
その後に停止時間（０．５秒）が経過すると、図１４２（ｎ）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの演出発光が開始されると共に、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像ＭＵが表示される。また、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（オープニング振動演出）が開始されると共に、演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。その後は、１秒が経過すると強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。
【２０８８】
なお、再抽選演出が実行されない変動演出パターンの場合には、図１４２（ｇ）の後に図１４２（ｋ）へと推移してアイキャッチ演出が実行されることになる。
【２０８９】
このように、図１４１及び図１４２に示した演出例によれば、カットイン演出において有効示唆演出が実行される場合があることで、有効期間が発生することの他に、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０９０】
また、図１４１及び図１４２に示した演出例によれば、カットイン演出の実行期間（３秒）とカットイン演出時に実行される振動演出の実行期間（３秒）とが同じとなっている。そのため、カットイン演出の演出効果を効果的に向上させることが可能となる。また、振動演出によって大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０９１】
また、図１４１及び図１４２に示した演出例によれば、カットイン演出時に実行される振動演出は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、カットイン効果音等）が出力されるようになっている。そのため、カットイン演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０９２】
また、図１４１及び図１４２に示した演出例によれば、キャラクタを含まない表示態様の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止されるときに、カットイン演出時の振動演出よりも長い期間に亘って強振動演出（大当たり確定振動演出）を実行するようになっているため、大当たりとなったことを効果的に遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０９３】
また、図１４１及び図１４２に示した演出例によれば、キャラクタを含む表示態様の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（Ｃ図柄揃い）で仮停止されるときに、強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行されるようになっている。そのため、大当たりとなったことを遊技者に再確認させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２０９４】
また、図１４１及び図１４２に示した演出例によれば、演出図柄７０ａが３つ揃った状

態での仮停止時や大当たり遊技のオープニング時に実行される強振動演出（大当たり確定振動演出、大当たり確認振動演出、オープニング振動演出）は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、その他の効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまうような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０９５】

また、図１４１及び図１４２に示した演出例によれば、カットイン演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０９６】

また、図１４１及び図１４２に示した演出例によれば、ＳＰリーチ演出が実行された結果として大当たりとなる場合、大当りとなる演出図柄７０ａの仮停止中には振動演出が実行される一方、本停止中にあっては振動演出が実行されないようになっている。そのため、振動演出によって変動演出がまだ続いているといった勘違いをさせずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０９７】

また、図１４１及び図１４２に示した演出例によれば、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出中においても、複数の遊技盤装飾ＬＥＤによる演出発光が継続するようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴う振動演出によって演出発光を一時停止する等の処理を行わないことで演出効果を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０９８】

なお、カットイン演出時に実行される振動演出において演出ボタン１７を発光させないようになっているが、振動演出の実行期間に亘って演出ボタン１７を所定の態様（大当たり確定の発光色である虹色以外の色であって、演出ボタン１７の有効期間中の発光態様とは異なる発光態様、例えば白点滅や黄点滅等）で発光させるようにしてもよい。

【２０９９】

また、カットイン演出に係る有効期間の発生中において複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を継続するようにしていたが、有効期間の発生直前又は発生開始から演出ボタン１７が操作されるか有効時間が経過するまでの間において、複数の有盤装飾ＬＥＤの一部又は全部を消灯させ、その後に複数の遊技盤装飾ＬＥＤの演出発光を再開するようにしてもよい。このようにすると、第１画像表示装置７０に表示される操作促進画像ＳＧを目立たせると共に、緊迫した場面であることを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１００】

また、昇格成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよい。

【２１０１】

また、ＳＰリーチ演出が実行される場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄７０ａを本停止させるようになっていたが、ＳＰリーチ演出の結果としてハズレとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄７０ａを本停止させるようにし、大当たりとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行せずに演出図柄７

０ａを数字のみの表示態様で本停止させるようにしてもよい。
【２１０２】
　また、カットイン演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから２秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。
【２１０３】
　また、カットイン演出時や昇格成功演出時に振動演出を実行するようになっているが、カットイン演出時には振動演出を実行する一方、昇格成功演出時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、カットイン演出時及び昇格成功演出時において振動演出を実行しないようにしてもよい。
【２１０４】
　また、数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時やキャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時に振動演出を実行するようになっているが、数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行する一方、キャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時及びキャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時において振動演出を実行しないようにしてもよい。
【２１０５】
　また、ランプ変化演出が実行されている場合には、演出図柄７０ａが停止表示するまでランプ変化演出が継続する（カットイン演出中であっても入賞口ランプＮＲが当該アイコンの表示態様に対応する色で発光する）ようになっているが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの発光態様と連動して発光及び消灯するようにしてもよい。
【２１０６】
（ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例１）
　図１４３及び図１４４を用いて、変動演出パターン２０におけるＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例１について説明する。
【２１０７】
　まず、図１４３（ａ）に示すように、３つの演出図柄７０ａがリーチ状態を形成して画面左上部に縮小表示されてＳＰＳＰリーチ演出が実行されている。このとき、客待ち状態ではないため、遊技盤５に設けられた複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）による演出発光（虹発光以外の発光態様）が行われている。
【２１０８】
　このＳＰＳＰリーチ演出が最終局面に差し掛かると、図１４３（ｂ）に示すように、決め演出のために演出ボタン１７の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン１７を模した４つの半透明演出ボタン画像が画面の４隅から画面中央の特定位置に向けて集合させていく演出が行われる。
【２１０９】
　そして、半透明演出ボタン画像が画面中央の特定位置に集合すると、図１４３（ｃ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（単打５秒）が発生し、画面中央の特定位置に突出状態であって赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が突出状態であって赤発光する。
【２１１０】
　その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１４３（ｄ）に示すように、決め成功演出が開始される。具体的には、第１可動部材７３が虹発光した状態で第１画像表示装置７０の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第１画像表示装置７０には成功エフェクト画像ＳＥＦが表示されると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させた後に１秒のインターバルを挟んで５秒に亘

って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が開始されると共に、画面左上部で「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態で仮停止する。さらに、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。

【２１１１】

その後、第１可動部材７３が待機位置に復帰して決め成功演出及び強振動演出が終了すると、図１４３（ｅ）に示すように、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹色での発光が継続したまま大当たりを祝福する祝福演出が開始される。そして、祝福演出が終了すると、複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯する。

【２１１２】

その後、図１４３（ｆ）に示すように、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止され、演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確定振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。

【２１１３】

そこから４秒が経過すると、強振動演出が終了するが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹色での発光は継続する。また、そこから１秒が経過すると、複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯する。

【２１１４】

その後、図１４４（ｇ）に示すように、再抽選演出が開始される。具体的には、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で奥手方向に移動して縮小表示されると共に、演出ボタン１７の有効期間（単打３秒）が発生し、画面中央の特定位置に赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタンが赤発光する。

【２１１５】

その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１４４（ｈ）に示すように、昇格成功演出が開始される。具体的には、縮小表示されていた「５」の演出図柄７０ａから切り替わった「７」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で画面手前側に移動して拡大表示されると共に、昇格効果音が出力される。また、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光すると共に、演出ボタン１７を３秒間に亘って強振動させる強振動演出（昇格振動演出）が開始される。

【２１１６】

そして、演出図柄７０ａが通常サイズで仮停止された状態となった後に強振動演出が終了して所定期間（例えば１秒）が経過すると、複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光（虹発光以外の発光態様）を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯する。

【２１１７】

その後、所定期間（例えば１秒）が経過すると、図１４４（ｊ）に示すように、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行される。具体的には、３つの演出図柄７０ａを遮蔽するようにアイキャッチ画像ＩＣが表示される。

【２１１８】

その後、アイキャッチ画像ＩＣが消去されてアイキャッチ演出が終了すると、図１４４（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、当該アイコンが再表示されると共に、第１特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。また、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確認振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン

画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。

【２１１９】

そこから１秒が経過すると、図１４４（ｌ）に示すように、強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して演出図柄７０ａが「７７７」で本停止されると共に、特殊図柄ＴＺも「７７７」で本停止される。

【２１２０】

その後に停止時間（０．５秒）が経過すると、図１４４（ｍ）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの演出発光が開始され、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（オープニング振動演出）が開始されると共に、演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。その後は、１秒が経過すると強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、１回目のラウンド遊技が開始される。

【２１２１】

（ＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例２）

図１４５及び図１４６を用いて、変動演出パターン１６におけるＳＰＳＰリーチ演出中に決め演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例２について説明する。なお、図１４５（ａ）～（ｃ）は、図１４３（ａ）～（ｃ）と同じであるため、ここでの説明は省略する。

【２１２２】

図１４５（ｃ）の状態から演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１４５（ｄ）に示すように、「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止する演出が行われ、演出図柄７０ａによって大当たりであることが報知されるが、この時点では強振動演出は行われない。このとき、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）の演出発光（虹発光以外の発光態様）が継続している。

【２１２３】

その後、所定期間（例えば１秒）が経過すると、図１４５（ｅ）に示すように、決め成功演出が開始される。具体的には、第１可動部材７３が虹発光した状態で第１画像表示装置７０の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第１画像表示装置７０には成功エフェクト画像ＳＥＦが表示されると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させた後に１秒のインターバルを挟んで５秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が開始されると共に、画面左上部に「５」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態で仮停止する。さらに、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。

【２１２４】

その後、第１可動部材７３が待機位置に復帰して決め成功演出及び強振動演出が終了すると、図１４５（ｆ）に示すように、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹色での発光が継続したまま大当たりを祝福する祝福演出が開始される。そして、祝福演出が終了すると、複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯する。

【２１２５】

その後、所定期間（例えば１秒）が経過すると、図１４６（ｇ）に示すように、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行される。具体的には、３つの演出図柄７０ａを遮蔽するようにアイキャッチ画像ＩＣが表示される。

【２１２６】

そして、アイキャッチ画像ＩＣが消去されてアイキャッチ演出が終了すると、図１４６（ｈ）に示すように、演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した

状態となり、当該アイコンが再表示されると共に、第１特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。また、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（大当たり確認振動演出）が開始されると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。

【２１２７】

そこから１秒が経過すると、図１４６（ｉ）に示すように、強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して演出図柄７０ａが「５５５」で本停止されると共に、特殊図柄ＴＺも「５５５」で本停止される。

【２１２８】

その後に停止時間（０．５秒）が経過すると、図１４６（ｊ）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの演出発光が開始され、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（オープニング振動演出）が開始されると共に、演出ボタン１７が虹色で発光する。ただし、この強振動演出の実行には演出ボタン１７の有効期間を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（効果音）が出力されない。その後は、１秒が経過すると強振動演出及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、ラウンド遊技が開始される。

【２１２９】

なお、決め演出に係る有効期間中に演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過して決め失敗演出が実行される場合には、第１可動部材７３が消灯して動作せず、第１画像表示装置７０には失敗エフェクト画像が表示されると共に、失敗効果音が出力される。さらに、演出ボタン１７及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が消灯し、その後にリーチハズレ出目（例えば「５６５」）で３つの演出図柄が仮停止される。その後に所定期間が経過すると、演出図柄７０ａが停止表示することを示唆するアイキャッチ演出が実行され、アイキャッチ演出が終了すると、演出図柄７０ａがキャラクタを含む表示態様に復帰して仮停止した状態となり、当該アイコンが再表示されると共に、第１特図保留数がある場合には、保留アイコンが再表示される。そこから１秒が経過すると、演出図柄７０ａがリーチハズレ出目で本停止されると共に、特殊図柄ＴＺもリーチハズレ出目で本停止されることになる。

【２１３０】

このように、図１４３～図１４６に示した演出例によれば、決め演出において有効示唆演出が実行される場合があることで、有効期間が発生することの他に、大当たり期待度が高いことを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１３１】

また、図１４３～図１４６に示した演出例によれば、図柄揃いよりも前に第１可動部材７３が動作することになる決め成功演出と、図柄揃いした後に第１可動部材７３が動作することになる決め成功演出とがあることで、決め演出の演出効果を効果的に向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１３２】

また、図１４３～図１４６に示した演出例によれば、図柄揃いよりも前に第１可動部材７３が動作することになる決め成功演出と、図柄揃いした後に第１可動部材７３が動作することになる決め成功演出とでは、有効期間中に演出ボタン１７を操作してから振動演出（決め成功振動演出）が実行されるまでの期間が異なるようになっている。そのため、初めから遊技者に高揚感を与えたり、遊技者の不安感をあおってから高揚感を与えたりすることができ、その対比効果によって遊技の興趣を効果的に向上させることが可能となる。

【２１３３】

また、図１４３～図１４６に示した演出例によれば、決め成功演出における第１可動部材７３の動作期間（１０秒）と決め成功演出時に実行される振動演出の実行期間（１０秒）とが同じになっている。そのため、決め成功演出の演出効果を効果的に向上させることが可能となる。また、振動演出によって大当たりであることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１３４】

また、図１４３～図１４６に示した演出例によれば、決め演出時に実行される振動演出（決め成功振動演出）は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、成功効果音、可動部材の作動効果音等）が出力されるようになっている。そのため、決め成功演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１３５】

また、図１４３～図１４６に示した演出例によれば、キャラクタを含まない表示態様の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（図柄揃い）で仮停止されるときに強振動演出（大当たり確定振動演出）を実行するようになっているため、大当たりとなったことを効果的に遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１３６】

また、図１４３～図１４６に示した演出例によれば、キャラクタを含む表示態様の演出図柄７０ａが３つ揃った状態（Ｃ図柄揃い）で仮停止されるときに強振動演出（大当たり確認振動演出）が実行されるようになっている。そのため、大当たりとなったことを遊技者に再確認させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１３７】

また、図１４３～図１４６に示した演出例によれば、演出図柄７０ａが３つ揃った状態での仮停止時や大当たり遊技のオープニング時に実行される振動演出（オープニング振動演出）は、演出ボタン１７の有効期間（操作促進画像の表示）を伴わないため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（操作効果音、その他の効果音等）が出力されないようになっている。そのため、演出ボタン１７の有効期間を伴わない振動演出時に、遊技者を困惑させてしまうような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１３８】

また、図１４３～図１４６に示した演出例によれば、決め成功演出時に実行される振動演出の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１３９】

なお、決め演出に係る有効期間の発生中において複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を継続するようにしていたが、有効期間の発生直前又は発生開始から演出ボタン１７が操作されるか有効時間が経過するまでの間において、複数の有盤装飾ＬＥＤの一部又は全部を消灯させ、演出ボタン１７の操作又は有効時間の経過によって決め成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤを虹発光させるようにしてもよい。このようにすると、第１画像表示装置７０に表示される操作促進画像ＳＧを目立たせると共に、緊迫した場面であることを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１４０】

また、決め成功演出時において第１可動部材７３、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹発光するようにしていたが、第１可動部材７３及び演出ボタン１７が虹発光する一方、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が消灯するようにしてもよいし、第１可動部材７３が虹発光する一方、演出ボタン１７及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は

全部が消灯するようにしてもよい。
【２１４１】
　また、決め成功演出を実行する場合に、第１可動部材７３、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから第１可動部材７３及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよいし、第１可動部材７３の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから第１可動部材７３及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよい。
【２１４２】
　また、祝福演出の終了後に複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を再開すると共に、演出ボタン１７が消灯するようになっていたが、祝福演出が終了しても遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を継続させ、再抽選演出の開始前に演出発光を再開させるようにしてもよいし、アイキャッチ演出の開始前に演出発光を再開させるようにしてもよいし、演出図柄７０ａの本停止時まで虹発光を継続するようにしてもよい。
【２１４３】
　また、昇格成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよい。
【２１４４】
　また、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄７０ａを本停止させるようになっていたが、ＳＰＳＰリーチ演出の結果としてハズレとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行してから演出図柄７０ａを本停止させるようにし、大当たりとなる場合には、アイキャッチ演出や演出図柄７０ａを、キャラクタを含む表示態様に復帰させる演出を実行せずに演出図柄７０ａを数字のみの表示態様で本停止させるようにしてもよい。
【２１４５】
　また、決め成功演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから３秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。
【２１４６】
　また、決め成功演出時や昇格成功演出時に振動演出を実行するようになっているが、決め成功演出時には振動演出を実行する一方、昇格成功演出時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、決め成功演出時及び昇格成功演出時において振動演出を実行しないようにしてもよい。
【２１４７】
　また、祝福演出後の数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時やアイキャッチ演出後のキャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時に振動演出を実行するようになっているが、祝福演出後の数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行する一方、アイキャッチ演出後のキャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時には振動演出を実行しないようにしてもよいし、その逆にしてもよいし、祝福演出後の数字のみの演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時及びアイキャッチ演出後のキャラクタを含む演出図柄７０ａによる大当たり出目の仮停止時において振動演出を実行しないようにしてもよい。
【２１４８】
　また、ランプ変化演出が実行されている場合には、演出図柄７０ａが停止表示するまでランプ変化演出が継続する（決め演出中であっても入賞口ランプＮＲが非表示となる前の

当該アイコンの表示態様に対応する色で発光する）ようになっているが、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの発光態様と連動して発光及び消灯するようにしてもよい。

【２１４９】

（タイマー演出と実行時期）

次に、図１４７を用いて、変動演出パターン毎のタイマー演出の実行時期を説明する。

【２１５０】

タイマー演出には、イベントタイマー演出として、擬似連の発生を示唆する「擬似連発生タイマー演出」、ノーマルリーチ演出の開始を示唆する「ノーマルリーチ発生タイマー演出」、ＳＰリーチ演出の開始を示唆する「ＳＰリーチ発生タイマー演出」、ＳＰＳＰリーチ演出の開始を示唆する「ＳＰＳＰリーチ発生タイマー演出」、全回転リーチ演出の開始を示唆する「全回転リーチ発生タイマー演出」、演出ボタン１７の有効期間の発生を示唆する「有効期間発生タイマー演出」、大当たり図柄が停止表示されることを示唆する「大当たり図柄停止タイマー演出」がある。

【２１５１】

図１４７（ａ）に示すように、変動演出パターン７、１５、２０の場合には、擬似連発生タイマー演出、ノーマルリーチ発生タイマー演出、ＳＰリーチ発生タイマー演出の３つが実行される可能性がある。

【２１５２】

この場合、擬似連発生タイマー演出は、Ｔ１～Ｔ３の間に開始されてＴ３で終了する。また、ノーマルリーチ発生タイマー演出は、Ｔ２～Ｔ４の間に開始されてＴ４で終了する。また、ＳＰリーチ発生タイマー演出は、Ｔ５～Ｔ６の間に開始されてＴ６で終了する。

【２１５３】

図１４７（ｂ）に示すように、変動演出パターン８、１６、２１の場合には、ノーマルリーチ発生タイマー演出、ＳＰリーチ発生タイマー演出、ＳＰＳＰリーチ発生タイマー演出、有効期間発生タイマー演出の４つが実行される可能性がある。

【２１５４】

この場合、ノーマルリーチ発生タイマー演出は、Ｔ１～Ｔ３の間に開始されてＴ３で終了する。また、ＳＰリーチ発生タイマー演出は、Ｔ２～Ｔ４の間に開始されてＴ４で終了する。また、ＳＰＳＰリーチ発生タイマー演出は、Ｔ５～Ｔ６の間に開始されてＴ６で終了する。また、有効期間発生タイマー演出は、Ｔ５～Ｔ７の間に開始されてＴ７で終了する。

【２１５５】

図１４７（ｃ）に示すように、変動演出パターン１１、２２の場合には、擬似連発生タイマー演出、ノーマルリーチ発生タイマー演出、ＳＰＳＰリーチ発生タイマー演出、有効期間発生タイマー演出の４つが実行される可能性がある。

【２１５６】

この場合、擬似連発生タイマー演出は、Ｔ１～Ｔ３の間に開始されてＴ３で終了する。また、ノーマルリーチ発生タイマー演出は、Ｔ２～Ｔ４の間に開始されてＴ４で終了する。また、ＳＰＳＰリーチ発生タイマー演出は、Ｔ５～Ｔ８の間に開始されてＴ８で終了する。また、有効期間発生タイマー演出は、Ｔ７～Ｔ９の間に開始されてＴ９で終了する。

【２１５７】

（タイマー演出の演出例）

次に、図１４８を用いて、変動演出中に２つのタイマー演出が実行される場合の演出例について説明する。ここでは、通常遊技状態において、変動演出パターン２２、擬似連発生タイマー演出（通常パターン７）、有効期間発生タイマー演出（通常パターン２１）の実行が決定されたものとする。

【２１５８】

まず、図１４８（ａ）に示すように、白文字タイマーＳＴＷが表示されてタイマー演出が実行（タイマー時間が減算）されているときに、左右の演出図柄として同一の「７」が仮停止してリーチ状態を形成するとノーマルリーチ演出が開始される。

【２１５９】
次に、図１４８（ｂ）に示すように、白文字タイマーＳＴＷが「あと０秒」になった後、擬似連成功演出として中領域に擬似図柄が仮停止すると共に、成功効果音が出力され、擬似２変動期間が終了する（擬似連演出に伴う赤色の炎エフェクトは図時省略）。
【２１６０】
そして、図１４８（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａが再変動して擬似変動の回数（演出の段階が進展したこと）を示す「×３」が赤色で表示される。
【２１６１】
その後、図１４８（ｄ）に示すように、中領域にＳＰＳＰ発展図柄が仮停止すると共に、仮停止効果音が出力され、第１可動部材７３が青色で発光して動作する強動作演出が実行される。このとき、有効期間発生タイマー演出が開始されると、画像表示装置７０に通常表示である「あと３５秒」の白文字タイマーＹＴＷが表示されて、タイマー時間の減算が開始される。
【２１６２】
その後、画面がホワイトアウトして発展演出が終了し、図１４８（ｅ）に示すように、中領域の演出図柄７０ａが再変動すると共に、３つの演出図柄７０ａが画面左上部に縮小表示されてＳＰＳＰリーチ演出が開始される。なお、ＳＰＳＰリーチ演出の開始に伴って保留アイコンや当該アイコンは非表示となるようになっている。このとき、白文字タイマーＹＴＷは、減算中のタイマー時間である「あと３３秒」となる。
【２１６３】
そして、ＳＰＳＰリーチ演出が最終局面に差し掛かると、図１４８（ｆ）に示すように、決め演出のために演出ボタン１７の操作が有効となる可能性があることを示唆する有効示唆演出が開始される。具体的には、演出ボタン１７を模した４つの半透明演出ボタン画像が画面の４隅から画面中央の特定位置に向けて集合させていく演出が行われる。このとき、白文字タイマーＹＴＷは、減算中のタイマー時間である「あと２秒」となる。
【２１６４】
そして、半透明演出ボタン画像が画面中央の特定位置に集合し、白文字タイマーＹＴＷが「あと０秒」になった後、図１４８（ｇ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（単打５秒）が発生し、画面中央の特定位置に突出状態であって赤発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が突出状態であって赤発光する。
【２１６５】
その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１４８（ｈ）に示すように、決め成功演出が開始される。具体的には、第１可動部材７３が虹発光した状態で第１画像表示装置７０の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第１画像表示装置７０には成功エフェクト画像ＳＥＦが表示されると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を４秒間に亘って強振動させた後に１秒のインターバルを挟んで５秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が開始されると共に、画面左上部で「７」の演出図柄７０ａが３つ揃った状態で仮停止する。さらに、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹色で発光する。
【２１６６】
（演出モードＡ（通常遊技状態）における第２変動演出で特殊ＳＰリーチ演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例）
図１４９を用いて、演出モードＡ（通常遊技状態）における第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）で特殊ＳＰリーチ演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例について説明する。
【２１６７】
まず、図１４９（ａ）に示すように、画像表示装置７０では、ハズレを示す「６３５」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２特

図保留数表示領域７０Ｆに「２」が表示される。このとき、演出モードＡ（通常遊技状態）であるので、第２保留アイコン表示領域７０Ｄは非表示となっている。

【２１６８】

この状態から第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が開始されると、図１４９（ｂ）に示すように、第２特図保留数表示領域７０Ｆが「２」から「１」に変化する。なお、当該アイコン表示領域７０Ｃには当該アイコンＴＩが表示されないが、当該アイコンが表示されるようにしてもよい。

【２１６９】

その後、図１４９（ｃ）に示すように、特殊ＳＰリーチ演出に発展することを示唆する発展演出が実行され、特殊ＳＰリーチ演出が実行される。

【２１７０】

そして、特殊ＳＰリーチ演出が終了すると、図１４９（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａが「５５５」で本停止されると共に、特殊図柄ＴＺも「５５５」で本停止されて、第２変動演出が終了する。

【２１７１】

また、普図ゲート４４を遊技球が通過すると、第１始動口４５に遊技球が入賞すると、通常遊技状態において右打ちが行われたことに基づく右打ちエラー報知が所定期間（例えば４秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域５ａの左側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する右打ちエラー画像ＭＵＥが画面中央寄りの位置に表示され、音声出力装置９から「左打ちして下さい」の右打ちエラー音声が出力される。

【２１７２】

第２変動演出の終了後、図１４９（ｅ）に示すように、右打ちエラー報知の実行期間中に大当たり遊技のオープニング演出が開始されると共に、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像ＭＵが表示されて右打ち報知が行われ、大当たり演出１が実行される。このとき、右打ち報知が開始されたことで右打ちエラー画像ＭＵＥが消去されるが、右打ちエラー音声の出力は継続され、通常の出力期間よりも短い期間が経過すると出力が終了する。なお、第１変動演出の結果として第２大当たり遊技が実行される場合には、大当たり演出２が実行されることになる。

【２１７３】

（演出モードＧ（特定遊技状態）における第１変動演出でチャンス演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例）

図１５０を用いて、演出モードＧ（特定遊技状態）における第１変動演出でチャンス演出が実行されて大当たりとなる場合の演出例について説明する。

【２１７４】

まず、図１５０（ａ）に示すように、画像表示装置７０では、ハズレを示す「２８５」の演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが停止表示した状態となっている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅに「２」が表示される。このとき、演出モードＧ（特定遊技状態）であるので、第１保留アイコン表示領域７０Ｂは非表示となっている。

【２１７５】

この状態から第１変動演出が開始されると、図１５０（ｂ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「２」から「１」に変化する。なお、当該アイコン表示領域７０Ｃには当該アイコンＴＩが表示されないが、当該アイコンが表示されるようにしてもよい。

【２１７６】

その後、図１５０（ｃ）に示すように、「チャンス接近中」との文字画像が表示されると共に、演出図柄７０ａが画面左上隅部に縮小表示され、大当たり遊技が実行されるチャンスであることを示唆するチャンス演出が実行される。

【２１７７】

また、チャンス演出が開始されてから所定期間が経過すると、図１５０（ｄ）に示すように、大当たり獲得演出が開始される。具体的には、第１可動部材７３が虹発光した状態で第１画像表示装置７０の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第１画像表示装置７

０には成功エフェクト画像ＳＥＦが表示されると共に、成功効果音が出力される。また、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が虹発光する。

【２１７８】

そして、大当たり獲得演出が終了して第１可動部材７３が初期位置に復帰すると、図１５０（ｅ）に示すように、演出図柄７０ａが「５５５」で本停止されると共に、特殊図柄ＴＺも「５５５」で本停止されて、第１変動演出が終了する。

【２１７９】

第１変動演出の終了後、図１５０（ｆ）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出が開始され、大当たり演出１が実行される。なお、第１変動演出の結果として第２大当たり遊技が実行される場合には、大当たり演出２が実行されることになる。

【２１８０】

このように、図１４９及び図１５０に示した演出例によれば、特定遊技状態において、第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とでは、異なる態様（先読み演出の実行の有無、各種予告演出の実行の有無、特定のリーチ演出の有無、当該アイコンの表示の有無、背景画像の種類、ＢＧＭの種類等）で演出を実行するが、特定遊技状態における第１変動演出後の大当たり演出と、特定遊技状態における第２変動演出後の大当たり演出とでは、共通の態様（背景画像、ＢＧＭ、ラウンド演出画像等）で演出を実行可能となっている。そのため、大当たり演出中は第１変動演出が契機であるのか第２変動演出が契機であるかを遊技者に意識させずに済むため、余計な考えを持ち込まずに大当たり演出を堪能させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１８１】

また、図１４９及び図１５０に示した演出例によれば、通常遊技状態中に右打ちされると右打ちエラー報知（左打ちを示唆する右打ちエラー画像ＨＵＥの表示、「左打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力）が所定期間（例えば４秒）にわたって実行されるが、右打ちエラー報知の実行中に大当たり遊技が開始されると、右打ちエラー報知を継続したまま右打ち報知を実行するようになっている。そのため、通常遊技状態中の右打ちが遊技者に不利であることを遊技者に認識させつつ、大当たり遊技の開始によって遊技者に損失を与えないように右打ち報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１８２】

また、図１４９及び図１５０に示した演出例によれば、右打ちエラー報知の実行中に大当たり遊技が開始されると、右打ちエラー画像ＨＵＥの表示は終了させるが、「左打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力が継続するようになっている。そのため、右打ち報知を極端に阻害せずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１８３】

また、図１４９及び図１５０に示した演出例によれば、所定期間にわたって実行される右打ちエラー報知の実行中に大当たり遊技が開始されると、「左打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力が継続するが、通常よりも短い時間で（所定期間の経過前に）終了するようになっている。そのため、右打ち報知を極端に阻害せずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２１８４】

なお、通常遊技状態において、第１変動演出（第１特別図柄の変動表示）が実行される場合と、第２変動演出（第２特別図柄の変動表示）が実行される場合とで、異なる態様（先読み演出の実行の有無、各種予告演出の実行の有無、特定のリーチ演出の有無、当該アイコンの表示の有無、背景画像の種類、ＢＧＭの種類等）で演出を実行可能とし、通常遊技状態における第１変動演出後の大当たり演出と、通常遊技状態における第２変動演出後の大当たり演出とで、共通の態様（背景画像、ＢＧＭ、ラウンド演出画像等）で演出を実行可能としてもよい。このようにすると、大当たり演出中は第１変動演出が契機であるのか第２変動演出が契機であるかを遊技者に意識させずに済むため、余計な考えを持ち込ま

ずに大当たり演出を堪能させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２１８５】
（大当たり中に確変ミッション演出が実行される場合の演出例）
図１５１を用いて、大当たり（ラウンド遊技）中に確変遊技状態になるか否かの確変ミッション演出が実行される場合の演出例について説明する。
【２１８６】
図１５１（ａ）に示すように、大当たり遊技のオープニング演出が開始されると、演出ボタン１７の有効期間を伴わずに演出ボタン１７を１秒間に亘って強振動させる強振動演出（オープニング振動演出）が開始されると共に、演出ボタン１７が虹色で発光する。その後は、１秒が経過すると強振動演出が終了して大当たり遊技のオープニング演出が終了し、１回目のラウンド遊技が開始される。
【２１８７】
その後、１回目のラウンド遊技後のインターバル期間が終了して２回目のラウンド遊技が開始されると、図１５１（ｂ）に示すように、確変遊技状態になるか否かの確変ミッション演出の説明が開始され、「敵を撃破で確変だ」との文字が２回目のラウンド遊技が終了するまで表示される。
【２１８８】
そして、２回目のラウンド遊技後のインターバル期間が終了して３回目のラウンド遊技が開始されると、図１５１（ｃ）に示すように、演出ボタン１７の有効期間（５秒単打）が発生して確変ミッション演出が開始される。具体的には、「撃破しろ」との文字が表示されると共に、演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像と、有効期間の残り時間を示すゲージ画像から構成される操作促進画像ＳＧが表示され、操作促進画像ＳＧの表示効果音が出力されると共に、演出ボタン１７が白発光する。このとき、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ（盤用照明装置の一部）の演出発光（虹発光以外の発光態様）が継続している。
【２１８９】
その後、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１５１（ｄ）に示すように、ミッション成功演出が開始される。具体的には、第１可動部材７３が虹発光した状態で第１画像表示装置７０の前方に位置する最大動作位置まで移動し、第１画像表示装置７０には成功エフェクト画像ＳＥＦが表示されると共に、成功効果音が出力される。また、演出ボタン１７を５秒間に亘って強振動させる強振動演出（昇格振動演出）が開始されると共に、演出ボタン１７及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が虹発光する。
【２１９０】
その後、ミッション成功演出が終了すると、図１５１（ｅ）に示すように、ミッションに成功したことを示す「撃破」の文字が表示され、演出ボタン１７の虹発光が終了すると共に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの演出発光が再開され、３回目のラウンド遊技が終了すると「撃破」の文字が消去されてラウンド演出が再開される。
【２１９１】
そして、９回目のラウンド遊技が開始されると、図１５１（ｆ）に示すように、演出ボタン１７及び十字キー１８の有効期間（ここでは９回目のラウンド遊技の開始から１０回目のラウンド遊技の開始から５秒が経過するまでの最低でも１１秒間）が発生して確変遊技状態中の演出モードを選択するためのモード選択演出が開始される。具体的には、演出モードＤの選択肢画像と、演出モードＥの選択肢画像が表示され、操作促進画像として「確変中のモードを十字キーで選んでボタンで決定して下さい！」の文字、白発光する演出ボタン１７を模した不透明演出ボタン画像が表示される。
【２１９２】
その後、十字キー１８の右ボタンが操作されると、図１５１（ｇ）に示すように、演出モードＤの選択肢画像が選択された状態（演出モードＥの選択肢画像が暗色で表示された状態）から演出モードＥの選択肢画像が選択された状態（演出モードＤの選択肢画像が暗色で表示された状態）となる。

【２１９３】
そして、演出ボタン１７が操作されるか、有効期間が経過すると、図１５１（ｈ）に示すように、演出モードＥの選択肢画像が拡大表示され、確変遊技状態中の最初の演出モードが演出モードＥになることが報知されてモード選択演出が終了する。その後は、１０回目のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出が実行され、エンディング演出が終了すると、確変遊技状態が開始されることになる。
【２１９４】
また、第１始動口４５に遊技球が入賞すると、大当たり遊技中において第１始動口４５に遊技球が入賞したことに基づく左打ちエラー報知が所定期間（例えば４秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像ＨＵＥが画面中央寄りの位置に右打ち画像ＭＵよりも大きなサイズで表示され、音声出力装置９から「右打ちしてください」の左打ちエラー音声が出力される。
【２１９５】
なお、ミッション失敗演出が実行される場合には、第１可動部材７３が消灯して動作せず、第１画像表示装置７０には失敗エフェクト画像が表示されると共に、失敗効果音が出力される。さらに、モード選択演出が実行されずにエンディング演出へと移行する。
【２１９６】
このように、図１５１に示した演出例によれば、ミッション成功演出における第１可動部材７３の動作期間（５秒）と、ミッション成功演出時に実行される振動演出（昇格振動演出）の実行期間（５秒）とが同じになっている。そのため、ミッション成功演出の演出効果を効果的に向上させることが可能となる。また、振動演出によって遊技者に有利な結果であること、つまり、確変状態が発生することを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２１９７】
また、図１５１に示した演出例によれば、ミッション成功演出時に実行される振動演出（昇格振動演出）は、演出ボタン１７の有効期間を伴うため、操作促進画像（不透明演出ボタン画像、ゲージ画像）を表示する際の表示効果音や有効期間中に演出ボタン１７を操作したときの演出音（成功効果音）が出力されるようになっている。そのため、決め成功演出の演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２１９８】
また、図１５１に示した演出例によれば、ミッション成功演出時に実行される振動演出（昇格振動演出）の実行期間は、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じとなっている。そのため、演出ボタン１７の操作タイミングによって振動演出を十分に体感できなくなるといった不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２１９９】
また、図１５１に示した演出例によれば、モード選択演出中に演出ボタン１７や十字キー１８が操作されても振動演出が実行されないようになっている。そのため、選択されていない演出モードよりも、選択された演出モードの方が、大当たり期待度が高いと遊技者に勘違いさせるような不都合を防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、遊技者が驚いてしまうことを防止することができ、遊技者に不快感を与えるような不都合を回避することが可能となる。
【２２００】
また、図１５１に示した演出例によれば、大当たり遊技中に右打ちを示唆する右打ち報知（右打ち画像ＭＵの表示）を実行可能であるが、大当たり遊技中に左打ちされて第１始動口４５に遊技球が入賞すると、右打ち報知（右打ち画像ＭＵの表示）は継続したまま、左打ちエラー報知（右打ちを示唆する左打ちエラー画像ＨＵＥの表示、「右打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力）が所定期間（例えば４秒）にわたって実行されるようになっている。そのため、右打ち報知が行われているにも拘わらず左打ちをしてしまった遊

技者に右打ちを促すことで遊技者が不利益を被ることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２０１】

また、図１５１に示した演出例によれば、大当たり遊技中に表示されていた右打ち画像ＭＵと、左打ちエラー画像ＨＵＥ（右打ち報知画像）とを重ならないように表示させるようになっている。そのため、遊技者に的確に右打ちを促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２０２】

なお、確変ミッション演出に係る有効期間の発生中において複数の遊技盤装飾ＬＥＤが演出発光を継続するようにしていたが、有効期間の発生直前又は発生開始から演出ボタン１７が操作されるか有効時間が経過するまでの間において、複数の有盤装飾ＬＥＤの一部又は全部を消灯させ、演出ボタン１７の操作又は有効時間の経過によってミッション成功演出を実行する場合に、複数の遊技盤装飾ＬＥＤを虹発光させるようにしてもよい。このようにすると、第１画像表示装置７０に表示される操作促進画像ＳＧを目立たせると共に、緊迫した場面であることを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２０３】

また、ミッション成功演出時において第１可動部材７３、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７が虹発光するようにしていたが、第１可動部材７３及び演出ボタン１７が虹発光する一方、複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が消灯するようにしてもよいし、第１可動部材７３が虹発光する一方、演出ボタン１７及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの一部又は全部が消灯するようにしてもよい。

【２２０４】

また、ミッション成功演出を実行する場合に、第１可動部材７３、複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を同時に開始するようになっていたが、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから第１可動部材７３及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよいし、第１可動部材７３の虹発光を先に開始してから複数の遊技盤装飾ＬＥＤ及び演出ボタン１７の虹発光を開始するようにしてもよいし、演出ボタン１７の虹発光を先に開始してから第１可動部材７３及び複数の遊技盤装飾ＬＥＤの虹発光を開始するようにしてもよい。

【２２０５】

また、ミッション成功演出時に実行される振動演出については、有効期間中の演出ボタン１７の操作の有無や操作タイミングに拘らず同じタイミング（例えば、演出ボタン１７を操作しない場合の有効期間が経過するタイミングから３秒後）まで実行する（振動演出の実行期間が可変する）ようにしてもよい。

【２２０６】

また、ミッション成功演出時に振動演出を実行するようになっているが、ミッション成功演出時には振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２２０７】

また、右打ち画像ＭＵや左打ちエラー画像（右打ち報知画像）が動的表示を行うようになっていないが、例えば所定の周期で左右に揺動するような動的表示を行わせるようにしてもよい。この場合には、右打ち画像ＭＵと左打ちエラー画像（右打ち報知画像）の動的表示の周期を同期させないようにするとよい。

【２２０８】

（遊技状態毎の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例）

図１５２を用いて、遊技状態毎の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例を説明する。

【２２０９】

まず、図１５２（ａ）に示すように、演出モードＡ（通常遊技状態）において、第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）が実行されており、第１画像表示装置７０では、演出

図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺのスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅには「１」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆには「０」が表示されている、また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に第１保留アイコン（白アイコン）が表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコン（白アイコン）ＴＩが表示されている。

【２２１０】

その後、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが大当たり出目「４４４」で本停止して停止時間が経過すると、図１５２（ｂ）に示すように、通常遊技状態からの大当たり遊技（所謂初当たり）のオープニング演出が開始されると、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像ＭＵが表示されて第１右打ち報知が実行される。

【２２１１】

その後、オープニング演出の前半演出が終了して後半演出が開始されると、図１５２（ｃ）に示すように、右打ち大画像ＭＵＤが表示されると共に、「右を狙え」との右打ち音声が出力されて第２右打ち報知が実行される。具体的には、遊技盤面（遊技領域５ａ）の上部を模した画像が表示されると共に、右打ちを示唆する矢印が表示され、さらに、「右を狙え」との文字画像が表示される。

【２２１２】

そして、通常遊技状態からの大当たり遊技（所謂初当たり）のラウンド遊技が終了してエンディング演出が開始されると、図１５２（ｄ）に示すように、通常時短遊技状態となることを示唆する「チャンスタイム突入」との文字画像が表示され、遊技者への注意を促す注意喚起報知が開始される。具体的には、遊技機１に併設される遊技媒体の貸出機に挿入されている遊技者所有の有価価値が記憶されるカード（記憶媒体）の取り忘れを注意させるための「カードの取り忘れにご注意ください」との文字を含む第１注意喚起画像ＫＧ１と、遊技への過度なのめり込みを注意させるための「遊技へののめり込みにご注意ください」との文字を含む第２注意喚起画像ＫＧ２が表示される。

【２２１３】

その後、エンディング演出が終了して大当たり遊技が終了すると、通常時短遊技状態に制御されて演出モードＦとなり、第１画像表示装置７０では、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが設定されずに、当該アイコン表示領域７０Ｃ及び第２保留アイコン表示領域７０Ｄが設定される画面となるが、右打ち画像ＭＵの表示は継続したまま、新たに特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されることになる。

【２２１４】

そして、図１５２（ｅ）に示すように、演出モードＧ（通常時短遊技状態）において、残り時短回数（Ｊ２）が４９回目となる第２特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されると、第１画像表示装置７０では、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺのスクロール（下方向への移動）が行われる。

【２２１５】

その後、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが大当たり出目「４４４」で本停止して停止時間が経過すると、図１５２（ｆ）に示すように、通常時短遊技状態からの大当たり遊技（所謂連荘当たり）のオープニング演出が開始されると、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像ＭＵが表示されて第１右打ち報知が実行される。

【２２１６】

その後、オープニング演出の前半演出が終了して後半演出が開始されると、図１５２（ｇ）に示すように、右打ち大画像ＭＵＤが表示されると共に、「右を狙え」との右打ち音声が出力されて第２右打ち報知が実行される。具体的には、遊技盤面（遊技領域５ａ）の上部を模した画像が表示されると共に、右打ちを示唆する矢印が表示され、さらに、「右を狙え」との文字画像が表示される。

【２２１７】

そして、通常時短遊技状態からの大当たり遊技（所謂連荘当たり）のラウンド遊技が終了してエンディング演出が開始されると、図１５２（ｈ）に示すように、通常時短遊技状

態となることを示唆する「チャンスタイム突入」との文字画像が表示されるが、遊技者への注意を促す注意喚起報知が実行されないままエンディング演出が進行する。

【２２１８】

その後、エンディング演出が終了して大当たり遊技が終了すると、通常時短遊技状態に制御されて演出モードＦとなり、第１画像表示装置７０では、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが設定されずに、当該アイコン表示領域７０Ｃ及び第２保留アイコン表示領域７０Ｄが設定される画面となるが、右打ち画像ＭＵの表示は継続したまま、新たに特別図柄の変動表示（変動演出）が開始されることになる。

【２２１９】

（特殊時短遊技状態中の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例）

図１５３を用いて、特殊時短遊技状態中の大当たり遊技のオープニング演出とエンディング演出の演出例を説明する。

【２２２０】

まず、図１５３（ａ）に示すように、演出モードＨ（特殊時短遊技状態）において、第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が実行されており、第１画像表示装置７０では、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺのスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅには「０」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆには「１」が表示されており、第２保留アイコン表示領域７０Ｂには４つの第２保留アイコン（白アイコン）が表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコン（白アイコン）が表示されている。

【２２２１】

その後、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが大当たり出目「４４４」で本停止して停止時間が経過すると、図１５３（ｂ）に示すように、特殊時短遊技状態からの大当たり遊技（所謂初当たり）のオープニング演出が開始されると、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像ＭＵが表示されて第１右打ち報知が実行される。

【２２２２】

その後、オープニング演出の前半演出が終了して後半演出が開始されると、図１５３（ｃ）に示すように、右打ち大画像ＭＵＤが表示されると共に、「右を狙え」との右打ち音声が出力されて第２右打ち報知が実行される。具体的には、遊技盤面（遊技領域５ａ）の上部を模した画像が表示されると共に、右打ちを示唆する矢印が表示され、さらに、「右を狙え」との文字画像が表示される。

【２２２３】

そして、特殊時短遊技状態からの大当たり遊技（所謂初当たり）のラウンド遊技が終了してエンディング演出が開始されると、図１５３（ｄ）に示すように、通常時短遊技状態となることを示唆する「チャンスタイム突入」との文字画像が表示され、遊技者への注意を促す注意喚起報知が開始される。具体的には、遊技機１に併設される遊技媒体の貸出機に挿入されている遊技者所有の有価価値が記憶されるカード（記憶媒体）の取り忘れを注意させるための「カードの取り忘れにご注意ください」との文字を含む第１注意喚起画像ＫＧ１と、遊技への過度なのめり込みを注意させるための「遊技へののめり込みにご注意ください」との文字を含む第２注意喚起画像ＫＧ２が表示される。

【２２２４】

このとき、第１始動口４５に遊技球が入賞すると、特定遊技状態において第１始動口４５に遊技球が入賞したことに基づく左打ちエラー報知が所定期間（例えば４秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像ＨＵＥが画面中央寄りの位置に右打ち画像ＭＵよりも大きなサイズで表示され、音声出力装置９から「右打ちしてください」の左打ちエラー音声が出力される。

【２２２５】

一方、第２保留記憶の中に大当たり遊技が実行されるものが存在していることが事前判定され、その旨を報知するための先読み保留連演出の実行条件が成立すると、図１５３（

ｅ）に示すように、先読み保留連演出が実行される。具体的には、注意喚起報知と並行して第１画像表示装置７０に連荘キャラクタＲＣが表示され、第２保留記憶の中に大当たり遊技が実行されるものが存在していることが報知される。

【２２２６】

このように、図１５２～図１５３に示した演出例によれば、通常遊技状態中に大当たり遊技（所謂初当たり）が実行された場合には、大当たり遊技の終了に関連して遊技に係る特定報知（注意喚起報知）を実行可能であり、通常時短遊技状態中に大当たり遊技（所謂連荘当たり）が実行された場合には、大当たり遊技の終了に関連して遊技に係る特定報知（注意喚起報知）の実行が制限され（実行されず）、大当たり遊技を経由せずに実行される特殊時短遊技状態中に大当たり遊技（所謂初当たり）が実行された場合には、大当たり遊技の終了に関連して遊技に係る特定報知（注意喚起報知）を実行可能となっている。そのため、必要十分な程度に遊技者に対して遊技に係る注意喚起報知を実行することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２２７】

また、図１５２～図１５３に示した演出例によれば、大当たり遊技中に確変遊技状態になるか否かの確変ミッション演出（有効期間を発生させると共に有効期間中の演出ボタン１７の操作に応じて可動部材が動作する確変昇格演出）を実行可能となっているが、注意喚起報知の実行中においては確変ミッション演出（確変昇格演出）の実行が制限される（実行されない）ようになっている。そのため、遊技者に対して適切に注意喚起報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２２８】

また、図１５２～図１５３に示した演出例によれば、大当たり遊技の終了に関連して遊技に係る注意喚起報知を実行可能であるが、注意喚起報知の実行中であっても保留記憶の中に大当たりとなるものが含まれていることを報知（示唆）する先読み保留連演出を実行可能となっている。そのため、注意喚起報知で遊技者を冷静にさせつつ期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２２９】

また、図１５２～図１５３に示した演出例によれば、大当たり遊技の終了に関連して遊技に係る注意喚起報知を実行可能であるが、注意喚起報知の実行中であっても遊技者にとって不利となる左打ちが行われた場合には、右打ちを示唆する左打ちエラー報知を実行可能となっている。そのため、遊技者が無用な損失を被らないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２３０】

なお、通常遊技状態中や特殊時短遊技状態中に大当たり遊技が実行された場合に注意喚起報知を実行するようになっていたが、規定量（例えば３００個）以上の賞球（出玉）を獲得できる大当たり遊技が実行された場合には注意喚起報知を実行し、規定量以上の賞球を獲得できない大当たり遊技が実行された場合には注意喚起報知を実行しないようにしてもよい。

【２２３１】

（特殊時短遊技状態が発生する場合の演出例）

図１５４を用いて、特殊時短遊技状態が発生する場合の演出例を説明する。

【２２３２】

ここでは、所定条件の成立（ＲＷＭクリアを実行、大当たり遊技の終了に基づく変動回数の０クリア）から実行された特別図柄のハズレ変動表示の回数が８００回（特殊時短遊技状態の発生までの残り変動回数が１００回）となった時点から特殊時短遊技状態の発生時期を示唆する発動カウンタ表示が行われているものとする。具体的には、特殊時短遊技状態を意味する「お助けタイム」との文字を含む報知ロゴＬＧと残り変動回数を示す「残り○○」との文字画像とが表示される。

【２２３３】

また、特殊時短遊技状態の発生までの残り変動回数が３回となった時点から特殊時短遊

技状態が発生することを示唆するカウントダウン演出が行われているものとする。具体的には、変動演出が開始される毎に残り回数を示す文字画像が所定期間（例えば１秒）にわたって表示される。

【２２３４】

図１５４（ａ）に示すように、特殊時短遊技状態の発生までの残り変動回数が１回となる第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）が開始されると、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、第１保留数表示領域７０Ｅの数字が「３」から「２」に減少し、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた３つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示して１つが当該アイコンＴＩとして表示される。このとき、カウントダウン演出として「１」の文字画像が表示される。

【２２３５】

その後、第１特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄で停止表示すると、図１５４（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「６３５」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示されて発動カウンタ表示の残り変動回数が「１」となる。

【２２３６】

そして、特殊時短遊技状態の発生までの残り変動回数が１回となる第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）が開始されると、図１５４（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、第１保留数表示領域７０Ｅの数字が「２」から「１」に減少し、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた２つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示して１つが当該アイコンＴＩとして表示される。このとき、カウントダウン演出として「０」の文字画像が表示される。

【２２３７】

次に、第１特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄で停止表示すると、図１５４（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「６３５」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示されて発動カウンタ表示の残り変動回数が「０」となる。

【２２３８】

このタイミングで普図ゲート４４を遊技球が通過すると、通常遊技状態において右打ちが行われたことに基づく右打ちエラー報知が所定期間（例えば４秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域５ａの左側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する右打ちエラー画像ＭＵＥが画面中央寄りの位置に表示され、音声出力装置９から「左打ちして下さい」の右打ちエラー音声が出力される。

【２２３９】

その後、特殊時短遊技状態が発生して第１特別図柄の変動表示が開始されると、図１５４（ｅ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、それに伴い背景画像の視認を規制するブラックアウト演出が行われ、画面右上に右打ちを示唆する右打ち画像ＭＵが表示されて右打ち報知が行われる。このとき、右打ち報知が開始されたことで右打ちエラー画像ＭＵＥが消去されるが、右打ちエラー音声の出力は継続され、通常の出力期間よりも短い期間が経過すると出力が終了する。

【２２４０】

そして、所定時間（例えば１秒）が経過すると、図１５４（ｆ）に示すように、特殊時短遊技状態に突入することを示唆する「お助けタイム突入」との文字画像が表示されて突入演出（ロング突入演出又はショート突入演出）が実行される。また、右打ちを示唆する右打ち画像ＭＵ２が表示されると共に、「右打ち」との音声が出力されて右打ち報知が行われる。

【２２４１】

また、突入演出の実行時間が経過すると、「お助けタイム突入」との文字画像が消去されると共に、演出モードＨの背景画像が視認可能となる。また、画面左上に「お助けタイム」との帯画像が表示されると共に、画面左下に第２時短回数（Ｊ２）の残り回数を示す時短残回数画像ＫＧが「残り７９９回」と表示される。

【２２４２】
次に、第１特別図柄の変動時間が経過して第１特別図柄がハズレ特別図柄で停止表示すると、図１５４（ｇ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「４１６」で停止表示する。
【２２４３】
その後、第１始動口４５に遊技球が入賞すると、特定遊技状態において左打ちが行われたことに基づく左打ちエラー報知が所定期間（例えば４秒間）にわたって行われる。具体的には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像ＨＵＥが画面中央寄りの位置に表示され、音声出力装置９から「右打ちして下さい」の右打ちエラー音声が出力される。
【２２４４】
なお、特定遊技状態において第１始動口４５に１個の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うのではなく、第１始動口４５に所定個数（例えば３個）の遊技球が入賞したことで左打ちエラー報知を行うようにしてもよい。また、第２始動口４７に遊技球が入賞したタイミングで左打ちエラー報知を終了させるようにしてもよく、この場合には、左打ちエラー音声よりも左打ちエラー画像ＨＵＥを先に消去してもよいし、左打ちエラー画像ＨＵＥよりも左打ちエラー音声を先に消去してもよい。
【２２４５】
このように、図１５４に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態が発生するまでの残りの変動回数が所定回数（ここでは１００回）になると発動カウンタ表示を開始するようになっている。そのため、特殊時短遊技状態に移行するまでの特別図柄の変動表示（変動演出）の回数を遊技者が把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２２４６】
また、図１５４に示した演出例によれば、発動カウンタ表示としての残り変動回数を示す文字画像が数字のみで回や回数といった単位表示を含まないようになっている。そのため、この数字が何を意味するのかを遊技者が調べる可能性が高まることになり、機種情報を目にする機会を増やすことで遊技機に対する理解度を深めさせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２２４７】
また、図１５４に示した演出例によれば、発動カウンタ表示としての残り変動回数を示す文字画像が、大当たり予告演出や先読み演出が実行（開始）され易い変動演出の開始時ではなく、変動開始時よりも大当たり予告演出や先読み演出が実行（開始）されにくい演出図柄の停止表示時に更新されるようになっている。そのため、遊技者が発動カウンタの減算を認識し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２２４８】
また、図１５４に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態に移行する所定回数（ここでは３回）前の特別図柄の変動表示（変動演出）から特殊時短遊技状態に移行することを示唆するカウントダウン演出が実行されるようになっている。そのため、特殊時短遊技状態の発生時期を明確に把握することができると共に、特殊時短遊技状態が発生することに対する遊技者の期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２２４９】
また、図１５４に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態に移行した場合に突入演出（ロング突入演出又はショート突入演出）を実行可能となっている。そのため、特殊時短遊技状態になったことを遊技者に的確に認識させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２２５０】
また、図１５４に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態における初回の特別図柄の変動表示が開始されたことに伴って右打ち報知が行われるようになっている。そのため、

特殊時短遊技状態についての知識がない遊技者であっても右打ちを行うことを把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２５１】

また、図１５４に示した演出例によれば、通常時短遊技状態に移行する場合とは異なる演出態様で特殊時短遊技状態の突入演出が実行されるようになっている。そのため、通常時短遊技状態とは異なる時短遊技状態が発生したことを遊技者に知らしめると共に、斬新な態様で特殊時短遊技状態が発生したことを遊技者に報知することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２５２】

また、図１５４に示した演出例によれば、通常遊技状態中に右打ちされると右打ちエラー報知（左打ちを示唆する右打ちエラー画像ＭＵＥの表示、「左打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力）が所定期間（例えば４秒）にわたって実行されるが、右打ちエラー報知の実行中に特殊時短遊技状態が開始されると、右打ちエラー報知を継続したまま右打ち報知を実行可能となっている。そのため、通常遊技状態中の右打ちが遊技者に不利であることを遊技者に認識させつつ、特殊時短遊技状態の開始によって遊技者に損失を与えないように右打ち報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２５３】

また、図１５４に示した演出例によれば、右打ちエラー報知の実行中に特殊時短遊技状態が開始されると、右打ちエラー画像ＭＵＥの表示は終了させるが、「左打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力が継続するようになっている。そのため、右打ち報知を極端に阻害せずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２５４】

また、図１５４に示した演出例によれば、左打ちを示唆する画像（右打ちエラー画像ＭＵＥ）の数よりも、右打ちを示唆する画像（右打ち画像ＭＵ、右打ち画像ＭＵ２）の数の方が多くなっている。そのため、遊技者に右打ちを適切に行わせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２５５】

また、図１５４に示した演出例によれば、右打ちエラー報知の実行中に特殊時短遊技状態が開始された場合、右打ちエラー画像ＭＵＥの表示が終了した後に右打ち画像ＭＵ２の表示が終了するようになっている。そのため、遊技者に右打ちを適切に行わせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２５６】

また、図１５４に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態中に右打ちを示唆する右打ち報知（右打ち画像ＭＵの表示）を実行可能であるが、特殊時短遊技状態中に左打ちされて第１始動口４５に遊技球が入賞すると、右打ち報知（右打ち画像ＭＵの表示）は継続したまま、左打ちエラー報知（右打ちを示唆する左打ちエラー画像ＨＵＥの表示、「右打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力）が所定期間（例えば４秒）にわたって実行されるようになっている。そのため、右打ち報知が行われているにも拘わらず左打ちをしてしまった遊技者に右打ちを促すことで遊技者が不利益を被ることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２５７】

また、図１５４に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態中に表示されていた右打ち画像ＭＵと、左打ちエラー画像ＨＵＥ（右打ち報知画像）とを重ならないように表示させるようになっている。そのため、遊技者に的確に右打ちを促すことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２５８】

なお、大当たり履歴の有無に拘わらず同一の演出態様で特殊時短遊技状態を発生させるようになっているが、大当たり履歴がある状態で特殊時短遊技状態を発生させる場合には、特殊時短遊技状態が発生する所定期間前（例えば所定条件の成立から８００回の変動表示が実行された時点）から演出モードをカウントダウンモードに移行させるようにしても

よい。このようにすると、特殊時短遊技状態が発生することに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２５９】

また、カウントダウンモードについては、大当たり遊技間で特殊時短遊技状態が発生する前の通常遊技状態においては移行可能とする一方、特殊時短遊技状態が発生した後の通常遊技状態においては移行しないようにするとよい。このようにすると、カウントダウンモードが発生するか否かによって特殊時短遊技状態の発生前なのか発生後であるのかを把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２６０】

また、カウントダウンモードを発生可能とした場合には、特殊時短遊技状態が発生する前の通常遊技状態と、特殊時短遊技状態が発生した後の通常遊技状態とで演出モードの変化割合を異ならせる（特殊時短遊技状態の発生前の通常遊技状態の方が演出モードの変化が発生し易いようにする）ことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２６１】

（大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例）

図１５５を用いて、大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例を説明する。

【２２６２】

ここでは、特殊時短遊技状態の残りの第２時短回数（Ｊ２）が「１」回となる第２特別図柄の変動表示が実行されており、画面左下に表示される時短残回数画像ＫＧが「残り１回」と表示されているものとする。

【２２６３】

その後、第２特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄が停止表示すると、図１５５（ａ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「４１６」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。

【２２６４】

そして、特殊時短遊技状態が終了することになる第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が開始されると、図１５５（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、第２保留数表示領域７０Ｆの数字が「４」から「３」に減少し、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されていた４つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示して１つが当該アイコンＴＩとして表示される。このとき、特殊時短遊技状態が終了する５回前の第２変動演出から開始されたカウントダウン演出として「ＬＡＳＴ」の文字画像が表示され、時短残回数画像ＫＧが「残り０回」になる。

【２２６５】

次に、第２特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄で停止表示すると、図１５５（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「２８５」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。

【２２６６】

このタイミングで第１始動口４５に遊技球が入賞すると、特定遊技状態において左打ちが行われたことに基づく左打ちエラー報知が所定期間（例えば４秒）にわたって行われる。具体的には、遊技領域５ａの右側領域に向けて遊技球を発射することを示唆する左打ちエラー画像ＨＵＥが画面中央寄りの位置に表示され、音声出力装置９から「右打ちして下さい」の左打ちエラー音声が出力される。

【２２６７】

その後、特殊時短遊技状態が終了すると、図１５５（ｄ）に示すように、右打ち画像ＭＵの表示が終了して左打ち報知（左打ち画像ＨＵの表示、「左打ちして下さい」の音声の出力）が開始される。また、第２特別図柄の変動表示が開始されると、特殊図柄ＴＺの変動表示が開始されると共に、演出モードＨに対応する演出画像（背景画像、演出図柄７０ａ、当該アイコン表示領域７０Ｃ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ及び第２保留アイコ

ン、等）を遮蔽する遮蔽画像ＳＹが表示されると共に、画面左側に退避していくことで演出モードＡに対応する演出画像（背景画像、演出図柄画像等）が視認可能となる。このとき、左打ち報知が開始されたことで左打ちエラー画像ＨＵＥが消去されるが、左打ちエラー音声の出力は継続され、通常の出力期間よりも短い期間が経過すると出力が終了する。

【２２６８】

そして、所定時間が経過すると、図１５５（ｅ）に示すように、遮蔽画像ＳＹが画面左側に完全に退避し、演出モードＡに対応する演出画像（背景画像、演出図柄７０ａ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ及び第１保留アイコン等）が完全に視認可能となり、演出図柄の７０ａの縮小表示（準備動作）が視認可能となると共に、特殊時短遊技状態を意味する「お助けタイム」との文字を含む報知ロゴＬＧと残り変動回数が不明であることを示す「残り？？？」との文字画像とが視認可能となる。

【２２６９】

その後、演出図柄７０ａ縮小表示（準備動作）が終了すると、図１５５（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａのスクロール表示が開始される。また、所定時間（６秒）が経過すると、左打ち報知が終了する。

【２２７０】

なお、特殊時短遊技状態が発生する前の通常遊技状態と、特殊時短遊技状態が終了した後の通常遊技状態とで異なる演出（残り変動回数「○○」と残り変動回数「？？？」）を実行可能となっているが、遊技の進行に応じた演出モードの変化割合については同一となるようになっている。

【２２７１】

このように、図１５５に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態が終了する所定回数（ここでは５回）前の特別図柄の変動表示（変動演出）から通常遊技状態に移行することを示唆するカウントダウン演出が実行されるようになっている。そのため、特殊時短遊技状態の終了時期を明確に把握することができると共に、特殊時短遊技状態が終了することに対する遊技者の焦燥感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２７２】

また、図１５５に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態中に左打ちされると左打ちエラー報知（右打ちを示唆する左打ちエラー画像ＨＵＥの表示、「右打ちして下さい」の左打ちエラー音声の出力）が所定期間（例えば４秒）にわたって実行されるが、左打ちエラー報知の実行中に通常遊技状態が開始されると、左打ちエラー報知を継続したまま左打ち報知を実行するようになっている。そのため、特殊時短遊技状態中の左打ちが遊技者に不利であることを遊技者に認識させつつ、通常遊技状態の開始によって遊技者に損失を与えないように左打ち報知を行うことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２７３】

また、図１５５に示した演出例によれば、左打ちエラー報知の実行中に通常遊技状態が開始されると、左打ちエラー画像ＨＵＥの表示は終了させるが、「右打ちして下さい」の右打ちエラー音声の出力が継続するようになっている。そのため、左打ち報知を極端に阻害せずに済み、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２７４】

また、図１５５に示した演出例によれば、左打ちエラー報知の実行中に通常遊技状態が開始された場合、左打ちエラー画像ＨＵＥの表示が終了した後に左打ち画像ＨＵの表示が終了するようになっている。そのため、遊技者に左打ちを適切に行わせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２７５】

また、図１５５に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行すると、特殊時短遊技状態を意味する「お助けタイム」との文字を含む報知ロゴＬＧと残り変動回数が不明であることを示す「残り？？？」との文字画像とが視認可能となり、特殊時短遊技状態が発生済みであることが示唆されるようになっている。そのため、遊技者に有益な情報を示唆することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２７６】
　また、図１５５に示した演出例によれば、大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合には、特殊時短遊技状態の終了を報知する終了報知演出（後述する「お助けタイム終了」の文字画像の表示）が実行されず、通常遊技状態に移行すると通常遊技状態であることを示唆する演出（演出モードＡの背景画像の表示等）が実行されるようになっている。そのため、特殊時短遊技状態を最後まで堪能させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２２７７】
（大当たり履歴がある状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例）
　図１５６を用いて、大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合の演出例を説明する。
【２２７８】
　ここでは、特殊時短遊技状態の残りの第２時短回数（Ｊ２）が「１」回となる第２特別図柄の変動表示が実行されており、画面左下に表示される時短残回数画像ＫＧが「残り１回」と表示されているものとする。
【２２７９】
　その後、第２特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄が停止表示すると、図１５６（ａ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「４１６」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。
【２２８０】
　そして、特殊時短遊技状態が終了することになる第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が開始されると、図１５６（ｂ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、第２保留数表示領域７０Ｆの数字が「４」から「３」に減少し、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されていた４つの保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示して１つが当該アイコンＴＩとして表示される。このとき、特殊時短遊技状態が終了する５回前の第２変動演出から開始されたカウントダウン演出として「ＬＡＳＴ」の文字画像が表示され、時短残回数画像ＫＧが「残り０回」になる。また、特殊時短遊技状態が終了することを報知する終了報知演出が実行される。具体的には、背景画像や演出図柄７０ａ等を遮蔽する扉画像ＴＢが閉じる演出が行われ、扉画像ＴＢの前に「お助けタイム終了」との文字画像が表示される。
【２２８１】
　次に、第２特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄で停止表示すると、図１５６（ｃ）に示すように、終了報知演出が継続した状態で特殊図柄ＴＺがハズレ出目「２８５」で停止表示する。
【２２８２】
　その後、特殊時短遊技状態が終了すると、図１５６（ｄ）に示すように、終了報知演出が継続した状態で右打ち画像ＭＵの表示が終了し、左打ち報知（左打ち画像ＨＵの表示）が開始される。また、第２特別図柄の変動表示が開始されると、第２特図保留数表示領域が「３」から「２」となり、扉画像ＴＢが閉じた状態のまま特殊図柄ＴＺの変動表示だけが行われる変動演出が開始される。
【２２８３】
　そして、第２特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄が停止表示すると、図１５６（ｅ）に示すように、終了報知演出が継続した状態で特殊図柄ＴＺがハズレ出目「４７１」で停止表示する。その後は、第２保留がなくなるまで終了報知演出が継続した状態で特殊図柄ＴＺの変動表示だけが行われる変動演出が実行される。
【２２８４】
　次に、最後の第２保留に基づく第２特別図柄の変動時間が経過してハズレ特別図柄で停止表示すると、図１５６（ｆ）に示すように、演出図柄７０ａが遮蔽されたまま特殊図柄ＴＺがハズレ出目「５６９」で停止表示する。
【２２８５】

その後、第１特別図柄の変動表示が開始されると、図１５６（ｇ）に示すように、扉画像ＴＢが開いて終了報知演出が終了し、演出モードＡに対応する演出画像（背景画像、演出図柄画像等）が視認可能となる。また、演出図柄７０ａの縮小表示（準備動作）が開始されると共に、特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフトし、１つが当該アイコンとして表示される。

【２２８６】

なお、特殊時短遊技状態が終了したときの残りの第２保留の中に大当たりとなるものがある場合には、終了報知演出の継続中に復活演出が実行されて大当たりとなることが報知されるようになっている。

【２２８７】

このように、図１５５に示した演出例によれば、大当たり履歴がない状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合と、大当たり履歴がある状態で発生した特殊時短遊技状態が終了する場合とで、特殊時短遊技状態が終了するときの演出態様（終了報知演出の開始タイミング、終了タイミング、終了報知演出の内容等）が異なるようになっている。そのため、大当たり履歴の有無によって特殊時短遊技状態が終了するときの演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、特殊時短遊技状態が終了するときの演出態様から大当たり履歴の有無（ＲＷＭクリアの有無）を推測することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２８８】

また、図１５６に示した演出例によれば、終了報知演出を継続したまま特殊時短遊技状態が終了したときの残りの第２保留に応じた変動演出（特殊図柄ＴＺの変動表示）を目立たないように実行するようになっている。そのため、終了報知演出が終了したときに第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）から開始されることになり、新たな気持ちで遊技させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２８９】

また、図１５６に示した演出例によれば、特殊時短遊技状態が終了したときの残りの第２保留に大当たりとなるものがある場合には、終了報知演出が継続した状態で復活演出として大当たりとなることが報知されるようになっている。そのため、特殊時短遊技状態中に大当たりとなったかのように見せることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２２９０】

なお、特殊時短遊技状態が終了すると第２保留の有無に拘わらずに即座に左打ち報知（左打ち画像ＨＵ）を開始するようになっているが、第２保留の有無に拘わらずに即座に左打ち報知を開始するのではなく、特殊時短遊技状態が終了したときに第２保留がない場合には即材に左打ち報知を開始し、第２保留がある場合には第２保留に応じた変動演出が終了した後に左打ち報知を開始するようにしてもよい。

【２２９１】

（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１５７及び図１５８を用いて、当該アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機１への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を説明する。

【２２９２】

図１５７（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（白アイコン）が表示されているときに、「７２８」のハズレ演出図柄７０ａが停止表示されたとする。

【２２９３】

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１５７（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（白アイコン）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。
【２２９４】
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。
【２２９５】
その後、図１５７（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。
【２２９６】
そして、ＳＰリーチに発展すると、図１５７（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。
【２２９７】
その後、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図１５７（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。
【２２９８】
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１５７（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。
【２２９９】
その後、遊技機１への電源供給が再開すると、図１５８（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。
【２３００】
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１５８（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再抽選演出の実行期間を含む）の実行期間に亘って表示されるが、ここでも入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持する。
【２３０１】
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１５８（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。
【２３０２】
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白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。
【２３０３】
その後、次の変動演出が開始されると、図１５８（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（白アイコン）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。
【２３０４】

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１５８（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。

【２３０５】

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。

【２３０６】

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。

【２３０７】

その後、大当たり遊技のオープニングが開始されると、図１５８（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。

【２３０８】

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。

【２３０９】

このように、図１５７～図１５８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。

【２３１０】

また、図１５７～図１５８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。

【２３１１】
　また、図１５７～図１５８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。
【２３１２】
　また、図１５７～図１５８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。
【２３１３】
　また、図１５７～図１５８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。
【２３１４】
　また、図１５７～図１５８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。
【２３１５】
　また、図１５７～図１５８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。
【２３１６】
　また、図１５７～図１５８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。
【２３１７】
　また、図１５７～図１５８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。

【２３１８】

また、図１５７～図１５８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。

【２３１９】

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。

【２３２０】

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。

【２３２１】

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。

【２３２２】

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。

【２３２３】

また、遊技の制御状態が復旧した後において大当たり演出図柄の組み合わせを停止表示（静止表示）する場合、その後に実行される大当たり遊技の種類に対応する複数の大当たり演出図柄の組み合わせのうちの１つを停止表示するようにしてもよい。

【２３２４】

この場合、例えば、第１大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「３３３」と「７７７」であり、第２大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「２２２」と「４４４」と「６６６」と「８８８」であり、第３大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせが「１１１」と「５５５」と「９９９」であるものとする。

【２３２５】

そして、電源供給の停止前のリーチ組み合わせが第３大当たり遊技の実行を示唆する大当たり演出図柄の組み合わせの一部を構成する「１↓１」である場合、その後に実行される大当たり遊技が第１大当たり遊技である場合には、「３３３」と「７７７」の何れか（リーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせとは異なる大当たり演出図柄

の組み合わせ）を停止表示し、その後に実行される大当たり遊技が第３大当たり遊技である場合には、「１１１」と「５５５」と「９９９」の何れか（リーチ状態を形成していた演出図柄によるリーチ組み合わせと同じ又は異なる大当たり演出図柄の組み合わせ）を停止表示するようにするとよい。

【２３２６】

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。

【２３２７】

また、電源供給が再開して制御状態が復旧した後が通常遊技状態且つ客待ち状態である場合には、演出図柄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。

【２３２８】

（先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例）

図１５９、及び、図１６０は、先読みエフェクト演出、保留アイコン変化演出及びランプ変化演出の実行中に遊技機への電源供給が停止した後に再開するときの演出例を示す図である。

【２３２９】

図１５９（ａ）に示すように、第１保留アイコン表示領域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（白アイコン）が表示されているときに、「７２８」のハズレ演出図柄７０ａが停止表示されたとする。

