(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-66949
(P2025-66949A)
(43)公開日　令和7年4月24日(2025.4.24)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	326E	2C088
		A63F	7/02	333A	2C333
		A63F	7/02	320	
		A63F	7/02	304D	
		A63F	7/02	334	

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全1709頁）

(21)出願番号　特願2023-176551(P2023-176551)
(22)出願日　令和5年10月12日(2023.10.12)

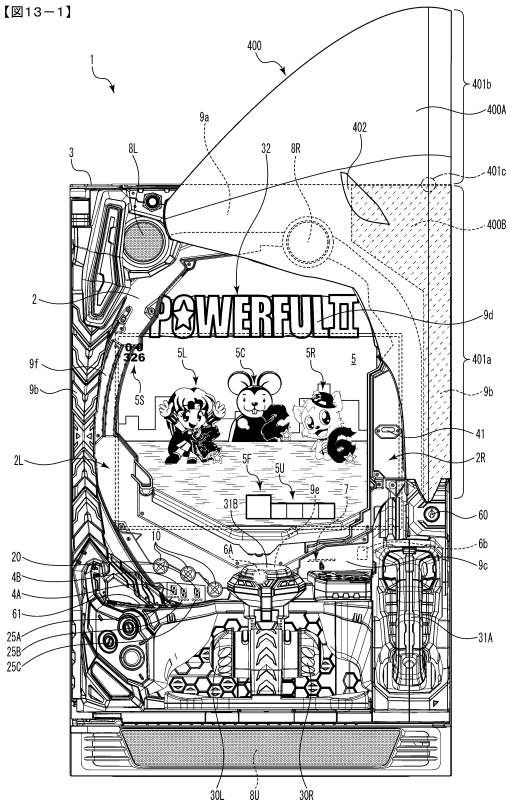
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C088　BA15 BA43 BC21 BC51
CA15 DA09 DA15
2C333　AA11 CA79

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】ドア枠または内枠を閉鎖または開錠するときに不具合が生じることを防止することができる遊技機を提供すること。
【解決手段】遊技機は、ドア枠または内枠を閉鎖または開錠するときに、垂れ下がりにより部品同士が干渉しないよう垂れ下がり抑制手段を備える。
【選択図】図１３－１

【図１３－１】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
さらに、
有利状態に制御可能であり、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われる、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機として代表されるパチンコ遊技機は、遊技島に設置固定するための外枠と、外枠に対し左側辺を中心として回動可能に支持された内枠と、内枠に対し左側辺を中心として回動可能に支持されたドア枠と、から主に構成され、外枠に対し内枠及びドア枠を開閉したり、内枠に対しドア枠を開閉することが可能とされている。
この種のパチンコ遊技機は、遊技客に対し遊技機をアピールするためにドア枠の前面に装飾が施されているが、近年においては、より大きな立体装飾物を備えた遊技機が増加する傾向にある（例えば、特許文献１参照）。
また、この種の遊技機として、特図入賞した際に特定ランプが赤点灯すれば高期待度であることを遊技者に報知する演出モードを実行可能な遊技機や（例えば、非特許文献１参

照）、無駄打ちにより遊技者が不利益を被ることを防止するため、保留記憶が３個または４個記憶されたときに振動を発生させて遊技者に報知する演出モードを実行可能な遊技機がある（例えば、非特許文献２参照）。
　また、遊技機として、当落に関する確率の偏りによって過度な出玉が遊技者に付与されてしまうことによる所謂「のめり込み」等の問題を防ぐために、出玉が一定量に達した場合に、遊技の継続を不能とする打ち止め機能を備えたものがある（例えば、特許文献２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２１－１１５３２０号公報
【特許文献２】特開２０２３－１３１９５号公報
【非特許文献】
【０００４】
【非特許文献１】"［リゼロ鬼がかり先バレモード徹底解説！］先バレモードについて"，［online］，2022年11月1日，DMMぱちタウン，［２０２２年１２月１５日検索］，インターネット＜URL：https://p-town.dmm.com/specials/2655#report-index-44420＞
【非特許文献２】"［P牙狼月虹ノ旅人］新しい牙狼を打ってきた「編集部コラム・毛玉3号　13玉目」"，［online］，2021年6月15日，パチマガスロマガＦＲＥＥ，［２０２２年１２月１５日検索］，インターネット＜URL：https://maga-free.com/column/f75d867be97038599c31509019da732bfe7d6ecd.php＞
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
　特許文献１および特許文献２の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。
【０００６】
　この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
　本発明の請求項１に記載の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
　前記遊技機は、
　　ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
　　前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
　前記ドア枠は、
　　遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
　　前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
　前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
　前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
　前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

さらに、
有利状態に制御可能であり、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われる。
この特徴によれば、上記実情を鑑み、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【０００８】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであってもよいし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであってもよい。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１】特徴部０２ＴＭにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。
【図８－２】各乱数を示す説明図である。
【図８－３】（Ａ）は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－４】大当り種別詳細情報テーブルを示す説明図である。
【図８－５】通常状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－６】時短状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－７】ＳＴ状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－８】（Ａ）は、操作方法指示演出一覧テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、エラー報知演出一覧テーブルを示す説明図である。
【図８－９】異常操作方法指示演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１０】（Ａ）は、異常操作方法指示に関連する条件テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、エラー報知に関連する条件テーブルを示す説明図である。
【図８－１１】大当り開始時演出終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１２】遊技フローの具体例を示す説明図である。
【図８－１３】（Ａ）は、レイヤ構造を模式的に示した概念図であり、（Ｂ）は、レイヤ構造の説明図である。
【図８－１４】通常モードの異常左打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－１５】通常モードの異常左打ち指示（ＬＶ１）に関する各演出の実行タイミング

を示すタイムチャートである。
【図８－１６】通常モードの異常左打ち指示（ＬＶ２）に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１７】通常モードのエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－１８】通常モードのエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１９】通常モードの異常左打ち指示と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２０】通常モードの異常左打ち指示と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２１】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２２】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２３】通常モードの異常左打ち指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２４】通常モードの異常左対指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２５】遊技機が設置されている遊技場の具体例を示す説明図である。
【図８－２６】右打ちモードの異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２７】右打ちモードの異常右打ち指示に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２８】右打ちモードの大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出した場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２９】右打ちモードの大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出した場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３０】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３１】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３２】音量調整演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３３】音量調整に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３４】音量調整に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３５】光量調整演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３６】光量調整に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３７】光量調整に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３８】通常モードの音量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３９】通常モードの音量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４０】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４１】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４２】オートボタン設定演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－４３】オートボタンＯＦＦモードに関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４４】オートボタンＯＮモードに関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４５】通常モードのオートボタンＯＦＦ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図８－４６】通常モードのオートボタンＯＦＦ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４７】通常モードのオートボタンＯＮ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４８】通常モードのオートボタンＯＮＯ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４９】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５０】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５１】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５２】大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出（第１部）に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５３】大当りＣに対応する大当りＦＦ演出（第１部）に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５４】（Ａ）は、大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、大当りＣに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５５】大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５６】大当りＣに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５７】（Ａ）は、右打ちモードの大当りＡ及び大当りＢに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、右打ちモードの大当りＣに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５８】右打ちモードの大当りＡ及び大当りＢに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５９】右打ちモードの大当りＣに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６０】（Ａ）は、大当りＡに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、大当りＢに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６１】大当りＡに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６２】大当りＢに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６３】大当りＣに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６４】大当りＣに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６５】右打ちモードの大当りＥＤ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６６】右打ちモードの大当りＥＤ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６７】獲得賞球更新演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６８】獲得賞球更新演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６９】役物と画像表示装置の正面図である。

【図８－７０】（Ａ）役物を備えた遊技機における大当りＦＦ演出（第１部）中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図であり、役物を備えた遊技機における大当りＦＦ演出（第２部）中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７１】時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７２】時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－７３】ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７４】ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－７５】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７６】通常モードの異常左打ち指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７７】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図９－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図９－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図９－３】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である
【図９－４】各描画領域の説明図である。
【図９－５】表示優先度の説明図である。
【図９－６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図９－７】各乱数を示す説明図である。
【図９－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図９－９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図９－１０】はずれ変動パターンの説明図である。
【図９－１１】大当り変動パターンの説明図である。
【図９－１２】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９－１３】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９－１４】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９－１５】大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９－１６】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図９－１７】演出制御用データ保持エリアの説明図である。
【図９－１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－１９】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２０】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２１】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２２】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２３】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２４】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２５】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２６】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３０】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３１】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３２】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。

【図９－３３】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図９－３４】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図９－３５】各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図９－３６】各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図９－３７】（Ａ）は保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図であり、（Ｂ）は保留表示の表示態様変化タイミングの決定割合の説明図である。
【図９－３８】可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無の決定割合の説明図である。
【図９－３９】セリフ予告演出の実行の有無の決定割合及び表示するセリフの決定割合の説明図である。
【図９－４０】（Ａ）は弱スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）は強スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図である。
【図９－４１】カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図９－４２】可変表示開始時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４３】可変表示開始時飾り図柄拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４４】図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４５】図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４６】第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４７】第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４８】擬似連演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４９】擬似連演出非実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５０】ノーマルリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５１】弱スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５２】弱スーパーリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５３】発展演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５４】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５５】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５６】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５７】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５８】決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５９】図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６０】可変表示結果がはずれとなった場合の表示態様を示す演出図である。
【図９－６１】第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６２】第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６３】リーチ示唆演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６４】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６５】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６６】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６７】決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６８】図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６９】ファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７０】ファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７１】第１右打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７２】Ｖチャレンジ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７３】Ｖチャレンジ演出及びＶチャレンジ成功演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７４】Ｖ入賞時演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７５】エンディング演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７６】第１左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７７】第２左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。

【図９－７８】第１賞球数報知演出及び第２賞球報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７９】保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８０】保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８１】デモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８２】デモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８３】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８４】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８５】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８６】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８７】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８８】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８９】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９０】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９１】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９２】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９３】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９４】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９５】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９６】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９７】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９８】装飾エフェクトの説明図である。
【図９－９９】装飾エフェクトの説明図である。
【図９－１００】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０１】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０２】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０３】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０４】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０５】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０６】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０７】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０８】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０９】可変表示開始時飾り図柄拡大演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１０】第１セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１１】第２セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１２】擬似連演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１３】ノーマルリーチ演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１４】強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１５】強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。

【図９－１１６】図柄揃い演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１７】予告ボタン演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１８】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図９－１１９】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図９－１２０】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図９－１２１】タイミングチャートにおける各期間の関係の説明図である。
【図９－１２２】第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出との比較図である。
【図９－１２３】強スーパーリーチタイトル演出における比較図である。
【図９－１２４】可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図９－１２５】可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図９－１２６】図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図９－１２７】図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図９－１２８】ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図９－１２９】変形例におけるノーマルリーチ演出のタイミングチャートである。
【図９－１３０】変形例における第２左打ち表示演出の表示態様を示す演出図である。
【図９－１３１】変形例における大当り種別判定テーブルと大当り種別の説明図である。
【図１０－１】遊技機を示す正面図である。
【図１０－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１０－３】主基板の回路構成を示すブロック図である。
【図１０－４】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１０－５】各描画領域の説明図である。
【図１０－６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１０－７】各乱数を示す説明図である。
【図１０－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１０－１０】はずれ演出判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－１１】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－１２】（Ａ）は通常状態における変動パターンの説明図、（Ｂ）は時短状態における変動パターンの説明図、（Ｃ）は確変状態における変動パターンの説明図である。
【図１０－１３】（Ａ）～（Ｆ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１０－１４】（Ａ）～（Ｄ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１０－１５】（Ａ）～（Ｃ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１０－１６】（Ａ）～（Ｃ）は大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１０－１７】各遊技状態の説明図である。
【図１０－１８】（Ａ）は特図ユニットの説明図であり、（Ｂ）は特別図柄の可変表示の説明図であり、（Ｃ）は演出用表示ユニットの説明図であり、（Ｄ）はサブ図柄の可変表示の説明図である。
【図１０－１９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１０－２０】入力ポートを示す説明図である。
【図１０－２１】出力ポートを示す説明図である。
【図１０－２２】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１０－２３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２５】スイッチ処理で使用されるＲＡＭに形成される各２バイトのバッファを示す説明図である。
【図１０－２６】スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２７】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－２８】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２９】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３０】入賞時演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３１】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３２】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３３】特別図柄バッファシフト処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３４】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３５】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３６】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３８】表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３９】各保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
【図１０－４０】特別図柄表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４１】表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４２】（Ａ）は始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミングの説明図であり、（Ｂ）は可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミングの説明図であり、（Ｃ）は可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングとか変表示時間の減算開始タイミングの説明図である。
【図１０－４３】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４４】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４５】演出モード決定処理における演出モード変更契機の説明図である。
【図１０－４６】保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
【図１０－４７】入賞時フラッシュ演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４８】入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
【図１０－４９】ボタン振動演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－５０】各サブ保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
【図１０－５１】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－５２】（Ａ）はＣＰＵ及び演出制御用ＣＰＵの処理周期の説明図であり、（Ｂ）は演出モード毎のアニメーションの実行期間の説明図である。
【図１０－５３】（Ａ１）及び（Ａ２）は演出モードＡにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｂ１）及び（Ｂ２）は演出モードＢにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｃ１）及び（Ｃ２）は演出モードＣにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｄ１）及び（Ｄ２）は演出モードＤにおける画像表示装置の表示態様の説明図である。
【図１０－５４】演出モードＡにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－５５】演出モードＡにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－５６】演出モードＡにおける出現アニメーションでの保留表示の移動態様を示す説明図である。
【図１０－５７】シフトアニメーションを示す説明図である。
【図１０－５８】演出モードＢにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－５９】演出モードＢにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－６０】演出モードＣにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－６１】演出モードＤにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－６２】（Ａ）は演出モードＡにおける滞留アニメーションを示す説明図であり、（Ｂ）は演出モードＢにおける滞留アニメーションを示す説明図である。
【図１０－６３】（Ａ）は演出モードＡにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｂ）は演出モードＢにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｃ）は演出モードＣにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｄ）は演出モードＤにおけ

る終了アニメーションを示す説明図である。
【図１０－６４】演出モードＡにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図１０－６５】演出モードＡにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図１０－６６】演出モードＢにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図１０－６７】（Ａ）は各演出モードにおけるアクティブ表示エリア及び保留表示エリアの表示態様を示す説明図であり、（Ｂ）は各演出モードにおけるアニメーションの説明図である。
【図１０－６８】保留記憶数が１個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図１０－６９】保留記憶数が１個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図１０－７０】保留記憶数が０個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図１０－７１】保留記憶数が０個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図１０－７２】保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図１０－７３】保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図１０－７４】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－７５】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後３３ｍｓ以内のタイミングで保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－７６】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－７７】保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。
【図１０－７８】保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示のシフトアニメーション空に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－７９】保留記憶数が４個の可変表示終了後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。
【図１０－８０】保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示の開始から３３ｍｓ以内に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－８１】保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ以上のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図１０－８２】保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図１０－８３】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－８４】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－８５】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－８６】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。
【図１０－８７】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生

した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。
【図１０－８８】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図１０－８９】保留記憶数が１個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図１０－９０】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図１０－９１】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図１０－９２】各演出の比較図である。
【図１０－９３】始動口スイッチ通過処理において抽出した乱数値を格納するときの説明図である。
【図１０－９４】特別バッファシフト処理の説明図である。
【図１０－９５】特別バッファシフト処理の説明図である。
【図１０－９６】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－９７】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－９８】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－９９】保留記憶が連続発生した場合の説明図である。
【図１０－１００】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－１０１】リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の始動入賞による出現アニメーションの説明図である。
【図１０－１０２】リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の滞在アニメーションの説明図である。
【図１１－１】遊技機を示す正面図である。
【図１１－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１１－３】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１１－４】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１１－５】レイヤの構成を示す説明図である。
【図１１－６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－７】各乱数を示す説明図である。
【図１１－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１１－９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１１－１０】（Ａ）は通常状態における変動パターンの説明図、（Ｂ）は時短状態または確変状態における変動パターンの説明図である。
【図１１－１１】（Ａ）～（Ｆ）は変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１１－１２】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１１－１３】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１１－１４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１７】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１８】（Ａ）は入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は変動カテゴリを示す図である。
【図１１－１９】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－２０】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２１】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２２】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２３】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２４】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２５】保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
【図１１－２６】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２７】（Ａ）は可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
【図１１－２８】（Ａ）はセリフ予告演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態におけるセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）は演出パターンの説明図である。
【図１１－２９】（Ａ）は背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）はリーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）はカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図１１－３０】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１１－３１】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１１－３２】時短状態・確変状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１１－３３】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１１－３４】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１１－３５】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１１－３６】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１１－３７】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１１－３８】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１１－３９】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１１－４０】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図１１－４１】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図１１－４２】第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４３】第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４４】セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４５】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４６】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４７】背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４８】擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４９】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５０】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５１】弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５２】強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５３】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５４】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５５】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【図１１－５６】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５７】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５８】可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５９】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図１１－６０】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図１１－６１】第１連続割れ演出、第２連続割れ演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６２】セリフ予告演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６３】背景変化演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６４】背景変化演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６５】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６６】リーチ示唆演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６７】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６８】強発展演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６９】強発展演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－７０】カットイン演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－７１】結果報知演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－７２】各演出における破片画像の速度変化を示す説明図である。
【図１１－７３】割れ演出における割れパターンを示す図である。
【図１１－７４】各割れパターンの表示例を示す図である。
【図１１－７５】割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－７６】割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－７７】割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－７８】割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－７９】割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－８０】割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－８１】割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－８２】（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。
【図１１－８３】（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。
【図１１－８４】本発明の変形例１を示す図である。
【図１１－８５】本発明の変形例２を示す図である。
【図１１－８６】本発明の変形例３を示す図である。
【図１１－８７】本発明の変形例４を示す図である。
【図１１－８８】本発明の変形例５を示す図である。
【図１１－８９】本発明の変形例６を示す図である。
【図１１－９０】本発明の変形例７を示す図である。
【図１１－９１】本発明の変形例８を示す図である。
【図１１－９２】本発明の変形例９を示す図である。

【図１１－９３】本発明の変形例９を示す図である。
【図１１－９４】本発明の変形例１０を示す図である。
【図１２－１】遊技機を示す正面図である。
【図１２－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１２－３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１２－４】各乱数を示す説明図である。
【図１２－５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１２－６】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１２－７】変動パターンの説明図である。
【図１２－８】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１２－１０】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１２－１１】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１２】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１３】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１５】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１８】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１９】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－２０】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－２１】（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モード、（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モードの態様を示す図である。
【図１２－２２】第１演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図１２－２３】図１２－２２に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図１２－２４】第３演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図１２－２５】（Ａ）は第１演出モード、（Ｂ）は第２・第３演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
【図１２－２６】低ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。
【図１２－２７】高ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。
【図１２－２８】（Ａ）はデモムービー表示の開始・終了条件、（Ｂ）はデモムービー表示の構成を示す図である。
【図１２－２９】デモムービー中における各部の動作例を示す図である。
【図１２－３０】客待ちデモ演出の遷移図である。
【図１２－３１】デモムービー表示の動作例を示す図である。
【図１２－３２】デモムービー表示の動作例を示す図である。
【図１２－３３】（Ａ）は第１シーン（企業名）、（Ｂ）は第４シーン（注意喚起１）、（Ｃ）は第４シーン（注意喚起２）の表示例を示す図である。
【図１２－３４】第１シーン（企業名）、第４シーン（注意喚起１、２）、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。
【図１２－３５】遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。
【図１２－３６】（Ａ）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（Ｂ）は（Ａ）の概略図である。
【図１２－３７】（Ａ１）～（Ａ８）は低ベース状態における第１特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。
【図１２－３８】（Ａ４）～（Ａ５）は図１２－３７の要部を示す図である。
【図１２－３９】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャート

である。
【図１２－４０】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４１】（Ｂ１）～（Ｂ８）は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
【図１２－４２】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４３】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４４】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。
【図１２－４５】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４６】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。
【図１２－４７】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４８】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。
【図１２－４９】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５０】（Ａ）～（Ｅ）は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。
【図１２－５１】低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５２】高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５３】（Ａ）～（Ｅ）は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。
【図１２－５４】（Ａ）～（Ｇ）は図１２－５３の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。
【図１２－５５】低ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５６】低ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５７】高ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５８】高ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５９】（Ａ）～（Ｃ）は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。
【図１２－６０】低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－６１】（Ａ）～（Ｃ）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。
【図１２－６２】低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－６３】高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－６４】（Ａ）は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート

、（Ｂ）は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。
【図１２－６５】客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。
【図１２－６６】優先レイヤについて説明するための図である。
【図１２－６７】低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。
【図１２－６８】高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。
【図１２－６９】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図１２－７０】ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１２－７１】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１２－７２】ランプデータテーブルを構成する親テーブルの一例を示す図である。
【図１２－７３】ランプデータテーブルを構成する子テーブルの一例を示す図である。
【図１２－７４】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
【図１２－７５】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
【図１２－７６】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
【図１２－７７】非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。
【図１２－７８】ランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－７９】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８０】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８１】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８２】ランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８３】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８４】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８５】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８６】ランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８７】ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８８】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８９】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９０】ランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９１】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９２】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図１２－９３】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９４】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９５】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９６】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９７】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９８】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９９】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１００】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０１】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０２】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０３】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０４】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０５】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０６】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０７】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０８】ランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０９】ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１０】ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１１】ランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１２】ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１３】ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１４】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１５】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１６】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１７】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１８】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１９】（Ａ１）～（Ａ４）は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。
【図１２－１２０】（Ａ）は第１シーン、（Ｂ）は第３シーン、（Ｃ）は第４シーンの動

作例を示す図である。
【図１２－１２１】文字アニメーション表示を示す比較表である。
【図１２－１２２】（Ａ）（Ｂ）は同系色を説明するための図である。
【図１２－１２３】デモムービー表示の表示タイミング一覧を説明するための図である。
【図１２－１２４】（Ａ）～（Ｇ）は図１２－５３の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。
【図１３－１】実施例における遊技機を示す正面図である。
【図１３－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１３－３】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１３－４】各乱数を示す説明図である。
【図１３－５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１３－６】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１３－７】変動パターンの説明図である。
【図１３－８】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１３－９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１３－１０】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１３－１１】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１２】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１３】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１５】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１６】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１７】先読み発光演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１８】先読み発光演出の実行の有無の決定割合を示す説明図である。
【図１３－１９】デモ演出が開始された場合の画像表示装置の表示態様の説明図である。
【図１３－２０】スーパーリーチの可変表示の流れを示す説明図である。
【図１３－２１】スーパーリーチの可変表示の流れを示す説明図である。
【図１３－２２】パチンコ遊技機の第２開状態を示す斜視図である。
【図１３－２３】パチンコ遊技機の第４開状態を示す斜視図である。
【図１３－２４】パチンコ遊技機を示す背面図である。
【図１３－２５】パチンコ遊技機を示す左側面図である。
【図１３－２６】パチンコ遊技機を示す右側面図である。
【図１３－２７】パチンコ遊技機を示す平面図である。
【図１３－２８】パチンコ遊技機を示す底面図である。
【図１３－２９】外枠を示す斜視図である。
【図１３－３０】（Ａ）は外枠を示す正面図、（Ｂ）は右側面図である。
【図１３－３１】遊技機用枠を示す斜視図である。
【図１３－３２】（Ａ）は遊技機用枠を示す正面図、（Ｂ）は右側面図である。
【図１３－３３】遊技機用枠の構成を示す分解斜視図である。
【図１３－３４】開閉扉枠を示す背面図である。
【図１３－３５】開閉扉枠と遊技機用枠の内部構造を示す要部斜視図である。
【図１３－３６】外枠と遊技機用枠の回動軸Ｔ１と遊技機用枠と開閉扉枠の回動軸Ｔ２との関係を側面から見た状態を示す断面図である。
【図１３－３７】（Ａ）、（Ｂ）は回動軸Ｔ１を中心とする遊技機用枠の回動態様を示す概念図である。
【図１３－３８】（Ａ）～（Ｃ）は垂れ下がりない状態での第２開状態を説明するための概念図である。
【図１３－３９】（Ａ１）～（Ａ３）、（Ｂ１）～（Ｂ３）は垂れ下がりが生じた状態で

の第２開状態を説明するための概念図である。
【図１３－４０】「ながら打ち」を行う遊技者を示す図である。
【図１３－４１】（Ａ１）～（Ａ３）は閉状態を示す概略図、（Ａ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４２】（Ｂ１）～（Ｂ３）は第１開状態を示す概略図、（Ｂ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４３】（Ｃ１）～（Ｃ３）は第１開状態を示す概略図、（Ｃ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４４】（Ｄ１）～（Ｄ３）は第２開状態を示す概略図、（Ｃ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４５】（Ａ１）～（Ａ３）は閉状態を示す概略図、（Ａ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４６】（Ｂ１）～（Ｂ３）は第３開状態を示す概略図、（Ｂ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４７】（Ｃ１）～（Ｃ３）は第３開状態を示す概略図、（Ｃ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４８】（Ｄ１）～（Ｄ３）は第４開状態を示す概略図、（Ｃ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４９】（Ａ１）～（Ａ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う払出通路における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略断面図である。
【図１３－５０】（Ａ１）～（Ａ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う球抜き通路における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略断面図である。
【図１３－５１】（Ａ１）～（Ａ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う開閉扉枠底部品における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略断面図である。
【図１３－５２】（Ｂ１）～（Ｂ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う開閉扉枠底部品における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略平面図である。
【図１３－５３】（Ｃ１）～（Ｃ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う開閉扉枠底部品における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略正面図である。
【図１３－５４】（Ａ１）～（Ａ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う発射球通路におけるスイッチと特別部品との動作態様を示す概略断面図である。
【図１３－５５】開閉扉枠の開閉動作に伴う各部の動作態様を説明するための図である。
【図１３－５６】（Ａ１）～（Ａ３）は、閉状態から第３開状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の底部品の構造を示す概略断面図である。
【図１３－５７】（Ａ）～（Ｃ）は、閉状態から第３開状態、第４状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の構造を示す概略断面図である。
【図１３－５８】（Ａ）～（Ｃ）は、閉状態から第３開状態、第４開状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の構造を示す概略平面図及び概略背面図である。
【図１３－５９】（Ａ）、（Ｂ）は、閉状態から第３開状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の構造を示す概略断面図である。
【図１３－６０】遊技機用枠の開閉動作に伴う各部の動作態様を説明するための図である。
【図１３－６１】遊技機用枠の上部における誘導通路及びねじ部材の配置状況を示す背面図である。
【図１３－６２】遊技機用枠の上部における誘導通路及びねじ部材の配置状況を示す平面図である。
【図１３－６３】ねじ部材の移動状況を示す第１誘導通路形成部の縦断面図である。
【図１３－６４】（Ａ）は垂れ下がりなし、（Ｂ）は垂れ下がりが生じたときのねじ部材の移動状況を示す第１誘導通路形成部の縦断面図である。
【図１３－６５】（Ａ）、（Ｂ）は、本発明の変形例１としてのパチンコ遊技機の要部を示す図である。

【図１３－６６】本発明の変形例２としてのパチンコ遊技機の要部を示す図である。
【図１３－６７】（Ａ）、（Ｂ）は、本発明の変形例３としてのパチンコ遊技機の要部を示す図である。
【図１３－６８】（Ａ）は第２開状態、（Ｂ）、（Ｃ）は第１開状態での遊技球の動きを示す図である。
【図１３－６９】（Ａ）は第４開状態、（Ｂ）、（Ｃ）は第３開状態での遊技球の動きを示す図である。
【図１４－１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図１４－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１４－３】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である
【図１４－４】各描画領域の説明図である。
【図１４－５】表示優先度の説明図である。
【図１４－６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１４－７】各乱数を示す説明図である。
【図１４－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１４－９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１４－１０】はずれ変動パターンの説明図である。
【図１４－１１】大当り変動パターンの説明図である。
【図１４－１２】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１４－１３】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１４－１４】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１４－１５】大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１４－１６】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１４－１７】演出制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１４－１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－１９】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２０】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２１】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２２】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２３】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２４】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２５】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２６】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３０】保留演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３１】（Ａ）は、アクティブ表示の最終表示態様設定データを示す説明図であり、（Ｂ１）及び（Ｂ２）は、変化パターン設定データを示す説明図である。
【図１４－３２】（Ｂ３）及び（Ｂ４）は、変化パターン設定データを示す説明図である。
【図１４－３３】（Ａ）は、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図であり、（Ｂ）は、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。
【図１４－３４】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３５】低Ｂリーチ前演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３６】低Ｂノーマルリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３７】低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３８】低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１４－３９】高Ｂリーチ前演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－４０】高ＢＳＰリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－４１】低Ｂ状態における変動開始時レバブル演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－４２】低Ｂ状態におけるリーチ前役物演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－４３】第１リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。
【図１４－４４】第２リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。
【図１４－４５】第２リーチ前セリフ演出の演出態様データを示す説明図である。
【図１４－４６】ＺＯＮＥ演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－４７】ＺＯＮＥ煽り演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－４８】擬似連煽り演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－４９】次回予告演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５０】ランプＳＵ演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。
【図１４－５１】第１激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５２】カットイン演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５３】ＣＵタイトル演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５４】ＣＵ字幕演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５５】ＣＵキャラ演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５６】ＣＵエフェクト演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５７】第２激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５８】レバー操作促進演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５９】高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－６０】高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－６１】期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。
【図１４－６２】第３激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－６３】第４激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－６４】高Ｂボタン操作促進演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－６５】音声データを示す説明図である。
【図１４－６６】音声データを示す説明図である。
【図１４－６７】音声データを示す説明図である。
【図１４－６８】低Ｂ状態における楽曲制限演出一覧データを示す説明図である。
【図１４－６９】高Ｂ状態における楽曲制限演出一覧データを示す説明図である。
【図１４－７０】変動中楽曲出力制限設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－７１】変動中楽曲出力制限設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－７２】変動中楽曲出力制限設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－７３】低Ｂ状態における強ＳＰリーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声の関連の一例を示す説明図である。
【図１４－７４】低Ｂ状態における擬似連フローと楽曲系音声の関連の一例を示す説明図である。
【図１４－７５】通常時の各ステージにおいてノーマルリーチに発展する場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－７６】低Ｂ状態における変動開始時レバブル演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図１４－７７】低Ｂ状態におけるリーチ前役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－７８】変化演出（青変化）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－７９】変化演出（赤変化）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８０】変化煽り演出（弱変化煽り）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８１】変化煽り演出（強変化煽り）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８２】第１リーチ前セリフ演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８３】第１リーチ前セリフ演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８４】第１リーチ前セリフ演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８５】第１リーチ前セリフ演出及びチャンスボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８６】第１リーチ前セリフ演出及びチャンスボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８７】第１リーチ前セリフ演出及びチャンスボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８８】第２リーチ前セリフ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８９】第２リーチ前セリフ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９０】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９１】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９２】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９３】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９４】擬似連演出（擬似連煽り失敗パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９５】ランプＳＵ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９６】次回予告演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９７】第１激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９８】弱ＳＰリーチにおけるカットイン演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９９】強ＳＰ発展時役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１００】強ＳＰ発展時役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０１】第２激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図１４－１０２】勝敗分岐演出（レバー操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０３】勝敗分岐演出（レバー操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０４】低Ｂ状態における大当り報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０５】低Ｂ状態におけるはずれ報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０６】高Ｂ状態におけるＳＰリーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声の関連の一例を示す説明図である。
【図１４－１０７】高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０８】高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０９】期待度表示演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１０】期待度表示演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１１】第３激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１２】第４激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１３】勝敗分岐演出（高Ｂボタン操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１４】勝敗分岐演出（高Ｂボタン操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１５】高Ｂ状態における大当り報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１６】高Ｂ状態におけるはずれ報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１７】大当りＦＦ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１８】大当りＲＤ演出及び大当りＥＤ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１９】遊技停止演出処理を示すフローチャートである。
【図１４－１２０】図柄確定期間中演出、エンディング演出、遊技停止演出の実行期間及び演出内容の説明図である。
【図１４－１２１】第２図柄確定期間中演出を示すタイミングチャートである。
【図１４－１２２】エンディング演出を示すタイミングチャートである。
【図１４－１２３】遊技停止演出を示すタイミングチャートである。
【図１４－１２４】大当り遊技開始時の表示態様を示す説明図である。
【図１４－１２５】時短状態または確変状態から通常状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
【図１４－１２６】遊技停止示唆演出の表示態様を示す説明図である。
【図１４－１２７】遊技停止示唆演出の表示態様を示す説明図である。
【図１４－１２８】遊技停止状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
【図１４－１２９】遊技停止状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
【図１４－１３０】客待ちデモ演出の表示態様を示す説明図である。
【図１５－１】特徴部１におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図１５－２】特徴部１のパチンコ遊技機におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制