【２３３０】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図１５９（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（白アイコン）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。

【２３３１】

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先読みエフェクト演出の１回目の演出が開始され、第２表示部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＝赤アイコン）の表示態様が青アイコンに変化表示することで保留アイコン変化演出が開始され、それに伴って入賞口ランプ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。

【２３３２】

その後、図１５９（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１５９（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。

【２３３３】

その後、事前変動となる変動演出が開始されると、図１５９（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。

【２３３４】

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先読みエフェクト演出の２回目の演出が開始され、保留アイコン変化演出、及び、

ランプ変化演出は継続したままとなる。
【２３３５】
そして、図１５９（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１５９（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。
【２３３６】
その後、遊技機１への電源供給が再開すると、図１５９（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。
【２３３７】
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１６０（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。
【２３３８】
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１６０（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。
【２３３９】
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アイコンではない白アイコンが表示され、当該アイコン表示領域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。
【２３４０】
その後、ＳＰＳＰリーチ演出が実行される変動演出が開始されると、図１６０（ｋ）に示すように、演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、第１表示部７０Ｂ１に表示されている第１保留アイコン（白アイコン）が当該アイコン表示領域７０Ｃにシフト表示される。
【２３４１】
その後、図１６０（ｌ）に示すように、画像表示装置に表示されるセリフウィンドウに味方Ａが発したセリフが表示されると共に、音声出力装置９からセリフに応じた音声「チャンス到来よ！」が表示されることでセリフ予告演出が実行される。
【２３４２】
そして、図１６０（ｍ）に示すように、変動表示していた演出図柄７０ａの左右の変動表示領域に「３」の演出図柄７０ａを停止表示（仮停止表示）しつつ、中央の変動表示領域で演出図柄７０ａを変動表示させるリーチ演出（ノーマルリーチ）が実行される。
【２３４３】
その後、ＳＰリーチに発展すると、図１６０（ｎ）に示すように、ＳＰリーチ演出が開始されると共に、演出図柄７０ａが画面左上に縮小表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、及び、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが消去される。
【２３４４】
そして、ＳＰＳＰリーチに発展すると、図１６０（ｏ）に示すように、ＳＰＳＰリーチ演出が開始され、当該アイコン表示領域７０Ｃが当該アイコンもろとも消去される。
【２３４５】
その後、大当たりとなるＳＰＳＰリーチ演出の実行期間が終了（演出制御基板１３０が大当たりを示す特図停止指定コマンドを受信）すると、図１６０（ｐ）に示すように、今

回の大当たり遊技（ここでは第１大当たり遊技）の種類を示唆する「３３３」の大当たり演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺが仮停止表示（揺れ変動）された後に停止表示されて変動演出が終了する。

【２３４６】

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。

【２３４７】

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。

【２３４８】

また、電源供給の再開後に新たに保留アイコンから当該アイコンとなったものについては、変動開始時にアイコン変化演出に関する抽選を行い、当選するとその結果に応じて当該アイコンの表示態様を変化させるようにしてもよいが、ランプ変化演出に関する抽選については新たに実行せず、入賞口ランプＮＲは消灯した状態を維持してランプ変化演出が再開されないようにしてもよい。

【２３４９】

このように、図１５９～図１６０に示した演出例によれば、先読みエフェクト演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合、復旧時に記憶されていた特図判定情報に対応する変動演出において連続予告演出を再開させないようになっている。そのため、電源供給の停止によって連続予告演出が不完全の状態で再開されるといったことを防止することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、他の連続予告演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧した場合についても同様となる。

【２３５０】

また、図１５９～図１６０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。

【２３５１】

また、図１５９～図１６０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。

【２３５２】

（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１６１及び図１６２を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１について説明する。図１６１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１６２（ａ）～（ｊ）は、図１６１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。

【２３５３】

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。

【２３５４】

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。

【２３５５】

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。

【２３５６】

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。

【２３５７】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「２」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＨＩが１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図１６２（ａ）参照）。

【２３５８】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６２（ｂ）参照）。

【２３５９】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２３６０】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１６２（ｃ）参照）。

【２３６１】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第

１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２３６２】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１６２（ｄ）参照）。

【２３６３】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６２（ｅ）参照）。

【２３６４】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（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１６２（ｆ）参照）。

【２３６５】

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。

【２３６６】

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１６２（ｆ）参照）。

【２３６７】

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。

【２３６８】

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１６２（ｇ）参照）。
【２３６９】
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１６２（ｇ）参照）。
【２３７０】
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１６２（ｈ）参照）。
【２３７１】
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ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を継続している（図１６２（ｉ）参照）。
【２３７２】
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。
【２３７３】
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１６２（ｉ）参照）。
【２３７４】
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。
【２３７５】
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１６２（ｊ）参照）。
【２３７６】
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制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２３７７】
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。

【２３７８】
具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。
【２３７９】
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。
【２３８０】
（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１６３及び図１６４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１６３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１６４（ａ）～（ｉ）は、図１６３のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例１である。
【２３８１】
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。
【２３８２】
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。
【２３８３】
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。
【２３８４】
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１６４（ａ）参照）。
【２３８５】
その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ

動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６４（ｂ）参照）。

【２３８６】

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。

【２３８７】

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１６４（ｃ）参照）。

【２３８８】

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。

【２３８９】

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１６４（ｄ）参照）。

【２３９０】

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１６４（ｅ）参照）。

【２３９１】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１６４（ｆ）参照）。

【２３９２】

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。

【２３９３】

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１６４（ｇ）参照）。

【２３９４】

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１６４（ｇ）の状態が維持される。

【２３９５】

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１６４（ｇ）の状態が維持される。

【２３９６】

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。

【２３９７】

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１６４（ｈ）参照）。

【２３９８】

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１６４（ｈ）参照）。

【２３９９】

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。

【２４００】

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１６４（ｉ）参照）。

【２４０１】
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。
【２４０２】
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制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２４０３】
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。
【２４０４】
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。
【２４０５】
具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。
【２４０６】
（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１６３及び図１６５を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例３について説明する。図１６３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１６５（ａ）～（ｉ）は、図１６３のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例２である。
【２４０７】
なお、図１６４と図１６５とは、連続予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。
【２４０８】
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。
【２４０９】
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１６５（ｄ）参照）。

【２４１０】

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１６５（ｄ）参照）。

【２４１１】

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１６５（ｅ）参照）。

【２４１２】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１６５（ｆ）参照）。

【２４１３】

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。

【２４１４】

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、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１６５（ｇ）参照）。

【２４１５】

その後、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１６５（ｇ）の状態が維持される。

【２４１６】

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１６５（ｇ）の状態が維持される。

【２４１７】
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。
【２４１８】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に表示されている余剰分の保留アイコン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１６５（ｈ）参照）。
【２４１９】
そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコン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１６５（ｈ）参照）。
【２４２０】
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１６５（ｉ）参照）。
【２４２１】
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。
【２４２２】
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制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。
【２４２３】

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。

【２４２４】

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。

【２４２５】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２４２６】

このように、図１６３～図１６５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。

【２４２７】

また、図１６３～図１６５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。

【２４２８】

また、図１６３～図１６５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。

【２４２９】

（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１６６及び図１６７を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例４について説明する。図１６６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１６７（ａ）～（ｉ）は、図１６６のタイミングチャート３における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例１である。

【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「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。

【２４３１】

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。

【２４３２】

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。

【２４３３】

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１６７（ａ）参照）。

【２４３４】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６７（ｂ）参照）。

【２４３５】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２４３６】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１６７（ｃ）参照）。

【２４３７】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が

行われる。
【２４３８】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１６７（ｄ）参照）。
【２４３９】
その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１６７（ｅ）参照）。
【２４４０】
そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１６７（ｆ）参照）。
【２４４１】
次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（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。
【２４４２】
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１６７（ｇ）参照）。
【２４４３】
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１６７（ｇ）の状態が維持される。
【２４４４】
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１６７（ｇ）の状態が維持される。
【２４４５】
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１１

０ｍ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１６７（ｇ）の状態が維持される。

【２４４６】

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１６７（ｇ）の状態が維持される。

【２４４７】

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。

【２４４８】

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１６７（ｈ）参照）。

【２４４９】

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１６７（ｈ）参照）。

【２４５０】

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１６７（ｉ）参照）。

【２４５１】

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。

【２４５２】

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制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２４５３】
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。
【２４５４】
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。
【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８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。
【２４５６】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例５）
図１６６及び図１６８を用いて、演出制御部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１６６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１６８（ａ）～（ｉ）は、図１６６のタイミングチャート３における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例２である。
【２４５７】
なお、図１６７と図１６８とは、連続予告演出として先読みゾーン演出に代えて先読みエフェクト演出が実行されると共に、アイコン変化演出が実行される点で異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。
【２４５８】
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。
【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。
【２４６０】
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１６８（ｄ）参照）。
【２４６１】
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１６８（ｅ）参照）。

【２４６２】

そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１６８（ｆ）参照）。

【２４６３】

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。

【２４６４】

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、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１６８（ｇ）参照）。

【２４６５】

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１６８（ｇ）の状態が維持される。

【２４６６】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。そのため、図１６８（ｇ）の状態が維持される。

【２４６７】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままとなり、変動演出を開始するための処理が行われないことになる。そのため、先読みエフェクト演出（エフェクト画像ＥＦの表示、エフェクト効果音の出力）が実行されずに図１６８（ｇ）の状態が維持される。

【２４６８】

その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停

止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。

【２４６９】

このとき、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長される（図１６８（ｇ）参照）。

【２４７０】

その後、Ｔ１２のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「０」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２４７１】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目及び２番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、３番目に表示されている保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで１番目に表示される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される。

【２４７２】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の１つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始されると共に、先読みエフェクト演出が実行される。具体的には、演出図柄７０ａの背後下部に赤色のエフェクト画像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１６８（ｈ）参照）。

【２４７３】

その後、Ｔ１３のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると同時にアイコン変化演出が実行されると共に、エフェクト画像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１６８（ｉ）参照）。

【２４７４】

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。

【２４７５】

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制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２４７６】
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。
【２４７７】
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。
【２４７８】
具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。
【２４７９】
このように、図１６６～図１６８に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留アイコン（第１保留情報）の表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部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。
【２４８０】
また、図１６６～図１６８に示した具体例によれば、保留アイコン表示領域において、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留アイコン（第１保留情報）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。
【２４８１】
また、図１６６～図１６８に示した具体例によれば、サブ第１保留表示器８３や第１特図保留数表示領域７０Ｅにおいて、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の保留数を表示中に、特図保留数が所定数となる変動表示の開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信した場合、特定数よりも１つ及び２つ少ない数の保留数を表示することなく所定数の保留数を表示するようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、即座に正確な保留数が表示されるため、遊技者に対して迅速に保留数を知らしめることが可能となる。
【２４８２】
（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例６）
図１６９及び図１７０を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例６について説明する。図１６９は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート４であり、図１７０（ａ）～（ｈ）は、図１６９のタイミングチャート４における（ａ）～（ｈ）に対応する演出例である。
【２４８３】
まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図

保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２４８４】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２４８５】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」となる。

【２４８６】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「４」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに１つの保留アイコンＨＩが１０フレーム分のアニメーションとして追加表示（極小サイズから徐々に大きくなるように表示）される（図１７０（ａ）参照）。

【２４８７】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１７０（ｂ）参照）。

【２４８８】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２４８９】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１７０（ｃ）参照）。

【２４９０】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」となって変動演出を開始するための処理が

行われる。
【２４９１】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「４」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１７０（ｄ）参照）。
【２４９２】
その後、Ｔ５のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている３番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。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１７０（ｅ）参照）。
【２４９３】
そして、Ｔ６のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「５３１」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１７０（ｆ）参照）。
【２４９４】
次に、Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、変動演出を終了させるための処理が行われないことになる。
【２４９５】
このとき、背景画像のスクロール、保留アイコン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、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１７０（ｇ）参照）。
【２４９６】
その後、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１７０（ｇ）の状態が維持される。
【２４９７】
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１７０（ｇ）の状態

が維持される。
【２４９８】
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１７０（ｇ）の状態が維持される。
【２４９９】
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１７０（ｇ）の状態が維持される。
【２５００】
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１７０（ｇ）の状態が維持される。
【２５０１】
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１７０（ｇ）の状態が維持される。
【２５０２】
その後、Ｔ１４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、客待ち状態（遊技待機状態）となる。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「０」となって客待ちデモ演出を開始するまでの待機タイマをセットする処理が行われる。
【２５０３】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「０」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目～３番目に表示されている余剰分の保留アイコン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１７０（ｈ）参照）。
【２５０４】
なお、Ｔ７～Ｔ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍか

ら送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２５０５】

ここでは、Ｔ１４のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」の状態で客待ち状態指定コマンドを受信した場合について説明したが、第１特図保留数が「４」、「２」、「１」の何れかの状態で客待ち状態指定コマンドを受信した場合についても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２５０６】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例６について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２５０７】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２５０８】

このように、図１６９～図１７０に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが客待ち状態指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（本停止）されるようになっている。そのため、変動演出が終了（客待ち状態に移行）したことを遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５０９】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例７）

図１７１及び図１７２を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例７について説明する。図１７１は、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート５であり、図１７２（ａ）～（ｈ）は、図１７１のタイミングチャート５における（ａ）～（ｈ）に対応する演出例である。

【２５１０】

なお、図１６９と図１７１とは、Ｔ１４のタイミングで受信するコマンドが客待ち指定コマンドであるかオープニング指定コマンドであるかの点だけが異なるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２５１１】

Ｔ１４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技（特別遊技）が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」のままで、大当たり遊技のオープニング演出を開始するための処理が行われる。

【２５１２】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数は「３」のままを維持し、演出図柄７０ａ、アイコン表示領域に表示されている保留アイコンＨＩおよび当該アイコンが消去されてアイコン変化演出および先読みゾーン演出が終了する。また、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止すると共に、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止し、オープニング演出画像が表示される（図１７２（ｈ）参照）。

【２５１３】

その後、大当たり遊技中や大当たり遊技の終了後（時短遊技状態、確変遊技状態）において、主制御部１１０ｍからの第１特図保留数指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常

に受信できた場合には、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションでコマンドに応じた数に更新される。

【２５１４】

なお、Ｔ７～Ｔ１３のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合と同様の処理が行われることになる。

【２５１５】

ここでは、Ｔ１４のタイミングにおいて、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」の状態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。

【２５１６】

また、ここでは、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例７について説明したが、遊技状態が特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）であっても、基本的な流れは上述した説明と同様となる。

【２５１７】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２５１８】

このように、図１７１～図１７２に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍがオープニング指定コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄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。

【２５１９】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例８）

図１７３及び図１７４を用いて、演出制御部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１７３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１７４（ａ）～（ｊ）は、図１７３のタイミングチャート６における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。

【２５２０】

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。

【２５２１】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域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。

【２５２２】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。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１７４（ａ）参照）。

【２５２３】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部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１７４（ｂ）参照）。

【２５２４】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、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１７４（ｃ）参照）。

【２５２５】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄が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。

【２５２６】

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、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１７４（ｄ）参照）。

【２５２７】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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。

【２５２８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域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（白アイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１７４（ｅ）参照）。

【２５２９】

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１７４（ｅ）参照）。

【２５３０】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了するとアイコン変化演出（当該アイコン変化演出）が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンが赤アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。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１７４（ｆ）参照）。

【２５３１】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過（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ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１７４（ｇ）参照）。

【２５３２】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部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。

【２５３３】

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１７４（ｈ）参照）。

【２５３４】

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。

【２５３５】

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１７４（ｉ）参照）。

【２５３６】

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１７４（ｊ）参照）。

【２５３７】

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。

【２５３８】

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制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（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。

【２５３９】

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。

【２５４０】

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。

【２５４１】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２５４２】

このように、図１７３～図１７４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。

【２５４３】

また、図１７３～図１７４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。

【２５４４】

また、図１７３～図１７４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。

【２５４５】

また、図１７３～図１７４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。

【２５４６】

（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１７５及び図１７６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１７５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１７６（ａ）～（ｆ）は、図１７５のタイミングチャート７における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２５４７】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２５４８】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。

【２５４９】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了すると先読みゾーン演出（通常のゾーン演出）およびアイコン変化演出が開始される。具体的には、背景画像が先読みゾーン背景に変化し、「ＺＯＮＥ」の文字が左右方向にスクロールする青色のゾーン画像が表示されると共に、ゾーンＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領

域７０Ｂに表示されている１番目の保留アイコンが青アイコンに変化すると共に、変化音が出力される。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１７６（ａ）参照）。

【２５５０】

そして、Ｔ２のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「２」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図１７６（ｂ）参照）。

【２５５１】

その後、Ｔ３のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「３」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図１７６（ｂ）参照）。

【２５５２】

次に、Ｔ４のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「４」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数を更新するための処理が行われずに「１」のままとなる（図１７６（ｂ）参照）。

【２５５３】

そして、Ｔ５のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（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１７６（ｃ）参照）。

【２５５４】

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。

【２５５５】

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、青アイコンが維持されてアイコン変化演出が継続する（図１７６（ｄ）参照）。

【２５５６】

その後、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。

【２５５７】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目～４番目に保留アイコンＨＩ（白アイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１７６（ｅ）参照）。

【２５５８】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の４つの保留アイコン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１７６（ｅ）参照）。

【２５５９】

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１７６（ｆ）参照）。

【２５６０】

その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、演出図柄７０ａが停止表示するタイミングで当該アイコンが消去されてアイコン変化演出が終了する。

【２５６１】

なお、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制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（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。

【２５６２】

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。

【２５６３】

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。

【２５６４】

具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第

１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。

【２５６５】

このように、図１７５～図１７６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。

【２５６６】

また、図１７５～図１７６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。

【２５６７】

また、図１７５～図１７６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。

【２５６８】

また、図１７５～図１７６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。

【２５６９】

（図１６１～図１７６に示した具体例のまとめ）

上述したように、図１６１～図１７６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止中に演出制御部１３０ｍが停止時コマンドを正常に受信できない場合には、演出図柄７０ａの仮停止期間、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄ＬＺの変動期間、変動中ＢＧＭの出力期間が通常の期間よりも延長（継続）されるようになっている。そのため、何らの演出も実行されていない期間の発生を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５７０】

また、図１６１～図１７６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中において、背景画像のスクロール、保留アイコンおよび当該アイコンの回転動作が継続するようになっている。そのため、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中が極端に動きのない退屈な演出となってしまうことを抑制することができ、遊技の興

趣を向上させることが可能となる。

【２５７１】

また、図１６１～図１７６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中においても、先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）するようになっている。そのため、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できないコマンド異常が発生した場合であっても、先読み予告演出が終了することがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５７２】

また、図１６１～図１７６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中において先読み予告演出（アイコン変化演出、先読みゾーン演出）を継続（実行）する場合であっても、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長（継続）中には先読み予告演出の予告態様（アイコンの種類、ゾーン演出の種類）が変化しないようになっている。そのため、先読み予告演出の進行に異常をきたすことがなくなり、遊技者が不満を募らせるような不都合を回避することで遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５７３】

また、図１６１～図１７６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、予め定められている停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示する予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されてから変動表示を開始するようになっている。そのため、演出図柄７０ａが停止位置からズレた状態で変動表示を開始する場合よりも、変動演出の開始時の見た目を良くすることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５７４】

また、図１６１～図１７６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄ＬＺは停止表示されずに変動表示を継続するようになっている。そのため、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄ＬＺを停止表示させるような煩雑な処理を行わずに済み、制御負荷を軽減することが可能となる。また、演出図柄７０ａが停止位置に表示（瞬間的に導出表示）されていても、特殊図柄ＴＺおよびランプ図柄ＬＺによって変動演出中となっていること遊技者に知らしめることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２５７５】

また、図１６１～図１７６に示した具体例によれば、演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中に演出制御部１３０ｍが開始時コマンドを正常に受信した場合には、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。

【２５７６】

また、図１６１～図１７６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。

【２５７７】

また、図１６１～図１７６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。

【２５７８】

（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１７７及び図１７８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１７７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１７８（ａ）～（ｊ）は、図１７７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。

【２５７９】

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。

【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「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。

【２５８１】

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。

【２５８２】

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。

【２５８３】

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１７８（ａ）参照）。

【２５８４】

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。

【２５８５】

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１７８（ｂ）参照）。

【２５８６】

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ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１７８（ｃ）参照）。

【２５８７】

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。

【２５８８】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１７８（ｄ）参照）。

【２５８９】

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。

【２５９０】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「２」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂのうちの入賞時コマンドを受信できなかった第１特図保留数「２」に対応する２番目に保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションとして追加表示（最初から通常サイズで表示）され、表示されている３つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１７８（ｅ）参照）。

【２５９１】

その後、Ｔ７のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１７８（ｆ）参照）。

【２５９２】

次に、Ｔ８のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「２２５」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａ

が予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１７８（ｇ）参照）。

【２５９３】

そして、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、変動演出を終了させるための処理が行われる。

【２５９４】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが予め定められたハズレ態様（「２４８」）で本停止し、第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様（消灯）で本停止する（図１７８（ｈ）参照）。

【２５９５】

その後、Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２５９６】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「２」から「１」となり、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１７８（ｉ）参照）。

【２５９７】

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１７８（ｊ）参照）。

【２５９８】

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。

【２５９９】

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制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（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。

【２６００】
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。
【２６０１】
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。
【２６０２】
具体的には、第１特図保留数、第１特図保留数指定コマンド、第１特別図柄、サブ第１保留表示器８３、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第１ランプ図柄ＬＺ、第１始動口４５の各々を、第２特図保留数、第２特図保留数指定コマンド、第２特別図柄、サブ第２保留表示器８４、第２特図保留数表示領域７０Ｆ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ、第２ランプ図柄ＬＺ、第２始動口４７に読み替えればよい。
【２６０３】
このように、図１７７～図１７８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。
【２６０４】
また、図１７７～図１７８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。
【２６０５】
このように、図１７７～図１７８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。
【２６０６】
また、図１７７～図１７８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。

【２６０７】

また、図１７７～図１７８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。

【２６０８】

また、図１７７～図１７８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。

【２６０９】

また、図１７７～図１７８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。

【２６１０】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例１）

図１６３及び図１７９を用いて、図１６３及び図１６４で説明した具体例２の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例１）について説明する。図１７９（ａ）～（ｉ）は、図１６３のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２６１１】

なお、図１６４と図１７９とは、Ｔ０～Ｔ９のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２６１２】

Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始

時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２６１３】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「１」となり、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば１の乖離であるところ２以上の乖離である異常）が生じたため、先読みゾーン演出が終了する。

【２６１４】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードＡに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力が終了して変動中ＢＧＭが出力される（図１７９（ｈ）参照）。

【２６１５】

また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの２番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで消去されると共に、３番目に表示されている保留アイコンＨＩが１フレーム分の非アニメーションで２番目に表示される。停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１７９（ｈ）参照）。

【２６１６】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１７９（ｈ）参照）。

【２６１７】

その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、背景画像のスクロールが継続した状態で、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１７９（ｉ）参照）。

【２６１８】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例２）

図１６３及び図１８０を用いて、図１６３及び図１６５で説明した具体例３の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例２）について説明する。図１８０（ａ）～（ｉ）は、図１６３のタイミングチャート２における（ａ）～（ｉ）に対応する演出例である。

【２６１９】

なお、図１６５と図１８０とは、Ｔ０～Ｔ９のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２６２０】

Ｔ１０のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「２」から「１」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「３」から「１」となって変動演出を開始するための処理が行わ

れる。
【２６２１】
このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「３」から「１」となり、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば１の乖離であるところ２以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みエフェクト演出が終了する。
【２６２２】
具体的には、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの３番目に表示されている余剰分の保留アイコンＨＩ（青アイコン）が１フレーム分の非アニメーションで消去される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１８０（ｈ）参照）。
【２６２３】
そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の２つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始される。そして、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１８０（ｈ）参照）。
【２６２４】
その後、Ｔ１１のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了してから所定時間が経過すると、演出図柄７０ａが高速でスクロールした状態となる。このとき、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８０（ｉ）参照）。
【２６２５】
その後、主制御部１１０ｍからの各種コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できる状態である場合には、第１特図保留数が「０」になる特別図柄の変動表示に実行される変動演出（先読み予告演出による期待度示唆の対象）においても先読みエフェクト演出及びアイコン変化演出が実行されないことになる。
【２６２６】
このように、図１７９～図１８０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。
【２６２７】
（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１７３及び図１８１を用いて、図１７３及び図１７４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１８１（ａ）～（ｊ）は、図１７３のタイミングチャート６における（ａ）～（ｊ）に対応する演出例である。
【２６２８】
なお、図１７４と図１８１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。
【２６２９】

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。

【２６３０】

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。

【２６３１】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードＡに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力が終了して変動中ＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目の青アイコンが１フレーム分の非アニメーションで白アイコンに復帰し、２番目に保留アイコンＨＩ（白アイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１８１（ｅ）参照）。

【２６３２】

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１８１（ｅ）参照）。

【２６３３】

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１８１（ｆ）参照）。

【２６３４】

次に、Ｔ７のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄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ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、背景画像のスクロール、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩの回転動作（演出動作）が継続している（図１８１（ｇ）参照）。

【２６３５】

そして、Ｔ８のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部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。

【２６３６】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域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（ｈ）参照）。

【２６３７】

その後、Ｔ９のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部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。

【２６３８】

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１８１（ｉ）参照）。

【２６３９】

次に、Ｔ１０のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄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（ｊ）参照）。

【２６４０】

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。

【２６４１】

このように、図１８１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。

【２６４２】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の変形例４）

図１７５及び図１８２を用いて、図１７５及び図１７６で説明した具体例９の変形例（演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の変形例４）について説明する。図１８２（ａ）～（ｆ）は、図１７５のタイミングチャート７における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２６４３】

なお、図１７６と図１８２とは、Ｔ０～Ｔ６のタイミングまで同一であるため、ここでは共通する部分の説明は省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【２６４４】

Ｔ７のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「４」から「３」に減少することに伴って第１特別図柄の変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定

コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「３」となって変動演出を開始するための処理が行われる。

【２６４５】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が１フレーム分の非アニメーションで「１」から「３」となり、主制御部１１０ｍから通知された第１特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（本来であれば減少方向への１の乖離であるところ増加方向への１以上の乖離である異常）が生じたため、アイコン変化演出及び先読みゾーン演出が終了する。

【２６４６】

具体的には、先読みゾーン背景から演出モードＡに対応する背景画像に切り替わると共に、ゾーン画像の表示、ゾーンＢＧＭの出力が終了して変動中ＢＧＭが出力される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの１番目の青アイコンが１フレーム分の非アニメーションで白アイコンに復帰し、２番目～４番目に保留アイコンＨＩ（白アイコン）が１フレーム分の非アニメーションで追加表示（最初から通常サイズで表示）される。また、停止位置からズレている演出図柄７０ａを含む全ての演出図柄７０ａ（過去の変動演出で停止表示される予定だった演出図柄７０ａ）が停止位置に表示（瞬間的に導出表示）される（図１８２（ｅ）参照）。

【２６４７】

そして、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている必要分の４つの保留アイコンＨＩが２０フレーム分のアニメーションとして当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示されて最先の１つが当該アイコンＴＩとして表示される。また、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が継続したまま演出図柄７０ａの変動表示が開始され、演出図柄７０ａは拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する（図１８２（ｅ）参照）。

【２６４８】

その後、Ｔ８のタイミングにおいて、アイコンのシフト表示が完了する。このとき、背景画像のスクロールが継続していると共に、演出図柄７０ａの変動表示が開始されているため、保留アイコン及び当該アイコンが回転動作（演出動作）を行っている状態となる（図１８２（ｆ）参照）。

【２６４９】

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。

【２６５０】

このように、図１８２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。

【２６５１】

（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１７７及び図１８３を用いて、図１７７及び図１７８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１８３（ａ）～（ｊ）は、図１７７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。

【２６５２】
なお、図１７８と図１８３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。
【２６５３】
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。
【２６５４】
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。
【２６５５】
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。
【２６５６】
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１８３（ａ）参照）。
【２６５７】
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。
【２６５８】
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１８３（ｂ）参照）。
【２６５９】
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ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、保留アイコンＨＩおよび当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている（図１８３（ｃ）参照）。

【２６６０】
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。
【２６６１】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域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（ｄ）参照）。
【２６６２】
このように、図１８３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。
【２６６３】
また、図１８３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。
【２６６４】
また、図１８３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。
【２６６５】
また、図１８３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。
【２６６６】
また、図１８３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。

【２６６７】

（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１３について説明する。図１８４の上の図は、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート９であり、図１８４（ａ）～（ｆ）は、図１８４のタイミングチャート９における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２６６８】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって第１変動演出を開始する処理が行われる。

【２６６９】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。また、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２６７０】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、遊技者が右打ちすることで補助遊技が実行されたり、通常遊技状態となる前の特定遊技状態（時短遊技状態）中に実行された補助遊技において第２始動口４７（可動部材４８）部分で発生した球噛みが解消したりする等の理由によって第２始動口４７に遊技球が入賞すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「０」から「１」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「０」から「１」となる。

【２６７１】

このとき、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「０」から「１」に増加表示されるが、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが表示されていないため、保留アイコンＨＩは追加表示（増加表示）されず、通常遊技状態中の第２始動口４７への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図１８４（ａ）参照）。

【２６７２】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、第１変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図１８４（ｂ）参照）。

【２６７３】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第１変動演出を終了させる処理が行われない。

【２６７４】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１８４（ｃ）参照）。

【２６７５】

その後、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第２特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」のままとなり、第２変動演出を開始する処理が行われない（図１８４（ｄ）参照）。

【２６７６】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出を終了させる処理が行われる。

【２６７７】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第１変動表示器８１で変動表示されていた第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図１８４（ｅ）参照）。なお、第１特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【２６７８】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数及び第２特図保留数が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」となる。

【２６７９】

このとき、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図１８４（ｆ）参照）。

【２６８０】

なお、Ｔ３のタイミングやＴ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても

、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【２６８１】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合については、このタイミングで第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」となる。

【２６８２】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止し、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示されることになる。なお、第１特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【２６８３】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１０）

図１８５を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１０について説明する。図１８５の上の図は、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１０であり、図１８５（ａ）～（ｆ）は、図１８５のタイミングチャート１０における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２６８４】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって第１変動演出を開始する処理が行われる。

【２６８５】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第１ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２６８６】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、遊技者が右打ちすることで補助遊技が実行されたり、通常遊技状態となる前の特定遊技状態（時短遊技状態）中に実行された補助遊技において第２始動口４７（可動部材４８）部分で発生した球噛みが解消したりする等の理由によって第２始動口４７に遊技球が入賞すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「０」から「１」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第２特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「０」から「１」となる。

【２６８７】
このとき、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「０」から「１」に増加表示されるが、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが表示されていないため、保留アイコンＨＩが追加表示（増加表示）されず、通常遊技状態中の第２始動口４７への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図１８５（ａ）参照）。
【２６８８】
その後、Ｔ２のタイミングにおいて、第１変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図１８５（ｂ）参照）。
【２６８９】
そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第１変動演出を終了させる処理が行われない。
【２６９０】
このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１８５（ｃ）参照）。
【２６９１】
その後、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第２特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」のままとなり、第２変動演出を開始する処理が行われない（図１８５（ｄ）参照）。
【２６９２】
その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出を終了させる処理が行われる。
【２６９３】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第１変動表示器８１で変動表示されていた第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第２変動表示器８２には大当たり態様の第２ランプ図柄ＬＺは停止表示されない状態となる（図１８５（ｅ）参照）。なお、第１特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。
【２６９４】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍがオープニング演出を開始する処理が行われる。

【２６９５】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数の「１」は、新たに第２始動口４７への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第２特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信するまで維持される（図１８５（ｆ）参照）。

【２６９６】

つまり、新たに第１始動口４５への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第１特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信した場合であっても、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数の「１」が維持される。

【２６９７】

なお、Ｔ３のタイミングやＴ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

【２６９８】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合については、このタイミングで第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

【２６９９】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａや変動表示していた特殊図柄ＴＺを停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩを１フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了する）。

【２７００】

このように、図１８４～図１８５に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第１変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで第１変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第１変動演出を終了させることが可能となる。

【２７０１】

また、図１８４～図１８５に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第１特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第１変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第１変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特

殊図柄ＴＺの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第１変動演出を終了させることが可能となる。

【２７０２】

また、図１８４～図１８５に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第１特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第１ランプ図柄ＬＺの変動表示中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第１変動表示器８１にハズレ態様（消灯）を停止表示させ、サブ第２変動表示器８２に大当たり態様（点灯）のランプ図柄ＬＺを停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第１ランプ図柄ＬＺの変動表示を終了させることが可能となる。

【２７０３】

また、図１８４～図１８５に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第１特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第１実行中情報）の表示中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

【２７０４】

また、図１８４～図１８５に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第１特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第１実行中情報）の表示中に第１特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第１特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第１実行中情報）の表示中に第２特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

【２７０５】

また、図１８４～図１８５に示した具体例によれば、通常遊技状態において、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が「０」でないときに、特図保留数が「０」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が「０」に減少表示されるようになっている。そのため、第２特図保留数が「０」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

【２７０６】

なお、通常遊技状態において、第１特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第１変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第１変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）を終了させるようにしてもよい。

【２７０７】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１１）

図１８６を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１１について説明する。図１８６の上の図は、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１１であり、図１８６（ａ）～（ｆ）は、図１８６のタイミングチャート１１における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２７０８】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、特定遊技状態（時短遊技状態）から通常遊技状態となって、特定遊技状態中に主制御部１１０ｍに記憶された第２特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第２特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」となって第２変動演出を開始する処理が行われる。

【２７０９】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示される。また、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが表示されていないため、第２保留アイコン表示領域７０Ｄからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコンＴＩが１０フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第２ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２７１０】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」から「１」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」から「１」となる。

【２７１１】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「０」から「１」に増加表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に保留アイコンＨＩが通常追加態様で追加表示（増加表示）され、通常遊技状態中の第１始動口４５への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図１８６（ａ）参照）。

【２７１２】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図１８６（ｂ）参照）。

【２７１３】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第２変動演出を終了させる処理が行われないことになる。

【２７１４】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第２ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１８６（ｃ）参照）。

【２７１５】

その後、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送

信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」のままとなり、第１変動演出を開始する処理が行われない（図１８６（ｄ）参照）。

【２７１６】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出を終了させる処理が行われる。

【２７１７】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第２変動表示器８２で変動表示されていた第２ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図１８６（ｅ）参照）。なお、第２特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【２７１８】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数及び第２特図保留数が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となる。

【２７１９】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図１８６（ｆ）参照）。

【２７２０】

なお、Ｔ３のタイミングやＴ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【２７２１】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合については、このタイミングで第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となる。

【２７２２】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが

停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止し、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示されることになる。なお、第１特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【２７２３】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１２）

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１２について説明する。図１８７の上の図は、通常遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１２であり、図１８７（ａ）～（ｆ）は、図１８７のタイミングチャート１２における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２７２４】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、特定遊技状態（時短遊技状態）から通常遊技状態となって、特定遊技状態中に主制御部１１０ｍに記憶された第２特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第２特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」となって第２変動演出を開始する処理が行われる。

【２７２５】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示される。また、第２保留アイコン表示領域７０Ｄが表示されていないため、第２保留アイコン表示領域７０Ｄからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコンＴＩが１０フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第２ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始し、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２７２６】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」から「１」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」から「１」となる。

【２７２７】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「０」から「１」に増加表示され、第１保留アイコン表示領域７０Ｂの第１表示部７０Ｂ１に保留アイコンＨＩが通常追加態様で追加表示（増加表示）され、通常遊技状態中の第１始動口４５への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図１８７（ａ）参照）。

【２７２８】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、第２変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図１８７（ｂ）参照）。

【２７２９】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄

がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第２変動演出を終了させる処理が行われない。

【２７３０】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第２ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１８７（ｃ）参照）。

【２７３１】

その後、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」のままとなり、第１変動演出を開始する処理が行われない（図１８７（ｄ）参照）。

【２７３２】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出を終了させる処理が行われる。

【２７３３】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第２変動表示器８２で変動表示されていた第２ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第１変動表示器８１には大当たり態様の第１ランプ図柄ＬＺは停止表示されない状態となる（図１８７（ｅ）参照）。なお、第２特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【２７３４】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍがオープニング演出を開始する処理が行われる。

【２７３５】

このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数の「１」は、新たに第１始動口４５への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第１特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信するまで維持される（図１８７（ｆ）参照）。

【２７３６】

つまり、新たに第２始動口４７への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第２特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留

数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信した場合であっても、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数の「１」が維持される。

【２７３７】

なお、Ｔ３のタイミングやＴ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われることになる。

【２７３８】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合については、このタイミングで第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。

【２７３９】

そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａや変動表示していた特殊図柄ＴＺを停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩを１フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了する）。

【２７４０】

このように、図１８６～図１８７に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出の実行中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第２変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって第２変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第２変動演出を終了させることが可能となる。

【２７４１】

また、図１８６～図１８７に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第２特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第２変動演出の実行中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第２変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第２変動演出を終了させることが可能となる。

【２７４２】

また、図１８６～図１８７に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第２特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第２ランプ図柄ＬＺの変動表示中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第２変動表示器８２にハズレ態様（消灯）を停止表示させるが、サブ第１変動表示器８１に大当たり態様（点灯）のランプ図柄ＬＺを停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第２ランプ図柄ＬＺの変動表示を終了させることが可能となる。

【２７４３】

また、図１８６～図１８７に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第２特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第２実行中情報）の表示中に、第２特別図柄の

変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

【２７４４】

また、図１８６～図１８７に示した具体例によれば、通常遊技状態において、第２特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第２実行中情報）の表示中に第２特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第２特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第２実行中情報）の表示中に第１特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

【２７４５】

また、図１８６～図１８７に示した具体例によれば、通常遊技状態において、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が「０」でないときに、特図保留数が「０」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が「０」に減少表示されるようになっている。そのため、第１特図保留数が「０」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

【２７４６】

なお、通常遊技状態において、第２特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第２変動演出の実行中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第２変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）を終了させるようにしてもよい。

【２７４７】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１３）

図１８８を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例１３について説明する。図１８８の上の図は、特定遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１３であり、図１８８（ａ）～（ｆ）は、図１８８のタイミングチャート１３における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２７４８】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、遊技者が左打ちすることで第１始動口４５に遊技球が入賞したり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）となる前の通常遊技状態中に第１始動口４５に遊技球が入賞したりする等の理由によって主制御部１１０ｍに記憶された第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって第１変動演出を開始する処理が行われる。

【２７４９】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが表示されていないため、第１保留アイコン表示領域７０Ｂからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコンＴＩが１０フレームのアニメーション

として表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第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し、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２７５０】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第２始動口４７に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「０」から「１」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第２特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「０」から「１」となる。

【２７５１】

このとき、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「０」から「１」に増加表示され、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１に保留アイコンＨＩが追加表示（増加表示）され、特定遊技状態中の第２始動口４７への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図１８８（ａ）参照）。

【２７５２】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）することに加え、演出図柄７０ａを構成している触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）を行う。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図１８８（ｂ）参照）。

【２７５３】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第１変動演出を終了させる処理が行われない。

【２７５４】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１８８（ｃ）参照）。

【２７５５】

その後、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第２特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」のままとなり、第２変動演出を開始する処理が行われない（図１８８（ｄ）参照）。

【２７５６】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出を終了させる処理が行われる。

【２７５７】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表

示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第１変動表示器８１で変動表示されていた第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図１８８（ｅ）参照）。

【２７５８】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数及び第２特図保留数が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」となる。

【２７５９】

このとき、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図１８８（ｆ）参照）。

【２７６０】

なお、Ｔ３のタイミングやＴ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【２７６１】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合については、このタイミングで第１特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」となる。

【２７６２】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止し、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示されることになる。

【２７６３】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１４）

図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１４について説明する。図１８９の上の図は、特定遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１４であり、図１８９（ａ）～（ｆ）は、図１８９のタイミングチャート１４における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２７６４】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、遊技者が左打ちすることで第１始動口４５に遊技球が入賞したり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）となる前の通常遊技状態中に第１始動口４５に遊技球が入賞したりする等の理由によって主制御部１１０ｍに記憶された第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ変

動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となって第１変動演出を開始するための処理が行われる。

【２７６５】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示される。また、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが表示されていないため、第１保留アイコン表示領域７０Ｂからの保留アイコンのシフト表示（減少表示）が行われることなく、当該アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコンＴＩが１０フレームのアニメーションとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第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し、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２７６６】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、第２始動口４７に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「０」から「１」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第２特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「０」から「１」となる。

【２７６７】

このとき、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「０」から「１」に増加表示され、第２保留アイコン表示領域７０Ｄの第１表示部７０Ｄ１に保留アイコンＨＩが通常追加態様で追加表示（増加表示）され、特定遊技状態中の第２始動口４７への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力される（図１８９（ａ）参照）。

【２７６８】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図１８９（ｂ）参照）。

【２７６９】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第１変動演出を終了させる処理が行われない。

【２７７０】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第１ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１８９（ｃ）参照）。

【２７７１】

その後、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第２特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」のままとなり、第２変動演出を開始する処理が行われない（図１８９

（ｄ）参照）。
【２７７２】
その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出を終了させる処理が行われる。
【２７７３】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第１変動表示器８１で変動表示されていた第１ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第２変動表示器８２には大当たり態様の第２ランプ図柄ＬＺは停止表示されない状態となる（図１８９（ｅ）参照）。
【２７７４】
その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍがオープニング演出を開始する処理が行われる。
【２７７５】
このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数の「１」は、新たに第２始動口４７への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第２特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信するまで維持される（図１８９（ｆ）参照）。
【２７７６】
つまり、新たに第１始動口４５への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第１特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信した場合であっても、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数の「１」が維持される。
【２７７７】
なお、Ｔ３のタイミングやＴ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。
【２７７８】
また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合については、このタイミングで第１特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。
【２７７９】
そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａや変動表示していた特殊図柄ＴＺ

を停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩ（通常アイコン、特別アイコン）を１フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了することになる）。

【２７８０】

このように、図１８８～図１８９に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第１特別図柄の変動表示に対応して開始された第１変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第１変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって第１変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第１変動演出を終了させることが可能となる。

【２７８１】

また、図１８８～図１８９に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第１特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第１変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第１変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第１変動演出を終了させることが可能となる。

【２７８２】

また、図１８８～図１８９に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第１特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第１ランプ図柄ＬＺの変動表示中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第１変動表示器８１とサブ第２変動表示器８２の何れに大当たり態様（点灯）のランプ図柄ＬＺを停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第１ランプ図柄ＬＺの変動表示を終了させることが可能となる。

【２７８３】

また、図１８８～図１８９に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第１特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第１実行中情報）の表示中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。

【２７８４】

また、図１８８～図１８９に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第１特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第１実行中情報）の表示中に第１特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第１特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第１実行中情報）の表示中に第２特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。

【２７８５】

また、図１８８～図１８９に示した具体例によれば、特定遊技状態において、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が「０」でないときに、特図保留数が「０」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第

２特図保留数が「０」に減少表示されるようになっている。そのため、第２特図保留数が「０」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。

【２７８６】

なお、特定遊技状態において、第１特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第１変動演出の実行中に、第１特別図柄の変動表示の終了後に開始された第２特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第１変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）を終了させるようにしてもよい。

【２７８７】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１５）

図１９０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１９について説明する。図１９０の上の図は、特定遊技状態において演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合のタイミングチャート１５であり、図１９０（ａ）～（ｆ）は、図１９０のタイミングチャート１５における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２７８８】

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２特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第２特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」となって第２変動演出を開始する処理が行われる。

【２７８９】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示される。また、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されている１つの保留アイコンＨＩが２０フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）され、当該アイコンＴＩとして表示される。また、演出図柄７０ａ、特殊図柄ＴＺおよび第２ランプ図柄ＬＺの変動表示が開始されるが、演出図柄７０ａは、拡縮動作（準備動作）を行った後にスクロールを開始する。また、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２７９０】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、遊技者が左打ちする等の理由によって第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」から「１」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」から「１」となる。

【２７９１】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「０」から「１」に増加表示されるが、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが表示されていないため、保留アイコンＨＩが追加表示（増加表示）されず、特定遊技状態中の第１始動口４５への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図１９０（ａ）参照）。

【２７９２】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図１９０（ｂ）参照）。

【２７９３】
そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第１変動演出を終了させる処理が行われない。
【２７９４】
このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第２ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１９０（ｃ）参照）。
【２７９５】
その後、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」のままとなり、第１変動演出を開始する処理が行われない（図１９０（ｄ）参照）。
【２７９６】
その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出を終了させる処理が行われる。
【２７９７】
このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第２変動表示器８２で変動表示されていた第２ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）する（図１９０（ｅ）参照）。
【２７９８】
その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数及び第２特図保留数が「０」であるため、客待ち状態（遊技待機状態）に移行する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となる。
【２７９９】
このとき、サブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示され、客待ちデモ演出が実行されるか、新たに特別図柄の変動表示が開始されるまで待機することになる（図１９０（ｆ）参照）。
【２８００】
なお、Ｔ３のタイミングやＴ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出

制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。

【２８０１】

また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された客待ち状態指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合については、このタイミングで第２特別図柄の変動表示に対応して開始された変動演出を終了させる処理が行われ、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」となる。

【２８０２】

そして、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１フレーム分の非アニメーションとして消去される。また、仮停止していた演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止し、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示されることになる。なお、第２特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【２８０３】

（演出制御部がコマンドを正常に受信できない場合の具体例１６）

図１９１を用いて、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できない場合の具体例２０について説明する。図１９１の上の図は、特定遊技状態において演出制御部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１６であり、図１９１（ａ）～（ｆ）は、図１９１のタイミングチャート１６における（ａ）～（ｆ）に対応する演出例である。

【２８０４】

まず、Ｔ０のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第２特別図柄のハズレ変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第２特図保留数が「１」から「０」となって第２変動演出を開始する処理が行われる。

【２８０５】

このとき、変動中ＢＧＭが出力されたままサブ第２保留表示器８４及び第２特図保留数表示領域７０Ｆに表示されている第２特図保留数が特定更新態様で「１」から「０」に減少表示される。また、第２保留アイコン表示領域７０Ｄに表示されていた保留アイコンＨＩが当該アイコン表示領域７０Ｃに２０フレームのアニメーションとしてシフト表示（減少表示）して当該アイコン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し、当該アイコンＴＩが回転動作（演出動作）を行っている状態となっている。

【２８０６】

次に、Ｔ１のタイミングにおいて、遊技者が左打ちする等の理由によって第１始動口４５に遊技球が入賞することで主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」から「１」に増加する。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される入賞時コマンド（入賞時信号としての第１特図保留数指定コマンド、先読み指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「０」から「１」となる。

【２８０７】

このとき、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されてい

る第１特図保留数が特定更新態様で「０」から「１」に増加表示されるが、第１保留アイコン表示領域７０Ｂが表示されていないため、保留アイコンＨＩが追加表示（増加表示）されず、特定遊技状態中の第１始動口４５への入賞ということで今回の入賞に基づく入賞音が出力されないことになる（図１９１（ａ）参照）。

【２８０８】

その後、Ｔ２のタイミングにおいて、変動演出の開始から所定時間が経過すると、左中右の演出図柄７０ａがハズレ態様（「８１４」）で仮停止する。このとき、演出図柄７０ａが予め定められた停止位置を上下するように僅かに揺れ動作（揺動表示）する。また、当該アイコンＴＩの回転動作が継続している（図１９１（ｂ）参照）。

【２８０９】

そして、Ｔ３のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第２特別図柄がハズレ態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、第２変動演出を終了させる処理が行われない。

【２８１０】

このとき、背景画像のスクロールおよび当該アイコンＴＩの回転動作が継続している状態で、演出図柄７０ａの仮停止、特殊図柄ＴＺの変動表示、及び、第２ランプ図柄ＬＺの変動表示の期間が延長され、それに伴って変動中ＢＧＭの出力が維持される（図１９１（ｃ）参照）。

【２８１１】

その後、Ｔ４のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、主制御部１１０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」から「０」に減少することに伴って第１特別図柄の大当たり変動表示が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合、演出制御部１３０ｍが記憶（把握）している第１特図保留数が「１」のままとなり、変動演出を開始する処理が行われない（図１９１（ｄ）参照）。

【２８１２】

その後、Ｔ５のタイミングにおいて、特別図柄の変動時間が経過すると、第１特別図柄が大当たり態様で停止表示される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信される停止時コマンド（停止時信号としての特図停止コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信すると、第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出を終了させる処理が行われる。

【２８１３】

このとき、背景画像のスクロールは継続しているが、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩが通常アイコンであるか特別アイコンであるかに拘らず１０フレーム分のアニメーションとして消去される。また、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａが停止位置で本停止すると共に、特殊図柄ＴＺが演出図柄７０ａと同じ「８１４」で本停止する。さらに、サブ第２変動表示器８２で変動表示されていた第２ランプ図柄ＬＺがハズレ態様で停止表示（消灯）するが、サブ第１変動表示器８１には大当たり態様の第１ランプ図柄ＬＺは停止表示されない状態となる（図１９１（ｅ）参照）。なお、第２特別図柄のハズレ変動表示を対象として連続予告演出が実行されていた場合には、このタイミングで連続予告演出が終了することになる。

【２８１４】

その後、Ｔ６のタイミングにおいて、特別図柄の停止時間が経過すると、大当たり遊技のオープニング期間が開始される。このタイミングで主制御部１１０ｍから送信されるオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが受信すると、演出制御部１３０ｍがオープニング演出を開始する処理が行われる。

【２８１５】
このとき、オープニング背景と「大当たり」の文字からなるオープニング画像が表示される。また、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数の「１」は、新たに第１始動口４５への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）を正常に受信するか、第１特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第１特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信するまで維持される（図１９１（ｆ）参照）。
【２８１６】
つまり、新たに第２始動口４７への入賞に基づく入賞時コマンド（入賞時信号）や、第２特別図柄の変動表示の開始に基づく開始時コマンド（開始時信号としての第２特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信した場合であっても、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数の「１」が維持される。
【２８１７】
なお、Ｔ３のタイミングやＴ４のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できたが、このコマンドの受信に基づき演出制御部１３０ｍから送信された演出コマンドを表示制御部１４０及びランプ制御部１５０が正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合についても、主制御部１１０ｍから送信されたコマンド（停止時コマンド、開始時コマンド）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できない（コマンド異常が発生した）場合と同様の処理が行われる。
【２８１８】
また、Ｔ５のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信された停止時コマンド（停止時信号）を演出制御部１３０ｍが正常に受信できず、Ｔ６のタイミングにおいて、主制御部１１０ｍから送信されたオープニング指定コマンドを演出制御部１３０ｍが正常に受信できた場合については、このタイミングで第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出を終了させてオープニング演出を開始する処理が行われる。
【２８１９】
そして、仮停止していたハズレ態様の演出図柄７０ａや変動表示していた特殊図柄ＴＺを停止表示させることなく、また、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されている当該アイコンＴＩを１フレーム分の非アニメーションとして消去することなく、オープニング画像が表示されることになる（実質的に、オープニング演出以外の演出が終了することになる）。
【２８２０】
このように、図１９０～図１９１に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第２特別図柄の変動表示に対応して開始された第２変動演出の実行中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、第２変動演出を終了させるようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドを受信したタイミングで第２変動演出が終了するので、遊技者に違和感を与えることなく第２変動演出を終了させることが可能となる。
【２８２１】
また、図１９０～図１９１に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第２特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第２変動演出の実行中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、ハズレ態様で第２変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）を終了させるようになっている。そのため、演出図柄をハズレ態様から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第２変動演出を終了させることが可能となる。

【２８２２】
　また、図１９０～図１９１に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第１特別図柄のハズレ変動表示に対応して開始された第２ランプ図柄ＬＺの変動表示中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の大当たり変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、サブ第１変動表示器８１とサブ第２変動表示器８２の何れにも、大当たり態様（点灯）のランプ図柄ＬＺを停止表示させないようになっている。そのため、ランプ図柄をハズレ態様（消灯）から大当たり態様に切り替える等の処理を行わずに済むと共に、遊技者に違和感を与えることなく第２ランプ図柄ＬＺの変動表示を終了させることが可能となる。
【２８２３】
　また、図１９０～図１９１に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第２特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第２実行中情報）の表示中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、当該アイコンを消去させるようになっている。そのため、主制御部１１０ｍと演出制御部１３０ｍとの連携を円滑に行わせることが可能となる。また、停止時コマンドの受信によって当該アイコンが消去されるので、遊技者に違和感を与えることなく当該アイコンを消去することが可能となる。
【２８２４】
　また、図１９０～図１９１に示した具体例によれば、特定遊技状態において、第２特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第２実行中情報）の表示中に第２特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合と、第２特別図柄の変動表示に対応する当該アイコン（第２実行中情報）の表示中に第１特別図柄の変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合とで、同一の演出態様で当該アイコンが消去されるようになっている。そのため、遊技者に違和感を与えることなく自然に当該アイコンを消去することが可能となる。
【２８２５】
　また、図１９０～図１９１に示した具体例によれば、特定遊技状態において、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が「０」でないときに、特図保留数が「０」であることを示す客待ち状態指定コマンドを受信すると、サブ第１保留表示器８３及び第１特図保留数表示領域７０Ｅに表示されている第１特図保留数が「０」に減少表示されるようになっている。そのため、第１特図保留数が「０」でないのに変動演出が実行されないといった疑念を遊技者に与えることがなくなる。
【２８２６】
　なお、特定遊技状態において、第２特別図柄の大当たり変動表示に対応して開始された第２変動演出の実行中に、第２特別図柄の変動表示の終了後に開始された第１特別図柄のハズレ変動表示の停止時コマンド（停止時信号）を受信した場合には、大当たり態様で第２変動演出（演出図柄７０ａの変動表示、特殊図柄ＴＺの変動表示）を終了させるようにしてもよい。
【２８２７】
（第２実施形態）
　以下、本発明の第２実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、第２実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、演出ボタン１７の他に演出レバー装置２３が設けられている点で第１実施形態と相違する。
【２８２８】
　まず、図１９２を用いて、遊技機１の構成について説明する。図１９２は、第２実施形態における遊技機１の正面図の一例である。なお、第１実施形態と同一の部分についての説明は省略する。
【２８２９】
　図１９２に示すように、上皿１１の中央底面側の部分には、演出ボタン装置１６と表裏

を為すように、入力装置として機能する演出レバー装置２３が設けられている。
　演出レバー装置２３は、演出ボタン装置１６と表裏をなすように上皿１１の中央底面側に設けられており、遊技者が手前側に引っ張り操作することが可能な演出レバー２４と、演出レバー２４に対する操作を検出する演出レバー検出スイッチ（図示省略）と、演出レバー２４を振動させるためのレバー振動モータ（図示省略）とが設けられており、演出レバー２４を操作することで遊技者が遊技機１へ所定の情報を入力可能となっている。
【２８３０】
　なお、演出ボタン装置１６と演出レバー装置２３とは、上皿１１に設けられているため、演出ボタン１７を振動させるボタン振動モータが駆動すると、その振動が伝達部材の役割を果たす上皿１１を介して演出レバー２４に伝達される。一方、演出レバー２４を振動させるレバー振動モータが駆動されると、その振動が上皿１１を介して演出ボタン１７に伝達される。つまり、一方の操作部を遊技者が手で操作しているときに、他方の操作部を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る操作部の有効期間を伴う／伴わない振動演出）が実行されると、その振動が他方の操作部を介して遊技者の手に伝達されるようになっている。
【２８３１】
　また、演出ボタン装置１６と演出レバー装置２３とは、ガラス枠４に取り付けられる上皿１１に設けられているため、演出ボタン１７を振動させるボタン振動モータが駆動すると、その振動が伝達部材の役割を果たす上皿１１及びガラス枠４を介して発射ハンドルにも伝達されるようになっている。さらに、演出レバー２４を振動させるレバー振動モータが駆動されると、その振動が上皿１１及びガラス枠４を介して演出ボタン１７に伝達されるようになっている。
【２８３２】
（決め演出パターン決定テーブル）
　図１９３は、第２実施形態における決め演出の演出パターンを決定する際に参照される決め演出パターン決定テーブルを示す図である。
【２８３３】
　図１９３に示すように、決め演出パターン決定テーブルには、演出モード、大当たり判定結果、変動演出パターン種別、各決め演出パターンの選択率（％）、選択される決め演出パターンが対応付けられており、参考として各決め演出パターンの演出構成（有効示唆演出、有効期間、演出内容）が記載されている。
【２８３４】
　「有効示唆演出」とは、有効期間が発生する可能性があることを示唆する導入演出であり、具体的には、演出ボタン１７を模した半透明演出ボタン画像や演出レバー２４を模した半透明演出レバー画像を第１画像表示装置７０に移動表示させると共に、特定位置に向けて半透明演出ボタン画像や半透明演出レバー画像を集合させていく演出である。
　「有効期間（単打５秒）」とは、決め演出における有効期間が演出ボタン１７又は演出レバー２４の１回の操作又は５秒が経過することで終了することを示している。
【２８３５】
　有効期間の欄の「操作対象」とは、有効期間中に操作が有効となる操作部（演出ボタン１７、演出レバー２４）の種別を示しており、「演出ボタン」であれば演出ボタン１７の操作が有効となり、「演出レバー」であれば演出レバー２４の操作が有効となる。
【２８３６】
　「促進演出」とは、有効期間中に操作部（演出ボタン１７、演出レバー２４）の操作を促す演出であり、具体的には、有効示唆演出を実行せずに又は有効示唆演出を実行した結果として、不透明演出ボタン画像又は不透明演出レバー画像を特定位置に表示させると共に、有効期間の残り時間をゲージの長さによって示すゲージ画像を表示させる演出となっている。なお、有効期間中に演出ボタン１７が操作されると上述した操作音１～４とは異なる操作音５が出力されるようになっている。

【２８３７】
促進演出の欄の「通常ボタン白」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出していない通常状態であって白発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。
「突出ボタン赤」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって赤発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。
「突出ボタン虹」とは、上述した不透明演出ボタン画像として、突出している突出状態であって虹発光している演出ボタン１７を模したボタン画像が表示されることを示している。
【２８３８】
「通常レバー」とは、上述した不透明演出レバー画像として、所定サイズの演出レバー２４を模した演出レバー画像が表示されることを示している。
「大レバー虹」とは、上述した不透明演出レバー画像として、所定サイズよりも大きい演出レバー２４を模した演出レバー画像が表示されることを示している。
【２８３９】
有効期間の欄の「操作部状態」とは、有効期間中の操作部（演出ボタン１７、演出レバー２４）の状態を示しており、「通常（白）」とは、対象の操作部が演出ボタン１７であれば突出していない通常状態であって演出ボタン１７が白色で発光することを示している。「通常（赤）」とは、対象の操作部が演出ボタン１７であれば突出していない通常状態であって演出ボタン１７が赤色で発光することを示している。「通常（虹）」とは、対象の操作部が演出レバー２４であれば突出していない通常状態であって演出レバー２４が虹色で発光することを示している。「突出（赤）」とは、対象の操作部が演出ボタン１７であれば突出している突出状態であって演出ボタン１７が赤色で発光することを示している。「突出（虹）」とは、対象の操作部が演出ボタン１７であれば突出している突出状態であって演出ボタン１７が大当たり確定の虹色で発光することを示している。なお、演出レバー２４には突出状態がないため通常状態のみとなっている。
【２８４０】
「演出内容」とは、有効期間中に演出ボタン１７が操作されるか有効期間が経過した場合に実行される演出の内容を示しており、「決め成功演出期間１１秒（演出モードＨは６秒）」とは、演出モードＨ以外の演出モードにおける決め成功演出に係る演出の実行期間が１１秒であること、演出モードＨにおける決め成功演出に係る演出の実行期間が６秒であることを示している。
【２８４１】
決め演出態様の欄の「失敗」とは、第１可動部材７３が動作せずに第１画像表示装置７０の画面が暗色に変化することで、大当たり遊技が実行されないことを示唆する決め失敗演出が実行されることを示している。
「成功」とは、第１可動部材７３が最大動作位置まで動作して虹色に発光すると共に、第１画像表示装置７０に成功エフェクト画像が表示されることで、大当たり遊技が実行されることを示唆する決め成功演出が実行されることを示している。
【２８４２】
ボタン振動の欄の「強振動（４秒→５秒）」とは、演出ボタン１７を振動させるためのバイブレーターが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から４秒に亘って強振動した後に１秒のインターバルを挟んで５秒に亘って強振動する強振動演出（決め成功振動演出）が実行されることを示している。
【２８４３】
ボタン発光の欄の「虹発光（１１秒）」とは、演出ボタン１７を発光させるための演出ボタンＬＥＤが決め成功演出の開始時（＝演出ボタン１７の操作時又は有効期間の終了時）から１１秒間（演出ボタン１７が強振動しているよりも長い期間）に亘って虹発光することを示している。なお、操作対象が演出レバー２４であっても演出ボタン１７が虹発光

するようになっている。
【２８４４】
各促進演出の大当たり期待度は、「通常ボタン白」＜「突出ボタン赤」＜「通常レバー」＜「突出ボタン虹」＝「大レバー虹」となっている。また、各操作部状態の大当たり期待度は、「通常」＜「突出」となっている。
【２８４５】
図１９３に示す決め演出パターン決定テーブルの第１の特徴としては、決め成功演出が実行される場合には、有効期間を発生させて演出ボタン１７又は演出レバー２４を振動させる振動演出（決め成功振動演出）が実行される点が挙げられる。そのため、大当たり遊技が実行されることを効果的に報知することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２８４６】
図１９３に示す決め演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、変動演出中に発生する有効期間としては最も長い期間に亘って有効期間が発生する点が挙げられる。そのため、遊技者が演出ボタン１７の操作を逸してしまうような不都合を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２８４７】
図１９３に示す決め演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、変動演出中に発生する強振動演出としては最も長い期間に亘って演出ボタン１７又は演出レバー２４が振動する点が挙げられる。そのため、決め成功演出時の遊技者の高揚感を効果的に煽ることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２８４８】
図１９３に示す決め演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、演出ボタン１７又は演出レバー２４の振動期間よりも演出ボタン１７の虹発光の方が長い期間に亘って行われる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７又は演出レバー２４の振動が終了した後も遊技者の高揚感を維持することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２８４９】
（枠役物初期動作パターン決定テーブル）
図１９４は、第２実施形態における枠役物（演出ボタン１７、演出レバー２４）の初期動作パターンを決定する場合に参照される枠役物初期動作パターン決定テーブルを示す図である。
【２８５０】
枠役物初期動作パターン決定テーブルには、電源ＯＮ時コマンドの種類、選択される初期動作パターンが対応付けられており、参考として初期動作時の作動態様、及び、初期動作の工程数が記載されている。
【２８５１】
「初期動作パターン０１」は、電源投入指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン１７が大上昇すると共に、演出ボタン１７及び演出レバー２４が２．５秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン１７が原点復帰し、その後に演出ボタン１７及び演出レバー２４が２．５秒間に亘って間欠振動（１．２５秒の振動→１秒のインターバル→１．２５秒の振動）し、その期間において演出ボタン１７が赤→緑→青の順で点灯（発光）する。
【２８５２】
「初期動作パターン０２」は、客待ち状態中であることを示す第１電源復旧指定コマンドを受信している場合に決定され、演出ボタン１７が大上昇すると共に、演出ボタン１７及び演出レバー２４が２秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン１７が原点復帰し、その期間において演出ボタン１７が青で点灯（発光）する。
【２８５３】
「初期動作パターン０３」は、特別図柄の変動表示中であることを示す第２電源復旧指定コマンド又は大当たり遊技中であることを示す第３電源復旧指定コマンドを受信してい

る場合に決定され、演出ボタン１７が大上昇すると共に、演出ボタン１７及び演出レバー２４が２秒間に亘って連続振動し、その後に演出ボタン１７が原点復帰し、その期間において演出ボタン１７が消灯する。

【２８５４】

なお、演出ボタン１７や演出レバー２４の連続振動の時間（２．５秒）、及び、間欠振動の時間（２．５秒間）については、変動演出中に実行される振動演出の振動時間（セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出）とは異なる時間となっている。

【２８５５】

図１９４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第１の特徴としては、メイン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、演出レバー２４）の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを簡単に把握することが可能となる。

【２８５６】

図１９４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第２の特徴としては、電源投入時の演出ボタン１７の初期動作には、電源復旧時の演出ボタン１７の初期動作にはない動作を実行させるようになっている点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかをより簡単に把握することが可能となる。

【２８５７】

なお、電源投入時と電源復旧時とで、演出ボタン１７の初期動作の動作態様（工程数、各工程の動作）を同一にしてもよい。このようにすると、電源投入であるか電源復旧であるかに拘らず、枠役物の動作に異常があるか否かを適切に確認することが可能となる。

【２８５８】

図１９４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第３の特徴としては、電源投入時と、客待ち状態に復旧する電源復旧時とで、枠役物（演出ボタン１７）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【２８５９】

図１９４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第４の特徴としては、電源投入時と、特別図柄の変動表示中、又は、大当たり遊技中に復旧する電源復旧時とで、盤役物（第１可動部材、第２可動部材）の初期動作中における初期発光の発光態様が異なる点が挙げられる。そのため、電源投入による初期動作である（遊技の制御状態が初期化された）のか、電源復旧による初期動作である（遊技の制御状態が復旧した）のかを把握することが可能となる。

【２８６０】

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。

【２８６１】

図１９４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【２８６２】

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。

【２８６３】

図１９４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第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。

【２８６４】

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。

【２８６５】

図１９４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第７の特徴としては、電源投入時や電源復旧時における演出ボタン１７や演出レバー２４の振動時間が、変動演出中に実行される振動演出の振動時間（セリフ予告演出時の振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出、擬似連演出時の振動演出、発展演出時の振動演出、カットイン演出時の振動演出、決め演出時の振動演出、再抽選演出時の振動演出、確定演出時の振動演出）とは異なる点が挙げられる。そのため、演出ボタン１７や演出レバー２４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。

【２８６６】

図１９４に示した枠役物初期動作パターン決定テーブルの第８の特徴としては、原点位置にあるか否かの検出が行われないボタン振動モータやレバー振動モータの初期振動については、原点位置にあるか否かの検出が行われる演出ボタン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及びレバー振動モータの動作確認を同時に行えることになり、動作確認にかかる時間を短縮することが可能となる。

【２８６７】

なお、演出レバー２４を通常位置と演出位置との間で移動可能とし、初期動作時に演出ボタン１７と同時に動作（移動、振動）させるようにしてもよいし、所定の順序（例えば、演出ボタン１７→演出レバー２４やその逆）で動作（移動、振動）させるようにしてもよい。この場合、決め演出における「通常レバー」のときには、演出レバー２４を通常位置に配置し、「大レバー」のときには、演出レバー２４を演出位置に移動させるようにしてもよい。

【２８６８】

また、演出レバー２４の有効期間には決め演出に係る単打５秒しかなかったが、例えば、連引き５秒等のように演出レバー２４を複数回操作させるようにし、演出レバー２４の操作毎に演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に操作回数が所定回数（例えば５回）になると決め成功演出又は決め失敗演出が実行されるようにしてもよいし、長引き５秒等のように演出レバー２４を継続操作させるようにし、演出レバー２４の操作が継続している間において演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に継続期間が所定期間（例えば３秒）になると決め成功演出又は決め失敗演出が実行されるようにしてもよい。

【２８６９】

また、発展演出や擬似連演出に係る有効期間において、大当たり期待度が高い演出が実行される場合に演出レバー２４を１回操作させるようにしてもよいし、演出レバー２４を連引きさせるようにしてもよいし、演出レバー２４を長引き（例えば２秒）させるようにしてもよい。連引きの場合には、演出レバー２４の操作毎に演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に操作回数が所定回数（例えば３回）になるとＳＰＳＰ発展演出や擬似連成功演出が実行されるようにするとよい。また、長引きの場合には、演

出レバー２４の操作が継続している間において演出を進展させる（例えばレベルゲージを上昇させる等）と共に継続期間が所定期間（例えば２秒）になるとＳＰＳＰ発展演出や擬似連成功演出が実行されるようにするとよい。

【２８７０】

また、演出ボタン１７や演出レバー２４の長引きや連引きをさせるにあたって、演出が進展（レベルゲージが次の段階にアップ）する毎に演出ボタン１７や演出レバー２４を例えば弱振動させるようにしてもよい。

【２８７１】

また、演出ボタン１７の振動強度には弱振動と強振動とがあり、演出レバー２４の振動強度には強振動があったが、同じ強振動であっても演出ボタン１７よりも演出レバー２４の強振動の方が、振動強度が高くなるようにしてもよいし、演出レバー２４よりも演出ボタン１７の強振動の方が、振動強度が高くなるようにしてもよい。

【２８７２】

また、有効期間（操作促進画像：単打、長押し、連打、長引き、連引き）の種類に応じて振動の種類（振動時間、振動強度）を異ならせるようにしてもよい。例えば、セリフ予告演出や擬似連演出時の演出ボタン１７の単打３秒であれば弱振動の１秒とし、発展演出時の演出ボタン１７の長押し４秒であれば弱振動１秒とし、カットイン演出時の演出ボタン１７の単打４秒であれば弱振動の３秒とし、決め演出時の演出ボタン１７の単打５秒であれば強振動の４秒→５秒とし、発展演出時の演出レバー２４の長押し４秒であれば強振動１秒とし、

【２８７３】

また、保留アイコンや当該アイコンが大当たり期待度の高い表示態様（例えば赤や虹）等に変化する場合に、演出ボタン１７や演出レバー２４を１秒間にわたって弱振動又は強振動させるようにしてもよい。

【２８７４】

（第３実施形態）

以下、本発明の第３実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、第３実施形態では、第１実施形態における第１始動口４５があった位置に、第１始動口４５０及び第２始動口４７０を備えた始動入賞装置４３０を備えている点、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを第１始動口４５０又は第２始動口４７０に入賞した順序で実行する点、第１保留アイコン及び第２保留アイコンを表示するための保留アイコン表示領域７０Ｂを備えている点、及び、通常遊技状態において第１始動口４５０への入賞に基づく特図判定情報の事前判定及び第２始動口４７０への入賞に基づく特図判定情報の事前判定を実行して先読み予告演出を実行する点において第１実施形態と相違する。なお、第１実施形態と同一の部分についての説明は省略する。

【２８７５】

（始動入賞装置の構成）

まず、第３実施形態における始動入賞装置４３０の構成について説明する。

【２８７６】

図１９５に示すように、始動入賞装置４３は、上部に入球口４４０を備えた内部空間Ｓを有している。内部空間Ｓの上下方向の中央部分の左右両側には、遊技領域５ａからの遊技球の流入を可能とする開口部４４０ｃ、４４０ｄが設けられ、内部空間Ｓの左寄りの位置には、第１始動口４５０及び第１始動口検出スイッチ４５０ａが設けられ、内部空間Ｓの右寄りの位置には、第２始動口４７０及び第２始動口検出スイッチ４７０ａが設けられている。

【２８７７】

また、入球口４４０の直下であって第１始動口４５０及び第２始動口４７０よりも上方には、入球口４４０から流入した遊技球を第１始動口４５０と第２始動口４７０に交互に振り分けて流下させる振り分け部材４４０ａが設けられ、内部空間Ｓの下部には、第１始動口４５０又は第２始動口４７０に入賞した遊技球を始動入賞装置４３の外部に排出する

ための排出口４４０ｄが設けられている。
【２８７８】
振り分け部材４４０ａは、左右方向に延在する平板部の左右中央から上方に起立する起立部を有する略逆Ｔ字状となっており、起立部の左側に左球受部が形成されると共に、起立部の右側に右球受部が形成されており、平板部と起立部の交点部分が軸支された状態で左右方向に揺動可能となっている。そして、右傾斜した状態においては入球口４４０の下方に左球受部が位置し、左球受部に遊技球を受け入れると遊技球の重量によって左傾斜する状態に変換して左球受部の遊技球を第１始動口４５０に向けて流下させる一方、左傾斜した状態においては入球口４４０の下方に右球受部が位置し、右球受部に遊技球を受け入れると遊技球の重量によって右傾斜する状態に変換して右球受部の遊技球を第２始動口４７０に向けて流下させることで、入球口４４０から流入した遊技球を第１始動口４５０と第２始動口４７０に交互に振り分けるようになっている。
【２８７９】
（通常遊技状態において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例）
次に、図１９５を用いて、通常遊技状態において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例について説明する。
【２８８０】
図１９５（ａ）に示すように、通常遊技状態において第１特図保留数表示領域７０Ｅ及び第２特図保留数表示領域７０Ｅに「０」が表示されている状態で第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が実行されおり、当該アイコン表示領域７０Ｃに第２特別図柄に対応する当該アイコンが表示されると共に、保留アイコン表示領域７０Ｂには保留アイコンが表示されない状態であり、振り分け部材４４ａが右傾斜している状態であるものとする。この状態で入球口４４に遊技球が入球すると、入球口４４０の直下に位置する振り分け部材４４０ａの左球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材４４０ａが遊技球の自重によって左傾斜する方向に動作する。
【２８８１】
そして、図１９５（ｂ）に示すように、振り分け部材４４０ａが左傾斜した状態に変換されると、左球受部に受け入れていた遊技球が第１始動口４５０に向けて流下し、その遊技球が第１始動口４５０に入賞した後に排出口４４０ｄに流入する。このとき、第１保留数が１増加して第１特図保留数表示領域７０Ｆが「１」となり、保留アイコン表示領域７０Ｂに第１特別図柄に対応する保留アイコンが追加表示される。
【２８８２】
さらに入球口４４０に遊技球が入球すると、図１９５（ｃ）に示すように、入球口４４０の直下に位置する振り分け部材４４０ａの右球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材４４ａが遊技球の自重によって右傾斜する方向に動作する。
【２８８３】
そして、図１９５（ｄ）に示すように、振り分け部材４４０ａが右傾斜した状態に変換されると、右球受部に受け入れていた遊技球が第２始動口４７０に向けて流下し、その遊技球が第２始動口４７０に入賞した後に排出口４４０ｄに流入する。このとき、第２保留数が１増加して第２特図保留数表示領域７０Ｅが「１」となり、保留アイコン表示領域７０Ｂに第２特別図柄に対応する保留アイコンが追加表示される。
【２８８４】
さらに入球口４４０に遊技球が入球すると、図１９５（ｅ）に示すように、入球口４４０の直下に位置する振り分け部材４４０ａの右球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材４４０ａが遊技球の自重によって左傾斜する方向に動作する。
【２８８５】
また、このとき第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が停止表示したことに対応して変動演出が終了（演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示）し、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンが消滅表示される。さらに、次の第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）の開始に伴って第１特図保留数表示領域７０Ｆが「０」とな

り、保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示し、最先の１つが当該アイコンとして表示される。

【２８８６】

そして、図１９５（ｆ）に示すように、振り分け部材４４０ａが左傾斜した状態に変換されると、左球受部に受け入れていた遊技球が第１始動口４５０に向けて流下し、その遊技球が第１始動口４５０に入賞した後に排出口４４０ｄに流入する。このとき、第１保留数が１増加して第１特図保留数表示領域７０Ｆが「１」となり、保留アイコン表示領域７０Ｂに第１特別図柄に対応する保留アイコンが追加表示される。

【２８８７】

（特定遊技状態において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例）

次に、図１９６を用いて、特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）において左打ちした遊技球が始動口に入賞する場合の具体例について説明する。

【２８８８】

図１９６（ａ）に示すように、特定遊技状態において第１特図保留数表示領域７０Ｅ及び第２特図保留数表示領域７０Ｅに「０」が表示されている状態で第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が実行されおり、当該アイコン表示領域７０Ｃに第２特別図柄に対応する当該アイコンが表示されると共に、保留アイコン表示領域７０Ｂには保留アイコンが表示されない状態であり、振り分け部材４４０ａが右傾斜している状態であるものとする。この状態で入球口４４０に遊技球が入球すると、入球口４４０の直下に位置する振り分け部材４４０ａの左球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材４４０ａが遊技球の自重によって左傾斜する方向に動作する。

【２８８９】

そして、図１９６（ｂ）に示すように、振り分け部材４４０ａが左傾斜した状態に変換されると、左球受部に受け入れていた遊技球が第１始動口４５０に向けて流下し、その遊技球が第１始動口４５０に入賞した後に排出口４４０ｄに流入する。このとき、第１保留数が１増加して第１特図保留数表示領域７０Ｆが「１」となるが、特定遊技状態ということで保留アイコン表示領域７０Ｂには第１特別図柄に対応する保留アイコンが表示されない。

【２８９０】

さらに入球口４４０に遊技球が入球すると、図１９６（ｃ）に示すように、入球口４４０の直下に位置する振り分け部材４４０ａの右球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材４４０ａが遊技球の自重によって右傾斜する方向に動作する。

【２８９１】

そして、図１９６（ｄ）に示すように、振り分け部材４４０ａが右傾斜した状態に変換されると、右球受部に受け入れていた遊技球が第２始動口４７０に向けて流下し、その遊技球が第２始動口４７０に入賞した後に排出口４４０ｄに流入する。このとき、第２保留数が１増加して第２特図保留数表示領域７０Ｅが「１」となり、保留アイコン表示領域７０Ｂに第２特別図柄に対応する保留アイコンが追加表示される。

【２８９２】

さらに入球口４４０に遊技球が入球すると、図１９６（ｅ）に示すように、入球口４４０の直下に位置する振り分け部材４４０ａの右球受部に遊技球が受け入れられ、振り分け部材４４０ａが遊技球の自重によって左傾斜する方向に動作する。

【２８９３】

また、このとき第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が停止表示したことに対応して変動演出が終了（演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺが停止表示）し、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていた当該アイコンが消滅表示される。さらに、次の第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）の開始に伴って第１特図保留数表示領域７０Ｆが「０」となるが、保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた保留アイコンはシフト表示されずに当該アイコンが表示されない状態で変動演出が実行される。

【２８９４】

そして、図１９６（ｆ）に示すように、振り分け部材４４０ａが左傾斜した状態に変換されると、左球受部に受け入れていた遊技球が第１始動口４５０に向けて流下し、その遊技球が第１始動口４５０に入賞した後に排出口４４０ｄに流入する。このとき、第１保留数が１増加して第１特図保留数表示領域７０Ｆが「１」となるが、特定遊技状態ということで保留アイコン表示領域７０Ｂには第１特別図柄に対応する保留アイコンが表示されない。

【２８９５】

このように、図１９５～図１９６に示した具体例によれば、通常遊技状態においては、保留アイコン表示領域７０Ｂに第１特別図柄に対応する保留アイコンと第２特別図柄に対応する保留アイコンとが第１始動口及び第２始動口に入賞した順に表示し、特定遊技状態においては、保留アイコン表示領域７０Ｂに第１特別図柄に対応する保留アイコンは表示されず、第２特別図柄に対応する保留アイコンは表示されるようになっている。そのため、通常遊技状態では変動演出が実行される回数を容易に把握可能となる一方で、特定遊技状態では右打ちして第２始動口４７に入賞させるように促し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２８９６】

また、図１９５～図１９６に示した具体例によれば、特定遊技状態においては、保留アイコン表示領域７０Ｂに第１特別図柄に対応する保留アイコンは表示されないが、第１特図保留数表示領域やサブ第１保留表示器８３における保留数の表示は更新されるようになっている。そのため、特定遊技状態において第１始動口に遊技球が入賞したとしても保留数を把握することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２８９７】

また、図１９５～図１９６に示した具体例によれば、通常遊技状態においては、当該アイコン表示領域７０Ｂに第１特別図柄に対応する当該アイコンと第２特別図柄に対応する当該アイコンとが表示され、特定遊技状態においては、当該アイコン表示領域７０Ｂに第１特別図柄に対応する当該アイコンは表示されないが、第２特別図柄に対応する当該アイコンは表示されるようになっている。そのため、通常遊技状態では特別図柄の種別を気にすることなく遊技させることができる一方で、特定遊技状態では右打ちして第２始動口４７に入賞させるように促し易くなり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２８９８】

なお、特定遊技状態において、第１特別図柄に対応する保留アイコン及び当該アイコンを表示しないようになっているが、第１特別図柄に対応する保留アイコンは表示せずに第１特別図柄に対応する当該アイコンは表示させるようにしてもよい。このようにすると、当該アイコンが表示されないまま変動演出が実行されるといった違和感を軽減することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２８９９】

図１９７を用いて、演出制御部１３０ｍの特別アイコン変化演出決定処理を説明する。図１９７は、演出制御部１３０ｍにおける特別アイコン変化演出決定処理を示すフローチャートである。なお、特別アイコン変化演出決定処理は、上述した演出制御部１３０ｍの先読み系演出処理の入賞時発光演出実行処理の次に実行されるようになっている。

【２９００】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－１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Ｅ５８０－２に処理を移し、先読み指定コマンドを受信していない場合には、今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

【２９０１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－２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。

【２９０２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－３において、現在が特別アイコン変化演出（後述するＭＡＸ保留チャンス演出、パズル保留チャンス演出）の実行可能期間であるか否かを判定する。特別アイコン変化演出の実行可能期間である場合には、ステップＥ５８０－４に処理を移し、特別アイコン変化演出の実行可能期間でない場合には、今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

【２９０３】

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

【２９０４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－４において、現在の保留数の合計が上限である「８」であるか否かを判定する。保留数の合計が上限である「８」である場合には、ステップＥ５８０－５に処理を移し、保留数の合計が上限である「８」でない（１～７である）場合には、ＭＡＸ保留チャンス演出を実行しないものとしてステップＥ５８０－８に処理を移す。

【２９０５】

「ＭＡＸ保留チャンス演出」とは、保留数の合計が上限である「８」となった場合に実行可能な演出であり、保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されている全ての保留アイコンを特殊表示態様に変化させると共に、当該アイコンとなったときに通常表示態様又は特別表示態様に変化させることで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。

【２９０６】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－５において、ＭＡＸ保留チャンス演出の対象となる保留アイコンが当該アイコンとなったときの表示態様を決定するためのＭＡＸ保留チャンス用のアイコン最終態様決定テーブル（図１９８（ａ）参照）を選択する。なお、ＭＡＸ保留チャンス用のアイコン最終態様決定テーブルの詳細は後述する。

【２９０７】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－６において、ＭＡＸ保留チャンス用のアイコン最終態様決定テーブルを参照して各保留アイコンのアイコン最終表示態様を決定し、ステップＥ５８０－７において、決定したアイコン最終表示態様に応じたＭＡＸ保留チャンス演出実行コマンドを送信バッファにセットし、今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、ＭＡＸ保留チャンス演出実行コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、ＭＡＸ保留チャンス演出が実行されることになる。

【２９０８】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－８において、現在の保留数の合計が２以上且つ５未満である（２～４）であるか否かを判定する。保留数の合計が２以上且つ５未満である場合には、ステップＥ５８０－９に処理を移し、保留数の合計が２以上且つ５未満でない場合には、パズル保留チャンス演出を実行しないものとして今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

【２９０９】

「パズル保留チャンス演出」とは、保留数の合計が２以上且つ５未満である（２～４）である場合に実行可能な演出であり、対象の保留アイコンを特殊表示態様に変化させると共に、特殊表示態様で表示された保留アイコンが当該アイコンとなることに応じて段階演出を実行することで遊技者に対して大当たり遊技が実行されることを期待させる先読み予告演出の一種である。

【２９１０】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－９において、今回の保留記憶（先読み指定コマンドに応じた最新の保留記憶）はＳＰリーチ演出以上が実行されるものであるか否かを判定する。ＳＰリーチ演出以上の実行されるものである場合には、ステップＥ５８０－

１０に処理を移し、ＳＰリーチ演出未満の演出（リーチなし、ノーマルリーチ演出等）が実行されるものである場合には、パズル保留チャンス演出を実行しないものとして今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

【２９１１】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－１０において、先行の保留記憶の大当たり又はリーチ演出が実行されるものがあるか否かを判定する。大当たり又はリーチ演出が実行されるものがない場合には、ステップＥ５８０－１１に処理を移し、大当たり又はリーチ演出が実行されるものがある場合には、パズル保留チャンス演出を実行しないものとして今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。

【２９１２】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－１１において、パズル保留チャンス演出パターン（進展シナリオ）を決定するためのパズル保留チャンスパターン決定テーブル（図１９８（ｂ）参照）を選択する。なお、パズル保留チャンスパターン決定テーブルの詳細は後述する。

【２９１３】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－１２において、パズル保留チャンスパターン決定テーブルを参照してパズル保留チャンス演出パターンを決定し、ステップＥ５８０－１３において、決定したパズル保留チャンス演出パターンがパズル保留チャンス演出を実行する演出パターンであるか否かを判定する。パズル保留チャンス演出を実行する演出パターンである場合には、ステップＥ５８０－１４に処理を移し、パズル保留チャンス演出を実行しない演出パターンである場合には、今回の特別アイコン変化演出処理を終了する。

【２９１４】

サブＣＰＵ１３０ａは、ステップＥ５８０－１４において、決定した演出パターンに応じたパズル保留チャンス演出実行コマンドを送信バッファにセットし、今回の特別アイコン変化演出決定処理を終了する。これにより、パズル保留チャンス演出実行コマンドが表示制御部１４０やランプ制御部１５０に送信され、パズル保留チャンス演出が実行されることになる。

【２９１５】

（ＭＡＸ保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブル）

図１９８（ａ）は、ＭＡＸ保留チャンス演出におけるアイコン最終表示態様を決定する場合に参照されるＭＡＸ保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブルを示す図である。

【２９１６】

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

【２９１７】

アイコン最終表示態様には、通常のカードアイコンであるキャラＡカードアイコンと、特別遊技が実行される可能性があることを示唆する特別なカードアイコンであるキャラＢカードアイコン、キャラＣカードアイコン、キャラＤカードアイコンが設定されている。

【２９１８】

特別なカードアイコンに係る大当たり当選期待度は、（キャラＡカードアイコン＜）キャラＢカードアイコン＜キャラＣカードアイコン＜キャラＤカードアイコンの順で高くなっており、キャラＤカードアイコンは大当たりとなることが確定するカードアイコンとなっている。

【２９１９】

ここで、図１９８（ａ）に示したＭＡＸ保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブルの第１の特徴としては、予定変動パターンに応じて、アイコン最終表示態様の選択率を異ならせている。具体的には、本実施形態では、予定変動パターンがＳＰリーチやＳ

ＰＳＰリーチである場合、予定変動パターンがリーチにならない通常変動や短縮変動やノーマルリーチである場合よりも、特別なカードアイコンが高い割合で選択される点が挙げられる。そのため、ＭＡＸ保留チャンスの演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９２０】

また、図１９８（ａ）に示したＭＡＸ保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブルの第２の特徴としては、ハズレである場合よりも、大当たりである場合の方が、特別なカードアイコンが高い割合で選択される点が挙げられる。そのため、ＭＡＸ保留チャンスの演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９２１】

また、図１９８（ａ）に示したＭＡＸ保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブルの第３の特徴としては、ＭＡＸ保留チャンス演出において複数の保留アイコンを対象として通常表示態様とは異なるカード保留アイコンで表示させるが、どのカード保留アイコンでリーチ演出が実行され易いということはなく、カード保留アイコンに対応する特図判定情報によってリーチ演出が実行されるか否かが変化する点が挙げられる。そのため、どのカード保留アイコンに対しても遊技者が期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９２２】

なお、遊技者による演出カスタマイズの設定によってＭＡＸ保留チャンス演出におけるアイコン変化演出の実行割合が変化しないようになっているが、演出カスタマイズの設定（通常設定、シンプル設定）によってＭＡＸ保留チャンス演出におけるアイコン変化演出の実行割合が変化するようにしてもよい。

【２９２３】

（パズル保留チャンス演出パターン決定テーブル）

図１９８（ｂ）は、パズル保留チャンス演出パターン（進展シナリオ）を決定する場合に参照されるパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルを示す図である。

【２９２４】

パズル保留チャンス演出パターン決定テーブルには、先読み指定コマンドが示す予定変動パターン、各パズル保留チャンス演出の演出パターンの選択率（％）、保留数、選択されるパズル保留チャンス演出の演出パターンが対応付けられており、参考として各演出パターンにおける事前変動、及び、当該変動において実行される進展演出の進展態様が記載されている。

【２９２５】

演出パターンには、パズル保留チャンス演出が実行されない演出パターン０と、パズル保留チャンス演出が実行される演出パターン１～６とが設定されている。

【２９２６】

例えば、演出パターン６では、始動口への遊技球の入賞時に既に表示されていた３つの保留アイコンと新たに追加表示される保留アイコンを含む４つの保留アイコンがパズル保留アイコンとして表示されると共に進展演出が開始され、３変動前においてパズル保留アイコンから当該アイコンとなった際に当該アイコンからパズルピースが出現して第１画像表示装置７０の背景を覆う演出が行われて画面１／４が覆われ、２変動前においてパズル保留アイコンから当該アイコンとなった際に当該アイコンからパズルピースが出現して第１画像表示装置７０の背景を覆う演出が行われて画面１／２が覆われ、１変動前においてパズル保留アイコンから当該アイコンとなった際に当該アイコンからパズルピースが出現して第１画像表示装置７０の背景を覆う演出が行われて画面３／４が覆われ、当該変動においてパズル保留アイコンから当該アイコンとなった際に当該アイコンからパズルピースが出現して第１画像表示装置７０の背景を覆う演出が行われて画面４／４が覆われる演出が行われる。

【２９２７】

ここで、図１９８（ｂ）に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第１

の特徴としては、予定変動パターンに応じて、各演出パターンの選択率を異ならせている。具体的には、本実施形態では、予定変動パターンがＳＰリーチである場合よりも、予定変動パターンがＳＰＳＰリーチや全回転リーチである場合の方が、パズル保留チャンス演出が実行される演出パターンが高い割合で選択される点が挙げられる。そのため、パズル保留チャンス演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９２８】

図１９８（ｂ）に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第２の特徴としては、ハズレである場合よりも、大当たりである場合の方が、パズル保留チャンス演出が実行される演出パターンが高い割合で選択される点が挙げられる。そのため、パズル保留チャンス演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９２９】

図１９８（ｂ）に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第３の特徴としては、ＭＡＸ保留チャンス演出と同様に複数の保留アイコンを対象として通常表示態様とは異なるパズル保留アイコンで表示させるが、先行のパズル保留アイコンに対応する変動演出でリーチ演出が実行されずに最後のパズル保留アイコンに対応する変動演出でリーチ演出が実行される点が挙げられる。そのため、最後のパズル保留アイコンに対する遊技者の期待感を徐々に高めていくことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９３０】

図１９８（ｂ）に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第４の特徴としては、進展演出の結果として第１画像表示装置７０の背景が覆われて画面の４／４が覆われるとＳＰＳＰリーチ演出が実行される点が挙げられる。そのため、パズル保留アイコンが表示されている間に実行される進展演出によって遊技者の期待感を徐々に高めていくことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９３１】

図１９８（ｂ）に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第５の特徴としては、ＭＡＸ保留チャンス演出が実行される場合と、パズル保留チャンス演出が実行される場合とで、通常表示態様とは異なる表示態様で表示される最後の保留アイコンよりも前の特定番目（例えば、最先の１番目）となる保留アイコンに対応する変動演出中にリーチ演出が実行される割合が異なる（ＭＡＸ保留チャンス演出の方が高い）点が挙げられる。そのため、ＭＡＸ保留チャンス演出とパズル保留チャンス演出とで遊技者が期待感を持つタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９３２】

図１９８（ｂ）に示したパズル保留チャンス演出パターン決定テーブルの第６の特徴としては、ＭＡＸ保留チャンス演出が実行される場合と、パズル保留チャンス演出が実行される場合とで、通常表示態様とは異なる表示態様で表示される最後の保留アイコンに対応する変動演出中にリーチ演出が実行される割合が異なる（パズル保留チャンス演出の方が高い）点が挙げられる。そのため、ＭＡＸ保留チャンス演出とパズル保留チャンス演出とで遊技者が期待感を持つタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９３３】

なお、パズル保留チャンス演出が実行される場合よりも、ＭＡＸ保留チャンス演出が実行される場合の方が、通常表示態様とは異なる表示態様で表示される最後の保留アイコンよりも前の特定番目（例えば、最先の１番目）となる保留アイコンに対応する変動演出中にリーチ演出が実行される割合が高くなっているが、パズル保留チャンス演出の方が特定番目となる保留アイコンに対応する変動演出中にリーチ演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【２９３４】

また、遊技者による演出カスタマイズの設定によってパズル保留チャンス演出が実行さ

れるか否かの実行割合が変化しないようになっているが、演出カスタマイズの設定（通常設定、シンプル設定）によってパズル保留チャンス演出が実行されるか否かの実行割合が変化するようにしてもよい。

【２９３５】

（ＭＡＸ保留チャンス演出が実行される場合の演出例）

図１９９を用いて、通常遊技状態においてＭＡＸ保留チャンス演出が実行される場合の演出例を説明する。

【２９３６】

まず、図１９９（ａ）に示すように、演出モードＡ（通常遊技状態）において第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）が実行されており、第１画像表示装置７０では、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺのスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅには「３」が表示されると共に、第２特図保留数表示領域７０Ｆには「４」が表示されており、保留アイコン表示領域７０Ｂには７つの保留アイコン（白アイコン）が表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコン（白アイコン）ＴＩが表示されている。

【２９３７】

その後、第１始動口４５０に遊技球が入賞すると、図１９９（ｂ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「４」となって保留数の合計が上限である「８」になると、ＭＡＸ保留チャンス演出が開始される。具体的には、当該アイコン表示領域７０Ｃの近傍にキャラクタが表示されると共に、「ＭＡＸ保留チャンス」との文字画像が表示され、図１９９（ｃ）に示すように、８つの保留アイコンの全てがカードを裏返した状態のカードアイコンに変化する。

【２９３８】

そして、変動時間が経過して第１特別図柄の変動表示が終了すると、図１９９（ｄ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「７２８」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。

【２９３９】

次に、第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が開始されると、図１９９（ｅ）に示すように、第２特図保留数表示領域７０Ｆが「３」となって演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示し、最先の１つが当該アイコンとして表示される。

【２９４０】

その後、当該アイコン表示領域７０Ｃの近傍に表示されていたキャラクタが当該アイコンであるカードアイコンを捲る動作を行うと、図１９９（ｆ）当該アイコンが表になってキャラＡカードアイコンとして表示され、今回の変動演出の期待度を示唆する演出が行われる。

【２９４１】

そして、第２始動口４７０に遊技球が入賞すると、図１９９（ｇ）に示すように、第２特図保留数表示領域７０Ｅが「４」になり、保留アイコン表示領域７０Ｂの第８表示部に保留アイコンが追加表示されるが、ＭＡＸ保留チャンス演出の開始後に表示された保留アイコンであるため、通常のアイコンである白アイコンとして表示される。

【２９４２】

次に、変動時間が経過して第１特別図柄の変動表示が終了すると、図１９９（ｈ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「８７２」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。以降は、カードアイコンとして表示されている保留アイコンに対応する変動演出が終了するまで図１９９（ｆ）～（ｈ）のような演出が行われ、最終的にキャラクタが消去されてＭＡＸ保留チャンス演出が終了する。

【２９４３】

このように、ＭＡＸ保留チャンス演出では、８個の保留アイコンの全てが同じカード保

留アイコンとして表示され、当該アイコンになった時点でカードが捲られて大当たり期待度が示唆されるようになっている。そのため、１つ１つの保留アイコンに対して遊技者が期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９４４】

また、ＭＡＸ保留チャンス演出の開始後に追加表示される保留アイコンは、カード保留アイコンではなく通常の保留アイコンとして表示されるようになっている。そのため、ＭＡＸ保留チャンス演出の対象となった保留アイコンがどこまでなのか把握できなくなるような不都合を回避することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２９４５】

（パズル保留チャンス演出が実行される場合の演出例）

図２００を用いて、通常遊技状態においてパズル保留チャンス演出が実行される場合の演出例を説明する。

【２９４６】

まず、図２００（ａ）に示すように、演出モードＡ（通常遊技状態）において第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が実行されており、第１画像表示装置７０では、演出図柄７０ａ、及び、特殊図柄ＴＺのスクロール（下方向への移動）が行われている。また、第１特図保留数表示領域７０Ｅ及び第２特図保留数表示領域７０Ｆにはそれぞれ「１」が表示されており、保留アイコン表示領域７０Ｂには２つの保留アイコン（白アイコン）が表示され、当該アイコン表示領域７０Ｃに当該アイコン（白アイコン）ＴＩが表示されている。

【２９４７】

その後、第１始動口４５０に遊技球が入賞すると、図２００（ｂ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「２」となって保留数の合計が３となり、パズル保留チャンス演出が開始される。具体的には、「パズル保留チャンス」との文字画像が表示され、３つの保留アイコンの全てがパズルのピースを模した形状のパズルアイコンに変化する。

【２９４８】

そして、変動時間が経過して第２特別図柄の変動表示が終了すると、図２００（ｃ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「７２８」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。

【２９４９】

次に、第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）が開始されると、図２００（ｄ）に示すように、第１特図保留数表示領域７０Ｅが「１」となって演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていたパズル保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示し、最先の１つが当該アイコンとして表示される。また、進展演出が開始されて当該アイコンからパズルのピースが出現し、第１画像表示装置７０の背景画像の右上と左下の２か所を覆うことで画面１／２が覆われる演出が行われ、予告対象である最後のパズル保留アイコンが大当たりとなる期待度が段階的に示唆される。

【２９５０】

その後、変動時間が経過して第１特別図柄の変動表示が終了すると、図２００（ｅ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「８７２」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。

【２９５１】

そして、第２特別図柄の変動表示（第２変動演出）が開始されると、図２００（ｆ）に示すように、第２特図保留数表示領域７０Ｆが「０」となって演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていたパズル保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示し、最先の１つが当該アイコンとして表示される。また、進展演出が継続して当該アイコンからパズルのピースが出現し、第１画像表示装置７０の背景画像の右下の１か所を覆うことで画面３／４が覆われる演出が行われ、予告対象である最後のパズル保留アイコンが大当たりとなる期待度が段階

的に示唆される。
【２９５２】
その後、変動時間が経過して第１特別図柄の変動表示が終了すると、図２００（ｇ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺがハズレ出目「８２７」で停止表示し、当該アイコンが消滅表示される。また、第２始動口４７０に遊技球が入賞すると、第２特図保留数表示領域７０Ｆが「１」になり、保留アイコン表示領域７０Ｂの第２表示部に保留アイコンが追加表示されるが、パズル保留チャンス演出の開始後に表示された保留アイコンであるため、通常のアイコンである白アイコンとして表示される。
【２９５３】
次に、第１特別図柄の変動表示（第１変動演出）が開始されると、図２００（ｈ）に示すように、演出図柄７０ａ及び特殊図柄ＴＺの変動表示が開始され、保留アイコン表示領域７０Ｂに表示されていた最後のパズル保留アイコン及び通常の保留アイコンが当該アイコン表示領域７０Ｃに向けてシフト表示し、最後のパズル保留アイコンが当該アイコンとして表示される。また、進展演出が継続して当該アイコンからパズルのピースが出現し、第１画像表示装置７０の背景画像の左上の１か所を覆うことで画面４／４が覆われる演出が行われ、予告対象である最後のパズル保留アイコンが大当たりとなる期待度が段階的に示唆される。
【２９５４】
そして、変動開始から所定期間が経過するとノーマルリーチ演出が開始され、その後にＳＰＳＰリーチ演出が実行され、変動時間が経過して第１特別図柄の変動表示が終了すると、当該アイコン表示領域７０Ｃに表示されていたパズルアイコンとしての当該アイコンが消去される。
【２９５５】
このように、パズル保留チャンス演出では、複数の保留アイコンが全て同じパズル保留アイコンとして表示され、当該アイコンになる毎に進展演出が行われるようになっている。そのため、予告対象である最後の保留アイコンに対して期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２９５６】
また、進展演出によって予告対象となる最後のパズル保留アイコンに対する大当たり期待度が段階的に示唆されるようになっている。そのため、予告対象である最後の保留アイコンに対して遊技者の期待感を徐々に高めていくことができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２９５７】
なお、パズル保留チャンス演出においてパズルのピースが画面を覆うだけの演出となっていたが、１つ１つのピースにそれぞれＳＰＳＰリーチ演出の実行を期待させるオブジェクトや文字情報を描いておき、４つのピースによって画面全体が覆われたときにＳＰＳＰリーチ演出の実行を示唆するオブジェクトや文字情報が完成するようにしてもよい。
【２９５８】
また、パズル保留チャンス演出によってＳＰＳＰリーチ演出が実行される期待度（可能性）を示唆するようになっていたが、ＳＰリーチ演出が実行される期待度（可能性）を示唆するようにしてもよいし、リーチ演出ではないチャンス演出が実行される期待度（可能性）を示唆するようにしてもよいし、単純に大当たりとなる期待度（可能性）を示唆するようにしてもよい。
【２９５９】
なお、本実施形態では、変動演出の開始から所定時間が経過すると３つの演出図柄７０ａが全て仮停止（揺れ動作）するようになっているが、左右の演出図柄７０ａは停止して中央の演出図柄７０ａだけが仮停止（揺れ動作）するようにしてもよい。このとき、３つの演出図柄７０ａが全て揺らぎ動作（演出動作）を行ってもよいし、左右の演出図柄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。

【２９６０】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部を構成する触覚画像ＳＫおよび図柄エフェクト画像ＺＥが揺らぎ動作（演出動作）するようになっているが、触覚画像ＳＫと図柄エフェクト画像ＺＥの何れか一方のみが揺らぎ動作（演出動作）するようにしてもよい。
【２９６１】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止時に六角形状のベース画像および数字部（識別文字）からなる識別部が揺らぎ動作（演出動作）を行わないようになっているが、識別部のテクスチャ（表面の模様等）に揺らぎ動作（演出動作）を行わせるようにしてもよいし、識別部に発光エフェクトを加えることで揺らぎ動作（演出動作）を行わせるようにしてもよい。
【２９６２】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａが拡縮動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、演出図柄７０ａが停止位置よりも縮小する方向にズレている（通常サイズよりも小さい）場合および拡大する方向にズレている（通常サイズよりも大きい）場合は、通常サイズとなって停止位置に表示されるようにするとよい。
【２９６３】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止として演出図柄７０ａが上下に揺れ動作するようになっているが、演出図柄７０ａは揺れ動作せずに、装飾部や数字部がベース画像からはみ出すように揺らぎ動作するようにしてもよい。この場合、仮停止中に開始時コマンドを受信すると、装飾部や数字部がベース画像からはみ出す方向にズレている場合は、ベース画像内に収まる状態となって停止位置に表示されるようにするとよい。
【２９６４】
　また、本実施形態では、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において、演出図柄７０ａが数字部（識別文字）のみで構成されているため、演出図柄７０ａの仮停止時に装飾部の揺らぎ動作（演出動作）が行われな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。
【２９６５】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止の延長中における枠用照明装置１０や盤用照明装置７６について言及していなかったが、演出図柄７０ａの仮停止の延長中において枠用照明装置１０を構成する複数の発光部の少なくとも１つを延長前の仮停止中と同じ態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様）としてもよいし、盤用照明装置７６を構成する複数の発光部の少なくとも１つを延長前の仮停止中と同じ発光態様（変動中よりも低輝度となる発光態様、変動中よりも変化や動きの少ない発光態様、消灯）としてもよい。この場合、次に開始時コマンドを受信すると枠用照明装置１０や盤用照明装置７６が変動中に応じた発光態様に変化（切り替わる）ことになる。
【２９６６】
　また、本実施形態では、演出図柄７０ａの仮停止中に主制御部１１０ｍから送信された開始時コマンド（特図保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を演出制御部１３０ｍが受信したときに、特殊図柄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。
【２９６７】
　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。

【２９６８】

また、本実施形態では、特図保留数よりも多い数の保留アイコンの表示中に開始時コマンドを受信すると、余剰分の保留アイコン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。

【２９６９】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信することで、主制御部１１０ｍから通知された特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、所定数よりも１つ多い数の保留アイコンを表示した後に所定数の保留アイコンを表示するようになっているが、所定数よりも１つ多い数の保留アイコンを表示せずに所定数の保留アイコンをそのまま表示するようにしてもよい。

【２９７０】

また、本実施形態では、特図保留数が所定数となる開始時コマンドを演出制御部１３０ｍが受信することで、主制御部１１０ｍから通知された特図保留数と演出制御部１３０ｍが記憶（把握）していた特図保留数との間にコマンド異常に起因する不整合（同一数である異常、増加方向への乖離がある異常）が生じるような場合には、この開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示するようになっているが、開始時コマンドの受信に応じて実行される変動演出中に当該アイコンを表示しないようにしてもよい。

【２９７１】

また、本実施形態では、演出モードの種類に拘らず通常アイコンが白アイコンとなっているが、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。この場合、演出モードの種類に拘らず特別アイコンはキャラアイコンとしてもよいし、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせてもよい。

【２９７２】

また、演出モードや遊技状態の種類に応じて通常アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合には、通常アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。さらに、演出モードや遊技状態の種類に応じて特別アイコンの形態（形状、色等）を異ならせる場合にも、特別アイコンの形態によって変動演出中における動作態様（演出動作の態様）を異ならせてもよい。

【２９７３】

また、本実施形態では、アイコン変化演出の結果として表示されるものが特別アイコンしかなかったが、特別アイコンへの変化を示唆する（特別アイコンへの変化の過程で表示される）特殊アイコンや特定のリーチ演出（例えば、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出）が実行されることを示唆する特定アイコンを設けてもよい。この場合には、特殊アイコンや特定アイコンの形態や演出動作の態様を通常アイコンや特別アイコンの形態や演出動作の態様と異ならせるとよい。

【２９７４】

また、本実施形態では、入賞時コマンドとしての特図保留数指定コマンドの先読み指定コマンドの両方を正常に受信した場合に保留アイコンが表示されるようにしたが、特図保留数指定コマンドを受信して先読み指定コマンドを正常に受信していない場合には保留ア

イコンを表示する一方、特図保留数指定コマンドを正常に受信せずに先読み指定コマンドを正常に受信した場合には保留アイコンを表示しないようにしてもよいし、その逆としてもよい。なお、特図保留数指定コマンドと先読み指定コマンドの何れか一方だけを受信して保留アイコンを表示する場合には、この保留アイコンに対するアイコン変化演出が実行されないようにしてもよい。

【２９７５】

また、本実施形態では、遊技者による演出ボタン１７の操作によって演出モードを変更することができないようになっていたが、演出ボタン１７の操作によって演出モードを変更できるようにしてもよい。この場合には、演出制御部１３０ｍがコマンドを正常に受信できないコマンド異常に基づく演出図柄７０ａの仮停止期間の延長中には、演出モードを変更するための操作を受け付けない、つまり、演出ボタン１７の操作に基づく演出モードの変更を規制するようにするとよい。

【２９７６】

また、本実施形態では、演出ボタン１７の操作を行わずに保留アイコン変化演出が実行されるようになっているが、保留アイコンを演出ボタン１７の操作を促すボタンアイコンとして表示し、演出ボタン１７が有効となるボタンアイコンの表示中に演出ボタン１７が操作されたことに応じて、ボタンアイコンを通常アイコン、特別アイコンおよび特定アイコンの何れかに変化させる操作変化演出を実行するようにしてもよい。この場合、操作変化演出では、演出ボタン１７を所定の割合で第１操作態様（非振動、待機位置にある非突出状態）から第２操作態様（振動、演出位置にある突出状態）に変化させるようにしてもよい。この場合、操作変化演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合よりも、上述したセリフ予告演出や決め演出において演出ボタン１７が第１操作態様から第２操作態様に変化する割合の方が高くなるようにするとよい。

【２９７７】

また、本実施形態では、有効示唆演出において実行される演出ボタン画像の表示態様を半透明としているが、半透明ではなくアウトラインだけの演出ボタン画像としてもよいし、シルエットだけの演出ボタン画像としてもよい。

【２９７８】

また、本実施形態では、リーチ前予告演出（セリフ予告演出、ステップアップ予告演出）や発展演出が実行されるときに演出ボタン１７の振動演出（ボタン振動モータの作動）を実行可能となっているが、ガラス枠４に枠可動部材を設け、リーチ前予告演出や発展演出において演出ボタン１７の振動演出が実行されるときに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよいし、振動演出の代わりに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよい。

【２９７９】

また、本実施形態では、リーチ後予告演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、確定演出）の実行時や図柄揃い時に演出ボタン１７の振動演出を実行可能となっているが、ガラス枠４に枠可動部材を設け、図柄揃い時において演出ボタン１７の振動演出が実行されるときに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよいし、振動演出の代わりに枠可動部材を動作させる動作演出を実行するようにしてもよい。

【２９８０】

また、本実施形態では、ＳＰリーチ演出やＳＰＳＰリーチ演出の実行中において、当該リーチ演出が行われていることを示すタイトル表示を行っていなかったが、大当たり期待度が異なる表示態様（白文字、白文字よりも大当たり期待度が高い赤文字、大当たりが確定する虹文字等）の何れかによってタイトル表示を行うようにしてもよく、タイトル表示を白文字で表示した後に赤文字や虹文字に変化させるようにしてもよい。

【２９８１】

また、本実施形態では、カットイン演出をＳＰリーチ演出の終盤に行うようになっていたが、ＳＰリーチ演出の中盤（第１期間）又は終盤（第２期間）に行うようにし、ＳＰリーチ演出の中盤にカットイン演出を行う場合よりも、ＳＰリーチ演出の終盤にカットイン

演出を行う場合の方が、演出ボタン１７が突出状態となり易い（突出状態となる割合が高くなる）ようにしてもよい。

【２９８２】

また、本実施形態では、発展演出において演出ボタン１７を長押し操作させる有効期間を発生させるようになっていたが、発展演出以外の大当たり予告演出として演出ボタン１７を長押しさせる有効期間を発生させると共に、有効期間中の長押し期間に応じて演出を進展させる操作進展演出を実行可能としてもよい。この場合には、有効期間における複数の判定タイミングで長押しが継続していることを判定し、その判定結果に基づいて、演出をどの段階まで進展させるかを決定するようにすると良い。

【２９８３】

＜本実施形態に記載された発明の内容１＞

従来の遊技機では、取得条件の成立によって取得された判定情報を保留記憶として記憶し、該判定情報に基づいて遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定結果に基づいて変動演出を実行するものが一般的である。このような遊技機の中には、保留記憶の各々に対応する保留画像の増加表示や減少表示を行ったり、変動演出が実行された保留記憶に対応する実行画像を表示したりすることで、遊技の進行状況を遊技者に把握させるものがあった（例えば、特開２０１７－０１８２２５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献１に記載の遊技機では、保留数が変化する際に保留数を即座に把握し難いという問題があった。

【２９８４】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記第２保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留情報の減少表示（１減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【２９８５】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記変動演出が開始された前記第

２保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の前記実行情報への変化表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留情報の減少表示（１減算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【２９８６】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記第２保留情報の減少表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の減少表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第２保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域における隣の表示部の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【２９８７】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が減少すると、前記第１保留情報の減少表示と、前記変動表示が開始された前記第２保留情報を実行情報（当該アイコン）に変化させる変化表示とを実行可能であり、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記第２保留情報の変化表示中に前記保留記憶の数が増加した場合、当該第２保留情報の減少表示（保留アイコン表示領域から当該アイコン表示領域の中心への移動）が完了することになるフレーム更新タイミングより前であっても、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）が開始されるようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【２９８８】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情

報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記画像表示手段は、所定のフレーム更新タイミング（１／３０ｍｓ）となる毎に表示画像が更新され、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記変動演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第２保留情報の増加表示（保留アイコン表示領域に追加表示された保留アイコンの通常サイズへの拡大）が完了することになるフレーム更新タイミングよりも、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）が完了することになるフレーム更新タイミングの方が早いようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【２９８９】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記変動演出実行手段は、前記変動演出の実行中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（ＳＰリーチ演出、ＳＰＳＰリーチ演出、全回転リーチ演出）を実行可能であり、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記特定演出の実行中に前記保留記憶の数が増加した場合、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第２保留情報の増加表示は所定条件が成立（特定演出が終了、縮小表示されていたハズレ演出図柄又は大当たり演出図柄が拡大表示）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【２９９０】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に基づき遊技の演出を制御する従制御手段（演出制御基板１３０）と、を備えた遊技機において、前記主制御手段は、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶可能な記憶手段と、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記従制御手段は、前記判定の結果に応じた変動演出を画像表示手段（画像表示装置）で実行可能な変動演出実行手段と、前記保留記憶の数を示す第１保留情報（保留数字）と、前記保留記憶の各々に対応する識別子を示す第２保留情報（保留アイコン）とを表示可能な情報表示手段と、を備え、前記情報表示手段は、前記保留記憶の数が増加すると、前記第１保留情報の増加表示と、前記第２保留情報の増加表示とを実行可能であり、前記記憶手段は、第１取得条件の成立（第１始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第１保留記憶として記憶し、第２取得条件の成立（第２始動口への遊技球の入球）に基づく前記判定情報を第２保留記憶として記憶し、前記特定遊技状態において前記第１保留記憶の数が増加した場合、前記第１保留情報の増加表示（１加算された保留数字への更新）は実行されるが、前記第２保留情報の増加表示は所定条件が成

立（特定遊技状態における最後の変動演出が終了、通常遊技状態に復帰）するまで実行されないようになっている。このようにすることで、保留数を把握し易くなる。

【２９９１】

＜本実施形態に記載された発明の内容２＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、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。

【２９９２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期作動の作動態様（動作態様、発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【２９９３】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段（演出ボタン１７）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記操作手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記操作手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【２９９４】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期動作と初期発光とを行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出動作と演出発光とを行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記可動演出手段の初期動作の動作態様（工程数や各工程の動作等の動作態様等）を同じとするが、前記可動演出手段の初期発光の発光態様（発光態様等）を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【２９９５】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に前記可動演出手段の初期発光を行い、遊技の実行中に前記可動演出手段の演出発光を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備

え、前記可動演出手段は、第１可動演出手段（第１可動部材７３）と、第２可動演出手段（第２可動部材７４）とを含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合と、遊技の制御状態が復旧される場合とで、前記第１可動演出手段における前記初期発光の発光態様の少なくとも一部を同じとするが、前記第２可動演出手段における前記初期発光の発光態様を異ならせるようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【２９９６】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記複数の演出図柄には、各々を識別可能とする識別文字（数字、アルファベット等）を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が初期化される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第１の組み合わせ（例えば「１３５」）とし、遊技の制御状態が復旧される場合には、前記表示手段に表示される前記複数の演出図柄における前記識別文字を第２の組み合わせ（例えば「７５３」）とするようになっている。そのため、遊技の制御状態が初期化されたのか、遊技の制御状態が復旧したのかを把握し易くすることが可能となる。

【２９９７】

＜本実施形態に記載された発明の内容３＞

従来の遊技機では、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に可動演出手段の初期動作を行わせる遊技機があった（例えば、特開２０１６－１８７６４８号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、可動演出手段について好適な初期動作を行えない場合があるという問題があった。

【２９９８】

◆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。

【２９９９】

◆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。

【３０００】

◆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。

【３００１】

◆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。

【３００２】

◆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。

【３００３】

◆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。

【３００４】

＜本実施形態に記載された発明の内容４＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開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。

【３００５】

◆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。

【３００６】

◆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。

【３００７】

＜本実施形態に記載された発明の内容５＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる遊技機があった（例えば、特開２０１７－１８９６０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合の表示手段の制御に改善の余地があり、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【３００８】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、遊技機の状態には、前記変動演出が実行されない客待ち状態と、前記保留記憶がない状態での前記変動演出の実行期間である第１状態と、前記保留記憶がある状態での前記変動演出の実行期間である第２状態と、を含み、前記演出制御手段は、遊技の制御状態が復旧される場合、前記表示手段に前記演出図柄を表示する前に特定表示（初期画面の表示等）を行うことが可能であり、前記客待ち状態において停止した電源供給が再開して前記客待ち状態に復旧する場合の前記特定表示の態様（初期画面の表示のみ）と、前記第１状態又は前記第２状態において停止した電源供給が再開して前記第１状態又は第２状態に復旧する場合の前記特定表示の表示態様（初期画面＋復帰中画面の表示）とを異ならせるようになっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３００９】

＜本実施形態に記載された発明の内容６＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技者が遊技を行っていない状態になると表示手段で客待ち演出を行うような遊技機があった（例えば、特開２０１８－０６４８３５号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、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。

【３０１０】

◆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。

【３０１１】

＜本実施形態に記載された発明の内容７＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、変動演出を実行中の判定情報に対応する実行情報を表示手段に表示するような遊技機があった（例えば、特開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。

【３０１２】

◆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。

【３０１３】

＜本実施形態に記載された発明の内容８＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、判定情報の事前判定結果に基づいて、複数回の変動演出に亘る先読み予告演出を実行するような遊技機があった（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。

【３０１４】

◆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。

【３０１５】

＜本実施形態に記載された発明の内容９＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、複数回の変動演出に亘って特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開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。

【３０１６】

◆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。

【３０１７】

＜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、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。

【３０１８】

◆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、白アイコン）と、第２段階態様（例えば、青アイコン）と、第３段階態様（赤アイコン）とを含み、前記第３段階態様まで変化する前記識別情報の前記第２段階態様での表示中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記第２段階態様で表示されていた前記識別情報を前記第１段階態様で表示するようになっている。そのため、電源供給の停止時の保留アイコンの表示態様を意識しないで済み、電源供給の再開後の表示制御に係る処理負荷を軽減することが可能となる。

【３０１９】

＜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、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。

【３０２０】

◆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８４）、及び、該第１表示領域とは異なる第２表示領域（第１保留アイコン表示領域７０Ｂ、第２保留アイコン表示領域７０Ｄ）の各々で前記保留記憶の数を示す保留表示を行うことが可能であり、前記保留記憶がある状態で停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記特定表示の実行中において前記第２表示領域では前記保留表示を実行しないが、前記第１表示領域では前記保留表示を実行可能となっている。そのため、停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、特定表示の終了前に保留記憶の数を把握することができ、遊技の興趣が低下することを抑制することが可能となる。

【３０２１】

＜本実施形態に記載された発明の内容１２＞

従来の遊技機では、取得された判定情報によって遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じて表示手段に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行可能な遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出を実行するような遊技機があった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、特別遊技が実行される期待度を示唆する演出中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合において、遊技の興趣が低下する可能性があるという問題があった。

【３０２２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を記憶することが可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段よりも前に前記判定情報を判定することが可能な事前判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を行うことが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプＮＲ）と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を特定の報知態様に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。

【３０２３】

＜本実施形態に記載された発明の内容１３＞

従来の遊技機では、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段と、主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の態様で作動可能な可動演出手段を備えた遊技機があった（例えば、特開２０１６－１８７６４８号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。

【３０２４】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０２５】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部

材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において客待ち演出を実行することが可能であり、前記客待ち演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０２６】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを報知するための変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０２７】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光）可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７）を備え、前記演出制御手段は、前記可動演出手段の初期作動（初期動作、初期発光）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光）とを実行することが可能であり、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）の実行中に特別遊技演出（大当たり演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出）を実行することが可能であり、前記特別遊技演出の実行中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０２８】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で動作可能であると共に所定の発光態様で発光可能な可動演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、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。

【３０２９】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入賞）によって取得された判定情報（特図判定情報）に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定することが可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させることが可能な初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記可動演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出では、前記変動表示している前記演出図柄を揺動表示（仮停止表示）してから静止表示（停止表示）することが可能であり、前記演出制御手段は、前記演出図柄を揺動表示する前記変動演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、所定のタイミング（特図停止指定コマンド受信時、客待ちコマンド受信時）で前記演出図柄を揺動表示させずに前記表示手段に静止表示することが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０３０】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）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。

【３０３１】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記表示手段に前記演出図柄を静止表示した後に所定期間が経過すると、前記表示手段で客待ち演出（客待ちデモ演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の変動時間の経過後に前記演出図柄を静止表示した場合と、前記制御状態の初期化後又は前記制御状態の復旧後に前記演出図柄を静止表示した場合とで、前記客待ち演出を実行するまでの期間を異ならせることが可能であり、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０３２】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、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。

【３０３３】

◆上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の停止前の状態に復旧させる初期処理手段（主制御基板１１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の初期作動（初期動作、初期発光、報知音出力、初期画面表示）と、前記演出手段の演出作動（演出動作、演出発光、演出音出力、演出画像表示）とを実行することが可能であり、前記判定手段の判定結果に応じて、表示手段（画像表示装置）に表示させた演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、複数回の前記変動演出にわたって前記特別遊技が実行される期待度を段階的に示唆する特定演出（例えば、アイコン変化演出）を実行することが可能であり、前記特定演出の実行中に停止した電源供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、電源供給が停止した前記変動演出の次に実行される前記変動演出において前記特定演出を実行可能であるが、電源供給の停止前に示唆していた段階の続きからは実行せず、前記信号に応じた演出を実行することが可能な制御状態（客待ち状態、変動演出、大当たり演出）中に前記主制御手段から所定信号（電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンド等）を受信した場合、前記初期作動を実行することが可能である。そのため、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とのズレを解消することが可能となり、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０３４】

◆上記課題を解決するための第１１の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプＮＲ）と、所定の態様で作動（動作、発光、音出力、画像表示）可能な演出手段（第１可動部材７３、第２可動部材７４、演出ボタン１７、各種ＬＥＤ、音声出力装置９、画像表示装置）と、取得条件の成立（始動口への遊技球の入球）によって取得された判定情報（特図判定情報）を保留記憶として記憶可能な記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定可能な判定手段（主制御基板１１０）と、電源供給の開始後に遊技の制御状態を初期化させるか、又は、電源供給の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。

【３０３５】

◆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。

【３０３６】

◆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。

【３０３７】

◆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。

【３０３８】

◆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。

【３０３９】

＜本実施形態に記載された発明の内容１４＞

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、演出画像を表示可能な表示手段を備えた遊技機があった（例えば、特開２０１６－１８７６４８号公報参照）。しかしながら、このような遊技機では、演出制御手段への電源供給が継続しているときに主制御手段への電源供給が停止された場合のことを考慮していなかった。

【３０４０】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御することが可能な主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド等）に応じた演出を制御することが可能な演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、演出画像（変動演出、大当たり演出等）を表示可能な表示手段（画像表示装置７０、７１）を備え、前記演出制御手段は、遊技が進行していない待機状態（客待ち状態）において前記表示手段に遊技待機画面（演出図柄の静止表示画面）を表示することが可能であり、前記遊技待機画面の表示中に前記主制御手段への電源供給が停止した場合、前記遊技待機画面の表示を継続することが可能である。そのため、主制御手段への電源供給が停止した際に遊技者に違和感を与えることがなくなり、遊技の興趣が低下することを防止することが可能となる。

【３０４１】

＜本実施形態に記載された発明の内容１５＞

従来の遊技機では、遊技の進行を制御するための主制御手段と、主制御手段からのコマンドに応じた演出を制御するための演出制御手段とを備えたものが一般的である。このような遊技機の中には、所定の検出手段からの入力信号に基づいて異常報知を実行するものがあった（例えば、特開２０１７－１１３４４１号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、適切に異常報知が行われない可能性があった。

【３０４２】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出するための検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ５３ａ、電波検出センサ５４ａ等）と、前記検出手段からの入力信号に基づき所定の制御（大当たり判定、異常判定等）を行う制御手段（主制御基板１１０及び／又は演出制御基板１３０）と、を備え、当該遊技機への電源供給が開始されたときに前記制御手段と前記検出手段とが非接続状態（コネクタ抜け、断線等）である場合、所定の異常報知（断線報知、磁気異常報知、電波異常報知等）を実行可能とした。そのため、適切に異常報知を行うことが可能となる。

【３０４３】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ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。

【３０４４】
◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ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。
【３０４５】
◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技を行うことが可能な遊技機において、所定の事象（始動入賞、磁気、電波等）を検出する検出手段（始動口検出スイッチ、磁気検出センサ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。
【３０４６】
＜本実施形態に記載された発明の内容１６＞
　従来の遊技機では、始動領域への遊技媒体の入賞に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機の中には、遊技の進行を制御する主制御手段と、主制御手段からのコマンド（信号）に応じた演出を制御する演出制御手段とを備えたものがあった（例えば、特開２０１７－１４３９０４号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、主制御手段の制御状態と演出制御手段の制御状態とがズレた場合のことを考慮していなかった。
【３０４７】
◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の増加に応じて第１保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に追加表示すると共に、前記第１保留記憶の減少に応じて前記第１保留情報の各々をシフト表示させて減少させることが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記第１保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記第１保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定

コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記第１保留情報うちの前記特定数に対応する前記第１保留情報（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記第１保留情報（少なくとも当該アイコン表示領域側から１番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０４８】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の各々に対応する第１保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記第１保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記第１保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０４９】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の数を示す第１保留数を第１表示領域（サブ第１保留表示器８３）に表示することが可能であると共に、前記第１保留記憶の各々に対応する第１保留情報（第１保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示

の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の実行を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも１つ少ない前記第１保留数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記第１保留数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記第１保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記第１保留情報を表示することを特徴とする。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０５０】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の各々に対応する第１保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記第１保留情報を演出動作（揺らぎ、回転等）させることが可能であり、前記第１保留情報が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第１保留情報を表示することなく前記所定数（例えば１つ）の前記第１保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０５１】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように背景画像の前面で複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の各々に対応する第１保留情報（第１保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記背景画像を演出動作（スクロール、変化等）させることが可能であり、前記背景画像が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変

動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第１保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記第１保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記第１保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０５２】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記第１保留記憶の数を示す第１保留数を第１表示領域（サブ第１保留表示器８３）に表示することが可能であると共に、前記第１保留記憶の各々に対応する第１保留情報（第１保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記所定要素が演出動作を行っている前記複数の演出図柄の仮停止中であって所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第１保留情報の表示中に、前記第１保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも２つ少ない前記第１記憶数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記第１記憶数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第１保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記第１保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記第１保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０５３】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態において、前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように複数の演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において前記複数の演出図柄が仮停止しているときに、前記演出図柄を構成する所定要素（キャラクタの触覚画像、図柄エフェクト画像）を演出動作（揺らぎ動作等）させることが可能であり、前記変動演出において前記所定要素が演出動作中であって仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレてい

るときに前記第１判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０５４】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の増加に応じて第２保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記第２保留情報をシフト表示させて１つ減少させることが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数の前記第２保留情報うちの前記特定数に対応する前記第２保留情報（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、前記所定数に対応する前記第２保留情報（当該アイコン表示領域側から１～２番目の保留アイコン）をシフト表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０５５】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の各々に対応する第２保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記第２保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記第２保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０５６】

◆上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の数を示す第２記憶数を第１表示領域（サブ第２保留表示器８４）に表示することが可能であると共に、前記第２保留記憶の各々に対応する第２保留情報（第２保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも１つ少ない前記第２記憶数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記第２記憶数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記第２保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記第２保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０５７】

◆上記課題を解決するための第１１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の各々に対応する第２保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第２保留情報を表示することなく前記所定数（例えば１つ）の前記第２保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０５８】

◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又

は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の各々に対応する第２保留情報（第２保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第２保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記第２保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記第２保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０５９】

◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記第１判定情報を第１保留記憶として記憶すると共に、前記判定が未実行の前記第２判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記第２保留記憶の数を示す第２記憶数を第１表示領域（サブ第２保留表示器８４）に表示することが可能であると共に、前記第２保留記憶の各々に対応する第２保留情報（第２保留アイコン）を第２表示領域（画像表示装置７０）に表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記第２保留情報の表示中に、前記第２保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも２つ少ない前記第２記憶数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記第２記憶数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記第２保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記第２保留情報を表示し、その後に前記所定数（例えば１つ）の前記第２保留情報を表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０６０】

◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、第１始動条件の成立（第１始動口への入球）により取得した第１判定情報（特図判定情報）又は第２始動条件の成立（第２始動口への入球）により取得した第２判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判

定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、通常遊技状態と遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する状態制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定遊技状態において、前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記第２判定情報の判定結果に基づく前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０６１】

◆上記課題を解決するための第１５の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定情報の判定結果に基づく前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の増加に応じて保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に追加表示すると共に、前記保留記憶の減少に応じて前記保留情報をシフト表示させて１つを実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去して前記変動演出を開始し、前記特定数の前記保留情報うちの前記特定数に対応する前記保留情報（当該アイコン表示領域側から３番目の保留アイコン）をシフト表示することなく、必要分の前記保留情報（当該アイコン表示領域側から１～２番目の保留アイコン）をシフト表示させて１つを前記実行情報として表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０６２】

◆上記課題を解決するための第１６の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０６３】

◆上記課題を解決するための第１７の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主

制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す保留数を第１表示領域（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ）に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を第２表示領域（保留アイコン表示領域）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも２つ多い特定数（例えば３つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも１つ少ない前記保留数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記保留数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示してから前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０６４】

◆上記課題を解決するための第１８の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記所定数（例えば１つ）の前記保留情報と前記実行情報とを表示する。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０６５】

◆上記課題を解決するための第１９の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を表示領域（画像表示装置７０）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ

）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示し、その後に前記所定数（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。

【３０６６】

◆上記課題を解決するための第２０の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、前記判定が未実行の前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように変動演出（演出図柄７０ａの変動表示等）を実行することが可能であり、前記保留記憶の数を示す保留数を第１表示領域（サブ第１保留表示器８３、サブ第２保留表示器８４、第１特図保留数表示領域７０Ｅ、第２特図保留数表示領域７０Ｆ）に表示することが可能であり、前記保留記憶の各々に対応する保留情報（保留アイコン）を第２表示領域（保留アイコン表示領域）に表示すると共に、前記変動表示が開始された前記保留情報を実行情報（当該アイコン）として表示することが可能であり、所定数（例えば１つ）よりも３つ多い特定数（例えば４つ）の前記保留情報の表示中に、前記保留記憶が前記所定数となる前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記実行情報を消去すると共に、前記変動演出を開始し、前記第１表示領域において前記特定数よりも２つ少ない前記保留数（例えば２つ）を表示することなく前記所定数の前記保留数（例えば１つ）を表示し、前記第２表示領域において前記特定数よりも１つ少ない数（例えば３つ）の前記保留情報を表示することなく前記特定数よりも２つ少ない数（例えば２つ）の前記保留情報を表示し、その後に前記所定数（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。

【３０６７】

◆上記課題を解決するための第２１の構成として、遊技の進行を制御する主制御手段（主制御基板１１０）と、前記主制御手段からの信号（コマンド）に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板１３０）とを備えた遊技機において、前記主制御手段は、始動条件の成立（始動口への入球）により取得した判定情報（特図判定情報）に基づき特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づき図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動表示に対応するように演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行することが可能であり、前記変動演出において仮停止している前記演出図柄が停止位置からズレているときに前記変動表示の開始時信号（保留数指定コマンド、特別図柄指定コマンド、特図変動パターン指定コマンド）を受信した場合、前記変動演出の開始に伴って前記演出図柄を前記停止位置に表示してから変動表示させる。そのため、主制御手段と演出制御手段との連携を円滑に行わせることが可能となる。

【３０６８】

＜本実施形態に記載された発明の内容１７＞

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機では、所定の演出装置（演出ボタン、可動部材等）を用いて演出を実行するようなものも知られている（例えば、特開２０１９－０３３８１６号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載されたような遊技機では、遊技の興趣

が低いという問題があった。

【３０６９】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、第１演出（リーチ前演出）よりも後に第２演出（リーチ後演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の１秒間の振動演出）と、前記第１振動演出とは異なる第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時等の３秒以上の振動演出）とを含み、前記特定遊技演出では、前記第２演出中よりも、前記第１演出中の方が、前記第１振動演出が実行され易なっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０７０】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、所定回数（例えば１回又は２回）の所定演出（擬似連演出）が実行された後に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の１秒間の振動演出）と、前記第１振動演出とは異なる第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時等の３秒以上の振動演出）とを含み、前記特定遊技演出では、前記第１振動演出が実行されない場合よりも、前記第１振動演出が実行される場合の方が、前記第２振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０７１】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に、前記特別遊技が実行される可能性があることを示唆する示唆演出（先読みエフェクト演出、先読み動作演出）と、前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）とを実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出等）とを含み、前記遊技演出の開始後の所定期間（演出図柄７０ａの最初の高速変動が終了するまで）において、前記示唆演出が実行される場合よりも、前記第２振動演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。

そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０７２】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて複数種類の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記変動演出には、第１種別の演出図柄（偶数図柄）によってリーチ演出が実行される第１特定変動演出と、第２種別の演出図柄（「７」以外の奇数図柄）によってリーチ演出が実行される第２特定変動演出と、第３種別の演出図柄（「７」図柄）によってリーチ演出が実行される第３特定変動演出とを含み、前記振動演出には、第１振動演出（セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時等の１秒間の振動演出）と、前記第１振動演出とは異なる第２振動演出（カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時等の３秒以上の振動演出）とを含み、前記通常遊技状態では、前記第２特定変動演出よりも前記第１特定変動演出が実行され易く、前記第１特定変動演出よりも前記第３特定変動演出が実行され難く、前記第１特定変動演出が実行される場合よりも、前記第３特定変動演出が実行される場合の方が、前記第２振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０７３】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出等）とを含み、前記第１振動演出が実行されるときは前記操作手段の操作に応じた所定の演出音（操作促進画像の表示効果音、演出ボタンの操作に応じた演出音、役物の作動効果音）が出力される一方、前記第２振動演出が実行されるときは前記所定の演出音が出力されないようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０７４】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記遊技演出には、前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動

演出（セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出等）とを含み、前記第１振動演出が実行されるときは前記操作手段の操作に関連する所定の演出画像（操作促進画像、演出ボタンの操作に応じた演出画像）が表示される一方、前記第２振動演出が実行されるときは前記所定の演出画像が表示されず、前記特別遊技が実行される前記特定遊技演出（大当たりのリーチ変動演出）では、前記特定演出の開始前における前記第２振動演出の実行回数（最大３回）よりも、前記特定演出の開始後における前記第２振動演出の実行回数（最大７回）の方が多くなり易いようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０７５】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記操作手段は、第１操作手段（演出ボタン１７）と、前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（演出レバー２４）とを含み、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記第１操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記第２操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第２操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０７６】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技枠（遊技盤取付枠３とガラス枠４からなる枠体）の前面側に設けられる枠演出部（演出ボタン１７（ボタン振動モータ）、演出レバー（レバー振動モータ）、枠可動部材）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記特別遊技が実行される期待度を示唆する示唆演出（大当たり予告演出）を実行可能であり、前記示唆演出の実行中に前記枠演出部を作動（動作、振動）させる作動演出（振動演出、動作演出等）を実行可能であり、前記示唆演出には、第１示唆演出（弱予告、リーチ前予告演出）と、前記第１示唆演出よりも前記期待度が高い第２示唆演出（強予告、リーチ後予告演出）とを含み、前記第１示唆演出が実行される場合よりも、前記第２示唆演出が実行される場合の方が、前記作動演出が実行され易く、前記第１示唆演出の実行中に前記作動演出が実行されない場合よりも、前記第１示唆演出の実行中に前記作動演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０７７】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行

中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出）とを含み、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで、前記第２振動演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０７８】

◆上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出）とを含み、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで、前記第１振動演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０７９】

◆上記課題を解決するための第１１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技枠（遊技盤取付枠３とガラス枠４からなる枠体）の前面側に設けられる枠演出部（演出ボタン１７（ボタン振動モータ）、演出レバー（レバー振動モータ）、枠可動部材）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記枠演出部を第１状態（待機状態、消光状態）から第２状態（振動状態、動作状態、所定の発光状態）に変化させる変化演出（振動演出、動作演出、発光演出等）を実行可能であり、前記変動演出には、第１演出（リーチ前演出）よりも後に第２演出（リーチ後演出）が実行される特定遊技演出（リーチ変動演出）を含み、前記第１演出の実行中に前記変化演出が実行されない場合よりも、前記変化演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高く、前記特別遊技が実行される前記特定遊技演出（大当たりのリーチ変動演出）では、前記第１演出の実行中に前記変化演出が実行されるか否かに拘らず、前記第２演出の実行中に前記変化演出が実行されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８０】

◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前

記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン演出等の振動演出うちの１つ）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（ステップアップ予告演出時、図柄揃い時、Ｃ図柄揃い時の振動演出のうちの１つ）とを含み、前記第１振動演出は、前記特別遊技が実行される期待度が異なる複数の振動態様（セリフ予告演出時や擬似連演出時や発展演出時の振動演出であれば１秒間の弱振動又は強振動、カットイン演出時の振動演出であれば３秒間の弱振動又は強振動）の何れかで実行され、前記第２振動演出は、所定演出（ステップアップ予告演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い）を行うときに予め定められた一の振動態様（ステップアップ予告演出時の振動演出であれば１秒間の弱振動、図柄揃い時の振動演出であれば４秒間の強振動、Ｃ図柄揃い時であれば１秒間の強振動）で実行されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８１】

◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とに制御する遊技状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記振動演出には、所定振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時等の１秒間の振動演出）と、前記所定振動演出とは異なる特定振動演出（決め成功演出時、図柄揃い時等の３秒以上の振動演出）とを含み、前記所定振動演出には、操作促進表示中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出時の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時の振動演出のうちの１つ）とを含み、前記特別遊技が実行される前記遊技演出では、前記第１振動演出が実行される場合と、前記第２振動演出が実行される場合とで、その後に前記特定振動演出が実行される割合が異なり、前記特定遊技状態中よりも、前記通常遊技状態中の方が、前記第２振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８２】

◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて複数種類の演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に、前記特別遊技の実行を示唆する特別演出（決め成功演出、確定演出等）と、前記操作手段を複数の振動態様の何れかで振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出時、発展演出時、カットイン演出時、決め成功演出時、確定演出時、図柄揃い時、Ｃ図柄揃い時等の振動演出）とを実行可能であり、前記特別遊技が実行される変動演出が実行される場合、前記特別遊技の実行を示唆する演出図柄の種別（偶数図柄、「７」以外の奇数図柄、「７」図柄）によって前記振動演出の実行態様（実行の有無、実行タイミング等）が異なり、前記特別演出の実行に伴って前記振動演出が実行される場合、前記特別遊技の実行を示唆することになる演出図柄の種類に拘らずに前記振動演出の振動態様は同一となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８３】

◆上記課題を解決するための第１５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記操作手段は、第１操作手段（演出ボタン１７）と、前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（演出レバー２４）とを含み、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記第１操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作促進表示中の前記第１操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出時、カットイン演出時、決め成功演出時等の振動演出）と、前記操作促進表示を伴わずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時等の振動演出）とを含み、前記第１振動演出は、前記第１操作手段の操作タイミングによって振動の開始タイミングが異なり、前記第２振動演出は、振動の開始タイミングが予め定められており、前記第２操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第２操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８４】

◆上記課題を解決するための第１６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記操作手段の有効期間には、第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出時、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る有効期間）と、前記第１有効期間とは異なる第２有効期間（客待ち中有効期間）とを含み、前記第２有効期間中に前記操作手段が操作される場合よりも、前記第１有効期間中に前記操作手段が操作される場合の方が、前記振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８５】

◆上記課題を解決するための第１７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、前記操作手段の有効期間には、第１有効期間（セリフ予告演出等に係る有効期間）と、前記第１有効期間とは異なる第２有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）と、前記第１有効期間及び前記第２有効期間とは異なる第３有効期間（客待ち中有効期間）とを含み、前記第３有効期間中に前記操作手段が操作される場合よりも、前記第２有効期間中に前記操作手段が操作される場合の方が、前記振動演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８６】

◆上記課題を解決するための第１８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定態様で作動可能な演出部（演出ボタン１７（ボタン振動モータ）、演出レバー２４（レバー振動モータ）、第２可動部材７４）と、取得条

件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記演出部を第１状態（待機状態、消光状態）から第２状態（振動状態、動作状態、所定の発光状態）に変化させる変化演出（振動演出、動作演出、発光演出等）を実行可能であり、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで、前記変化演出が実行された場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８７】

◆上記課題を解決するための第１９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、前記遊技演出の実行中に前記特別遊技が実行される期待度が異なる複数の段階の何れかまで進展する段階演出（ステップアップ予告演出、擬似連演出）を実行可能であり、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで、前記段階演出が所定の段階（ステップアップ予告演出であれば第３ステップ演出、第４ステップ演出、第５ステップ演出の何れか、擬似連演出であれば１回又は２回）まで進展した場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８８】

◆上記課題を解決するための第２０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、１又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出（先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等）を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）を実行可能であり、前記第１演出モードで所定回数（１回）の前記連続演出が実行される場合よりも、前記第２演出モードで前記所定回数の前記連続演出が実行される場合の方が、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され難くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０８９】

◆上記課題を解決するための第２１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、１又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出（先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等）を実行可能であり、前記遊技演出にお

いて前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）を実行可能であり、前記第２演出モードで所定回数（２回又は３回）の前記連続演出が実行される場合よりも、前記第１演出モードで前記所定回数の前記連続演出が実行される場合の方が、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０９０】

◆上記課題を解決するための第２２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、第１演出モード（演出モードＡ～Ｃ）と、第２演出モード（演出モードＤ～Ｇ）とに制御可能であり、１又は複数回の前記遊技演出で予告演出を行う連続演出（先読みエフェクト演出、先読み動作演出、先読み振動演出、先読みゾーン演出等）を実行可能であり、前記遊技演出において前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（リーチ演出）を実行可能であり、前記特定演出には、第１特定演出（ノーマルリーチ演出）と、前記第１特定演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第２特定演出（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）とを含み、前記第２演出モードよりも、前記第１演出モードの方が、第１回数の前記連続演出が実行された場合に、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記特定演出が実行され易く、前記第１演出モードよりも、前記第２演出モードの方が、前記第１回数よりも多い第２回数の前記連続演出が実行された場合に、前記連続演出の実行契機となった前記遊技演出において前記第２特定演出が実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０９１】

◆上記課題を解決するための第２３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン１７、演出レバー２４）と、演出画像を表示可能な表示手段（画像表示装置）と、取得条件の成立（第１始動口４５又は第２始動口４７への遊技球の入賞）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定手段の判定結果に応じて遊技演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段の操作を促す操作促進表示（不透明のボタン画像）を行うと共に、前記操作手段の操作に応じて操作演出（発展演出、カットイン演出、決め演出等）を実行可能であり、前記操作促進表示を行う前に前記表示手段に前記操作促進表示が行われる可能性があることを示唆する示唆表示（半透明のボタン画像）を行うことが可能であり、前記操作促進表示には、第１操作促進表示（通常状態の白ボタン画像）と、前記第１操作促進表示とは前記特別遊技が実行される期待度が異なる第２操作促進表示（通常状態の赤ボタン画像、突出状態の赤ボタン画像、突出状態の虹ボタン画像）とを含み、前記第１演出モードと前記第２演出モードとで、前記第１操作促進表示が行われた場合の前記特別遊技が実行される期待度が異なり、前記第１演出モードでは、前記示唆表示が行われずに前記操作促進表示が行われる場合よりも、前記示唆表示が行われてから前記操作促進表示が行われる場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０９２】

＜本実施形態に記載された発明の内容１８＞

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出（変動演出）を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機では、所定の演出装置（演出ボタン、可動部材、ランプ、画像表示装置等）を用いて演出を実行するようなものも知られている（

例えば、特開２０１９－０３３８１６号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載されたような従来の遊技機では、遊技の興趣が低いという問題があった。