御基板などを示す構成図である。
【図１５－３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶＲＡＭの内容を示す説明図である
【図１５－４】特徴部１のパチンコ遊技機における各描画領域の説明図である。
【図１５－５】特徴部１のパチンコ遊技機における表示優先度の説明図である。
【図１５－６】特徴部１のパチンコ遊技機における（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１５－７】特徴部１のパチンコ遊技機における各乱数を示す説明図である。
【図１５－８】特徴部１のパチンコ遊技機における表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１５－９】特徴部１のパチンコ遊技機における（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１５－１０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるはずれ変動パターンの説明図である。
【図１５－１１】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り変動パターンの説明図である。
【図１５－１２】特徴部１のパチンコ遊技機における変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１５－１３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるはずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１５－１４】特徴部１のパチンコ遊技機におけるはずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１５－１５】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１５－１６】特徴部１のパチンコ遊技機における遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１５－１７】特徴部１のパチンコ遊技機における演出制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１５－１８】特徴部１のパチンコ遊技機における遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１９】特徴部１のパチンコ遊技機における遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２０】特徴部１のパチンコ遊技機における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２１】特徴部１のパチンコ遊技機における始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２２】特徴部１のパチンコ遊技機における入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２３】特徴部１のパチンコ遊技機における特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２４】特徴部１のパチンコ遊技機における変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２５】特徴部１のパチンコ遊技機における特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２６】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２７】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２８】特徴部１のパチンコ遊技機における演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２９】特徴部１のパチンコ遊技機における演出制御プロセス処理の一例を示す

フローチャートである。
【図１５－３０】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－３１】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－３２】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図１５－３３】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図１５－３４】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図１５－３５】特徴部１のパチンコ遊技機における各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図１５－３６】特徴部１のパチンコ遊技機における各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図１５－３７】特徴部１のパチンコ遊技機における、（Ａ）は保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図であり、（Ｂ）は保留表示の表示態様変化タイミングの決定割合の説明図である。
【図１５－３８】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無の決定割合の説明図である。
【図１５－３９】特徴部１のパチンコ遊技機におけるセリフ予告演出の実行の有無の決定割合及び表示するセリフの決定割合の説明図である。
【図１５－４０】特徴部１のパチンコ遊技機における、（Ａ）は弱スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）は強スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図である。
【図１５－４１】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図１５－４２】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４３】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４４】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４５】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４６】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４７】特徴部１のパチンコ遊技機における第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４８】特徴部１のパチンコ遊技機における擬似連演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４９】特徴部１のパチンコ遊技機における擬似連演出非実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるノーマルリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５１】特徴部１のパチンコ遊技機における弱スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５２】特徴部１のパチンコ遊技機における弱スーパーリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５３】特徴部１のパチンコ遊技機における発展演出実行時の表示態様を示す演

出図である。
【図１５－５４】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５５】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５６】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５７】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５８】特徴部１のパチンコ遊技機における決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５９】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６０】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示結果がはずれとなった場合の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６１】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６２】特徴部１のパチンコ遊技機における第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるリーチ示唆演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６４】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６５】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６６】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６７】特徴部１のパチンコ遊技機における決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６８】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６９】特徴部１のパチンコ遊技機におけるファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７１】特徴部１のパチンコ遊技機における第１右打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７２】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶチャレンジ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶチャレンジ演出及びＶチャレンジ成功演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７４】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶ入賞時演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７５】特徴部１のパチンコ遊技機におけるエンディング演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７６】特徴部１のパチンコ遊技機における第１左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７７】特徴部１のパチンコ遊技機における第２左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７８】特徴部１のパチンコ遊技機における第１賞球数報知演出及び第２賞球数

報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７９】特徴部１のパチンコ遊技機における保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－８０】特徴部１のパチンコ遊技機における保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－８１】特徴部１のパチンコ遊技機におけるデモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－８２】特徴部１のパチンコ遊技機におけるデモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－８３】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８４】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８５】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８６】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８７】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８８】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８９】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９０】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９１】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９２】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９３】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９４】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９５】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９６】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９７】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９８】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトの説明図である。
【図１５－９９】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトの説明図である。
【図１５－１００】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１５－１０１】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１５－１０２】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１５－１０３】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１５－１０４】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１５－１０５】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１５－１０６】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１５－１０７】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１５－１０８】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１５－１０９】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１０】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１１】特徴部１のパチンコ遊技機における第２セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。

【図１５－１１２】特徴部１のパチンコ遊技機における擬似連演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるノーマルリーチ演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１４】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１５】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１６】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄揃い演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１７】特徴部１のパチンコ遊技機における予告ボタン演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１８】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１５－１１９】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１５－１２０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１５－１２１】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の関係の説明図である。
【図１５－１２２】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出との比較図である。
【図１５－１２３】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出における比較図である。
【図１５－１２４】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図１５－１２５】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１５－１２６】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図１５－１２７】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１５－１２８】特徴部１のパチンコ遊技機におけるノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１５－１２９】特徴部１の変形例におけるノーマルリーチ演出のタイミングチャートである。
【図１５－１３０】特徴部１の変形例における第２左打ち表示演出の表示態様を示す演出図である。
【図１５－１３１】特徴部１の変形例における大当り種別判定テーブルと大当り種別の説明図である。
【図１５－１３２】特徴部２におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図１５－１３３】特徴部２のパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１５－１３４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるメモリマップを示す説明図である。
【図１５－１３５】特徴部２のパチンコ遊技機における各描画領域及び輝度データ格納領域の説明図である。
【図１５－１３６】特徴部２のパチンコ遊技機における演出制御コマンドを例示する図である。
【図１５－１３７】特徴部２のパチンコ遊技機における演出制御コマンドを例示する図で

ある。
【図１５－１３８】特徴部２のパチンコ遊技機における特図ユニット及び演出用表示ユニットの説明図である。
【図１５－１３９】特徴部２のパチンコ遊技機における特図ユニット及び演出用表示ユニットの説明図である。
【図１５－１４０】特徴部２のパチンコ遊技機における表示モニタの説明図である。
【図１５－１４１】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１５－１４２】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１５－１４３】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１５－１４４】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１５－１４５】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１５－１４６】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５－１４７】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５－１４８】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５－１４９】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５－１５０】特徴部２のパチンコ遊技機における領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５－１５１】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５２】特徴部２のパチンコ遊技機における領域外ＲＷＭ初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能状態コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５５】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５６】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５７】特徴部２のパチンコ遊技機における普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５８】特徴部２のパチンコ遊技機における普通電動役物作動処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー処理１の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６０】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー処理２の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６１】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は試験端子処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）はコンプリート機能作動前信号の説明図である。
【図１５－１６２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能加算減算処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能ＭＹ計算処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６５】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）はＭＹ確認処理の一例を

示すフローチャートであり、（Ｂ）はＭＹ保存バッファ値とコンプリート機能カウンタ値とコンプリート機能作動管理バッファ値の関係を示す説明図である。
【図１５－１６６】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能管理制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６７】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６８】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるセキュリティ信号の出力態様を示す説明図である。
【図１５－１７０】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は出力ポートクリア処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は出力ポートクリア処理の実行前後の関係を示す説明図である。
【図１５－１７１】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７５】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７６】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７７】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７８】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１８０】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１８１】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１８２】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は通常の第２始動入賞口閉鎖時におけるソレノイドバッファ値並びに出力ポートの論理値とを示す説明図であり、（Ｂ）はコンプリート機能作動やエラー発生に伴う第２始動入賞口閉鎖時におけるソレノイドバッファ値並びに出力ポートの論理値とを示す説明図である。
【図１５－１８３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコールドスタート時のコンプリート機能についての説明図である。
【図１５－１８４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるホットスタート時のコンプリート機能についての説明図である。
【図１５－１８５】特徴部２のパチンコ遊技機における演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１８６】特徴部２のパチンコ遊技機における事前報知・警告報知処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１８７】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技状態と背景画像との関係を示す説明図である。
【図１５－１８８】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は通常状態において通常

背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は通常状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１８９】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は通常状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は通常状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９０】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は時短状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は時短状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９１】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は時短状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は時短状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９２】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は確変状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は確変状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９３】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は確変状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は確変状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９４】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は大当り状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は大当り状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９５】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は大当り状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は大当り状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９６】特徴部２のパチンコ遊技機において通常背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－１９７】特徴部２のパチンコ遊技機において通常背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－１９８】特徴部２のパチンコ遊技機において時短背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－１９９】特徴部２のパチンコ遊技機において時短背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－２００】特徴部２のパチンコ遊技機において確変背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－２０１】特徴部２のパチンコ遊技機において確変背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－２０２】特徴部２のパチンコ遊技機において大当り背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－２０３】特徴部２のパチンコ遊技機において大当り背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－２０４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動報知処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２０５】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー報知処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２０６】特徴部２のパチンコ遊技機において、大当り遊技状態以外でコンプリートカウンタ値が９５０００に達する場合についての説明図である。
【図１５－２０７】特徴部２のパチンコ遊技機において、大当り遊技状態でコンプリートカウンタ値が９５０００に達する場合についての説明図である。
【図１５－２０８】特徴部２のパチンコ遊技機において、コンプリートカウンタ値が９５０００に達せず事前報知表示が終了する場合についての説明図である。
【図１５－２０９】特徴部２のパチンコ遊技機における事前報知の更新期間についての説

明図である。
【図１５－２１０】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動時における各出力の出力タイミングと出力態様とを示す説明図である。
【図１５－２１１】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー発生時における各出力の出力タイミングと出力態様とを示す説明図である。
【図１５－２１２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動時とエラー発生時とにおける各出力の出力態様の違いを説明する説明図である。
【図１５－２１３】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知実行中にエラーが発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１４】特徴部２のパチンコ遊技機においてエラー報知中に事前報知が発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１５】特徴部２のパチンコ遊技機において警告報知実行中にエラーが発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１６】特徴部２のパチンコ遊技機においてエラー報知中に警告報知が発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１７】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能作動中に電波エラー、磁石エラー以外のエラーが発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１８】特徴部２のパチンコ遊技機において電波エラー、磁石エラー以外のエラー発生中にコンプリート機能が作動した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１９】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能作動中に電波エラーまたは磁石エラー発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２２０】特徴部２のパチンコ遊技機において表示される各表示の表示例と各表示の大きさの関係を示す図である。
【図１５－２２１】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図１５－２２２】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図１５－２２３】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図１５－２２４】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図１５－２２５】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示のエラー発生時における表示例を示す図である。
【図１５－２２６】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示とエラー対応表示との違いを説明する説明図である。
【図１５－２２７】特徴部２の変形例において表示されるコンプリート機能に関する各表示のエラー発生時における表示例を示す図である。
【図１５－２２８】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能が作動した場合の表示例を示す図である。
【図１５－２２９】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能が非作動状態・作動状態においてエラーが発生した場合の表示例を示す図である。
【図１５－２３０】特徴部２のパチンコ遊技機における事前報知の変化を示す説明図である。
【図１５－２３１】特徴部２のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出を示す説明図である。
【図１５－２３２】特徴部２のパチンコ遊技機において高ベース中に実行される第１セリフ予告演出を示す説明図である。
【図１５－２３３】特徴部２のパチンコ遊技機において低ベース中に実行される図柄揃い演出を示す説明図である。
【図１５－２３４】特徴部２のパチンコ遊技機において高ベース中に実行される図柄揃い

演出を示す説明図である。
【図１５－２３５】特徴部２のパチンコ遊技機において低ベース中に実行されるファンファーレ演出を示す説明図である。
【図１５－２３６】特徴部２のパチンコ遊技機において高ベース中に実行されるファンファーレ演出を示す説明図である。
【図１５－２３７】特徴部２のパチンコ遊技機における第１右打ち表示演出を示す説明図である。
【図１５－２３８】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエンディング演出を示す説明図である。
【図１５－２３９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエンディング演出を示す説明図である。
【図１５－２４０】特徴部２のパチンコ遊技機における第１左打ち表示演出を示す説明図である。
【図１５－２４１】特徴部２のパチンコ遊技機における第２左打ち表示演出を示す説明図である。
【図１５－２４２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるデモ演出を示す説明図である。
【図１５－２４３】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が開始されるときの表示例を示す図である。
【図１５－２４４】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が開始されるときの表示例を示す図である。
【図１５－２４５】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が変化するときの表示例を示す図である。
【図１５－２４６】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が変化するときの表示例を示す図である。
【図１５－２４７】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能が作動するときの表示例を示す図である。
【図１５－２４８】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図１５－２４９】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５０】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能カウンタ値が９０００の付近の値であるときの表示例を示す図である。
【図１５－２５１】特徴部２のパチンコ遊技機において外的要因により誤ったコマンドが受信された場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５２】特徴部２のパチンコ遊技機において外的要因により誤ったコマンドが受信された場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５３】特徴部２のパチンコ遊技機において外的要因により誤ったコマンドが受信された場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５４】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５５】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５６】特徴部２の変形例においてコンプリート機能作動後もコンプリート機能カウンタ値の加減算可能な場合を示す図である。
【図１５－２５７】特徴部２の変形例においてコンプリート機能作動後もコンプリート機能カウンタ値の加減算可能な場合を示す図である。
【図１５－２５８】特徴部２の変形例における各種報知の報知態様の例を示す説明図である。
【図１５－２５９】特徴部２の変形例における演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１５－２６０】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の実行決定割合を示す図である。
【図１５－２６１】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図１５－２６２】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図１５－２６３】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図１５－２６４】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図１５－２６５】特徴部２の変形例におけるエンディング演出の実行期間を説明する説明図である。
【図１５－２６６】特徴部２の変形例における可動体演出を示す図である。
【図１５－２６７】特徴部２の変形例における可動体演出を示す図である。
【図１５－２６８】特徴部２のパチンコ遊技機におけるランプデータの一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本遊技機の特徴Ａを以下に説明する。
【００１１】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００１２】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００１３】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図-柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００１４】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００１５】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともい

う。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【００１６】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【００１７】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【００１８】

画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【００１９】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。また、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【００２０】

また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【００２１】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。

【００２２】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００２３】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【００２４】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２５】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００２６】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【００２７】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口及び一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【００２８】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００２９】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【００３０】

画像表示装置５の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【００３１】

普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【００３２】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００３３】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００３４】

遊技盤２の所定位置（図１では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【００３５】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられてい

る。
【００３６】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。
【００３７】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。
【００３８】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２参照）により検出される。
【００３９】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【００４０】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【００４１】
この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【００４２】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【００４３】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【００４４】
なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【００４５】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ

図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。
【００４６】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。
【００４７】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【００４８】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【００４９】
なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【００５０】
小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。
【００５１】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【００５２】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【００５３】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【００５４】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り

時短、回数切り確変等）ともいう。
【００５５】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【００５６】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【００５７】
小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。
【００５８】
なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【００５９】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。
【００６０】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【００６１】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【００６２】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【００６３】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【００６４】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【００６５】
特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。
【００６６】
特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。
【００６７】
パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【００６８】
また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。
【００６９】
大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確

状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【００７０】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【００７１】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００７２】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【００７３】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。

【００７４】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００７５】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００７６】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００７７】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【００７８】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【００７９】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【００８０】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【００８１】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【００８２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【００８３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【００８４】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【００８５】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【００８６】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【００８７】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果

ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【００８８】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【００８９】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００９０】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００９１】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【００９２】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【００９３】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【００９４】

図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【００９５】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【００９６】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【００９７】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止し

たときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【００９８】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【００９９】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１００】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【０１０１】

そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【０１０２】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１０３】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０

３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１０４】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【０１０５】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０１０６】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０１０７】

図５は、特別図柄プロセス処理として、図４に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０１０８】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１０９】

Ｓ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０

）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０１１０】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口及び第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１１１】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【０１１２】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【０１１３】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【０１１４】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０１１５】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が"８"に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が"０"に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に

制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０１１６】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０１１７】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０１１８】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【０１１９】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"７"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。

【０１２０】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"８"のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が"９"に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【０１２１】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"９"のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が"１０"に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０１２２】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"１０"のときに実行

される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、小当り終了処理は終了する。

【０１２３】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１２４】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０１２５】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０１２６】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１２７】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域

における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１２８】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０１２９】

図７は、演出制御プロセス処理として、図６のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１３０】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１３１】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０１３２】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１３３】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと

、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１３４】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を"６"に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である"４"に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１３５】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が"４"のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である"５"に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１３６】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が"５"のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【０１３７】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"６"のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である"７"に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０１３８】

ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"７"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０１３９】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【０１４０】
上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。
【０１４１】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０１４２】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【０１４３】
本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【０１４４】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。
【０１４５】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。
【０１４６】
［特徴部０２ＴＭ］
次に、［特徴部０２ＴＭ］に関して、図８－１～図８－７４を用いて説明する。
遊技状態が、左打ちすべき通常状態に制御されているときに、遊技者が右打ちしてしまった場合に、左打ちするように指示する異常左打ち指示を実行可能である。この異常左打ち指示が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示の実行を終了することが可能である。
【０１４７】
［盤面構成］
図８－１は、パチンコ遊技機の正面図である。
図８－１に示すように、パチンコ遊技機１では、遊技領域において、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路が、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設け

られ、遊技球が流下する流下経路のうち第１経路とは異なる第２経路が、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。

【０１４８】

第１経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第２経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第１経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第２経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【０１４９】

なお、第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置５の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。

【０１５０】

打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【０１５１】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第１始動入賞口を構成する入賞球装置６Ａが設けられている。

【０１５２】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、第２始動入賞口を構成する可変入賞球装置６Ｂ、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置７が設けられている。

【０１５３】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置６Ａに遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置６Ａに遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、および特別可変入賞球装置７に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、および特別可変入賞球装置７に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【０１５４】

なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が入賞球装置６Ａに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球が通過ゲート４１、および、可変入賞球装置６Ｂに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【０１５５】

画像表示装置５の右下方部（入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間）には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド（不図示）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【０１５６】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイドがオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソ

レノイドがオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【０１５７】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【０１５８】

（大当りラウンド制御）

ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御しているときに、（Ａ）大当りラウンド開始指定コマンドを送信すると、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態から開放状態とし、遊技球が大入賞口に入賞し易いように特別可変入賞球装置７の開放制御を行い、（Ｂ）大当りラウンド終了指定コマンドを送信すると、特別可変入賞球装置７を開放状態から閉鎖状態とし、遊技球が大入賞口に入賞し難いように特別可変入賞球装置７の閉鎖制御を行う。この（Ａ）及び（Ｂ）の一連の制御を、「大当りＲＤ制御」（大当りラウンド制御）と称する。（Ａ）における特別可変入賞球装置７の開放制御を、適宜「アタッカー開放制御」と称し、（Ｂ）における特別可変入賞球装置７の閉鎖制御を、適宜「アタッカー閉鎖制御」と称する。大当りＲＤ制御は、大当りのラウンド数の回数だけ実行される。

【０１５９】

ｎラウンド目の大当りＲＤ制御（以下、適宜「大当りＲＤ制御（ｎラウンド目）」と称する。）において、ｎラウンド目のアタッカー閉鎖制御が実行されるとともに、大当りＲＤ制御（ｎラウンド目）を終了する。そして、次のアタッカー開放制御が実行されるとともに、大当りＲＤ制御（ｎ＋１ラウンド目）を開始する。

【０１６０】

大当りＲＤ制御において、大入賞口に所定量（例えば、１０個）の遊技球が進入した場合や、特別可変入賞球装置７を開放状態に制御して所定期間（例えば、６０秒間）が経過した場合などに、特別可変入賞球装置７を開放状態から閉鎖状態に制御する。

【０１６１】

また、大当りＲＤ制御において、大入賞口に所定量（例えば、１０個）の遊技球が進入したときに、特別可変入賞球装置７を開放状態から閉鎖状態に制御する場合に、稀に大入賞口に所定量（例えば、１０個）よりも多い遊技球が進入することがある。このように大当りＲＤ制御において、所定量よりも多い遊技球が大入賞口に進入して、予め付与されることが想定されていた数よりも多い賞球が付与されることを「オーバー入賞」と称する。本実施形態における遊技盤の設計では、オーバー入賞が発生すること自体が極稀であり、オーバー入賞が発生した場合であっても、１回の大当りＲＤ制御において、オーバー入賞可能な遊技球の数は「１個」であるものとする。

【０１６２】

大入賞口内には、Ｖ入賞口と、該Ｖ入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、Ｖ入賞口の上流側には可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）が設けられている。可変Ｖ入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、大入賞口内を流下する遊技球は、可変Ｖ入賞球装置が開放状態であるときにＶ入賞口を通過可能であり、可変Ｖ入賞球装置が閉鎖状態であるときにＶ入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

【０１６３】

主基板１１には、スイッチ回路１１０を介して、大入賞口の下流に備えられたＶ入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なＶスイッチ（不図示）と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ（不図示）とが設けられている。

【０１６４】

特別可変入賞球装置７は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能な装置である。この特別可変入賞球装置７には、ＬＥＤランプ等の演出装置を設けて

もよく、所定のタイミング（例えば、大入賞口に遊技球が進入したタイミング）でＬＥＤランプを発光（点滅）させる発光演出を実行してもよい。この場合、大入賞口に遊技球が進入したタイミングで、特別可変入賞球装置７で発光演出が実行され、画像表示装置５で後述する獲得賞球更新演出が実行されるので、大当り遊技中の興趣をより一層向上できる。

【０１６５】

図８－１では不図示ではあるが、画像表示装置５の近傍に役物である第１役物と第２役物を備えている。第１役物と第２役物の設置位置や可動有無について、後述する図８－６９において説明する。

【０１６６】

［通常状態、時短状態、確変状態］

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【０１６７】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【０１６８】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）と称し、本例では、このような遊技状態を「ＳＴ状態」と称する。

【０１６９】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【０１７０】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【０１７１】

遊技状態が低確／低ベース状態である場合を「通常状態」とし、遊技状態が低確／高ベース状態である場合を「時短状態」とし、遊技状態が高確／高ベース状態である場合を「ＳＴ状態」とする。また、遊技状態に対応するモードとして「遊技モード」が設けられており、詳細については後述する図８－１２の遊技フローにおいて説明する。

【０１７２】

［乱数値］

図８－２は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図８－２に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の

他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

【０１７３】

なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０１７４】

なお、本実施形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図８－２に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０１７５】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行し、ＲＡＭ１０２をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、ＣＰＵ１０３は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板１１の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【０１７６】

［テーブルデータ］

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【０１７７】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、表示結果判定テーブル、大当り種別判定テーブル、大当り種別詳細情報テーブル（図示略）、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０１７８】

＜表示結果判定テーブル＞

図８－３（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている［第１特別図柄用］表示結果判定テーブル、及び、［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図８－３（Ａ１）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）表示結果を決定する場合のテーブルである。また、図８－３（Ａ２）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）表示結果を決定する場合のテーブルである。

【０１７９】

ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１２４のカウント値（ＭＲ１）を抽出する。第１始動入賞については、抽出値を［第１特別図

柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第２始動入賞については、抽出値を［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。

【０１８０】

図８－３（Ａ）は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図８－３（Ａ１）は、変動表示の特別図柄が第１特別図柄である場合に用いられる［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルの構成例を示し、図８－３（Ａ２）は、変動表示の特別図柄が第２特別図柄である場合に用いられる［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０１８１】

図８－３（Ａ１）に示すように、変動表示の特別図柄が第１特別図柄である場合については、遊技状態が低確状態（通常状態または時短状態）である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２２４までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

また、遊技状態が高確状態（確変状態）である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１６８０までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１８２】

図８－３（Ａ２）に示すように、変動表示の特別図柄が第２特別図柄である場合については、遊技状態が低確状態（通常状態または時短状態）である場合は、０～６５５３５の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値のうち、１０２０～１２２４までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

また、遊技状態が高確状態（確変状態）である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１６８０までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【０１８３】

（大当り種別判定テーブル）

図８－３（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブル、及び、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図８－３（Ｂ１）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図８－３（Ｂ２）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【０１８４】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」（図８－４参照）のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０１８５】

ここで、本実施形態における大当り種別について、図８－４（１）及び（２）を用いて

説明する。大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される「大当りＡ」と、大当り遊技状態の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って時短制御が実行される「大当りＢ」及び「大当りＣ」とが設けられている。また、時短制御が実行されない制御状態を、適宜「非時短制御」等と称する。

【０１８６】

また、これらの「大当りＡ」、「大当りＢ」、及び「大当りＣ」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。また、確変制御が実行されない制御状態を、適宜「非確変制御」や「低確制御」等と称する。

【０１８７】

可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、０．１秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、１５秒）とがある。「大当りＡ」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、「大当りＢ」、及び「大当りＣ」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【０１８８】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～３ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な「通常大当り」となる。以下では「大当りＡ」を、適宜「３Ｒ通常大当り」、「通常大当り」、「３Ｒ大当り」等と称する。

【０１８９】

この「大当りＡ」において、イレギュラーであるものの、遊技球がＶ入賞口に入賞した場合には、最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される。従って、この場合、最大で１００回の可変表示に亘って確変制御と時短制御が実行された後に、最大で５４回の可変表示に亘って確変制御と非時短制御が実行される。

【０１９０】

「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～１０ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。以下では「大当りＢ」を、適宜「３Ｒ確変大当り」、「確変大当り」、「１０Ｒ大当り」と称する。

【０１９１】

「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～１０ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＣ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。以下では「大当りＣ」を、適宜「１０Ｒ確変大当り」、「確変大当り」、「１０Ｒ大当り」と称する。

【０１９２】

なお、本実施形態においては、大当り種別として「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は３種類以下、又は３種類以上設けてもよい。

【０１９３】

図８－３（Ｂ１）に示すように、［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが「大当りＡ」、１５０～

２９９までが「大当りＢ」に割り当てられている。一方で、図８－３（Ｂ２）に示すように、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、全ての判定値が「大当りＣ」に割り当てられている。

【０１９４】

つまり、変動特図が第１特別図柄である場合は、５０％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第２特別図柄である場合は、１００％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【０１９５】

本例では、「大当りＡ」となった場合であっても、Ｖフタがショート開放状態となったときにＶ入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、「大当りＡ」となった場合には、Ｖ入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、「大当りＢ」又は「大当りＣ」となった場合であっても、Ｖフタがロング開放状態となったときにＶ入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、「大当りＢ」又は「大当りＣ」となった場合には、Ｖ入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【０１９６】

なお、上記の実施形態では、図８－４の大当り種別の説明に示したように、確変制御の回数や時短制御の回数は、遊技状態に関わらず共通である例を示したが、このような形態に限らず、確変制御の回数や時短制御の回数を、遊技状態に応じて異ならせてもよい。

【０１９７】

例えば、前述したように、本来第１特別図柄の変動表示が主に実行されるべき低ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当りＡ」となった場合、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って低確制御及び時短制御が実行される。一方で、本来第２特別図柄の変動表示が主に実行されるべき高ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当りＡ」となった場合、大当り遊技状態の終了後において最大で４５０回の可変表示に亘って低確制御及び時短制御が実行される構成を採用してもよい。

【０１９８】

このような構成によれば、高ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当り」となってしまった場合であっても、時短制御回数として、通常の「最大で１００回」よりも多い回数（最大で４５０回）が付与され、遊技者が不利になり過ぎてしまうことを防止できる。

【０１９９】

なお、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。

【０２００】

［変動パターン］

図８－５～図８－７は、本実施形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

図８－５は、通常状態（後述する通常モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［通常状態（通常モード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。

図８－６は、時短状態（後述する右打ちモード：時短モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［時短状態（右打ちモード：時短モード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。

図８－７は、ＳＴ状態（後述する右打ちモード：ＳＴモード）用の変動パターン判定テ

ーブル（以下、適宜「［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。
　このうち、図８－５～図８－７の（１）は、はずれ用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［はずれ用］変動パターン判定テーブル」）の具体例を示しており、図８－５～図８－７の（２）は、大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例（以下、適宜「［大当り用］変動パターン判定テーブル」）を示している。
【０２０１】
＜リーチを伴わない変動パターン＞
　本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「非リーチはずれ」、「高速Ｂはずれ」、「高速Ｃはずれ」、「高速Ｃはずれリザルト表示」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。
【０２０２】
　本実施形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は５０００ｍｓであり、「高速Ｂはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３０００ｍｓであり、「高速Ｃはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２０００ｍｓであり、「高速Ｃはずれリザルト表示」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は６０００ｍｓである。
【０２０３】
　「高速Ｃはずれリザルト表示」の変動パターンは、ＳＴ状態の最終変動においてのみ実行される変動パターンであり、「高速Ｃはずれ」の変動パターンが実行された後に、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示が表示される変動パターンである。
【０２０４】
＜ノーマルリーチを伴う変動パターン＞
　本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチＡはずれ」、「ノーマルリーチＡ大当り」、「ノーマルリーチＢはずれ」、「ノーマルリーチＢ大当り」、「ノーマルリーチＣはずれ」、「ノーマルリーチＣ大当り」）とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。
【０２０５】
　本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「ノーマルリーチＡはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３００００ｍｓであり、「ノーマルリーチＡ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３５０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＢはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２００００ｍｓであり、「ノーマルリーチＢ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２２０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＣはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１５０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＣ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１７０００ｍｓである。
【０２０６】
＜スーパーリーチを伴う変動パターン＞
　本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「ＳＰリーチＡはずれ」、「ＳＰリーチＡ大当り」、「ＳＰリーチＢはずれ」、「ＳＰリーチＢ大当り」、「ＳＰリーチＣはずれ」、「ＳＰリーチＣ大当り」）では、大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。
【０２０７】
（スーパーリーチ演出（バトル演出））
　本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、変動表示が開始するとリーチ状態が成立し、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「バトル演出」と称す

る。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。

【０２０８】

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「ＳＰリーチＡはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は９００００ｍｓであり、「ＳＰリーチＡ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１０００００ｍｓであり、「ＳＰリーチＢはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は６００００ｍｓであり、「ＳＰリーチＢ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は６２０００ｍｓであり、「ＳＰリーチＣはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は４５０００ｍｓであり、「ＳＰリーチＣ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は４７０００ｍｓである。

【０２０９】

＜［通常状態（通常モード）用］変動パターン判定テーブル＞

図８－５は、本実施形態における［通常状態（通常モード）用］変動パターン判定テーブルの具体例である。

【０２１０】

図８－５（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９５０までが「非リーチはずれ」の変動パターン、９５１～９９０までが「ノーマルリーチＡはずれ」の変動パターン、９９１～９９７までが「ＳＰリーチＡはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【０２１１】

図８－５（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～１００までが「ノーマルリーチＡ大当り」の変動パターン、１０１～９９７までが「ＳＰリーチＡ大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【０２１２】

＜［時短状態（右打ちモード：時短モード）用］変動パターン判定テーブル＞

図８－６は、本実施形態における［時短状態（右打ちモード：時短モード）用］変動パターン判定テーブルの具体例である。

【０２１３】

図８－６（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９５０までが「高速Ｂはずれ」の変動パターン、９５１～９９０までが「ノーマルリーチＢはずれ」の変動パターン、９９１～９９７までが「ＳＰリーチＢはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【０２１４】