【３０９３】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記取得手段が取得した前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記保留記憶の数に応じた保留情報を表示可能であり、複数の前記保留情報について通常態様とは異なる所定態様で表示させる第１表示演出（ＭＡＸ８のタロットカード変化）と、複数の前記保留情報について前記所定態様とは異なる特定態様で表示させる第２表示演出（パズルリーチのパズル変化）と、を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記特別遊技が実行されることを期待させる特定演出（所定の予告演出、各種リーチ演出等）を実行可能であり、前記第１表示演出が実行される場合と、前記第２表示演出が実行される場合とで、所定番目（例えば４番目）よりも前の特定番目（例えば１番目）となる前記保留情報に対応する前記遊技演出中に前記特定演出が実行される割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０９４】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報を第１保留記憶として記憶し、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報を第２保留記憶として記憶する記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも前記第２取得条件が成立し易い特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記判定手段は、前記第１取得条件の成立に基づき取得された前記判定情報と、前記第２取得条件の成立に基づき取得された前記判定情報とを取得した順で判定し、前記演出制御手段は、前記保留記憶に応じた数の保留情報（保留アイコン）を表示可能であり、前記通常遊技状態においては、前記第１保留情報と前記第２保留情報とを前記判定情報が取得された順に表示し、前記特定遊技状態においては、前記第１保留情報を表示せずに、前記第２保留情報を前記判定情報が取得された順に表示するようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０９５】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始時に遊技の制御状態を初期化することが可能な初期化手段と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）

と、を備え、前記状態制御手段は、所定回数の前記変動表示が実行されると前記特定遊技状態を終了させ、前記変動表示実行手段は、前記初期化後に前記特別遊技の実行がなかった状態で制御された前記特定遊技状態での最終回となる前記変動表示と、前記初期化後に前記特別遊技の実行があった状態で制御された前記特定遊技状態での最終回となる前記変動表示とで、異なる変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定することが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０９６】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、電力供給の開始時に遊技の制御状態を初期化することが可能な初期化手段と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記状態制御手段は、所定回数の前記変動表示が実行されると前記特定遊技状態を終了させ、前記演出制御手段は、前記初期化後に前記特別遊技の実行がなかった状態で制御された前記特定遊技状態が終了する場合と、前記初期化後に前記特別遊技の実行があった状態で制御された前記特定遊技状態が終了する場合とで、前記特定遊技状態が終了するときの演出態様（終了報知演出の開始タイミング、終了タイミング、終了報知演出の内容等）を異ならせることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０９７】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて図柄（特別図柄）の変動表示を実行する変動表示実行手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出が実行される場合の遊技演出パターンの種類数よりも、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第２遊技演出が実行される場合の遊技演出パターンの種類数の方が多くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０９８】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件（第２始動口への入球）の成立に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じ

て遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、前記第１振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３０９９】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件（第２始動口への入球）の成立に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中において、前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、チャンス演出等）と、を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記特定演出が行われる前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記特定演出が行われる前記第２遊技演出が実行される場合とで、前記特定演出の実行中における前記第１振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１００】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御

手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１０１】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件（第２始動口への入球）の成立に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中において、前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）と、前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（各種リーチ演出、特殊演出等）と、を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記特定演出が行われる前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記特定演出が行われる前記第２遊技演出が実行される場合とで、前記特定演出の実行中における前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１０２】

◆上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定態様で動作可能な可動演出部材（第１可動部材、第２可動部材）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態、特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記可動演出手段を第１態様で動作させる第１動作演出（先読み動作演出、変動開始時役物予告演出等）と、前記可動演出手段を第２態

様で動作させる第２動作演出（決め成功演出等）と、を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出では、前記第１動作演出を実行可能であるが、前記特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出では、前記第１動作演出の実行が制限され、前記通常遊技状態における前記特別遊技の実行を報知する前記第１遊技演出と、前記特定遊技状態における前記特別遊技の実行を報知する前記第１遊技演出とでは、前記第２動作演出を実行可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１０３】

◆上記課題を解決するための第１１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定態様で発光可能な発光手段（入賞口ランプ）と、所定態様で動作可能な可動演出部材（第１可動部材、第２可動部材）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記発光手段を所定態様で発光させることで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する発光演出（先読みによるランプ変化演出）を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記可動演出手段を所定態様で動作させることで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する動作演出（先読み動作演出、変動開始時役物予告演出）を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出の実行中は、前記発光演出を実行可能であると共に、前記動作演出を実行可能であり、前記特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出の実行中は、前記発光演出の実行を制限可能であると共に、前記動作演出の実行を制限可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１０４】

◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定の演出を行うための演出手段と（入賞口ランプＮＲ、トップランプ１０ｂ等）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段を用いて前記特別遊技が実行される期待度を示唆する示唆演出（先読みによるランプ変化演出、入賞時発光演出等）を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記演出手段の態様には、第１態様（入賞口ランプ白点滅）と、前記第１示唆態様とは異なる第２態様（入賞口

ランプ青発光）と、前記第２態様とは異なる第３態様（トップランプ発光）と、前記第３態様とは異なる第４態様（入賞口ランプ＆トップランプ消灯）とを含み、前記示唆演出には、第１示唆演出（先読みによるランプ変化演出）と、前記第１示唆演出とは異なる第２示唆演出（入賞時発光演出）とを含み、前記第１示唆演出が実行される場合には、前記演出手段を前記第１態様と前記第２態様とすることが可能であり、前記第２示唆演出が実行される場合には、前記演出手段を前記第３態様とすることが可能であり、前記通常遊技状態において前記第１遊技演出が実行されている場合よりも、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行されている場合の方が、前記演出手段が前記第４態様となる割合が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１０５】

◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、複数の遊技演出パターン（変動演出パターン）の何れかで前記遊技演出を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出が実行される場合よりも、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出が実行される場合の方が、同一の遊技演出パターンが実行され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１０６】

◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中において、操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて前記特別遊技が実行される期待度を示唆する操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出等）を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出が実行される場合よりも、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出が実行される場合の方が、前記操作演出が実行され難くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１０７】

◆上記課題を解決するための第１５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２

取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、複数の演出モード（先読みモード含む）の何れかに制御可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合よりも、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合の方が、前記演出モードの変化が発生し難い（結果がハズレとなるＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出が実行され難い、モード更新抽選の当選し易い、先読みゾーン演出が実行され難い、演出モードの数が少ない等）ようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１０８】

◆上記課題を解決するための第１６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合とで、前記第１振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１０９】

◆上記課題を解決するための第１７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記

操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合とで、前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１１０】

◆上記課題を解決するための第１８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて表示手段で演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中において、前記表示手段の背景画像の動的表示と、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する複数の予告演出とを実行可能であると共に、前記背景画像の動的表示を実行するが、前記複数の予告演出の実行が制限される予告制限期間を発生させることが可能であり、前記変動演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１変動演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２変動演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第１変動演出よりも、前記特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第１変動演出の方が、前記予告制限期間が占める割合が多くなり易いようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１１１】

◆上記課題を解決するための第１９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて表示手段で演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中において、前記表示手段の背景画像の動的表示と、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する複数の予告演出とを実行可能であると共に、前記背景画像の動的表示を実行するが、前記複数の予告演出の実行が制限される予告制限期間を発生させることが可能であり、前記変動演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１変動演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２変動演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第１変動演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第１変動演出が実行される場合とで、演出期間の全てが前記予告制限期間となる割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１１２】
◆上記課題を解決するための第２０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて表示手段で演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中にリーチ演出が実行される可能性を示唆する予兆演出（リーチ煽り演出等）を実行可能であり、前記変動演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１変動演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２変動演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第２変動演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第１変動演出が実行される場合とで、前記予兆演出が実行されるが前記リーチ演出が実行されない演出が実行される割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１１３】
◆上記課題を解決するための第２１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合とで、前記第１振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１１４】
◆上記課題を解決するための第２２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第

４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合とで、前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１１５】

◆上記課題を解決するための第２３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて表示手段で演出図柄の変動表示を伴う変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中において、前記表示手段の背景画像の動的表示と、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する複数の予告演出とを実行可能であると共に、前記背景画像の動的表示を実行するが、前記複数の予告演出の実行が制限される予告制限期間を発生させることが可能であり、前記変動演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１変動演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２変動演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第１特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第２変動演出よりも、前記第２特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第１変動演出の方が、前記予告制限期間が占める割合が多くなり易いようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１１６】

◆上記課題を解決するための第２４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中において、前記表示手段の背景画像の動的表示と、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する複数の予告演出とを実行可能であると共に、前記背景画像の動的表示を実行するが、前記複数の予告演出の実行が制限される予告制限期間を発生さ

せることが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第１特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合と、前記第２特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合とで、演出期間の全てが前記予告制限期間となる割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１１７】

◆上記課題を解決するための第２５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定態様で動作可能な可動演出部材（第１可動部材、第２可動部材）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記可動演出手段を第１態様で動作させる第１動作演出（先読み動作演出、変動開始時役物予告演出等）と、前記可動演出手段を第２態様で動作させる第２動作演出（決め成功演出等）と、を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第１特定遊技状態における前記特別遊技の実行を報知する前記第１遊技演出と、前記第２特定遊技状態における前記特別遊技の実行を報知する前記第１遊技演出とでは、前記第２動作演出を実行可能であり、前記第１特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第２遊技演出では、前記第１動作演出を実行可能であるが、前記第２特定遊技状態における前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出では、前記第１動作演出の実行が制限されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１１８】

◆上記課題を解決するための第２６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、所定態様で動作可能な可動演出部材（第１可動部材、第２可動部材）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、複数の遊技演出パターン（変動演出パターン）の何れかで前記遊技演出を実行可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第１特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第２遊技演出が実行される場合よりも、前記第２特定遊技状態において前記特別遊技の非実行を報知する前記第１遊技演出が実行される場合の方が、同一の遊技演出パターンが実行され易いようにな

っている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１１９】
◆上記課題を解決するための第２７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第１特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合と、前記第２特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合とで、前記第１振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１２０】
◆上記課題を解決するための第２８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン演出、決め成功演出等）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第１特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合と、前記第２特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合とで、前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１２１】
◆上記課題を解決するための第２９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記特別遊技の終了に関連して遊技に係る特定報知（のめり込み防止表示、カード取り忘れ防止表示等）を実行可能であり、前記第１特定遊技状態中に前記特別遊技（所謂連荘当たり）が実行された場合には、前記特定報知の実行が制限され、前記第２特定遊技状態中に前記特別遊技（所謂初当たり）が実行された場合には、前記特定報知を実行可能であるとなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１２２】
◆上記課題を解決するための第３０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記特別遊技の終了に関連して遊技に係る特定報知（のめり込み防止表示、カード取り忘れ防止表示等）を実行可能であり、前記通常遊技状態中に前記特別遊技（所謂初当たり）が実行された場合には、前記特定報知を実行可能であり、前記第１特定遊技状態中に前記特別遊技（所謂連荘当たり）が実行された場合には、前記特定報知の実行が制限され、前記第２特定遊技状態中に前記特別遊技（所謂初当たり）が実行された場合には、前記特定報知を実行可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１２３】
◆上記課題を解決するための第３１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技領域に設けられた始動領域（始動口）への遊技媒体の入賞に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記通常遊技状態中に前記遊技領域の第２領域に遊技媒体が発射されると、前記遊技領域の第１領域への遊技媒体の発射を促す第１報知演出（右打ちエラー報知）を所定期間にわたって実行可能であり、前記特定遊技状態が開始されると、前記遊技領域の第２領域への遊技媒体の発射を促す第２報知演出（右打ち報知）を実行可能であり、前記第１報知演出の実行中に前記特定遊技状態が開始された場合、前記第１報知を継続したまま前記第２報知演出を実行可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１２４】
◆上記課題を解決するための第３２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊

技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第１設定状態（通常設定）と第２設定状態（シンプル設定）とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定演出には、第１特定演出（例えば連続予告演出）と、前記第１特定演出とは異なる第２特定演出（例えばタイマー演出）とを含み、前記第１設定状態が設定された後の前記通常遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合（出現率高）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合（出現率高）となり、前記第１設定状態が設定された後の前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（出現率低）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（出現率低）となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１２５】

◆上記課題を解決するための第３３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第１設定状態（通常設定）と第２設定状態（シンプル設定）とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定演出には、第１特定演出（例えば連続予告演出）と、前記第１特定演出とは異なる第２特定演出（例えばタイマー演出）とを含み、前記第１設定状態が設定された後の前記通常遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合（出現率高）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合（出現率高）となり、前記第１設定状態が設定された後の前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（出現率低）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（出現率低）となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１２６】

◆上記課題を解決するための第３４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊

技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（アイコン変化演出、タイマー演出等）を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第１設定状態（通常設定）と第２設定状態（シンプル設定）とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定演出には、第１特定演出（例えば連続予告演出）と、前記第１特定演出とは異なる第２特定演出（例えばタイマー演出）とを含み、前記第１設定状態が設定された後の前記第１特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合（出現率高）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合（出現率高）となり、前記第１設定状態が設定された後の前記第２特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（出現率低）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（出現率低）となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１２７】

◆上記課題を解決するための第３５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第１設定状態（通常設定）と第２設定状態（シンプル設定）とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定演出には、第１特定演出（例えば連続予告演出）と、前記第１特定演出とは異なる第２特定演出（例えばタイマー演出）とを含み、前記第１設定状態が設定された後の前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合（出現率高）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合（出現率高）となり、前記第１設定状態が設定された後の前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（出現率低）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（出現率低）となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１２８】
◆上記課題を解決するための第３６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第１設定状態（通常設定）と第２設定状態（シンプル設定）とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定演出には、第１特定演出（例えば連続予告演出）と、前記第１特定演出とは異なる第２特定演出（例えばタイマー演出）とを含み、前記第１設定状態が設定された後の前記第２特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合（出現率高）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合（出現率高）となり、前記第１設定状態が設定された後の前記第１特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（出現率低）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（出現率低）となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１２９】
◆上記課題を解決するための第３７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出中に前記特別遊技の実行を期待させる特定演出（連続予告演出、アイコン変化演出、タイマー演出等）を実行可能であり、前記操作手段の操作に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる第１設定状態（通常設定）と第２設定状態（シンプル設定）とに設定可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定演出には、第１特定演出（例えば連続予告演出）と、前記第１特定演出とは異なる第２特定演出（例えばタイマー演出）とを含み、前記第１設定状態が設定された後の前記第１特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合、前

記第１特定演出の実行割合が第１割合（出現率高）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合（出現率高）となり、前記第１設定状態が設定された後の前記第２特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合、前記第１特定演出の実行割合が第１割合とは異なる割合（出現率低）であって前記第２特定演出の実行割合が第２割合とは異なる割合（出現率低）となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１３０】

＜本実施形態に記載された発明の内容１９＞

従来の遊技機では、始動条件の成立に基づき取得した判定情報に基づき、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定し、該判定の結果に応じた遊技演出（変動演出）を実行する遊技機が一般的である。このような遊技機では、所定の演出装置（演出ボタン、可動部材、ランプ、画像表示装置等）を用いて演出を実行するようなものも知られている（例えば、特開２０１９－０３３８１６号公報参照）。しかしながら、上記特許文献に記載されたような従来の遊技機では、遊技の興趣が低いという問題があった。

【３１３１】

◆上記課題を解決するための第１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプ）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出が開始された前記判定情報に対応する実行情報（当該アイコン）を表示可能であり、前記実行情報を通常態様（通常アイコン）とは異なる特別態様（特別アイコン）で表示することで前記特別遊技が実行される期待度を示唆することが可能であり、前記発光手段を前記特別態様で表示中の前記実行情報に対応する特定の報知態様（青発光、赤発光、虹発光等）に変化させることで前記期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）において、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出等）と、を実行することが可能であり、前記通常遊技状態中と前記特定遊技状態中とで前記遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記振動演出の実行割合が異なり、前記変化演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記実行情報が行われずに前記発光手段が前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白発光、消灯）となるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１３２】

◆上記課題を解決するための第２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御

手段は、前記変動演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）において、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出に係る振動演出等）と、を実行することが可能であり、前記演出図柄の変動表示を擬似的に複数回行う特定変動演出（擬似連を伴う変動演出）において、段階的に演出が進展可能な段階演出（ストーリー演出）と、前記特別遊技が実行されることを期待させるリーチ演出と、を実行することが可能であり、前記段階演出には、第１段階演出（ストーリー１）と、前記第１段階演出よりも後で実行される第２段階演出（ストーリー２）とを含み、前記リーチ演出には、第１リーチ演出（ノーマルリーチ演出）と、前記第１リーチ演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第２リーチ演出（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）とを含み、前記特定変動演出において、前記第１リーチ演出を実行した後に前記第２段階演出を実行可能であるが、前記第２リーチ演出を実行した後に前記第２段階演出を実行せず、前記通常遊技状態中と前記特定遊技状態中とで前記変動演出の開始後の所定期間における前記振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１３３】

◆上記課題を解決するための第３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプ）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出が開始された前記判定情報に対応する実行情報（当該アイコン）を表示可能であり、前記実行情報を通常態様（通常アイコン）とは異なる特別態様（特別アイコン）で表示することで前記特別遊技が実行される期待度を示唆することが可能であり、前記発光手段を前記特別態様で表示中の前記実行情報に対応する特定の報知態様（青発光、赤発光、虹発光等）に変化させることで前記期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出の実行中において、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出等）と、を実行することが可能であり、前記変化演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記実行情報が行われずに前記発光手段が前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白発光、消灯）となり、前記初期振動と前記振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１３４】

◆上記課題を解決するための第４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー、発射ハンドル）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて演出図柄を変動表示させる変動演出（変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記操作手段は、第１操作手段（演出ボタン）と、前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（演出レバー、発射ハンドル）とを含み、前記演出制御手段は、

前記変動演出の実行中において、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記第１操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに前記第１操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出等）と、を実行することが可能であり、前記演出図柄の変動表示を擬似的に複数回行う特定変動演出（擬似連を伴う変動演出）において、段階的に演出が進展可能な段階演出（ストーリー演出）と、前記特別遊技が実行されることを期待させるリーチ演出と、を実行することが可能であり、前記第２操作手段の操作中に前記振動演出が実行されると、前記振動演出に係る振動が前記第２操作手段を介して遊技者に伝達され、前記段階演出には、第１段階演出（ストーリー１）と、前記第１段階演出よりも後で実行される第２段階演出（ストーリー２）とを含み、前記リーチ演出には、第１リーチ演出（ノーマルリーチ演出）と、前記第１リーチ演出よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第２リーチ演出（ＳＰ／ＳＰＳＰリーチ演出）とを含み、前記特定変動演出において、前記第１リーチ演出を実行した後に前記第２段階演出を実行可能であるが、前記第２リーチ演出を実行した後に前記第２段階演出を実行しないようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１３５】

◆上記課題を解決するための第５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、複数の報知態様の何れかに変化可能な発光手段（入賞口ランプ）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記取得手段が取得した前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を実行するか否かを事前判定する事前判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記変動演出が開始された前記判定情報に対応する実行情報（当該アイコン）を表示可能であり、前記実行情報を通常態様（通常アイコン）とは異なる特別態様（特別アイコン）で表示することで前記特別遊技が実行される期待度を示唆することが可能であり、前記発光手段を前記特別態様で表示中の前記実行情報に対応する特定の報知態様（青発光、赤発光、虹発光等）に変化させることで前記期待度を示唆する変化演出（ランプ変化演出）を実行することが可能であり、前記変動演出の実行中において、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて所定演出を行う操作演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記操作有効期間を発生させずに前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出）と、を実行することが可能であり、前記振動演出は、前記事前判定の結果に応じて実行され、前記変化演出の実行中に停止した電力供給が再開して遊技の制御状態が復旧される場合、前記実行情報が行われずに前記発光手段が前記特定の報知態様とは異なる報知態様（白発光、消灯）となり、前記通常遊技状態中にリーチ演出が行われる前記変動演出が実行される場合、前記リーチ演出中よりも、前記リーチ演出の実行前の方が、前記振動演出が実行される割合が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１３６】

◆上記課題を解決するための第６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件（第２始動口への入球）の成立に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態

（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出に係る振動演出等）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１３７】

◆上記課題を解決するための第７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１３８】

◆上記課題を解決するための第８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）

と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１３９】

◆上記課題を解決するための第９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１４０】

◆上記課題を解決するための第１０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバ

ー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記特定遊技状態は、前記特別遊技の終了に応じて制御される第１特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき制御される第２特定遊技状態（特殊時短遊技状態）と、有し、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記第１特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合と、前記第２特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１４１】

◆上記課題を解決するための第１１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣

を向上させることが可能となる。
【３１４２】
◆上記課題を解決するための第１２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【３１４３】
◆上記課題を解決するための第１３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出

が実行される場合とで、遊技演出の開始後の所定期間（高速変動後の最初の仮停止まで）における前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１４４】

◆上記課題を解決するための第１４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記初期振動と前記第２振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１４５】

◆上記課題を解決するための第１５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記第１振動演出と前記第２振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１４６】

◆上記課題を解決するための第１６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記操作手段は、第１操作手段（演出ボタン）と、前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（演出レバー、発射ハンドル）とを含み、

前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記第１操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記第１操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記第２操作手段の操作中に前記第２振動演出が実行されると、前記第２振動演出に係る振動が前記第２操作手段を介して遊技者に伝達されるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１４７】

◆上記課題を解決するための第１７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記取得手段が取得した前記判定情報を保留記憶として記憶する記憶手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を実行するか否かを事前判定する事前判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて演出図柄を変動表示させる変動演出を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記操作手段は、第１操作手段（演出ボタン）と、前記第１操作手段とは異なる第２操作手段（演出レバー、発射ハンドル）とを含み、前記演出制御手段は、前記変動演出の実行中に前記第１操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記第１操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第２振動演出は、前記事前判定の結果に応じて実行され、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記通常遊技状態中にリーチ演出が行われる前記変動演出が実行される場合、前記リーチ演出中よりも、前記リーチ演出の実行前の方が、前記第２振動演出が実行される割合が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１４８】

◆上記課題を解決するための第１８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、

決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記通常遊技状態における前記第１遊技演出中に前記第２振動演出が実行される場合よりも、前記特定遊技状態における前記第２遊技演出中に前記第２振動演出が実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１４９】

◆上記課題を解決するための第１９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態における前記第１遊技演出中に実行される可能性がある前記第２振動演出の種類数（図柄揃い等に係る振動演出）よりも、前記通常遊技状態における前記第１遊技演出中に実行される可能性がある前記第２振動演出の種類数（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等）の方が多くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１５０】

◆上記課題を解決するための第２０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行するこ

とが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態における前記第１遊技演出中に実行される可能性がある前記第２振動演出の種類数（図柄揃いに係る振動演出等）よりも、前記通常遊技状態における前記第１遊技演出中に実行される可能性がある前記第２振動演出の種類数（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等）の方が多くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１５１】

◆上記課題を解決するための第２１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態における前記第２遊技演出中に実行される可能性がある前記第２振動演出の種類数（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等）よりも、前記通常遊技状態における前記第１遊技演出中に実行される可能性がある前記第２振動演出の種類数（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等）の方が多くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１５２】

◆上記課題を解決するための第２２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板

１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第１振動演出（セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、前記有効期間を発生させずに実行される第２振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出等に係る振動演出）と、を含み、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを演出期間が重ならないように実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記特定遊技状態における前記第２遊技演出中に実行される可能性がある前記第２振動演出の種類数（先読み振動演出、図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等）よりも、前記通常遊技状態における前記第１遊技演出中に実行される可能性がある前記第２振動演出の種類数（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、図柄揃い、Ｃ図柄揃い、確定演出等に係る振動演出等）の方が多くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１５３】

◆上記課題を解決するための第２３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出等に係る振動演出）と、前記第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第２振動演出（確定演出、図柄揃い等に係る振動演出）と、を含み、前記通常遊技状態における前記第１遊技演出の実行中は、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第１遊技演出の実行中は、前記第１振動演出の実行を制限するが、前記第２振動演出は実行可能であり、前記初期振動と前記第１振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１５４】

◆上記課題を解決するための第２４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０

）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（擬似連演出、発展演出、カットイン演出等に係る振動演出）と、前記第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第２振動演出（確定演出、図柄揃い等に係る振動演出）と、を含み、前記通常遊技状態における前記第１遊技演出の実行中は、前記第１振動演出と前記第２振動演出とを実行可能であり、前記特定遊技状態における前記第１遊技演出の実行中は、前記第１振動演出の実行を制限するが、前記第２振動演出は実行可能であり、前記初期振動と前記第２振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１５５】

◆上記課題を解決するための第２５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出に係る振動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、前記第１振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１５６】

◆上記課題を解決するための第２６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状

態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１５７】

◆上記課題を解決するための第２７の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、前記第１振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１５８】

◆上記課題を解決するための第２８の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、第１取得条件の成立（第１始動口への入球）又は第２取得条件の成立（第２始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記

操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記遊技演出には、前記第１取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第１遊技演出（第１特別図柄に対応する変動演出）と、前記第２取得条件の成立に基づく前記判定情報の判定の結果に応じた第２遊技演出（第２特別図柄に対応する変動演出）と、を含み、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記特定遊技状態において前記第１遊技演出が実行される場合と、前記特定遊技状態において前記第２遊技演出が実行される場合とで、前記第２振動演出の実行割合が異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１５９】

◆上記課題を解決するための第２９の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とで、前記第１振動演出の実行割合が異なり、前記初期振動と前記第１振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１６０】

◆上記課題を解決するための第３０の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とで、前記第１振動演出の実行割合が異なり、前記初期振動と前記第２振動

演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１６１】

◆上記課題を解決するための第３１の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記操作手段の発光態様には、第１発光態様（白発光、赤発光）と、前記第１発光態様よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第２発光態様（虹発光）と、を含み、前記特別遊技が実行されることを報知する前記遊技演出において、前記第２振動演出が実行される場合よりも、前記第１振動演出が実行される場合の方が、前記操作手段が前記第１発光態様で発光され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１６２】

◆上記課題を解決するための第３２の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能であると共に所定の態様で発光可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、各種時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記振動演出は、所定のタイミング（リーチ前）で実行される第１振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出等に係る振動演出）と、前記第１振動演出とは異なるタイミング（リーチ中）で実行される第２振動演出（発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出等に係る振動演出）と、を含み、前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とで、前記第１振動演出の実行割合が異なり、前記操作手段の発光態様には、第１発光態様（白発光、赤発光）と、前記第１発光態様よりも前記特別遊技が実行される期待度が高い第２発光態様（虹発光）と、を含み、前記特別遊技が実行されることを報知する前記遊技演出において、前記第２振動演出が実行される場合よりも、前記第１振動演出が実行される場合の方が、前記操作手段が前記第１発光態様で発光され易くなっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１６３】

◆上記課題を解決するための第３３の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否

かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記操作手段の有効期間には、前記遊技演出中の所定のタイミング（リーチ前）で発生する第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、前記遊技演出中の前記第１有効期間よりも後の第２タイミング（リーチ中）で発生する第２有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）と、を含み、前記第２有効期間中に前記操作手段が操作された場合に前記振動演出を実行可能であり、前記初期振動と前記第２有効期間中に前記操作手段が操作された場合に実行される前記振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能であり、前記第１有効期間中に前記操作手段が操作された場合と、前記第２有効期間中に前記操作手段が操作された場合とで、異なる操作音を出力可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１６４】

◆上記課題を解決するための第３４の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出、擬似連演出、発展演出、カットイン演出、決め演出、再抽選演出、確定演出等に係る振動演出）を実行することが可能であり、前記操作手段の有効期間には、前記遊技演出中の所定のタイミング（リーチ前）で発生する第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、前記遊技演出中の前記第１有効期間よりも後の第２タイミング（リーチ中）で発生する第２有効期間（カットイン演出、決め演出等に係る有効期間）と、を含み、前記第１有効期間中に前記操作手段が操作された場合に前記振動演出を実行可能であり、前記初期振動と前記第１有効期間中に前記操作手段が操作された場合に実行される前記振動演出とでは、前記操作手段を異なる態様で振動させることが可能であり、前記第１有効期間中に前記操作手段が操作された場合と、前記第２有効期間中に前記操作手段が操作された場合とで、異なる操作音を出力可能となっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１６５】

◆上記課題を解決するための第３５の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技の終了後に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変遊技状態、通常時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出中に発生する有効期間中の前記操作手段の操作に応じて前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、擬似連演出、カットイン演出

、決め成功演出、昇格成功演出等）を実行することが可能であり、前記有効期間には、前記遊技演出中の所定のタイミング（リーチ前）で発生する第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、前記遊技演出中の前記第１有効期間よりも後の第２タイミング（リーチ中）で発生する第２有効期間（発展演出、決め演出等に係る有効期間）と、を含み、前記通常遊技状態における前記遊技演出と、前記特定遊技状態における前記遊技演出とで、前記第１有効期間中の操作に応じた前記振動演出の実行割合が異なり、前記第１有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数（時間）と、前記第２有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数（時間）とが異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３１６６】

◆上記課題を解決するための第３６の構成として、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン、演出レバー）と、取得条件の成立（始動口への入球）に基づき判定情報（特図判定情報）を取得する取得手段（主制御基板１１０）と、前記判定情報に基づき前記特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段（主制御基板１１０）と、前記特別遊技を非実行と判定されたことに基づき通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（特殊時短遊技状態）に制御可能な状態制御手段（主制御基板１１０）と、前記判定の結果に応じて遊技演出（演出図柄の変動表示を伴う変動演出、第４図柄の変動表示のみの変動演出、ランプ点滅のみの変動演出）を実行する演出制御手段（演出制御基板１３０）と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給の開始後に前記操作手段を振動させる初期振動を実行可能であり、前記遊技演出中に発生する有効期間中の前記操作手段の操作に応じて前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、擬似連演出、カットイン演出、決め成功演出、昇格成功演出等）を実行することが可能であり、前記有効期間には、前記遊技演出中の所定のタイミング（リーチ前）で発生する第１有効期間（セリフ予告演出、擬似連演出に係る有効期間）と、前記遊技演出中の前記第１有効期間よりも後の第２タイミング（リーチ中）で発生する第２有効期間（発展演出、決め演出等に係る有効期間）と、を含み、前記通常遊技状態における前記遊技演出と、前記特定遊技状態における前記遊技演出とで、前記第１有効期間中の操作に応じた前記振動演出の実行割合が異なり、前記第１有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数（時間）と、前記第２有効期間中の操作に応じて実行される前記振動演出における振動回数（時間）とが異なるようになっている。そのため、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【３１６７】

なお、本実施形態の遊技機１は、パチンコ遊技機に限られるものではなく、回胴式遊技機（いわゆるスロットマシン）にも用いることもできる。さらには、じゃん球遊技機、アレンジボール遊技機に用いることもできる。

【３１６８】

また、本実施形態の遊技機１は、大当たり特別図柄の種類が通常図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に低確率遊技状態に移行させ、大当たり特別図柄の種類が特定図柄である場合には、大当たり遊技の終了後に次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ものとしたが、全ての大当たり遊技の終了後に所定回数に亘る高確率遊技状態に移行させる遊技機としてもよい。

【３１６９】

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。

【３１７０】

また、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。

【３１７１】

また、本実施形態の遊技機１は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行されず、第２特別図柄の変動表示が優先して実行されるものとしたが、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とが同時に（並行して）実行される遊技機としてもよい。

【３１７２】

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。

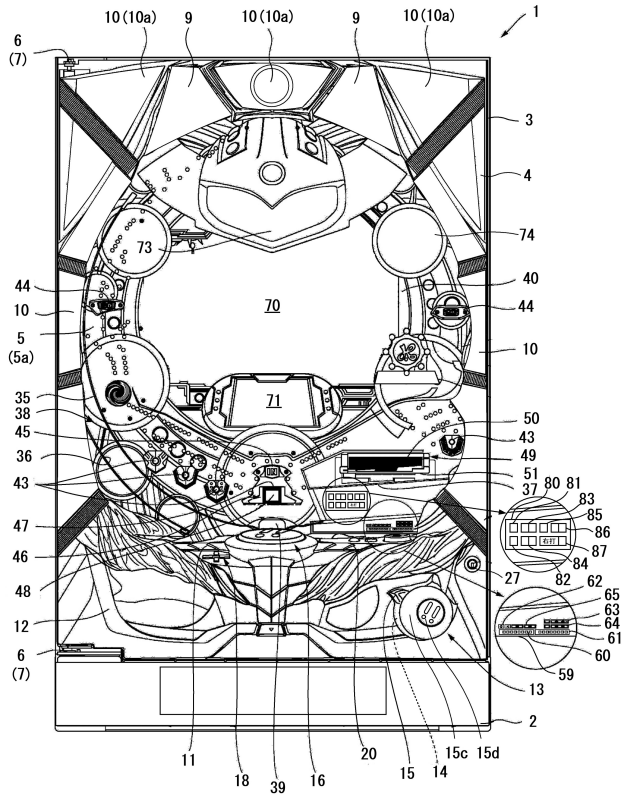
【符号の説明】

【３１７３】

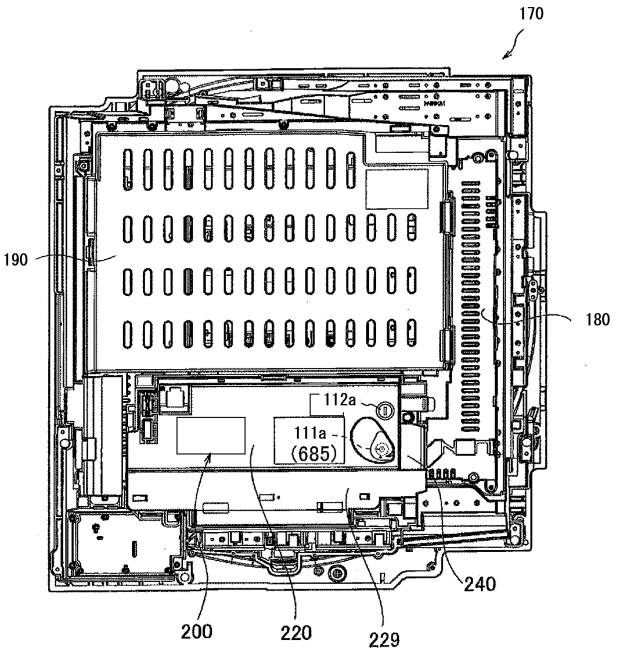
１　遊技機
５　遊技盤
４４　普図ゲート
４５　第１始動口
４７　第２始動口
５０　大入賞口
７０　第１画像表示装置
７１　第２画像表示装置
１１０　主制御基板
１１０ａ　メインＣＰＵ
１２０　払出制御基板
１３０　演出制御基板
１３０ａ　サブＣＰＵ

【図面】

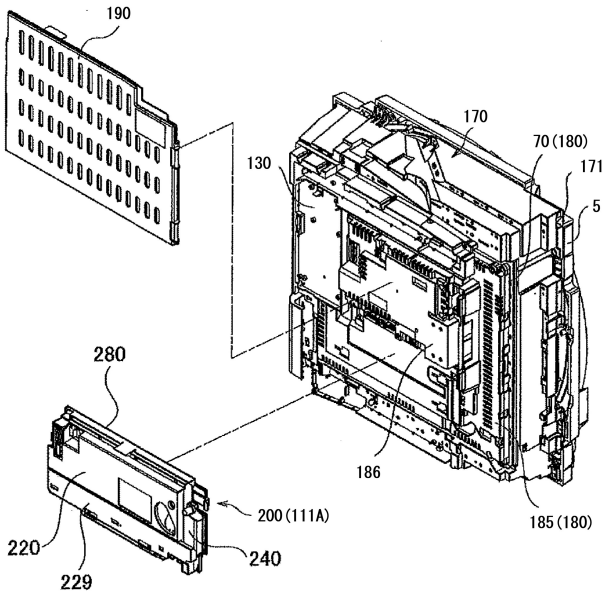
【図１】



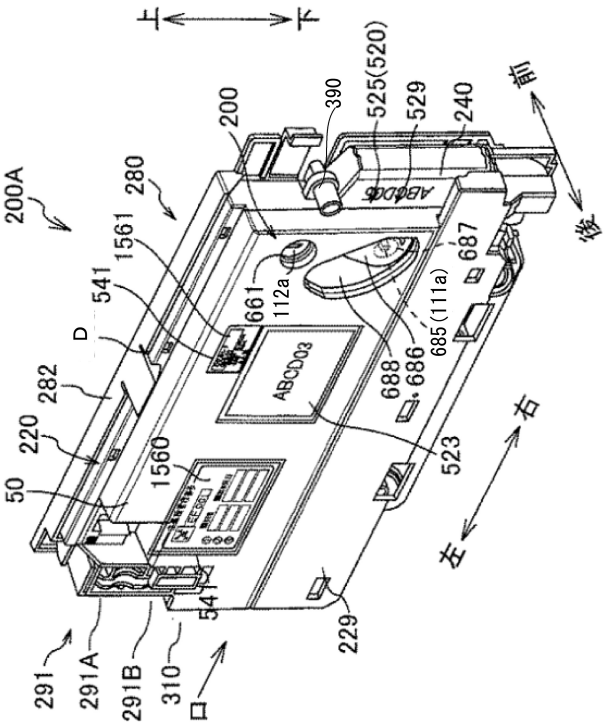
【図２】



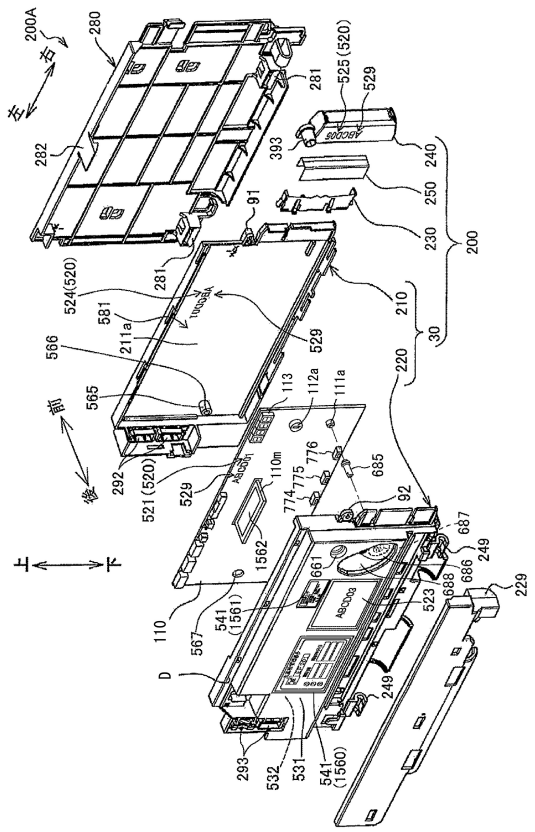
【図３】


190
170
70(180)
171
130
5
280
186
200(111A)
185(180)
220
240
229

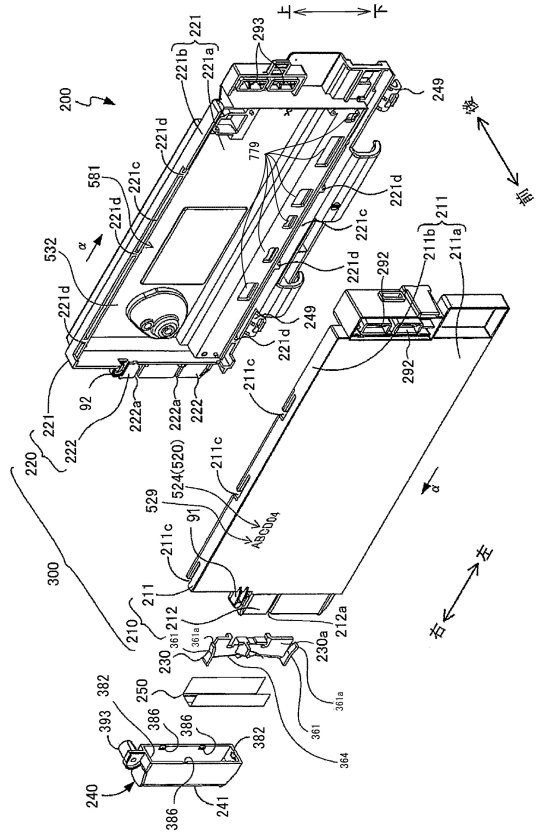
【図４】


上
下
前
後
左
右
200
390
525(520)
529
240
200A
280
1561
541
D
661
112a
687
685(111a)
686
688
282
220
50
1560
523
291
291A
291B
310
229

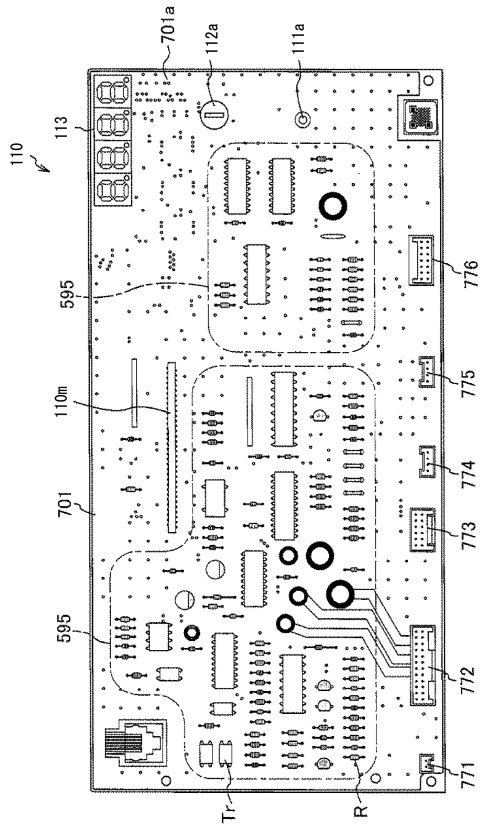
【図５】


200A
280
左
右
525(520)
529
281
282
393
240
250
230
200
91
210
524(520)
581
211a
529
566
220
565
113
112a
111a
前
後
292
521(520)
529
110m
776
775
774
685
92
687
1562
661
249
686
688
229
上
下
110
541
(1561)
523
567
D
293
532
531
541
(1560)

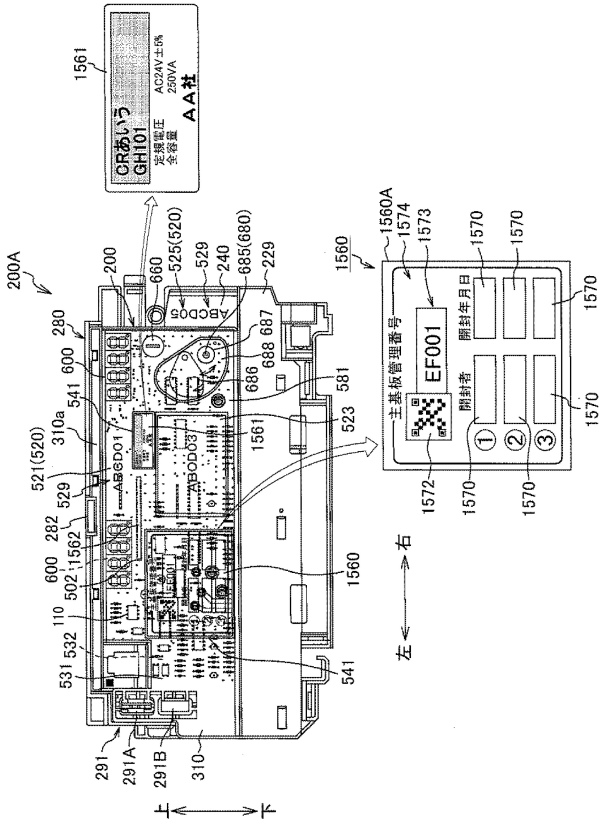
【図６】


上
下
200
221
221b
221a
293
249
前
後
779
581
221c
221d
532
α
211
211b
211a
292
249
92
222a
222
220
222
524(520)
529
91
211c
300
210
212
212a
230
230a
361a
361
382
250
393
386
364
240
241
右
左

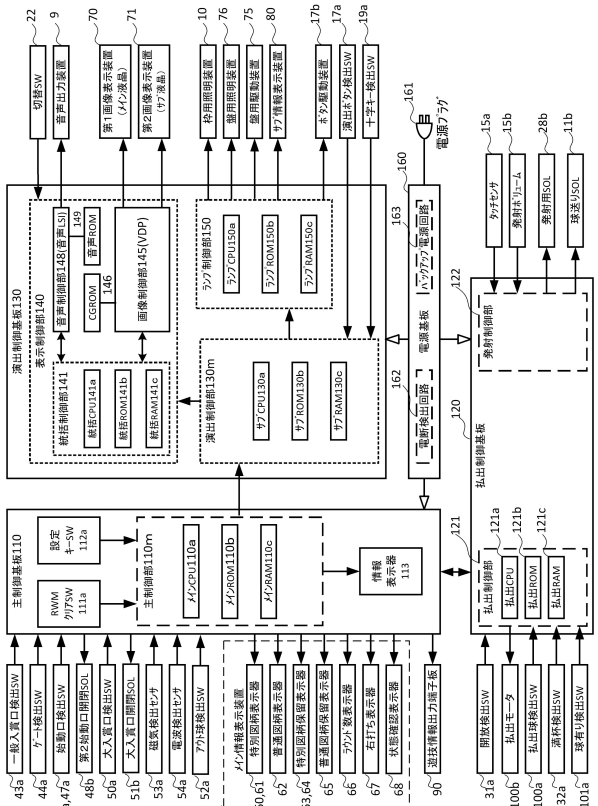
【図７】



【図８】



【図９】



【図１０】

(a)第1特別図柄用の大当たり判定テーブル

設定値	確率状態	大当たり判定用乱数値(0～60000)	大当たり判定結果	※参考(確率)
1	低確率	100～299	大当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	–
	高確率	100～1099	大当たり	1/60
		上記以外	ハズレ	–
2	低確率	100～302	大当たり	1/295
		上記以外	ハズレ	–
	高確率	100～1114	大当たり	1/59
		上記以外	ハズレ	–
3	低確率	100～306	大当たり	1/290
		上記以外	ハズレ	–
	高確率	100～1134	大当たり	1/58
		上記以外	ハズレ	–
4	低確率	100～309	大当たり	1/285
		上記以外	ハズレ	–
	高確率	100～1149	大当たり	1/57
		上記以外	ハズレ	–

(b)第2特別図柄用の大当たり判定テーブル

設定値	確率遊技状態	大当たり判定用乱数値(0～60000)	大当たり判定結果	※参考(確率)
1	低確率	100～299	大当たり	1/300
		上記以外	ハズレ	–
	高確率	100～1099	大当たり	1/60
		上記以外	ハズレ	–
2	低確率	100～302	大当たり	1/295
		上記以外	ハズレ	–
	高確率	100～1114	大当たり	1/59
		上記以外	ハズレ	–
3	低確率	100～306	大当たり	1/290
		上記以外	ハズレ	–
	高確率	100～1134	大当たり	1/58
		上記以外	ハズレ	–
4	低確率	100～309	大当たり	1/285
		上記以外	ハズレ	–
	高確率	100～1149	大当たり	1/57
		上記以外	ハズレ	–

【図１１】

(a)大当たり用の特別図柄判定ﾃｰﾌﾞﾙ

特別図柄の種別	特別図柄判定用乱数値（0～99）	判定結果	停止特図ﾃﾞｰﾀ	特別図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	特別図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA
第1	0～34	特別図柄01（第1大当たり）	01	E0H	01H
	35～89	特別図柄02（第2大当たり）	02	E0H	02H
	90～99	特別図柄03（第3大当たり）	03	E0H	03H
第2	0～34	特別図柄04（第1大当たり）	04	E0H	11H
	35～99	特別図柄05（第2大当たり）	05	E0H	12H

(b)ﾊｽﾞﾚ用の特別図柄判定ﾃｰﾌﾞﾙ

特別図柄の種別	特別図柄判定用乱数値（0～99）	判定結果	停止特図ﾃﾞｰﾀ	特別図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	特別図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA
第1	0～99	特別図柄00（ﾊｽﾞﾚ）	00	E0H	00H
第2	0～99	特別図柄10（ﾊｽﾞﾚ）	10	E0H	10H

【図１２】

(a)通常用の特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ1

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	保留数	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動時間(秒)	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	00(ﾊｽﾞﾚ)	0～89	0、1	— —	01	8	E6H	01H	通常変動
				2、3	— —	02	4	E6H	02H	短縮変動
			90～99	—	0～64 (65%)	03	13．5	E6H	03H	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
					65～91 (27%)	04	40	E6H	04H	SPﾘｰﾁ
					92～99 (8%)	05	70	E6H	05H	SPSPﾘｰﾁ
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0～4 (5%)	06	40	E6H	06H	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(当)
					5～34 (30%)	07	70	E6H	07H	SPﾘｰﾁ(当)
					35～99 (65%)	08	40	E6H	08H	SPSPﾘｰﾁ(当)
		02(第2大当たり)	—	—	0～24 (25%)	09	70	E6H	09H	SPﾘｰﾁ(当)
					25～94 (70%)	10	90	E6H	0AH	SPSP「7」ﾘｰﾁ(当)
					95～99 (5%)	11	40	E6H	0BH	全回転ﾘｰﾁ(当)
		03(第3大当たり)	—	—	0～34 (35%)	12	70	E6H	0CH	SPﾘｰﾁ(当)
					35～99 (65%)	13	8	E6H	0DH	SPSPﾘｰﾁ(当)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(ﾊｽﾞﾚ)	0～98	—	— —	14	8	E7H	01H	通常変動
			99	—	— —	15	30	E7H	02H	特殊SPﾘｰﾁ
	大当たり	04(第1大当たり)	—	—	— —	16	30	E7H	03H	特殊SPﾘｰﾁ(当)
		05(第2大当たり)	—	—	— —	17	30	E7H	04H	特殊SPﾘｰﾁ(当)

(b)通常用の特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ2（大当たり履歴ありの特殊時短状態終了時の第2特別図柄の残保留用）

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	保留数	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動時間(秒)	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	演出内容(※参考)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(ﾊｽﾞﾚ)	—	—	0～99 (100%)	21	0．5	E7H	05H	超短縮変動
	大当たり	04(第4大当たり)	—	—	0～99 (100%)	22	6	E7H	06H	復活変動(当)
		05(第5大当たり)	—	—	0～99 (100%)	23	6	E7H	07H	復活変動(当)

【図１３】

(a)確変／通常時短用の特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ1（最終前変動用）

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	保留数	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動時間(秒)	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	00(ﾊｽﾞﾚ)	—	0	0～99 (100%)	101	8	E6H	11H	通常変動
				1～3	0～99 (100%)	102	3	E6H	12H	超短縮変動
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0～99 (100%)	103	15	E6H	13H	ﾁｬﾝｽ演出変動(当)
		02(第2大当たり)	—	—	0～99 (100%)	104	15	E6H	14H	ﾁｬﾝｽ演出変動(当)
		03(第3大当たり)	—	—	0～99 (100%)	105	15	E6H	15H	ﾁｬﾝｽ演出変動(当)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(ﾊｽﾞﾚ)	0～94	0	— —	106	8	E7H	11H	通常変動
				1～3	0～79 (80%)	107	3	E7H	12H	超短縮変動
			95～99	—	0～69 (70%)	108	13．5	E7H	13H	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ変動
					70～89 (20%)	109	30	E7H	14H	SPﾘｰﾁ変動
					90～99 (10%)	110	50	E7H	15H	SPSPﾘｰﾁ変動
	大当たり	11(第4大当たり)	—	—	0～4 (5%)	111	13．5	E7H	16H	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ変動(当)
					5～34 (30%)	112	30	E7H	17H	SPﾘｰﾁ変動(当)
					35～99 (65%)	113	50	E7H	18H	SPSPﾘｰﾁ変動(当)
		12(第5大当たり)	—	—	0～29 (30%)	114	30	E7H	19H	SPﾘｰﾁ変動(当)
					30～99 (70%)	115	50	E7H	1AH	SPSP「7」ﾘｰﾁ変動(当)

(b)通常時短用の特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ2（最終変動用）

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	保留数	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動時間(秒)	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	00(ﾊｽﾞﾚ)	—	—	0～99 (100%)	121	10	E6H	21H	ﾘｻﾞﾙﾄ変動
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0～99 (100%)	122	15	E6H	22H	ﾘｻﾞﾙﾄ復活変動(当)
		02(第2大当たり)	—	—	0～99 (100%)	123	15	E6H	23H	ﾘｻﾞﾙﾄ復活変動(当)
		03(第3大当たり)	—	—	0～99 (100%)	124	15	E6H	24H	ﾘｻﾞﾙﾄ復活変動(当)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(ﾊｽﾞﾚ)	—	—	0～99 (100%)	125	10	E7H	21H	ﾘｻﾞﾙﾄ変動
	大当たり	11(第4大当たり)	—	—	0～99 (100%)	126	15	E7H	22H	ﾘｻﾞﾙﾄ復活変動(当)
		12(第5大当たり)	—	—	0～99 (100%)	127	15	E7H	23H	ﾘｻﾞﾙﾄ復活変動(当)

【図１４】

(a)特殊時短用の特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ1（大当たり履歴なし用）

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	保留数	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動時間(秒)	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	00(外)	—	0	0～99 (100%)	201	8	E6H	31H	(突)通常変動
				1～3	0～99 (100%)	202	3	E6H	32H	(突)超短縮変動
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0～99 (100%)	203	15	E6H	33H	(突)即当たり変動(当)
		02(第2大当たり)	—	—	0～99 (100%)	204	15	E6H	34H	(突)即当たり変動(当)
		03(第3大当たり)	—	—	0～99 (100%)	205	15	E6H	35H	(突)即当たり変動(当)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(外)	0～96	0	0～99 (100%)	206	10	E7H	31H	(突)通常変動
				1～3	0～99 (100%)	207	3	E7H	32H	(突)超短縮変動
			97～99	—	0～49 (50%)	208	13．5	E7H	33H	(突)即当たり失敗変動
					50～99 (50%)	209	30	E7H	34H	(突)特殊SPﾘｰﾁ変動
	大当たり	11(第4大当たり)	—	—	0～59 (60%)	210	15	E7H	35H	(突)即当たり変動(当)
					60～99 (40%)	211	30	E7H	36H	(突)特殊SPﾘｰﾁ変動(当)
		12(第5大当たり)	—	—	0～59 (60%)	212	15	E7H	37H	(突)即当たり変動(当)
					60～99 (40%)	213	30	E7H	38H	(突)特殊SPﾘｰﾁ変動(当)

(b)特殊時短用の特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ2（大当たり履歴あり&初回変動用）

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	保留数	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動時間(秒)	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	00(外)	—	—	0～99 (100%)	221	10	E6H	41H	ﾛﾝｸﾞ突入演出変動
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0～99 (100%)	222	30	E6H	42H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)
		02(第2大当たり)	—	—	0～99 (100%)	223	30	E6H	43H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)
		03(第3大当たり)	—	—	0～99 (100%)	224	30	E6H	44H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(外)	—	—	0～99 (100%)	225	10	E7H	41H	ﾛﾝｸﾞ突入演出変動
	大当たり	11(第4大当たり)	—	—	0～99 (100%)	226	30	E7H	42H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)
		12(第5大当たり)	—	—	0～99 (100%)	227	30	E7H	43H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)

(c)特殊時短用の特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ3（大当たり履歴あり&最終前変動用）

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	保留数	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動時間(秒)	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	00(ﾊｽﾞﾚ)	—	0	0～99 (100%)	231	8	E6H	51H	通常変動
				1～3	0～99 (100%)	232	3	E6H	52H	超短縮変動
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0～99 (100%)	233	15	E6H	53H	即当たり変動(当)
		02(第2大当たり)	—	—	0～99 (100%)	234	15	E6H	54H	即当たり変動(当)
		03(第3大当たり)	—	—	0～99 (100%)	235	15	E6H	55H	即当たり変動(当)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(ﾊｽﾞﾚ)	0～94	0	— —	236	8	E7H	51H	通常変動
				1～3	0～79 (80%)	237	3	E7H	52H	超短縮変動
			95～99	—	0～49 (50%)	238	13．5	E7H	53H	即当たり失敗変動
					50～99 (50%)	239	30	E7H	54H	特殊SPﾘｰﾁ変動
	大当たり	11(第4大当たり)	—	—	0～59 (60%)	240	15	E7H	55H	即当たり変動(当)
					60～99 (40%)	241	30	E7H	56H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)
		12(第5大当たり)	—	—	0～59 (60%)	242	15	E7H	57H	即当たり変動(当)
					60～99 (40%)	243	30	E7H	58H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)

(d)特殊時短用の特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ4（大当たり履歴あり&最終変動用）

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	保留数	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動時間(秒)	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	特図変動P指定ｺﾏﾝﾄﾞ DATA	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	00(ﾊｽﾞﾚ)	—	—	0～99 (100%)	251	10	E6H	61H	終了示唆変動
	大当たり	01(第1大当たり)	—	—	0～99 (100%)	252	15	E6H	62H	終了示唆復活変動(当)
		02(第2大当たり)	—	—	0～99 (100%)	253	15	E6H	63H	終了示唆復活変動(当)
		03(第3大当たり)	—	—	0～99 (100%)	254	15	E6H	64H	終了示唆復活変動(当)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(外)	—	—	0～99 (100%)	255	10	E7H	61H	終了示唆変動
	大当たり	11(第4大当たり)	—	—	0～99 (100%)	256	15	E7H	62H	終了示唆復活変動(当)
		12(第5大当たり)	—	—	0～99 (100%)	257	15	E7H	63H	終了示唆復活変動(当)

【図１５】

(a)通常用の事前判定ﾃｰﾌﾞﾙ1

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ ACTION	演出内容(※参考)
第1特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	00(ﾊｽﾞﾚ)	0～89	― ―	01	E8H	01H	通常変動or短縮変動
			90～99	0～64 (65%)	03	E8H	03H	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
				65～91 (27%)	04	E8H	04H	SPﾘｰﾁ
				92～99 (8%)	05	E8H	05H	SPSPﾘｰﾁ
	大当たり	01(第1大当たり)	―	0～4 (30%)	07	E8H	06H	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(当)
				5～34 (30%)	08	E8H	07H	SPﾘｰﾁ(当)
				35～99 (65%)	09	E8H	08H	SPSPﾘｰﾁ(当)
		02(第2大当たり)	―	0～24 (25%)	10	E8H	09H	SPﾘｰﾁ(当)
				25～94 (70%)	11	E8H	0AH	SPSP｢7｣ﾘｰﾁ(当)
				95～99 (5%)	12	E8H	0BH	全回転ﾘｰﾁ(当)
		03(第3大当たり)	―	0～34 (35%)	13	E8H	0CH	SPﾘｰﾁ(当)
				35～99 (65%)	14	E8H	0DH	SPSPﾘｰﾁ(当)

(b)確変／通常時短用の事前判定ﾃｰﾌﾞﾙ1

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ ACTION	演出内容(※参考)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(ﾊｽﾞﾚ)	0～94	― ―	106	E9H	11H	通常変動or超短縮変動
			95～99	0～69 (70%)	108	E9H	13H	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ変動
				70～89 (20%)	109	E9H	14H	SPﾘｰﾁ変動
				90～99 (10%)	110	E9H	15H	SPSPﾘｰﾁ変動
	大当たり	11(第4大当たり)	―	0～4 (5%)	111	E9H	16H	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ変動(当)
				5～34 (30%)	112	E9H	17H	SPﾘｰﾁ変動(当)
				35～99 (65%)	113	E9H	18H	SPSPﾘｰﾁ変動(当)
		12(第5大当たり)	―	0～29 (30%)	114	E9H	19H	SPﾘｰﾁ変動(当)
				30～99 (70%)	115	E9H	1AH	SPSP｢7｣ﾘｰﾁ変動(当)

(a)特殊時短用の事前判定ﾃｰﾌﾞﾙ1(大当たり履歴なし用)

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ ACTION	演出内容(※参考)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(ﾊｽﾞﾚ)	0～96	0～99 (100%)	206	E9H	31H	通常変動or超短縮変動
			97～99	0～49 (50%)	208	E9H	33H	即当たり失敗変動
				50～99 (50%)	209	E9H	34H	特殊SPﾘｰﾁ変動
	大当たり	11(第4大当たり)	―	0～59 (60%)	210	E9H	35H	即当たり変動(当)
				60～99 (40%)	211	E9H	36H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)
		12(第5大当たり)	―	0～59 (60%)	212	E9H	37H	即当たり変動(当)
				60～99 (40%)	213	E9H	38H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)

(c)特殊時短用の事前判定ﾃｰﾌﾞﾙ2(大当たり履歴あり用)

特別図柄の種別	大当たり判定結果	特別図柄の判定結果	ﾘｰﾁ判定用乱数値	特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ判定用乱数値	特図予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ MODE	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ ACTION	演出内容(※参考)
第2特別図柄	ﾊｽﾞﾚ	10(ﾊｽﾞﾚ)	0～94	― ―	236	E9H	51H	通常変動or超短縮変動
			95～99	0～49 (50%)	238	E9H	53H	即当たり失敗変動
				50～99 (50%)	239	E9H	54H	特殊SPﾘｰﾁ変動
	大当たり	11(第4大当たり)	―	0～59 (60%)	240	E9H	55H	即当たり変動(当)
				60～99 (40%)	241	E9H	56H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)
		12(第5大当たり)	―	0～59 (60%)	242	E9H	57H	即当たり変動(当)
				60～99 (40%)	243	E9H	58H	特殊SPﾘｰﾁ変動(当)

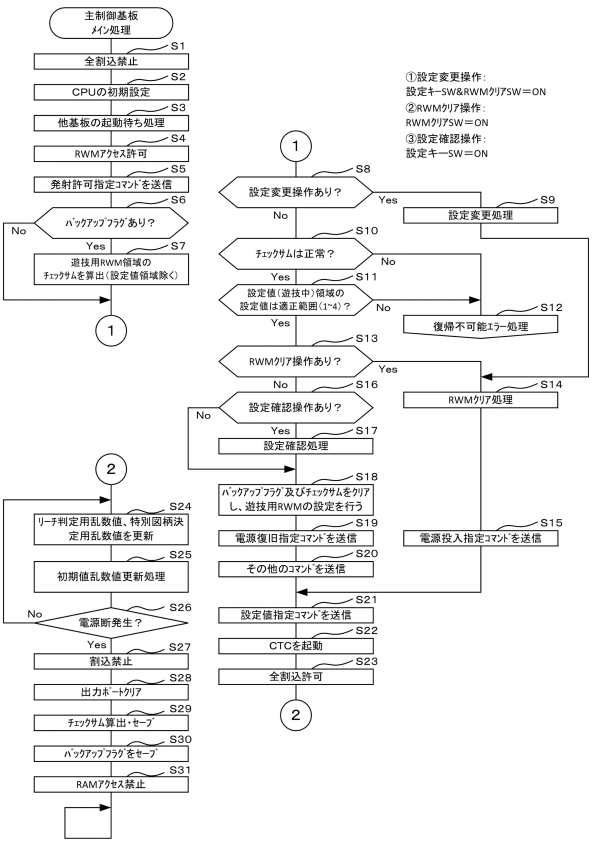
【図１６】

遊技状態設定ﾃｰﾌﾞﾙ

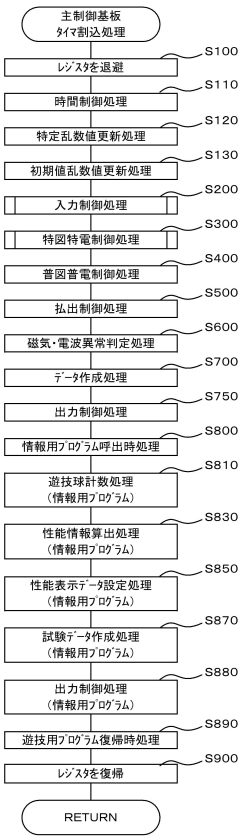
停止特図ﾃﾞｰﾀ	大当たり当選時の遊技状態情報	遊技状態ﾌﾗｸﾞ	第1時短回数(J1)	第2時短回数(J2)	第3時短回数(J3)
01(第1大当たり)	通常	時短ﾌﾗｸﾞ	40回	50回	50回
	時短	時短ﾌﾗｸﾞ	40回	100回	100回
02(第2大当たり)	―	高確率ﾌﾗｸﾞ 時短ﾌﾗｸﾞ	100回	10000回	10000回
03(第3大当たり)	―	高確率ﾌﾗｸﾞ 時短ﾌﾗｸﾞ	100回	10000回	10000回
11(第1大当たり)	―	時短ﾌﾗｸﾞ	40回	100回	100回
12(第2大当たり)	―	高確率ﾌﾗｸﾞ 時短ﾌﾗｸﾞ	100回	10000回	10000回

※J1は第1特別図柄の上限変動回数
J2は第2特別図柄の上限変動回数
J3は第1特別図柄と第2特別図柄の合算の上限変動回数

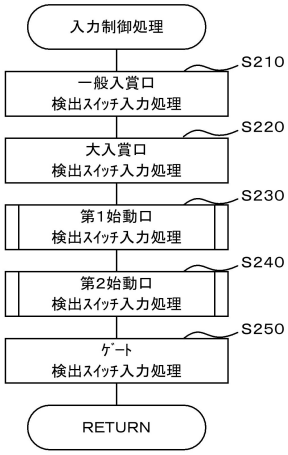
【図１７】



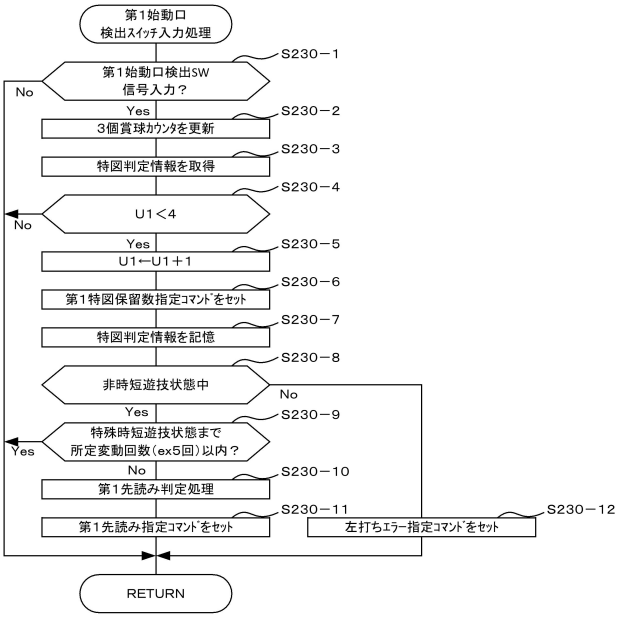
【図１８】



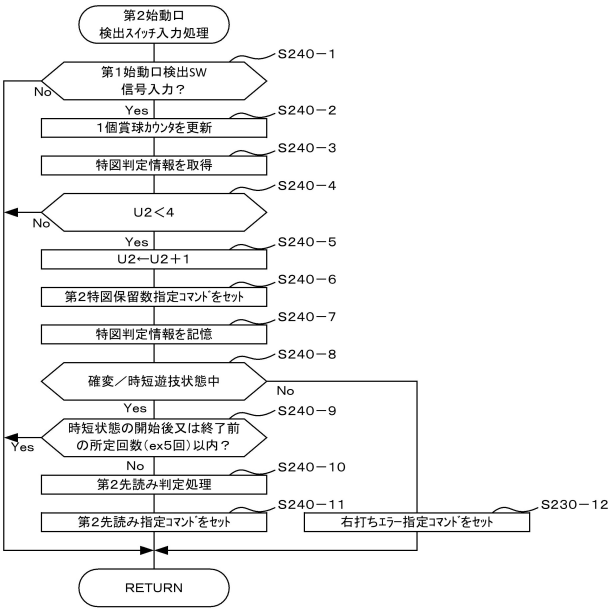
【図１９】



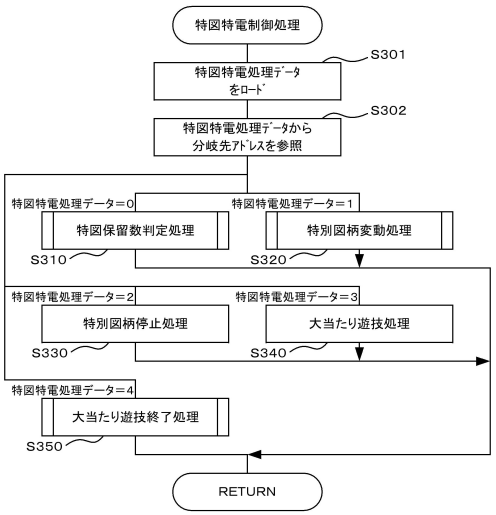
【図２０】



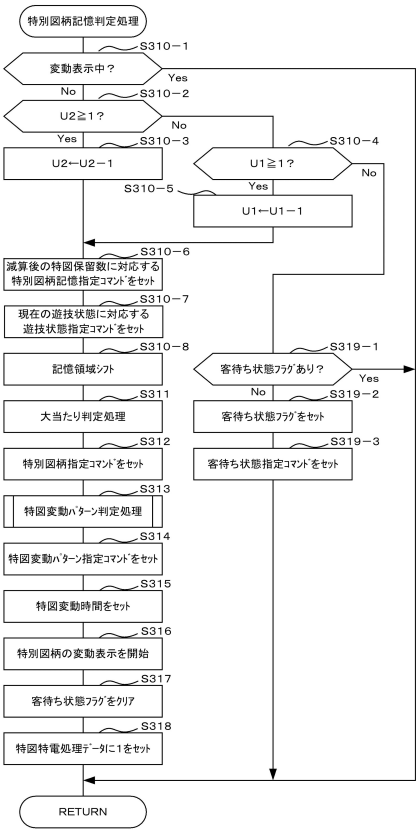
【図２１】



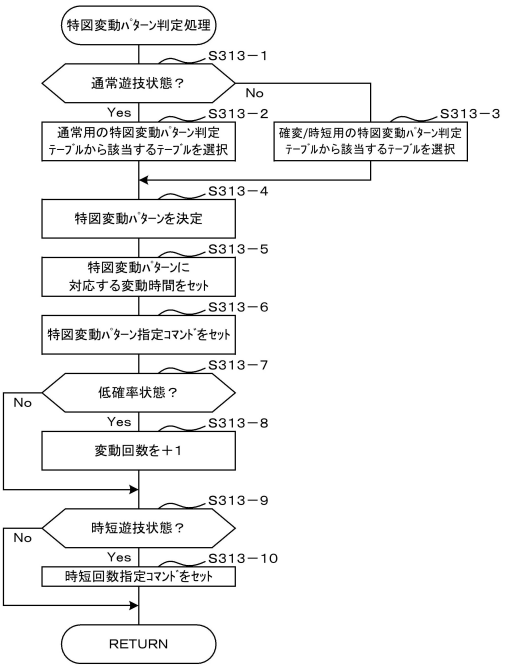
【図２２】



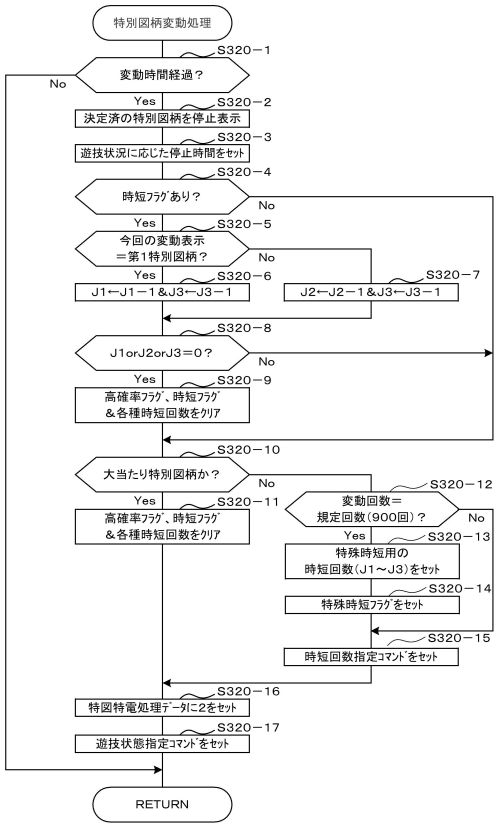
【図２３】



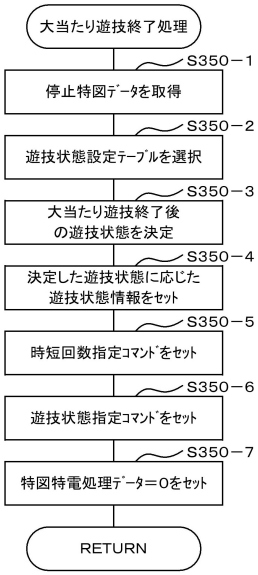
【図２４】



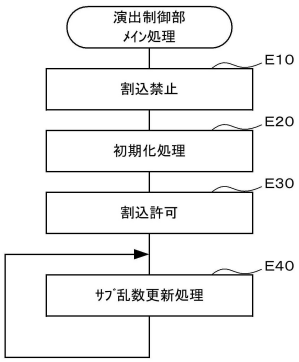
【図２５】



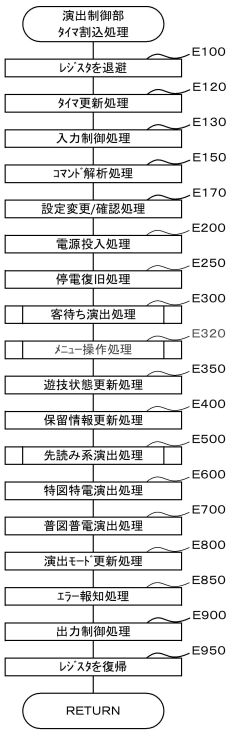
【図２６】



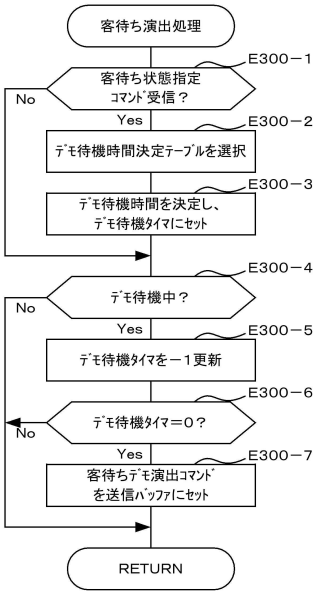
【図２７】



【図２８】



【図２９】

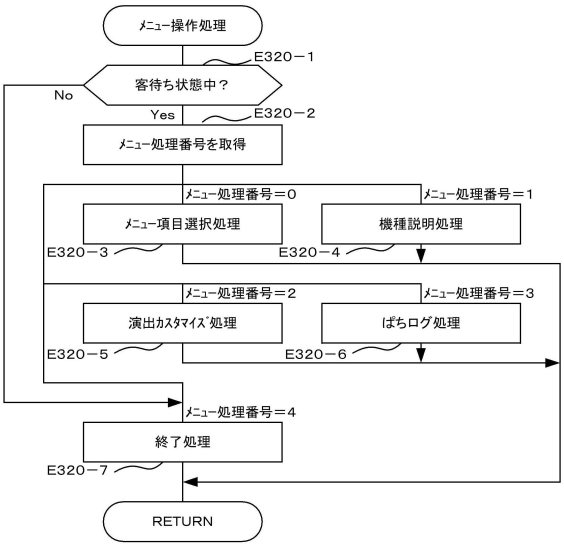


【図３０】

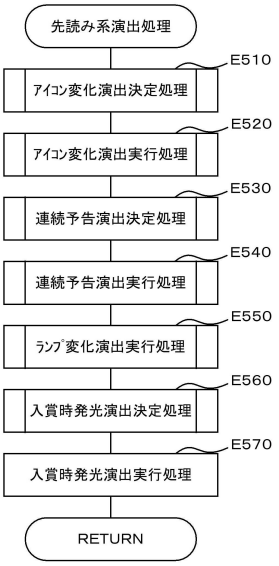
ﾃﾞﾓ待機時間決定ﾃｰﾌﾞﾙ

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

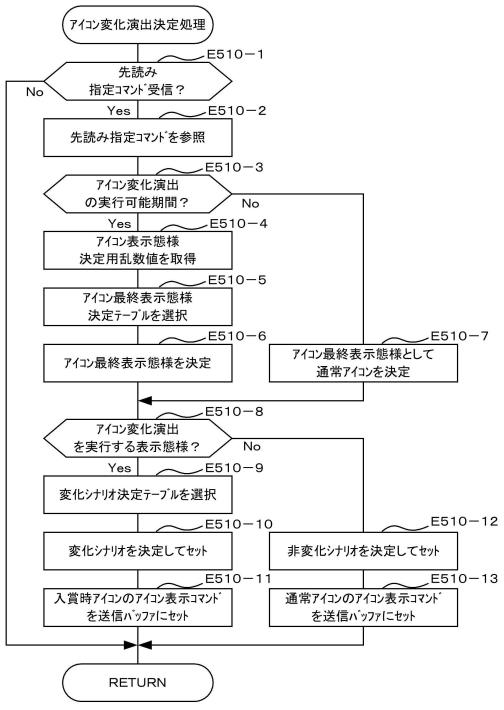
【図３１】



【図３２】



【図３３】



【図３４】

ｱｲｺﾝ最終表示態様決定ﾃｰﾌﾞﾙ

遊技状態	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）	選択率（%） 通常設定（ﾉｰﾏﾙﾓｰﾄﾞ）	選択率（%） ｼﾝﾌﾟﾙ設定（ｼﾝﾌﾟﾙﾓｰﾄﾞ）	ｱｲｺﾝ最終表示態様	参考（ｱｲｺﾝ発生時の報知音）
通常状態	通常変動or短縮変動（特1）	100		白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（特1ﾊｽﾞﾚ）	70	85（↑）	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
		30	15（↓）	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
	SPﾘｰﾁ（特1ﾊｽﾞﾚ）	30	65（↑）	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
		50	25（↓）	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
		20	10（↓）	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
	SPSPﾘｰﾁ（特1ﾊｽﾞﾚ）	20	60（↑）	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
		60	30（↓）	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
		20	10（↓）	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
	SPﾘｰﾁ（特1大当たり）	50		青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
		50		赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
	SPSPﾘｰﾁ（特1大当たり） SPSP「7」ﾘｰﾁ（特1大当たり）	20		青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
		80		赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
	全回転ﾘｰﾁ（特1大当たり）	100		虹ｱｲｺﾝ	第4発生報知音
確変／通常時短	通常変動or超短縮変動（特2）	100		白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（特2ﾊｽﾞﾚ）	70	85（↑）	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
		30	15（↓）	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
	SPﾘｰﾁ（特2ﾊｽﾞﾚ）	30	65（↑）	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
		50	25（↓）	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
		20	10（↓）	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
	SPSPﾘｰﾁ（特2ﾊｽﾞﾚ）	20	60（↑）	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
		60	30（↓）	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
		20	10（↓）	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
	SPﾘｰﾁ（特2大当たり）	50		青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
		50		赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
	SPSPﾘｰﾁ（特2大当たり） SPSP「7」ﾘｰﾁ（特2大当たり）	20		赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
		80		虹ｱｲｺﾝ	第4発生報知音
特殊時短	通常変動or超短縮変動（特2）	100		白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
	当たり煽り変動（特2ﾊｽﾞﾚ）	90	95（↑）	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
		10	5（↓）	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
	特殊SPﾘｰﾁ変動（特2ﾊｽﾞﾚ）	40	70（↑）	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
		40	20（↓）	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
		20	10（↓）	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
	即当たり変動（特2大当たり）	30	65（↑）	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
		50	25（↓）	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
		20	10（↓）	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音
	特殊SPﾘｰﾁ変動（特2大当たり）	30	65（↑）	白ｱｲｺﾝ	第1発生報知音
		50	25（↓）	青ｱｲｺﾝ	第2発生報知音
		20	10（↓）	赤ｱｲｺﾝ	第3発生報知音

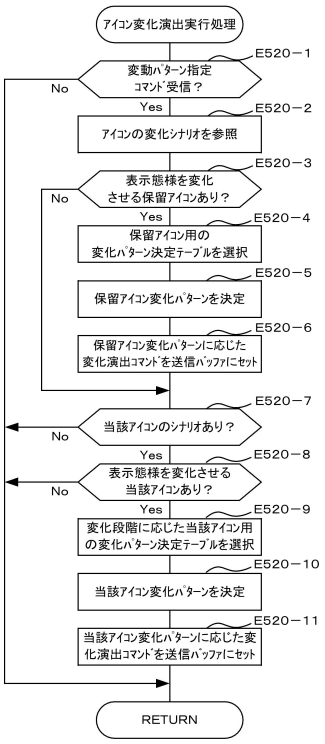
※（↑）&（↓）はﾉｰﾏﾙﾓｰﾄﾞとの比較

【図３５】

変化シナリオ決定テーブル

アイコン最終表示態様	保留数	選択率（%）	変化シナリオ	更新態様（※参考）					
				事前変動					当該変動
				入賞時	4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	
青アイコン	1	30	シナリオ01	白				白	白→青
		70	シナリオ02	青				青	青
	2	15	シナリオ03	白			白	白	白→青
		15	シナリオ04	白			白	白→青	青
		70	シナリオ05	青			青	青	青
	3	15	シナリオ06	白		白	白	白	白→青
		15	シナリオ07	白		白	白→青	青	青
		70	シナリオ08	青		青	青	青	青
	4	15	シナリオ09	白	白	白	白	白	白→青
		15	シナリオ10	白	白	白→青	青	青	青
		70	シナリオ11	青	青	青	青	青	青
赤アイコン	1	90	シナリオ12	白				白	白→赤
		10	シナリオ13	赤				赤	赤
	2	45	シナリオ14	白			白	白	白→赤
		45	シナリオ15	白			白	白→青	青→赤
		10	シナリオ16	赤			赤	赤	赤
	3	45	シナリオ17	白		白	白→青	青	青→赤
		45	シナリオ18	白		白	白→青	青→赤	赤
		10	シナリオ19	赤		赤	赤	赤	赤
	4	45	シナリオ20	白	白	白	白→青	青	青→赤
		45	シナリオ21	白	白	白→青	青	青→赤	赤
		10	シナリオ22	赤	赤	赤	赤	赤	赤
虹アイコン	1	100	シナリオ23	青				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３６】



【図３７】

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
白→青	50	ノーマル変化パターン01	1UP	―	―
	20	ノーマル変化パターン02	―	1UP	―
	10	キャラ作用変化パターン01	―	1UP	―
	20	図柄作用変化パターン01	―	―	1UP
青→赤	30	ノーマル変化パターン01	1UP	―	―
	20	ノーマル変化パターン02	―	1UP	―
	30	キャラ作用変化パターン01	―	1UP	―
	20	図柄作用変化パターン01	―	―	1UP
白→赤	30	ノーマル変化パターン01	2UP	―	―
	10	ノーマル変化パターン02	―	2UP	―
	45	キャラ作用変化パターン01	―	2UP	―
	15	図柄作用変化パターン01	―	―	2UP

【図３８】

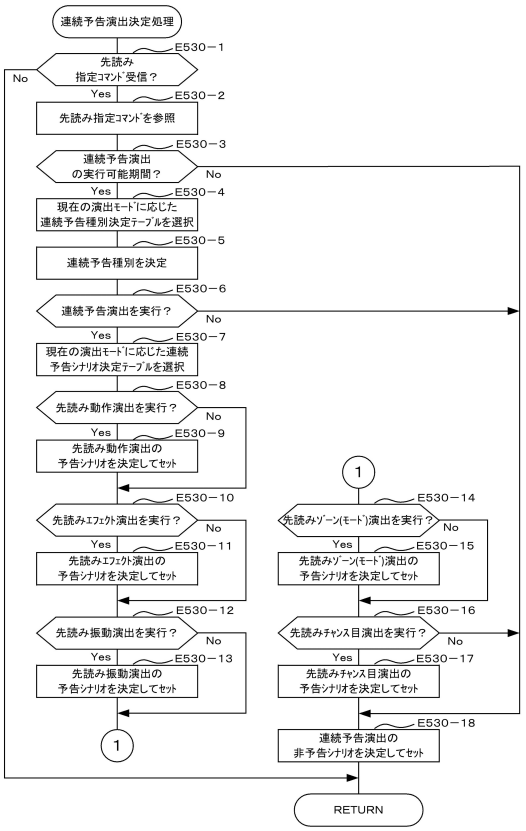
（a）当該アイコン用の1段階変化パターン決定テーブル

当該アイコン変化	選択率（%）	当該アイコン変化パターン	変化演出発生タイミング（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
白→青	20	ノーマル変化パターン01	1UP	―	―
	10	ノーマル変化パターン02	―	1UP	―
	70	キャラ変化作用パターン01	―	1UP	―
青→赤	15	ノーマル変化パターン01	1UP	―	―
	5	ノーマル変化パターン02	―	1UP	―
	80	キャラ変化作用パターン01	―	1UP	―

（b）当該アイコン用の2段階変化パターン決定テーブル

当該アイコン変化	選択率（%）	当該アイコン変化パターン	変化演出発生タイミング（※参考）		
			変動開始時	変動中	（仮）停止中
白→赤	20	ノーマル変化パターン01	2UP	―	―
	10	ノーマル変化パターン02	―	2UP	―
	70	キャラ作用変化パターン01	―	2UP	―
青→虹	15	ノーマル変化パターン01	2UP	―	―
	5	ノーマル変化パターン02	―	2UP	―
	80	キャラ作用変化パターン01	―	2UP	―

【図３９】



【図４０】

演出ﾓｰﾄﾞA～C(通常遊技状態)用の連続予告種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ

先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）		選択率(%) ﾉｰﾏﾙﾓｰﾄﾞ（通常設定）	選択率(%) ｼﾝﾌﾟﾙﾓｰﾄﾞ（ｼﾝﾌﾟﾙ設定）	連続予告種別（リーチ前の高速変動中に実行）
ﾊｽﾞﾚ（特1）	通常/短縮変動	97	98．5(↑)	非実行
		1	0．5(↓)	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		1	0．5(↓)	先読みﾁｬﾝｽ目演出
		1	0．5(↓)	先読み動作演出
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	86	93(↑)	非実行
		5	2．5(↓)	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		4	2(↓)	先読みﾁｬﾝｽ目演出
		3	1．5(↓)	先読み動作演出
		2	1(↓)	先読み振動演出
	SPﾘｰﾁ	79	89．5(↑)	非実行
		6	3(↓)	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		5	2．5(↓)	先読みﾁｬﾝｽ目演出
		4	2(↓)	先読み動作演出
		3	1．5(↓)	先読み振動演出
		2	1(↓)	先読みｿﾞｰﾝ演出
		1	0．5(↓)	先読みｴﾌｪｸﾄ演出＆先読み振動演出
	SPSPﾘｰﾁ	73	△86．5	非実行
		7	3．5(↓)	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		6	3(↓)	先読みﾁｬﾝｽ目演出
		5	2．5(↓)	先読み動作演出
		4	2(↓)	先読み振動演出
		3	1．5(↓)	先読みｿﾞｰﾝ演出
		2	1(↓)	先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出
大当たり（特1）	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	75		非実行
		4		先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		5		先読みﾁｬﾝｽ目演出
		6		先読み動作演出
		10		先読み振動演出
	SPﾘｰﾁ	46		非実行
		5		先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		6		先読みﾁｬﾝｽ目演出
		7		先読み動作演出
		10		先読み振動演出
		12		先読みｿﾞｰﾝ演出
		14		先読みｴﾌｪｸﾄ演出＆先読み振動演出
	SPSPﾘｰﾁ	37		非実行
		6		先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		7		先読みﾁｬﾝｽ目演出
		8		先読み動作演出
		12		先読み振動演出
		14		先読みｿﾞｰﾝ演出
		16		先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出
	SPSP「ｱ」ﾘｰﾁ	25		非実行
		8		先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		9		先読みﾁｬﾝｽ目演出
		10		先読み動作演出
		14		先読み振動演出
		16		先読みｿﾞｰﾝ演出
		18		先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出
	全回転ﾘｰﾁ	20		非実行
		80		先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ演出

※(↑)＆(↓)はﾉｰﾏﾙﾓｰﾄﾞとの比較
※先読み動作演出時は役物(可動部材)が白発光、先読み振動演出は演出ﾎﾞﾀﾝが白発光

【図４１】

演出ﾓｰﾄﾞD～H(特定遊技状態)用の連続予告種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ

先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）		選択率(%) ﾉｰﾏﾙﾓｰﾄﾞ（通常設定）	選択率(%) ｼﾝﾌﾟﾙﾓｰﾄﾞ（ｼﾝﾌﾟﾙ設定）	連続予告種別（リーチ前の高速変動中に実行）
ﾊｽﾞﾚ（特2）	通常/超短縮変動	▲94	97(↑)	非実行
		△2	1(↓)	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△2	1(↓)	先読みﾁｬﾝｽ目演出
		△2	1(↓)	先読み動作演出
	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ/当たり煽り変動	▲84	92(↑)	非実行
		△6	3(↓)	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△5	2．5(↓)	先読みﾁｬﾝｽ目演出
		△4	2(↓)	先読み動作演出
		▲1	0．5(↓)	先読み振動演出
	SPﾘｰﾁ/特殊SPﾘｰﾁ	▲75	87．5(↑)	非実行
		△7	3．5(↓)	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△6	3(↓)	先読みﾁｬﾝｽ目演出
		△5	2．5(↓)	先読み動作演出
		▲2	1(↓)	先読み振動演出
		△3	1．5(↓)	先読みｿﾞｰﾝ(ﾓｰﾄﾞ)演出
		△2	1(↓)	先読みｴﾌｪｸﾄ演出＆先読み振動演出
	SPSPﾘｰﾁ	▲69	84．5(↓)	非実行
		△8	4(↓)	先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△7	3．5(↓)	先読みﾁｬﾝｽ目演出
		△6	3(↓)	先読み動作演出
		▲3	1．5(↓)	先読み振動演出
		△4	2(↓)	先読みｿﾞｰﾝ(ﾓｰﾄﾞ)演出
		△3	1．5(↓)	先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ(ﾓｰﾄﾞ)演出
大当たり（特2）	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ/即当たり変動	▲73		非実行
		△5		先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△6		先読みﾁｬﾝｽ目演出
		△7		先読み動作演出
		▲9		先読み振動演出
	SPﾘｰﾁ/特殊SPﾘｰﾁ	▲42		非実行
		△6		先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△7		先読みﾁｬﾝｽ目演出
		△8		先読み動作演出
		▲9		先読み振動演出
		△13		先読みｿﾞｰﾝ(ﾓｰﾄﾞ)演出
		△15		先読みｴﾌｪｸﾄ演出＆先読み振動演出
	SPSPﾘｰﾁ	▲33		非実行
		△7		先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△8		先読みﾁｬﾝｽ目演出
		△9		先読み動作演出
		▲11		先読み振動演出
		△15		先読みｿﾞｰﾝ(ﾓｰﾄﾞ)演出
		△17		先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ(ﾓｰﾄﾞ)演出
	SPSP「ｱ」ﾘｰﾁ	▲21		非実行
		△9		先読みｴﾌｪｸﾄ演出
		△10		先読みﾁｬﾝｽ目演出
		△11		先読み動作演出
		▲13		先読み振動演出
		△17		先読みｿﾞｰﾝ(ﾓｰﾄﾞ)演出
		△19		先読み動作演出＆先読みｿﾞｰﾝ(ﾓｰﾄﾞ)演出

※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C(通常遊技状態)との比較、(↑)＆(↓)はﾉｰﾏﾙﾓｰﾄﾞとの比較
※先読み動作演出時は役物(可動部材)が白発光、先読み振動演出は演出ﾎﾞﾀﾝが白発光

【図４２】

演出ﾓｰﾄﾞA～C(通常遊技状態)用の連続予告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	ﾊｽﾞﾚ（特1）	通常/短縮変動	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
	大当たり（特1）	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		SPﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	90	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ12					強予告
		SPSP「ｱ」ﾘｰﾁ	80	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
			20	ｼﾅﾘｵ12					強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ12					強予告
2	ﾊｽﾞﾚ（特1）	通常/短縮変動	90	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	80	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			20	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
	大当たり（特1）	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	75	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	65	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
			35	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
		SPSP「ｱ」ﾘｰﾁ	50	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
			50	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
3	ﾊｽﾞﾚ（特1）	通常/短縮変動	90	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	80	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			20	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	60	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ33			弱予告	弱予告	弱予告
	大当たり（特1）	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	75	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		SPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	20	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
			50	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
		SPSP「ｱ」ﾘｰﾁ	75	ｼﾅﾘｵ33			弱予告	弱予告	弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
4	ﾊｽﾞﾚ（特1）	通常/短縮変動	90	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	80	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			20	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	55	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
			5	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
	大当たり（特1）	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	40	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			60	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		SPﾘｰﾁ	20	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			50	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	30	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			60	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
		SPSP「ｱ」ﾘｰﾁ	20	ｼﾅﾘｵ43		弱予告	弱予告	弱予告	弱予告
			80	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
		全回転ﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告

※弱予告⇒先読みｴﾌｪｸﾄ演出：青ｴﾌｪｸﾄ、先読みﾁｬﾝｽ目：偶数図柄、先読み動作演出：弱動作(青)、先読み振動演出：弱振動(1秒)、先読みｿﾞｰﾝ演出：ｿﾞｰﾝ
※強予告⇒先読みｴﾌｪｸﾄ演出：赤ｴﾌｪｸﾄ、先読みﾁｬﾝｽ目：奇数図柄、先読み動作演出：強動作(赤)、先読み振動演出：強振動(3秒)、先読みｿﾞｰﾝ演出：熟ｿﾞｰﾝ

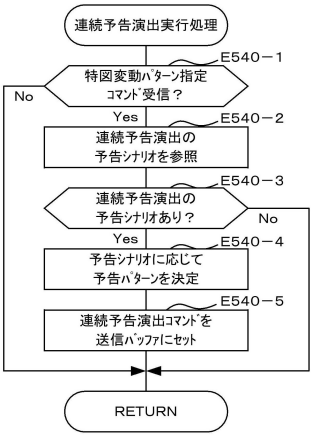
【図４３】

演出ﾓｰﾄﾞD～H（特定遊技状態）用の連続予告演出ｼﾅﾘｵ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

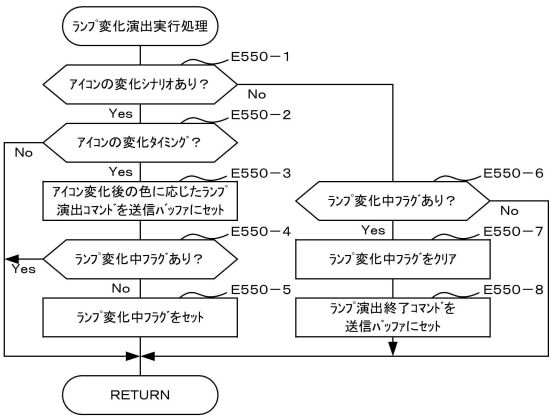
保留数	先読み指定ｺﾏﾝﾄﾞ（予定変動ﾊﾟﾀｰﾝ）		選択率（%）	予告ｼﾅﾘｵ	演出態様（※参考） 4変動前	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
1	ﾊｽﾞﾚ（特2）	通常/超短縮	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ/当たり煽り	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		(特殊)SP/SPSPﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
	大当たり（特2）	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ/即当たり変動	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		(特殊)SPﾘｰﾁ	100	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	90	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
			10	ｼﾅﾘｵ12					強予告
		SPSP「ｱ」ﾘｰﾁ	80	ｼﾅﾘｵ11					弱予告
			20	ｼﾅﾘｵ12					強予告
2	ﾊｽﾞﾚ（特2）	通常/超短縮/ﾛﾝｸﾞ	△95	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			▲5	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ/当たり煽り	△85	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			▲15	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SP/SPSPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
	大当たり（特2）	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ/即当たり変動	75	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		(特殊)SPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ21					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	65	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
			35	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
		SPSP「ｱ」ﾘｰﾁ	50	ｼﾅﾘｵ22				弱予告	弱予告
			50	ｼﾅﾘｵ23				弱予告	強予告
3	ﾊｽﾞﾚ（特2）	通常/超短縮	△95	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			▲5	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ/当たり煽り	△85	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			▲15	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		(特殊)SP/SPSPﾘｰﾁ	▲55	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
			△15	ｼﾅﾘｵ33			弱予告	弱予告	弱予告
	大当たり（特2）	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ/即当たり変動	75	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		(特殊)SPﾘｰﾁ	70	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	▲15	ｼﾅﾘｵ31					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ32				弱予告	弱予告
			△55	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
		SPSP「ｱ」ﾘｰﾁ	75	ｼﾅﾘｵ33			弱予告	弱予告	弱予告
			25	ｼﾅﾘｵ34			弱予告	弱予告	強予告
4	ﾊｽﾞﾚ（特2）	通常/超短縮	△95	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			▲5	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ/当たり煽り	△85	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			▲15	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		(特殊)SP/SPSPﾘｰﾁ	▲50	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			△13	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
			△7	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
	大当たり（特2）	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ/即当たり変動	40	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			60	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
		(特殊)SPﾘｰﾁ	▲15	ｼﾅﾘｵ41					弱予告
			30	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			△55	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
		SPSPﾘｰﾁ	▲20	ｼﾅﾘｵ42				弱予告	弱予告
			△65	ｼﾅﾘｵ43			弱予告	弱予告	弱予告
		SPSP「ｱ」ﾘｰﾁ	△15	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告
			20	ｼﾅﾘｵ43		弱予告	弱予告	弱予告	弱予告
			80	ｼﾅﾘｵ44		弱予告	弱予告	弱予告	強予告

※弱予告⇒先読みｴﾌｪｸﾄ演出・青ｴﾌｪｸﾄ、先読みﾁｬﾝｽ目・偶数図柄、先読み動作演出・弱動作（青）、先読み振動演出・弱振動（1秒）、先読みｿﾞｰﾝ演出:ｿﾞｰﾝ
※強予告⇒先読みｴﾌｪｸﾄ演出・赤ｴﾌｪｸﾄ、先読みﾁｬﾝｽ目・奇数図柄、先読み動作演出・強動作（赤）、先読み振動演出・強振動（3秒）、先読みｿﾞｰﾝ演出・熱ｿﾞｰﾝ
※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）との比較

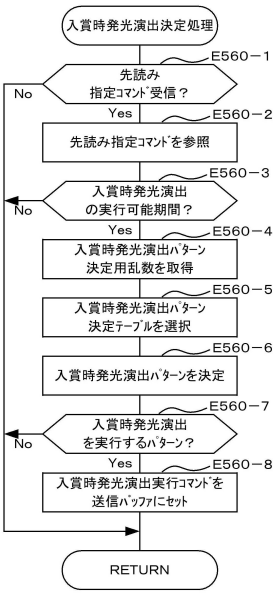
【図４４】



【図４５】



【図４６】

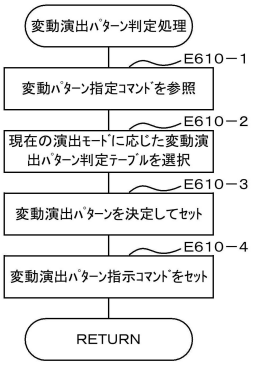


【図４７】

入賞時発光演出パターン決定テーブル

特別図柄の種別	先読み指定コマンド（予定変動パターン）	選択率（%）	入賞時発光演出パターン	演出態様（※参考）
第1特別図柄	通常変動or短縮変動（ハズレ）	100%	パターン00	非発光＆無音
	ノーマルリーチ（ハズレ）	100%	パターン00	非発光＆無音
	SPリーチ（ハズレ）	95%	パターン00	非発光＆無音
		4%	パターン01	白発光＆効果音
		1%	パターン02	黄発光＆効果音
	SPSPリーチ（ハズレ） SPSP「7」リーチ（ハズレ）	90%	パターン00	非発光＆無音
		7%	パターン01	白発光＆効果音
		3%	パターン02	黄発光＆効果音
	SPリーチ（大当たり）	85%	パターン00	非発光＆無音
		10%	パターン01	白発光＆効果音
		5%	パターン02	黄発光＆効果音
	SPSPリーチ（大当たり） SPSP「7」リーチ（ハズレ）	75%	パターン00	非発光＆無音
		15%	パターン01	白発光＆効果音
		10%	パターン02	黄発光＆効果音
	全回転リーチ（大当たり）	65%	パターン00	非発光＆無音
		20%	パターン01	白発光＆効果音
		15%	パターン02	黄発光＆効果音
第2特別図柄	ハズレ	95%	パターン00	非発光＆無音
		4%	パターン01	白発光＆効果音
		1%	パターン02	黄発光＆効果音
	大当たり	20%	パターン00	非発光＆無音
		30%	パターン01	白発光＆効果音
		50%	パターン02	黄発光＆効果音

【図４８】



【図４９】

演出モードA～C（通常遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブル

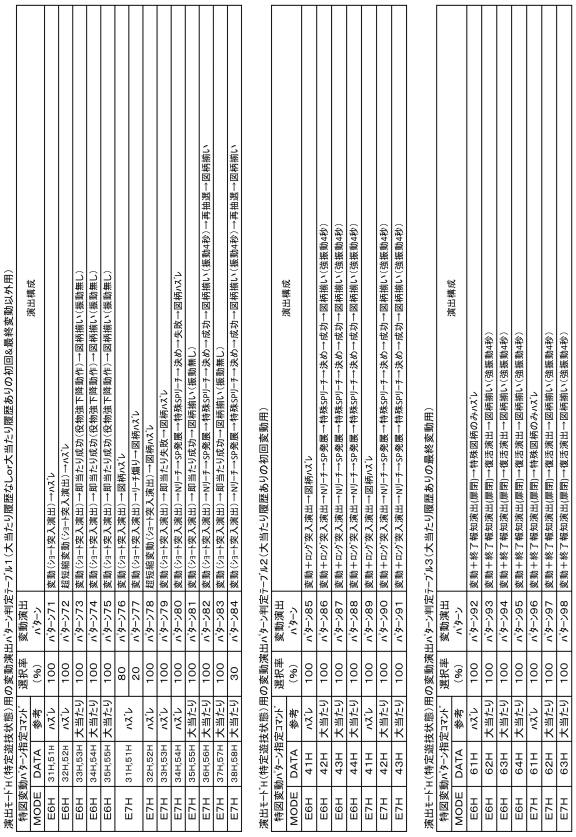
特図変動パターン指定コマンド		選択率	変動演出パターン	演出構成
MODE	DATA	参考	(%)	
E6H	01H	ハズレ	95	パターン1 変動→…→図柄ハズレ
			5	パターン2 変動→リーチ揺り→…→図柄ハズレ
E6H	02H	ハズレ	100	パターン3 短縮変動→…→図柄ハズレ
E6H	03H	ハズレ	90	パターン4 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→…→ハズレ→…→図柄ハズレ
			10	パターン5 変動（第1話）→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→失敗→ハズレ→…→図柄ハズレ
E6H	04H	ハズレ	70	パターン6 変動（第1話）→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→失敗→ハズレ→…→図柄ハズレ
		(SPリーチ)	30	パターン7 変動（第1話）→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→N「7」リーチ→SP発展→SPリーチ→決め→失敗→ハズレ→…→図柄ハズレ
E6H	05H	ハズレ	55	パターン8 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→…→ハズレ→…→図柄ハズレ
		(SPSPリーチ)	30	パターン9 変動→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→失敗→ハズレ→…→図柄ハズレ
			10	パターン10 変動→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→失敗→ハズレ→…→図柄ハズレ
			3	パターン11 変動→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→N「7」リーチ→SP発展→SPリーチ→決め→失敗→ハズレ→…→図柄ハズレ
			2	パターン12 変動（第1話）→擬似成功→変動（第1話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→失敗→ハズレ→…→図柄ハズレ
E6H	06H	大当たり	100	パターン13 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→…→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
E6H	07H	大当たり	30	パターン14 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→…→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
		(SPリーチ)	70	パターン15 変動（第1話）→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→図柄揃い（強振動4秒）→…→図柄揃い（強振動1秒）
E6H	08H	大当たり	10	パターン16 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→…→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
			30	パターン17 変動→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→図柄揃い（強振動4秒）→…→図柄揃い（強振動1秒）
			60	パターン18 変動→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
E6H	09H	大当たり	20	パターン19 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→…→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
		(SPリーチ)	80	パターン20 変動→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→図柄揃い（強振動4秒）→…→図柄揃い（強振動1秒）
E6H	0AH	大当たり	10	パターン21 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→…→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
		(SPSP[7]リーチ)	30	パターン22 変動→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→N「7」リーチ→SP発展→SPリーチ→決め→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
			60	パターン23 変動（第1話）→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→N「7」リーチ→SP発展→SPリーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）→…→図柄揃い（強振動1秒）
E6H	0BH	大当たり	50	パターン24 変動→擬似成功→x2→NリーチSP発展→全回転リーチ→図柄揃い（強振動4秒）
		(全回転リーチ)	50	パターン25 変動→擬似成功→x3→全回転リーチ→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
E6H	0CH	大当たり	25	パターン26 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→…→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
		(SPリーチ)	75	パターン27 変動（第1話）→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→図柄揃い（強振動4秒）→…→図柄揃い（強振動1秒）
E6H	0DH	大当たり	5	パターン28 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→…→ハズレ→SPSP発展→SPリーチ→決め→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
		(SPSPリーチ)	30	パターン29 変動→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→図柄揃い（強振動4秒）→…→図柄揃い（強振動1秒）
			65	パターン30 変動→擬似成功→変動（第1話）→擬似成功→変動（第2話）→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）→…→図柄揃い（強振動1秒）
E7H	01H	ハズレ	90	パターン31 変動→…→図柄ハズレ
			10	パターン32 変動→リーチ揺り→…→図柄ハズレ
E7H	02H	ハズレ	100	パターン33 変動→NリーチSP発展→特殊SPリーチ→ハズレ→…→図柄ハズレ
E7H	03H	大当たり	100	パターン34 変動→NリーチSP発展→特殊SPリーチ→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
E7H	04H	大当たり	100	パターン35 変動→NリーチSP発展→特殊SPリーチ→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い（強振動1秒）
E7H	05H	ハズレ	100	パターン36 特殊図柄変動（終了報知演出継続）→特殊図柄ハズレ
E7H	06H	大当たり	100	パターン37 特殊図柄変動（終了報知演出継続）→直出演出（強振動4秒）→特殊図柄揃い
E7H	07H	大当たり	100	パターン38 特殊図柄変動（終了報知演出継続）→直出演出（強振動4秒）→特殊図柄揃い

【図５０】

演出モードD～G（特定遊技状態）用の変動演出パターン判定テーブル

特図変動パターン指定コマンド		選択率	変動演出パターン	演出構成
MODE	DATA	参考	(%)	
E6H	11H	ハズレ	99	パターン41 変動→ハズレ
			1	パターン42 変動→リーチ揺り→ハズレ
E6H	12H	ハズレ	100	パターン43 超短縮変動→ハズレ
E6H	13H	大当たり	100	パターン44 変動→チャンス演出→獲得演出（役物強下限動作）→図柄揃い（強振動4秒）
E6H	14H	大当たり	100	パターン45 変動→チャンス演出→獲得演出（役物強下限動作）→図柄揃い（強振動4秒）
E6H	15H	大当たり	100	パターン46 変動→チャンス演出→獲得演出（役物強下限動作）→図柄揃い（強振動4秒）
E6H	21H	ハズレ	100	パターン47 変動→リーチ外れ表示→特殊図柄のみハズレ
E6H	22H	大当たり	100	パターン48 変動→リーチ外れ表示→復活演出（役物強下限動作）→図柄揃い（強振動4秒）
E6H	23H	大当たり	100	パターン49 変動→リーチ外れ表示→復活演出（役物強下限動作）→図柄揃い（強振動4秒）
E6H	24H	大当たり	100	パターン50 変動→リーチ外れ表示→復活演出（役物強下限動作）→図柄揃い（強振動4秒）
E7H	11H	ハズレ	97	パターン61 変動→図柄ハズレ
			3	パターン62 変動→リーチ揺り→図柄ハズレ
E7H	12H	ハズレ	100	パターン63 超短縮変動→図柄ハズレ
E7H	13H	ハズレ	90	パターン64 変動→NリーチSP発展→図柄ハズレ
			10	パターン65 変動→擬似失敗→図柄ハズレ
E7H	14H	ハズレ (SPリーチ)	△80	パターン66 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→ハズレ→停止位置→図柄ハズレ
			△60	パターン67 変動→擬似成功→変動→NリーチSP発展→SPリーチ→ハズレ→SPSP発展→SPリーチ→決め→失敗→停止位置→図柄ハズレ
			▲20	パターン68 変動→擬似成功→変動→擬似成功→変動→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→失敗→停止位置→図柄ハズレ
E7H	15H	ハズレ (SPSPリーチ)	30	パターン69 変動→擬似成功→変動→擬似成功→変動→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→失敗→停止位置→図柄ハズレ
			10	パターン70 変動→擬似成功→変動→擬似成功→変動→N「7」リーチ→SP発展→SPリーチ→決め→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→…→図柄揃い
E7H	16H	大当たり	100	パターン71 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→…→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→停止位置→図柄揃い
E7H	17H	大当たり (SPリーチ)	▲20	パターン72 変動→擬似成功→変動→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）→停止位置→図柄揃い
			△80	パターン73 変動→擬似成功→変動→擬似成功→変動→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→図柄揃い（強振動4秒）→停止位置→図柄揃い
E7H	18H	大当たり (SPSPリーチ)	▲5	パターン74 変動→擬似成功→変動→擬似成功→変動→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）→停止位置→図柄揃い
			△65	パターン75 変動→擬似成功→変動→擬似成功→変動→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）→停止位置→図柄揃い
			30	パターン76 変動→擬似成功→変動→擬似成功→変動→NリーチSP発展→SPリーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）→停止位置→図柄揃い
E7H	19H	大当たり (SPリーチ)	▲10	パターン77 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→停止位置→図柄揃い
			△90	パターン78 変動→擬似成功→変動→NリーチSP発展→SPリーチ→図柄揃い（強振動4秒）→停止位置→図柄揃い
E7H	1AH	大当たり (SPSPリーチ)	▲5	パターン79 変動→NリーチSP発展→SPリーチ→ハズレ→SPSP発展→SPリーチ→決め→成功→図柄揃い（強振動4秒）→再抽選→停止位置→図柄揃い
			△65	パターン80 変動→擬似成功→変動→擬似成功→変動→N「7」リーチ→SP発展→SPリーチ→決め→図柄揃い（強振動4秒）→停止位置→図柄揃い
E7H	21H	ハズレ	100	パターン81 変動→リーチ外れ表示→特殊図柄のみハズレ
E7H	22H	大当たり	100	パターン82 変動→リーチ外れ表示→復活演出（役物強下限動作）→図柄揃い（強振動4秒）
E7H	23H	大当たり	100	パターン83 変動→リーチ外れ表示→復活演出（役物強下限動作）→図柄揃い（強振動4秒）

【図５１】



演出ﾓｰﾄﾞH(特定遊技状態)用の変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ1(大当たり履歴なしor大当たり履歴ありの初回&最終変動以外用)

特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ		選択率	変動演出	演出構成
MODE	DATA	参考	ﾊﾟﾀｰﾝ	
E6H	31H～51H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ71	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾊｽﾞﾚ
E6H	31H～51H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ72	超短縮変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾊｽﾞﾚ
E6H	32H～52H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ73	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→一旦当たり成功(役物振ﾁｪ前動作)→図柄揃い(振動無し)
E6H	33H～53H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ74	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→一旦当たり成功(役物振ﾁｪ前動作)→図柄揃い(振動無し)
E6H	34H～54H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ75	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→一旦当たり成功(役物振ﾁｪ前動作)→図柄揃い(振動無し)
E6H	35H～55H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ76	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→一旦当たり成功(役物振ﾁｪ前動作)→図柄揃い(振動無し)
E6H	35H～55H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ77	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾘｰﾁ演出→図柄ﾊｽﾞﾚ
E7H	31H～51H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ78	超短縮変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→図柄ﾊｽﾞﾚ
E7H	32H～52H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ79	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→一旦当たり失敗→図柄ﾊｽﾞﾚ
E7H	33H～53H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ80	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾏｲﾅｰsp参照→特殊SPﾘｰﾁ→決め～失敗→図柄ﾊｽﾞﾚ
E7H	34H～54H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ81	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾏｲﾅｰsp参照→特殊SPﾘｰﾁ→決め～成功→図柄揃い(振動無し)
E7H	35H～55H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ82	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾏｲﾅｰsp参照→特殊SPﾘｰﾁ→決め～成功→図柄揃い(振動有り)→再抽選→図柄揃い
E7H	36H～56H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ83	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾏｲﾅｰsp参照→特殊SPﾘｰﾁ→決め～成功→図柄揃い(振動無し)→再抽選→図柄揃い
E7H	37H～57H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ84	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾏｲﾅｰsp参照→特殊SPﾘｰﾁ→決め～成功→図柄揃い(振動有り)→再抽選→図柄揃い
E7H	38H～58H	大当たり	30	

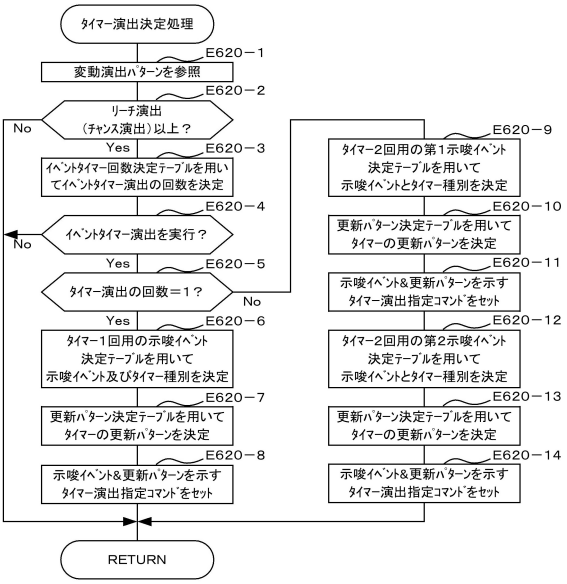
演出ﾓｰﾄﾞH(特定遊技状態)用の変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ2(大当たり履歴ありの初回変動用)

特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ		選択率	変動演出	演出構成
MODE	DATA	参考	ﾊﾟﾀｰﾝ	
E6H	41H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ85	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→図柄ﾊｽﾞﾚ
E6H	42H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ86	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾏｲﾅｰsp参照→特殊SPﾘｰﾁ→決め～成功→図柄揃い(強振動4秒)
E6H	43H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ87	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾏｲﾅｰsp参照→特殊SPﾘｰﾁ→決め～成功→図柄揃い(強振動4秒)
E6H	44H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ88	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾏｲﾅｰsp参照→特殊SPﾘｰﾁ→決め～成功→図柄揃い(強振動4秒)
E7H	41H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ89	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→図柄ﾊｽﾞﾚ
E7H	42H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ90	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾏｲﾅｰsp参照→特殊SPﾘｰﾁ→決め～成功→図柄揃い(強振動4秒)
E7H	43H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ91	変動ﾊﾟﾀｰﾝ突入演出→ﾏｲﾅｰsp参照→特殊SPﾘｰﾁ→決め～成功→図柄揃い(強振動4秒)

演出ﾓｰﾄﾞH(特定遊技状態)用の変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ判定ﾃｰﾌﾞﾙ3(大当たり履歴ありの最終変動用)

特図変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ		選択率	変動演出	演出構成
MODE	DATA	参考	ﾊﾟﾀｰﾝ	
E6H	61H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ92	変動→終了確知演出(擬似)→特殊図柄のﾊｽﾞﾚ
E6H	62H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ93	変動→終了確知演出(擬似)→復活演出→図柄揃い(強振動4秒)
E6H	63H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ94	変動→終了確知演出(擬似)→復活演出→図柄揃い(強振動4秒)
E6H	64H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ95	変動→終了確知演出(擬似)→復活演出→図柄揃い(強振動4秒)
E7H	61H	ﾊｽﾞﾚ	ﾊﾟﾀｰﾝ96	変動→終了確知演出(擬似)→特殊図柄のﾊｽﾞﾚ
E7H	62H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ97	変動→終了確知演出(擬似)→復活演出→図柄揃い(強振動4秒)
E7H	63H	大当たり	ﾊﾟﾀｰﾝ98	変動→終了確知演出(擬似)→復活演出→図柄揃い(強振動4秒)

【図５２】



【図５３】

ｲﾍﾞﾝﾄﾀｲﾏｰ回数決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	振分割合(%) ﾉｰﾏﾙﾓｰﾄﾞ(通常設定)	振分割合(%) ｼﾝﾌﾟﾙﾓｰﾄﾞ(ｼﾝﾌﾟﾙ設定)	ｲﾍﾞﾝﾄﾀｲﾏｰ演出の回数
演出ﾓｰﾄﾞA～C	ﾊｽﾞﾚ	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出(特1)	100	100	0(実行なし)
		SPﾘｰﾁ演出(特1)	90	95(↑)	0(実行なし)
			10	5(↓)	1(実行あり)
		SPSPﾘｰﾁ演出(特1)	80	90(↑)	0(実行なし)
			15	7．5(↓)	1(実行あり)
			5	2．5(↓)	2(実行あり)
		特殊SPﾘｰﾁ演出(特2)	90	95(↑)	0(実行なし)
			10	5(↓)	1(実行あり)
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出(特1)	95	97．5(↑)	0(実行なし)
			5	2．5(↓)	1(実行あり)
		SPﾘｰﾁ演出(特1)	60	80(↑)	0(実行なし)
			40	20(↓)	1(実行あり)
		SPSPﾘｰﾁ演出(特1)	50	75(↑)	0(実行なし)
			30	15(↓)	1(実行あり)
			20	10(↓)	2(実行あり)
		全回転ﾘｰﾁ演出(特1)	30	65(↑)	0(実行なし)
			70	35(↓)	2(実行あり)
		特殊SPﾘｰﾁ演出(特2)	80	90(↑)	0(実行なし)
			20	10(↓)	1(実行あり)
演出ﾓｰﾄﾞD～G	ﾊｽﾞﾚ	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出(特2)	100	100	0(実行なし)
		SPﾘｰﾁ演出(特2)	95	97．5(↑)	0(実行なし)
			5	2．5(↓)	1(実行あり)
		SPSPﾘｰﾁ演出(特2)	90	95．25(↑)	0(実行なし)
			7．5	3．5(↓)	1(実行あり)
			2．5	1．25(↓)	2(実行あり)
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出(特2)	100	100	0(実行なし)
			5	2．5(↓)	1(実行あり)
		SPﾘｰﾁ演出(特2)	80	90(↑)	0(実行なし)
			20	10(↓)	1(実行あり)
		SPSPﾘｰﾁ演出(特2)	75	87．5(↑)	0(実行なし)
			15	7．5(↓)	1(実行あり)
			10	5(↓)	2(実行あり)
		ﾁｬﾝｽ演出(特1)	100	100	0(実行なし)
演出ﾓｰﾄﾞH	ﾊｽﾞﾚ	特殊SPﾘｰﾁ演出(特2)	95	97．5(↑)	0(実行なし)
			5	2．5(↓)	1(実行あり)
		特殊SPﾘｰﾁ演出(特1)	100	100	0(実行なし)
	大当たり	特殊SPﾘｰﾁ演出(特2)	90	95(↑)	0(実行なし)
			10	5(↓)	1(実行あり)
		特殊SPﾘｰﾁ演出(特1)	100	100	0(実行なし)

※(↑)&(↓)はｼﾝﾌﾟﾙﾓｰﾄﾞとの比較

【図５４】

ﾀｲﾏｰ1回用の示唆ｲﾍﾞﾝﾄ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ		振分割合(%)	示唆ｲﾍﾞﾝﾄ	ﾀｲﾏｰ種別
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	ﾊﾟﾀｰﾝ4,13	100	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
SPﾘｰﾁ	ﾊﾟﾀｰﾝ6,14,19,26,55,61,66	80	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		20	SPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ7,15,20,27,56,62,67	50	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		30	擬似連	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		20	SPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
SPSPﾘｰﾁ	ﾊﾟﾀｰﾝ8,16,21,28,57,63,68	90	SPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
		10	SPSPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ9,17,58,69	85	擬似連	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		10	SPSPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
		5	有効期間	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ10,18,59,70	75	擬似連	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		15	SPSPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
		10	有効期間	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ11,22,29,64	65	擬似連	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		20	SPSPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
		15	有効期間	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ12,23,30,65	55	擬似連	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		25	SPSPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
		20	有効期間	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
全回転ﾘｰﾁ	ﾊﾟﾀｰﾝ24,25	80	全回転ﾘｰﾁ演出	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
		20	大当たり図柄停止	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
特殊SPﾘｰﾁ	ﾊﾟﾀｰﾝ33～35,79,81,83,85～87,89～90	80	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		20	特殊SPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ

【図５５】

(a)ﾀｲﾏｰ2回用の第1示唆ｲﾍﾞﾝﾄ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ		振分割合（%）	示唆ｲﾍﾞﾝﾄ	ﾀｲﾏｰ種別
SPSPﾘｰﾁ	ﾊﾟﾀｰﾝ8,16,21,28,57,63,68	90	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		10	SPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ9,17,58,69	80	擬似連	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		20	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ10,18,59,70	75	擬似連	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		25	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ11,22,29,64	70	擬似連	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		30	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ12,23,30,65	65	擬似連	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		35	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
全回転ﾘｰﾁ	ﾊﾟﾀｰﾝ24,25	65	擬似連	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ
		35	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出	ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ

(b)ﾀｲﾏｰ2回用の第2示唆ｲﾍﾞﾝﾄ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

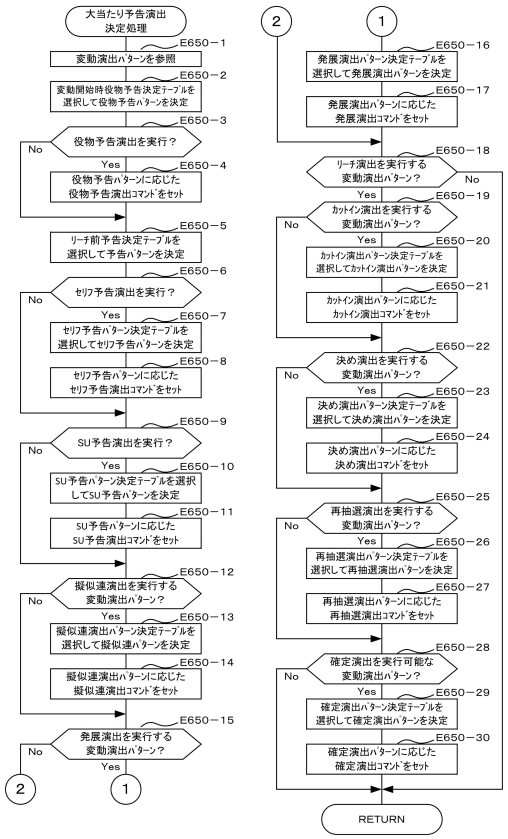
変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ		振分割合（%）	示唆ｲﾍﾞﾝﾄ	ﾀｲﾏｰ種別
SPSPﾘｰﾁ	ﾊﾟﾀｰﾝ8,16,21,28,57,63,68	80	SPSPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
		20	有効期間	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ9,17,58,69	75	SPSPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
		25	有効期間	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ10,18,59,70	70	SPSPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
		30	有効期間	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ11,22,29,64	65	SPSPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
		35	有効期間	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
	ﾊﾟﾀｰﾝ12,23,30,65	60	SPSPﾘｰﾁ演出	ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ
		40	有効期間	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
全回転ﾘｰﾁ	ﾊﾟﾀｰﾝ24,25	60	全回転ﾘｰﾁ演出	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ
		40	大当たり図柄停止	ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ

【図５６】

更新ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

ﾀｲﾏｰ種別	大当たり判定結果	振分割合（%）	更新ﾊﾟﾀｰﾝ	参考			
				ﾀｲﾏｰ時間	ﾀｲﾏｰ表示態様	ﾀｲﾏｰ表示位置	待機表示
ｼｮｰﾄﾀｲﾏｰ	ﾊｽﾞﾚ	60	通常ﾊﾟﾀｰﾝ1	5	白文字	第1保留ｱｲｺﾝ表示領域の直上	なし
		30	通常ﾊﾟﾀｰﾝ2	6	白文字		
		10	通常ﾊﾟﾀｰﾝ3	7	白文字		
	大当たり	10	通常ﾊﾟﾀｰﾝ1	5	白文字		
		30	通常ﾊﾟﾀｰﾝ2	6	白文字		
		60	通常ﾊﾟﾀｰﾝ3	7	白文字		
ﾐﾄﾞﾙﾀｲﾏｰ	ﾊｽﾞﾚ	60	通常ﾊﾟﾀｰﾝ11	15	白文字	第1保留ｱｲｺﾝ表示領域の直上	なし
		30	通常ﾊﾟﾀｰﾝ12	20	白文字		あり
		10	通常ﾊﾟﾀｰﾝ13	20	青文字		
	大当たり	10	通常ﾊﾟﾀｰﾝ11	15	白文字		なし
		30	通常ﾊﾟﾀｰﾝ12	20	白文字		あり
		60	通常ﾊﾟﾀｰﾝ13	20	青文字		
ﾛﾝｸﾞﾀｲﾏｰ	ﾊｽﾞﾚ	16	通常ﾊﾟﾀｰﾝ21	35	白文字	第2保留ｱｲｺﾝ表示領域の直上	なし
		14	通常ﾊﾟﾀｰﾝ22	40	白文字		
		13	通常ﾊﾟﾀｰﾝ23	40	青文字		
		12	通常ﾊﾟﾀｰﾝ24	45	白文字	画面上部	
		11	通常ﾊﾟﾀｰﾝ25	45	青文字		
		10	特殊ﾊﾟﾀｰﾝ1	35＋10	青文字		
		9	通常ﾊﾟﾀｰﾝ26	50	青文字		
		8	通常ﾊﾟﾀｰﾝ27	50	赤文字		あり
		7	特殊ﾊﾟﾀｰﾝ2	35＋15	赤文字		
	大当たり	7	通常ﾊﾟﾀｰﾝ21	35	白文字	第2保留ｱｲｺﾝ表示領域の直上	なし
		8	通常ﾊﾟﾀｰﾝ22	40	白文字		
		9	通常ﾊﾟﾀｰﾝ23	40	青文字		
		10	通常ﾊﾟﾀｰﾝ24	45	白文字	画面上部	
		11	通常ﾊﾟﾀｰﾝ25	45	青文字		
		12	特殊ﾊﾟﾀｰﾝ1	35＋10	青文字		
		13	通常ﾊﾟﾀｰﾝ26	50	青文字		あり
		14	通常ﾊﾟﾀｰﾝ27	50	赤文字		
		15	特殊ﾊﾟﾀｰﾝ2	35＋15	赤文字		
		1	通常ﾊﾟﾀｰﾝ28	55	虹文字		

【図５７】



【図５８】

演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）用の変動開始時役物予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率（%）	予告ﾊﾟﾀｰﾝ
A～C（通常遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）リーチ煽り演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）擬似失敗演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	60	予告なし
			20	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			10	弱下降動作
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）SPSP「7」ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	50	予告なし
			30	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			20	弱下降動作
		超短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）リーチ煽り演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	95	予告なし
			5	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	50	予告なし
			30	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			20	弱下降動作
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）SPSP「7」ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	20	予告なし
			30	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			50	弱下降動作
		全回転ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	40	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			60	弱下降動作
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	90	予告なし
			10	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
		復活変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし

【図５９】

演出ﾓｰﾄﾞD～H（特定遊技状態）用の変動開始時役物予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ種別	選択率（%）	予告ﾊﾟﾀｰﾝ
D～G（確変遊技状態、通常時短遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	超短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2） ﾘｰﾁ煽り演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2） 擬似失敗演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△85	予告なし
			▲10	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			▲5	弱下降動作
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2） SPSP「7」ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△75	予告なし
			▲15	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			▲10	弱下降動作
		ﾘｻﾞﾙﾄ変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		超短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1） ﾘｰﾁ煽り演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		ﾘｻﾞﾙﾄ変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△70	予告なし
			▲15	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			▲10	弱下降動作
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2） SPSP「7」ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△60	予告なし
			▲15	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			▲25	弱下降動作
		ﾘｻﾞﾙﾄ復活変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		ﾁｬﾝｽ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	90	予告なし
			10	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
		ﾘｻﾞﾙﾄ復活変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
H（特殊時短遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	ﾛﾝｸﾞ突入演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		超短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2） ｼｮｰﾄ突入演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		通常変動ﾊﾟﾀｰﾝ（特2） ｼｮｰﾄ突入演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		即当たり失敗変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△85	予告なし
			▲10	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			▲5	弱下降動作
		終了示唆変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		ﾛﾝｸﾞ突入演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		超短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1） ｼｮｰﾄ突入演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		通常変動ﾊﾟﾀｰﾝ（特1） ｼｮｰﾄ突入演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	95	予告なし
			5	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
		終了示唆変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
	大当たり	即当たり変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△70	予告なし
			▲15	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
			▲10	弱下降動作
		終了示唆復活演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		即当たり変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	90	予告なし
			10	ｶﾞﾀｶﾞﾀ動作
		終了示唆復活演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし

※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）の第1特別図柄の変動表示が実行される場合との比較

【図６０】

演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）用のﾘｰﾁ前予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率（%）	予告ﾊﾟﾀｰﾝ
A～C（通常遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1） ﾘｰﾁ煽り演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	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（特1） 擬似失敗演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	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（特1）	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（特1）	60	ｾﾘﾌ予告演出
			40	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		超短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2） ﾘｰﾁ煽り演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	97．5	予告なし
			2．5	ｾﾘﾌ予告演出
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	99	予告なし
			1	ｾﾘﾌ予告演出
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	20	予告なし
			30	ｾﾘﾌ予告演出
			50	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	10	予告なし
			30	ｾﾘﾌ予告演出
			60	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	5	予告なし
			30	ｾﾘﾌ予告演出
			65	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSP「7」ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	20	ｾﾘﾌ予告演出
			80	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（特1）	10	ｾﾘﾌ予告演出
			90	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	95	予告なし
			5	ｾﾘﾌ予告演出
		復活変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし

※各種ﾘｰﾁ前予告は変動演出における高速変動後半に実行（各種先読み演出と演出期間が重ならないように実行）

【図６１】

演出ﾓｰﾄﾞD～H（特定遊技状態）用のﾘｰﾁ前予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ種別	選択率（%）	予告ﾊﾟﾀｰﾝ
D～G（確変遊技状態、通常時短遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	超短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2） ﾘｰﾁ煽り演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△95	予告なし
			▲5	ｾﾘﾌ予告演出
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2） 擬似失敗演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△75	予告なし
			▲15	ｾﾘﾌ予告演出
			▲10	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△60	予告なし
			▲25	ｾﾘﾌ予告演出
			▲15	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2） SPSP「7」ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△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
		ﾘｻﾞﾙﾄ変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		超短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		通常変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1） ﾘｰﾁ煽り演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	△97．5	予告なし
			▲2．5	ｾﾘﾌ予告演出
		ﾘｻﾞﾙﾄ変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△40	予告なし
			▲20	ｾﾘﾌ予告演出
			▲40	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△20	予告なし
			▲25	ｾﾘﾌ予告演出
			▲55	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	5	予告なし
			30	ｾﾘﾌ予告演出
			65	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		SPSP「7」ﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	20	ｾﾘﾌ予告演出
			80	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告演出
		ﾘｻﾞﾙﾄ復活変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		ﾁｬﾝｽ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	95	予告なし
			5	ｾﾘﾌ予告演出
		ﾘｻﾞﾙﾄ復活変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
H（特殊時短遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	ﾛﾝｸﾞ突入演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		超短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		通常変動ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		即当たり失敗変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△90	予告なし
			▲10	ｾﾘﾌ予告演出
		終了示唆変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		ﾛﾝｸﾞ突入演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		超短縮変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		通常変動ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	95	予告なし
			5	ｾﾘﾌ予告演出
		終了示唆変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
	大当たり	即当たり変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	△80	予告なし
			▲20	ｾﾘﾌ予告演出
		終了示唆復活演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特2）	100	予告なし
		即当たり変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし
		特殊SPﾘｰﾁ演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	90	予告なし
			10	ｾﾘﾌ予告演出
		終了示唆復活演出ﾊﾟﾀｰﾝ（特1）	100	予告なし

※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）の第1特別図柄の変動表示が実行される場合との比較

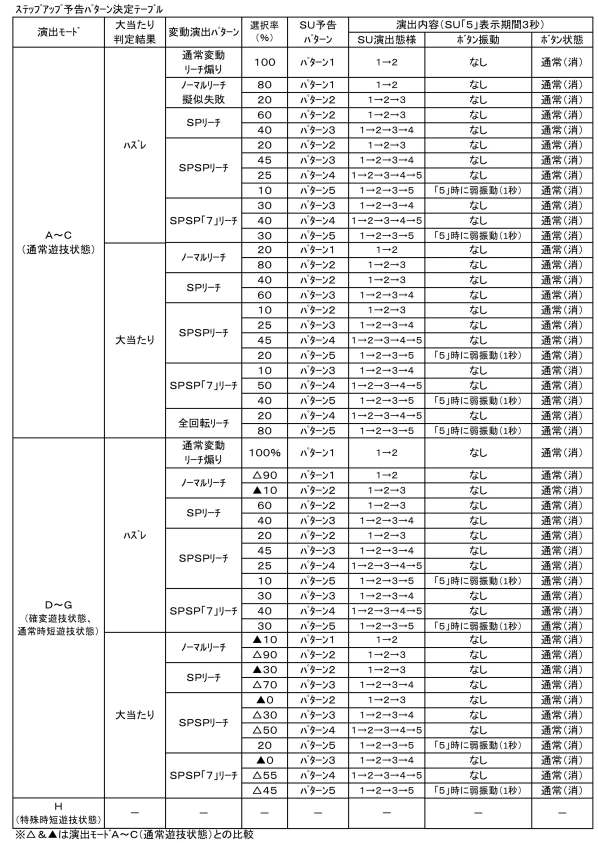
【図６２】

ｾﾘﾌ予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率（%）	ｾﾘﾌ予告ﾊﾟﾀｰﾝ	演出構成				
					有効期間（単打3秒）			演出内容（ｾﾘﾌ表示期間3秒）	
					有効示唆演出	促進演出	ﾎﾞﾀﾝ状態	ｾﾘﾌ演出態様	ﾎﾞﾀﾝ振動
A～G（通常/特定遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	通常変動 ﾘｰﾁ煽り	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	通常ｾﾘﾌ（黒）	なし
		ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ 擬似失敗	50	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	通常ｾﾘﾌ（黒）	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ（黒）	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（黒）	なし
		SPﾘｰﾁ	40	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	通常ｾﾘﾌ（黒）	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ（黒）	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（黒）	なし
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（赤）	なし
		SPSPﾘｰﾁ	30	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	通常ｾﾘﾌ（黒）	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ（黒）	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（黒）	なし
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（赤）	なし
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	熱ｾﾘﾌ（赤）	なし
		SPSP「7」ﾘｰﾁ	30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ（黒）	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（黒）	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（赤）	なし
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	熱ｾﾘﾌ（赤）	弱振動（1秒）
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ6	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	激熱ｾﾘﾌ（金）	強振動（1秒）
		特殊SPﾘｰﾁ	95	ﾊﾟﾀｰﾝ7	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	特殊ｾﾘﾌ（黒）	なし
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ8	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	特殊ｾﾘﾌ（赤）	なし
	大当たり	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ	20	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	通常ｾﾘﾌ（黒）	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ（黒）	なし
			50	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（黒）	なし
		SPﾘｰﾁ	10	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	通常ｾﾘﾌ（黒）	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ（黒）	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（黒）	なし
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（赤）	なし
		SPSPﾘｰﾁ	10	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	通常ｾﾘﾌ（黒）	なし
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ（黒）	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（黒）	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（赤）	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	熱ｾﾘﾌ（赤）	なし
		SPSP「7」ﾘｰﾁ	5	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	通常ｾﾘﾌ（黒）	なし
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ（黒）	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（黒）	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（赤）	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	熱ｾﾘﾌ（赤）	弱振動（1秒）
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ6	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	激熱ｾﾘﾌ（金）	強振動（1秒）
		全回転ﾘｰﾁ	10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（黒）	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾘｰﾁｾﾘﾌ（赤）	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	熱ｾﾘﾌ（赤）	弱振動（1秒）
			35	ﾊﾟﾀｰﾝ6	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	激熱ｾﾘﾌ（金）	強振動（1秒）
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ9	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	確定ｾﾘﾌ（虹）	強振動（1秒）
		特殊SPﾘｰﾁ	5	ﾊﾟﾀｰﾝ7	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	特殊ｾﾘﾌ（黒）	なし
			95	ﾊﾟﾀｰﾝ8	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	特殊ｾﾘﾌ（赤）	なし
		ﾁｬﾝｽ演出	5	ﾊﾟﾀｰﾝ7	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	特殊ｾﾘﾌ（黒）	なし
			95	ﾊﾟﾀｰﾝ8	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	特殊ｾﾘﾌ（赤）	弱振動（1秒）
H（特定遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	特殊SPﾘｰﾁ	60	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	通常ｾﾘﾌ（黒）	なし
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ（黒）	なし
	大当たり	特殊SPﾘｰﾁ	39	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	通常ｾﾘﾌ（黒）	なし
			60	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	ﾁｬﾝｽｾﾘﾌ（黒）	なし
			1	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	熱ｾﾘﾌ（赤）	弱振動（1秒）

※ｾﾘﾌ内容は画像及び音声　※ﾎﾞﾀﾝ操作音：操作音1

【図６３】

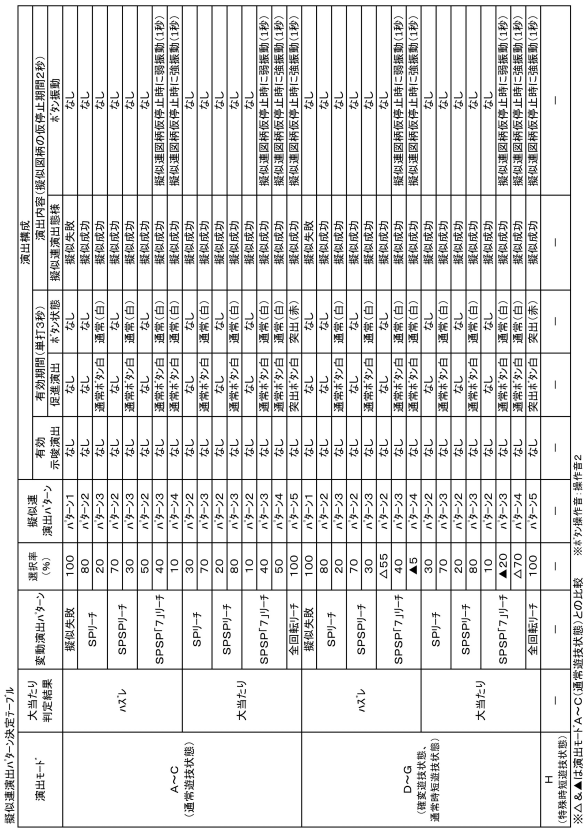


ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率（%）	SU予告ﾊﾟﾀｰﾝ	演出内容（SU「5」表示期間3秒）		
					SU演出態様	ﾎﾞﾀﾝ振動	ﾎﾞﾀﾝ状態
A～C（通常遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	通常変動 リーチ煽り	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	1→2	なし	通常（消）
		ノーマルリーチ 擬似失敗	80	ﾊﾟﾀｰﾝ1	1→2	なし	通常（消）
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
		SPリーチ	60	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
		SPSPリーチ	20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
			45	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ4	1→2→3→4→5	なし	通常（消）
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ5	1→2→3→5	「5」時に弱振動（1秒）	通常（消）
		SPSP「7」リーチ	30	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ4	1→2→3→4→5	なし	通常（消）
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ5	1→2→3→5	「5」時に弱振動（1秒）	通常（消）
	大当たり	ノーマルリーチ	20	ﾊﾟﾀｰﾝ1	1→2	なし	通常（消）
			80	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
		SPリーチ	40	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
			60	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
		SPSPリーチ	10	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
			45	ﾊﾟﾀｰﾝ4	1→2→3→4→5	なし	通常（消）
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ5	1→2→3→5	「5」時に弱振動（1秒）	通常（消）
		SPSP「7」リーチ	10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
			50	ﾊﾟﾀｰﾝ4	1→2→3→4→5	なし	通常（消）
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ5	1→2→3→5	「5」時に弱振動（1秒）	通常（消）
		全回転リーチ	20	ﾊﾟﾀｰﾝ4	1→2→3→4→5	なし	通常（消）
			80	ﾊﾟﾀｰﾝ5	1→2→3→5	「5」時に弱振動（1秒）	通常（消）
D～G（確変遊技状態、通常時短遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	通常変動 リーチ煽り	100%	ﾊﾟﾀｰﾝ1	1→2	なし	通常（消）
		ノーマルリーチ	△90	ﾊﾟﾀｰﾝ1	1→2	なし	通常（消）
			▲10	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
		SPリーチ	60	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
		SPSPリーチ	20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
			45	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ4	1→2→3→4→5	なし	通常（消）
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ5	1→2→3→5	「5」時に弱振動（1秒）	通常（消）
		SPSP「7」リーチ	30	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ4	1→2→3→4→5	なし	通常（消）
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ5	1→2→3→5	「5」時に弱振動（1秒）	通常（消）
	大当たり	ノーマルリーチ	▲10	ﾊﾟﾀｰﾝ1	1→2	なし	通常（消）
			△90	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
		SPリーチ	▲30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
			△70	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
		SPSPリーチ	▲0	ﾊﾟﾀｰﾝ2	1→2→3	なし	通常（消）
			△30	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
			△50	ﾊﾟﾀｰﾝ4	1→2→3→4→5	なし	通常（消）
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ5	1→2→3→5	「5」時に弱振動（1秒）	通常（消）
		SPSP「7」リーチ	▲0	ﾊﾟﾀｰﾝ3	1→2→3→4	なし	通常（消）
			△55	ﾊﾟﾀｰﾝ4	1→2→3→4→5	なし	通常（消）
			△45	ﾊﾟﾀｰﾝ5	1→2→3→5	「5」時に弱振動（1秒）	通常（消）
H（特殊時短遊技状態）	—	—	—	—	—	—	—