図８－６（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５０までが「高速Ｂ大当り」の変動パターン、５１～１５０までが「ノーマルリーチＢ大当り」の変動パターン、１５１～９９７までが「ＳＰリーチＢ大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【０２１５】

＜［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブル＞

図８－７は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブルの具体例である。

図８－７（Ａ）は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）＜１～１５３回転目＞用］変動パターン判定テーブルの具体例であり、図８－７（Ｂ）は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）＜１５４回転目＞用］変動パターン判定テーブルの具体例である。

【０２１６】

図８－７（Ａ）：（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９７０までが「高速Ｃはずれ」の変動パターン、９７１～９９３までが「ノーマルリーチＣはずれ」の変動パターン、９９４～９９７までが「ＳＰリーチＣはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【０２１７】

図８－７（Ａ）：（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３００までが「高速Ｃ大当り」の変動パターン、３０１～６００までが「ノーマルリーチＣ大当り」の変動パターン、６０１～９９７までが「ＳＰリーチＣ大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【０２１８】

図８－７（Ｂ）：（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、全ての判定値が「高速Ｃはずれ＋リザルト表示」の変動パターンに割り当てられている。

【０２１９】

図８－７（Ｂ）：（２）に示すテーブルは、前述した図８－７（Ａ）：（２）のテーブルと同様であるので説明を省略する。

【０２２０】

［操作方法指示演出］

特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、正しい操作方法で遊技するように指示する操作方法指示演出を実行可能である。この操作方法指示演出には、通常操作方法指示演出と、異常操作方法指示演出とが含まれている。以下では、操作方法指示演出を、適宜「操作方法指示」と称する。

【０２２１】

（通常操作方法指示演出）

特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、遊技者に正しい操作方法で遊技するように指示する通常操作方法指示演出を実行可能である。この通常操作方法指示演出は、遊技者が正しい操作方法で遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法で遊技している場合に関わらず、事前に決められた実行タイミングで実行される演出である。

【０２２２】

右打ちで遊技すべき右打ちモードから左打ちで遊技すべき通常モード（左打ちモード）に制御されたとき（本例では、通常モードに制御された直後のタイミング）に、遊技者に正しい操作方法である左打ちで遊技するように指示する通常左打ち指示演出を実行可能である。この通常左打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である左打ちで遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法である右打ちで遊技している場合に関わらず実行される演出である。

【０２２３】

また、右打ちで遊技すべき右打ちモード（大当り遊技状態、時短状態、ＳＴ状態）に制御されたとき（本例では、右打ちモードに制御された直後のタイミング）に、遊技者に正しい操作方法である右打ちで遊技するように指示する通常右打ち指示演出を実行可能である。この通常右打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である右打ちで遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法である左打ちで遊技している場合に関わらず実行される演出である。

【０２２４】

（異常操作方法指示演出）

特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、遊技者に正しい操作方法で遊技するように指示する異常操作方法指示演出を実行可能である。この異常操作方法指示演出は、遊技者が誤った操作方法で遊技することによって所定の条件（図８－１０（Ａ）参照）が成立した場合に実行される演出である。

【０２２５】

左打ちで遊技すべき通常モード（左打ちモード）に制御されているときに、遊技者が誤った操作方法である右打ちで遊技することによって所定の条件（例えば、ゲートスイッチから遊技球の通過の信号を連続して５回検出）が成立した場合に、遊技者に正しい操作方法である左打ちで遊技するように指示する異常左打ち指示演出を実行可能である。この異常左打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である左打ちで遊技している場合などには実行されない演出である。

【０２２６】

また、右打ちで遊技すべき右打ちモードに制御されているときに、遊技者が誤った操作方法である左打ちで遊技することによって所定の条件（例えば、第１始動口スイッチから遊技球の入賞を検出）が成立した場合に、遊技者に正しい操作方法である右打ちで遊技するように指示する異常右打ち指示演出を実行可能である。この異常右打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である右打ちで遊技している場合など実行されない演出である。

【０２２７】

［操作方法指示演出一覧テーブル］

図８－８（Ａ）は、本実施形態における操作方法指示演出一覧テーブルの具体例の説明図である。図８－８（Ａ）には、各操作方法指示演出の名称や種別を示す「操作方法指示演出」、各操作方法指示演出が実行されるタイミングを示す「実行タイミング」、各操作方法指示演出で用いられる演出装置を示す「演出装置」、各操作方法指示演出の演出内容の例を示す「演出内容例」、及び、各操作方法指示演出が実行される期間を示す「演出実行期間」が設けられている。なお、図８－８（Ａ）の説明において、詳細を説明していない演出やモードなどについては、後述するものとする。

【０２２８】

図８－８（Ａ）に示すように、操作方法指示演出が「第１操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常右打ち指示」であり、実行タイミングは「大当り開始時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第１指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第１指示音声（左打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「１５００ｍｓ」、「３０００ｍｓ」である。本例では、大当り種別に応じて、第１操作方法指示演出の演出実行期間が異なっている（図８－５４、図８－５５、図８－５６参照）。

【０２２９】

また、操作方法指示演出が「第２操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常右打ち指示」であり、実行タイミングは「時短開始時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第２指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第２指示音声（右打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「３０００ｍｓ」である。

【０２３０】

また、操作方法指示演出が「第３操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常左打ち指示」であり、実行タイミングは「時短制御終了時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第３指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第３指示音声（左打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「５０００ｍｓ」である。この第３操作方法指示演出の実行タイミングである「時短制御終了時」とは、具体的には、右打ちモード（時短状態、ＳＴ状態）の制御が終了し、左打ちモード（通常状態）の制御が開始したタイミングである。

【０２３１】

また、操作方法指示演出が「第４操作方法指示演出」である場合、「異常操作方法指示」のうち 「異常右打ち指示」であり、実行タイミングは「右打ちモード中の異常左打ち検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第４指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第４指示音声（右打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「５０００ｍｓ」である。こ

の第４操作方法指示演出の実行タイミングである「右打ちモード中の異常左打ち検出時」とは、具体的には、右打ちモード（時短状態、ＳＴ状態）に制御されているときに、異常左打ち検出条件（図８－１０（Ａ）参照）が成立したタイミングである。

【０２３２】

また、操作方法指示演出が「第５操作方法指示演出」である場合、「異常操作方法指示」のうち「異常左打ち指示」であり、実行タイミングは「左打ちモード中の異常右打ち検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第５指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第５指示音声（左打ちだ）」が再生出力される。

【０２３３】

第５操作方法指示演出として、第５操作方法指示演出（ＬＶ１：ショート）と、第５操作方法指示演出（ＬＶ２：ロング）とがあり、第５操作方法指示演出（ＬＶ１：ショート）は、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）（図８－１０（Ａ）参照）が成立したときに実行され、第５操作方法指示演出（ＬＶ２：ロング）は、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）（図８－１０（Ａ）参照）が成立したときに実行される。以下では、第５操作方法指示演出（ＬＶ１：ショート）を、適宜「第５操作方法指示演出（ＬＶ１）」、「第５操作方法指示演出（ショート）」と称し、第５操作方法指示演出（ＬＶ２：ロング）を、適宜「第５操作方法指示演出（ＬＶ２）」、「第５操作方法指示演出（ロング）」と称する。

【０２３４】

操作方法指示演出が「第５操作方法指示演出（ＬＶ１）」である場合、演出実行期間は「５０００ｍｓ」であり、操作方法指示演出が「第５操作方法指示演出（ＬＶ２）」である場合、演出実行期間は「１００００ｍｓ」である。このように、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）の演出実行期間より第５操作方法指示演出（ＬＶ２）の演出実行期間の方が長いことによって、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）より第５操作方法指示演出（ＬＶ２）の方が強調される演出となっている。

【０２３５】

なお、上記の実施形態では、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）と、第５操作方法指示演出（ＬＶ２）とで、演出実行期間が異なる例を示したが、このような例に限定されず、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）と、第５操作方法指示演出（ＬＶ２）とで、演出実行期間とは異なる要素が異なってもよいものとする。

【０２３６】

例えば、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）において、画像表示装置５に「第５Ａ指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第５Ａ指示音声」が再生出力され、第５操作方法指示演出（ＬＶ２）において、画像表示装置５に「第５Ｂ指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第５Ｂ指示音声」が再生出力されるものとする。

【０２３７】

このとき、第５Ｂ指示画像は、第５Ａ指示画像よりも強調された画像であってもよい。強調された画像とは、「表示領域が大きい」、「使用される表示色が多い」などである。また、第５Ｂ指示音声は、第５Ａ指示音声よりも強調された音声であってもよい。強調された音声とは、「音声の音量が大きい」、「音声の文字数が多い」、「音声のキーが高い」などである。

【０２３８】

［エラー報知演出］

エラーが発生したときに、エラーが発生したことを報知するエラー報知演出を実行可能である。このエラー報知演出には、エラーの種別に応じて第１エラー報知演出と、第２エラー報知演出と、第３エラー報知演出と、第４エラー報知演出とがある。以下では、エラー報知演出を、適宜「エラー報知」と称する。

【０２３９】

（第１エラー報知演出）

玉切れエラーが発生したときに、玉切れエラーが発生したことを遊技者に報知する第１エラー報知演出（玉切れエラー報知）を実行可能である。この第１エラー報知演出は、第１エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（玉切れエラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２４０】

（第２エラー報知演出）

パチンコ遊技機１の上皿が遊技球で満タンになってしまったことに基づいて、満タンエラーが発生したときに、満タンエラーが発生したことを遊技者に報知する第２エラー報知演出（満タンエラー報知）を実行可能である。この第２エラー報知演出は、第２エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（満タンエラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２４１】

（第３エラー報知演出）

扉開放エラーが発生したときに、扉開放エラーが発生したことを遊技者に報知する第３エラー報知演出（扉開放エラー報知）を実行可能である。この第３エラー報知演出は、第３エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（扉開放エラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２４２】

（第４エラー報知演出）

磁気エラーが発生したときに、磁気エラーが発生したことを遊技者に報知する第４エラー報知演出（磁気エラー報知）を実行可能である。この第４エラー報知演出は、第４エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（磁気エラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２４３】

［操作方法指示演出一覧テーブル］

図８－８（Ｂ）は、本実施形態におけるエラー報知演出一覧テーブルの具体例の説明図である。図８－８（Ｂ）には、各エラー報知演出の名称や種別を示す「エラー報知演出」、各エラー報知演出が実行されるタイミングを示す「実行タイミング」、各エラー報知演出で用いられる演出装置を示す「演出装置」、各エラー報知演出の演出内容の例を示す「演出内容例」、及び、各エラー報知演出が実行される期間を示す「演出実行期間」が設けられている。なお、図８－８（Ｂ）の説明において、詳細を説明していない演出やモードなどについては、後述するものとする。

【０２４４】

図８－８（Ｂ）に示すように、エラー報知演出が「第１エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち 「玉切れエラー報知」であり、実行タイミングは「玉切れエラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第１エラー画像」（「玉切れエラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。

【０２４５】

また、エラー報知演出が「第２エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち「満タンエラー報知」であり、実行タイミングは「満タンエラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第２エラー画像」（「満タンエラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。

【０２４６】

また、エラー報知演出が「第３エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち「扉開放エラー報知」であり、実行タイミングは「扉開放エラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第３エラー画像」（「扉開放エラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ラン

プ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。
【０２４７】
　また、エラー報知演出が「第４エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち「磁気エラー報知」であり、実行タイミングは「磁気エラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第４エラー画像」（「磁気エラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。
【０２４８】
　このように、操作方法指示は、画像表示装置５とスピーカ８Ｌ、８Ｒとを用いる演出であり、遊技者の視覚と聴覚に訴えかけることによって操作方法を指示することが可能である。一方で、エラー報知は、画像表示装置５と遊技効果ランプ９とを用いる演出であり、遊技者の視覚に訴えかけることによってエラーが発生していることを報知することが可能である。
【０２４９】
［異常操作方法指示演出決定処理］
　図８－９は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される異常操作方法指示演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－９に示す異常操作方法指示演出決定処理を実行する。
【０２５０】
　先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードが通常モードであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０１０）。遊技モードが通常モードでない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２００に処理を進める。
【０２５１】
　遊技モードが通常モードである場合（ステップＳ０２ＴＭ１０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第２異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０２０）。第２異常左打ち指示フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ１０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２００に処理を進める。
【０２５２】
　第２異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０３０）。
【０２５３】
　ＣＰＵ１０３が、後述する異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信することによって、演出制御用ＣＰＵ１２０は判定結果を把握することができる。
【０２５４】
　異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立していない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１０８０に処理を進める。
【０２５５】
　異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立している場合（ステップＳ０２ＴＭ１０３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ１０４０）、第２異常左打ち指示フラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ１０５０）。
【０２５６】

第２異常左打ち指示フラグは、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。第２異常左打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当り開始時演出終了判定処理において、既に異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されていることを判定可能となる。この第２異常左打ち指示フラグは、第２異常左打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が終了したときに消去される。

【０２５７】

ステップＳ０２ＴＭ１０５０の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第１異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ１０６０）。第１異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ１０６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２１０に処理を進める。

【０２５８】

第１異常左打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ１０６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１異常左打ち指示フラグを消去し（ステップＳ０２ＴＭ１０７０）、ステップＳ０２ＴＭ１２１０に処理を進める。

【０２５９】

ステップＳ０２ＴＭ１０３０：ＮＯの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ１０８０）。第１異常左打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ１０８０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２１０に処理を進める。

【０２６０】

第１異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ１０８０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０９０）。

【０２６１】

ＣＰＵ１０３が、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信することによって、演出制御用ＣＰＵ１２０は判定結果を把握することができる。

【０２６２】

異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立していない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０９０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２１０に処理を進める。

【０２６３】

異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立している場合（ステップＳ０２ＴＭ１０９０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ１１００）、第１異常左打ち指示フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ１１１０）、ステップＳ０２ＴＭ１２１０に処理を進める。

【０２６４】

第１異常左打ち指示フラグは、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。第１異常左打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当り開始時演出終了判定処理において、既に異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されていることを判定可能となる。この第１異常左打ち指示フラグは、第１異常左打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が終了したときや、第２異常左打ち指示フラグがセットされたときに消去される。

【０２６５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードが右打ちモードであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１２１０）。即ち、遊技モードが大当りモード、時短モード、または、ＳＴモードのいずれかに制御されているか否かを判定する。遊技モードが右打ちモ

ードでない場合（ステップＳ０２ＴＭ１２１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０２６６】

遊技モードが右打ちモードである場合（ステップＳ０２ＴＭ１２１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する異常右打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１２２０）。異常右打ち指示フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ１２２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０２６７】

異常右打ち指示フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ１２２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常左打ち検出条件が成立しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１２３０）。

【０２６８】

ＣＰＵ１０３が、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常左打ち検出条件が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信することによって、演出制御用ＣＰＵ１２０は判定結果を把握することができる。

【０２６９】

異常左打ち検出条件が成立していない場合（ステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０２７０】

異常左打ち検出条件が成立している場合（ステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該異常操作方法指示演出決定処理が大当りファンファーレ期間（以下、適宜「大当りＦＦ期間」と称する。）に実行されているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ１２４０）。当該異常操作方法指示演出決定処理が大当りＦＦ期間に実行されている場合（Ｓ０２ＴＭ１２４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０２７１】

当該異常操作方法指示演出決定処理が大当りＦＦ期間に実行されていない場合（Ｓ０２ＴＭ１２４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ１２５０）、異常右打ち指示フラグをセットし（Ｓ０２ＴＭ１２６０）、そのまま処理を終了する。

【０２７２】

異常右打ち指示フラグは、異常右打ち指示演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。異常右打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当り開始時演出終了判定処理において、既に異常右打ち指示演出が実行されていることを判定可能となる。この異常右打ち指示フラグは、異常右打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常右打ち指示演出が終了したときに消去される。

【０２７３】

［異常操作方法指示演出決定処理で参照されるテーブル］

＜異常操作方法指示に関連する条件テーブル＞

図８－１０（Ａ）は、異常操作方法指示に関連する条件テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１０（Ａ）に示すように、この実施の形態では、各異常操作方法指示演出に対応して、それぞれ条件が設定されている。

【０２７４】

（異常左打ち検出条件）

異常右打ち指示に対応する条件として、異常左打ち検出条件が定められている。具体的には、異常左打ち検出条件として、「右打ちモードで第１始動口スイッチから信号を検出

」が定められている。
【０２７５】
　例えば、時短モード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合や、ＳＴモード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合や、大当りモード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合などに、この異常左打ち検出条件が成立する。
【０２７６】
（異常右打ち検出条件　ＬＶ１：ショート）
　異常左打ち指示に対応する条件として、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）が定められている。具体的には、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）として、「通常モード（左打ちモード）でゲートスイッチからの信号を連続して５回検出」が定められている。
【０２７７】
　例えば、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、通過ゲート４１を遊技球が連続して５個通過してしまった場合などに、この異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）が成立する。なお、通過ゲート４１を遊技球が連続して５個通過したときの「連続」とは、１．５秒以内に次の遊技球が通過した場合を想定しているが、このような形態に限定されず、１．５秒よりも短い時間以内としてもよいし、１．５秒よりも長い時間以内としてもよい。
【０２７８】
（異常右打ち検出条件　ＬＶ２：ロング）
　異常左打ち指示に対応する条件として、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）が定められている。具体的には、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）として、「通常モード（左打ちモード）でゲートスイッチからの信号を連続して６回以上検出」または「通常モードで第２始動口スイッチからの信号を検出」が定められている。
【０２７９】
　例えば、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、通過ゲート４１を遊技球が連続して６個以上通過してしまった場合や、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、第２始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合などに、この異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）が成立する。
【０２８０】
＜エラー報知に関連する条件テーブル＞
　図８－１０（Ｂ）は、エラー報知に関連する条件テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１０（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、各エラー報知演出に対応して、それぞれ条件と、条件成立時にセットされる演出フラグとが設定されている。
【０２８１】
（第１エラー検出条件）
　第１エラー報知（玉切れエラー報知）に対応する条件として、第１エラー検出条件が定められている。具体的には、第１エラー検出条件として、「玉切れエラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第１エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８２】
（第２エラー検出条件）
　第２エラー報知（満タンエラー報知）に対応する条件として、第２エラー検出条件が定められている。具体的には、第２エラー検出条件として、「満タンエラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第２エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８３】
（第３エラー検出条件）

第３エラー報知（扉開放エラー報知）に対応する条件として、第３エラー検出条件が定められている。具体的には、第３エラー検出条件として、「扉開放エラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第３エラー指定フラグ」が定められている。

【０２８４】

（第４エラー検出条件）

第４エラー報知（磁気エラー報知）に対応する条件として、第４エラー検出条件が定められている。具体的には、第４エラー検出条件として、「磁気エラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第４エラー指定フラグ」が定められている。

【０２８５】

［大当り開始時演出終了判定判定処理］

図８－１１は、大当り開始時に実行される大当り開始時演出終了判定判定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップＳ１７６）において、図８－１１に示す大当り開始時演出終了判定判定処理を実行する。

【０２８６】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ２０１０）。即ち、第１異常左打ち指示フラグ、または、第２異常左打ち指示フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ２０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ２０３０に処理を進める。

【０２８７】

異常左打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ２０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の異常左打ち指示演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ２０２０）、ステップＳ０２ＴＭ２０３０に処理を進める。

【０２８８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ２０３０）。異常右打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ２０３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０２８９】

異常右打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ２０３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の異常右打ち指示演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ２０４０）、そのまま処理を終了する。

【０２９０】

このように、大当りＦＦ演出が開始されるときに実行される大当り開始時演出決定処理において、異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）を終了する処理が実行されるので、大当りＦＦ演出が実行されると、それまで実行されていた異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）は終了する。

【０２９１】

一方で、大当りＦＦ演出が開始されるときに実行される大当り開始時演出決定処理において、エラー報知や後述する音量調整演出や光量調整演出やオートボタン設定演出などを終了する処理が実行されないので、大当りＦＦ演出が実行されても、それまで実行されていたエラー報知や後述する音量調整演出や光量調整演出やオートボタン設定演出などは終了せずに継続して実行する。

【０２９２】

［遊技フロー］

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときの遊技モードを［通常モード］としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されており、この時短状態の制御回数が

最大で１００回であるときの遊技モードを［時短モード］としており、遊技状態が確変状態（高確／高ベース状態）に制御されており、この確変状態の制御回数が最大で１５４回であるときの遊技モードを［ＳＴモード］としており、遊技状態が大当り遊技状態に制御されているときの遊技モードを［大当りモード］としている。

【０２９３】

［通常モード］は、主に左打ちで遊技する遊技モードであるので、適宜「左打ちモード」と称し、［時短モード］、［ＳＴモード］、［大当りモード］は、主に右打ちで遊技する遊技モードであるので、適宜「右打ちモード」と称する。

【０２９４】

大当りが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（１）時短制御が規定回数行われ、且つ、（２）確変制御が規定回数行われる遊技状態を「確変状態」称する。以下、適宜「ＳＴ状態」、「ＳＴ」と称する。

【０２９５】

図８－１２に示す遊技フローの例では、（１）遊技モードが［通常モード］であるときに（２）大当り（初当り）が発生し、大当り遊技状態の終了後に時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、（３）［時短モード］（チャンスタイム）（時短１００回転）、または、（４）［ＳＴモード］（パワフルラッシュ）（ＳＴ１５４回転）に移行し、これらの遊技モードに制御されているときに（５）大当りが発生した場合に（４）［ＳＴモード］（パワフルラッシュ）（ＳＴ１５４回転）に移行し、大当りが発生しなかった場合に（１）［通常モード］に移行する。

以下、遊技フローにおける（１）～（５）の遊技モードについて説明する。

【０２９６】

（１）遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているとき、遊技モードを［通常モード］としている。

【０２９７】

（２）前述した（１）の状態で、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されると、大当り遊技状態に制御される。第１特別図柄の大当り種別として「大当りＡ」と「大当りＢ」とがあり、大当り種別が「大当りＡ」または「大当りＢ」である場合の演出例として、「３Ｒ大当り」または「１０Ｒ大当り」であることを報知する「ＢＯＮＵＳ」の文字が画像表示装置５に表示されている。

【０２９８】

本例では、（２）の大当りラウンド中（１Ｒ～３Ｒ）に当該大当りがいずれの大当り種別であるかを報知する演出（例えば、「パワフルラッシュ」の文字が示されたアイコンを獲得できるか否かの演出等）が実行され、この大当り遊技状態の終了後にいずれの遊技モードに制御されるかを遊技者に報知する。

【０２９９】

（３）前述した（２）大当り種別が「大当りＡ」である場合の大当りが終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、１００回の可変表示が実行されるときにおける、遊技モードを［時短モード］（チャンスタイム）としている。遊技モードが［時短モード］である場合の演出例として、遊技モードが［時短モード］に移行することを報知する「チャンスタイム」の文字が画像表示装置５に表示されている。

【０３００】

（３）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における１００回の可変表示が実行されると、（１）の状態に制御される。

【０３０１】

（４）前述した（２）大当り種別が「大当りＢ」である場合の大当りが終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が確変状態（高確／高ベース状態）に制御されて、１５４回の可変表示が実行されるときにおける、遊技モードを［ＳＴモード］（パワフルラッシュ）としている。遊技モードが［ＳＴモード］である場合の演出例として、遊技モー

ドが［ＳＴモード］に移行することを報知する「パワフルラッシュ」の文字が画像表示装置５に表示されている。
【０３０２】
遊技モードが［ＳＴモード］である場合、ＳＴモードにおいて演出性が異なる３つの演出モードが設定されており、これらの演出モードを遊技者が任意に選択することが可能である。以下では、遊技モードが［ＳＴモード］であり、演出モードがいずれかの演出モードに設定された場合、適宜「ＳＴモード［演出モード名］」と称する。
【０３０３】
本例では、ＳＴモード内の演出モードとして、［夢夢モード］、［ナナモード］、［ジャムモード］の３つの演出モードが設定されている。
［夢夢モード］は、リーチ演出などでキャラＡが主に登場する演出モードであり、［ナナモード］は、リーチ演出などでキャラＢが主に登場する演出モードであり、［夢夢モード］は、リーチ演出などでキャラＣが主に登場する演出モードである。なお、上記の実施形態に限定されず、演出モードによって、背景画像や対応表示（アクティブ表示、保留表示）のインターフェイスなどを異ならせてもよい。
【０３０４】
本例では、ＳＴモードの演出モードを選択する手法として、「大当りＢ」からＳＴモードに制御される場合、当該大当り遊技内で演出モードを選択することが可能であり（図８－６０（Ｂ）参照）、「大当りＣ」からＳＴモードに制御される場合、当該大当り遊技内で演出モードを選択することが可能である（不図示）。
【０３０５】
（４）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、確変状態における１５４回の可変表示が実行されると、（１）の状態に制御される。
【０３０６】
（５）遊技モードが、［時短モード］である場合（（３）参照）、または、［ＳＴモード］である場合（（４）参照）に、いずれかの変動表示の表示結果が「大当り」となると、大当り遊技状態に制御される。表示結果が「大当り」となった場合の第２特別図柄の大当り種別として「大当りＣ」がある。
【０３０７】
（５）大当り種別が「大当りＣ」である場合の演出例として、「１０Ｒ大当り」であることを報知する「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字が画像表示装置５に表示されている。
【０３０８】
［飾り図柄、小図柄］
演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、飾り図柄の変動表示を画面中央領域（以下、適宜「図柄表示エリア」と称する。）で開始させるとともに、小図柄の変動表示を画面左上領域（以下、適宜「小図柄表示エリア」と称する。）で開始させる。
【０３０９】
そして、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出表示されたことに対応して、表示結果となる飾り図柄の組合せを図柄表示エリアに確定停止させるとともに、表示結果となる小図柄の組合せを小図柄表示エリアに確定停止させる。
【０３１０】
［レイヤ構造］
図８－１３（Ａ）は、画像表示装置５における各種画像のレイヤ構造を模式的に表した概念図であり、図８－１３（Ｂ）は、画像表示装置５における各種画像のレイヤ構造の説明図である。図８－１３（Ａ）及び（Ｂ）に示すように、レイヤ構造は、第１レイヤ、第２レイヤ、第３レイヤ、及び第４レイヤの４種類のレイヤから構成されている。
【０３１１】
図８－１３（Ａ）に示すように、第１レイヤは最前面のレイヤに表示され、第２レイヤは第１レイヤの１つ背面のレイヤに表示され、第３レイヤは第２レイヤの１つ背面に表示

され、第４レイヤは第３レイヤの１つ背面、即ち、最背面のレイヤに表示される。従って、レイヤの表示優先度として、第１レイヤの表示優先度がもっとも高くなっており、第２レイヤ、第３レイヤの順で表示優先度が低くなり、第４レイヤの表示優先度がもっとも低くなっている。即ち、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっている。なお、表示優先度が高いレイヤの所定表示領域に表示された情報は、表示優先度が低いレイヤの所定表示領域に表示された情報よりも視認性が高い（遊技者から見て手前に表示されているように見える）ことになる。

【０３１２】

また、図８－１３（Ｂ）に示すように、第１レイヤには、小図柄などが表示される。第２レイヤには、エラー報知に関連するエラー報知画像（第１エラー画像、第２エラー画像、第３エラー画像、第４エラー画像）などが表示される。第３レイヤには、操作方法指示に関連する指示画像（第１指示画像、第２指示画像、第３指示画像、第４指示画像）や後述するシステム右打ち画像などが表示される。第４レイヤには、飾り図柄、背景画像、キャラクタ、対応表示（アクティブ表示、保留表示）などが表示される。

【０３１３】

以下の説明では、所定の画像が第ｎレイヤに配置される場合に、その所定の画像を、「所定の画像［第ｎレイヤ］」と称する場合がある。例えば、所定の画像としての飾り図柄が第４レイヤに配置される場合は、飾り図柄を、「飾り図柄［第４レイヤ］」と称する。

【０３１４】

なお、特定レイヤに関して、さらに表示優先度の異なるレイヤ構造を設けてもよい。例えば、第４レイヤには、前述したように、飾り図柄、背景画像、対応表示（保留表示、アクティブ表示）、キャラクタなどを配置可能である。ここで、第４レイヤは、第４－１レイヤと、第４－２レイヤと、第４－３レイヤとで構成されるものとし、第４－１レイヤに対応表示が配置され、第４－２レイヤに飾り図柄とキャラクタが配置され、第４－３レイヤに背景画像が配置されるようにしてもよい。この場合には、第４－３レイヤ＜第４－２レイヤ＜第４－１レイヤの順で表示優先度が高いものとする。

【０３１５】

［通常モード：異常左打ち指示の演出例］

図８－１４は、通常モード中の異常左打ち指示（ＬＶ１、ＬＶ２）に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－１５は、通常モード中の異常左打ち指示のうち異常左打ち指示（ＬＶ１）に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図８－１６は、通常モード中の異常左打ち指示のうち異常左打ち指示（ＬＶ２）に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図中の「Ｔ」はタイミングを示す。

【０３１６】

［特徴部０２ＴＭ］における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置５の近傍（右方等）に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音や遊技効果ランプ９の演出光を示している。各装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９）の実際の位置関係は、図８－１に示した通りである。

【０３１７】

また、［特徴部０２ＴＭ］における図では、演出例の特徴を明確に示すために、画像表示装置５の近傍のスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音が図示されているが、ここに図示されている演出音は実際にスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力されている演出音の一部に過ぎず、他の演出音が再生出力されている場合もあるものとする。例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒから演出音（楽曲、セリフ音、メッセージ音（指示音声）、効果音）のうち少なくとも２種類以上の演出音が再生出力されている場合であっても、指示音声が再生出力されていることを明確に示したい場合には、スピーカ８Ｌ、８Ｒから指示音声が再生出力されていることしか図示しない場合がある。また、遊技効果ランプ９の演出光についても同様である。

【０３１８】

また、スピーカ８Ｌ、８Ｒから２種類以上の演出音が再生出力されている場合を図示しているとき、「演出音」の文字のみで記載されている演出音の方が、「（演出音）」の括弧付きの文字で記載されている演出音よりも、再生出力優先度が高い状態で再生出力されるものとする。

【０３１９】

再生出力優先度の高い状態で演出音を再生出力させる手法として、以下の手法を用いるものとする。

各演出音に割り当てられたチャンネルに指定される音量値であるチャンネル設定割合を、基準とされる出力音量の１００％となる最大ボリューム「１」から、０％となる全ミュート「０」までの間で設定可能であるものとする。再生出力優先度の高い状態で再生出力させたい演出音のチャンネル設定割合を「１」のまま設定し、再生出力優先度の低い状態で再生出力させたい演出音のチャンネル設定割合を「１」よりも低い値（例えば「０．３」）に設定することによって、再生出力優先度を異ならせることができる。

これらは、以下の図においても同様に適用可能であるので、以下では説明を省略する。

【０３２０】

（異常左打ち指示（ＬＶ１）の演出例）

先ず、図８－１４（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－１５：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域に、アクティブ表示（本例では、丸形のオブジェクト）を表示させている。

【０３２１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３２２】

次いで、図８－１４（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常右打ち（ＬＶ１）を検出すると（図８－１５：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を実行し、画像表示装置５の画面中央に第５指示画像ＩＰ５（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜第５指示音声となっている。

【０３２３】

本例では、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である。異常左打ち指示演出（ＬＶ１）では、この表示制御を繰り返して２回行うものとする（５０００ｍｓ）。

【０３２４】

次いで、図８－１４（３）に示すように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が開始してから５０００ｍｓが経過すると（図８－１５：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を終了し、画像表示装置５の画面中央から第５指示画像ＩＰ５（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されている。

【０３２５】

（異常左打ち指示（ＬＶ２）の演出例）

先ず、図８－１４（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－１６：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図

柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

【０３２６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３２７】

次いで、図８－１４（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常右打ち（ＬＶ２）を検出すると（図８－１６：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）を実行し、画像表示装置５の画面中央に第５指示画像ＩＰ５（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜第５指示音声となっている。

【０３２８】

本例では、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である。異常左打ち指示演出（ＬＶ２）では、この表示制御を繰り返して４回行うものとする（１００００ｍｓ）。

【０３２９】

次いで、図８－１４（３）に示すように、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が開始してから１００００ｍｓが経過すると（図８－１６：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）を終了し、画像表示装置５の画面中央から第５指示画像ＩＰ５（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されている。

【０３３０】

［通常モード：エラー報知の演出例］

図８－１７は、通常モード中のエラー報知に関連した各演出の演出画像と演出光の一例を示す説明図である。図８－１８は、通常モード中のエラー報知に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３３１】

先ず、図８－１７（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－１８：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

【０３３２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３３３】

次いで、図８－１７（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が玉切れエラーを検出すると（図８－１８：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させ、遊技効果ランプ９を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が継続して再生出力されている。

【０３３４】

次いで、図８－１７（３）に示すように、玉切れエラーが解消し、玉切れエラーの検出が終了すると（図８－１８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出

を終了し、画像表示装置５のエラー画像表示領域から第１エラー画像ＥＰ１を消去させ、遊技効果ランプ９の赤色の点滅発光を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が継続して再生出力されている。

【０３３５】

［通常モード：異常左打ち指示→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－１９は、通常モード中に開始された異常左打ち指示が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。図８－２０は、通常モード中に開始された異常左打ち指示が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。大当りＦＦ演出については、後述する図８－５４及び図８－５２において詳細を説明する。

【０３３６】

先ず、図８－１９（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－２０：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて、表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を停止表示（揺動停止）させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を実行させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

【０３３７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３３８】

次いで、図８－１９（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常右打ち（ＬＶ１）を検出すると（図８－２０：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を実行し、画像表示装置５の画面中央に第５指示画像ＩＰ５を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜第５指示音声となっている。

【０３３９】

次いで、図８－１９（３）に示すように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が開始してから５０００ｍｓが経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－２０：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）を再生出力させ、遊技効果ランプ９を虹色に発光させる。

【０３４０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を終了し、画像表示装置５から第５指示画像を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声の再生出力を終了させる。

【０３４１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ちモードに制御されていることに基づいて、画像表示装置５の画面右上に右打ちで遊技を行うことを促進するシステム右打ち画像を表示させている。以下の演出例では、システム右打ち画像についての説明を省略する。

【０３４２】

本実施形態では。このシステム右打ち画像は、右打ちモード（大当りモード、時短モード、ＳＴモード）に制御されているときに、画像表示装置５の画面右上に常時表示される右打ちを促進する画像であり、特定のタイミングでしか表示されない通常右打ち指示や異常右打ち指示に関連する指示画像とは異なる画像である。

【０３４３】

大当りモードにおけるシステム右打ち画像は、大当り遊技状態の制御を開始することを示す演出用コマンドの一種である大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したタイミングで表示を開始し、大当り遊技状態の制御を終了することを示す演出用コマンドの一種である大当り終了指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したタイミングで表示を終了する。

【０３４４】

同様に、時短モード、ＳＴモードにおけるシステム右打ち画像ついても、時短モードの制御を開始することを示す演出用コマンドの一種である時短開始指定コマンド、時短モードの制御を終了することを示す演出用コマンドの一種である時短終了指定コマンド、ＳＴモードの制御を開始することを示す演出用コマンドの一種であるＳＴ開始指定コマンド、ＳＴモードの制御を終了することを示す演出用コマンドの一種であるＳＴ終了指定コマンドの受信に基づいて表示を開始／終了させる。

【０３４５】

なお、本例では、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行され、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が終了する例を示したが、異常左打ち指示（ＬＶ２）についても同様であるので、説明を省略する。

【０３４６】

［通常モード：エラー報知→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－２１は、通常モード中に開始されたエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。また、図８－７５も同様の図であるが、図８－２１とは異なる点として、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１とともにムムというキャラクタを表示させている。図８－２２は、通常モード中に開始されたエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３４７】

先ず、図８－２１（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－２２：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて、表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を停止表示（揺動停止）させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を実行させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

【０３４８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３４９】

次いで、図８－２１（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が玉切れエラーを検出すると（図８－２２：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させ、遊技効果ランプ９を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が継続して再生出力されている。

【０３５０】

次いで、図８－２１（３）に示すように、玉切れエラー報知演出が開始してエラーが解消するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－２２：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）を再生出力させる。

【０３５１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。また、本来であれば、遊技効果ランプ９を大当りＦＦ演出に対応する虹色に発光させるときであるが、エラー報知の方が大当りＦＦ演出よりも演出の実行優先度が高いので、遊技効果ランプ９を継続して赤色に点滅発光させる。

【０３５２】

そして、玉切れエラーが解消すると（図８－２２：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を終了し、画像表示装置５のエラー画像表示領域から第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を消去させ、遊技効果ランプ９を赤色の点滅発光から大当りＦＦ演出に対応した虹色に発光させる（不図示）。

【０３５３】

［通常モード：異常左打ち指示、エラー報知→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－２３は、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。また、図８－７６も同様の図であるが、図８－２３とは異なる点として、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１とともにムムというキャラクタを表示させている。図８－２４は、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３５４】

先ず、図８－２３（１）及び（２）に示す演出例は、図８－１９（１）及び（２）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

【０３５５】

次いで、図８－２３（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が玉切れエラーを検出すると（図８－２４：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させ、遊技効果ランプ９を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声と通常モード演出音が継続して再生出力されている（再生出力優先度：通常モード演出音＜第５指示音声）。

【０３５６】

このとき、第１エラー画像は［第２レイヤ］であり、第５指示画像は［第３レイヤ］であるので、表示優先度は、第５指示画像［第３レイヤ］＜第１エラー画像［第２レイヤ］となっている。

【０３５７】

次いで、図８－２３（４）に示す演出例は、図８－２１（３）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

【０３５８】

［遊技場において遊技効果ランプ９を用いる演出が実行される場合の具体例］

図８－２５は、パチンコ遊技機１が５台連なって設置されている遊技場の一例である。この例では、パチンコ遊技機１の手前側に遊技場の店員が立っており、５台の全てのパチンコ遊技機１が遊技者に遊技されている様子を示す説明図である。この図において、最も店員の近くに設置されている（手前側に設置されている）パチンコ遊技機１を「パチンコ遊技機１Ａ」と称し、店員から見て奥側に向かって「パチンコ遊技機１Ｂ」、「パチンコ遊技機１Ｃ」、「パチンコ遊技機１Ｄ」、「パチンコ遊技機１Ｅ」と称する。なお、各パチンコ遊技機１の手前には遊技者が座って遊技しているものの、便宜的に遊技者の図は省略しているものとする。

【０３５９】

図８－２５に示すように、各パチンコ遊技機１（パチンコ遊技機１Ａ、パチンコ遊技機

１Ｂ、パチンコ遊技機１Ｃ、パチンコ遊技機１Ｄ、パチンコ遊技機１Ｅ）において、画像表示装置５の図柄表示エリアで飾り図柄の変動表示が実行されている。

【０３６０】

このとき、パチンコ遊技機１Ｄにおいて、玉切れエラーが発生し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５に第１エラー画像ＥＰ１を表示させており、遊技効果ランプ９を赤色に点滅発光させている。

【０３６１】

店員の立ち位置やパチンコ遊技機１の設置場所によって、店員からのパチンコ遊技機１の画像表示装置５に対する視認性が低い場合がある。

本例では、図８－２５に示すように、パチンコ遊技機１Ｄとパチンコ遊技機１Ｅの画像表示装置５の店員からの視認性が著しく低くなっている。従って、パチンコ遊技機１Ｄの画像表示装置５に第１エラー画像が表示されていても、店員は第１エラー画像によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することは困難である。

【０３６２】

一方で、店員の立ち位置やパチンコ遊技機１の設置場所がいずれであっても、店員からのパチンコ遊技機１の遊技効果ランプ９に対する視認性は大きく変わらない。

本例では、図８－２５に示すように、パチンコ遊技機１Ａ～パチンコ遊技機１Ｅの遊技効果ランプ９の店員からの視認性が低くなっていない。従って、パチンコ遊技機１Ｄの遊技効果ランプ９が赤色に点滅発光されていると、店員は遊技効果ランプ９の発光態様によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することが容易となる。

【０３６３】

［右打ちモード：異常右打ち指示の演出例］

図８－２６は、右打ちモード（ＳＴモード）中の異常右打ち指示に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－２７は、右打ちモード中の異常右打ち指示に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３６４】

先ず、図８－２６（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－２７：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＴモードに関連するＳＴモード演出音（以下、適宜「ＳＴ演出音」と称する。）をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３６５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードがＳＴモード［夢夢モード］に制御されていることに基づいて、画像表示装置５の画面中央上に「パワフルＲＵＳＨ」の文字、画像表示装置５の画面左上に現在の演出モードを示す演出モードアイコン（本例では、「夢夢モード」の文字を含むアイコン）、画像表示装置５の画面右上にＳＴモードの残り制御回数を示すＳＴ残回数表示（本例では、「残り１５０回」の文字）を表示させている。

【０３６６】

次いで、図８－２６（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常左打ちを検出すると（図８－２７：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＳＴモード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、ＳＴモード演出音＜第４指示音声となっている。

【０３６７】

本例では、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像ＩＰ４の右向き矢印の

オブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である。異常右打ち指示演出では、この表示制御を２回繰り返して行うものとする（５０００ｍｓ）。

【０３６８】

次いで、図８－２６（３）に示すように、異常右打ち指示演出が開始してから５０００ｍｓが経過すると（図８－２７：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を終了し、画像表示装置５の画面中央から第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＳＴモード演出音が再生出力されている。

【０３６９】

［右打ちモード：大当りＦＦ期間に異常左打ち検出の演出例］

図８－２８は、右打ちモード：大当りモード（大当りＦＦ期間）中に異常左打ちを検出した場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。図８－２９は、右打ちモード：大当りモード（大当りＦＦ期間）中に異常左打ちを検出した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３７０】

図８－２８（１）に示す演出例は、図８－１９（３）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

【０３７１】

次いで、図８－２８（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出しても（図８－２９：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行せず、画像表示装置５の画面中央に第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させず、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）も再生出力させない。

【０３７２】

これは、図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２３０～ステップＳ０２ＴＭ１２４０で示したように、大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出した場合であっても、ステップＳ０２ＴＭ１２５０の処理（異常右打ち指示演出を実行することに決定する処理）をスキップするので、大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出しても、異常右打ち指示演出が実行されていない。

【０３７３】

［右打ちモード（大当りラウンド期間）：異常右打ち指示の演出例］

図８－３０は、右打ちモード（大当りラウンド期間（以下、適宜「大当りＲＤ期間」と称する。））中の異常右打ち指示に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。また、図８－７７も同様の図であるが、図８－３０とは異なる点として、画像表示装置５にムムというキャラクタおよびジャムというキャラクタを表示させている。図８－３１は、右打ちモード（大当りＲＤ期間）の異常右打ち指示に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３７４】

先ず、図８－３０（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態の大当りＲＤ期間に制御したときに（図８－３１：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＲＤ演出（１ラウンド目）を実行し、画像表示装置５に大当りＲＤ画像（本例では、山と太陽と音符の背景画像と、現在のラウンド数を示すラウンド表示（「１ＲＯＵＮＤ」）と、付与された賞球数を示す賞球数表示（０００００ｐｔ））を表示させ、遊技効果ランプ９を虹色に発光させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＲＤ演出に関連して、大当りラウンド演出音（以下、適宜「ラウンド演出音」と称する。）をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させており、遊技効果ランプ９を虹色に発光されている。

【０３７５】

次いで、図８－３０（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常左打ちを検出すると（図

８－３１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りラウンド演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、大当りラウンド演出音＜第４指示音声となっている。

【０３７６】

次いで、図８－３０（３）に示すように、異常右打ち指示演出が開始してから５０００ｍｓが経過すると（図８－３１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を終了し、画像表示装置５の画面中央から第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りラウンド演出音が再生出力されている。

【０３７７】

［音量調整］

演出音に関連する値として「音量値」が設けられている。音量値は、パチンコ遊技機１で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、音量値は、「１」～「３」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。以下では、音量値を、適宜「マスターボリューム」、「音量」等と称する。

【０３７８】

音量値を調整するためのボタンとしてパチンコ遊技機１に備えられた演出キーの上下ボタン（以下、適宜「音量調整ボタン」と称する。）が備えられている。演出キーの上下ボタンのうち上ボタン（以下、適宜「音量調整ボタン（＋）」と称する。）が操作されると、音量値が上ボタンを操作する前の音量値に「１」加算された値に設定され、演出キーの上下ボタンのうち下ボタン（以下、適宜「音量調整ボタン（－）」と称する。）が操作されると、音量値が下ボタンを操作する前の音量値に「１」減算された値に設定される。

【０３７９】

音量値が最大値「３」に設定されている場合に、音量調整ボタン（＋）が操作されても、最大値よりも大きな値に音量値を設定できないので、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けず、音量値は変更されない。同様に、音量値が最小値「１」に設定されている場合に、音量調整ボタン（－）が操作されても、最小値よりも小さな値に音量値を設定できないので、音量調整ボタン（－）の操作を受け付けず、音量値は変更されない。

【０３８０】

音量調整ボタンの操作を受け付けると、音量調整演出を実行可能である。音量調整演出は、（Ａ）画像表示装置５の画面右下の音量調整表示領域に音量調整された後の音量値を示す音量調整表示を表示する演出と、（Ｂ）スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整された後の音量値を示す音量調整音声を再生出力する演出と、で構成される演出である。以下では、音量値が「Ｘ」であることに対応した音量調整演出を、適宜「音量調整演出（音量値：Ｘ）」、「音量調整演出（Ｘ）」等と称する。

【０３８１】

（Ａ）音量調整表示は、スピーカを模したオブジェクトと、音量値に対応したメーターとを含む画像である。

本例では、音量値が「１」である場合に、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量値が「２」であることに対応した音量調整表示が表示される。以下では、音量値が「Ｘ」であることに対応した音量調整表示を、適宜「音量調整表示（音量値：Ｘ）」、「音量調整表示（Ｘ）」等と称する。

【０３８２】

なお、図８－１３のレイヤ構造で示すと、音量調整表示は第３レイヤに表示される画像である。従って、音量調整表示は、通常の演出画像［第４レイヤ］よりも表示優先度の高

い画像である。
【０３８３】
（Ｂ）音量調整音声は、音量調整された後の音量値を示す音声であり、音量調整された後の音量値が「Ｘ」である場合、「音量をＸに設定しました」の音声が再生出力される。
本例では、音量値が「１」である場合に、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量値が「２」であることに対応した音量調整音声「音量を２に設定しました」が再生出力される。以下では、音量値が「Ｘ」であることに対応した音量調整音声を、適宜「音量調整音声（音量値：Ｘ）」、「音量調整音声（Ｘ）」等と称する。
【０３８４】
なお、上記の実施形態に限定されず、音量調整音声は「音量をＸに設定しました」のような文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、音量調整音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０３８５】
音量調整ボタンの操作を受け付け、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示が表示された後に、新たな音量調整ボタンの操作を受け付けずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示が消去される（図８－３２参照）。
【０３８６】
［音量調整演出決定処理］
図８－３２は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される音量調整演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－３２に示す音量調整演出決定処理を実行する。
【０３８７】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンを遊技者が操作したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０１０）。音量調整ボタンを遊技者が操作していない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ３０５０に処理を進める。
【０３８８】
音量調整ボタンを遊技者が操作している場合（ステップＳ０２ＴＭ３０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンの操作を受け付ける否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０２０）。
【０３８９】
音量調整ボタンの操作を受け付ける場合とは、音量調整ボタンが操作されたときに音量値の変更が可能な場合である。例えば、音量値が「１」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：１→２）や、音量値が「２」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：２→３）が、音量調整ボタンの操作を受け付ける場合などである。
【０３９０】
一方で、音量調整ボタンの操作を受け付けない場合とは、音量調整ボタンが操作されたときであっても、音量値の変更ができない場合である。例えば、音量値が「１」であるときに、音量調整ボタン（－）が操作された場合（音量値：１→×）や、音量値が「３」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：３→×）が、音量調整ボタンの操作を受け付けない場合である。
【０３９１】
音量調整ボタンの操作を受け付けない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ３０５０に処理を進める。

【０３９２】
音量調整ボタンの操作を受け付ける場合（ステップＳ０２ＴＭ３０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンの操作に基づく音量調整演出を実行し（ステップＳ０２ＴＭ３０３０）、後述する音量調整フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ３０４０）、ステップＳ０３ＴＭ３０５０に処理を進める。
【０３９３】
音量調整フラグは、音量調整演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。音量調整フラグがセットされていることによって、既に音量調整演出が実行されていることを判定可能となる。この音量調整フラグは、音量調整演出が終了したときに消去される（ステップＳ０２ＴＭ３０７０参照）。
【０３９４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整フラグがセットされてから５秒経過したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０５０）。音量調整フラグがセットされてから５秒経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０３９５】
音量調整フラグがセットされてから５秒経過している場合（ステップＳ０２ＴＭ３０５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ３０６０）、音量調整フラグを消去し（ステップＳ０２ＴＭ３０７０）、そのまま処理を終了する。
【０３９６】
［音量調整の演出例］
図８－３３は、音量調整に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３４は、音量調整に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０３９７】
図８－３３（１）に示す演出例は、図８－１４（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、音量は「１」に設定されている。
【０３９８】
次いで、図８－３３（２）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３４：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜音量調整音声となっている。
【０３９９】
次いで、図８－３３（３）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けた後に新たな音量調整ボタンの操作を受け付けることなく５秒間が経過すると（図８－３４：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を終了し、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声）の再生出力を終了させる。
【０４００】
［光量調整］
演出光に関連する値として「光量値」が設けられている。光量値は、パチンコ遊技機１で発光可能な光量の上限値（光量値）である。本例では、光量値は、「１」～「３」の間で設定可能である。この光量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。以

下では、光量値を、適宜「光量」等と称する。
【０４０１】
光量値を調整するためのボタンとしてパチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン」と称する。）が備えられている。演出キーの左右ボタンのうち右ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン（＋）」と称する。）が操作されると、光量値が右ボタンを操作する前の光量値に「１」加算された値に設定され、演出キーの左右ボタンのうち左ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン（－）」と称する。）が操作されると、光量値が左ボタンを操作する前の光量値に「１」減算された値に設定される。
【０４０２】
光量値が最大値「３」に設定されている場合に、光量調整ボタン（＋）が操作されても、最大値よりも大きな値に光量値を設定できないので、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けない。同様に、光量値が最小値「１」に設定されている場合に、光量調整ボタン（－）が操作されても、最小値よりも小さな値に光量値を設定できないので、光量調整ボタン（－）の操作を受け付けない。
【０４０３】
なお、図８－１３のレイヤ構造で示すと、光量調整表示は第３レイヤに表示される画像である。従って、光量調整表示は、通常の演出画像［第４レイヤ］よりも表示優先度の高い画像である。
【０４０４】
光量調整ボタンの操作を受け付けると、光量調整演出を実行可能である。光量調整演出は、（Ａ）画像表示装置５の画面右下の光量調整表示領域に光量調整された後の光量値を示す光量調整表示を表示する演出と、（Ｂ）スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整された後の光量値を示す光量調整音声を再生出力する演出と、で構成される演出である。以下では、光量値が「Ｙ」であることに対応した光量調整演出を、適宜「光量調整演出（光量値：Ｙ）」、「光量調整演出（Ｙ）」等と称する。
【０４０５】
なお、音量調整表示が表示される音量調整表示領域と、光量調整表示が表示される光量調整表示領域とは、いずれも画像表示装置５の画面右下の領域であるものの、それぞれの領域が重畳することのない異なる領域であるものとする。従って、音量調整表示と光量調整表示とが同時に表示される場合であっても、いずれも重畳することなく表示され、視認性が低下することがない。
【０４０６】
（Ａ）光量調整表示は、電球を模したオブジェクトと、光量値に対応したメーターとを含む画像である。
本例では、光量値が「１」である場合に、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量値が「２」であることに対応した光量調整表示が表示される。以下では、光量値が「Ｙ」であることに対応した光量調整表示を、適宜「光量調整表示（光量値：Ｙ）」、「光量調整表示（Ｙ）」等と称する。
【０４０７】
（Ｂ）光量調整音声は、光量調整された後の光量値を示す音声であり、光量調整された後の光量値が「Ｙ」である場合、「光量をＹに設定しました」の音声が再生出力される。
本例では、光量値が「１」である場合に、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量値が「２」であることに対応した光量調整音声「光量を２に設定しました」が再生出力される。以下では、光量値が「Ｙ」であることに対応した光量調整音声を、適宜「光量調整音声（光量値：Ｙ）」、「光量調整音声（Ｙ）」等と称する。
【０４０８】
なお、上記の実施形態に限定されず、光量調整音声は「光量をＹに設定しました」のような文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、光量調整音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。

【０４０９】
光量調整ボタンの操作を受け付け、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示が表示された後に、新たな光量調整ボタンの操作を受け付けずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示が消去される（図８－３５参照）。
【０４１０】
客待ちデモ指定コマンドを受信した後の変動開始待ち期間に、音量調整や光量調整や後述するオートボタン設定を行うことが可能なメニュー画面を表示可能であり、このメニュー画面において音量調整や光量調整の設定を行うことができる。
【０４１１】
［光量調整演出決定処理］
図８－３５は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される光量調整演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－３５に示す光量調整演出決定処理を実行する。
【０４１２】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンを遊技者が操作したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０１０）。光量調整ボタンを遊技者が操作していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０５０に処理を進める。
【０４１３】
光量調整ボタンを遊技者が操作している場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンの操作を受け付ける否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０２０）。
【０４１４】
光量調整ボタンの操作を受け付ける場合とは、光量調整ボタンが操作されたときに光量値の変更が可能な場合である。例えば、光量値が「１」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：１→２）や、光量値が「２」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：２→３）が、光量調整ボタンの操作を受け付ける場合などである。
【０４１５】
一方で、光量調整ボタンの操作を受け付けない場合とは、光量調整ボタンが操作されたときであっても、光量値の変更ができない場合である。例えば、光量値が「１」であるときに、光量調整ボタン（－）が操作された場合（光量値：１→×）や、光量値が「３」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：３→×）が、光量調整ボタンの操作を受け付けない場合である。
【０４１６】
光量調整ボタンの操作を受け付けない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０５０に処理を進める。
【０４１７】
光量調整ボタンの操作を受け付ける場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンの操作に基づく光量調整演出を実行し（ステップＳ０２ＴＭ４０３０）、後述する光量調整フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４０４０）、ステップＳ０３ＴＭ４０５０に処理を進める。
【０４１８】
光量調整フラグは、光量調整演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。光量調整フラグがセットされていることによって、既に光量調整演出が実行されていることを判定可能となる。この光量調整フラグは、光量調整演出が終了したと

きに消去される（ステップＳ０２ＴＭ４０７０参照）。
【０４１９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整フラグがセットされてから５秒経過したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０５０）。光量調整フラグがセットされてから５秒経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０４２０】
光量調整フラグがセットされてから５秒経過している場合（ステップＳ０２ＴＭ４０５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ４０６０）、光量調整フラグを消去し（ステップＳ０２ＴＭ４０７０）、そのまま処理を終了する。
【０４２１】
［光量調整の演出例］
図８－３６は、光量調整に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３７は、光量調整に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０４２２】
図８－３６（１）に示す演出例は、図８－１４（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、光量は「１」に設定されている。
【０４２３】
次いで、図８－３６（２）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３７：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（音量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜光量調整音声となっている。
【０４２４】
次いで、図８－３６（３）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けた後に新たな光量調整ボタンの操作を受け付けることなく５秒間が経過すると（図８－３７：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（音量値：２）を終了し、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示ＬＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声）の再生出力を終了させる。
【０４２５】
［通常モード：音量調整→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－３８は、通常モード中に開始された音量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３９は、通常モード中に開始された音量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０４２６】
先ず、図８－３８（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、音量は「１」に設定されている。
【０４２７】
次いで、図８－３８（２）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３９：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を表示させ、

スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声のうち「音量を２に」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜音量調整音声となっている。

【０４２８】

次いで、図８－３８（３）に示すように、音量調整演出が開始して５秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－３９：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。

【０４２９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を継続して実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声のうち「音量を２に」の後の部分である「設定しました」の音声）を継続して再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝音量調整音声となっている。即ち。大当りＦＦ演出音と、音量調整音声とが同じように遊技者には聞こえている。

【０４３０】

そして、音量調整演出が開始して５秒が経過すると（図８－３９：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を終了し、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の再生出力を終了させる（不図示）。

【０４３１】

［通常モード：光量調整→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－４０は、通常モード中に開始された光量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４１は、通常モード中に開始された光量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０４３２】

先ず、図８－４０（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、光量は「１」に設定されている。

【０４３３】

次いで、図８－４０（２）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－４１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（光量値：２）を実行し、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声のうち「光量を２に」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜光量調整音声となっている。

【０４３４】

次いで、図８－４０（３）に示すように、光量調整演出が開始して５秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。

【０４３５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を継続して実行し、画像表示装置

５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声のうち「光量を２に」の後の部分である「設定しました」の音声）を継続して再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝光量調整音声となっている。

【０４３６】

そして、光量調整演出が開始して５秒が経過すると（図８－４１：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を終了し、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）の再生出力を終了させる（不図示）。

【０４３７】

［オートボタン］

操作部（スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ等）に対する操作を契機に各種演出（以下、適宜「要操作演出」と称する。）を実行可能である。操作部を操作するように遊技者に促す演出を「操作促進演出」と称する。操作促進演出が実行された後に、要操作演出が実行される。

【０４３８】

操作促進演出における操作部の操作が必要な場面で、操作部の操作をパチンコ遊技機１において自動で行う「オートボタン」を実装可能である。このオートボタンに関連するモードを「オートボタンモード」と称し、オートボタンモードが有効になっている場合を「オートボタンＯＮモード」と称し、このオートボタンのモードが無効になっている場合を「オートボタンＯＦＦモード」と称する。

【０４３９】

オートボタンＯＦＦモードに設定されているときに、操作促進演出において操作部の操作を要求された場合、操作部を操作すると、その後の要操作演出が実行される一方で、操作部を操作しないと、その後の要操作演出が実行されない（図８－４３参照）。

また、オートボタンＯＮモードに設定されているときに、操作促進演出において操作部の操作を要求された場合、操作部の操作の有無に関わらず、その後の要操作演出が実行される（図８－４４参照）。

【０４４０】

要操作演出として、リーチ成立前にカットイン画像を用いて大当り期待度を示唆する期待度予告演出や、ＳＰリーチにおいて操作部への操作に基づいて表示結果を報知する最終決めボタン演出や、初当り中に当該大当り後にＳＴモードに制御されるか否かを報知するＲＵＳＨ突入報知演出などがある。

【０４４１】

操作部に対して特定の操作を行うことによって、オートボタンモードを切り替えることが可能となっている。

例えば、オートボタンＯＦＦモードに設定されており、且つ、要操作演出が実行されていないときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間長押しすると、オートボタンＯＦＦモードからオートボタンＯＮモードに切り替わる。また、オートボタンＯＮモードに設定されているときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間長押しすると、オートボタンＯＮモードからオートボタンＯＦＦモードに切り替わる。

【０４４２】

また、客待ちデモ指定コマンドを受信した後の変動開始待ち期間に、音量調整や光量調整やオートボタン設定を行うことが可能なメニュー画面を表示可能であり、このメニュー画面においてオートボタンモードの設定を行うことができる。

【０４４３】

オートボタンモードが切り替わったときに、新たに設定されたオートボタンモードを遊技者に示すオートボタン設定演出を実行可能である。

【０４４４】

オートボタンＯＦＦモードに設定された場合のオートボタン設定演出では、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声）が再生出力される。このようなオートボタンＯＦＦモードに設定された場合のオートボタン設定演出を、適宜「オートボタンＯＦＦ設定演出」と称する。

【０４４５】

オートボタンＯＮモードに設定された場合のオートボタン設定演出では、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声）が再生出力される。このようなオートボタンＯＮモードに設定された場合のオートボタン設定演出を、適宜「オートボタンＯＮ設定演出」と称する。

【０４４６】

なお、図８－１３のレイヤ構造で示すと、オートボタン設定表示は第３レイヤに表示される画像である。従って、オートボタン設定表示は、通常の演出画像［第４レイヤ］よりも表示優先度の高い画像である。

【０４４７】

なお、上記の実施形態に限定されず、オートボタン設定音声（オートボタンＯＦＦ設定音声、オートボタンＯＮ設定音声）は、文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、オートボタン設定音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。

【０４４８】

画像表示装置５のオートボタン設定表示領域にオートボタン設定表示（オートボタンＯＦＦ設定表示、オートボタンＯＮ設定表示）が表示された後に、新たにオートボタンモードが切り替わらずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタン設定表示が消去される（図８－４２参照）

【０４４９】

［オートボタン演出決定処理］

図８－４２は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行されるオートボタン演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－４２に示すオートボタン演出決定処理を実行する。

【０４５０】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たにオートボタンＯＦＦモードに設定されたか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０１０）。オートボタンＯＦＦモードに設定されていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０４０に処理を進める。

【０４５１】

オートボタンＯＦＦモードに設定されている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０２０）、後述するオートボタンＯＦＦ設定フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ５０３０）、ステップＳ０２ＴＭ５０４０に処理を進める。

【０４５２】

オートボタンＯＦＦ設定フラグは、オートボタンＯＦＦ設定演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされていることによって、既にオートボタンＯＦＦ設定演出が実行されていることを判定可能となる。このオートボタンＯＦＦ設定フラグは、オートボタンＯＦＦ設定演出が終了し

たときや後述するオートボタンＯＮ設定フラグがセットされたときに消去される。
【０４５３】
次いで、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０４０）。この判定では、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされた状態で、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する。
【０４５４】
オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０４５）。オートボタンＯＮ設定フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４５：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０６０に処理を進める。
【０４５５】
オートボタンＯＮ設定フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４５：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ０２ＴＭ５０４０：ＹＥＳの後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を終了することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０５０）、ステップＳ０２ＴＭ５０６０に処理を進める。
【０４５６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たにオートボタンＯＮモードに設定されたか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０６０）。オートボタンＯＮモードに設定されていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０９０に処理を進める。
【０４５７】
オートボタンＯＮモードに設定されている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０７０）、後述するオートボタンＯＮ設定フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ５０８０）、ステップＳ０２ＴＭ５０９０に処理を進める。
【０４５８】
オートボタンＯＮ設定フラグは、オートボタンＯＮ設定演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。オートボタンＯＮ設定フラグがセットされていることによって、既にオートボタンＯＮ設定演出が実行されていることを判定可能となる。このオートボタンＯＮ設定フラグは、オートボタンＯＮ設定演出が終了したときやオートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされたときに消去される。
【０４５９】
次いで、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０９０）。この判定では、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされた状態で、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する。
【０４６０】
オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０９５）。オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９５：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０４６１】
オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９５：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ０２ＴＭ５０９０：ＹＥＳの後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を終了することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５１００）、そのまま処理を終了する。
【０４６２】

オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出（オートボタンＯＦＦ設定演出、オートボタンＯＮ設定演出）を実行することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を実行することに決定した処理と同時にオートボタン設定演出を実行してもよいし、そのオートボタン設定演出を実行することに決定した処理の後の所定のタイミングでオートボタン設定演出を実行してもよい。

【０４６３】

本例では、オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出を実行することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を実行することに決定した処理の後の所定のタイミングでオートボタン設定演出を実行するものとする。

【０４６４】

オートボタン設定演出決定処理において、いずれのオートボタン設定演出も実行されていないときに、新たにオートボタン設定演出を実行することに決定した場合には、当該オートボタン設定演出決定処理を終了した直後に、その新たなオートボタン設定演出を実行する。同様に、オートボタン設定演出決定処理において、いずれか一方のオートボタン設定演出が実行されているときに、新たに他方のオートボタン設定演出を実行することに決定した場合には、当該オートボタン設定演出決定処理を終了した直後に、その新たなオートボタン設定演出を実行する。