※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）との比較

【図６４】



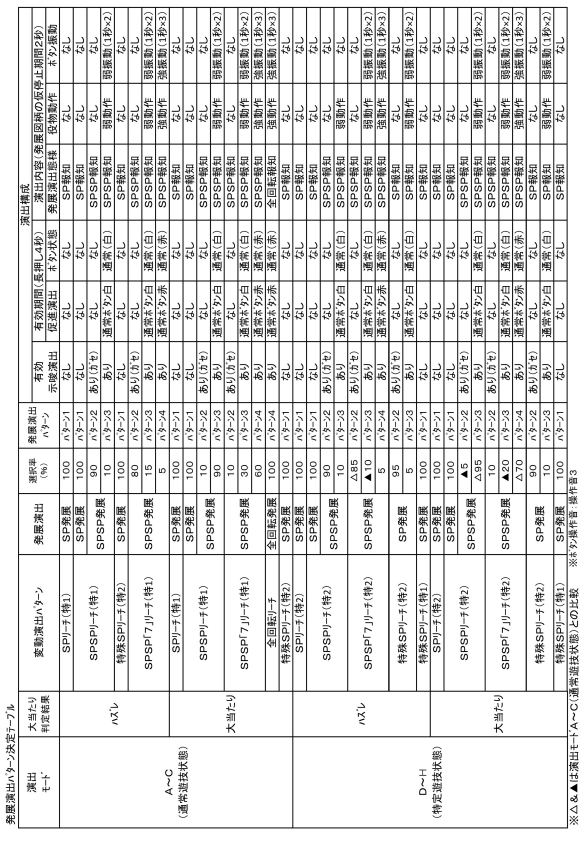
擬似連演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率（%）	擬似連演出ﾊﾟﾀｰﾝ	演出構成				
					有効示唆/演出	有効期間（単打3秒）		演出内容（擬似図柄の仮停止期間2秒）	
						有効ﾗｲﾝ	ﾎﾞﾀﾝ状態	擬似連演出態様	ﾎﾞﾀﾝ振動
A～C（通常遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	擬似失敗	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	擬似失敗	なし
		SPﾘｰﾁ	80	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
		SPSPﾘｰﾁ	20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	なし
			70	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	なし
		SPSP「7」ﾘｰﾁ	50	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	なし
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に弱振動(1秒)
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
	大当たり	SPﾘｰﾁ	30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			70	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	なし
		SPSPﾘｰﾁ	20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	なし
			80	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	なし
		SPSP「7」ﾘｰﾁ	10	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
			50	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
		全回転ﾘｰﾁ	△55	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	なし	なし	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
D～G（確変遊技状態、通常時短遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	擬似失敗	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	擬似失敗	なし
		SPﾘｰﾁ	80	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	なし	なし	擬似成功	なし
		SPSPﾘｰﾁ	20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	なし
			70	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	なし	なし	擬似成功	なし
		SPSP「7」ﾘｰﾁ	30	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	なし
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
			△55	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
		全回転ﾘｰﾁ	100	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	なし	なし	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
	大当たり	SPﾘｰﾁ	30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	なし	なし	擬似失敗	なし
			70	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	なし
		SPSPﾘｰﾁ	20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	なし	なし	擬似成功	なし
			80	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	なし
		SPSP「7」ﾘｰﾁ	40	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
			50	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
		全回転ﾘｰﾁ	100	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	なし	なし	擬似成功	擬似連図柄仮停止時に強振動(1秒)
H（特殊時短遊技状態）	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）との比較　※ﾎﾞﾀﾝ操作音 操作音2

※擬似成功時、擬似連図柄の仮停止＆成功効果音の出力＆擬似物の弱動作、擬似失敗時、通常図柄の仮停止＆失敗効果音の出力

【図６５】



発展演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	発展演出	選択率（%）	発展演出ﾊﾟﾀｰﾝ	演出構成				
						有効示唆/演出	有効期間（長押し4秒）		演出内容（発展図柄の仮停止期間2秒）	
							促進演出	ﾎﾞﾀﾝ状態	発展演出態様	促ﾎﾞﾀﾝ振動
A～C（通常遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	SPﾘｰﾁ(特1)	SPﾊﾞﾄﾙ	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	SP発知	なし
			SPﾊﾞﾄﾙ	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	SP発知	なし
		SPSPﾘｰﾁ(特1)	SPSP発展	90	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	SPSP昇知	弱振動(1秒×2)
				10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	なし	なし	SPSP昇知	弱振動(1秒×3)
		特殊SPﾘｰﾁ(特2)	SPﾊﾞﾄﾙ	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	SP発知	弱振動(1秒×2)
				80	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	SP昇知	弱振動(1秒×2)
		SPSP「7」ﾘｰﾁ(特1)	SPSP発展	15	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	SPSP昇知	弱振動(1秒×2)
				5	ﾊﾟﾀｰﾝ4	あり	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	SPSP昇知	弱振動(1秒×2)
	大当たり	SPﾘｰﾁ(特1)	SPﾊﾞﾄﾙ	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	SP発知	なし
			SPﾊﾞﾄﾙ	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	SP発知	なし
		SPSPﾘｰﾁ(特2)	SPSP発展	10	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり(白ｾﾞ)	なし	なし	SPSP昇知	弱振動(1秒×2)
				90	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	SPSP昇知	弱振動(1秒×2)
		SPSP「7」ﾘｰﾁ(特1)	SPSP発展	10	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり(白ｾﾞ)	なし	なし	SPSP昇知	弱振動(1秒×2)
				90	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	SPSP昇知	弱振動(1秒×2)
				10	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり(白ｾﾞ)	なし	なし	SPSP昇知	弱振動(1秒×2)
				30	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	SPSP昇知	弱振動(1秒×3)
		全回転ﾘｰﾁ	全回転発展	100	ﾊﾟﾀｰﾝ4	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ赤	通常（赤）	全回転昇知	強振動(1秒×3)
D～H（特定遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	特殊SPﾘｰﾁ(特2)	SPﾊﾞﾄﾙ	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	SP発知	なし
		SPﾘｰﾁ(特2)	SPﾊﾞﾄﾙ	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	SP発知	なし
		SPSPﾘｰﾁ(特2)	SPSP発展	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	SPSP昇知	なし
				90	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり(白ｾﾞ)	なし	なし	SPSP昇知	なし
		SPSP「7」ﾘｰﾁ(特2)	SPSP発展	10	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり(白ｾﾞ)	なし	なし	SPSP昇知	弱振動(1秒×2)
				▲10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ赤	通常（赤）	SPSP昇知	強振動(1秒×3)
				▲5	ﾊﾟﾀｰﾝ4	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ赤	通常（赤）	SPSP昇知	強振動(1秒×3)
				△95	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ赤	通常（赤）	SPSP昇知	強振動(1秒×3)
	大当たり	SPﾘｰﾁ(特1)	SPﾊﾞﾄﾙ	95	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり(白ｾﾞ)	なし	なし	SP発知	なし
				5	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ赤	通常（赤）	SP昇知	弱振動(1秒×2)
		SPSPﾘｰﾁ(特1)	SPSP発展	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	SP発知	なし
				100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	なし	なし	SP発知	なし
		SPSPﾘｰﾁ(特2)	SPSP発展	▲5	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	なし	なし	SP発知	なし
				△95	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ赤	通常（赤）	SP昇知	弱振動(1秒×2)
		SPSP「7」ﾘｰﾁ(特2)	SPSP発展	10	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり(白ｾﾞ)	なし	なし	SP発知	なし
				▲20	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ赤	通常（赤）	SP昇知	弱振動(1秒×2)
				△70	ﾊﾟﾀｰﾝ4	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ赤	通常（赤）	SP昇知	強振動(1秒×3)
		特殊SPﾘｰﾁ(特2)	SPﾊﾞﾄﾙ	90	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり(白ｾﾞ)	なし	なし	SP発知	なし
				10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ赤	通常（赤）	SP昇知	弱振動(1秒×2)
H（特殊時短遊技状態）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）との比較　※ﾎﾞﾀﾝ操作音 操作音3

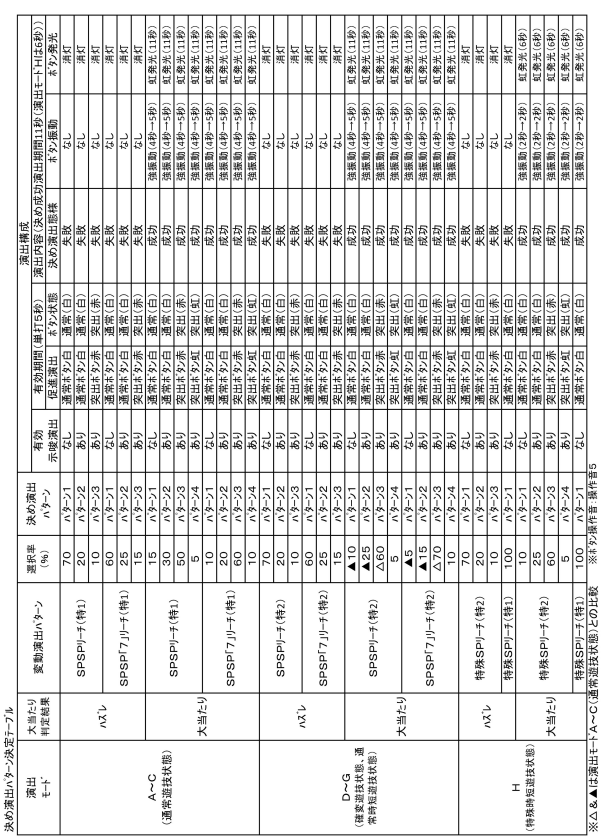
【図６６】

カットイン演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

演出ﾓｰﾄﾞ	大当たり判定結果	変動演出ﾊﾟﾀｰﾝ	選択率（%）	カットインﾊﾟﾀｰﾝ	演出構成				
					有効示唆/演出	有効期間（単打4秒）		演出内容（カットイン表示期間3秒）	
						有効ﾗｲﾝ	ﾎﾞﾀﾝ状態	カットイン演出態様	ﾎﾞﾀﾝ振動
A～C（通常遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	SPﾘｰﾁ(特1)	70	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	青カットイン	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	緑カットイン	なし
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	赤カットイン	弱振動(3秒)
		SPSPﾘｰﾁ(特1)	60	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	青カットイン	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	緑カットイン	なし
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	赤カットイン	弱振動(3秒)
	大当たり	SPﾘｰﾁ(特1)	15	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	青カットイン	なし
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	緑カットイン	なし
			50	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	赤カットイン	弱振動(3秒)
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ4	あり	突出ﾎﾞﾀﾝ虹	突出（虹）	赤カットイン	強振動(3秒)
		SPSPﾘｰﾁ(特1)	15	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	青カットイン	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	緑カットイン	なし
			60	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	赤カットイン	弱振動(3秒)
D～G（確変遊技状態、通常時短遊技状態）	ﾊｽﾞﾚ	SPﾘｰﾁ(特2)	70	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	青カットイン	なし
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	緑カットイン	なし
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	赤カットイン	弱振動(3秒)
		SPSPﾘｰﾁ(特2)	60	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	青カットイン	なし
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	緑カットイン	なし
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	赤カットイン	弱振動(3秒)
	大当たり	SPﾘｰﾁ(特2)	▲10	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	青カットイン	なし
			▲25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	緑カットイン	なし
			△60	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	赤カットイン	弱振動(3秒)
		SPSPﾘｰﾁ(特1)	5	ﾊﾟﾀｰﾝ4	あり	突出ﾎﾞﾀﾝ虹	突出（虹）	赤カットイン	強振動(3秒)
			▲10	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	青カットイン	なし
		SPSPﾘｰﾁ(特2)	▲20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	通常ﾎﾞﾀﾝ白	通常（白）	緑カットイン	なし
			△70	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	突出ﾎﾞﾀﾝ赤	突出（赤）	赤カットイン	弱振動(3秒)
H（特殊時短遊技状態）	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※△＆▲は演出ﾓｰﾄﾞA～C（通常遊技状態）との比較　※ﾎﾞﾀﾝ操作音 操作音4

【図６７】



確定演出パターン決定テーブル

演出モード	変動演出パターン	選択率(%)	確定演出パターン	演出構成													
				通常変動開始時	NU-チャンス(復活)当たり演出開始時	実行ガイダンス(特殊)SPリーチ開始時	SPリーチ開始時	全回転リーチ開始時	音声	発光	ボタン振動
演出モードA~C	ノーマルリーチ(特1)	100	パターン01	—	—	—	—	—	—	—	—
	SPリーチ(特1)	91	パターン21	—	—	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		3	パターン22	○	—	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		5	パターン23	—	○	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
	SPSPリーチ(特1)	2	パターン24	○	—	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		88	パターン31	—	—	—	—	—	—	—	—
		2	パターン32	○	—	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		4	パターン33	—	○	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		6	パターン34	—	—	○	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		86	パターン41	—	—	—	—	—	—	—	—
	SPSP7リーチ(特1)	5	パターン42	○	—	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		5	パターン43	—	○	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		7	パターン44	—	—	○	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		70	パターン51	—	—	—	—	—	—	—	—
	全回転リーチ(特1)	10	パターン52	○	—	—	—	○	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		20	パターン53	—	○	—	—	○	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
	特殊SPリーチ(特2)	100	パターン61	—	—	—	—	—	—	—	—
	復活演出(特2)	100	パターン71	—	—	—	—	—	—	—	—
	ノーマルリーチ(特2)	100	パターン81	—	—	—	—	—	—	—	—
演出モードD~G	SPリーチ(特2)	▲88	パターン81	—	—	—	—	—	—	—	—
		△2	パターン82	○	—	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		△4	パターン83	—	○	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		△6	パターン84	—	—	○	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
	SPSPリーチ(特2)	▲85	パターン91	—	—	—	—	—	—	—	—
		△3	パターン92	○	—	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		△5	パターン93	—	○	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		△7	パターン94	—	—	○	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		▲82	パターン101	—	—	—	—	—	—	—	—
	SP7リーチ(特2)	△2	パターン102	○	—	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		△6	パターン103	—	○	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		△8	パターン104	—	—	○	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
	リサ&確定変動(特2)	100	パターン111	—	—	—	—	—	—	—	—
	チャンス演出変動(特1)	100	パターン121	—	—	—	—	—	—	—	—
	当たり&成立変動(特2)	100	パターン131	—	—	—	—	—	—	—	—
演出モードH	終了表示&確定変動(特1)	1	パターン141	○	—	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
	特殊SPリーチ(特2)	1	パターン143	○	—	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
		1	パターン144	—	○	—	—	—	確定音(3秒)	パトレ発光(変動停止まで)	強振動(3秒)
	終了表示&確定変動(特1)	100	パターン151	—	—	—	—	—	—	—	—
	当たり&成立変動(特1)	100	パターン161	—	—	—	—	—	—	—	—
	リサ&確定変動(特1)	100	パターン171	—	—	—	—	—	—	—	—
	終了表示&確定変動(特1)	100	パターン181	—	—	—	—	—	—	—	—

決め演出パターン決定テーブル

演出モード	大当たり抽選結果	変動演出パターン	選択率(%)	決め演出パターン	演出構成								
					有効示唆演出	有効期間(単打5秒)			演出内容(決め成功演出期間11秒(演出モードH は5秒))				
						促進演出	ボタン状態		決め演出態様	ボタン振動	ボタン発光		
A~C(通常遊技状態)	ハズレ	SPSPリーチ(特1)	70	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		失敗	なし	消灯		
			20	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		失敗	なし	消灯		
			10	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出(赤)		失敗	なし	消灯		
		SPSP7リーチ(特1)	60	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		失敗	なし	消灯		
			25	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		失敗	なし	消灯		
			15	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出(赤)		失敗	なし	消灯		
	大当たり	SPSPリーチ(特1)	15	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			30	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			50	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出(赤)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
		SPSP7リーチ(特1)	5	パターン4	あり	突出ボタン赤	突出(虹)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			10	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			20	パターン2	あり	突出ボタン赤	通常(白)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			60	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出(赤)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			10	パターン4	なし	通常ボタン白	通常(虹)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
D~G(確変遊技状態、通常時短遊技状態)	ハズレ	SPSPリーチ(特2)	70	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		失敗	なし	消灯		
			20	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		失敗	なし	消灯		
			10	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出(赤)		失敗	なし	消灯		
		SPSP7リーチ(特2)	60	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		失敗	なし	消灯		
			25	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		失敗	なし	消灯		
			15	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出(赤)		失敗	なし	消灯		
	大当たり	SPSPリーチ(特2)	▲10	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			▲25	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			△60	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出(赤)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			5	パターン4	あり	突出ボタン虹	突出(虹)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
		SPSP7リーチ(特2)	▲15	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			△70	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			▲15	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			△70	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出(赤)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
			10	パターン4	あり	突出ボタン虹	突出(虹)		成功	強振動(4秒→5秒)	虹発光(11秒)		
H(特殊時短遊技状態)	ハズレ	特殊SPリーチ(特1)	70	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		失敗	なし	消灯		
			20	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		失敗	なし	消灯		
			10	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出(赤)		失敗	なし	消灯		
		特殊SPリーチ(特2)	100	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(2秒→2秒)	虹発光(6秒)		
	大当たり		100	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(2秒→2秒)	虹発光(6秒)		
			25	パターン2	あり	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(2秒→2秒)	虹発光(6秒)		
			60	パターン3	あり	突出ボタン赤	突出(赤)		成功	強振動(2秒→2秒)	虹発光(6秒)		
			5	パターン4	あり	突出ボタン虹	突出(虹)		成功	強振動(2秒→2秒)	虹発光(6秒)		
		特殊SPリーチ(特1)	100	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)		成功	強振動(2秒→2秒)	虹発光(6秒)		

※△&▲は演出モードA~C(通常遊技状態)との比較　※ボタン操作音:操作音5

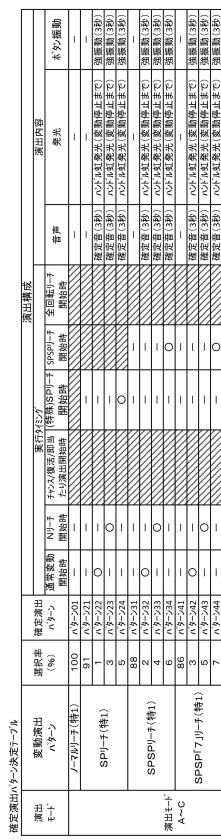
【図６８】

再抽選演出パターン決定テーブル

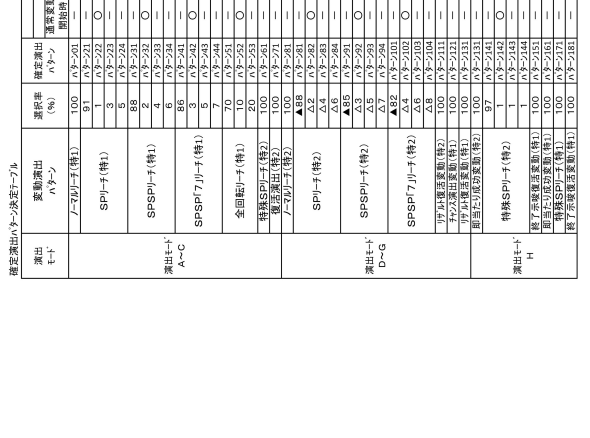
演出モード	昇格の有無	選択率(%)	再抽選演出パターン	演出構成					
				有効示唆演出	有効期間(単打3秒)		演出内容(昇格成功演出期間4秒(演出モードHは3秒))		
					促進演出	ボタン状態	再抽選演出態様	ボタン振動	ボタン発光
A~G(通常/特定遊技状態)	なし	90	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)	昇格失敗演出	なし	消灯
		10	パターン2	なし	通常ボタン赤	通常(赤)	昇格失敗演出		
	あり	50	パターン1	なし	通常ボタン白	通常(白)	昇格成功演出	強振動(3秒)	虹発光(4秒)
		30	パターン2	なし	通常ボタン赤	通常(赤)	昇格成功演出	強振動(3秒)	虹発光(4秒)
		20	パターン3	なし	通常ボタン虹	通常(虹)	昇格成功演出	強振動(3秒)	虹発光(4秒)
H(特定遊技状態)	なし	100	パターン4	—	—	—	昇格失敗演出	なし	消灯
	あり	100	パターン5	—	—	—	昇格成功演出	強振動(2秒)	虹発光(3秒)

※ボタン操作音:操作音6

【図６９】



【図７０】



演出モードA~Cのハズレ変動演出に係る予告制限期間の割合

第1特別図柄

パターン2　短縮変動 制限期間 100%制限期間(1回)

パターン1　通常変動 予告期間 制限期間 50%制限期間(1回)

パターン3　通常変動 予告期間 ノーマルリーチ 制限期間 70%制限期間(1回)

パターン4　通常変動 予告期間 擬似連(3) 制限期間 70%制限期間(1回)

パターン5　通常変動 予告期間 ノーマルリーチ 発展演出 制限期間 SPリーチ 予告期間 80%制限期間(2回)

パターン6　擬似変動 予告期間 擬似連(3) ノーマルリーチ 発展演出 制限期間 SPリーチ 予告期間 80%制限期間(2回)

パターン7　通常変動 予告期間 ノーマルリーチ 発展演出 制限期間 SPリーチ 予告期間 SPSPリーチ 予告期間 50%制限期間(3回)

パターン8　擬似変動 各種予告期間 擬似変動 ノーマルリーチ 発展演出 制限期間 予告期間 SPSPリーチ 予告期間 50%制限期間(3回)

パターン10　擬似変動 各種予告期間 擬似変動 ノーマルリーチ 発展演出 制限期間 予告期間 SPSPリーチ 予告期間 30%制限期間(3回)

パターン9　擬似変動 各種予告期間 擬似変動 ノーマルリーチ 発展演出 制限期間 予告期間 SPSPリーチ 予告期間 35%制限期間(3回)

パターン11　擬似変動 各種予告期間 擬似変動 ノーマルリーチ 発展演出 制限期間 予告期間 SPSPリーチ 予告期間 35%制限期間(3回)

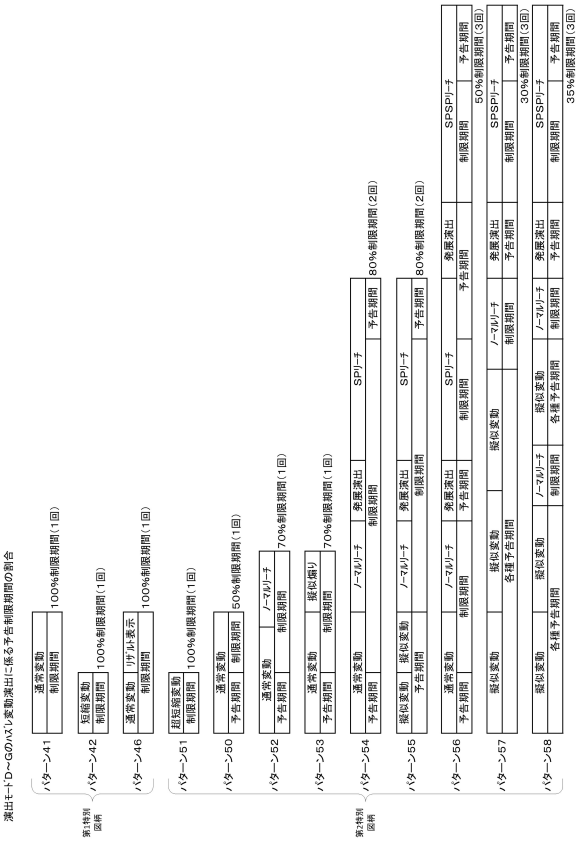
第2特別図柄

パターン30　通常変動 制限期間 100%制限期間(1回)

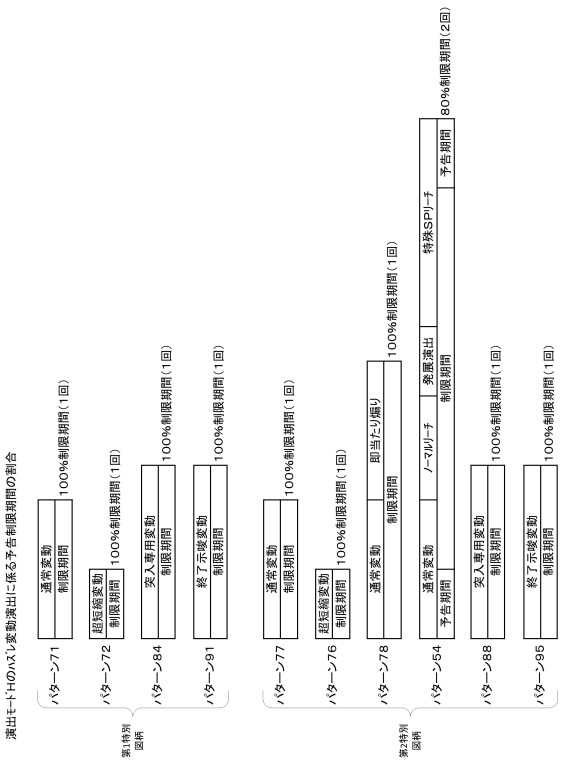
パターン30　通常変動 リーチ擬(3) 制限期間 100%制限期間(1回)

パターン31　通常変動 予告期間 ノーマルリーチ 発展演出 特殊SPリーチ 制限期間 90%制限期間(2回)

【図７１】



【図７２】

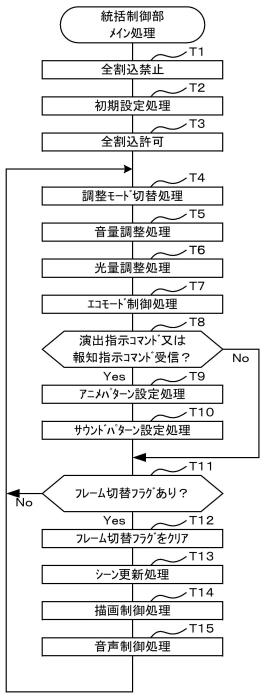


【図７３】

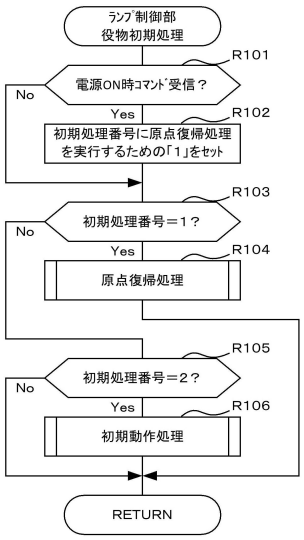
演出ﾓｰﾄﾞ	変動演出の種類	有効期間が発生する振動演出の種類	有効期間が発生しない振動演出の種類
A～C（通常遊技状態）	第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）	ｾﾘﾌ予告振動（弱1秒or強1秒） 擬似連振動（弱1秒） 発展演出振動（弱1秒×2or強1秒×3） ｶｯﾄｲﾝ演出振動（弱3秒） 決め成功振動（強4秒→強5秒） 昇格成功振動（強3秒）	先読み振動演出（弱1秒or強3秒） ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告振動（弱1秒） 図柄揃い振動（強4秒） IC後C図柄揃い振動（強1秒） 確定演出振動（強3秒）
	第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）	昇格成功振動（強3秒）	図柄揃い振動（強4秒） IC後C図柄揃い振動（強1秒） 復活演出振動（強4秒）
D～G（確変遊技状態/通常時短遊技状態）	第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）	ｾﾘﾌ予告振動（弱1秒）	図柄揃い振動（強4秒）
	第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）	ｾﾘﾌ予告振動（弱1秒or強1秒） 擬似連振動（弱1秒） 発展演出振動（弱1秒×2or強1秒×3） ｶｯﾄｲﾝ演出振動（弱3秒） 決め成功振動（強4秒→強5秒） 昇格成功振動（強3秒）	先読み振動演出（弱1秒or強3秒） ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ予告振動（弱1秒） 図柄揃い振動（強4秒） 確定演出振動（強3秒）
H（特殊時短遊技状態）	第1変動演出（第1特別図柄の変動表示）	決め成功振動（強2秒→強2秒）	図柄揃い振動
	第2変動演出（第2特別図柄の変動表示）	ｾﾘﾌ予告振動（弱1秒or強1秒） 発展演出振動（弱1秒×2or強1秒×3） 決め成功振動（強2秒→強2秒） 昇格成功振動（強2秒）	先読み振動演出（弱1秒or強3秒） 図柄揃い振動（強4秒） 確定演出振動（強3秒）

※電源投入時の初期動作時の振動演出：強連続振動2．5秒、強間欠振動2．5秒

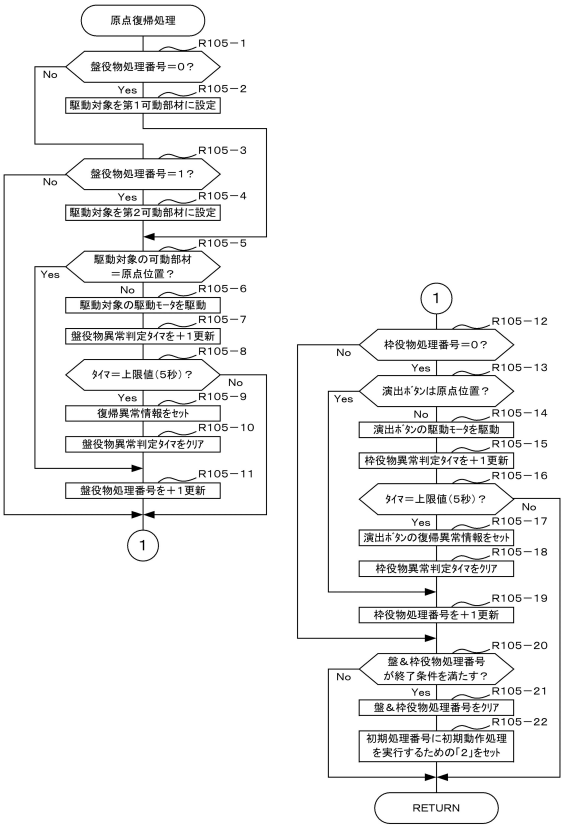
【図７４】



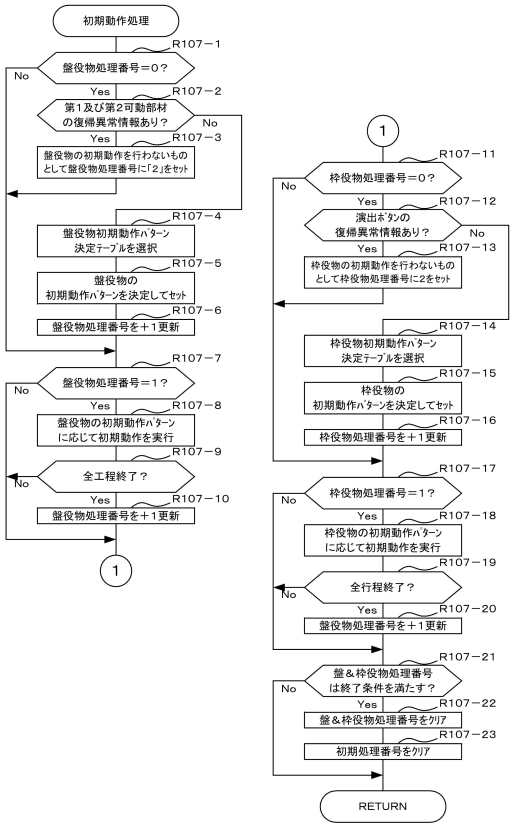
【図７５】



【図７６】



【図７７】



【図７８】

盤役物初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

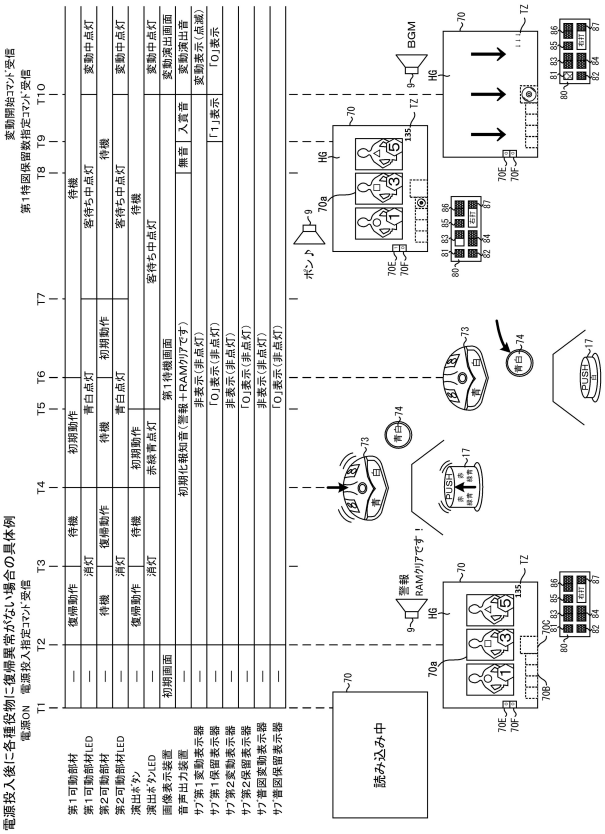
電源ON時ｺﾏﾝﾄﾞの種類	復帰異常情報	初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ	作動態様（左から時系列順）						初期動作の工程数
電源投入	なし	ﾊﾟﾀｰﾝ01	第1可動部材 小下降	第1可動部材 原点復帰	第1可動部材 大下降	第1可動部材 原点復帰	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰	6
			第1可動部材LED：青白点灯 第2可動部材LED：青白点灯						1
	第1可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ02	第2可動部材 移動	第2可動部材 原点復帰					2
			第1可動部材LED：－－－－ 第2可動部材LED：青白点灯						1
	第2可動部材	ﾊﾟﾀｰﾝ03	第1可動部材 小下降	第1可動部材 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７９】

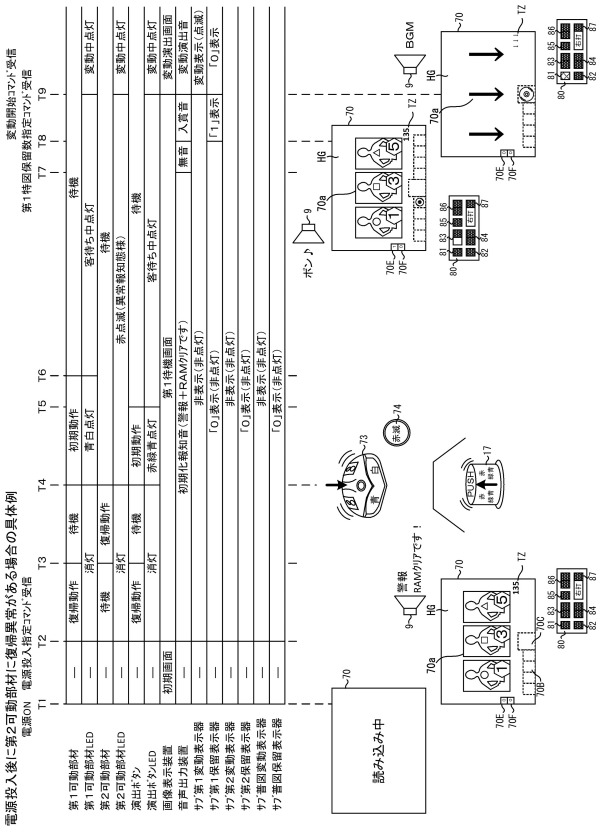
枠役物初期動作パターン決定テーブル

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（2．5秒間）	演出ボタン原点復帰	演出ボタン間欠振動（2．5秒間）	3
		演出ボタンLED：赤緑青点灯			1
第1電源復旧（客待ち状態）	パターン02	演出ボタン大上昇＆連続振動（2．5秒間）	演出ボタン原点復帰		2
		演出ボタンLED：青点灯			1
第2電源復旧（特図変動中）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（2．5秒間）	演出ボタン原点復帰		3
		演出ボタンLED：消灯			1