【０４６５】

オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出（オートボタンＯＦＦ設定演出、オートボタンＯＮ設定演出）を終了することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を終了することに決定した処理と同時にオートボタン設定演出を終了してもよいし、そのオートボタン設定演出を終了することに決定した処理の後の所定のタイミングでオートボタン設定演出を終了してもよい。

【０４６６】

本例では、オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出を終了することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を終了することに決定した処理と同時にオートボタン設定演出を終了するものとする。

【０４６７】

［オートボタンＯＦＦモードの演出例］

図８－４３は、オートボタンＯＦＦモードに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【０４６８】

図８－４３（１）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８ＲからオートボタンＯＦＦ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声）を再生出力させる。

その他の演出例については、図８－１４（１）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

【０４６９】

次いで、図８－４３（２）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出に対応したボタン演出（操作促進演出）を実行し、画像表示装置５の画面中央に操作部（本例では、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示ＢＴ（本例では、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作部への操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

【０４７０】

この状態で、操作部に対して遊技者による操作があった場合は図８－４３（３Ａ）に進み、操作部に対して遊技者による操作がなかった場合は図８－４３（３Ｂ）に進む。

【０４７１】
（操作部に対して操作あり）
図８－４３（３Ａ）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行うと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７２】
（操作部に対して操作なし）
図８－４３（３Ｂ）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行わないと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行せず、画像表示装置５にカットン画像ＣＩＰを表示させない。
【０４７３】
［オートボタンＯＮモードの演出例］
図８－４４は、オートボタンＯＮモードに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。
【０４７４】
図８－４４（１）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声）を再生出力させる。
その他の演出例については、図８－１４（１）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。
【０４７５】
次いで、図８－４４（２）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出に対応したボタン演出（操作促進演出）を実行し、画像表示装置５の画面中央に操作部（本例では、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示ＢＴ（本例では、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作部への操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７６】
この状態で、操作部に対して遊技者による操作があった場合は図８－４４（３Ａ）に進み、操作部に対して遊技者による操作がなかった場合は図８－４４（３Ｂ）に進む。
【０４７７】
（操作部に対して操作あり）
図８－４４（３Ａ）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行うと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７８】
（操作部に対して操作なし）
図８－４４（３Ｂ）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行わないと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７９】
従って、オートボタンＯＦＦモードでは、操作促進演出において操作部への操作が行われていないと、その後の要操作演出が実行されていない一方で、オートボタンＯＮモードでは、操作促進演出において操作部への操作に関わらず、その後の要操作演出が実行され

ている。
【０４８０】
［通常モード：オートボタンＯＦＦモード→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－４５は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＦＦ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４６は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＦＦ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０４８１】
先ず、図８－４５（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
【０４８２】
次いで、図８－４５（２）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定されると（図８－４６：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声のうち「オートボタンを」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜オートボタンＯＦＦ設定音声となっている。
【０４８３】
次いで、図８－４５（３）に示すように、オートボタンＯＦＦ設定演出が開始して３秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４６：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。
【０４８４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を継続して実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声のうち「解除しました」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝オートボタンＯＦＦ設定音声となっている。即ち、大当りＦＦ演出音と、オートボタンＯＦＦ設定音声とが遊技者には同じように聞こえている。
【０４８５】
そして、オートボタンＯＦＦ設定演出が開始して３秒が経過すると（図８－４６：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を終了し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声の再生出力を終了させる。（不図示）。
【０４８６】
［通常モード：オートボタンＯＮモード→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－４７は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＮ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４８は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＮ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである

。
【０４８７】
先ず、図８－４７（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
【０４８８】
次いで、図８－４７（２）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると（図８－４８：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声のうち「オートボタンに」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜オートボタンＯＮ設定音声となっている。
【０４８９】
次いで、図８－４７（３）に示すように、オートボタンＯＮ設定演出が開始して３秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。
【０４９０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を継続して実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声のうち「設定されました」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝オートボタンＯＮ設定音声となっている。即ち、大当りＦＦ演出音と、オートボタンＯＮ設定音声とが遊技者には同じように聞こえている。
【０４９１】
そして、オートボタンＯＮ設定演出が開始して３秒が経過すると（図８－４８：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を終了し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声の再生出力を終了させる。（不図示）。
【０４９２】
［音量調整演出、光量調整演出、オートボタン設定演出の同時実行について］
音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とのうち少なくとも２つ以上の演出を同時に実行することが可能である。音量調整演出に関連する音量調整表示を表示可能な音量調整表示領域と、光量調整演出に関連する光量調整表示を表示可能な光量調整表示領域と、オートボタン設定演出に関連するオートボタン設定表示を表示可能なオートボタン設定表示領域とは、前述したようにいずれも異なる領域であるので、演出画像の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となっている。
【０４９３】
また、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として以下に示す（Ｘ１）～（Ｘ３）の演出制御手法を採用することによって、演出音の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となる。
【０４９４】
以下では、異なるタイミングで開始された２つの演出が、ある期間において同時に実行される場合について説明するものとする。先に開始された方の演出を「第１演出」と称し、当該第１演出の実行中に開始された方の演出を「第２演出」と称する。また、第１演出

に関連する演出音を「第１演出音」、演出画像を「第１演出画像」と称し、第２演出に関連する演出音を「第２演出音」、演出画像を「第２演出画像」と称する。以下の（Ｘ１）～（Ｘ３）は、第１演出音が再生出力されている途中に第２演出音が再生出力される場合の演出制御手法の一例である。
（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる
【０４９５】
（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる
第１演出音を構成する文章の最後の文字まで再生出力させた後に、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。
【０４９６】
例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「た」までが再生出力された後に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に設定しました」＋「光量を２に設定しました」の音声が再生出力される。
【０４９７】
なお、第１演出音が同じフレーズを２回以上繰り返す場合、１回分のフレーズのみが再生出力された後に、第２演出音の再生出力が開始されてもよい。例えば、第１演出音が「音量をＸに設定しました」のフレーズを２回繰り返す構成であった場合、「音量をＸに設定しました」のフレーズを１回再生出力させた後に、第１演出音の再生出力を終了し、第２演出音の再生出力を開始させてもよい。
【０４９８】
（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる
第１演出音を再生出力させている途中であっても、第２演出が開始されたタイミングで、第１演出音の再生出力を中段（終了）し、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。
【０４９９】
例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「音量を２に」までが再生出力されたタイミングで、光量調整演出が実行されると、音量調整音声の再生出力を即時に中断し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に」＋「光量を２に設定しました」の音声が再生出力される。
【０５００】
（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる
第１演出音が再生出力されている途中における第２演出が開始されたタイミングで、第１演出音の再生出力を継続し、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。
【０５０１】
例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「音量を２に」までが再生出力されたタイミングで、光量調整演出が実行されると、音量調整音声「音量を２に設定しました」の「設定しました」以降の再生出力を継続するとともに、光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に」の音声の後に、「設定しました」の音声と「光量を２に設定しました」の音声が同時に再生出力される。
【０５０２】
この場合、音声が重複して再生出力されるので、各音声に再生出力優先度を設定しても

よいし、しなくてもよい。
　例えば、第１演出音と第２演出音が重複して再生出力される場合の再生出力優先度として、第１演出音＝第２演出音、第１演出音＜第２演出音、第２演出音＜第１演出音としてもよい。
【０５０３】
　第１演出が実行されているときに第２演出が実行される場合における、第２演出の各演出（第２演出画像、第２演出音）の開始タイミングについては、
（Ａ）演出画像：第２演出が開始されるとともに演出画像の表示が開始される
（Ｂ）演出音：前述した（１）～（３）の手法に応じて演出音の再生出力が開始される
の演出制御を採用するものとする。
【０５０４】
　なお、上記の実施形態に限定されず、第２演出の演出画像についても、前述した演出音の演出制御手法（Ｘ１）～（Ｘ３）と同様の演出制御手法を採用してもよい。
【０５０５】
　例えば、演出画像に関して、以下に示す（Ｙ１）～（Ｙ３）の演出制御手法を用いてもよい。
（Ｙ１）第１演出画像を最後まで表示した後に、第２演出画像を表示させる
→第１演出の終了後に第２演出を開始する
（Ｙ２）第１演出画像の表示を中段して、第２演出画像を表示させる
→第１演出を中段して第２演出を開始する
（Ｙ３）第１演出画像の表示を継続した状態で、第２演出画像を表示させる
→第１演出を継続した状態で第２演出を開始する
【０５０６】
　なお、上記の実施形態に限定されず、前述した演出音に関する演出制御手法と、前述した演出画像に関する演出制御手法とを組み合わせて採用してもよい。
【０５０７】
　例えば、第２演出（演出画像、演出音）に関して、以下に示す（Ｚ１）～（Ｚ９）の演出制御手法を用いてもよい。
（Ｚ１）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ１）
（Ｚ２）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ２）
（Ｚ３）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ３）
（Ｚ４）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ１）
（Ｚ５）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ２）
（Ｚ６）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ３）
（Ｚ７）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ１）
（Ｚ８）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ２）
（Ｚ９）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ３）
【０５０８】
　なお、なお、第１演出と第２演出とが同時に開始される場合であっても、上記の演出制御手法を用いて、それぞれの演出を実行可能である。
【０５０９】
［音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される演出例］
　図８－４９および図８－５０は、音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－５１は、音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５１０】
　本例では、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として、前述した（１）の手法を採用している場合の演出例を示すものとする。

【０５１１】
先ず、図８－４９（１）に示す演出例（図８－５１：Ｔ１）は、図８－３３（２）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の「音量を２に」の部分を再生出力させる。
【０５１２】
次いで、図８－４９（２）に示す演出例（図８－５１：Ｔ２）は、図８－３６（２）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を実行するとともに、光量調整演出を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰを表示させた状態で、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰを表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の「音量を２に」の後の部分である「設定しました」の部分を再生出力させる。
【０５１３】
次いで、図８－４９（３）に示すように、音量調整音声の再生出力が終了したタイミングで（図８－５１：Ｔ１Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）の「光量を」の部分を再生出力させる。
【０５１４】
次いで、図８－５０（４）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると（図８－５１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰを、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰを表示させた状態で、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させる。
【０５１５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）の「光量を」の後の部分である「２に設定しました」の部分を再生出力させる。
【０５１６】
次いで、図８－５０（５）に示すように、光量調整音声の再生出力が終了したタイミングで（図８－５１：Ｔ２Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声の「オートボタンに設定しました」の部分を再生出力させる。
【０５１７】
［大当りＦＦ演出］
表示結果が「大当り」となる変動表示が実行された後に大当り遊技状態に制御され、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当りＦＦ演出（大当りファンファーレ演出）が実行される。大当りＦＦ演出では、大当り種別を示唆するとともに大当りのタイトルを表示する大当りＦＦ演出（第１部）と、大当りＲＤ遊技（大当りラウンド遊技）での操作方法を指示する通常右打ち指示が実行される大当りＦＦ演出（第２部）とで構成される。
【０５１８】
＜大当りＡ、大当りＢ＞
初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第１部）において、画像表示装置５の画面全体に第１大当り種別報知画像が表示される。第１大当り種別報知画像は、集中線と、「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像である。また、初当りに対応した大当りＦＦ演出（第１部）は、前段と、後段（１）～（５）とで構成されており、前段→後段（１）→後段（２）→後段（３）→後段（４）→後段（５）の順で実行される。初当りに対応した大当りＦＦ演出（第１部）の前段と、後段（１）～（５）とは、以下に示す演出構成となっている。
【０５１９】
図８－５２は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第１部）に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【０５２０】
図８－５２に示すように、
（１）大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される
（２）大当りＦＦ演出（第１部：後段（１））：集中線と「Ｂ」の文字とが表示される
（３）大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））：集中線と「ＢＯ」の文字とが表示される
（４）大当りＦＦ演出（第１部：後段（３））：集中線と「ＢＯＮ」の文字とが表示される
（５）大当りＦＦ演出（第１部：後段（４））：集中線と「ＢＯＮＵ」の文字とが表示される
（６）大当りＦＦ演出（第１部：後段（５））：集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とが表示される。即ち、第１大当り種別報知画像ＢＰ１が表示される。
【０５２１】
初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第２部）において、画像表示装置５の画面全体に第１指示画像のうち第１Ａ指示画像が表示される。第１Ａ指示画像は、右向き矢印のオブジェクトと、「右打ち」の文字とを含む画像である。第１Ａ指示画像は、画像表示装置５の画面左から画面右に向かって移動するアニメション動画であり、最終的に「右打ち」文字のうち「ち」の文字が画面外（画面右方）に見切れるように表示される。
【０５２２】
＜大当りＣ＞
大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）において、画像表示装置５の画面全体に第２大当り種別報知画像が表示される。第２大当り種別報知画像は、集中線と、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像である。また、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）は、前段と、後段（１）～（２）とで構成されており、前段→後段（１）→後段（２）の順で実行される。大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）の前段と、後段（１）～（２）とは、以下に示す演出構成となっている。
【０５２３】
図８－５３は、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。
【０５２４】
図８－５３に示すように、
（１）大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される
（２）大当りＦＦ演出（第１部：後段（１））：集中線と「夢夢」の文字とが表示される
（３）大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））：集中線と「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字とが表示される。即ち、第２大当り種別報知画像ＢＰ２が表示される。
【０５２５】
大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第２部）において、画像表示装置５の画面全体に第１指示画像のうち第１Ｂ指示画像が表示される。第１Ｂ指示画像は、右向き矢印のオブジェクトと、「右打ち」の文字とを含む画像である。第１Ｂ指示画像は、画像表示装置５の画面左から画面右に向かって移動するアニメション動画であり、最終的に「右打ち」文字のうち「ち」の文字が画面外（画面右方）に見切れるように表示される。なお、第１Ｂ指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字の画像よりも、第１Ａ指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字の画像の方が、移動距離が長く、表示される期間も長いものとする。
【０５２６】
［大当りタイトル表示］
大当り種別報知画像（第１大当り種別報知画像、第２大当り種別報知画像）の「ＢＯＮＵＳ」や「夢夢ＢＯＮＵＳ」を、「大当りタイトル表示」と称する。この大当りタイトル表示は、大当りであることを示す第１種別文字と、その大当りの種別を示唆する第２種別文字とで構成されている。

【０５２７】
本例では、大当りタイトル表示が「夢夢ＢＯＮＵＳ」である場合、第１種別文字が「ＢＯＮＵＳ」の文字であり、第２種別文字が「夢夢」の文字である。第１種別文字の「ＢＯＮＵＳ」の文字は、大当りであることを示しており、第２種別文字の「夢夢」の文字は、本パチンコ遊技機１にタイアップされているコンテンツの主人公の名前であり、本パチンコ遊技機１に搭載されている遊技者にとって最も有利な種別の大当りであることを示しているので、この大当りタイトル表示が表示された時点で、遊技者に最も有利な大当りであることを認識させることができる。
【０５２８】
また、大当りタイトル表示は、必ずしも第１種別文字＋第２種別文字で構成されなくてもよく、大当りタイトル表示は第１種別文字のみで構成されてもよい。例えば、大当りタイトル表示が「ＢＯＮＵＳ」である場合、第１種別文字が「ＢＯＮＵＳ」の文字であり、第２種別文字はいずれの文字も設定されていない。この場合、第１種別文字の「ＢＯＮＵＳ」の文字のみで大当りであることのみを示しているので、大当りであることを示しながら、いずれの種別の大当りであるかを遊技者に分からなくすることで、遊技者にその後の展開を注目させることができる。
【０５２９】
［第１指示画像］
第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）は、右打ちで遊技することを文字を用いて示す指示文字情報と、右打ちで遊技することをオブジェクトを用いて示す指示図形情報とで構成されている。
【０５３０】
本例では、第１指示画像が第１Ａ指示画像や第１Ｂ指示画像である場合、指示文字情報が「右打ち」の文字であり、指示図形情報が右向き矢印のオブジェクトである。指示文字情報の「右打ち」の文字も、指示図形情報の右向き矢印のオブジェクトも、右打ちで遊技することを示しているので、文字に関する情報と図形に関する情報の両面から遊技方法を指示することができる。
【０５３１】
第１指示画像において、指示文字情報が指示図形情報に重畳表示されている例を示しているが、このような形態に限定されず、第１指示画像において、指示文字情報が指示図形情報に重畳表示されていなくてもよい。
【０５３２】
［初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の演出例］
図８－５４（Ａ）は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５５は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５３３】
先ず、図８－５４（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－５５：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「３３３」）も確定停止させている。このとき、アクティブ表示領域からアクティブ表示を消去させている。
【０５３４】
次いで、図８－５４（Ａ）：（２）に示すように、図柄確定期間（０．５秒）が経過した後に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御を開始し、大当り開始指定コマンドを送信すると（図８－５５：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行する。この図では、大当りＦＦ演出（第１部：後段（５））が実行されている様子が示されている。

【０５３５】
次いで、図８－５４（Ａ）：（３）に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）が開始して４秒が経過したタイミングで（図８－５５：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａを表示させる。このときの第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａは、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの全てが視認可能な状態が示されている。
【０５３６】
次いで、図８－５４（Ａ）：（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を継続して実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａを表示させる（図８－５５：Ｔ４）。このときの第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａは、「右打ち」の「ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの右部分が視認困難な状態（見切れた状態）が示されている。
【０５３７】
［大当りＣの大当りＦＦ演出の演出例］
図８－５４（Ｂ）は、大当りＣの大当りＦＦ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５６は、大当りＣの大当りＦＦ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５３８】
先ず、図８－５４（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－５６：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）も確定停止させている。このとき、アクティブ表示領域からアクティブ表示を消去させている。
【０５３９】
次いで、図８－５４（Ｂ）：（２）に示すように、図柄確定期間（０．５秒）が経過した後に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御を開始し、大当り開始指定コマンドを送信すると（図８－５６：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行する。この図では、大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））が実行されている様子が示されている。
【０５４０】
次いで、図８－５４（Ｂ）：（３）に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）が開始して２秒が経過したタイミングで（図８－５６：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂを表示させる。このときの第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂは、「右打ち」の「ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの右部分が視認困難な状態（見切れた状態）が示されている。
【０５４１】
［右打ちモード：大当りＦＦ演出中のエラー報知の演出例］
（Ａ）初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出
図８－５７（Ａ）は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５８は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５４２】
先ず、図８－５７（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御しているときに、玉切れエラーを検出すると（図８－５８：Ｔ２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。

【０５４３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させている。
【０５４４】
このとき、第１エラー画像と第１大当り種別報知画像の表示優先度の関係は、第１大当り種別報知画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１大当り種別報知画像の「ＢＯＮＵＳ」の「ＵＳ」の文字に重畳表示されている。
【０５４５】
次いで、図８－５７（Ａ）：（２）に示すように、玉切れエラーが解消されない状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が開始されて４秒が経過すると（図８－５８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。
【０５４６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａ（本例では、「右打ち」の文字全てが視認可能な画像）を表示させている。
【０５４７】
このとき、第１エラー画像と第１Ａ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ａ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像の「右打ち」の「ち」の文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。
【０５４８】
次いで、図８－５７（Ａ）：（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる（図８－５８：Ｔ４）。
【０５４９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を継続して実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａ（本例では、「右打ち」の「ち」の文字が視認困難な画像）を表示させている。
【０５５０】
このとき、第１エラー画像と第１Ａ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ａ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像の「右打ち」の３文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。
【０５５１】
（Ｂ）大当りＣの大当りＦＦ演出
図８－５７（Ｂ）は、大当りＣの大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５９は、大当りＣの大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５５２】
先ず、図８－５７（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御しているときに、玉切れエラーを検出すると（図８－５９：Ｔ２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。
【０５５３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行し、画像表示装置５に第２大当り種別報知画像ＢＰ２（本例では、集中線と「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字

とを含む画像）を表示させている。
【０５５４】
　このとき、第１エラー画像と第２大当り種別報知画像の表示優先度の関係は、第２大当り種別報知画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第２大当り種別報知画像の「夢夢ＢＯＮＵＳ」の「夢」と「Ｓ」の文字に重畳表示されている。
【０５５５】
　次いで、図８－５７（Ｂ）：（２）に示すように、玉切れエラーが解消されない状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が開始されて２秒が経過すると（図８－５９：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。
【０５５６】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂ（本例では、「右打ち」の「ち」の文字が視認困難な画像）を表示させている。
【０５５７】
　このとき、第１エラー画像と第１Ｂ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ｂ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ｂ指示画像の「右打ち」の「打ち」の文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。
【０５５８】
［大当りＥＤ演出］
　大当り遊技状態に制御されているときに、大当り終了指定コマンドを受信すると、大当りＥＤ演出（大当りエンディング演出）が実行される。大当りＥＤ演出では、付与された総賞球数を示す総獲得賞球数画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）と、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に制御される右打ちモードの種類を示す画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）と、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）とで構成される。
【０５５９】
＜大当りＡ＞
　大当りＡに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）→大当りＥＤ演出（第２Ａ部）の順で実行される。
【０５６０】
（大当りＥＤ演出（第１Ａ部））
　大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第１Ａ部）において、画像表示装置５の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、当該大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：００４５０ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（例えば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（例えば、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。
【０５６１】
（大当りＥＤ演出（第２Ａ部））
　大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第２Ａ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に制御される右打ちモードの種類が時短モードであることを示す時短突入画像が表示される。時短突入画像は、「チャンスタイム」の文字を含む画像である。

【０５６２】
＜大当りＢ＞
大当りＢに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）と、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）→大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）→大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）の順で実行される。
【０５６３】
（大当りＥＤ演出（第１Ｂ部））
大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、当該大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（例えば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（例えば、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。
【０５６４】
大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りの後に制御されるＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画像（以下、適宜「ＳＴモード選択画像」、「演出モード選択画像」と称する。）が表示される。ＲＵＳＨモード選択画像は、画像左部に［夢夢モード］に対応した夢夢モード表示（例えば、キャラクタＡと「夢夢モード」の文字を含む画像）と、画像中央部に［ナナモード］に対応したナナモード表示（例えば、キャラクタＢと「ナナモード」の文字を含む画像）と、画像右部に［ジャムモード］に対応したジャムモード表示（例えば、キャラクタＣと「ジャムモード」の文字を含む画像）と、を含む画像である。以下では、夢夢モード表示、ナナモード表示、ジャムモード表示を、適宜総称して「モード表示」と称する。
【０５６５】
また、ＲＵＳＨモード選択画像の画像左下部には、操作部（例えば、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示（例えば、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「でモードを選択」の文字とを含む画像）が表示されている。
本例では、ＲＵＳＨモード選択画像が表示されているときに、操作部が遊技者によって操作されると、選択するモード表示が切り替わる。図８－６０（Ｂ）：（２）の例では、夢夢モード表示が選択されている状態が示されており、他のモード表示は選択されていない状態（本例では、ハッチング処理が施され視認性が低下した状態）が示されている。
【０５６６】
（大当りＥＤ演出（第３Ｂ部））
大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当り（初当り）が終了することを報知するとともに、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示すＳＴ突入画像が表示される。ＳＴ突入画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。
【０５６７】
＜大当りＣ＞
大当りＣに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）→大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）の順で実行される。
【０５６８】
（大当りＥＤ演出（第１Ｃ部））
大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）において、画像表示装置５の画面全体

に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、初当りから当該大当りまでの大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：０１９５０ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５６９】

（大当りＥＤ演出（第２Ｃ部））

大当りＣに対応した大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に再びＳＴモードに制御されることを示すＳＴ継続画像が表示される。ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ継続」の文字を含む画像である。但し、時短モードにおいて、第２特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」（大当りＣ）となり、当該大当りの後にＳＴモードに制御される場合は、初当り以降初めてＳＴモードに制御されるので、ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。

【０５７０】

［大当りＥＤ演出の演出例］

（Ａ）大当りＡの大当りＥＤ演出

図８－６０（Ａ）は、大当りＡの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６１は、大当りＡの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５７１】

先ず、図８－６０（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６１：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：００４５０ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５７２】

ここで、図８－６１：Ｔ１のタイミングは、当該大当りの大当りラウンドにおける最終ラウンドの大当りＲＤ制御が終了したタイミングであり、即ち、最終ラウンドのアタッカー閉鎖制御が実行されたタイミングである。後述する図８－６２：Ｔ１のタイミング、及び、図８－６４：Ｔ１のタイミングについても同様であるので、以下では説明を省略する。

【０５７３】

次いで、図８－６０（Ａ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、時短突入画像を表示させる。時短突入画像は、「チャンスタイム」の文字を含む画像である。

【０５７４】

次いで、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードが時短モードに制御されたことに基づいて、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を終了し、画像表示装置５に時短モードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。

【０５７５】

（Ｂ）大当りＢの大当りＥＤ演出

図８－６０（Ｂ）は、大当りＢの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６２は、大当りＢの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５７６】

先ず、図８－６０（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６２：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５７７】

次いで、図８－６０（Ｂ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６２：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体にＲＵＳＨモード選択画像（本例では、夢夢モード表示ＡＭＰ、ナナモード表示ＢＭＰ、ジャムモード表示ＣＭＰを含む画像）を表示させる。

【０５７８】

このとき、ＲＵＳＨモード選択画像は、操作部が遊技者による操作に基づいて、夢夢モード表示ＡＭＰが選択されている状態が示されており、他のナナモード表示ＢＭＰ及びジャムモード表示ＣＭＰは選択されていない状態（本例では、ハッチング処理が施され視認性が低下した状態）が示されている。

【０５７９】

次いで、図８－６０（Ｂ）：（３）に示すように、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）を開始して１０秒が経過すると（図８－６２：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、ＳＴ突入画像を表示させる。ＳＴ突入画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。

【０５８０】

次いで、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６２：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードがＳＴモードに制御されたことに基づいて、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を終了し、画像表示装置５にＳＴモードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。

【０５８１】

（Ｃ）大当りＣの大当りＥＤ演出

図８－６３（Ｃ）は、大当りＣの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６４は、大当りＣの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５８２】

先ず、図８－６３（Ｃ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６４：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：０１９５０ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５８３】

次いで、図８－６３（Ｃ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６４：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥ

Ｄ演出（第２Ｃ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、ＳＴ継続画像を表示させる。ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ継続」の文字を含む画像である。

【０５８４】

次いで、大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）を開始して３．５秒が経過すると（図８－６４：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードがＳＴモードに制御されたことに基づいて、大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）を終了し、画像表示装置５にＳＴモードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。

【０５８５】

［右打ちモード：大当りＥＤ演出中のエラー報知の演出例］

図８－６５は、大当りＡの大当りＥＤ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６６は、大当りＡの大当りＥＤ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５８６】

先ず、図８－６５に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）が実行されているときに、玉切れエラーを検出すると（図８－６６：Ｔ１Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。

その他の演出画像は、前述した図８－６０（Ａ）：（１）と同様であるので説明を省略する。

【０５８７】

このとき、第１エラー画像ＥＰ１は画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）に表示されており、のめり込み防止画像ＰＰ１は画像表示装置５の画面左下に表示されており、取り忘れ防止画像ＰＰ２は画像表示装置５の画面右下に表示されているので、各画像の表示領域が重畳していない。また、第１エラー画像ＥＰ１より、のめり込み防止画像ＰＰ１や取り忘れ防止画像ＰＰ２の方が、大きい表示領域で表示されている。

【０５８８】

画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さの位置となるように設定されており、のめり込み防止画像ＰＰ１が表示される画像表示装置５の画面左下や、取り忘れ防止画像ＰＰ２が表示される画像表示装置５の画面右下は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さから少し低い位置となるように設定されている。

【０５８９】

［大当りＲＤ演出］

大当り遊技状態に制御されているときに、大当りラウンド開始指定コマンドを受信し、大当りＲＤ制御が開始されると、大当りＲＤ演出（大当りラウンド演出）が実行される。大当りＲＤ演出では、大当りＲＤ用の背景画像が表示され、大当りＲＤ用のＢＧＭが再生出力されるとともに、現在のラウンド数を示すラウンド表示（１ＲＯＵＮＤ、２ＲＯＵＮＤ等）、当該大当りラウンド遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（０００００ｐｔ、０００１５ｐｔ等）が表示される。

【０５９０】

＜獲得賞球更新演出＞

大入賞口（アタッカー）に遊技球が進入すると遊技者に賞球が付与される。このとき、大当りＲＤ演出では、遊技者に付与された賞球に関連する情報である賞球数表示を更新する獲得賞球更新演出を実行可能である。

【０５９１】

獲得賞球数演出では、大入賞口に遊技球が進入したときに、賞球数表示の表示態様を更新態様（更新される桁に対応する部分が変動表示を行っている表示態様）に変化させるとともに、画像表示装置５の画面右下隅（画像表示装置５に対して大入賞口がある方向の位

置）を中心とする四分円状の波紋エフェクト表示が表示される（図８－６７参照）。
【０５９２】
そして、獲得賞球更新演出が開始されて１．５秒が経過したタイミングで、獲得賞球更新演出を終了し、賞球数表示を更新態様から更新後の数値に変化させるとともに、画像表示装置５の画面右下隅から波紋エフェクト表示が消去される。
【０５９３】
［獲得賞球更新演出の演出例］
図８－６７は、大当りＲＤ演出における獲得賞球更新演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６８は、大当りＲＤ演出における獲得賞球更新演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５９４】
本例では、大当りＲＤ遊技の１ラウンド目において、大入賞口に遊技球が１個も入賞していない状態から、大入賞口に遊技球が１個入賞したときの例を示している。
【０５９５】
先ず、図８－６７（１）の演出例は、図８－３０（１）の演出例と同様であるので説明を省略する。
【０５９６】
次いで、図８－６７（２）に示すように、大入賞口に遊技球が１個入賞すると（図８－６８：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得賞球更新演出を実行し、画像表示装置５の画面右下の賞球数表示の表示態様を更新態様に変化させるとともに、波紋エフェクト表示ＷＰを表示させる。
【０５９７】
次いで、図８－６７（３）に示すように、獲得賞球更新演出が開始されて１．５秒が経過すると（図８－６８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得賞球更新演出を終了し、画像表示装置５の画面右下の賞球数表示を更新後の数値（本例では、「０００１５ｐｔ」）に変化させ、波紋エフェクト表示ＷＰを消去させる。
【０５９８】
［第１役物、第２役物］
画像表示装置５の近傍（左方、右下方など）に役物である第１役物と第２役物を備えている。第１役物と第２役物の設置位置や可動有無について、図８－６９を用いて以下に説明する。
【０５９９】
第１役物ＹＭ１は、第１初期位置（図８－６９（１）及び（２）に示す位置）から動作しない役物である。一方で、第２役物ＹＭ２は、演出制御基板１２の制御に従って、第２初期位置（図８－６９（１）に示す位置）と、動作位置（図８－６９（２）に示す位置）との間において動作可能な役物である。
【０６００】
図８－６９（１）及び（２）に示すように、第１役物ＹＭ１は、画像表示装置５の左方且つ前方に設置されており、第１役物ＹＭ１の一部分（右部分）が画像表示装置５に重畳するように設置されているので、第１役物ＹＭ１によって画像表示装置５の一部分（左部分）の視認性が低下している。
【０６０１】
図８－６９（１）に示すように、第２役物ＹＭ２は、画像表示装置５の右下方且つ前方に設置されており、第２役物ＹＭ２が初期位置にある場合、第２役物ＹＭ２の全体が画像表示装置５に重畳しないように設置されているので、第２役物ＹＭ２によって画像表示装置５の視認性が低下していない。即ち、画像表示装置５の画面において表示される画像は、初期位置にある第２役物によって視認性が低下しない。この図では、第２役物ＹＭ２の一部（キャラＡの頭の一部）しか表示されていないが、実際には第２役物ＹＭ２の全体を視認できるものとする。
【０６０２】

一方で、図８－６９（２）に示すように、第２役物ＹＭ２が動作位置にある場合、第２役物ＹＭ２の一部分（キャラＡの頭と上半身部分）が画像表示装置５に重畳するように設置されているので、第２役物ＹＭ２によって画像表示装置５の一部分（右下部分）の視認性が低下している。即ち、画像表示装置５の画面において表示される画像は、動作位置にある第２役物によって視認性が低下する（画像表示装置５の画面右部の第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａの下部分の視認性が低下している）。