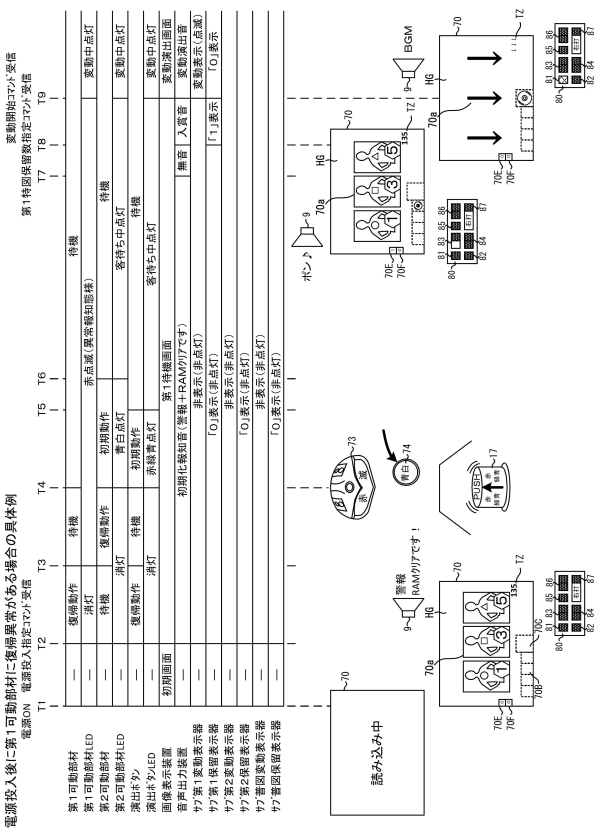
【図８０】



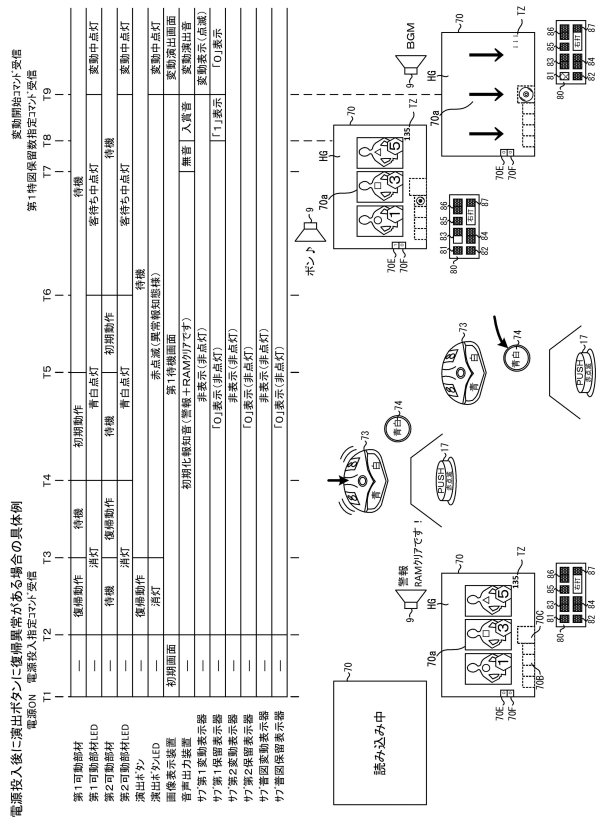
【図８１】



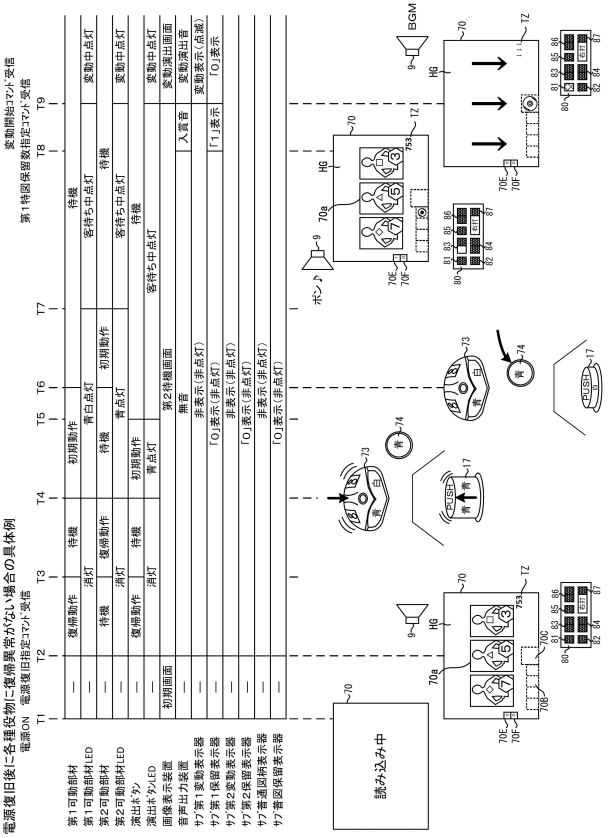
【図８２】



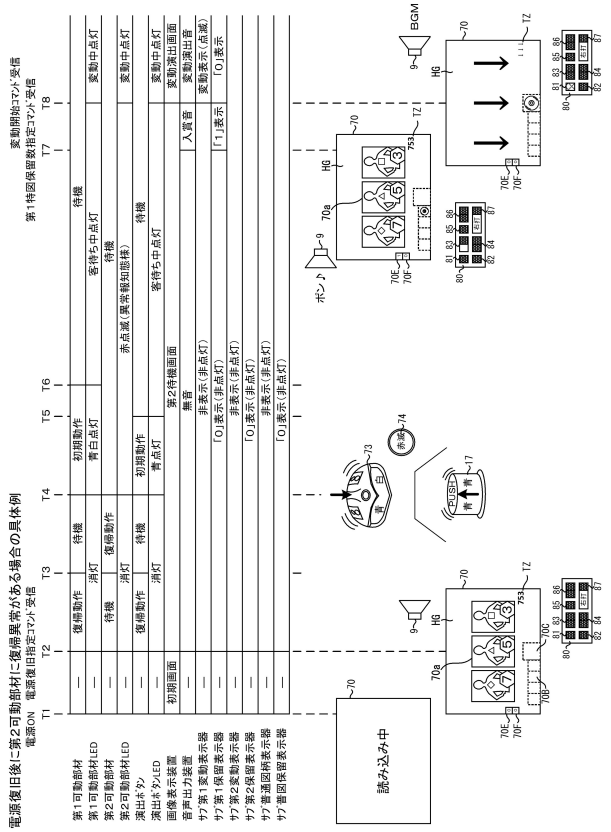
【図８３】



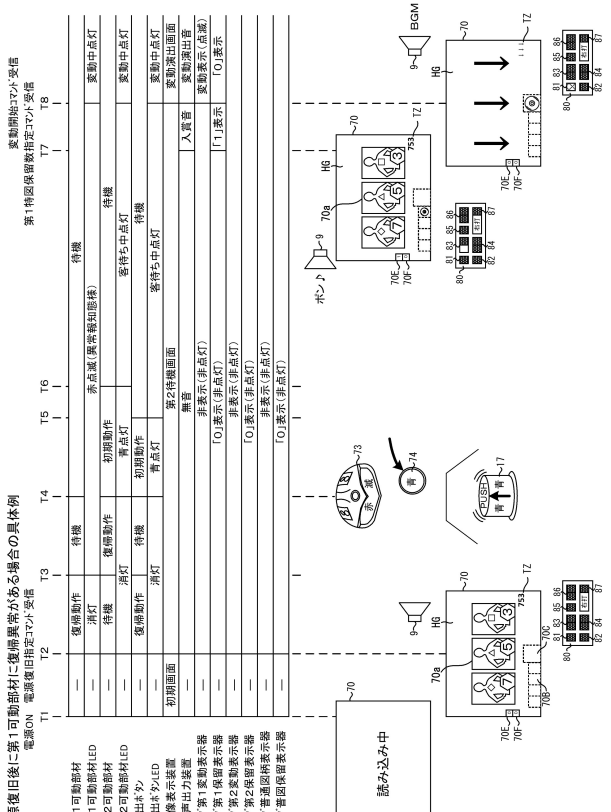
【図８４】



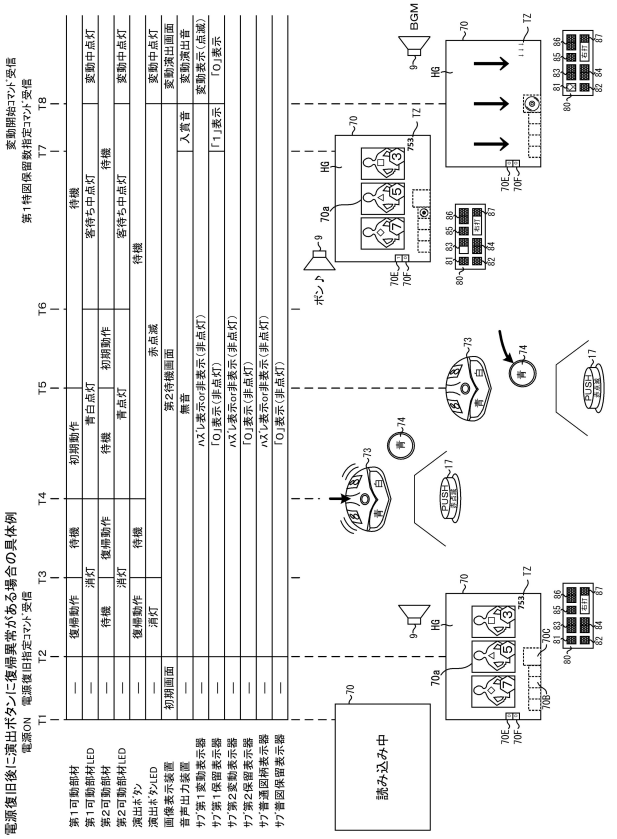
【図８５】



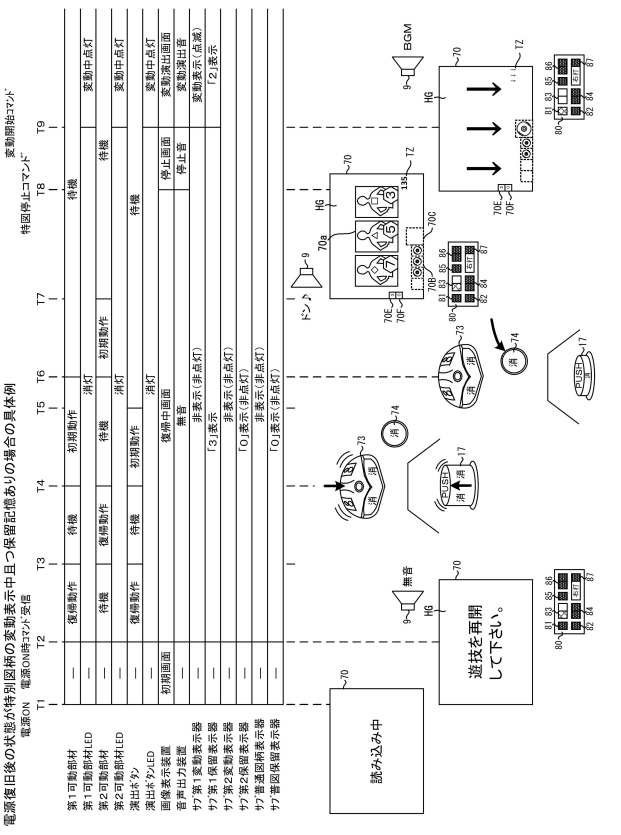
【図８６】



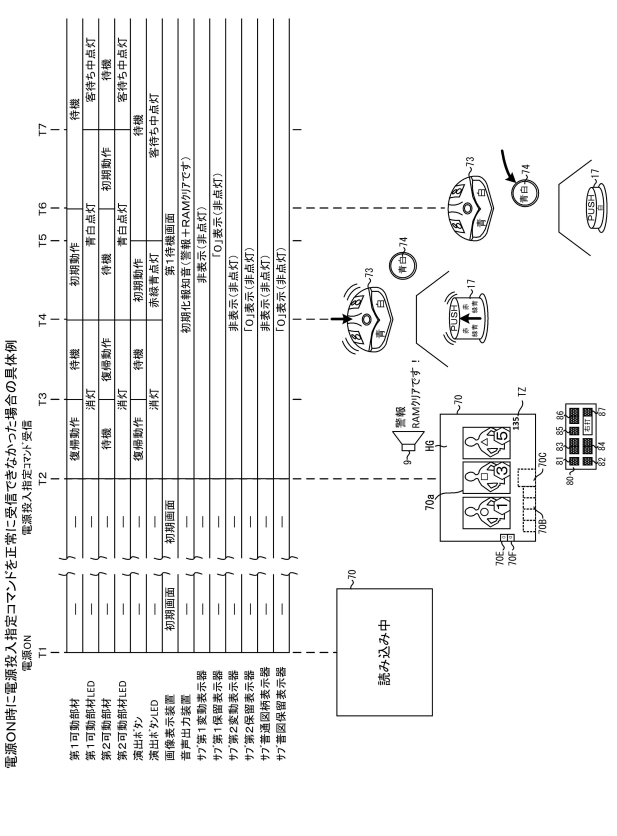
【図８７】



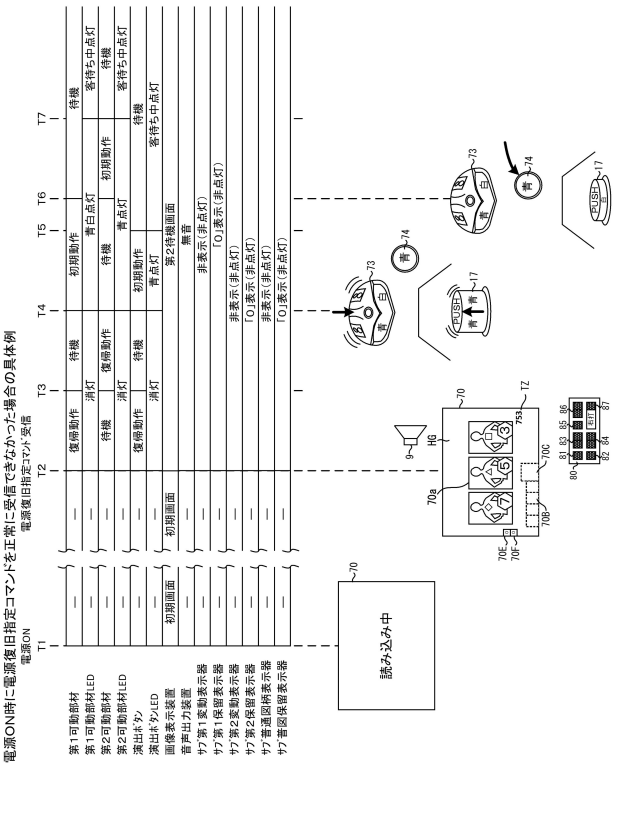
【図８８】



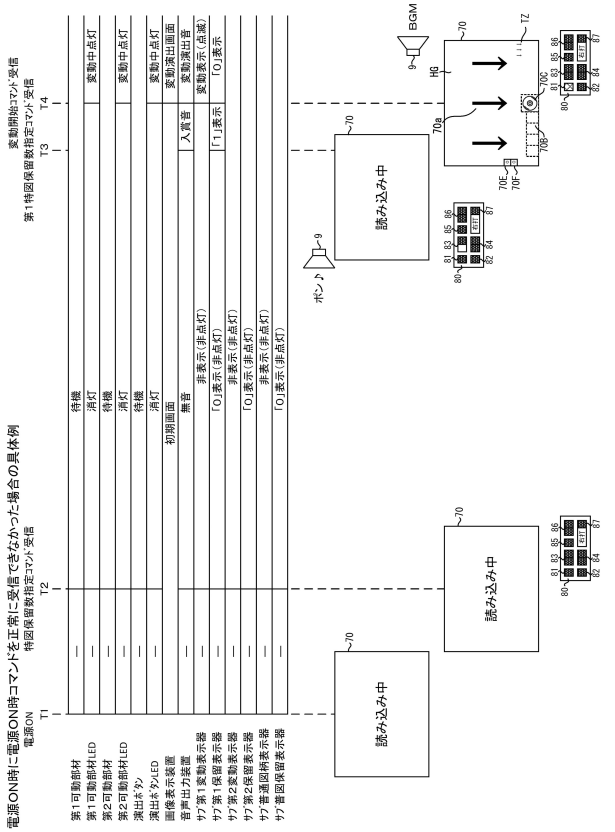
【図８９】



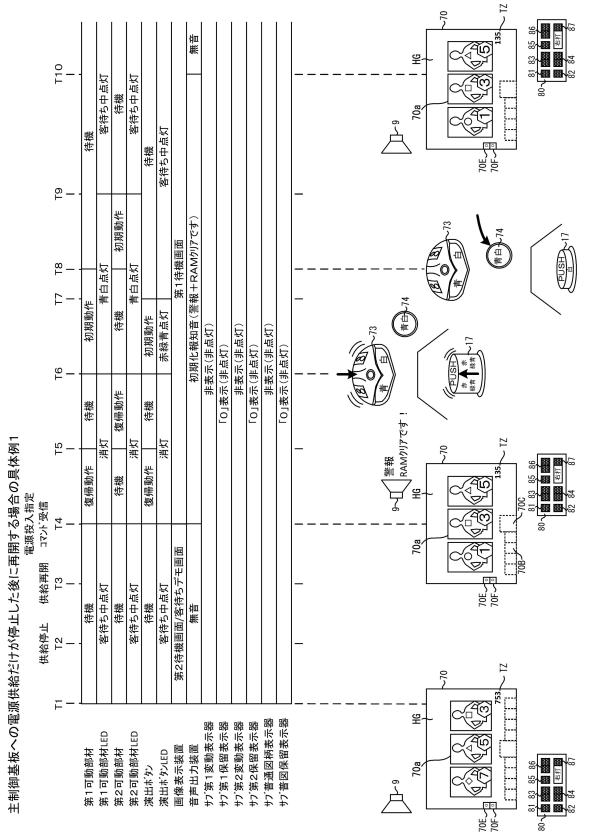
【図９０】



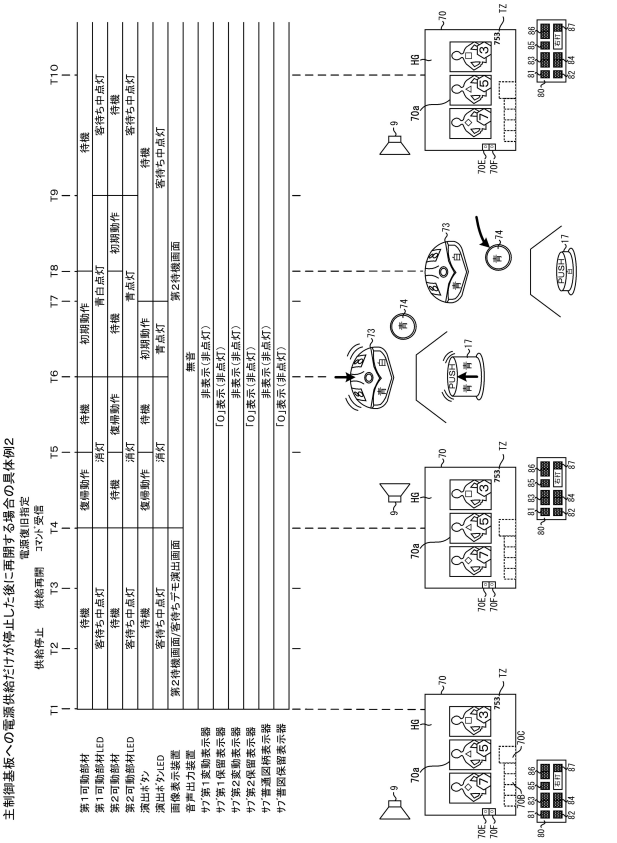
【図９１】



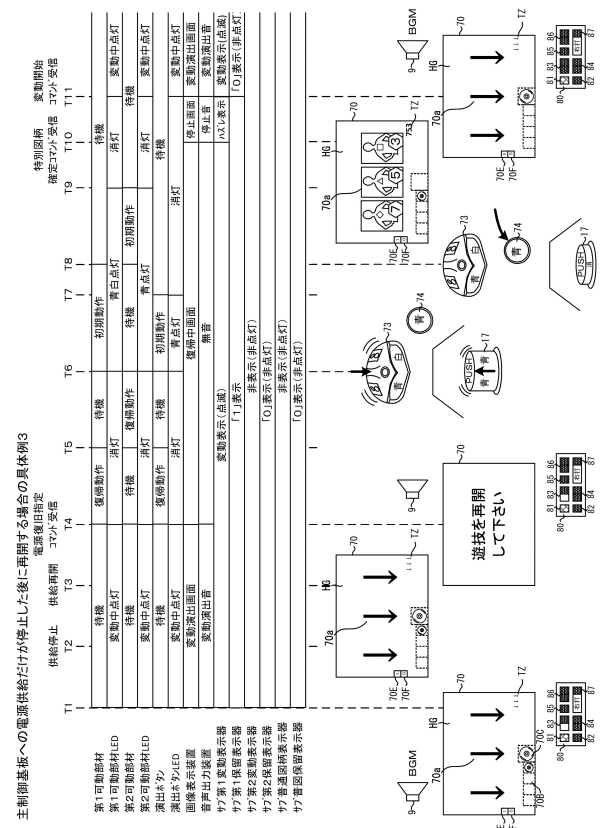
【図９２】



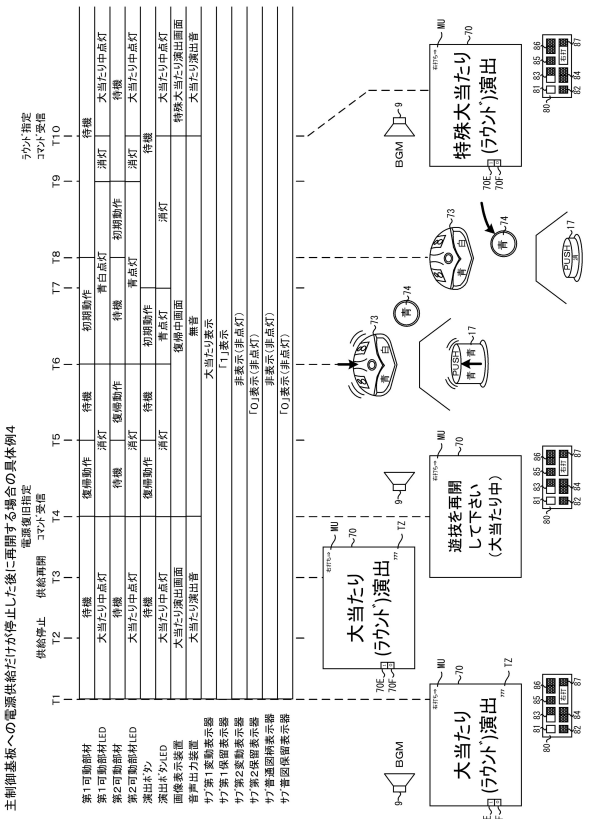
【図９３】



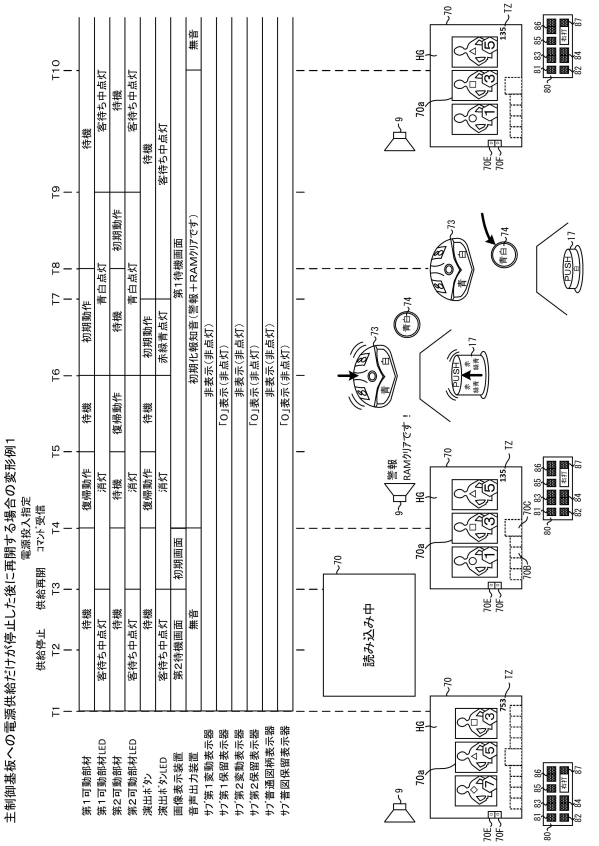
【図９４】



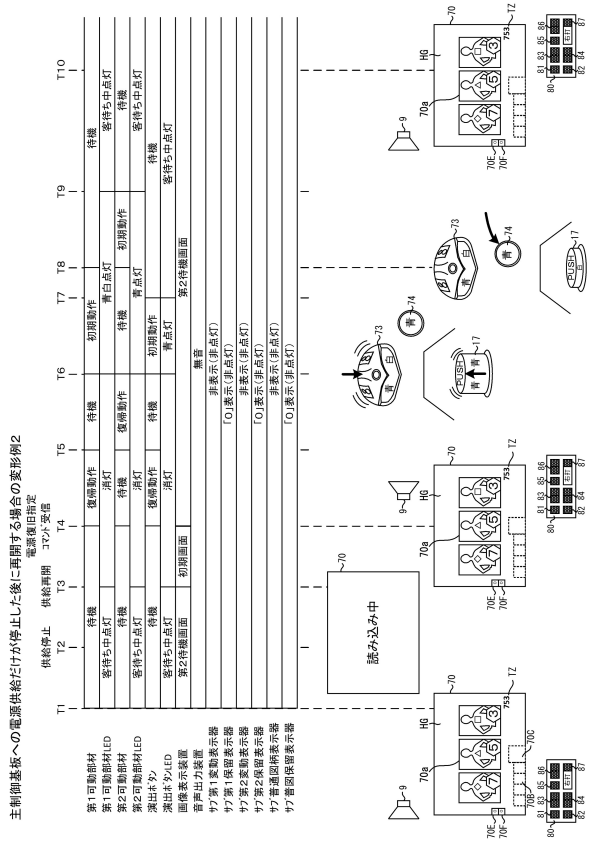
【図９５】



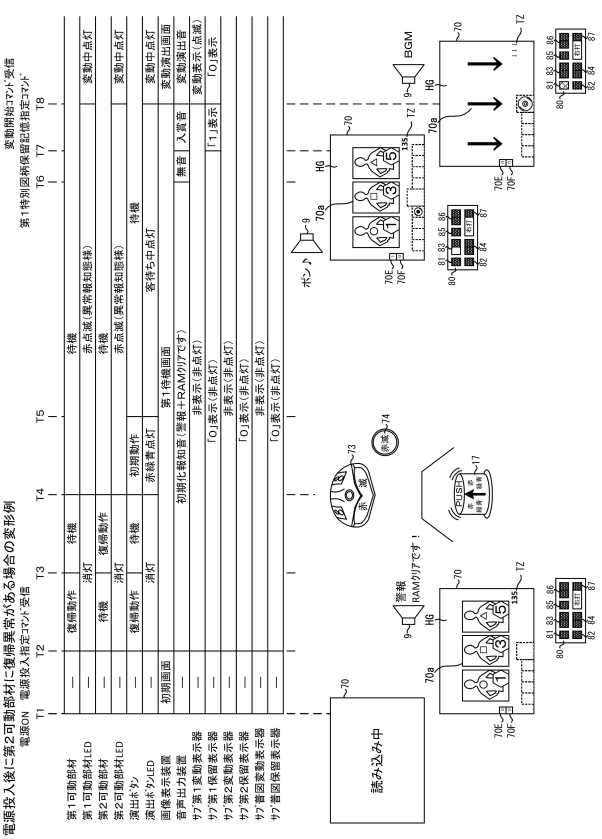
【図９６】



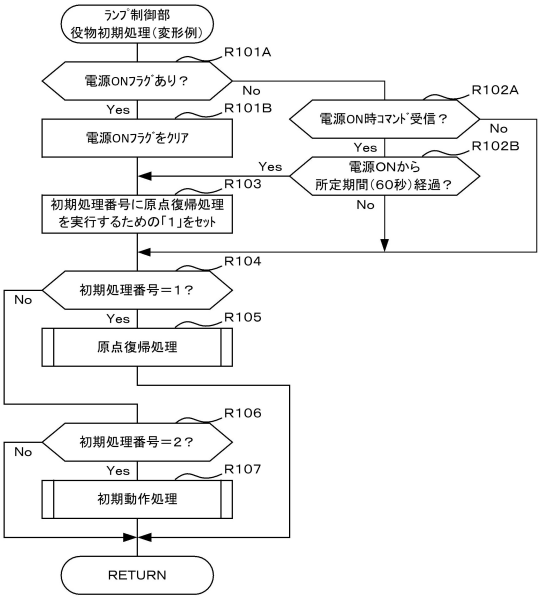
【図９７】



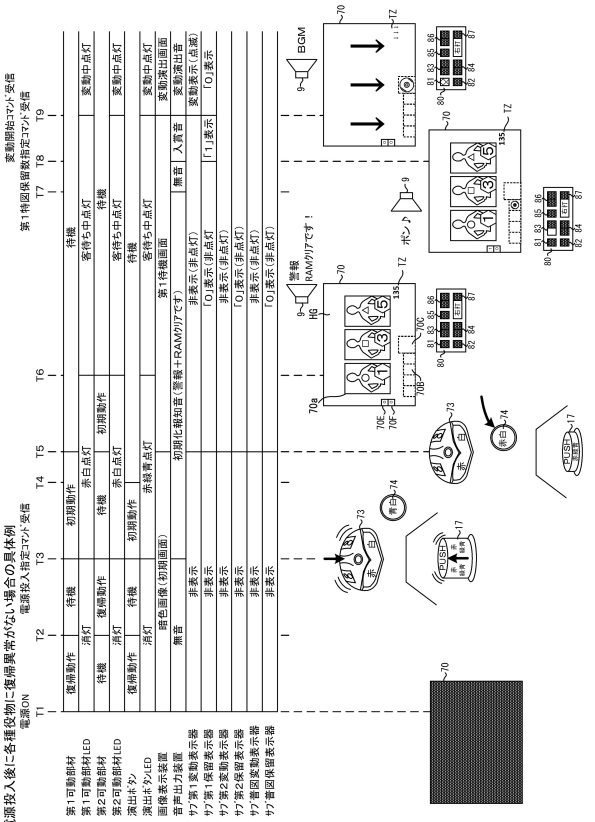
【図９８】



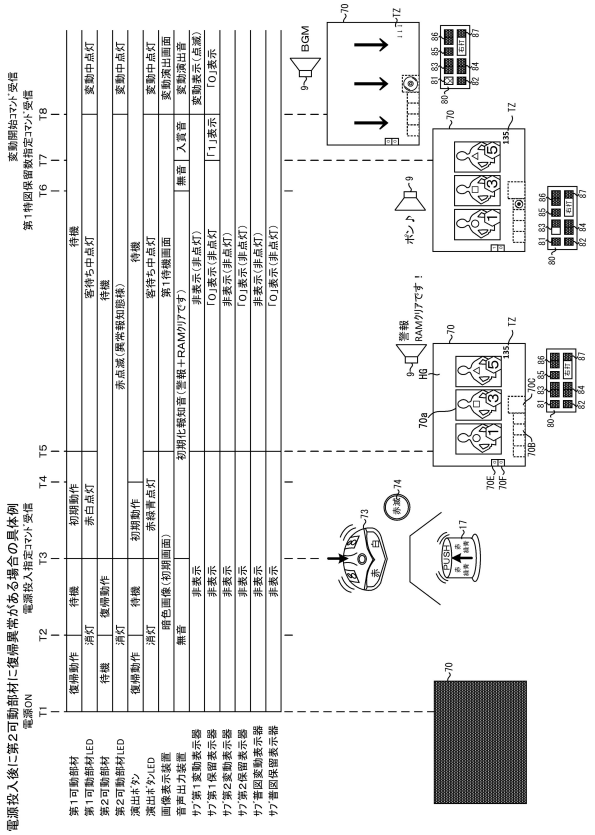
【図９９】



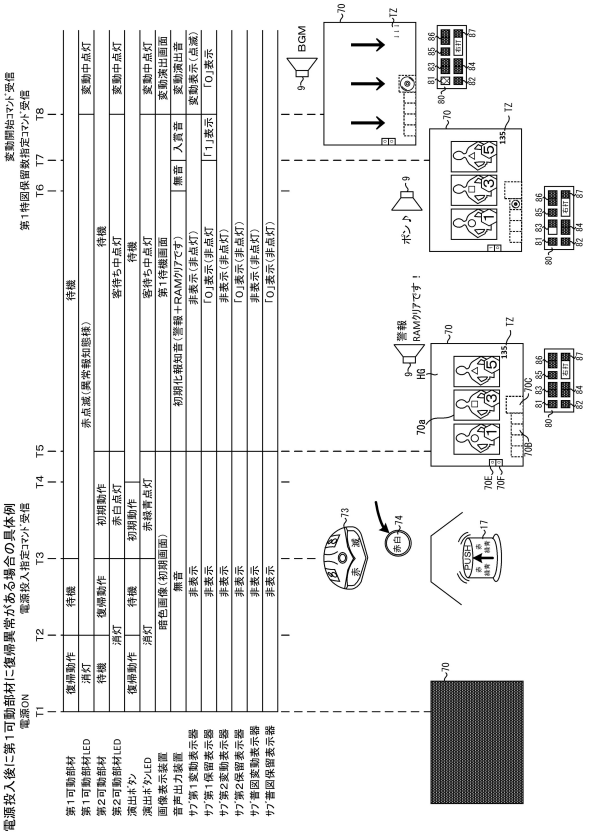
【図１００】



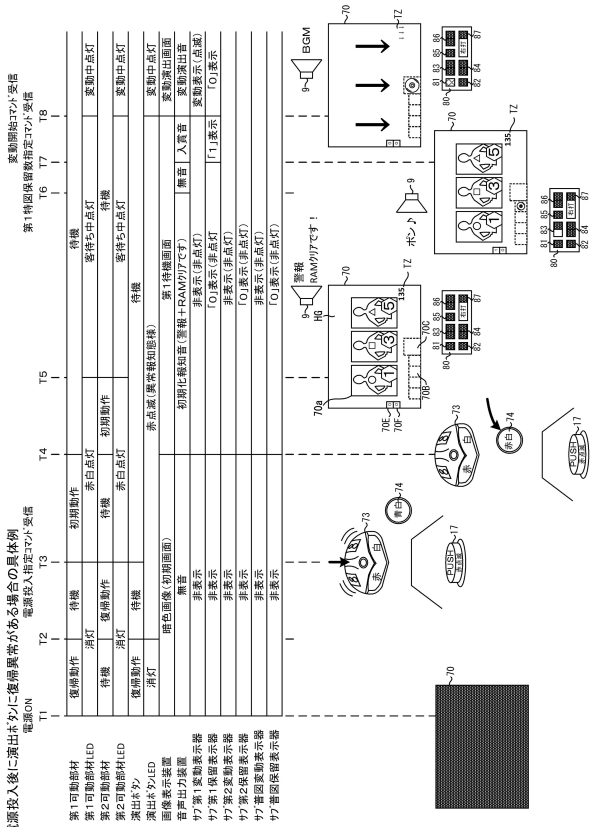
【図１０１】



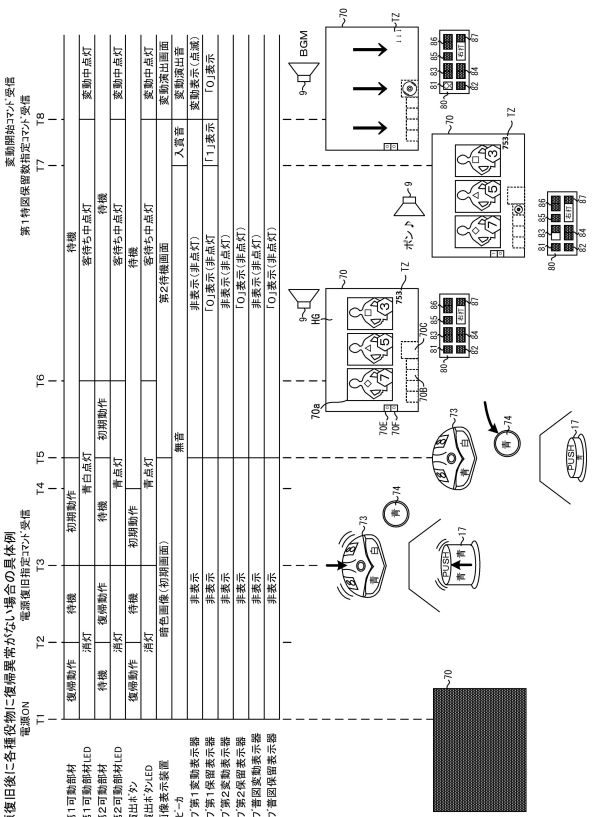
【図１０２】



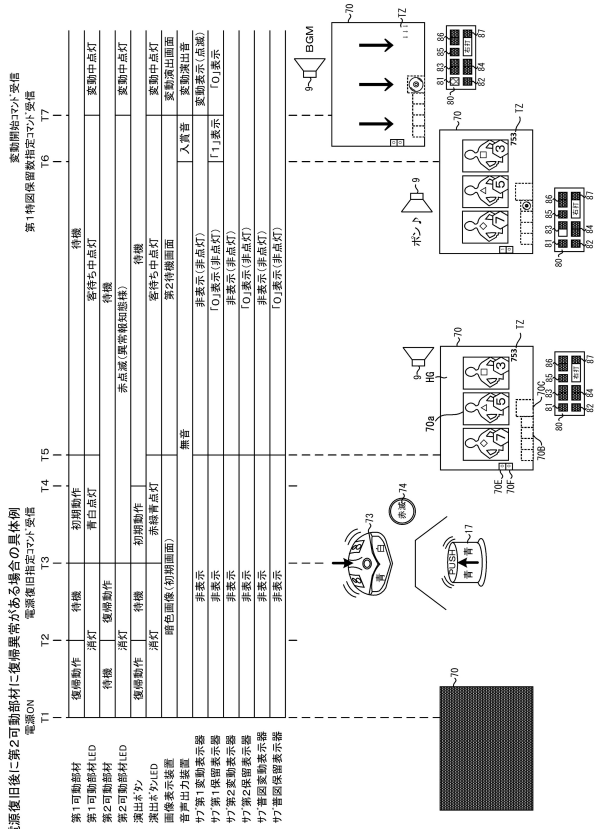
【図１０３】



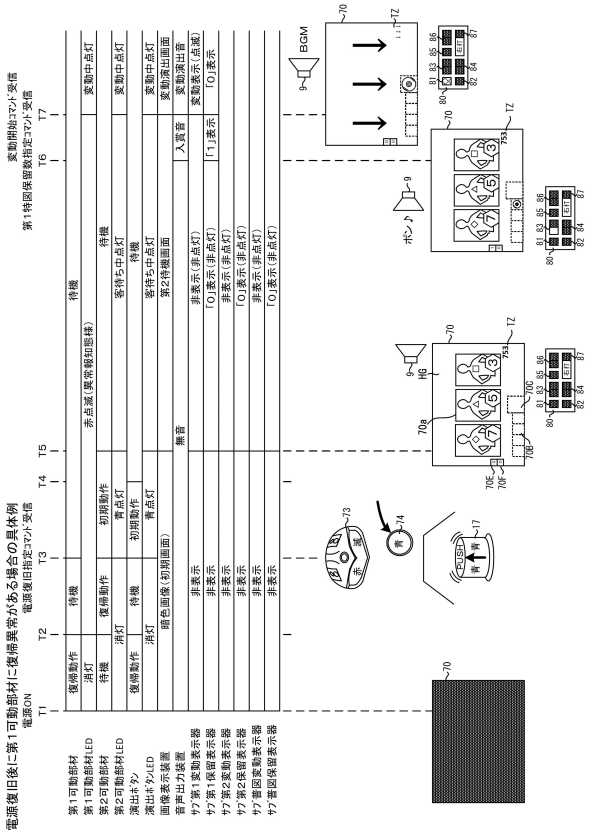
【図１０４】



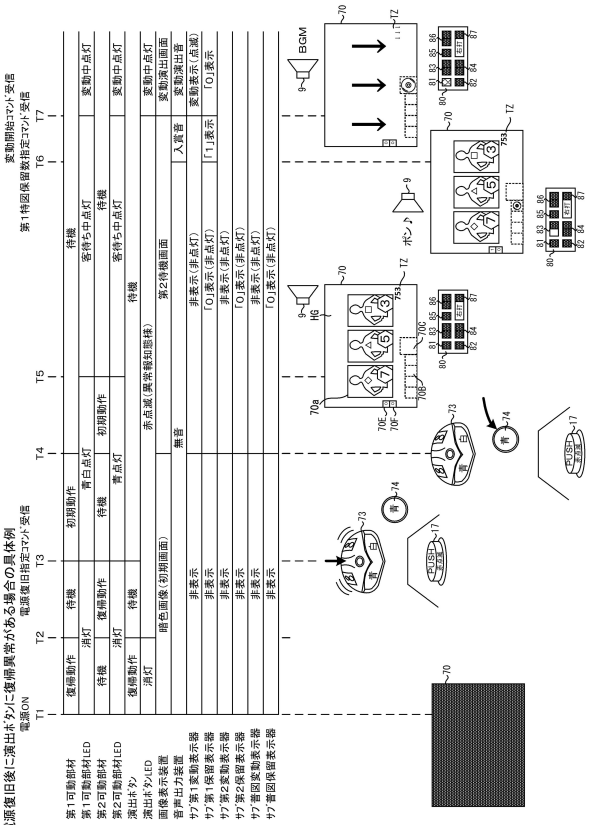
【図１０５】



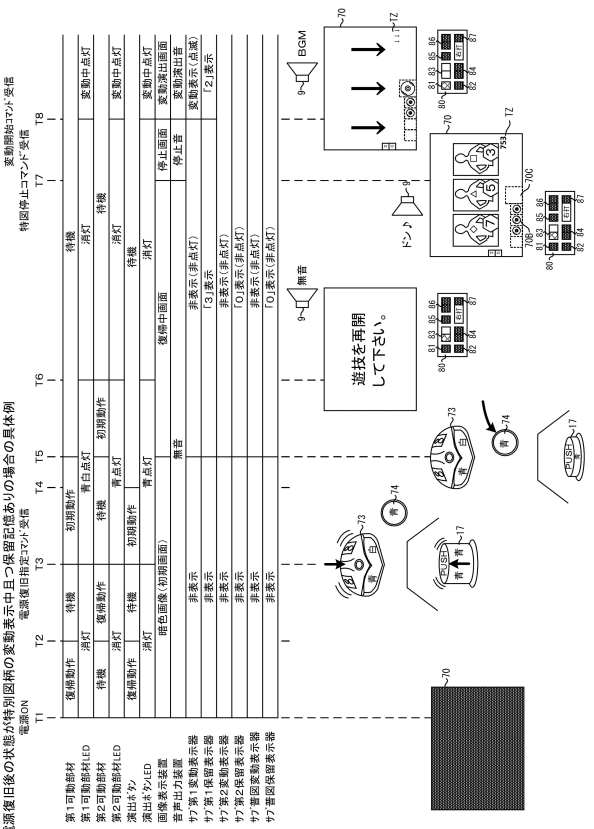
【図１０６】



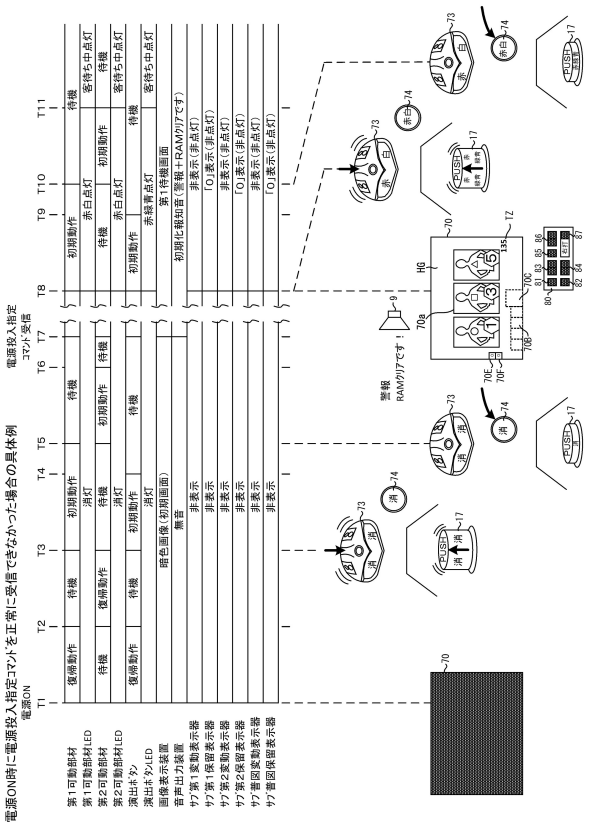
【図１０７】



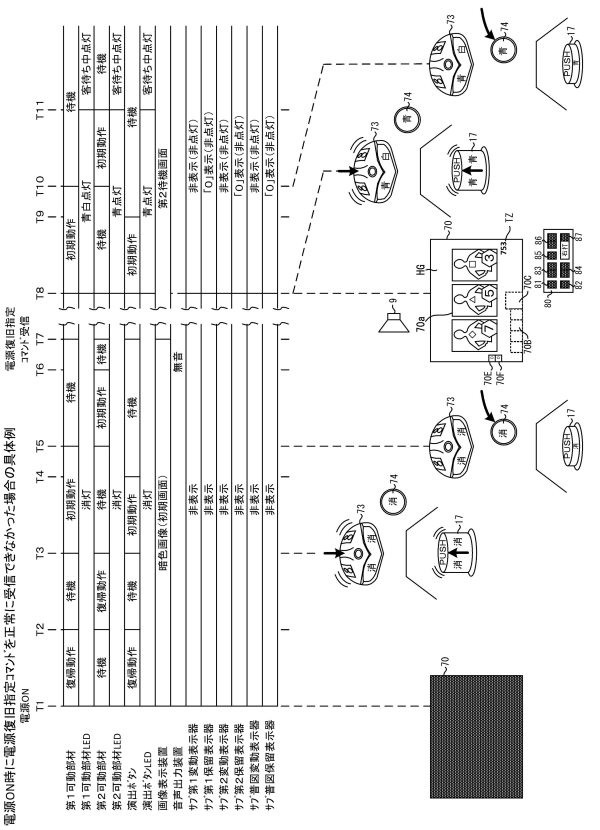
【図１０８】



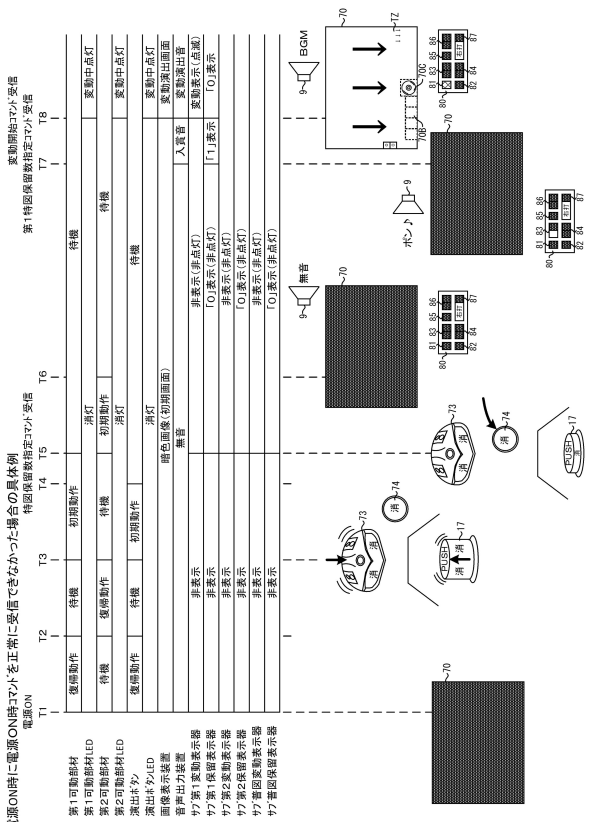
【図１０９】



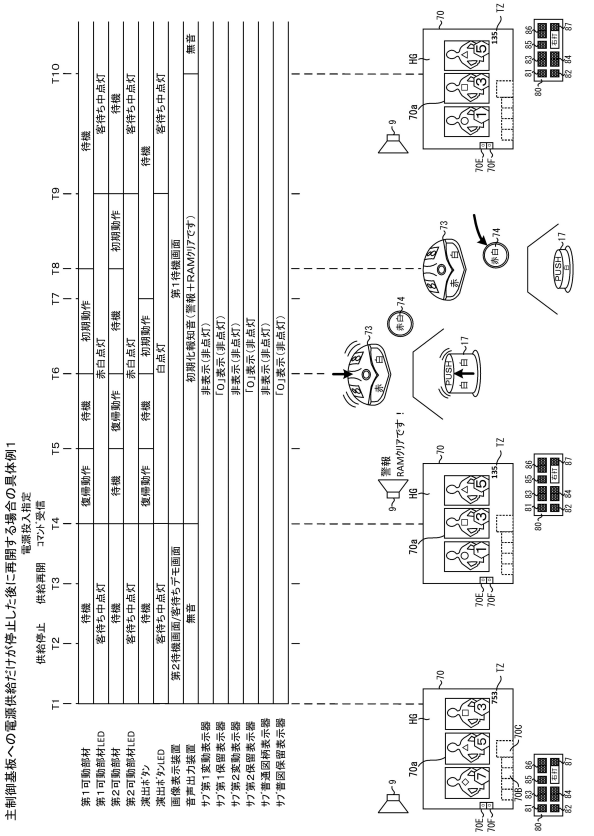
【図１１０】



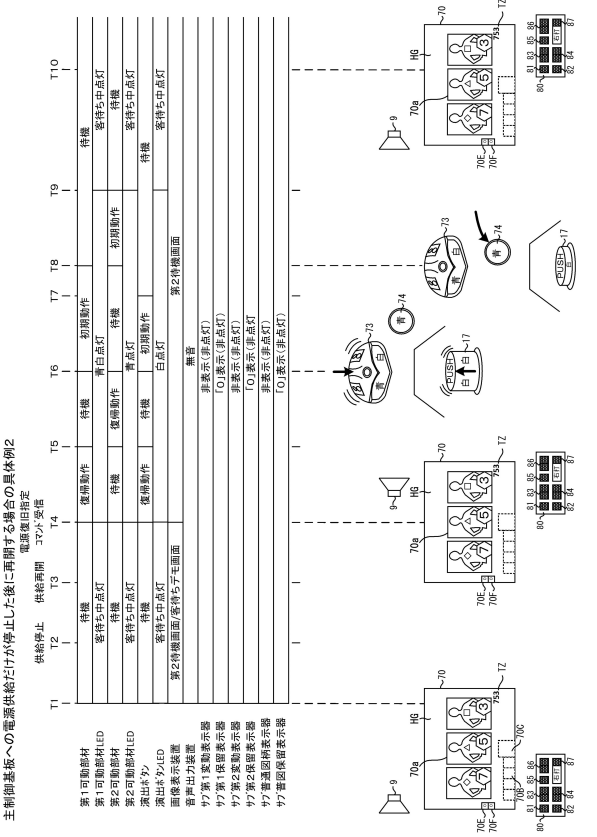
【図１１１】



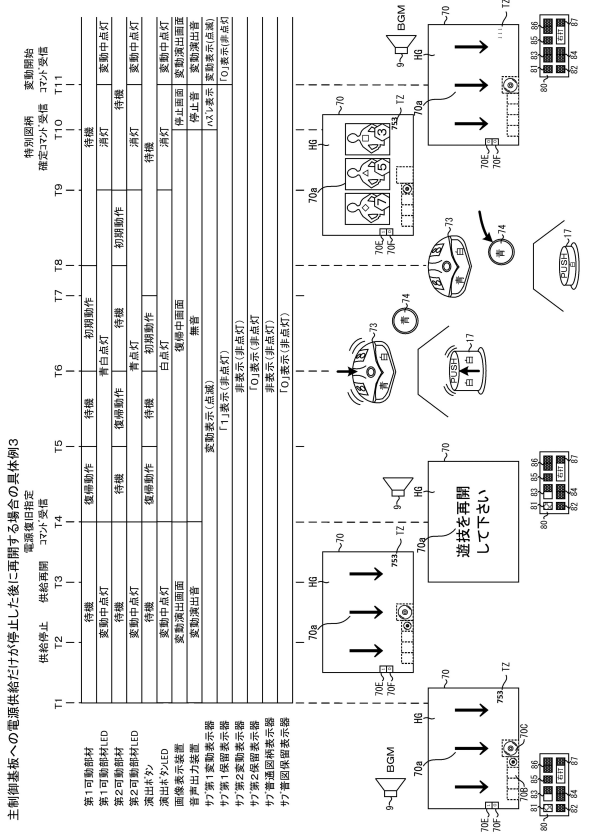
【図１１２】



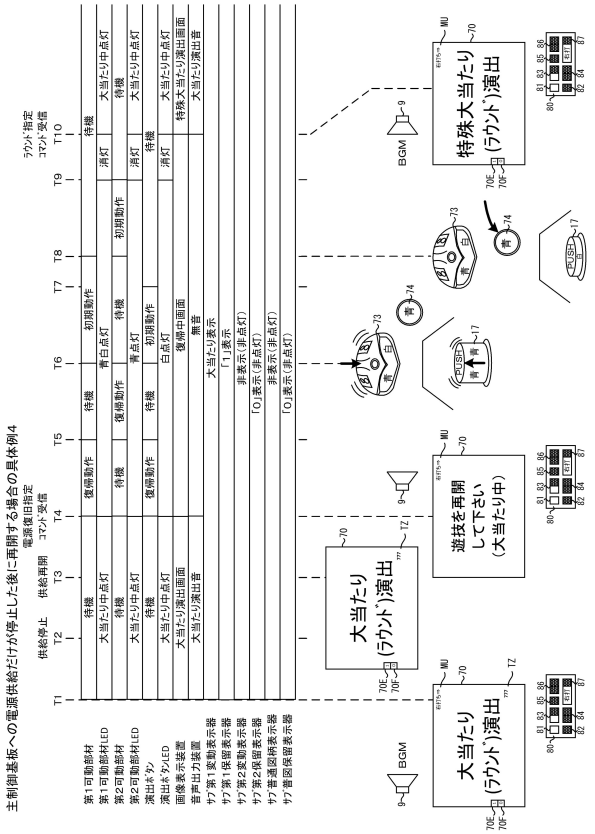
【図１１３】



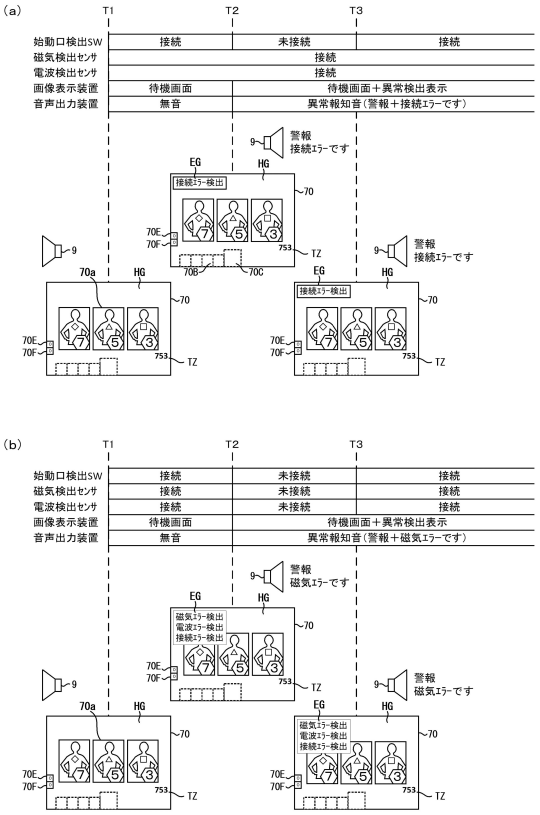
【図１１４】



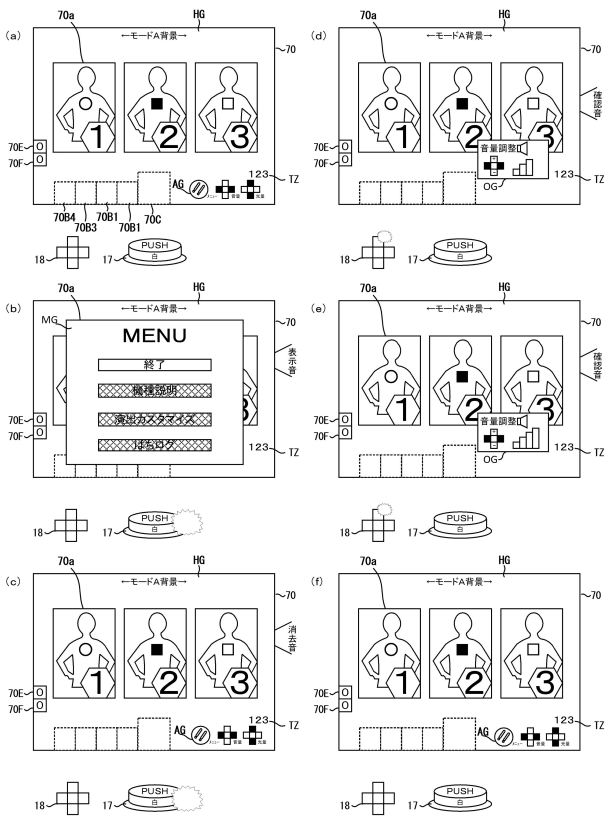
【図１１５】



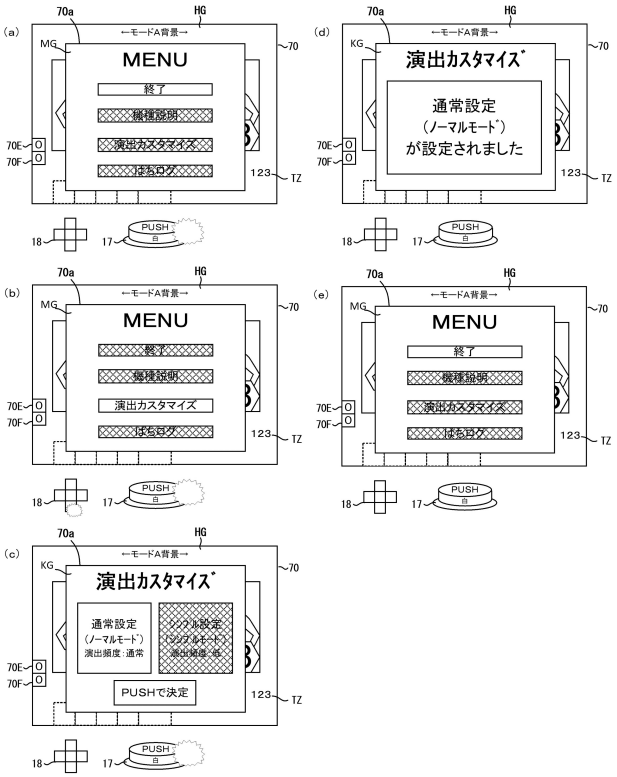
【図１１６】



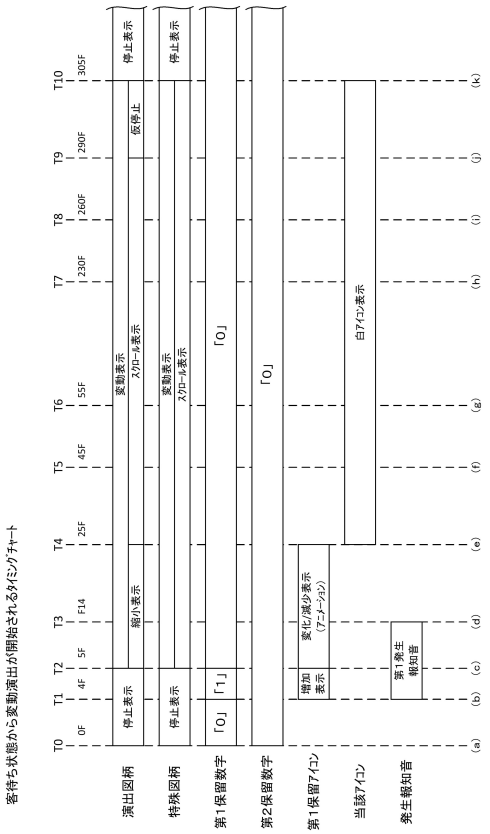
【図１１７】



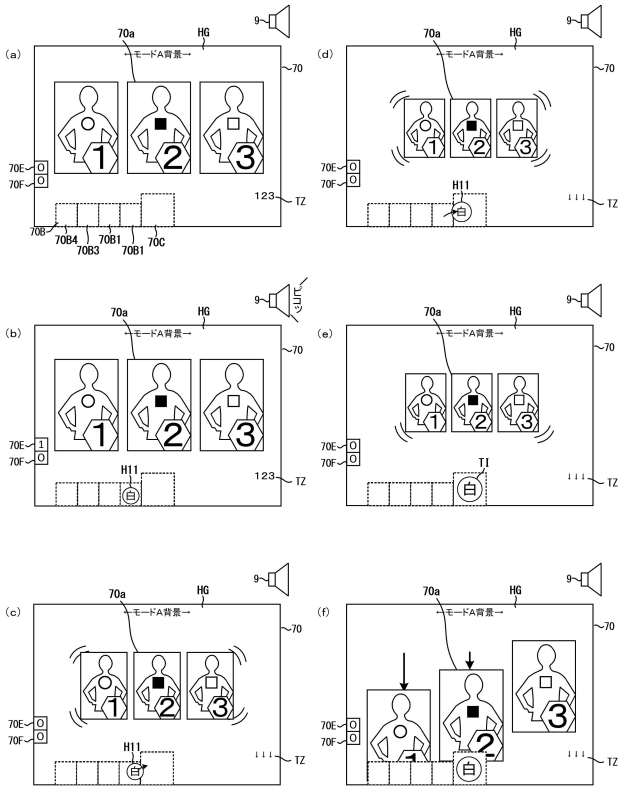
【図１１８】



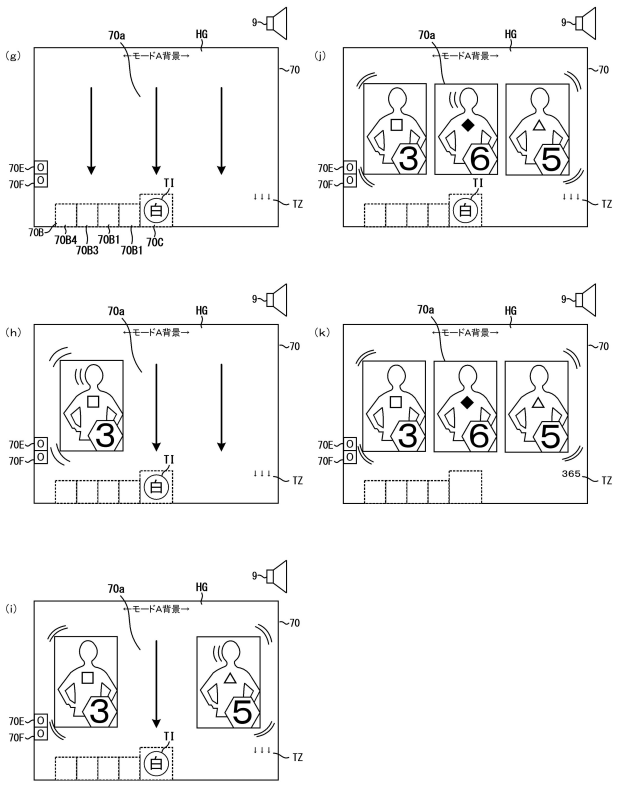
【図１１９】



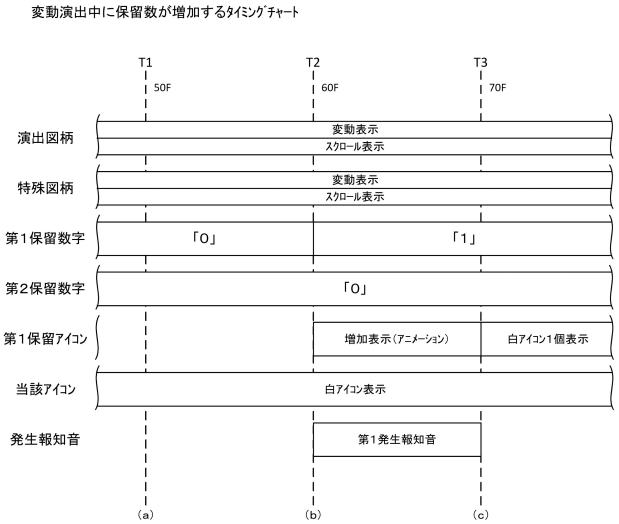
【図１２０】



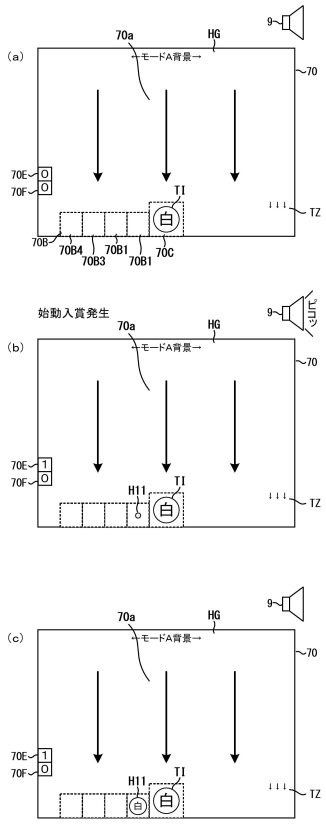
【図１２１】



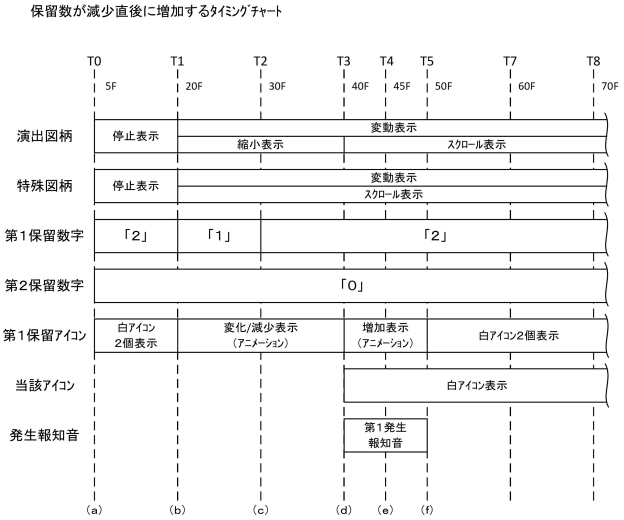
【図１２２】



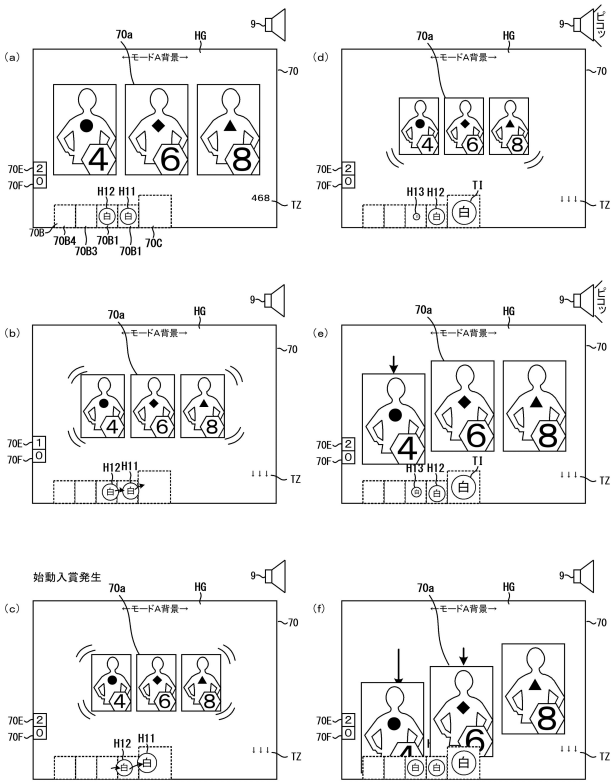
【図１２３】



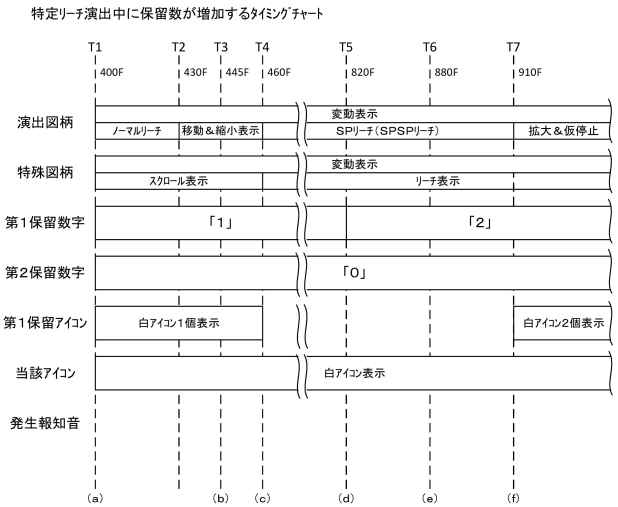
【図１２４】



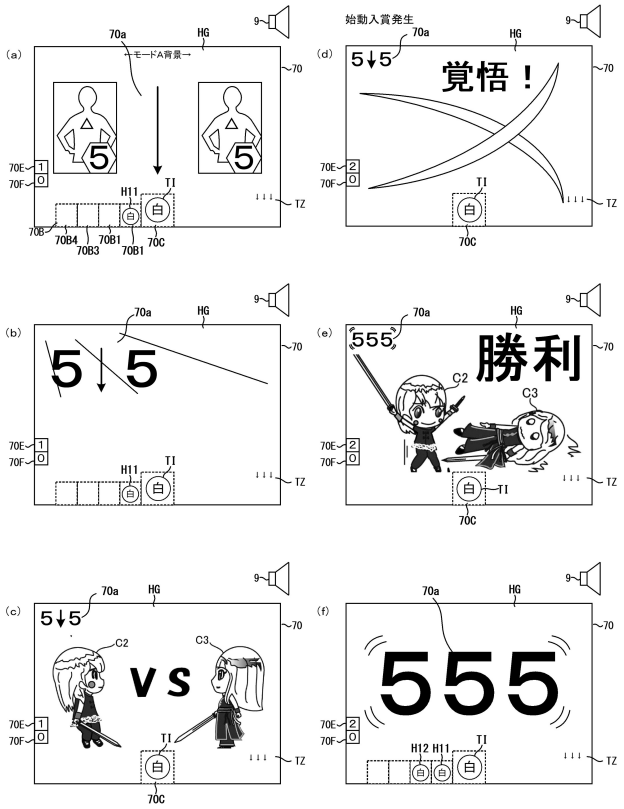
【図１２５】



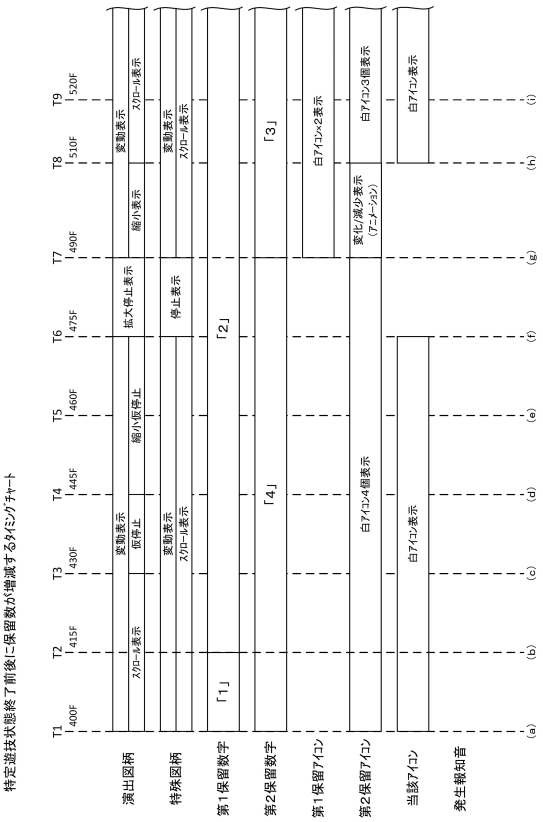
【図１２６】



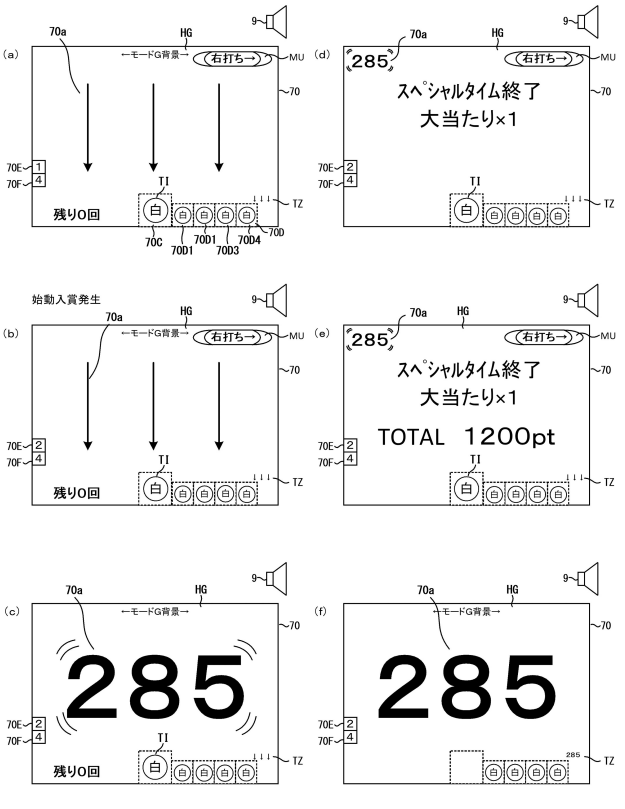
【図１２７】



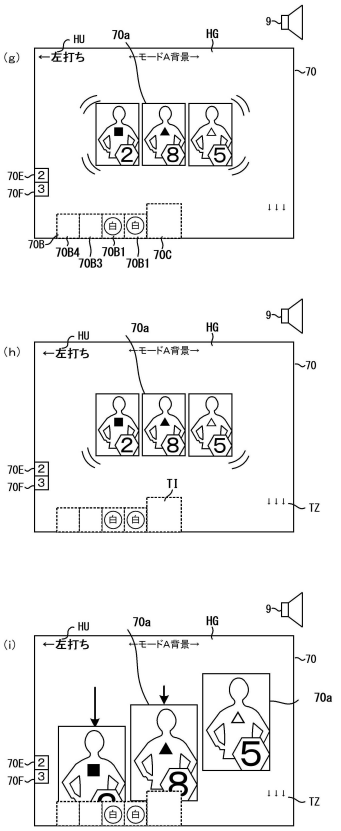
【図１２８】



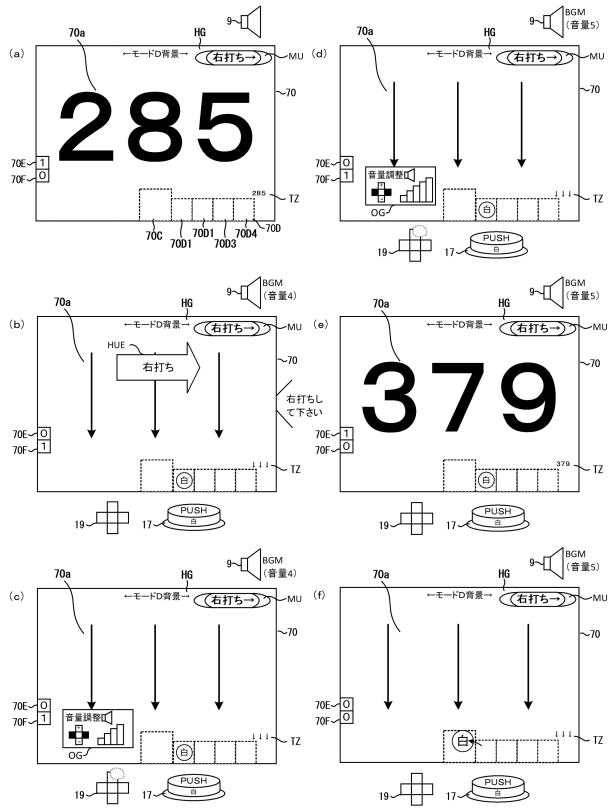
【図１２９】



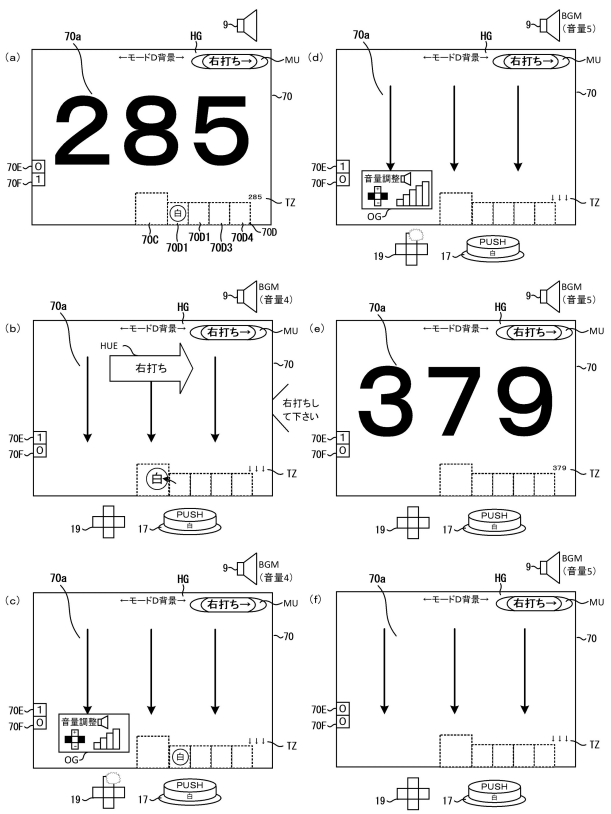
【図１３０】



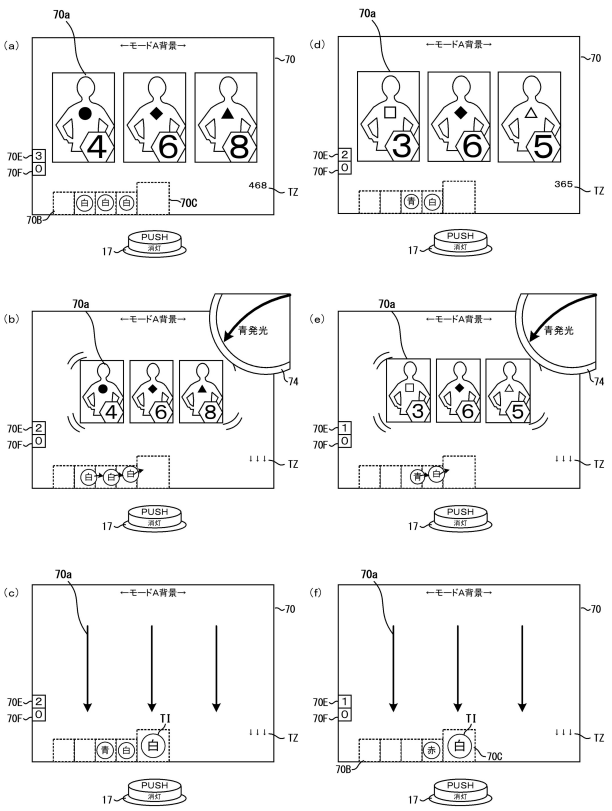
【図１３１】



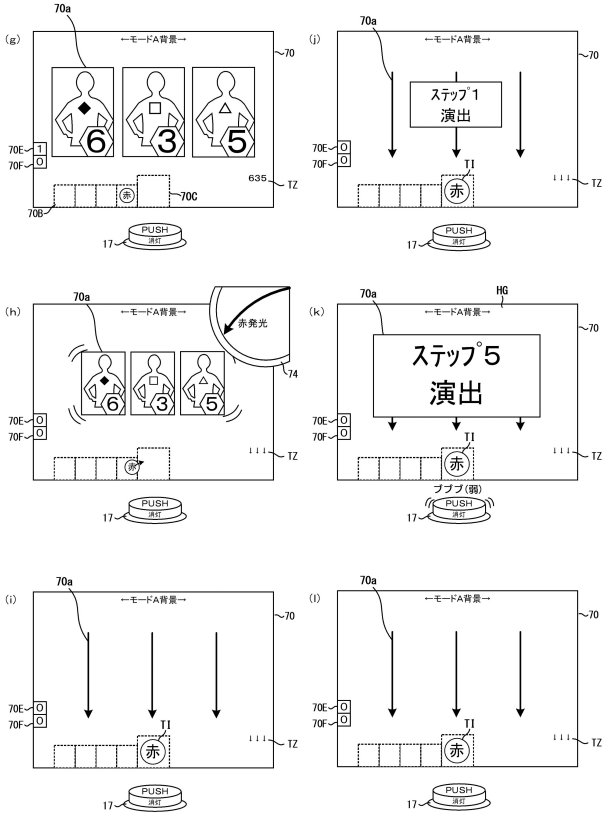
【図１３２】



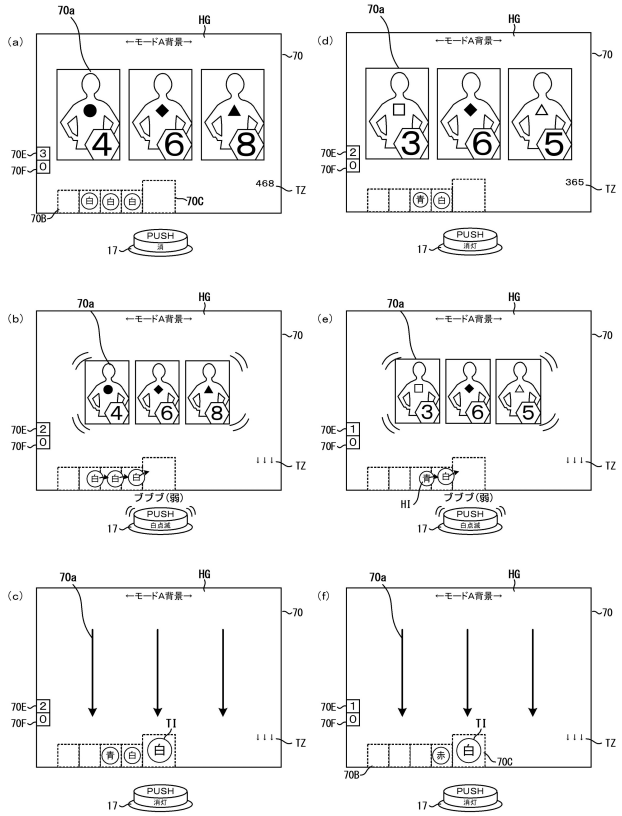
【図１３３】



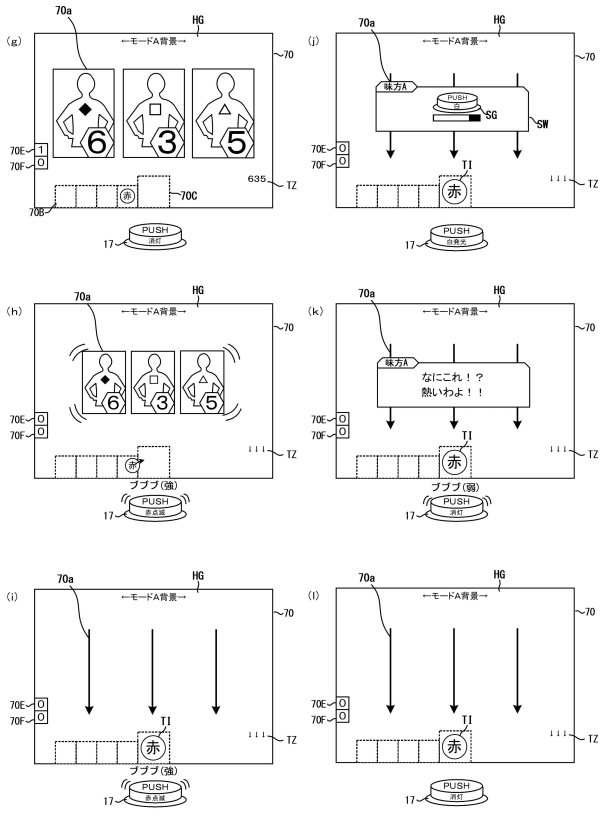
【図１３４】



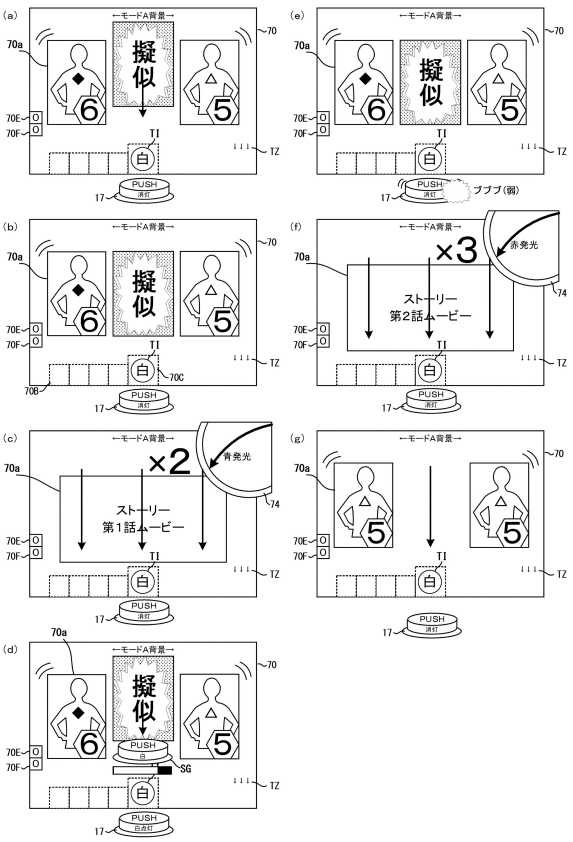
【図１３５】



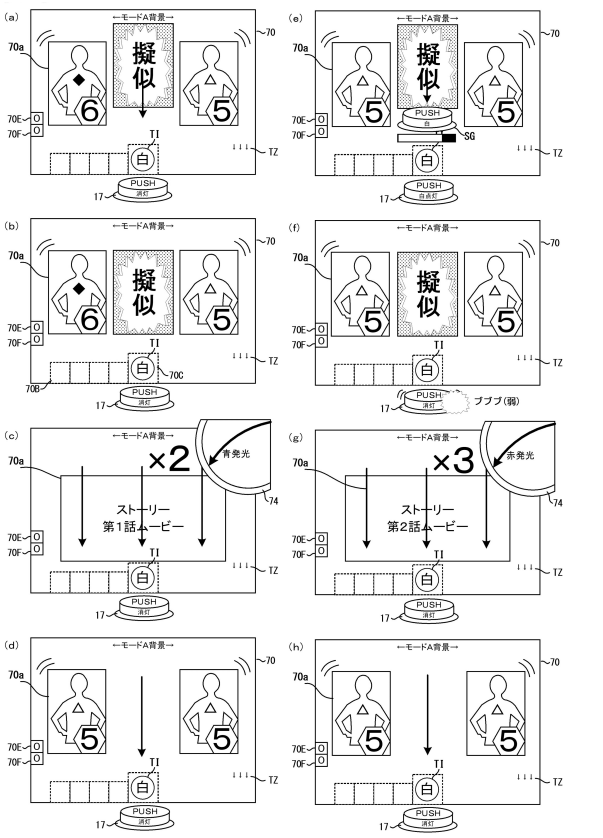
【図１３６】



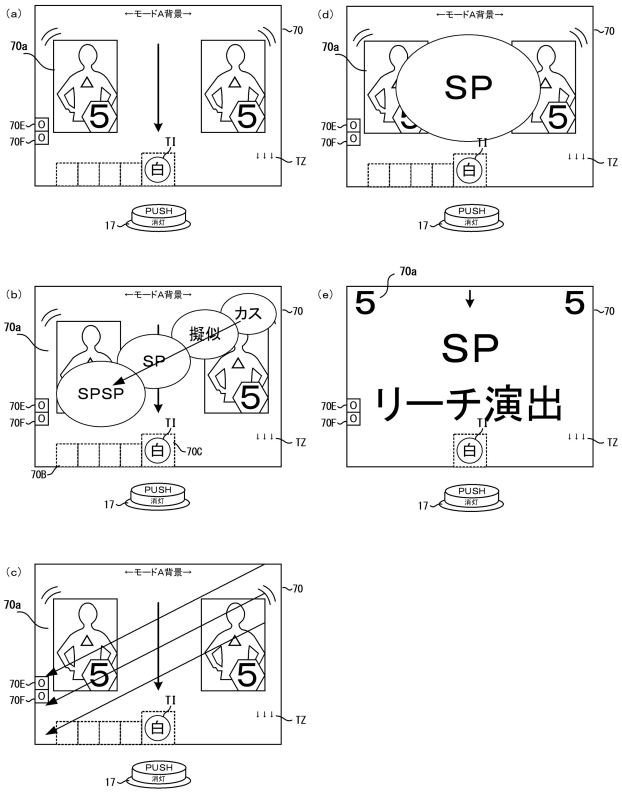
【図１３７】



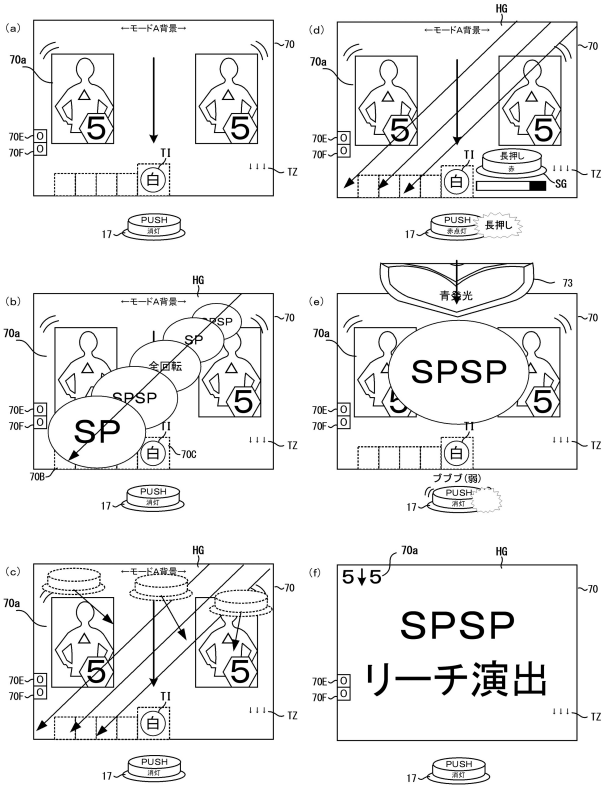
【図１３８】



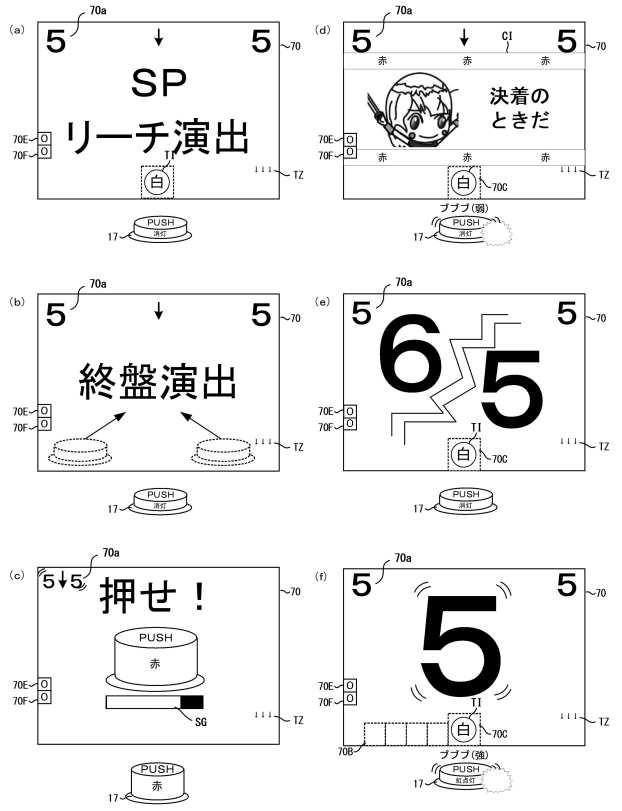
【図１３９】



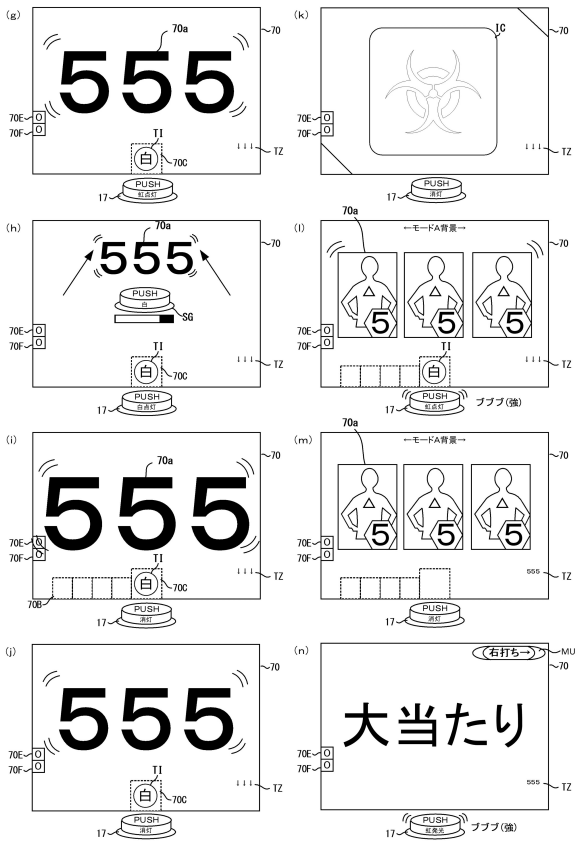
【図１４０】



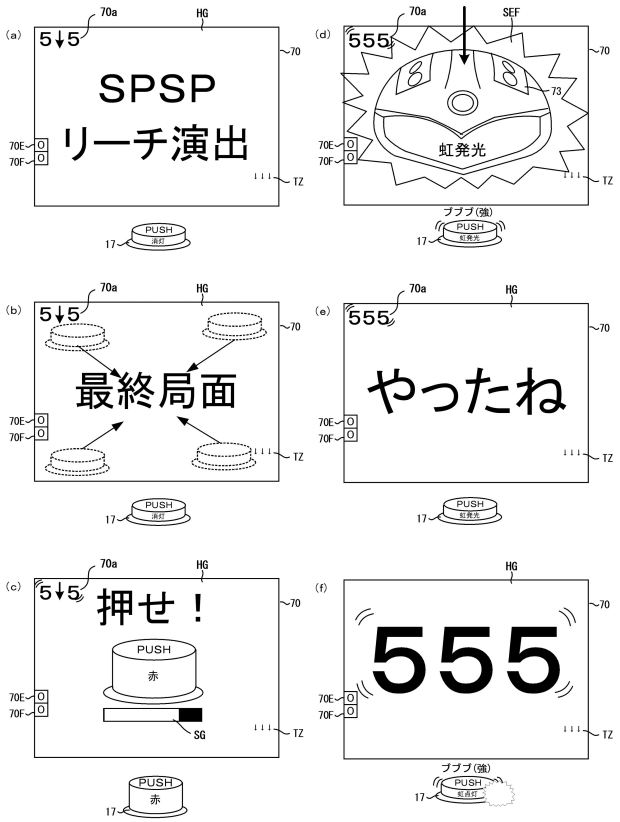
【図１４１】



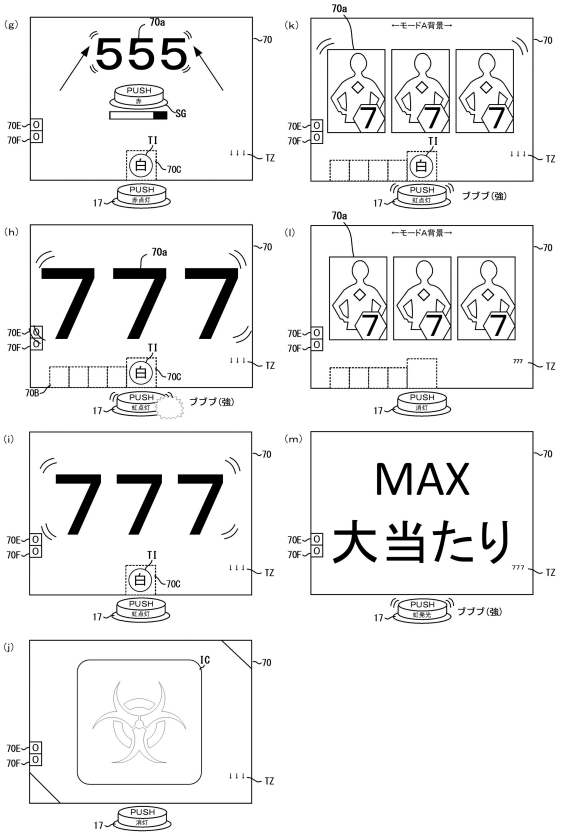
【図１４２】



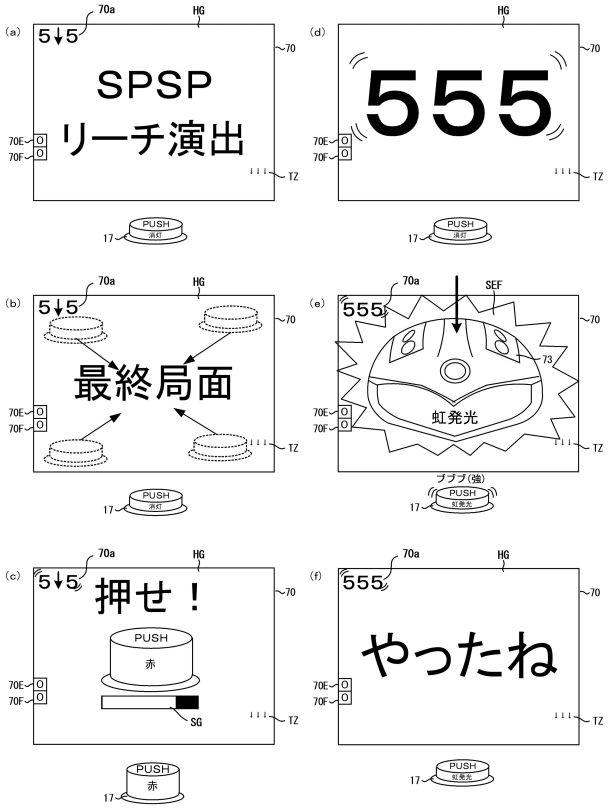
【図１４３】



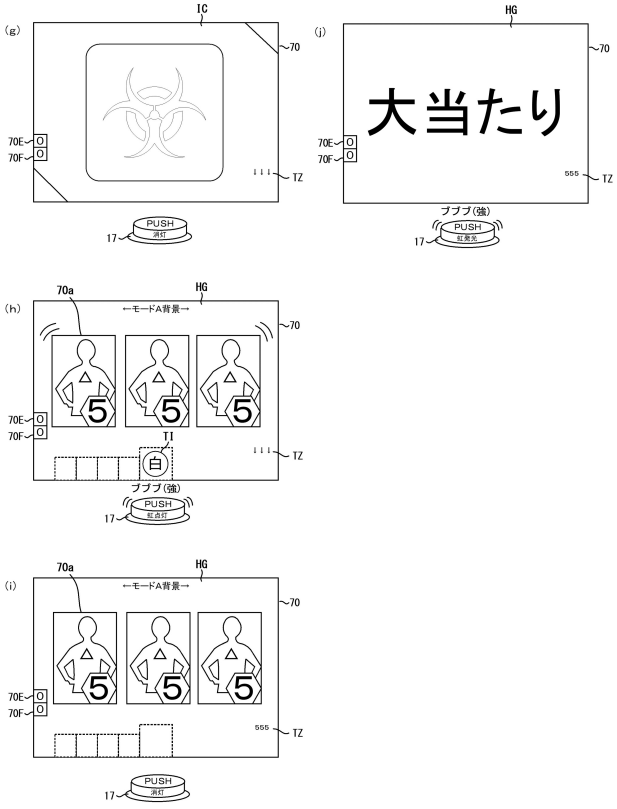
【図１４４】



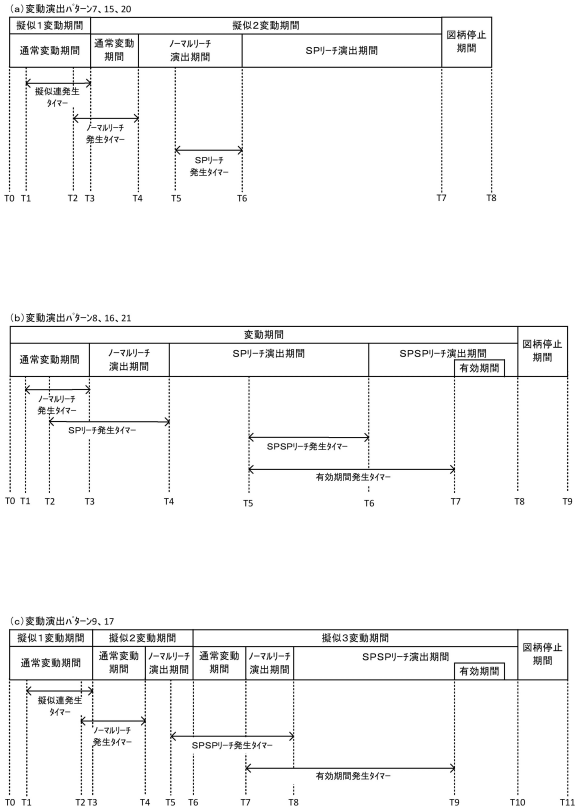
【図１４５】



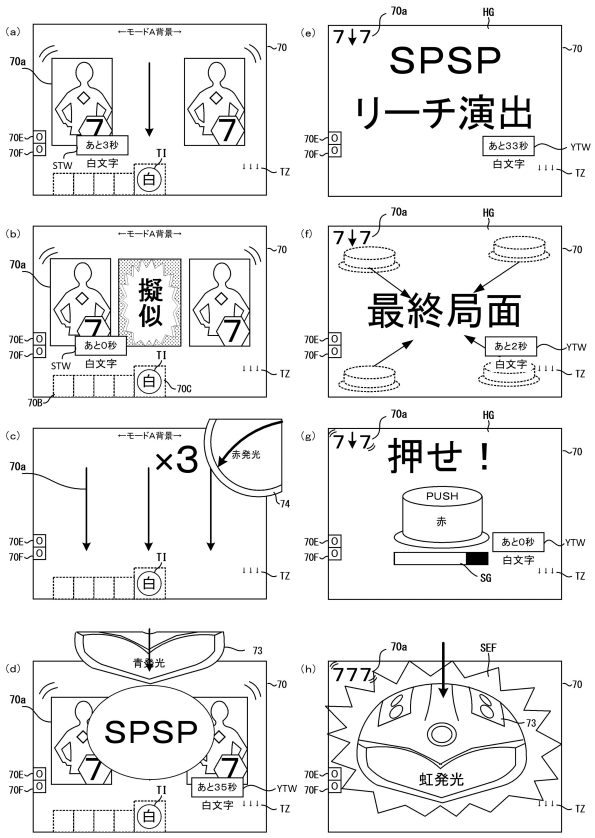
【図１４６】



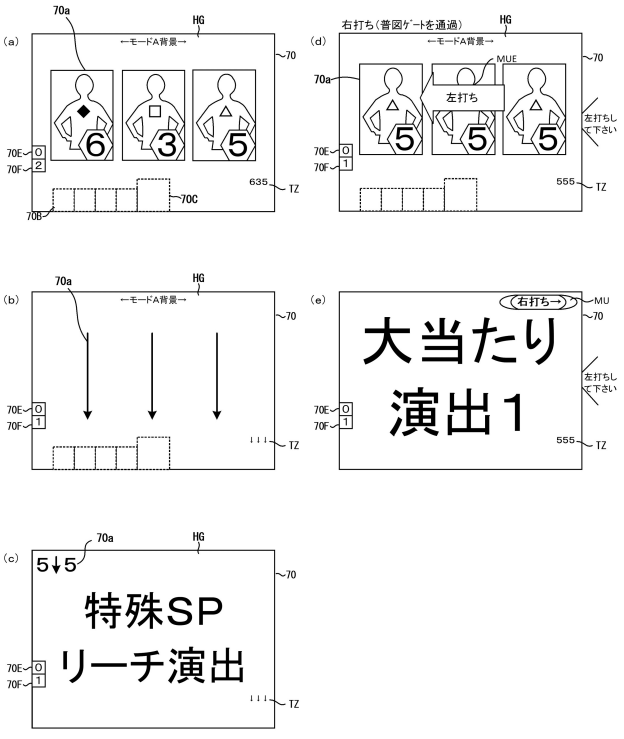
【図１４７】



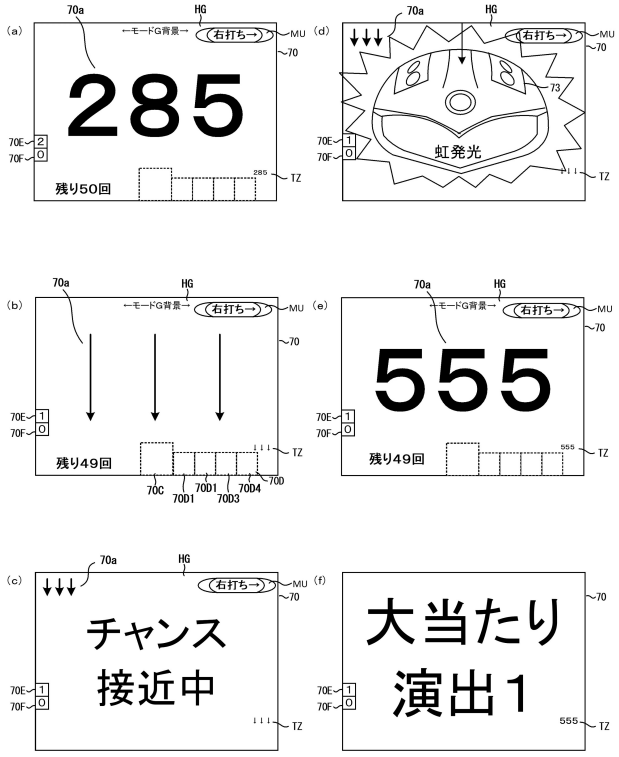
【図１４８】



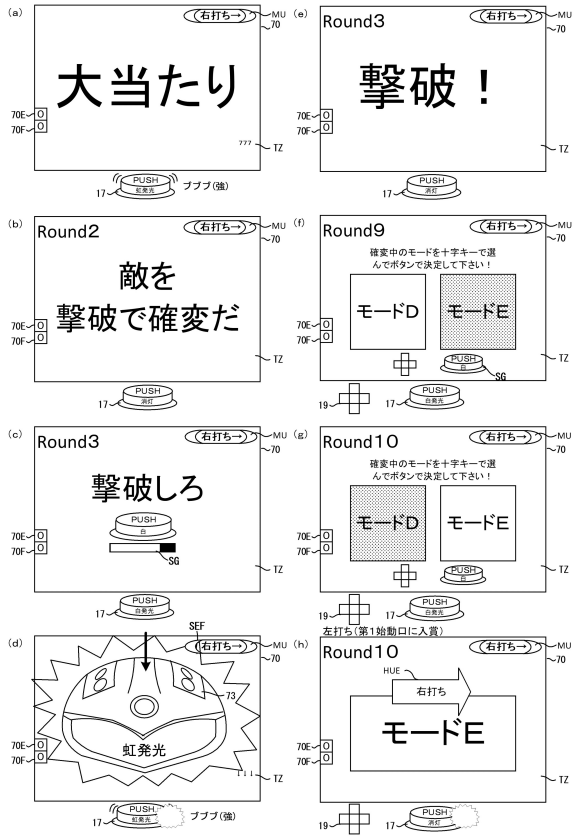
【図１４９】



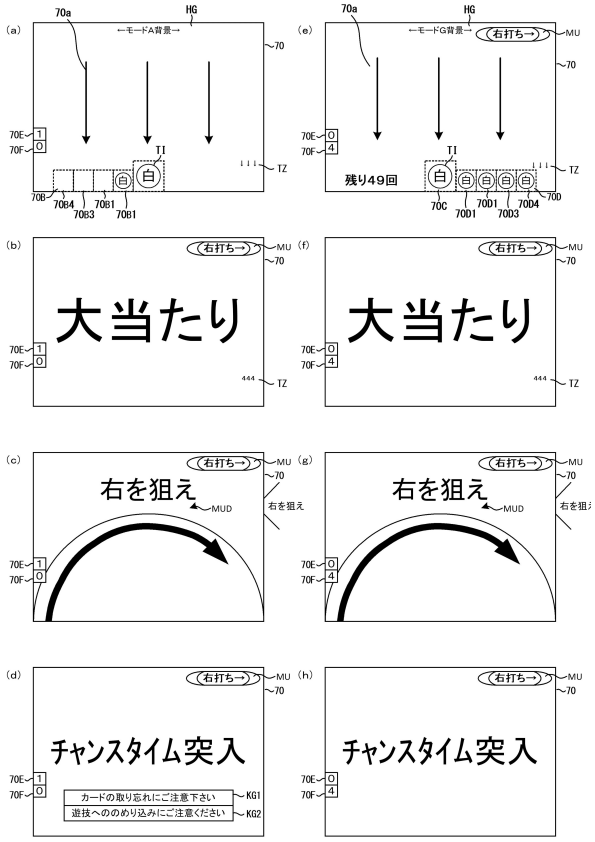
【図１５０】



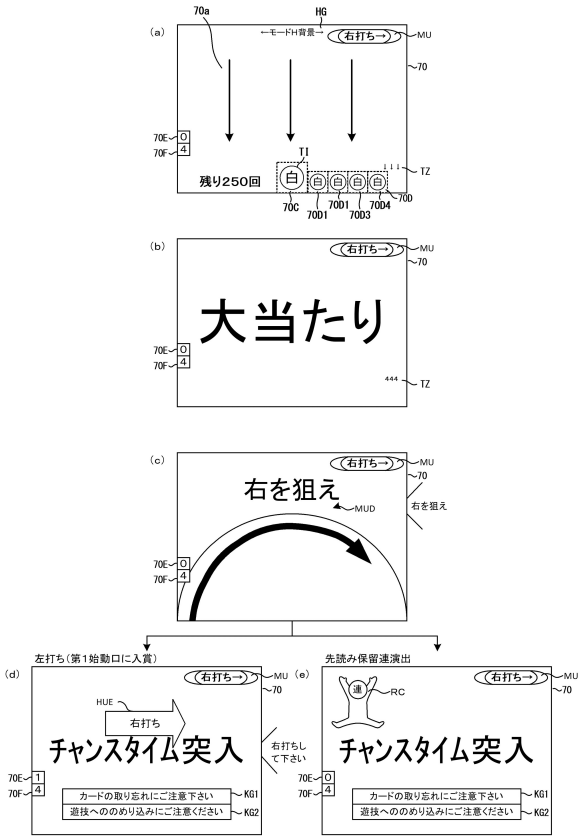
【図１５１】



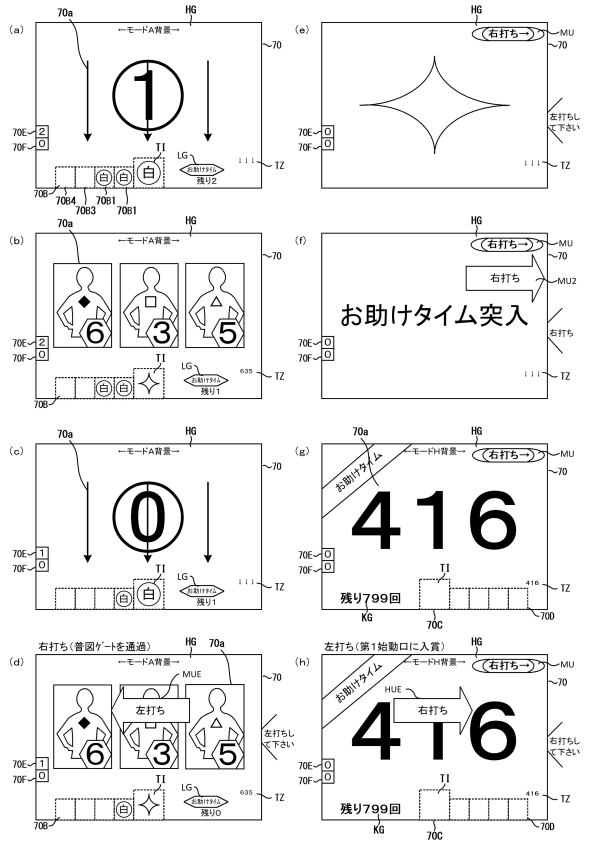
【図１５２】



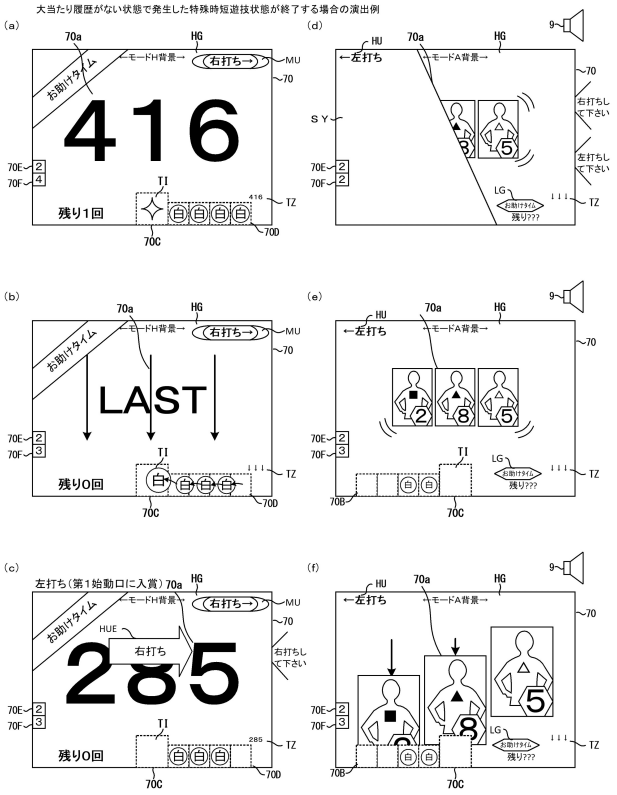
【図１５３】



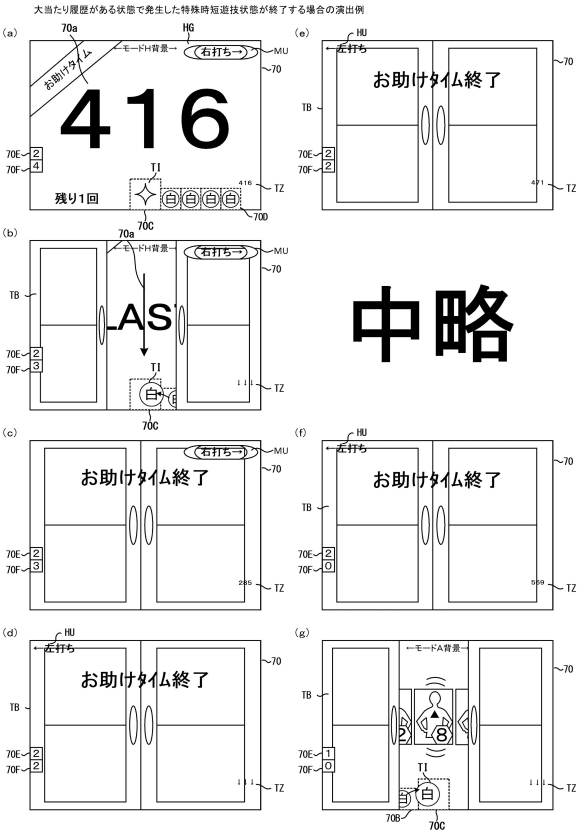
【図１５４】



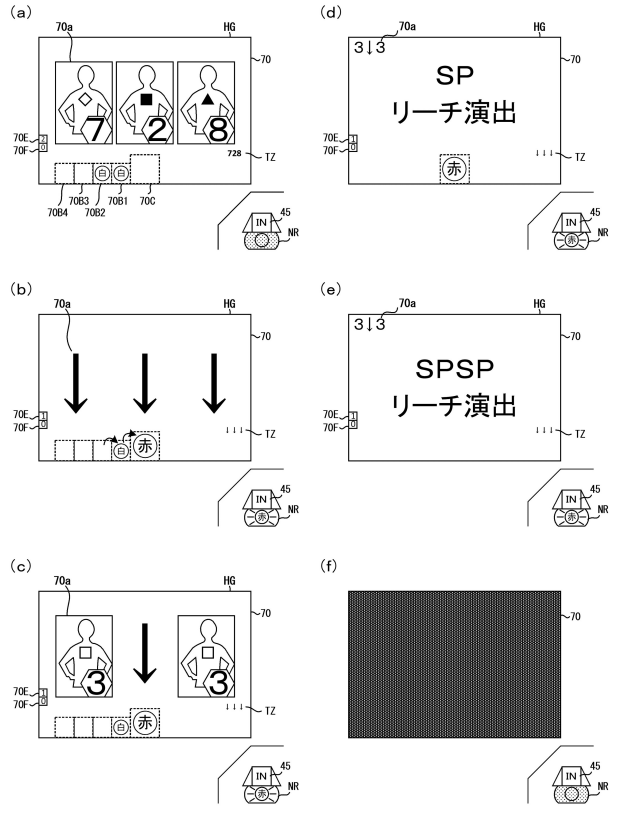
【図１５５】



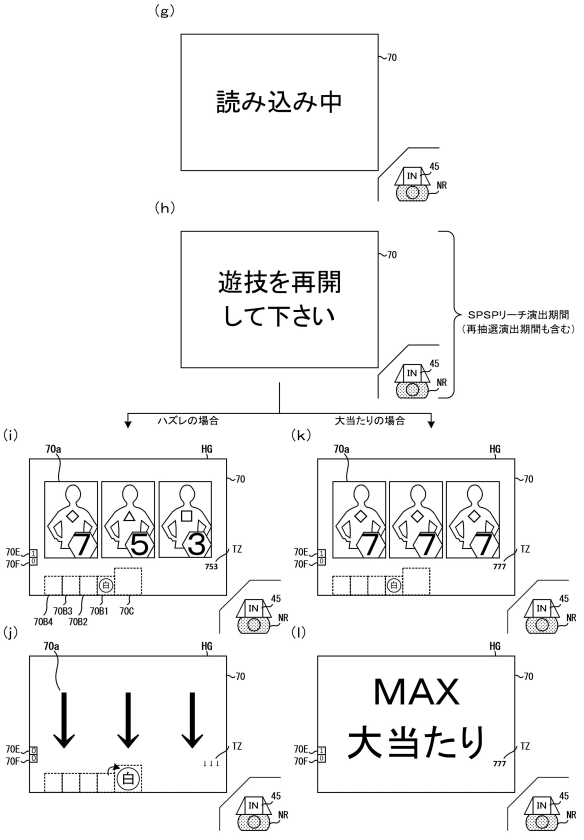
【図１５６】



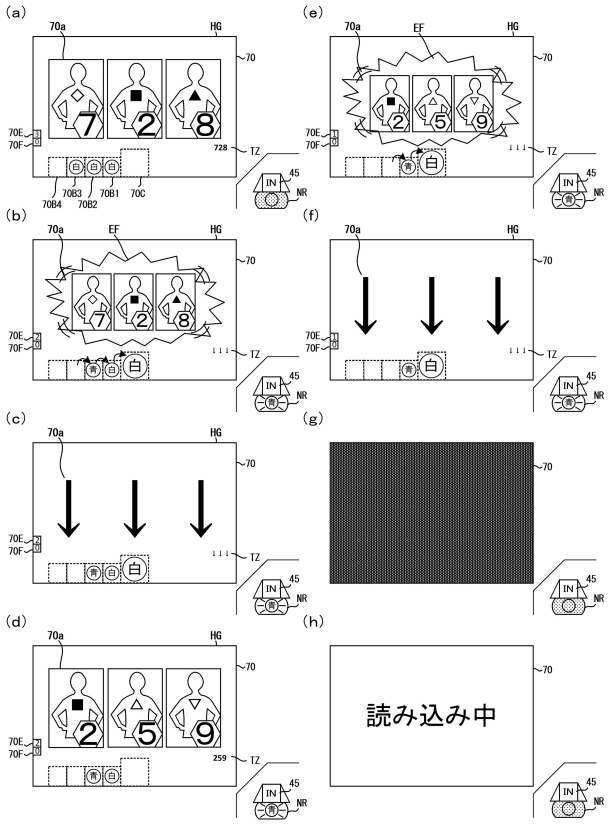
【図１５７】



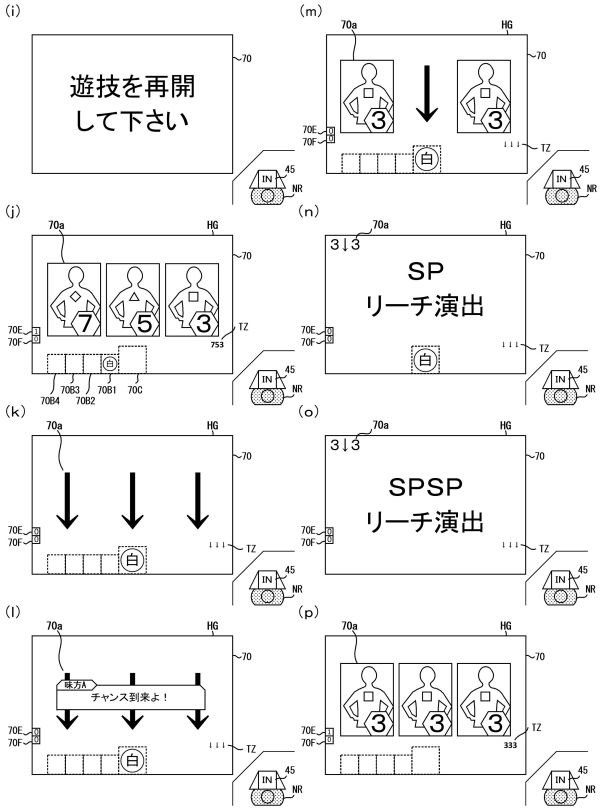
【図１５８】



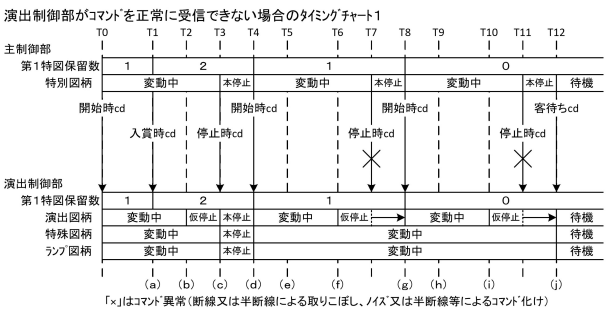
【図１５９】



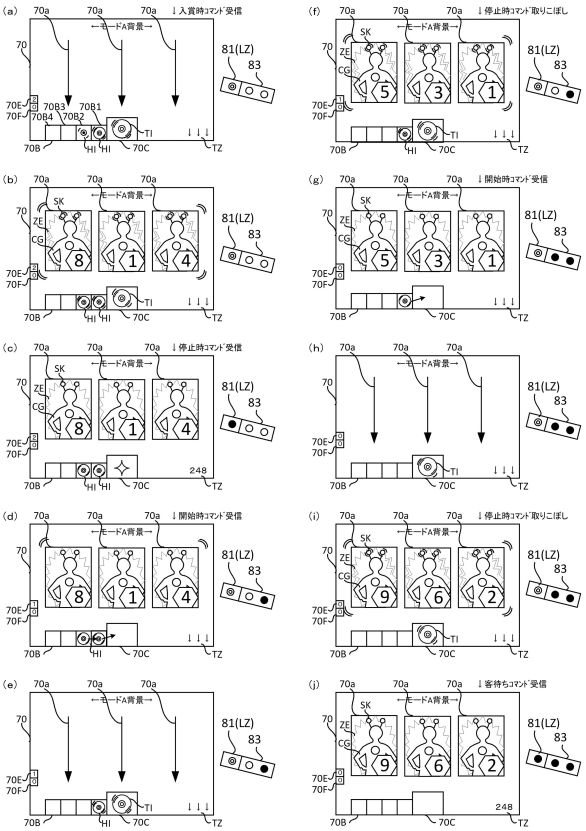
【図１６０】



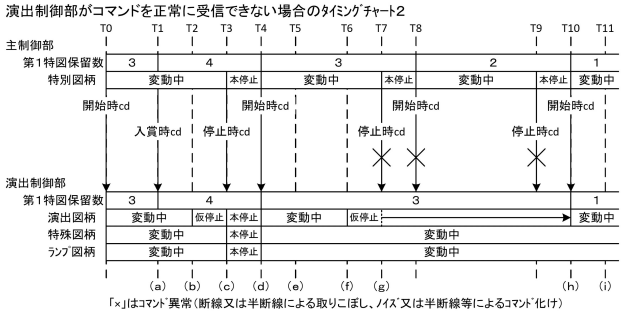
【図１６１】



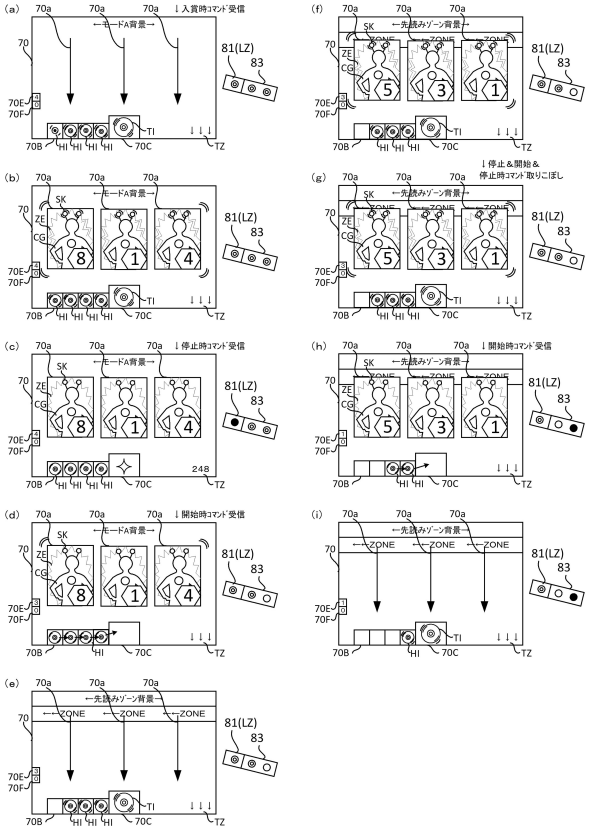
【図１６２】



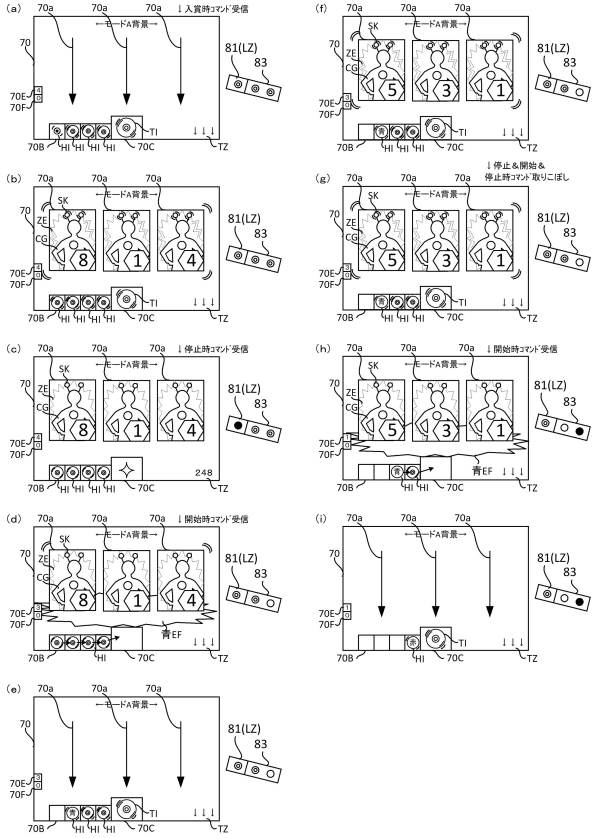
【図１６３】



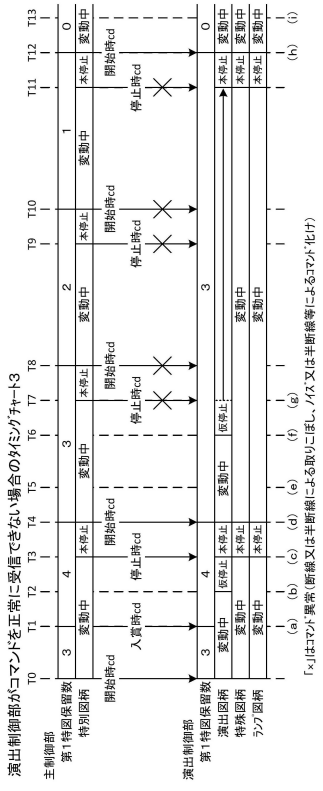
【図１６４】



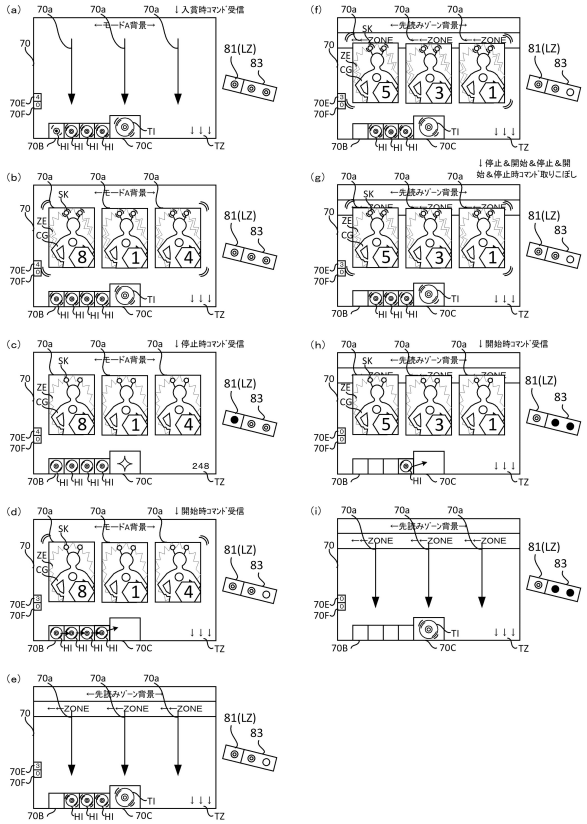
【図１６５】



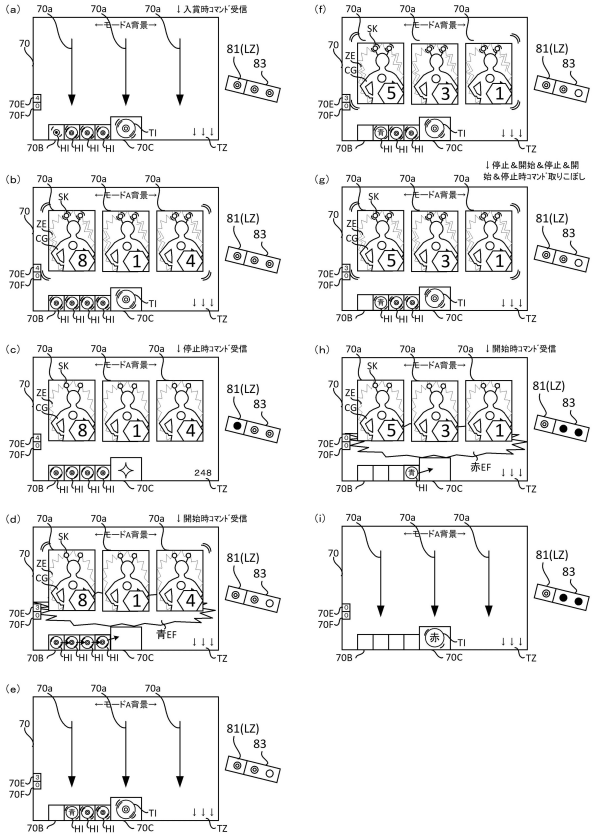
【図１６６】



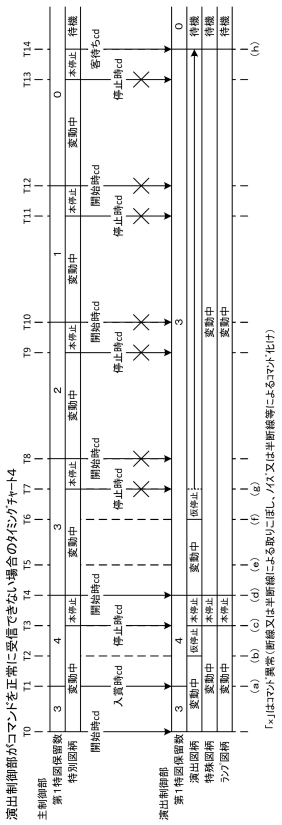
【図１６７】



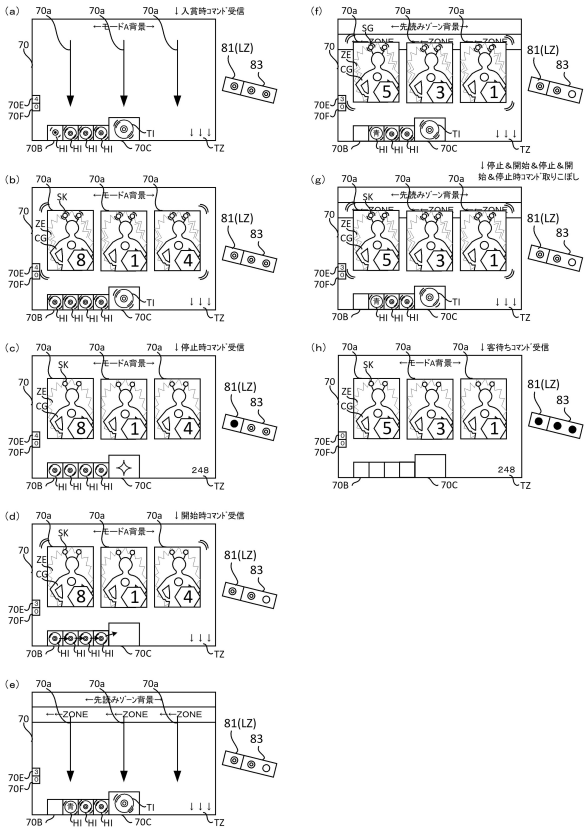
【図１６８】



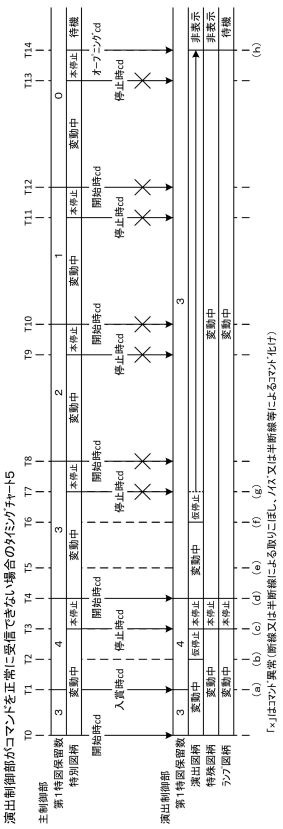
【図１６９】



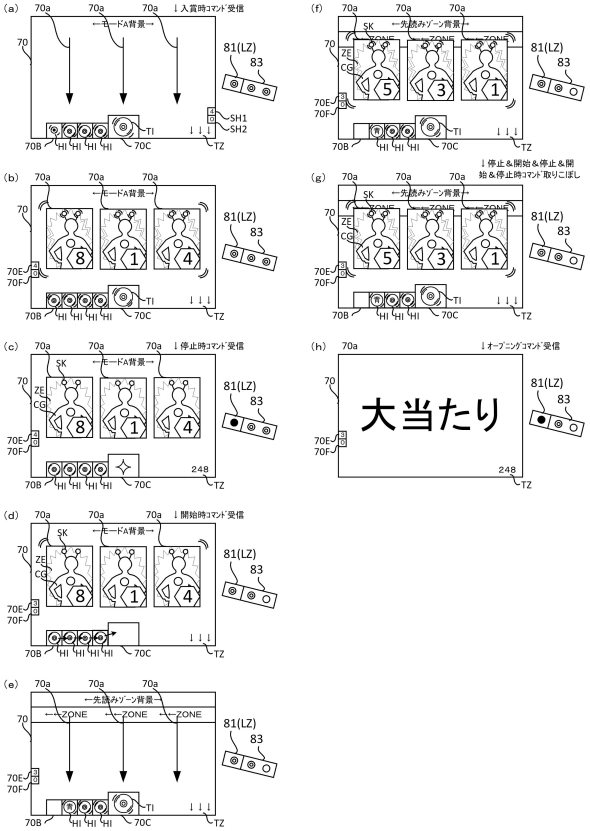
【図１７０】



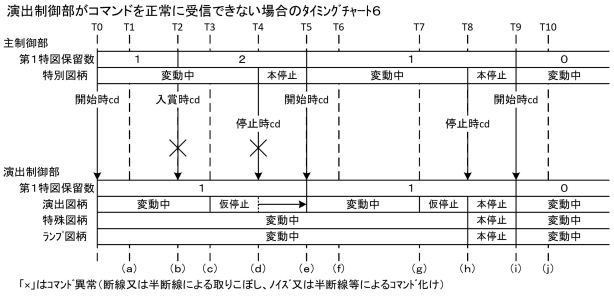
【図１７１】



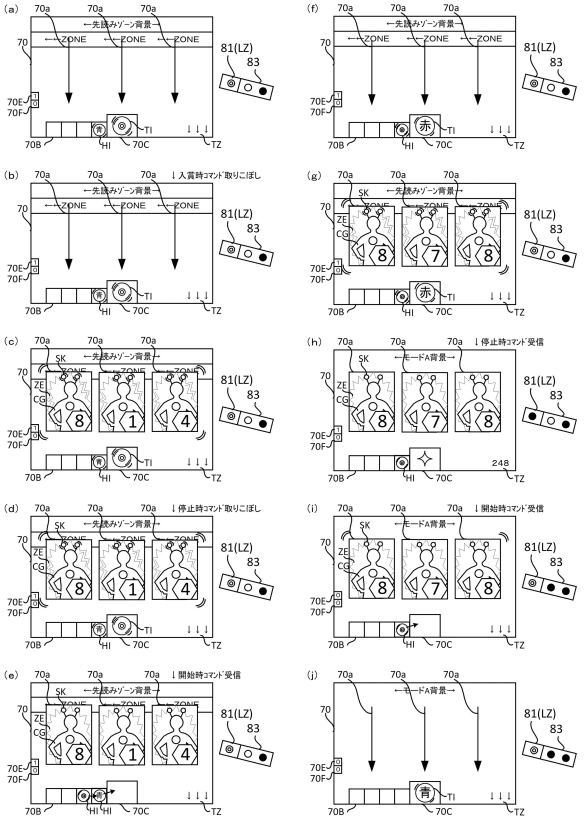
【図１７２】



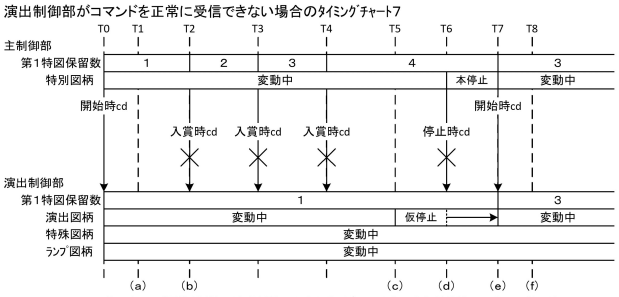
【図１７３】



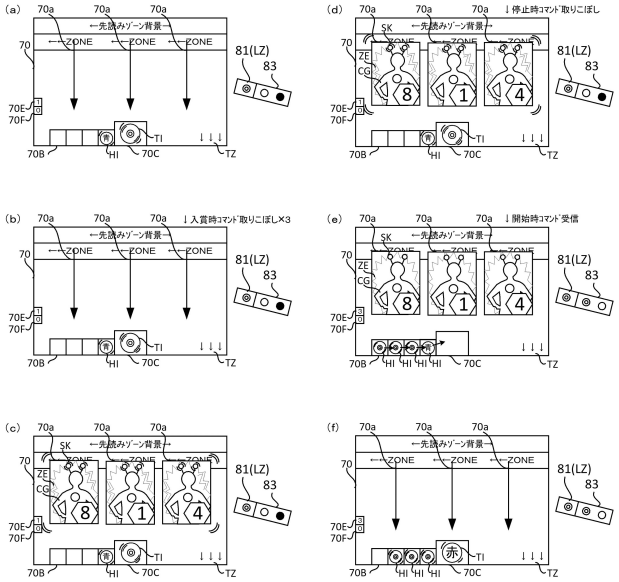
【図１７４】



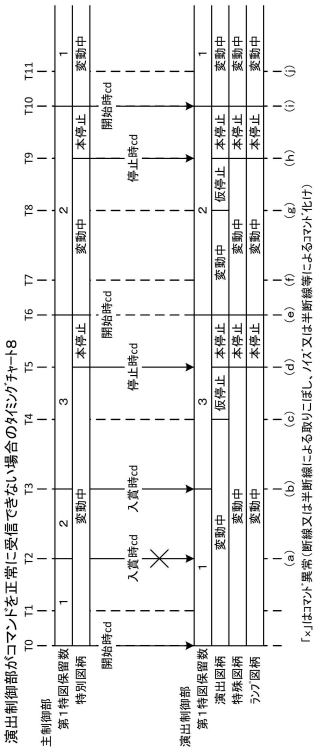
【図１７５】



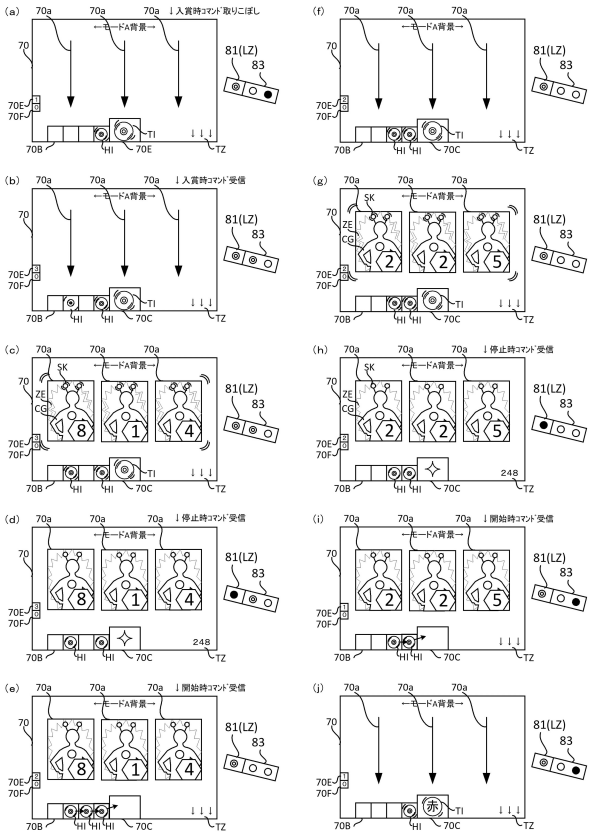
【図１７６】



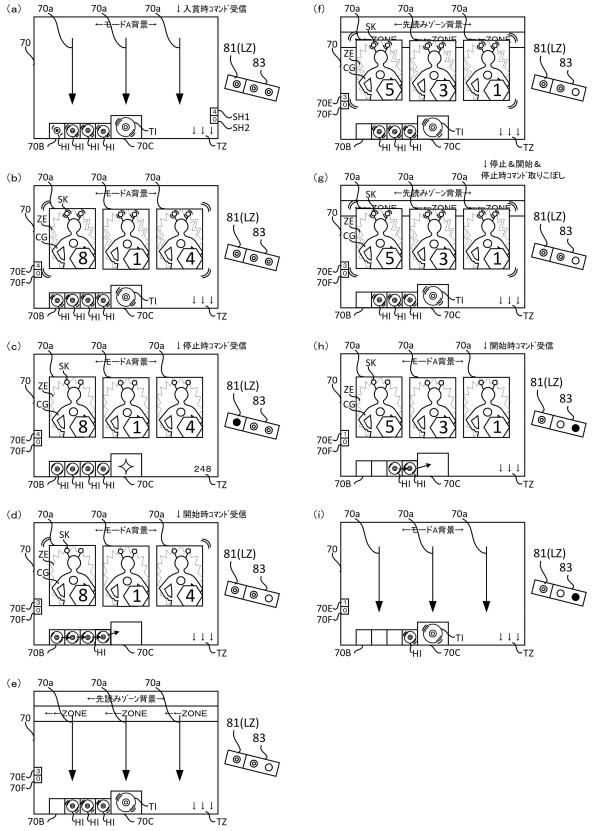
【図１７７】



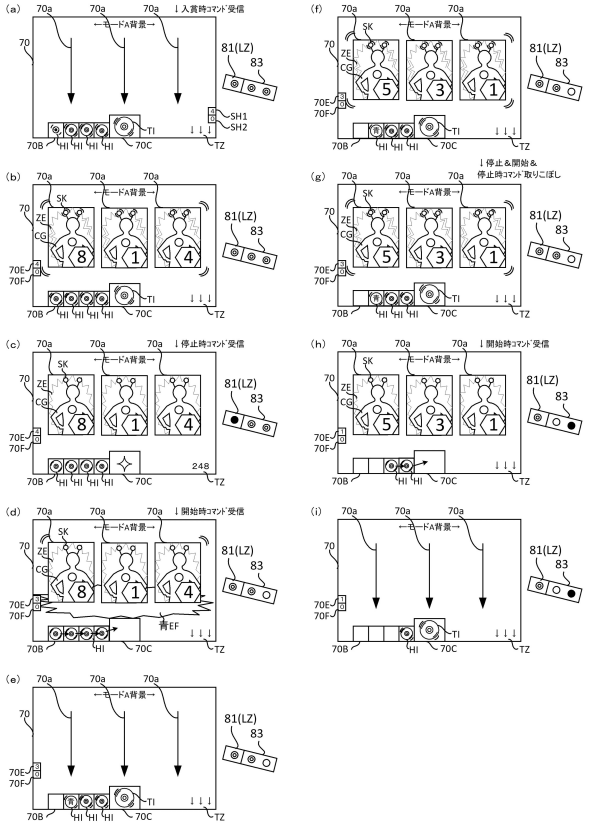
【図１７８】



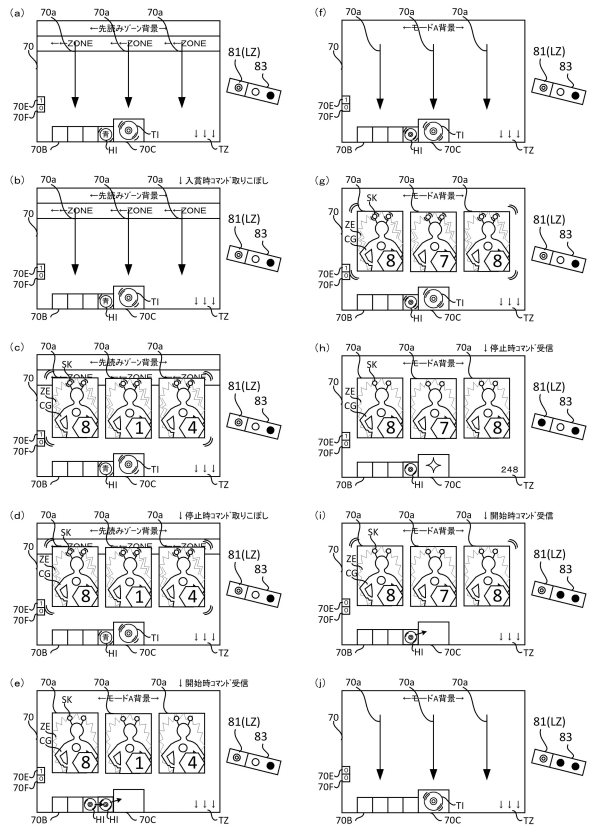
【図１７９】



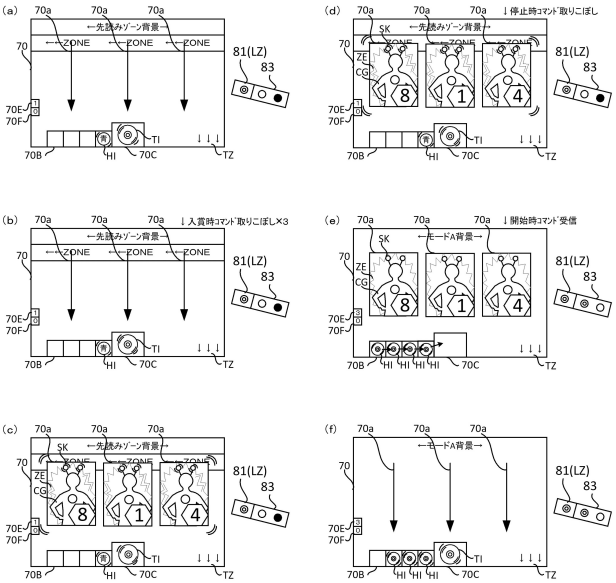
【図１８０】



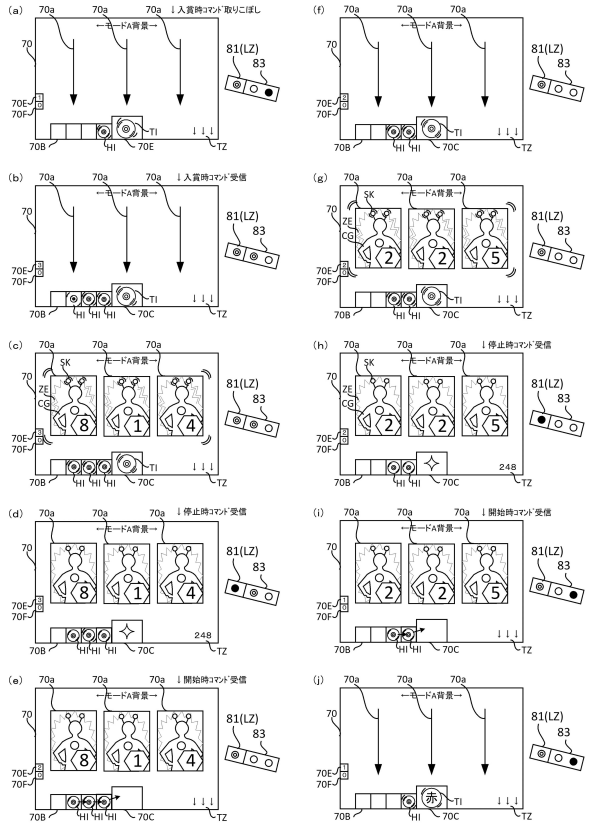
【図１８１】



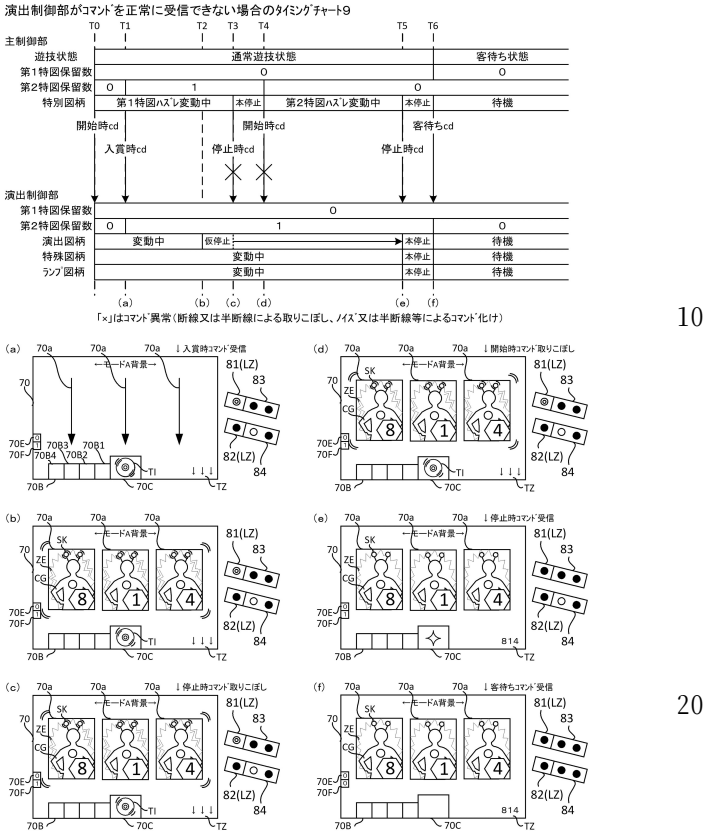
【図１８２】



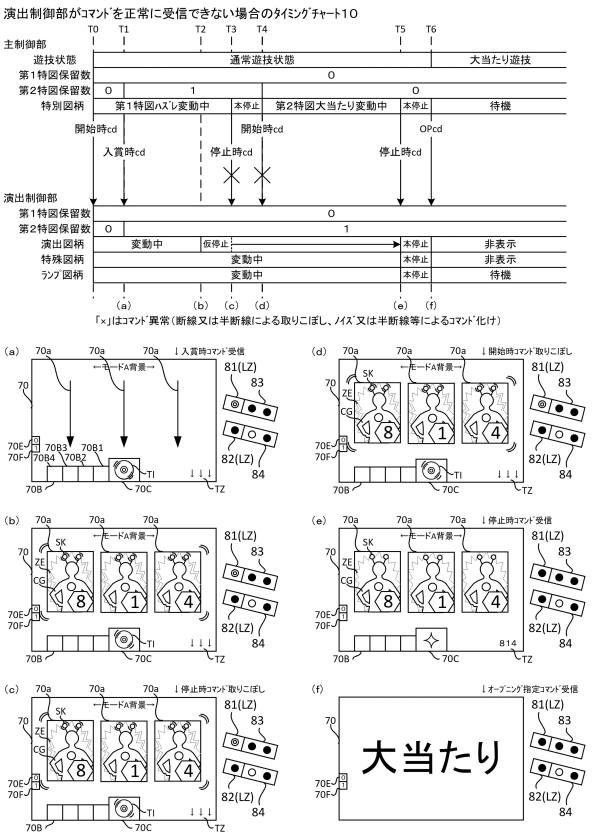
【図１８３】



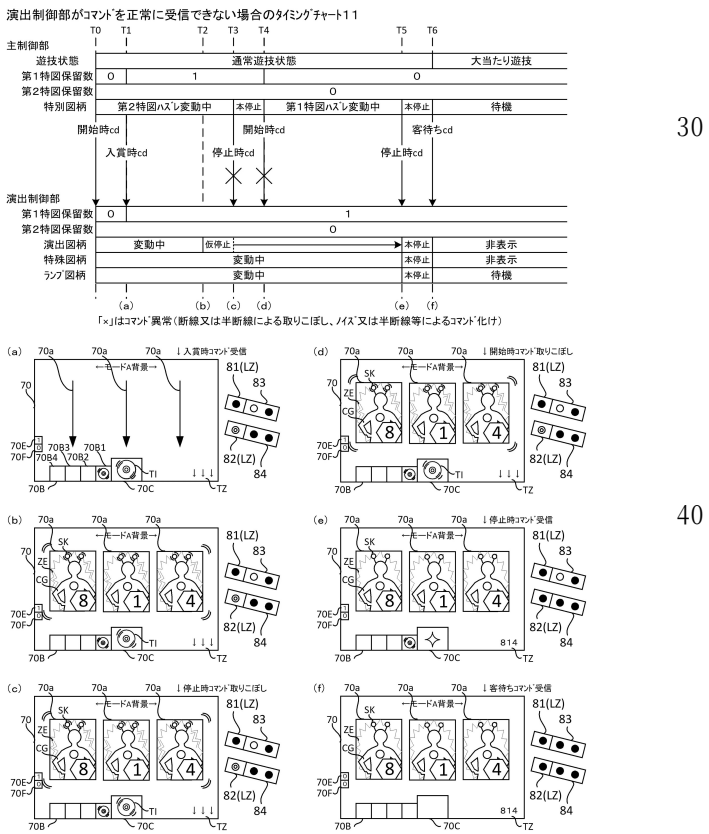
【図１８４】



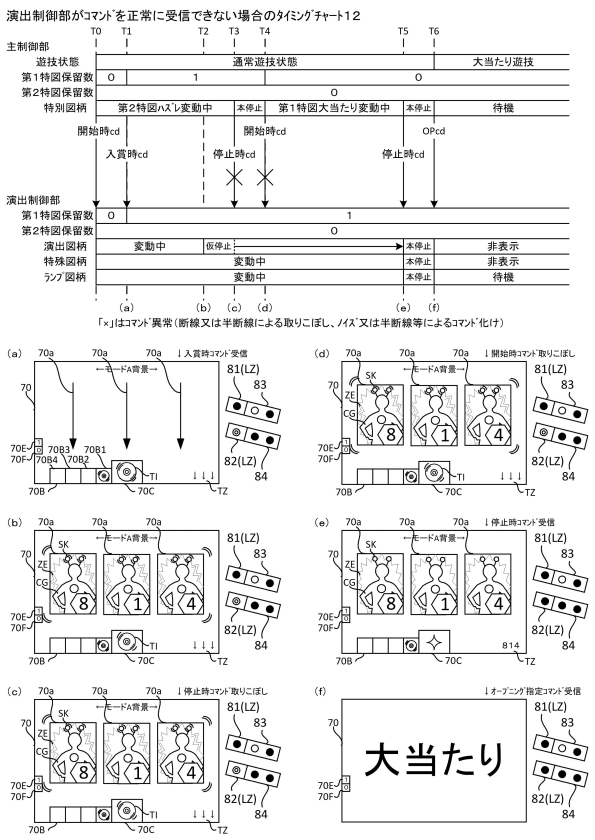
【図１８５】



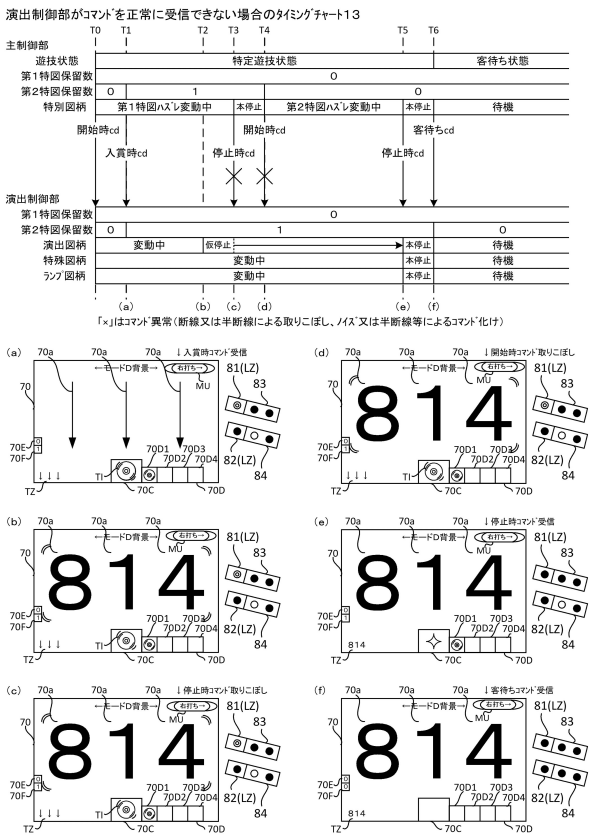
【図１８６】



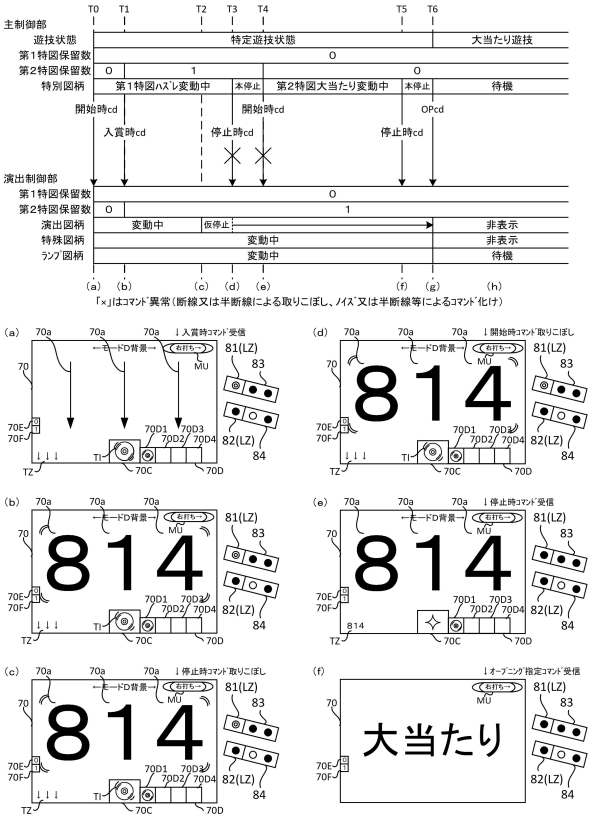
【図１８７】



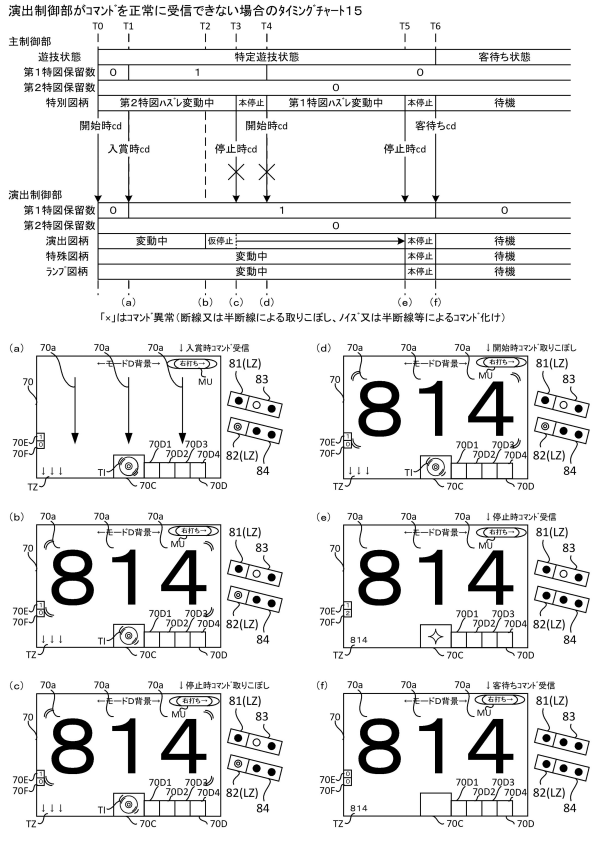
【図１８８】



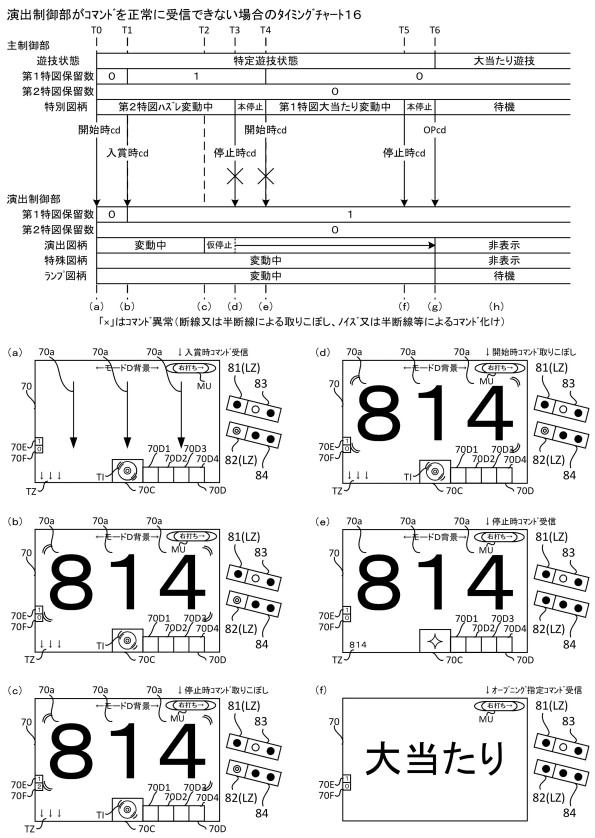
【図１８９】



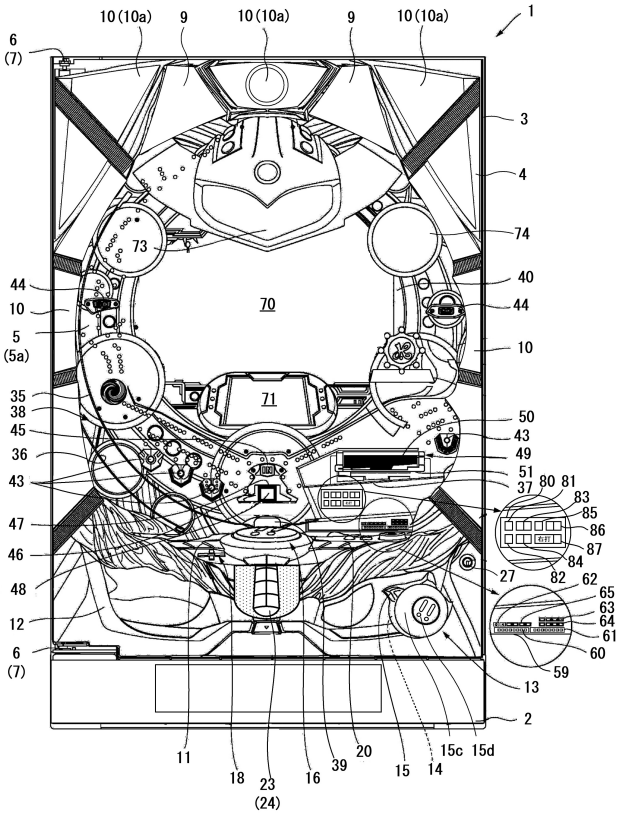
【図１９０】



【図１９１】



【図１９２】



【図１９３】

決め演出パターン決定テーブル

演出モード	大当たり判定結果	変動演出パターン	選択率(%)	決め演出パターン	有効表示演出	有効期間（単打5秒）	演出内容（決め成分演出期間11秒／演出モードは5秒）
A～C（通常遊技状態）	ハズレ	SPSPリーチ（特1）	65	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	ボタン通常
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ボタン	通常ボタン白
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	なし	演出ボタン	通常ボタン赤
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ5	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
		SSSPリーチ（特1）	55	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ボタン	通常ボタン赤
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
	大当たり	SPSPリーチ（特1）	15	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白
			30	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ボタン	通常ボタン赤
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			7	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ6	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	ｽﾍﾟｼｬﾙﾚﾊﾞｰ
		SSSPリーチ（特1）	3	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白
			35	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ボタン	通常ボタン赤
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ6	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	ｽﾍﾟｼｬﾙﾚﾊﾞｰ
D～G（特定遊技状態）	ハズレ	SPSPリーチ（特2）	65	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ボタン	通常ボタン赤
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
		SSSPリーチ（特2）	55	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ボタン	通常ボタン赤
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ5	なし	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
	大当たり	SPSPリーチ（特2）	▲10	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白
			▲20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ボタン	通常ボタン赤
			▲50	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			7	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ6	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	ｽﾍﾟｼｬﾙﾚﾊﾞｰ
		SSSPリーチ（特2）	3	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白
			35	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ボタン	通常ボタン赤
			40	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			15	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ6	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	ｽﾍﾟｼｬﾙﾚﾊﾞｰ
H（特定遊技状態）	ハズレ	特殊SPリーチ（特2）	70	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白
			20	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ボタン	通常ボタン赤
			10	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
		特殊SPリーチ（特1）	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白
	大当たり	特殊SPリーチ（特2）	10	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白
			25	ﾊﾟﾀｰﾝ2	あり	演出ボタン	通常ボタン赤
			60	ﾊﾟﾀｰﾝ3	あり	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
			5	ﾊﾟﾀｰﾝ4	なし	演出ﾚﾊﾞｰ	通常ﾚﾊﾞｰ
		特殊SPリーチ（特1）	100	ﾊﾟﾀｰﾝ1	なし	演出ボタン	通常ボタン白

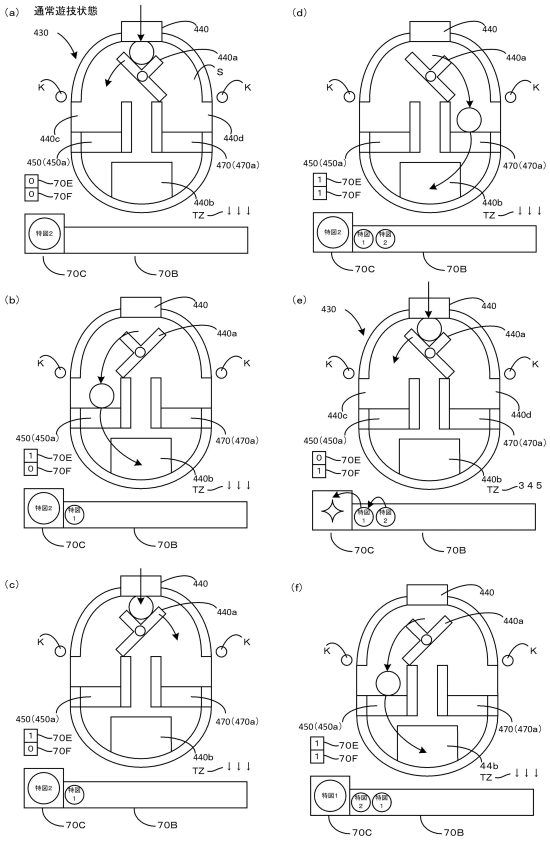
※△&▲は演出ﾓｰﾄA～C（通常遊技状態）とのD比較

【図１９４】

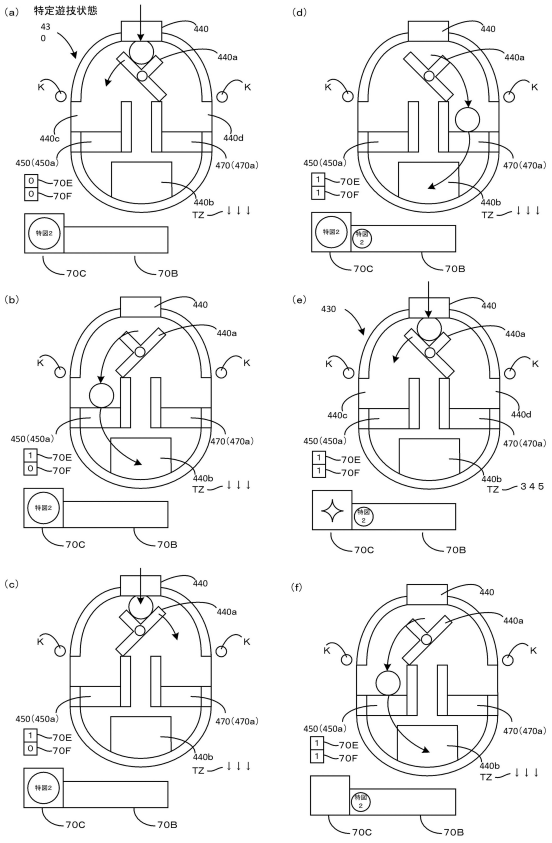
枠役物初期動作ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ

電源ON時ｺﾏﾝﾄﾞの種類	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	ﾊﾟﾀｰﾝ01	演出ﾎﾞﾀﾝ：大上昇 演出ﾎﾞﾀﾝ&ﾚﾊﾞｰ：連続振動（2．5秒間）	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰	演出ﾎﾞﾀﾝ&ﾚﾊﾞｰ：間欠振動（2．5秒間）	3
		演出ﾎﾞﾀﾝLED：赤緑青点灯			1
第１電源復旧 （客待ち状態）	ﾊﾟﾀｰﾝ02	演出ﾎﾞﾀﾝ：大上昇 演出ﾎﾞﾀﾝ&ﾚﾊﾞｰ：連続振動（2秒間）	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰		2
		演出ﾎﾞﾀﾝ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）	ﾊﾟﾀｰﾝ03	演出ﾎﾞﾀﾝ：大上昇 演出ﾎﾞﾀﾝ&ﾚﾊﾞｰ：連続振動（2秒間）	演出ﾎﾞﾀﾝ 原点復帰		3
		演出ﾎﾞﾀﾝLED：消灯			1

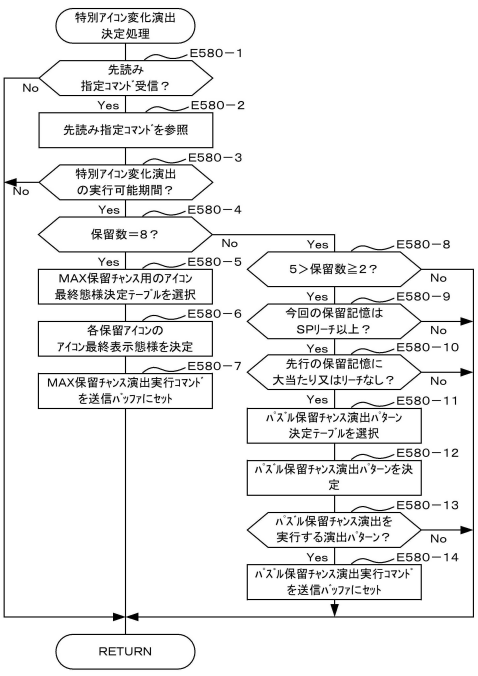
【図１９５】



【図１９６】



【図１９７】



【図１９８】

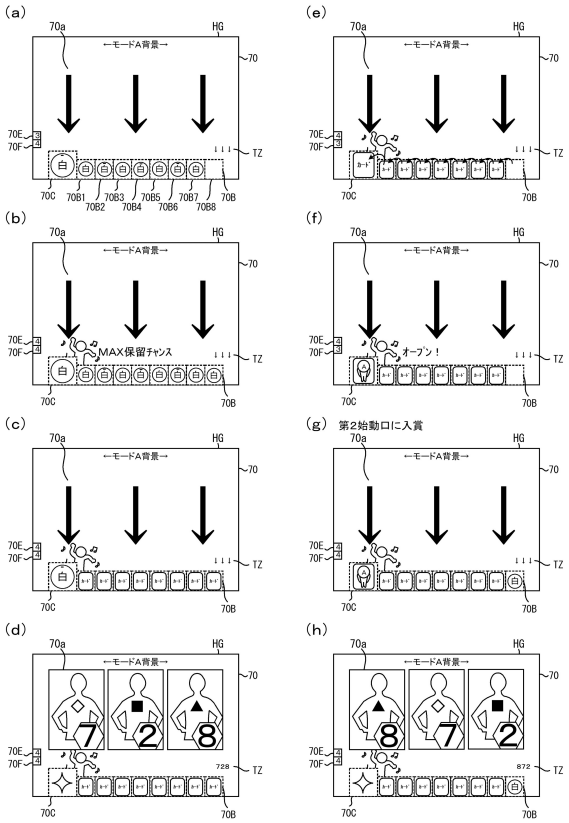
(a)MAX保留チャンス用のアイコン最終表示態様決定テーブル

先読み指定コマンド（予定変動パターン）	選択率(%)	アイコン最終表示態様
通常変動or短縮変動（ハズレ）	100	キャラAカード
ノーマルリーチ（ハズレ）	70	キャラAカード
	30	キャラBカード
SPリーチ（ハズレ）	30	キャラAカード
	50	キャラBカード
	20	キャラCカード
SPSPリーチ（ハズレ） SPSP「7」リーチ（ハズレ）	20	キャラAカード
	60	キャラBカード
	20	キャラCカード
SPリーチ（大当たり）	50	キャラBカード
	50	キャラCカード
SPSPリーチ（大当たり）	20	キャラBカード
SPSP「7」リーチ（大当たり）	80	キャラCカード
全回転リーチ（特1大当たり）	100	キャラDカード

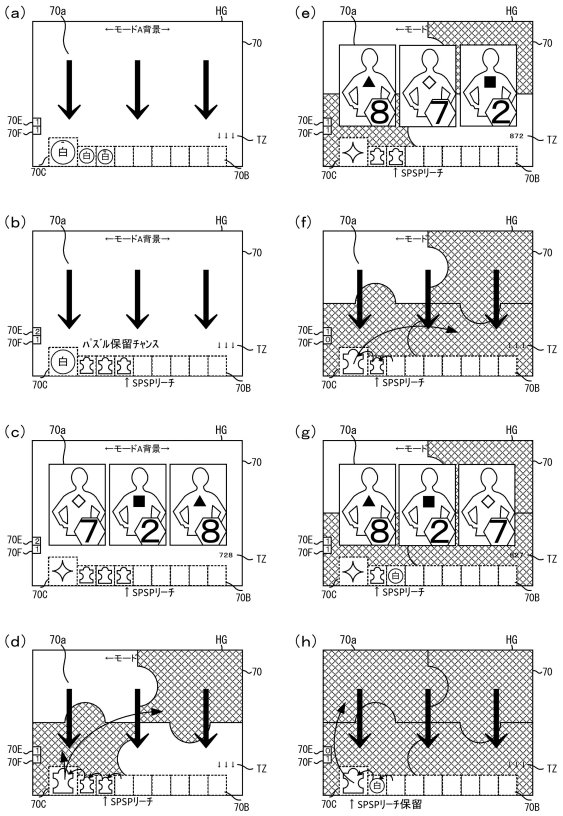
(b)パズル保留チャンス演出パターン決定テーブル

先読み指定コマンド（予定変動パターン）	選択率(%)	保留数	演出パターン	更新態様（※参考） 事前変動 入賞時	3変動前	2変動前	1変動前	当該変動
SPリーチ（ハズレ）	80	−	パターン0	白	−	−	−	白
	20	2	パターン1	パズル×2	−	−	画面1/4	白
		3	パターン2	パズル×3	−	画面1/4	画面1/2	画面3/4
		4	パターン3	パズル×4	画面1/4	−	画面1/2	画面3/4
SPSPリーチ（ハズレ） SPSP「7」リーチ（ハズレ）	60	−	パターン0	白	−	−	−	白
	40	2	パターン4	パズル×2	−	−	画面1/2	画面4/4
		3	パターン5	パズル×3	−	画面1/4	画面3/4	画面4/4
		4	パターン6	パズル×4	画面1/4	画面1/2	画面3/4	画面4/4
SPリーチ（大当たり）	70	−	パターン0	白	−	−	−	白
	30	2	パターン1	パズル×2	−	−	画面1/4	白
		3	パターン2	パズル×3	−	画面1/4	画面1/2	画面3/4
		4	パターン3	パズル×4	画面1/4	−	画面1/2	画面3/4
SPSPリーチ（大当たり） SPSP「7」リーチ（大当たり）	60	−	パターン0	白	−	−	−	白
	40	2	パターン4	パズル×2	−	−	画面1/2	画面4/4
		3	パターン5	パズル×3	−	画面1/4	画面3/4	画面4/4
		4	パターン6	パズル×4	画面1/4	画面1/2	画面3/4	画面4/4
全回転リーチ（大当たり）	100	−	パターン0	白	−	−	−	白

【図１９９】


(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)
(g)
(h)
70a
HG
←モードA背景→
70
70E
70F
TZ
70C
70B
70B1
70B2
70B3
70B4
70B5
70B6
70B7
70B8
MAX保留チャンス
オーブン！
第2始動口に入賞
728
872

【図２００】


(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)
(g)
(h)
70a
HG
←モードA背景→
70
70E
70F
TZ
70C
70B
パズル保留チャンス
SPSPリーチ
SPSPリーチ保留
728
872