【０６０３】

例えば、第２役物ＹＭ２は、初期位置→動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→動作位置→初期位置→動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→初期位置と動作位置との間の状態（一旦停止）→動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→初期位置と動作位置との間の状態（一旦停止）→初期位置と動作したりしてもよい。

【０６０４】

図８－６９に示すように、第２役物ＹＭ２が初期位置にあるときに、第２役物ＹＭ２は、画像表示装置５の前方に位置しないようになっている。一方で、第１役物ＹＭ１や第２役物ＹＭ２が初期位置から動作位置に動作する過程や、第２役物ＹＭ２が動作位置にあるときに、第１役物ＹＭ１や第２役物ＹＭ２の少なくとも一部が、画像表示装置５の前方に位置するようになっている。このとき、第１役物ＹＭ１や第２役物ＹＭ２は、画像表示装置５の領域に重複し、画像表示装置５の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。

【０６０５】

大当りＦＦ演出の第２部（大当り開始時の右打ち指示）が実行されるときや、変動表示において表示結果が「大当り」であることが報知されるときに、第２役物ＹＭ２は動作位置にあり、それ以外の期間では、第２役物ＹＭ２は初期位置にあるものとする。

【０６０６】

［大当り種別報知画面でのエラー報知］

図８－７０（Ａ）は、大当りＦＦ演出（第１部）中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【０６０７】

図８－７０（Ａ）の演出画像は、前述した図８－５７（Ｂ）：（１）の演出画像と同様であるので説明を省略する。

このとき、第１役物ＹＭ１も第２役物ＹＭ２も初期位置（第１初期位置、第２初期位置）にある。

【０６０８】

このように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下している。

【０６０９】

一方で、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない。また、遊技者がいずれの角度から画像表示装置５を見た場合であっても、役物によってエラー画像の視認性が低下しないように、役物が設置されるとともに、エラー画像の表示領域が設定されている。

【０６１０】

［通常右打ち指示画面でのエラー報知］

図８－７０（Ｂ）は、大当りＦＦ演出（第２部）中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【０６１１】

図８－７０（Ｂ）の演出画像は、前述した図８－５７（Ａ）：（３）の演出画像と同様であるので説明を省略する。

このとき、第１役物ＹＭ１は初期位置（第１初期位置）にあり、第２役物ＹＭ２は動作位置にある。

【０６１２】

このように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

【０６１３】

一方で、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない。また、遊技者がいずれの角度から画像表示装置５を見た場合であっても、役物によってエラー画像の視認性が低下しないように、役物が設置されるとともに、エラー画像の表示領域が設定されている。

【０６１４】

［時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］

図８－７１は、時短モードに制御され、当該時短モードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－７２は、時短モードに制御され、当該時短モードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０６１５】

本例では、通常モードに制御されているときに、大当りＡが発生し、時短モードに制御され、この時短モード中に新たに大当りが発生することなく、通常モードに制御された場合について例示する。

【０６１６】

先ず、図８－７１（１）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（１）の演出画像と同様である部分についての説明を省略する。

【０６１７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）も確定停止させている。

【０６１８】

図８－７１（２）～（４）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（２）、並びに、図８－６０（Ａ）：（１）及び（２）の演出画像と同様であるので説明を省略する。

【０６１９】

次いで、図８－７１（５）に示すように、時短モードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が、第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－７２：Ｔ６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を確定停止させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２４１」）も確定停止させている。

【０６２０】

このとき、時短モードの最終変動であることに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央上に「チャンスタイム」の文字と、画像表示装置５の画面右上に時短モードの残り制御回数を示す時短残回数表示（本例では、「残り０回」の文字）とを表示させている。

【０６２１】

次いで、図８－７１（６）に示すように、図柄確定期間の０．５秒が経過し、時短モードから通常モードに制御されると（図８－７２：Ｔ７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３操作方法指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第３指示画像ＩＰ３（本例で

は、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させる。
【０６２２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに、直前に実行された時短最終変動の最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）をそのまま確定停止させている。小図柄についても同様である。
【０６２３】
［ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］
図８－７３は、ＳＴモードに制御され、当該ＳＴモードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－７４は、ＳＴモードに制御され、当該ＳＴモードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０６２４】
本例では、通常モードに制御されているときに、大当りＢが発生し、ＳＴモード［夢夢モード］に制御され、このＳＴモード中に新たに大当りが発生することなく、通常モードに制御された場合について例示する。
【０６２５】
図８－７１（１）～（４）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（１）、図８－５４（Ａ）：（２）、並びに、図８－６０（Ｂ）：（１）及び（３）の演出画像と同様であるので説明を省略する。
【０６２６】
次いで、図８－７３（５）に示すように、ＳＴモードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を実行しており、変動パターン「高速Ｃはずれリザルト表示」（図８－７（Ｂ）：（１）参照）における飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで（図８－７４：Ｔ６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を停止表示させている。このとき、第２特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに基づいて、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を継続して実行させている。
【０６２７】
このとき、ＳＴモード［夢夢モード］の最終変動であることに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央上に「パワフルＲＵＳＨ」の文字、画像表示装置５の画面左上に現在の演出モードを示す演出モードアイコン（本例では、「夢夢モード」の文字を含むアイコン）、画像表示装置５の画面右上にＳＴモードの残り制御回数を示すＳＴ残回数表示（本例では、「残り０回」の文字）を表示させている。
【０６２８】
次いで、図８－７３（６）に示すように、ＳＴモードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を実行しており、変動パターン「高速Ｃはずれリザルト表示」（図８－７（Ｂ）：（１）参照）におけるリザルト表示を開始させるべきタイミングで（図８－７４：Ｔ７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体にリザルト表示ＲＰ（本例では、「パワフルＲＵＳＨ終了」の文字と、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、第２特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに基づいて、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を継続して実行させている。
【０６２９】
次いで、図８－７３（７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－７２：Ｔ８）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を確定停止させる。
【０６３０】
次いで、図８－７３（８）に示すように、図柄確定期間の０．５秒が経過し、ＳＴモー

ドから通常モードに制御されると（図８－７４：Ｔ９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３操作方法指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第３指示画像ＩＰ３（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させる。

【０６３１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに、直前に実行された時短最終変動の最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）をそのまま確定停止させている。小図柄についても同様である。

【０６３２】

（効果１）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０６３３】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０６３４】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０６３５】

（効果１－１）

図８－８（Ｂ）のエラー報知演出一覧テーブルに示したように、エラー報知として、玉切れエラーが発生したときに、玉切れエラーが発生したことを遊技者に報知する第１エラー報知演出（玉切れエラー報知）と、満タンエラーが発生したときに、満タンエラーが発生したことを遊技者に報知する第２エラー報知演出（満タンエラー報知）と、扉開放エラーが発生したときに、扉開放エラーが発生したことを遊技者に報知する第３エラー報知演出（扉開放エラー報知）と、磁気エラーが発生したときに、磁気エラーが発生したことを遊技者に報知する第４エラー報知演出（磁気エラー報知）と、を実行可能である。

【０６３６】

これらのエラー報知のうちいずれのエラー報知は、大当りＦＦ演出が実行された場合であっても、継続して実行されるものとする。

【０６３７】

このような構成によれば、いずれのエラーが発生した場合であっても、大当りＦＦ演出が実行されたときに、継続してエラー報知が実行されるので、エラーが発生したことを遊技者に認識させやすくすることができる。

【０６３８】

（効果１－２）

図８－８（Ａ）の操作方法指示演出一覧テーブルに示したように、第５操作指示演出（異常左打ち指示）には、実行条件（発生条件）と実行期間の異なる異常左打ち指示（ＬＶ１：ショート）と、異常左打ち指示（ＬＶ２：ロング）とがある。異常左打ち指示（ＬＶ１：ショート）の実行期間は５０００ｍｓであり、異常左打ち指示（ＬＶ２：ロング）の実行期間は１００００ｍｓである。

【０６３９】

また、図８－９及び図８－１０（Ａ）に示したように、異常左打ち指示（ＬＶ１）の実行条件は、異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立したときであり、異常左打ち指示（ＬＶ

２）の実行条件は、異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立したときである。
【０６４０】
図８－１９に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）または異常左打ち指示（ＬＶ２）のいずれかが実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示演出が終了している。
【０６４１】
このような構成によれば、いずれの異常左打ち指示が実行されているときであっても、大当りＦＦ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示を終了するので、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、その後の大当り遊技状態において遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６４２】
（効果１－３）
図８－２３に示したように、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始されると、異常左打ち指示を終了する一方で、エラー報知を継続して実行している。
【０６４３】
また、図８－１３及び図８－２３に示したように、異常左打ち指示とエラー報知とが同時に実行されている場合、エラー報知の方が異常左打ち指示よりも表示優先度が高いので、遊技者からは手前に表示されているように見える。
【０６４４】
このような構成によれば、異常左打ち指示とエラー報知が同時に実行される場合であっても、表示優先度や大当りＦＦ演出が実行されたときの実行有無に関して、異常左打ち指示よりもエラー報知の方が、優先度が高いので、エラーが発生していることを遊技者に認識させやすくすることができる。
【０６４５】
（効果１－４）
図８－８に示したように、異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）は、画像表示装置５とスピーカ８Ｌ、８Ｒの演出装置を用いて実行される演出である。また、図８－１９に示したように、大当りＦＦ演出が実行されたことにより実行中の異常操作方法指示を終了する場合、画像表示装置５の第５指示画像の表示と、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの第５指示音声の再生出力との両方を終了している。
【０６４６】
また、大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）は、他の演出音（通常モード演出音等）よりも強調された態様の音声である。例えば、大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）の方が、他の演出音より、チャンネル設定割合が高くなっている。これにより、大当りＦＦ演出の特別感が増し、大当りにおける遊技の興趣を向上できる。
【０６４７】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに、異常操作方法指示に関連する指示音声の再生出力を終了するので、大当りＦＦ演出音の再生出力の邪魔をせず、大当りにおいて興趣が低下してしまうことを防止できる。
【０６４８】
（効果１－５）
図８－８に示したように、エラー報知は、画像表示装置５と遊技効果ランプ９の演出装置を用いて実行される演出である。また、図８－２１に示したように、大当りＦＦ演出が実行されたことにより実行中のエラー報知を継続する場合、画像表示装置５の第１エラー画像の表示と、遊技効果ランプ９の赤色の点滅発光との両方を継続している。
【０６４９】
また、図８－２５に示したように、パチンコ遊技機１Ｄの画像表示装置５に第１エラー画像が表示されていても、店員は第１エラー画像によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することは困難である。一方で、パチンコ遊技機１の遊技効果ラ

ンプ９が赤色に点滅発光されていると、店員は遊技効果ランプ９の発光態様によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することが容易となる。

【０６５０】

このような構成によれば、遊技効果ランプ９を用いた演出に関して、大当りＦＦ演出よりもエラー報知の方が、優先して実行されるので、エラーが発生したことを遊技者のみならず店員にも認識させることが容易となる。

【０６５１】

（効果１－６）

図８－１９の説明で示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０が大当り開始指定コマンドを受信したタイミングから表示を開始しており、演出制御用ＣＰＵ１２０が大当り終了指定コマンドを受信したタイミングまで表示を継続している。

【０６５２】

このような構成によれば、操作法法指示に関連する指示画像は、特定のタイミングでのみ画像表示装置５に表示される一方で、システム右打ち画像は、右打ちモードに制御されている期間に、画像表示装置５に常に表示されることによって、いずれのタイミングであっても遊技者に適確に操作方法を指示することができる。

【０６５３】

（効果１－７）

図８－５４に示したように、大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのいずれの種別の大当りであっても、大当りＦＦ演出において、右打ちすることを指示する第１指示画像が表示される大当りＦＦ演出（第２部）が実行される。この大当りＦＦ演出は、異常左打ちの検出有無に関わらず、大当り遊技状態に制御され、大当りＦＦ演出が実行されると必ず実行される演出である。

【０６５４】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに、異常左打ちを検出した場合に、異常右打ち指示をしないような構成を採用しても、その後の大当りＲＤ遊技で遊技者が不利になることなく、遊技を進めることができる。

【０６５５】

（効果２）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０６５６】

図８－９の異常操作方法指示演出決定処理に示したように、異常左打ち検出条件が成立した場合、異常右打ち指示を実行可能であり（ステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＹＥＳ→ステップＳ０２ＴＭ１２５０と進むことが可能である）。また、大当りＦＦ期間が終了した後の大当りＲＤ期間や大当りＥＤ期間である場合、異常右打ち指示を実行可能である（ステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＮＯ→ステップＳ０２ＴＭ１２５０と進むことが可能である）。また、大当りＦＦ期間内である場合、異常右打ち指示を実行しない（ステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＹＥＳ→ステップＳ０２ＴＭ１２５０の処理をスキップする）。

【０６５７】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０６５８】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

【０６５９】
　また、大当りＦＦ演出が終了した後に異常右打ち指示が実行されるので、大当りＦＦ演出中に異常左打ち検出条件が成立した場合であっても、異常右打ち指示を実行しないことによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせず、興趣の低下を防止できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６６０】
（効果２－１）
　図８－９及び図８－１０に示したように、右打ちモードに制御されているときの大当りＦＦ期間以外の期間に、異常左打ち検出条件が成立すると、異常右打ち指示を実行可能である。
【０６６１】
　上記の実施形態では、異常左打ち検出条件と異常右打ち検出条件が異なる例を示したが、このような形態に限定されず、異常左打ち検出条件と異常右打ち検出条件が同じであってもよい。
【０６６２】
　このような構成によれば、大当りＦＦ期間以外の右打ちモード中に異常右打ち指示が実行可能となるので、大当りＦＦ期間以外の右打ちモード中に、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６６３】
（効果２－２）
　図８－１４に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して２回行う映像である。
【０６６４】
　また、図８－１４に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して４回行う映像である。
【０６６５】
　図８－２６に示したように、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像ＩＰ４の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して２回行う映像である。
【０６６６】
（効果３）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了している。
【０６６７】
　また、図８－３８及び図８－４０に示したように、音量調整表示や光量調整表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整表示や光量調整表示を継続して表示している。
【０６６８】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに実行中の異常左打ち指示が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６６９】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに表示中の音量調整表示や光量調整表示が

継続して表示されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、音量調整表示や光量調整表示を確認できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６７０】
（効果４）
　図８－１９に示したように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了している。
【０６７１】
　図８－３８及び図８－４０に示したように、音量調整音声や光量調整音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整音声や光量調整音声を継続して再生出力している。
【０６７２】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の第５指示音声の再生出力が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６７３】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の音量調整音声や光量調整音声が継続して再生出力されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、音量調整音声や光量調整音声を確認できるので、適切な音量および光量で大当りＦＦ演出を楽しむことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６７４】
（効果４－１）
　図８－３３及び図８－３６に示したように、音量調整表示や光量調整表示は、音量調整ボタンや光量調整ボタンの操作を受け付けない状態で、５秒間が経過すると画像表示装置５から消去されている。
【０６７５】
　このような構成によれば、音量や光量を確認した後に、遊技者による操作を必要とせずにこれらの音量調整表示や光量調整表示が非表示となってくれるので、遊技者に音量調整表示や光量調整表示を消去するための手間を与えず、遊技に集中させることができる。
【０６７６】
（効果４－２）
　上記に示したように、音量調整音声は、「音量をＸに設定しました」のような文章を含むボイス音声や、文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。同様に、光量調整音声は、「光量をＹに設定しました」のような文章を含むボイス音声や、文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０６７７】
　このような構成によれば、音量調整音声や光量調整音声の種類を増やすことができ、音量調整や光量調整が実行されるときのバリエーションを増やすことができる。
【０６７８】
（効果４－３）
　上記に示したように、音量調整演出と、光量調整演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として以下に示す（Ｘ１）～（Ｘ３）の演出制御手法を採用することによって、演出音の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となる。先に開始された方の演出を「第１演出」、当該第１演出の実行中に開始された方の演出を「第２演出」とする。
（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる

（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる
【０６７９】
　このような構成によれば、音量調整演出と、光量調整演出とが同時に実行される場合でも、円滑に演出制御を行うことができる。
【０６８０】
（効果４－４）
　図８－３８及び図８－４０に示したように、通常モードに制御されているときに、音量調整音声や光量調整音声が再生出力される場合、通常モード演出音の再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させている。一方で、右打ちモードに制御されているとき（大当りＦＦ演出が実行されているとき）に、音量調整音声や光量調整音声が再生出力される場合、大当りＦＦ演出音の再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させていない。
【０６８１】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出音は、大当りが発生したことを祝福するときの演出音であるので、再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させないことによって、大当りＦＦ演出おける不満を遊技者に与えてしまうことを防止できる。
【０６８２】
（効果５）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了している。
【０６８３】
　また、図８－４５に示したように、オートボタンＯＦＦ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定表示を継続して表示しており、図８－４７に示したように、オートボタンＯＮ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定表示を継続して表示している。
【０６８４】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに実行中の異常左打ち指示が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６８５】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに表示中のオートボタンＯＦＦ設定表示やオートボタンＯＮ設定表示が継続して表示されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、オートボタンＯＦＦモードまたはオートボタンＯＮモードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６８６】
（効果６）
　図８－１９に示したように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了している。
【０６８７】
　また、図８－４５に示したように、オートボタンＯＦＦ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定音声を継続して再生出力しており、図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定音声を継続して再生出力している。
【０６８８】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の第５指示音声の再生出力が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしま

うことを防止できる。
【０６８９】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中のオートボタンＯＦＦ設定音声やオートボタンＯＮ設定音声が継続して再生出力されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、オートボタンＯＦＦモードまたはオートボタンＯＮモードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６９０】
（効果６－１）
　図８－５０に示したように、音量調整演出に関連する音量調整表示を表示可能な音量調整表示領域と、光量調整演出に関連する光量調整表示を表示可能な光量調整表示領域と、オートボタン設定演出に関連するオートボタン設定表示を表示可能なオートボタン設定表示領域とは、いずれも異なる領域であるので、これらの画像を同時に表示することが可能となっている。
【０６９１】
　このような構成によれば、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とが同時に実行される場合でも、円滑に演出制御を行うことができる。
【０６９２】
（効果７）
　図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。
【０６９３】
　このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０６９４】
（効果８）
　図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０６９５】
　このような構成によれば、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０６９６】
（効果８－１）
　上記に示したように、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）は、大当りであることを示す第１種別文字（ＢＯＮＵＳ）と、その大当りの種別を示唆する第２種別文字（夢夢）とで構成されている。
【０６９７】
　図８－５７（Ｂ）：（１）に示したように、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）が表示されているときに、エラー画像が表示されると、エラー画像は、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）の第１種別文字（ＢＯＮＵＳ）と第２種別文字（夢夢）との両方に重

畳して表示されている。
【０６９８】
　また、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）は、右打ちで遊技することを文字を用いて示す指示文字情報（「右打ち」の文字）と、右打ちで遊技することをオブジェクトを用いて示す指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）とで構成されている。
【０６９９】
　図８－５７（Ａ）及び（Ｂ）に示したように、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）が表示されているときに、エラー画像が表示されると、エラー画像は、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）の指示文字情報（「右打ち」の文字）と指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）との両方に重畳して表示されている。
【０７００】
　このような構成によれば、大当りタイトル表示や第１指示画像が表示されるときに、エラーが発生した場合に、異なる種別の情報のそれぞれにエラー画像が重畳して表示されることによって、遊技者がいずれの種別の情報に注目していた場合でも、エラー画像に注目させることができる。
【０７０１】
（効果８－２）
　上記の実施形態では、エラー画像で用いられる文字の書体（フォント）と、エラー画像以外の画像（大当りタイトル表示、操作方法指示画像、音量調整表示、光量調整表示、オートボタンＯＮ／ＯＦＦ設定表示等）で用いられる文字の書体とは、異なっている。エラー画像で用いられる文字の書体（フォント）は、シンプルな装飾されていない書体である一方で、エラー画像以外の画像（大当りタイトル表示、操作方法指示画像、音量調整表示、光量調整表示、オートボタンＯＮ／ＯＦＦ設定表示等）で用いられる文字の書体は、派手に装飾されていてもよいものとする。
【０７０２】
　このような構成によれば、エラー画像で用いられる文字の書体が、エラー画像以外の画像で用いられる文字の書体と異なることによって、エラー画像に注目させることができ、エラー報知の特別感を増すことができる。
【０７０３】
（効果９）
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０７０４】
　このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０７０５】
（効果９－１）
　図８－６５に示したように、第１エラー画像ＥＰ１は画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）に表示されており、のめり込み防止画像ＰＰ１は画像表示装置５の画面左下に表示されており、取り忘れ防止画像ＰＰ２は画像表示装置５の画面右下に表示されているので、各画像の表示領域が重畳していない。また、第１エラー画像ＥＰ１より、のめり込み防止画像ＰＰ１や取り忘れ防止画像ＰＰ２の方が、大きい表示領域で表示されている。
【０７０６】
　このような構成によれば、ある程度の文字数を表記する必要があるのめり込み防止画像（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とにおいて、十分な文字数を表記するためのスペ

ースを確保することができる。
【０７０７】
（効果９－２）
図８－６５に示したように、画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さの位置となるように設定されており、のめり込み防止画像ＰＰ１が表示される画像表示装置５の画面左下や、取り忘れ防止画像ＰＰ２が表示される画像表示装置５の画面右下は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さから少し低い位置となるように設定されている。
【０７０８】
このような構成によれば、エラー画像と、のめり込み防止画像と、取り忘れ防止画像とが同時に表示される場合に、より一層エラー画像に注目させることができる。
【０７０９】
（効果１０）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０７１０】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０７１１】
（効果１０－１）
図８－６８に示したように、獲得賞球更新演出の実行期間は１．５秒間であり、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後の大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は４．５秒間である。
【０７１２】
ここで、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了するときに、オーバー入賞が発生した場合であっても、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了するタイミングから、大入賞口に進入した所定量目（１０個目）の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行し（１．５秒間）、大入賞口に進入したオーバー入賞分（１１個目）の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行する（１．５秒間）ことが可能である（１．５秒間＋１．５秒間＜４．５秒間）。
【０７１３】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量目の遊技球とオーバー入賞分の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行するための期間を確保することができ、獲得賞球更新演出を実行してから大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）の表示に切り替えるので、遊技者が付与された賞球数の確認を確実にでき、大当りＲＤ遊技における不満を防止できる。
【０７１４】

（効果１０－２）
図８－６７に示したように、獲得賞球数演出では、大入賞口に遊技球が進入したときに、賞球数表示の表示態様を更新態様（更新される桁に対応する部分が変動表示を行っている表示態様）に変化させているとともに、画像表示装置５の画面右下隅（画像表示装置５に対して大入賞口がある方向の位置）を中心とする四分円状の波紋エフェクト表示が表示されている。
【０７１５】
このような構成によれば、画像表示装置５から見てアタッカーが備えられている方向である画像表示装置５の画面右下において、賞球数表示の更新に注目させることができ、大当りＲＤ遊技の興趣を向上させることができる。
【０７１６】
（効果１０－３）
図８－６８に示したように、獲得賞球更新演出の実行期間は１．５秒間であり、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後の大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は４．５秒間である。本例では、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は、獲得賞球更新演出の実行期間の３倍である。このような形態に限定されず、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は、獲得賞球更新演出の実行期間の２倍であってもよいし、４倍であってもよい。
【０７１７】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、獲得賞球更新演出を実行するための期間を確保することができ、獲得賞球更新演出を実行してから大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）の表示に切り替えるので、遊技者が付与された賞球数の確認を確実にでき、大当りＲＤ遊技における不満を防止できる。
【０７１８】
（効果１１）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０７１９】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０７２０】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０７２１】
（効果１１－１）
図８－５４に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出とは、大当りタイトル表示や第１指示画像がそれぞれ異なっている。
【０７２２】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間

（３．５秒間）の方が、短い。
【０７２３】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。また、大当りに応じて大当りＦＦ演出が異なるので、大当りＦＦ演出における興趣を向上できる。
【０７２４】
（効果１２）
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０７２５】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０７２６】
（効果１２－１）
図８－６０及び図８－６２に示したように、通常モードで発生した「大当りＢ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間を確保するための１０秒間と、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示す（ＳＴモードに突入することを報知する）ＳＴ突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。
【０７２７】
また、図８－６３及び図８－６４に示したように、右打ちモードで発生した「大当りＣ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間はなく、当該大当りの後にＳＴモードの制御が継続されることを示す（ＳＴモードが継続することを報知する）ＳＴ継続画像を表示する期間を確保するための３．５秒間が設けられている。
【０７２８】
このような構成によれば、初当り時に初めてＳＴモードに突入されるときは、ＲＵＳＨモードを選択する期間やＳＴ突入画像を表示する期間を、ＳＴモードが継続されるときよりも十分に確保することによって、初めてＳＴモードに制御されるときの興趣や祝福感をより一層向上させることができる。
【０７２９】
（効果１３）
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。
【０７３０】
また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５

秒間）の方が、短い。
【０７３１】
　このような構成によれば、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【０７３２】
（効果１４）
　図８－４に示したように、「大当りＡ」は、実質的な「通常大当り」であり、ラウンド数が３ラウンドの「３Ｒ大当り」であり、「大当りＢ」は、実質的な「確変大当り」であり、ラウンド数が１０ラウンドの「１０Ｒ大当り」であるので、確変制御の有無の面とラウンド数の面とにおいて、大当りＡより大当りＢの方が遊技者にとって有利な大当りである。
【０７３３】
　また、図８－５５に示したように、大当りＡが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間と、大当りＢが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間とは、いずれも７．５秒間である。
【０７３４】
　また、図８－６１に示したように、大当りＡの大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間）より、図８－６２に示したように、大当りＢの大当りＥＤ演出の実行期間（１９秒間）の方が、長い。
【０７３５】
　このような構成によれば、大当りＡと、大当りＢとにおいて、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間を共通とすることによって、いずれの大当り遊技状態に制御される場合であっても、大当り遊技状態に制御される前の祝福を同様に行うための期間を確保することができる。
【０７３６】
　また、大当りＥＤ演出の実行期間に関して、大当りＡより大当りＢの方が長い期間が設定されているので、大当りＢに制御されていたことの余韻を遊技者により一層楽しませることができる。
【０７３７】
（効果１４－１）
　図８－６０及び図８－６１に示したように、通常モードで発生した「大当りＡ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間はなく、当該大当り（初当り）の後に時短モードに制御されることを示す（時短モードに突入することを報知する）時短突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。
【０７３８】
　また、図８－６０及び図８－６２に示したように、通常モードで発生した「大当りＢ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間を確保するための１０秒間と、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示す（ＳＴモードに突入することを報知する）ＳＴ突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。
【０７３９】
　このような構成によれば、初当り時に初めてＳＴモードに突入されるときは、ＲＵＳＨモードを選択する期間やＳＴ突入画像を表示する期間を、ＳＴモードに突入しないときよりも十分に確保することによって、初めてＳＴモードに制御されるときの興趣や祝福感をより一層向上させることができる。

【０７４０】
（効果１５）
図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。
【０７４１】
また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。
【０７４２】
このような構成によれば、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。
【０７４３】
また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０７４４】
（効果１５－１）
図８－５５に示したように、大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出が実行されるときに関して、図柄確定期間（０．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第２部）（３秒間）＜大当りＦＦ演出（第１部）（４秒間）の関係性となっている。
【０７４５】
同様に、図８－５６に示したように、大当りＣに対応する大当りＦＦ演出が実行されるときに関して、図柄確定期間（０．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第２部）（１．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第１部）（２秒間）の関係性となっている。
【０７４６】
このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示される大当りＦＦ演出（第１部）が最も長い実行期間であることによって、遊技者に確実に大当りのタイトルを認識させることができる。
【０７４７】
（効果１５－２）
上記の実施形態では、
図柄確定期間：飾り図柄が確定停止してから大当りタイトル表示の表示を開始する（大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される）までの期間、
大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間：大当りタイトル表示の表示を開始してから第１指示画像の表示が開始されるまでの期間、
大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間：第１指示画像の表示が開始されてからアタッカーが開放状態となるまでの期間、
と規定するものとする。
【０７４８】
このような構成によれば、大当りとなる特別図柄の変動表示が終了してから、大当りＦＦ演出が実行され、アタッカーが開放するまでの各期間を適確に定義付けすることができ、大当りＦＦ演出が実行されるときの興趣を向上できる。
【０７４９】
（効果１６）
図８－５４（Ａ）に示したように、大当りＦＦ演出において、初当り（大当りＡ、大当

りＢ）の大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像）とを表示しており、図８－５４（Ｂ）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＣの大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ｂ指示画像等）とを表示している。

【０７５０】

また、図８－５５に示したように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。また、図８－５６に示したように、大当りＣに関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。

【０７５１】

このような構成によれば、通常状態、時短状態、または、ＳＴ状態の少なくともいずれか一方に制御されているときに、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【０７５２】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。

【０７５３】

（効果１６－１）

図８－５４（Ａ）及び（Ｂ）に示したように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出の演出態様と、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出の演出態様と、は異なっている。

【０７５４】

このような構成によれば、大当りが発生した遊技モードに応じて、大当りＦＦ演出が異なるので、大当り遊技における興趣を向上できる。

【０７５５】

（効果１７）

図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。

【０７５６】

また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。

【０７５７】

このような構成によれば、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。

【０７５８】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【０７５９】
（効果１７－１）
図８－５３（Ｂ）：（３）に示したように、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出における大当りタイトル表示では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字を含む画像が表示されており、このときの「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字の一部（画面上部分）が画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）で表示されている。
【０７６０】
また、上記の実施形態に限定されず、大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」等）の文字の見切れる部分として、大当りタイトル表示の文字の画面左部分、画面右部分、画面下部分などであってもよく、これらのうち複数の部分であってもよい。
【０７６１】
このような構成によれば、大当りタイトル表示によって、大当りが発生することの特別感をより一層強調でき、大当り遊技における興趣を向上できる。
【０７６２】
（効果１７－２）
図８－５４に示したように、第１指示画像の指示文字情報（「右打ち」の文字）と指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）の両方が、画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）で表示されている。
【０７６３】
同様に、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）と第２種別文字（「夢夢」）の両方が、画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）となるような表示位置やサイズで表示されてもよい。
例えば、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）の「Ｂ」の文字と第２種別文字（「夢夢」）の一文字目の「夢」の文字が、画像表示装置５の画面左部分から見切れた状態となり、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）の「Ｓ」の文字と第２種別文字（「夢夢」）の二文字目の「夢」の文字が、画像表示装置５の画面右部分から見切れた状態となるような表示位置やサイズで表示されてもよい。
【０７６４】
このような構成によれば、大当りタイトル表示によって、大当りが発生することの特別感をより一層強調でき、大当り遊技における興趣を向上できる。
【０７６５】
（効果１８）
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０７６６】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０７６７】
このような構成によれば、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０７６８】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、

遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０７６９】
（効果１８－１）
図８－５４（Ａ）：（４）に示したように、第１Ａ指示画像の「右打ち」の文字の右部分（「ち」の文字）と右向き矢印のオブジェクトの右部分（矢の部分）が視認困難な状態（見切れた状態）で表示されている。また、図８－５４（Ｂ）：（３）に示したように、第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂの「右打ち」の文字の右部分（「ち」の文字）と右向き矢印のオブジェクトの右部分（矢の部分）が視認困難な状態（見切れた状態）で表示されている。
【０７７０】
このような構成によれば、第１指示画像の一部（本例では右側）を視認困難な状態で表示させることによって、大当り遊技における操作方法を指示するときの興趣を向上させることができるとともに、第１指示画像の一部（本例では左側）を視認困難な状態で表示させないことによって、大当り遊技における操作方法を適確に指示することができる。
【０７７１】
（効果１９）
図８－７３に示したように、初当りが発生しＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態において新たに大当りが発生することなくＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示している。
【０７７２】
一方で、図８－７１に示したように、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示していない。
【０７７３】
このような構成によれば、ＳＴ状態に制御されなかった場合（時短状態に制御された場合）にリザルト表示が表示されないことによって、時短状態よりも大当りが発生し易いＳＴ状態に制御された場合に付与される可能性のあった賞球が付与されなかったことに関する情報（総獲得賞球数に関する情報等）を遊技者に報知しないので、遊技者に悲壮感やストレスを与えることを防止できる。
【０７７４】
（効果１９－１）
図８－６３に示したように、大当りＣの大当りＥＤ演出において、初当りから当該大当りまでの大当りにおいて付与された賞球数に関する総賞球数表示が表示されている。これは、初当りから当該大当りまでにおいて付与された賞球数に関するリザルト表示ともいえる。
【０７７５】
このような構成によれば、右打ちモードに制御されているときに発生した大当りにおいて、大当りが発生する毎にリザルト表示を表示することができ、遊技者に付与された賞球数を報知する機会を増やすことができる。
【０７７６】
（効果１９－２）
図８－４に示したように、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉は、初当り時の「大当りＡ」であるので４５０個である。また、初当りが発生しＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態において新たに大当りが発生することなくＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉は、初当り時の「大当りＢ」であるので１５００個である。
【０７７７】
従って、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当り

が発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉数は、初当りが発生しＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態において新たに大当りが発生することなくＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉数の半分以下である。

【０７７８】

このような構成によれば、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、リザルト表示を表示させないことの効果をより一層向上できる。

【０７７９】

（効果２０）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０７８０】

また、図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。

【０７８１】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０７８２】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０７８３】

また、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【０７８４】

（効果２１）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０７８５】

また、図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。

【０７８６】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔を

せずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０７８７】
　また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０７８８】
　また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０７８９】
（効果２２）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０７９０】
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０７９１】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０７９２】
　また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０７９３】
　また、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０７９４】
（効果２３）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０７９５】
　また、図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って

、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０７９６】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０７９７】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０７９８】

また、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０７９９】

（効果２４）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０８００】

上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０８０１】

また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０８０２】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０８０３】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０８０４】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラ

ウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８０５】

（効果２５）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０８０６】

また、図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。

【０８０７】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０８０８】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０８０９】

このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８１０】

（効果２６）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０８１１】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。

【０８１２】

また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０８１３】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示

を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０８１４】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０８１５】

また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【０８１６】

（効果２７）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０８１７】

また、図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。

【０８１８】

また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。

【０８１９】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０８２０】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０８２１】

また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【０８２２】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによ

って、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０８２３】
（効果２８）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０８２４】
図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。
【０８２５】
また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８２６】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０８２７】
また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０８２８】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０８２９】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８３０】
（効果２９）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０８３１】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

【０８３２】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８３３】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０８３４】
また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０８３５】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０８３６】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８３７】
（効果３０）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８３８】
図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。
【０８３９】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８４０】
また、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０８４１】
（効果３１）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８４２】
図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０８４３】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８４４】
また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０８４５】
（効果３２）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８４６】
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８４７】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８４８】
また、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０８４９】
（効果３３）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８５０】
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０８５１】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り

Ａ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０８５２】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８５３】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８５４】

（手段３４）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８５５】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。

【０８５６】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８５７】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８５８】

（効果３５）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８５９】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。

【０８６０】

また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０８６１】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生

した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８６２】

また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【０８６３】

（効果３６）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８６４】

図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。

【０８６５】

また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。

【０８６６】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８６７】

また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【０８６８】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。

【０８６９】

（効果３７）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８７０】

図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。

【０８７１】

また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重

畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８７２】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８７３】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０８７４】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８７５】
（効果３８）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８７６】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０８７７】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８７８】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８７９】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０８８０】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８８１】
（効果３９）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当り

ＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０８８２】

図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。

【０８８３】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０８８４】

また、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【０８８５】

（効果４０）

図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０８８６】

図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。

【０８８７】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０８８８】

また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に

進めることができる。
【０８８９】
（効果４１）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８９０】
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０８９１】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０８９２】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０８９３】
また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０８９４】
（効果４２）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８９５】
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０８９６】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の

更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０８９７】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８９８】

（効果４３）

図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０８９９】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。

【０９００】

また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９０１】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０９０２】

また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【０９０３】

（効果４４）

図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ

演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０９０４】

図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。

【０９０５】

また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。

【０９０６】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０９０７】

また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【０９０８】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。

【０９０９】

（効果４５）

図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０９１０】

図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。

【０９１１】

また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。

【０９１２】
　このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０９１３】
　また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０９１４】
　一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０９１５】
（効果４６）
　図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０９１６】
　図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０９１７】
　図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０９１８】
　このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０９１９】
　また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１

指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０９２０】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０９２１】
（効果４７）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９２２】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９２３】
図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。
【０９２４】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９２５】
このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０９２６】
（効果４８）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９２７】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９２８】
図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０９２９】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出

されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０９３０】

また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【０９３１】

（効果４９）

上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０９３２】

また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９３３】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。

【０９３４】

このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０９３５】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０９３６】

（効果５０）

上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０９３７】

また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９３８】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）

の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。
【０９３９】
　また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９４０】
　このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９４１】
　また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【０９４２】
（効果５１）
　上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９４３】
　また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９４４】
　図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。
【０９４５】
　また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。
【０９４６】
　このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９４７】
　また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【０９４８】
　また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０９４９】
（効果５２）
　上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９５０】
　また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９５１】
　図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。
【０９５２】
　また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０９５３】
　このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９５４】
　また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０９５５】
　一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０９５６】
（効果５３）
　上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９５７】
　また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９５８】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０９５９】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０９６０】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９６１】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０９６２】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０９６３】
［その他の変形例］
（１）上記の実施形態における遊技機は、［Ｖ－ＳＴ機］の遊技性を有する例を示したが、このような形態に限定されず、異なる遊技性を有する遊技機に対して［特徴部０２ＴＭ］に示した各種の演出や構成を適用してもよい。［Ｖ－ＳＴ機］は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。
【０９６４】
（１－１）［一種＋二種混合機］
例えば、［一種＋二種混合機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。（ｉ）変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する［一種大当り］と、（ｉｉ）変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御してＶ入賞装置内のＶ入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、Ｖ入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する［二種大当り］と、を備える遊技機である。即ち、（ｉ＋ｉｉ）大当り遊技状態に制御するパターンとして［一種大当り］と［二種大当り］とのパターンを有する［一種＋二種混合機］を備える遊技機である。
【０９６５】
（１－２）［Ｖ－確変機］
また、［Ｖ－確変機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。［Ｖ－確変機］では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」とが設けら

れるものとする。［Ｖ－確変機］は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が、前述した可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において次回の大当りが発生するまでの期間に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【０９６６】

第１特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、５０％の割合で「３Ｒ通常大当り」と判定され、５０％の割合で「３Ｒ確変大当り」とされる。また、第２特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、２０％の割合で「１０Ｒ通常大当り」と判定され、８０％の割合で「１０Ｒ確変大当り」と判定される。

【０９６７】

（１－３）［確変転落機］

また、［確変転落機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。パチンコ遊技機として、遊技状態が高確状態に制御されている状態で、遊技状態を低確状態に移行させるか否かの確変転落判定を実行して、確変転落判定の結果に基づいて遊技状態を低確状態に移行させるパチンコ遊技機が存在する。上記の実施形態に記載された発明は、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機にも適用可能である。以下、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機について説明する。

【０９６８】

このようなパチンコ遊技機では、始動入賞（第１始動入賞口又は第２始動入賞口への入賞）が発生すると、確変転落判定用の乱数が抽出され、高確状態において当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が実行されるときに、確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否か（所謂確変転落の有無）を判定して、判定結果に基づいて高確状態を終了させるようにしている。具体的には、ＣＰＵ１０３は、図４のステップＳ２１に示したスイッチ処理で第１始動入賞口又は第２始動入賞口への入賞が検出されると、確変転落判定用の乱数を抽出し、高確状態において当該入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始れるときに（図５のステップＳ１１０に示す特別図柄通常処理で）確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否かを判定する確変転落判定を実行し、その判定結果に基づいて高確状態を終了させて低確状態に移行する。

【０９６９】

この確変転落判定では、確変転落判定用の乱数を使用した判定によって「確変転落なし」又は「確変転落あり」の何れかに決定され、「確変転落なし」と決定されたことに基づいて高確状態が継続され、「確変転落あり」と決定されたことに基づいて高確状態が終了し、低確状態に制御する。

【０９７０】

このように、始動入賞（第１始動入賞口、又は、第２始動入賞口への入賞）が発生すると、確変転落判定用の乱数が抽出され、高確状態において当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が実行されるときに、確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否か（所謂確変転落の有無）を判定して、判定結果に基づいて高確状態を終了させるようにしている。従って、高確状態（確変状態）において変動表示を開始するタイミングで、確変転落判定で「確変転落あり」と判定すると、当該変動表示を含む以降の変動表示に関しては、低確状態（通常状態または時短状態）用の表示結果判定テーブル（第１特図用表示結果判定テーブル又は第２特図用表示結果判定テーブル）に基づいて表示結果を判定する。

【０９７１】

＜確変転落判定を有する遊技機の遊技フロー＞

次に、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機における遊技フローを説明する。本遊技フローの例では、大当りが発生して確変領域に遊技球が入賞（Ｖ入賞）した場合、大当り遊技状態終了後に確変状態（高確／高ベース状態）に制御され、確変状態において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行されるものとする。ここで、確変状態において実行される変動表示の表示結果が「大当り」となることなく１００回目の変動表示が開始

されるまでに、（ｉ）１００回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、「確変転落あり」と判定された当該確変転落判定に対応した変動表示（１回目～１００回目までの何れかの変動表示）の開始から時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、１００回目の変動表示が終了するまで時短状態に維持された後に、通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。

【０９７２】

一方、（ｉｉ）１００回目までの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合には、少なくとも１００回目の変動表示が終了するまで確変状態（高確／高ベース状態）に維持され、１０１回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、「確変転落あり」と判定された当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。

【０９７３】

（２）上記の実施形態では、第５指示画像のうち１回目～２回目のいずれの表示制御が実行されているときであっても、大当りＦＦ演出が実行されると、異常左打ち指示演出を即時に終了し、第５指示画像の表示も終了する例を示したが、このような形態に限定されず、第５指示画像のうち１回目～２回目のいずれの表示制御が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、異常左打ち指示演出を即時に終了せずに、第５指示画像の表示も即時に終了しなくてもよい。

【０９７４】

例えば、第５指示画像のうち１回目の表示制御が実行されている途中に、大当りＦＦ演出が実行された場合、第５指示画像のうち１回目の表示制御が終了するまでは異常左打ち指示演出を継続して実行し、第５指示画像のうち１回目の表示制御が終了した後に、異常左打ち指示演出を終了してもよい。即ち、第５指示画像のうち２回目の表示制御は実行しない。

【０９７５】

（３）上記の実施形態では、異常左打ち指示演出が実行されるときの第５指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である例を示したが、このような形態に限定されず、異常左打ち指示演出が実行されるときの第５指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御とは異なる表示制御を行う映像であってもよい。

【０９７６】

例えば、異常左打ち指示演出が実行されるときの第５指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像であってもよく、画像表示装置５の画面奥から、画面手前に向かって拡大する表示制御を行う映像であってもよい。

【０９７７】

（４）上記の実施形態では、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である例を示したが、このような形態に限定されず、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御とは異なる表示制御を行う映像であってもよい。

【０９７８】

例えば、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインし

て、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像であってもよく、画像表示装置５の画面奥から、画面手前に向かって拡大する表示制御を行う映像であってもよい。

【０９７９】

（５）上記の実施形態では、音量を上げるときの音量調整演出（音量調整表示、音量調整音声）が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、音量調整演出が継続して実行される例を示したが、このような形態に限定されず、音量を下げるときの音量調整演出（音量調整表示、音量調整音声）が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、音量調整演出が継続して実行される。

【０９８０】

同様に、上記の実施形態では、光量を上げるときの光量調整演出（光量調整表示、光量調整音声）が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、光量調整演出が継続して実行される例を示したが、このような形態に限定されず、光量を下げるときの光量調整演出（光量調整表示、光量調整音声）が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、光量調整演出が継続して実行される。

【０９８１】

（６）上記の実施形態では、音量値が最大値や最小値に設定されている場合に、音量を最大値以上または最小値以下にしようとする音量調整ボタンの操作を受け付けず、音量値は変更されないので、音量調整演出も実行されない例を示したが、このような形態に限定されず、音量値が最大値や最小値に設定されている場合に、音量値は変更されないものの、音量を最大値以上または最小値以下にしようとする音量調整ボタンの操作を受け付けて、音量調整演出が実行されてもよい。

【０９８２】

例えば、音量値が最大値に設定されている場合に、音量を最大値以上にしようとする音量調整ボタン（＋）が操作されると、音量値は変更されないものの、音量調整演出が実行される。このときの音量調整演出では、音量調整表示（音量値：３）が点滅表示され、音量調整音声「音量が最大です」が再生出力される。

【０９８３】

同様に、上記の実施形態では、光量値が最大値や最小値に設定されている場合に、光量を最大値以上または最小値以下にしようとする光量調整ボタンの操作を受け付けず、光量値は変更されないので、光量調整演出も実行されない例を示したが、このような形態に限定されず、光量値が最大値や最小値に設定されている場合に、光量値は変更されないものの、光量を最大値以上または最小値以下にしようとする光量調整ボタンの操作を受け付けて、光量調整演出が実行されてもよい。

【０９８４】

例えば、光量値が最小値に設定されている場合に、音量を最小値以下にしようとする光量調整ボタン（－）が操作されると、光量値は変更されないものの、光量調整演出が実行される。このときの光量調整演出では、光量調整表示（音量値：１）が点滅表示され、光量調整音声「光量が最小です」が再生出力される。

【０９８５】

以上に説明した［特徴部０２ＴＭ］には、以下に示す各構成が含まれる。

【０９８６】

手段１の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行する（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行する）、遊技機。

【０９８７】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９８８】

手段２の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する第１操作促進報知（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（玉切れエラー報知）を実行可能であり、
前記第１操作促進報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合

に、該第１操作促進報知を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態とは異なる特別状態（時短状態、ＳＴ状態）に制御可能であり、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記特別状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第１操作方法で操作することによって所定条件が成立した場合に、前記第２操作方法で操作するように報知する第２操作促進報知を実行可能であり（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＹＥＳに示すように、異常左打ち検出条件が成立した場合、異常右打ち指示を実行可能であり）、
　前記ファンファーレ演出を開始してから所定期間が経過した後に、第２操作促進報知を実行可能であり（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＮＯに示すように、大当りＦＦ期間が終了した後の大当りＲＤ期間や大当りＥＤ期間である場合、異常右打ち指示を実行可能であり）、
　前記ファンファーレ演出を実行しているときに、該ファンファーレ演出を開始してから前記所定期間が経過する前に、遊技者が前記操作手段を前記第１操作方法で操作することによって前記所定条件が成立した場合に、前記第２操作促進報知を実行しない（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＹＥＳに示すように、大当りＦＦ期間である場合、異常右打ち指示を実行しない）、遊技機。
【０９８９】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の第１操作促進報知を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
　また、ファンファーレ演出が開始してから所定期間が経過した後に第２操作促進報知が実行されるので、ファンファーレ演出が開始してから所定期間が経過する前に所定条件が成立した場合であっても、第２操作促進報知を実行しないことによって、ファンファーレ演出の邪魔をせず、興趣の低下を防止できる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０９９０】
　手段３の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
音量および光量を遊技者が調整可能であり（音量調整、光量調整を実行可能であり）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記音量および前記光量を遊技者が調整するときに、前記音量および前記光量に関する調整表示（音量調整表示、光量調整表示）を表示可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記調整表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該調整表示を継続して表示する（図８－３８及び図８－４０に示すように、音量調整表示や光量調整表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整表示や光量調整表示を継続して表示する）、遊技機。

【０９９１】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の注意喚起が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の調整表示が継続して表示されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、音量および光量に関する調整表示を確認できる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９９２】

手段４の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起音（異常左打ち指示に対応した第５指示音声）を出力可能であり、
音量および光量を遊技者が調整可能であり（音量調整、光量調整を実行可能であり）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記音量および前記光量を遊技者が調整するときに、前記音量および前記光量が変更されたことに対応する特定音（音量調整音声、光量調整音声）を出力可能であり、
前記注意喚起音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起音の出力を終了し（図８－１９に示すように、第５指示音声を再生出力していると

きに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了し）、
　前記特定音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該特定音を継続して出力する（図８－３８及び図８－４０に示すように、音量調整音声や光量調整音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整音声や光量調整音声を継続して再生出力する）、遊技機。
【０９９３】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の注意喚起音の出力が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の特定音が継続して出力されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、特定音を確認できるので、適切な音量および光量でファンファーレ演出を楽しむことができる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０９９４】
　手段５の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　前記操作手段とは異なる演出用操作手段（操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ））を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記演出用操作手段の操作を促す演出用操作促進演出（ボタン演出）を実行可能であり、
　　演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作することで、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第１モード（オートボタンＯＦＦモード）と、演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作せずに、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第２モード（オートボタンＯＮモード）と、のいずれかのモードに制御可能であり、
　　前記第１モードに制御しているときに、該第１モードに制御していることを示唆する第１表示（オートボタンＯＦＦ設定表示）を表示可能であり、
　　前記第２モードに制御しているときに、該第２モードに制御していることを示唆する第２表示（オートボタンＯＮ設定表示）を表示可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦ

Ｆ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記第１表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第１表示を継続して表示し（図８－４５に示すように、オートボタンＯＦＦ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定表示を継続して表示し）、
　前記第２表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第２表示を継続して表示する（図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定表示を継続して表示する）、遊技機。
【０９９５】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の注意喚起が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されているときに表示中の第１表示や第２表示が継続して表示されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、第１モードまたは第２モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０９９６】
　手段６の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起音（異常左打ち指示に対応する第５指示音声）を出力可能であり、
　前記操作手段とは異なる演出用操作手段（操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ））を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記演出用操作手段の操作を促す演出用操作促進演出（ボタン演出）を実行可能であり、
　　演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作することで、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第１モード（オートボタンＯＦＦモード）と、演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作せずに、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第２モード（オートボタンＯＮモード）と、のいずれかのモードに制御可能であり、
　　前記第１モードに制御しているときに、該第１モードに制御していることを示唆する第１音（オートボタンＯＦＦ設定音声）を出力可能であり、
　　前記第２モードに制御しているときに、該第２モードに制御していることを示唆する

第２音（オートボタンＯＮ設定音声）を出力可能であり、
前記注意喚起音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起音の出力を終了し（図８－１９に示すように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了し）、
　前記第１音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第１音を継続して出力し（図８－４５に示すように、オートボタンＯＦＦ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定音声を継続して再生出力し）、
　前記第２音を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第２音を継続して出力する（図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定音声を継続して再生出力する）、遊技機。
【０９９７】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の注意喚起音の出力が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の第１音や第２音が継続して出力されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、第１モードまたは第２モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０９９８】
　手段７の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　　前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
　前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【０９９９】
　このような構成によれば、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０００】
　手段８の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制

御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。
【１００１】
このような構成によれば、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１００２】
手段９の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能である（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している）、遊技機。
【１００３】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１００４】
手段１０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。
【１００５】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１００６】
手段１１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの

期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１００７】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１００８】

手段１２の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１００９】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０１０】

手段１３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０１１】

このような構成によれば、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【１０１２】

手段１４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態として、第１有利状態（大当りＡ）と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（大当りＢ）とがあり、
前記第１有利状態に制御されるときと、前記第２有利状態に制御されるときとにおいて、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間は共通であり（図８－５５に示すように、大当りＡが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間と、大当りＢが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間とは、いずれも７．５秒間であり）、
前記第１有利状態に制御される場合に、該第１有利状態での前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記第

２有利状態に制御される場合に、該第２有利状態での前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、長い（図８－６１に示すように、大当りＡの大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間）より、図８－６２に示すように、大当りＢの大当りＥＤ演出の実行期間（１９秒間）の方が、長い）、遊技機。

【１０１３】

このような構成によれば、第１有利状態と、第２有利状態とにおいて、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてから可変入賞手段が第１状態に変化するまでの期間を共通とすることによって、いずれの有利状態に制御される場合であっても、有利状態に制御される前の祝福を同様に行うことができる。

また、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間に関して、第１有利状態より第２有利状態の方が長い期間が設定されているので、第２有利状態に制御されていたことの余韻を遊技者により一層楽しませることができる。

【１０１４】

手段１５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。

【１０１５】

このような構成によれば、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

【１０１６】

手段１６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困

難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときと、前記特別状態に制御されているときとで、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像）とを表示しており、図８－５４（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＣの大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ｂ指示画像等）とを表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５に示すように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。また、図８－５６に示すように、大当りＣに関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い）、遊技機。
【１０１７】
このような構成によれば、通常状態または特別状態の少なくともいずれか一方に制御されているときに、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０１８】
手段１７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタ

イトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
　前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１０１９】
　このような構成によれば、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
　一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１０２０】
　手段１８の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
　前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１０２１】
　このような構成によれば、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
　一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０２２】
手段１９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（ＳＴ状態）に制御可能であり、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記通常状態から前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御される場合に、前記特別状態が終了して前記通常状態に制御されるときに、付与された遊技価値の付与量に関するリザルト表示を表示し（図８－７３に示すように、ＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示し）、
前記通常状態から前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御されない場合に、前記有利状態が終了して前記通常状態に制御されるときに、前記リザルト表示を表示しない（図８－７１に示すように、時短状態に制御される場合に、時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示しない）、遊技機。
【１０２３】
このような構成によれば、特別状態に制御されなかった場合にリザルト表示が表示されないことによって、特別状態に制御された場合に付与される可能性のあった遊技価値が付与されなかったことに関する情報を遊技者に報知しないので、遊技者に悲壮感やストレスを与えることを防止できる。
【１０２４】
手段２０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該

エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
　前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０２５】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０２６】
　また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０２７】
　手段２１の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１０２８】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０２９】

また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１０３０】

手段２２の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファン

ファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
　前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能である（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している）、遊技機。
【１０３１】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０３２】
　また、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０３３】
　手段２３の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
　遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。

【１０３４】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０３５】
　また、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０３６】
　手段２４の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
　遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
　　前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０３７】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０３８】
また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１０３９】
手段２５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前

記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０４０】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０４１】

また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０４２】

手段２６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示

）を実行可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
　前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
　前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０４３】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０４４】
　また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【１０４５】
　手段２７の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態

よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。
【１０４６】
このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０４７】

また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０４８】
手段２８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳し

ないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０４９】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０５０】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０５１】

手段２９の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０５２】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０５３】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０５４】

手段３０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵ

Ｓ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
　前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０５５】
　このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０５６】
　また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０５７】
　手段３１の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
　前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
　前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳

表示している）、遊技機。
【１０５８】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０５９】
また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０６０】
手段３２の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応

する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。
【１０６１】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０６２】
また、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０６３】
手段３３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０６４】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生し

ていることを遊技者に認識させることができる。
【１０６５】
　また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１０６６】
　手段３４の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０６７】
　このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０６８】
　また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の

遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１０６９】
手段３５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０７０】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０７１】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【１０７２】

手段３６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。

【１０７３】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【１０７４】

また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

【１０７５】

手段３７の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の

可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１０７６】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０７７】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１０７８】
手段３８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０７９】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【１０８０】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０８１】
手段３９の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２

状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０８２】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０８３】
また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を

認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０８４】
手段４０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５

７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１０８５】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０８６】

また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１０８７】

手段４１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０８８】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０８９】
また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０９０】
手段４２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０９１】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０９２】

また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０９３】

手段４３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において

前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、

前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０９４】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０９５】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情

報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【１０９６】

手段４４の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が

、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。
【１０９７】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０９８】
また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０９９】
手段４５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される

大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、
遊技機。
【１１００】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１１０１】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１１０２】
手段４６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１１０３】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１１０４】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１１０５】

手段４７の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、

前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。

【１１０６】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１１０７】

また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１１０８】

手段４８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。
【１１０９】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１０】
また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１１１１】
手段４９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の

可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１１１２】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短く、さらに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１３】
手段５０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、

前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１１１４】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１１１５】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【１１１６】

手段５１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。
【１１１７】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１８】
また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１１１９】
手段５２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として

前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１１２０】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１１２１】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１１２２】

手段５３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１１２３】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１１２４】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１１２５】
本遊技機の特徴Ｂを以下に説明する。

【１１２６】
［特徴Ｂ１］
特徴Ｂ１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示を開始し、該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長くなるように、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示し、
前記第２状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示を開始し、該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長くなるように、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示し、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４８、図９－５３、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１２、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１

【１１２７】
［特徴Ｂ２］
特徴Ｂ２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況

におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４８、図９－５３、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１２、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１

【１１２８】
［特徴Ｂ３］
特徴Ｂ３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４８、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１２、図９－

１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１
【１１２９】
［特徴Ｂ４］
特徴Ｂ４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、特定状況において、
オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記音出力手段は、前記特定状況において、該特定状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４８、図９－５０、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１０、図９－１１２、図９－１１３、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１
【１１３０】
［特徴Ｂ５］
特徴Ｂ５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後

と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１
【１１３１】
［特徴Ｂ６］
特徴Ｂ６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況における所定期間の経過後において、第１エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、第２エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを

好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１

【１１３２】

［特徴Ｂ７］

特徴Ｂ７の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第１状況における所定期間の経過後において、第１エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、

前記第２状況における所定期間の経過後において、第２エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１

【１１３３】

［特徴Ｂ８］

特徴Ｂ８の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況における所定期間の経過後において、
第１エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、
第１エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、
第２エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、
第２エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１

【１１３４】
［特徴Ｂ９］
特徴Ｂ９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、特定状況において、
オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフ

ェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記演出制御手段は、前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－１０９～図９－１１７
【１１３５】
［特徴Ｂ１０］
特徴Ｂ１０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを第１パターンで模った態様であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを前記第１パターンとは異なる第２パターンで模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示するとともにエフェクトの表示パターンをオブジェクトの種類によって異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－８３、図９－８５

【１１３６】
［特徴Ｂ１１］
特徴Ｂ１１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、可変表示の状況を示す可変表示情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記可変表示情報オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該可変表示情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－８８、図９－９１
【１１３７】
［特徴Ｂ１２］
特徴Ｂ１２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、

前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、保留記憶の数に対応した保留情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記保留情報オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該保留情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－８８、図９－９１
【１１３８】
［特徴Ｂ１３］
特徴Ｂ１３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期

間において前記発射指示オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－６１、図９－６４、図９－６６、図９－９５、図９－９６
【１１３９】
［特徴Ｂ１４］
特徴Ｂ１４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様である一方、前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを好適に異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７
【１１４０】
［特徴Ｂ１５］
特徴Ｂ１５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、

前記第１オブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１エフェクトは、前記第１状況におけるオブジェクトを模った態様である一方、前記第２エフェクトは、前記第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを好適に異ならせた技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７

【１１４１】
［特徴Ｂ１６］
特徴Ｂ１６の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様となったときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５０、図９－１０９、図９－１１３

【１１４２】
［特徴Ｂ１７］
特徴Ｂ１７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様となったときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５０、図９－１１３、図９－１２１

【１１４３】

［特徴Ｂ１８］

特徴Ｂ１８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときのエフェクトが表示されない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、ま

た演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－１１３、図９－１２１

【１１４４】

［特徴Ｂ１９］

特徴Ｂ１９の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトと、演出識別情報が特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは、いずれも演出識別情報を模った態様である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様または特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１

【１１４５】

［特徴Ｂ２０］

特徴Ｂ２０の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５９、図９－１０９、図９－１１６、図９－１２１
【１１４６】
［特徴Ｂ２１］
特徴Ｂ２１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記所定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた

好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５９、図９－１１６、図９－１２１

【１１４７】

［特徴Ｂ２２］

特徴Ｂ２２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときのエフェクトが表示されない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５１、図９－５２、図９－５９、図９－１１６、図９－１２１

【１１４８】

［特徴Ｂ２３］

特徴Ｂ２３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブ

ジェクトを動作させるように表示可能であり、
　前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
　第３状況において、
　　前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　前記第３状況におけるオブジェクトに対応した第４エフェクトを表示可能であり、
　前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第３状況におけるオブジェクトと第４エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第３状況におけるオブジェクトと該第４エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
　前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
　前記第４エフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
　対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１４～図９－１１６、図９－１２１
【１１４９】
　［特徴Ｂ２４］
　特徴Ｂ２４の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　発光手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能、且つ複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、特定状況において、
　　オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
　前記音出力手段は、前記特定状況において、該特定状況におけるオブジェクトに対応し

た前記特定音を出力可能であり、
　前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記特定状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
　前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、
　前記演出制御手段は、前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高め、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
　対応図面：図９－１１０、図９－１１２、図９－１１３、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１
【１１５０】
　［特徴Ｂ２５］
　特徴Ｂ２５の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　第１状況において、
　　　所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
　　　前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　　第２状況において、
　　　前記所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
　　　前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
　　第３状況において、
　　　前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　　前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
　前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
　前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音

の出力期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせることができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１５１】
［特徴Ｂ２６］
特徴Ｂ２６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記第１オブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、
前記第１エフェクトは、前記第１オブジェクトを模った態様であり、
前記第２エフェクトは、前記第２オブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブ

ジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高め、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１５２】
［特徴Ｂ２７］
特徴Ｂ２７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演

出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５０、図９－１０９、図９－１１３、図９－１２１
【１１５３】
［特徴Ｂ２８］
特徴Ｂ２８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５０、図９－１１３、図９－１２１
【１１５４】
［特徴Ｂ２９］
特徴Ｂ２９の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させるこ

とが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－１１３、図９－１２１
【１１５５】
［特徴Ｂ３０］
特徴Ｂ３０の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトと、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは、いずれも演出識別情報を模った態様であり、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様または特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１５６】
［特徴Ｂ３１］
特徴Ｂ３１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記音出力手段は、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、特別態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５９、図９－１０９、図９－１１６、図９－１２１
【１１５７】
［特徴Ｂ３２］
特徴Ｂ３２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記所定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記音出力手段は、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによ

って演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、特別態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５９、図９－１６、図９－１２１

【１１５８】

［特徴Ｂ３３］

特徴Ｂ３３の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記特定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、

前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、

前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音

によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－１６、図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－５９、図９－１２１

【１１５９】
［特徴Ｂ３４］
特徴Ｂ３４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応した第４エフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第３状況におけるオブジェクトと第４エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第３状況におけるオブジェクトと該第４エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記演出制御手段は、第４エフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－５０、図９－５９、図９－１１３～図９－

１１６、図９－１２１
【１１６０】
［特徴Ｂ３５］
特徴Ｂ３５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記演出制御手段は、前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させ、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、オブジェクトを模った態様で拡大するように表示されるエフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高め、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１６１】
［特徴Ｂ３６］
特徴Ｂ３６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記第１オブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応した第２エフェクトを表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記演出制御手段は、前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させ、
前記第１エフェクトは、前記第１オブジェクトを模った態様であり、
前記第２エフェクトは、前記第２オブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、オブジェクトを模った態様で拡大するように表示されるエフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高め、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１６２】
［特徴Ｂ３７］
特徴Ｂ３７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能で

あり、
　前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
　前記演出制御手段は、前記リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
　対応図面：図９－４３、図９－５０、図９－１０９、図９－１１３、図９－１２１
【１１６３】
　［特徴Ｂ３８］
　特徴Ｂ３８の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　発光手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
　　前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　　演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
　前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
　前記演出制御手段は、演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に

亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５０、図９－１２１
【１１６４】
［特徴Ｂ３９］
特徴Ｂ３９の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、
前記演出制御手段は、前記リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－１２１
【１１６５】

［特徴Ｂ４０］
特徴Ｂ４０の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記発光手段は、
前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトに関連しない特殊輝度データに基づいて発光可能であり、
前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトに関連した特定輝度データに基づいて発光可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応した拡大エフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様となること、また演出識別情報が特別態様となることを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況に応じた輝度データに基づいて発光手段を発光させて好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－１１６、図９－１２１、図９－１２９
【１１６６】
［特徴Ｂ４１］
特徴Ｂ４１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、前記有利状態において、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトとは異なる態様で前記特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、

第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示パターンが異なる２種類の特定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトにより好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図９－６９、図９－７１、図９－９９

【１１６７】
［特徴Ｂ４２］
特徴Ｂ４２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、前記所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、状況に応じて表示パターンを異ならせた２種類の所定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトにより好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図９－７６、図９－７７、図９－１３０

【１１６８】
［特徴Ｂ４３］
特徴Ｂ４３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトと所定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトとの表示パターンを異ならせることで好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図９－７１、図９－７６
【１１６９】
［特徴Ｂ４４］
特徴Ｂ４４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５６、図９－５７、図９－７１
【１１７０】
［特徴Ｂ４５］
特徴Ｂ４５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６１、図９－６２、図９－７１
【１１７１】
［特徴Ｂ４６］
特徴Ｂ４６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－５８、図９－７１
【１１７２】
［特徴Ｂ４７］
特徴Ｂ４７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブ

ジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－６７、図９－７１
【１１７３】
　［特徴Ｂ４８］
　特徴Ｂ４８の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段は、前記有利状態において前記操作手段を用いて前記特別状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記特別演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－７１、図９－７２、図９－７９
【１１７４】
　［特徴Ｂ４９］
　特徴Ｂ４９の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
　　前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブ

ジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－５９、図９－７１
【１１７５】
［特徴Ｂ５０］
特徴Ｂ５０の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６８、図９－７１
【１１７６】
［特徴Ｂ５１］
特徴Ｂ５１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記特別態様で演

出識別情報を表示可能であり、
　前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
　前記通常状態において前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　前記特別状態において前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　前記所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記通常状態または前記特別状態において前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－５９、図９－６８、図９－７１
【１１７７】
　［特徴Ｂ５２］
　特徴Ｂ５２の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
　　前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－６９
【１１７８】
　［特徴Ｂ５３］
　特徴Ｂ５３の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、第１オブジェクトとは表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７０
【１１７９】
［特徴Ｂ５４］
特徴Ｂ５４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第１有利状態に制御された場合に、
前記第１有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第２有利状態に制御された場合に、該第２有利状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトおよび第３オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６９、図９－７０
【１１８０】
［特徴Ｂ５５］
特徴Ｂ５５の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記特別状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７１、図９－７５

【１１８１】
［特徴Ｂ５６］
特徴Ｂ５６の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記特別状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより引き続き特別状態における遊技が可能であることを好適に示すことができ、更に、第１オブジェクトとは表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７１、図９－７５

【１１８２】
［特徴Ｂ５７］
特徴Ｂ５７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示した後に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、演出識別情報が特別態様で表示されたときまたは第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができる。
対応図面：図９－５９、図９－６９、図９－７５
【１１８３】
［特徴Ｂ５８］
特徴Ｂ５８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示した後に、
前記有利状態の名称に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、

その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第１オブジェクトは、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときと滞在時のエフェクトを異ならせた第１オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができる。
　対応図面：図９－６８、図９－７０、図９－７５
【１１８４】
　［特徴Ｂ５９］
　特徴Ｂ５９の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段は、前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－７６
【１１８５】
　［特徴Ｂ６０］
　特徴Ｂ６０の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、

遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－５８、図９－７６

【１１８６】

［特徴Ｂ６１］
特徴Ｂ６１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６７、図９－７６

【１１８７】
［特徴Ｂ６２］
特徴Ｂ６２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記有利状態において前記操作手段を用いて前記特別状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特別演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７２、図９－７６
【１１８８】
［特徴Ｂ６３］
特徴Ｂ６３の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在

時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応記載：図９－５９、図９－７６
【１１８９】
［特徴Ｂ６４］
特徴Ｂ６４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、該有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応記載：図９－６９、図９－７６
【１１９０】
［特徴Ｂ６５］
特徴Ｂ６５の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、前記特別状態において、
演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、該有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを

異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７０、図９－７６
【１１９１】
［特徴Ｂ６６］
特徴Ｂ６６の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第１有利状態に制御された場合に、該第１有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第２有利状態に制御された場合に、該第２有利状態の名称に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記第２有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第３オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトまたは第２オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトおよび第２オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６９、図９－７０、図９－７６
【１１９２】
［特徴Ｂ６７］
特徴Ｂ６７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、通常状態において、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第１タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第２タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１タイミングと第２タイミングとで出現時のエフェクトを異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５６～図９－５８

【１１９３】
［特徴Ｂ６８］
特徴Ｂ６８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第１タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第２タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１タイミングと第２タイミングとで出現時のエフェクトを異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
対応図面：図９－６１、図９－６２、図９－６６、図９－６７、図９－１１７、図９－１２１

【１１９４】
［特徴Ｂ６９］
特徴Ｂ６９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させるこ

とが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する第１演出を実行可能であり、
前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第２演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する第３演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第４演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記第１演出が実行されるよりも前の第１タイミングと、前記第２演出が実行されるよりも前の第２タイミングと、前記第３演出が実行されるよりも前の第３タイミングと、前記第４演出が実行されるよりも前の第４タイミングと、において、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
前記第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第３タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第４タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時のエフェクトをタイミングに応じて異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５６～図９－５８、図９－６１、図９－６２、図９－６７、図９－１１７、図９－１２１
【１１９５】
［特徴Ｂ７０］
特徴Ｂ７０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
可変表示が行われている期間において所定演出を実行可能であり、
可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行される場合に、第１オブジェクトと該第１オブジェクトに対応した第１エフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出が実行される場合に、第２オブジェクトと該第２オブジェクトに対応した第２エフェクトとを表示可能であり、
前記所定演出の実行期間において第２オブジェクトと第２エフェクトとを表示不能で

ある一方で、前記デモンストレーション演出の実行期間において第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出の実行期間でしか表示されない第２オブジェクトと第２エフェクトによりデモンストレーション演出の特別感を高め、遊技者に積極的にデモンストレーション演出を見てもらえるようにした遊技機を提供することができる。
対応図面：無し（変形例６参照）
【１１９６】
［特徴Ｂ７１］
特徴Ｂ７１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特別可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特別可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特別可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３４、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２
【１１９７】
［特徴Ｂ７２］
特徴Ｂ７２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演

出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特殊可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特殊可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特殊可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３４、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１１９８】
［特徴Ｂ７３］
特徴Ｂ７３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特別可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多く、

前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特殊可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特別可変表示パターンまたは特殊可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特別可変表示パターンまたは特殊可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。

対応図面：図９－２４、図９－３４、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１１９９】

［特徴Ｂ７４］

特徴Ｂ７４の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる所定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、所定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで所定可変表示パターンに基づいた可変表示を適度に盛り上げることができる。

対応図面：図９－２４、図９－３２、図９－３３、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１２００】

［特徴Ｂ７５］

特徴Ｂ７５の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特定可変表示パターンに基づいた可変表示を適度に盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３２、図９－３３、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２
【１２０１】
［特徴Ｂ７６］
特徴Ｂ７６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる所定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多く、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、所定可変表示パターンまたは特定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで所定可変表示パターンまたは特定可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３２、図９－３３、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１２０２】

［特徴Ｂ７７］

特徴Ｂ７７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件の成立に基づいて可変表示を開始する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記第１始動条件の成立に基づいて開始した可変表示の終了後に第１有利状態または第２有利状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記第１有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記表示手段が前記第１有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多く、
前記表示手段が前記第２有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、第１有利状態および第２有利状態において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで第１有利状態および第２有利状態を好適に盛り上げることができる。
対応図面：図９－２５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１２０３】
［特徴Ｂ７８］
特徴Ｂ７８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件の成立に基づいて可変表示を開始する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記第２始動条件の成立に基づいて開始した可変表示の終了後に第１有利状態または第２有利状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記第１有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記表示手段が前記第１有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多く、
前記表示手段が前記第２有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、第１有利状態および第２有利状態において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで第１有利状態および第２有利状態を好適に盛り上げることができる。
対応図面：図９－１３１、変形例７
【１２０４】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図９－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【１２０５】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【１２０６】

尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【１２０７】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【１２０８】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【１２０９】

また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【１２１０】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【１２１１】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【１２１２】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示さ

れる第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【１２１３】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【１２１４】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【１２１５】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【１２１６】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図９－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【１２１７】

遊技盤２の所定位置（図９－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【１２１８】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂが設けられている。第１特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図９－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第１大入賞口を形成し、第２特別可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図９－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第２大入賞口を形成する。

【１２１９】

第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口に進入しやすくなる。

【１２２０】
同じく、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８３がオフ状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口に進入しやすくなる。
【１２２１】
第１大入賞口に進入した遊技球は第１カウントスイッチ２３（図９－２参照）によって検出されるようになっており、第２大入賞口に進入した遊技球は第２カウントスイッチ２４（図９－２参照）によって検出されるようになっている。これら第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【１２２２】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【１２２３】
遊技盤２の所定位置（図９－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【１２２４】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【１２２５】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【１２２６】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【１２２７】
尚、遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。
【１２２８】
尚、通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。
【１２２９】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイド

ランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【１２３０】

遊技盤２の所定位置（図９－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。

【１２３１】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

【１２３２】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【１２３３】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図９－２参照）により検出される。

【１２３４】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図９－２参照）により検出される。

【１２３５】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【１２３６】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【１２３７】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御

が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【１２３８】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【１２３９】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【１２４０】
尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【１２４１】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【１２４２】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【１２４３】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される第１大入賞口や第２大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や６回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【１２４４】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【１２４５】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【１２４６】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【１２４７】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【１２４８】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【１２４９】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【１２５０】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【１２５１】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【１２５２】
尚、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、６ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第２入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第２大入賞口に進入する、つまり、第２カウントスイッチ２４によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。
【１２５３】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。
【１２５４】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【１２５５】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【１２５６】
　また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【１２５７】
　特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【１２５８】
　特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。
【１２５９】
　パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【１２６０】
　また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。
【１２６１】
　大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。
【１２６２】
　また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【１２６３】
　（基板構成）
　パチンコ遊技機１には、例えば図９－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【１２６４】
電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【１２６５】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。
【１２６６】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。
【１２６７】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【１２６８】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１２６９】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１２７０】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【１２７１】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用

いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【１２７２】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２、８３をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に伝送する。

【１２７３】

また、パチンコ遊技機１には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【１２７４】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【１２７５】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【１２７６】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【１２７７】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【１２７８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【１２７９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【１２８０】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【１２８１】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。
【１２８２】
また、図９－３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。
【１２８３】
図９－４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ５画像秒が領域、レイヤ６の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像Ａ及び該ガラス板画像Ａが割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として後述するホワイトアウト画像００３ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域、レイヤ１１の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域、レイヤ１２の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ１２画像描画領域、レイヤ１３の画像として小図柄（第４図柄）を描画・配置するためのレイヤ１３画像描画領域が配置されている。
【１２８４】
尚、拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々に高くなっていく画像である（図９－８３～図９－９７参照）。装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率０％）な画像である（図９－９８、図９－９９参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であることに対し、拡大エフェクトは、飾り図柄の素材データを流用して作成することができ

るため、短期間うちに作成することが可能な画像である。すなわち、拡大エフェクトは、開発コストが低コストながらも注目してもらいたい対象の画像を効果的に目立たせることができる画像である。

【１２８５】

これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図９－４及び図９－５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像はレイヤ１２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【１２８６】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も上層に表示される画像である。

【１２８７】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【１２８８】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【１２８９】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【１２９０】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【１２９１】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【１２９２】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【１２９３】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【１２９４】

図９－６（Ａ）は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図９－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【１２９５】

図９－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥ

ＸＴデータが設定される。
【１２９６】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図９－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【１２９７】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図９－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。
【１２９８】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。
【１２９９】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
【１３００】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【１３０１】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生し

たことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ３００Ｈは、特別可変入賞球装置７第１大入賞口や第２大入賞口を通過（進入）した遊技球が第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４により検出されて入賞が発生したことに基づき、１５球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。

【１３０２】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【１３０３】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【１３０４】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【１３０５】

コマンドＤ０００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことを通知するためのＶ入賞通知コマンドである。以下、大当り遊技中での第２カウントスイッチ２４による遊技球の検出を「Ｖ入賞」を記載する場合がある。「Ｖ入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短制御と確変制御の両方の制御が実行されること（高確高ベース状態に制御されること）を指す。

【１３０６】

コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。

【１３０７】

尚、図９－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞し

たことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【１３０８】

図９－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図９－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、乱数値ＭＲ５の初期値判定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【１３０９】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【１３１０】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９」の範囲の値をとる。

【１３１１】

変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「４０９５」の範囲の値をとる。

【１３１２】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２５５」の範囲の値をとる。

【１３１３】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【１３１４】

ＭＲ初期値判定用の乱数値ＭＲ６は、乱数値ＭＲ５の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば、「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【１３１５】

図９－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１３１６】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当

り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【１３１７】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【１３１８】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【１３１９】

図９－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、や「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【１３２０】

ここで、大当り種別について、図９－９（Ｂ）を用いて説明する。大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の６ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞（いわゆるＶ入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【１３２１】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが６回繰り返し実行される大当り（６ラウンド且つＶ入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（６ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目及び７ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（１０ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態である。

【１３２２】

大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が

実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【１３２３】

尚、は、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【１３２４】

また、図９－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「０」～「４９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「大当りＡ」や「大当りＢ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【１３２５】

図９－１０及び図９－１１は、変動パターンの具体例を示す説明図である。変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。

【１３２６】

図９－１０に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が

実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。

【１３２７】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が８０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。

【１３２８】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ａ、特図変動時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｂ、特図変動時間が５００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｃの３種類の変動パターンが設けられている。

【１３２９】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が７３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－２、特図変動時間が８３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－３の２種類の変動パターンが設けられている。

【１３３０】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１０３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－４、特図変動時間が１０３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－５、特図変動時間が４００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－６の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３１】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－７、特図変動時間が１１３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出

と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－８、特図変動時間が４５０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－９の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３２】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が１２３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３３】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１３３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた７００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３４】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。

【１３３５】

また、図９－１１に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパ

ーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【１３３６】

より具体的には、図９－１１に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１０８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出とベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が１０３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－４の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３７】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が１１３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３８】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－８、特図変動時間が１２３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３９】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１３３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた７５０００ｍｓであって、ノーマルリーチ

のリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３４０】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。

【１３４１】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【１３４２】

遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【１３４３】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図９－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【１３４４】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図９－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範

囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【１３４５】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図９－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【１３４６】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図９－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【１３４７】

上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図９－１３～図９－１５に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ４とを比較し、変動パターンを決定する。

【１３４８】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が０～２個である場合は、図９－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。

【１３４９】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３

の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【１３５０】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【１３５１】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が３個である場合は、図９－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－２に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。

【１３５２】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【１３５３】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【１３５４】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図９－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２００の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２０１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定する。

【１３５５】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の

値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。

【１３５６】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図９－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。

【１３５７】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。

【１３５８】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図９－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。

【１３５９】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【１３６０】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大

当りとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当り期待度：低ベース最強スーパーリーチ＞低ベース強スーパーリーチＣ＞低ベース強スーパーリーチＢ＞低ベース強スーパーリーチＡ）。

【１３６１】

また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【１３６２】

そして、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当り期待度：高ベーススーパーリーチＤ＞高ベーススーパーリーチＣ＞高ベーススーパーリーチＢ＞高ベーススーパーリーチＡ）。

【１３６３】

尚、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合が設けられていない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。

【１３６４】

図９－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【１３６５】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図９－１６に示すような遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０が設けられている。図９－１６に示す遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５とを備えている。

【１３６６】

第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口

を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１３６７】

第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１３６８】

一例として、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１３６９】

こうして第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１３７０】

尚、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【１３７１】

普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１３７２】

遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【１３７３】

遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【１３７４】
遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。
【１３７５】
遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【１３７６】
遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【１３７７】
図９－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。
【１３７８】
一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。
【１３７９】
図９－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図９－１７（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０が設けられている。図９－１７（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４とを備えている。
【１３８０】
演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【１３８１】

演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【１３８２】

演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【１３８３】

演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【１３８４】

図９－１７（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【１３８５】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【１３８６】

更に、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【１３８７】

保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出

の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。

【１３８８】

また、保留表示フラグには、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされるようになっている。

【１３８９】

尚、保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。

【１３９０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【１３９１】

図９－１７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図９－１７（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【１３９２】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１３９３】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図９－１８は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【１３９４】
図９－１８に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【１３９５】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【１３９６】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【１３９７】
また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【１３９８】
乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【１３９９】
こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図９－１９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図９－１９に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要

ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【１４００】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【１４０１】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【１４０２】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【１４０３】

（特別図柄プロセス処理）

図９－２０は、特別図柄プロセス処理として、図９－１９に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【１４０４】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図９－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１４０５】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【１４０６】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）の

ときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【１４０７】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【１４０８】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【１４０９】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【１４１０】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【１４１１】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【１４１２】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定

を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や開放対象の大入賞口、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【１４１３】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３、２４によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【１４１４】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【１４１５】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"７"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。

【１４１６】

（始動入賞判定処理）

図９－２１は、図９－２０に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００３ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００３ＳＧＳ１０３）。

【１４１７】

００３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイ

ッチ２２Ｂがオンであれば（００３ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００３ＳＧＳ１０６）。

【１４１８】

００３ＳＧＳ１０３，００３ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【１４１９】

００３ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（００３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００３ＳＧＳ１１０）。

【１４２０】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【１４２１】

００３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図９－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１４２２】
ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００３ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００３ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図９－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【１４２３】
００３ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００３ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００３ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。
【１４２４】
（入賞時乱数値判定処理）
図９－２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図９－２１のステップ００３ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００３ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。
【１４２５】
図９－２２（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００３ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。
【１４２６】
ステップ００３ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図９－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１２２）。その後、図９－１７のステップ００３ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１２３）。大当

り判定範囲には、ステップ００３ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【１４２７】

ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１２８）、遊技状態に応じたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１３０）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図９－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図９－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢをそれぞれ選択すればよい。

【１４２８】

また、ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図９－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【１４２９】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、大当りＣである場合には第４図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ００３ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【１４３０】

ステップ００３ＳＧＳ１３０、ステップ００３ＳＧＳ１３５の実行後、ＣＰＵ１０３は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３８）。図９－２２（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【１４３１】

その後、ステップ００３ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定

コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【１４３２】

（特別図柄通常処理）

図９－２３は、特別図柄通常処理として、図９－２０のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２３に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【１４３３】

ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４をそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【１４３４】

ステップ００３ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４３）。

【１４３５】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４４）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【１４３６】

一方、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【１４３７】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【１４３８】

ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用

の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【１４３９】

ステップ００３ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４７）。

【１４４０】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４８）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【１４４１】

ステップ００３ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図９－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００３ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が０～２１８の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【１４４２】

このように、ステップ００３ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００３ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【１４４３】

ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図９－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５４）。

【１４４４】

ステップ００３ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることに

なる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００３ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が大当りＡであれば「０」とし、大当りＢであれば「２」とし、大当りＣであれば「３」とすればよい。尚、ステップ００３ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００３ＳＧＳ１５６に進む。

【１４４５】

また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１５２～００３ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００３ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【１４４６】

ステップ００３ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００３ＳＧＳ１５４における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「２」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＣ」である場合には、「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【１４４７】

ステップ００３ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【１４４８】

尚、ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【１４４９】

（変動パターン設定処理）

図９－２４は、変動パターン設定処理として、図９－２０のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ａ）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図９－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図９－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図９－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図９－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。

【１４５０】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ｂ）

【１４５１】

更にＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個であれば、図９－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、図９－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図９－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図９－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図９－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【１４５２】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６２）。

【１４５３】

ステップ００３ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【１４５４】

ステップ００３ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【１４５５】

ステップ００３ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表

示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【１４５６】

ステップ００３ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図９－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【１４５７】

（特別図柄停止処理）

図９－２５は、特別図柄停止処理として、図９－２０のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１８２）。

【１４５８】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始１指定コマンド（大当りＡ）、大当り開始２指定コマンド（大当りＢ）、大当り開始３指定コマンド（大当りＣ）を送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８５）。

【１４５９】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８６）。

【１４６０】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、大当りＡや大当りＢの場合には６回、大当りＣの場合には１０回）をセットする（ステップ００３ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００３ＳＧＳ１８９）。

【１４６１】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ

００３ＳＧＳ１９６に進む。
【１４６２】
一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００３ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００３ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１９５）。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ）。確変フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、確変フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｙ）は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１９５ｂ）、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。
【１４６３】
ステップ００３ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ１９７）。
【１４６４】
（大当り開放中処理）
図９－２６は、大当り開放中処理として、図９－２０のステップＳ１１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２６に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、開放時間タイマの値を－１し（ステップ００３ＳＧＳ２０１）、該開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０２）。開放時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０２；Ｎ）は、更に大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０３）。尚、大入賞口の開放タイミングであるか否かは、例えば、開放時間タイマの値等により判定すればよい。
【１４６５】
大入賞口の開放タイミングでない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０６に進み、大入賞口の開放タイミングである場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を開放状態に制御するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０４）、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２０６に進む（ステップ００３ＳＧＳ２０５）。
【１４６６】
ステップ００３ＳＧＳ２０６の処理においてＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０６）。第１カウントスイッチ２３がオンになっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０９に進み、第１カウントスイッチ２３がオンになった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０７）、賞球として所定個数の遊技球を払い出すための賞球払い出し処理を実行する（ステップ００３ＳＧＳ２０８）。そして、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行い（ステップ００３ＳＧＳ２０８ａ）、ステップ００３ＳＧＳ２０９に進む。
【１４６７】
ステップ００３ＳＧＳ２０９の処理においてＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ２４がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０９）。第２カウントスイッチ２４がオンとなっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、第２カウントスイッチ２４がオンとなった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧ

Ｓ２１０）、ステップ００３ＳＧＳ２０８と同一の処理である賞球払い出し処理を実行するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１１）、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２１１ａ）。

【１４６８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、既に遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されたこと（第２カウントスイッチ２４がオンとなったこと）を示すＶ入賞フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１２）。Ｖ入賞フラグがオン状態ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｙ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、Ｖ入賞フラグがオン状態である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｎ）は、Ｖ入賞フラグをオン状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２１３）、Ｖ入賞通知コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２１５に進む（ステップ００３ＳＧＳ２１４）。

【１４６９】

ステップ００３ＳＧＳ２１５の処理においてＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上であるか否か、つまり、入賞個数カウンタの値が大入賞口を閉鎖するために予め定められた値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１５）。入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値未満である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｎ）は大当り開放中処理を終了し、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ００３ＳＧＳ２１６）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１７）、開放回数カウンタの値－１し（ステップ００３ＳＧＳ２１８）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２１９）。

【１４７０】

尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図９－１９に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【１４７１】

また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてＣＰＵ１０３は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が０である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が１以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。

【１４７２】

（大当り終了処理）

図９－２７は、大当り終了処理として、図９－２０のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【１４７３】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００３ＳＧＳ２２２）、処理を終了する。

【１４７４】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００３ＳＧＳ２２３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００３ＳＧＳ２２４）。経過していなけ

れば処理を終了する。
【１４７５】
大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００３ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２５）。
【１４７６】
Ｖ入賞フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｙ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００３ＳＧＳ２２７、ステップ００３ＳＧＳ２２８）。また、Ｖ入賞フラグをクリアしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２２９）。一方、Ｖ入賞フラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｎ）、時短フラグをオンにしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２３１）。
【１４７７】
そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ００３ＳＧＳ２３２において時短回数カウンタに「１００」をセットする。また、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２３３）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２３４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００３ＳＧＳ２３５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２３６）。
【１４７８】
（演出制御基板１２の主要な動作）
次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図９－２８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図９－２８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。
【１４７９】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【１４８０】
また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。
【１４８１】
ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅ

ｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【１４８２】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【１４８３】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【１４８４】

尚、背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【１４８５】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【１４８６】

（演出制御プロセス処理）

図９－２９は、演出制御プロセス処理として、図９－２８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）、保留表示更新処理（ステップＳ１６１）、第１右打ち表示演出処理（ステップＳ１６２）、第２右打ち表示演出処理（ステップＳ１６３）、第１左打ち表示演出処理（ステップＳ１６４）、第２左打ち表示演出処理（ステップＳ１６５）の各処理を実行する。

【１４８７】

保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に変化するタイミングを決定する

。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。

【１４８８】

保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の変化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様に変化させればよい。尚、保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を変化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。

【１４８９】

第１右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第１右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が大当り遊技状態である場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第２右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第２右打ち表示は、第１右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第１右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。

【１４９０】

第１左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第１左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第２左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球がゲート４１を通過したことを示すコマンド等をＣＰＵ１０３から受信したことにもとづいて第２左打ち表示を表示すればよい。

【１４９１】

ステップＳ１６０～ステップ１６６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【１４９２】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【１４９３】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄

）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【１４９４】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【１４９５】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を"４"に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【１４９６】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"６"のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である"５"に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【１４９７】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"７"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【１４９８】

（可変表示開始設定処理）

図９－３０は、図９－２９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において

、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１４９９】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１５００】

また、ステップ００３ＳＧＳ３０１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１５０１】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１５０２】

ステップ００３ＳＧＳ３０２またはステップ００３ＳＧＳ３０４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００３ＳＧＳ３０５）。

【１５０３】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００３ＳＧＳ３０６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【１５０４】

尚、本特徴部００３ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例え

ば、停止図柄として３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせよりも高い割合で決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせを３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組み合せよりも高い割合で決定する。そして、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【１５０５】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【１５０６】

ステップ００３ＳＧＳ３０６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始時に飾り図柄を拡大表示する可変表示開始時図柄拡大演出を実行するための可変表示開始時図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）、可変表示中においてセリフを表示することで可変表示結果が大当りとなる割合を示唆する第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出、及びこれら第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の直前に遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を指示する予告ボタン演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、弱スーパーリーチ演出のタイトルを表示する弱スーパーリーチタイトル演出を実行するための弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、強スーパーリーチ演出のタイトルを表示する強スーパーリーチタイトル演出を実行するための強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１０）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りとなる割合を示唆するカットイン画像を表示するカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りであることまたははずれであることを報知する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する決めボタン演出を実行するための決めボタン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１２）と、を実行する。

【１５０７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００３ＳＧＳ３１４）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００３ＳＧＳ３１５）。

【１５０８】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【１５０９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用

部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３１６）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【１５１０】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【１５１１】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１７）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１８）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００３ＳＧＳ３１９）。

【１５１２】

（大当り中演出処理）

図９－３１は、図９－２９に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップＳ１７４）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、実行中の大当り遊技の大当り種別やラウンドに応じた演出を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３２１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否か、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ３２２）。尚、第１特別図柄の可変表示にもとづく大当りでは大当りＡと大当りＢの大当り遊技状態にのみ制御可能となっており、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当りである大当りＣの大当り遊技状態にのみ制御可能となっているので、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否かについては、実行中の大当り遊技は大当りＣの大当り遊技であるか否かによって判定することができる。

【１５１３】

実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを示唆するＶチャンレンジ演出を実行するためのＶチャレンジ演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２３）、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを報知するＶチャンレンジ成功演出を実行するためのＶチャレンジ成功演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２４）、当該大当り遊技において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、すなわち、Ｖ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知演出を実行するためのＶ入賞報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２５）を実行する。

【１５１４】

一方で、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技である場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを示唆する（大当り遊技終了後に新たに始動入賞を発生させずとも大当り遊技状態に制御される所謂保留連が発生することを示唆する）保留連示唆演出を実行するための保留連示唆演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２６

）、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを報知する（保留連が発生することを報知する）保留連報知演出を実行するための保留連報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２７）を実行する。

【１５１５】

また、ステップ００３ＳＧＳ３２５やステップ００３ＳＧＳ３２７の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において大当り遊技状態制御されてから再度通常状態に制御されるまでの全大当り遊技状態において獲得した賞球数（第１賞球数）の表示を、大入賞口指定コマンドを受信する毎に更新する第１賞球数報知演出を実行するための第１賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２８）、大入賞口指定コマンドを受信する毎に該大入賞口指定コマンドにもとづく賞球数（第２賞球数）を表示する第２賞球報知演出を実行するための第２賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２９）を実行する。

【１５１６】

尚、図９－３２～図９－３４に示すように、変動パターンに応じて可変表示中に実行する演出及び実行可能な演出が異なっている。例えば、可変表示開始時図柄拡大演出は、非リーチの変動パターンの可変表示では実行不能な一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの可変表示では実行可能となっている。また、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合がある一方で、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合が無く、擬似連演出に替えてリーチ示唆演出を実行する場合がある。また、図柄揃い演出は、遊技状態が低ベース状態であるときと高ベース状態であるときとで、共に可変表示結果が大当りとなる場合に限り必ず実行する演出である。尚、図９－３３に図示していないが、高ベース状態の変動パターンであるＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９においてリーチ示唆演出、カットイン演出を実行可能である。

【１５１７】

更に、変動パターンに応じて特定の演出の実行回数や演出パターンが異なっている。例えば、擬似連演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－１Ｂの変動パターンでは可変表示中に擬似連演出を１回実行する一方で、ＰＡ２－１Ｃ、ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７～ＰＡ２－８、ＰＡ２－９～ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－３、ＰＢ１－５～ＰＢ１－６、ＰＢ１－８～ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１２では擬似連演出を２回実行する。

【１５１８】

また、弱スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－５、ＰＢ１－８、ＰＢ１－１１では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行する一方で、ＰＡ２－３、ＰＡ２－５、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－６、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１２では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行する。

【１５１９】

また、強スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－４～ＰＡ２－６、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－７～ＰＡ２－９、ＰＢ１－５～ＰＢ１－７では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１０～ＰＡ２－１２、ＰＢ１－８～ＰＢ１－１０では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１３では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＤのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１６、ＰＢ１－１４では可変表示中に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１７、ＰＢ１－１５では可変表示中に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１８、ＰＢ１－１６では可変表示中に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１７では可変表示中に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を実行する。

【１５２０】

（エフェクトを表示する演出詳細）
図９－２９～図９－３４に示す演出については、実行時において画像表示装置５にてエフェクトを表示する演出が含まれている。
【１５２１】
図９－３５及び図９－３６は、画像表示装置にてエフェクトを表示する演出の説明図である。可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態とで可変表示の開始時において飾り図柄の拡大表示を行う演出であって、これら拡大表示時の飾り図柄を対象として本発明における第１エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。予告ボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出の直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するよう促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、予告ボタン演出における発光エフェクトの輝度は、後述する決めボタン演出における発光エフェクトよりも低輝度にて表示される。
【１５２２】
第１セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第１セリフ（セリフＡやセリフＢ）を表示する演出であって、第１セリフの表示時において該第１セリフを対象として拡大エフェクトの表示を行う演出である。
【１５２３】
第２セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第２セリフ（セリフＣやセリフＤ）を表示する演出であって、第２セリフの表示時において該第２セリフを対象として本発明における第２エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。
【１５２４】
擬似連演出は、低ベース状態の可変表示中において、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄の仮停止及び再可変表示を実行する演出であって、擬似連図柄の仮停止タイミングにおいて該擬似連図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（仮停止直前の大きさに戻す）する演出である。また、擬似連演出は、擬似連図柄の拡大表示時及び縮小表示時において、擬似連図柄を対象として拡大エフェクトの表示を行うとともに、擬似連図柄の仮停止直前において、該擬似連図柄を対象として装飾エフェクトの表示を行う演出である。
【１５２５】
リーチ示唆演出は、高ベース状態の可変表示中において、実行中の可変表示がリーチとなることを示唆する演出であって、実行中の可変表示がリーチとならない場合、つまり、非リーチはずれとなる場合において、非リーチはずれとなることを示す非リーチはずれ報知画像の表示時に、該非リーチはずれ報知画像を対象として本発明における第３エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５２６】
ノーマルリーチ演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出や最強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを示唆する演出であって、リーチ時においてリーチを構成する飾り図柄（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄）を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【１５２７】
弱スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態の可変表示中において、その後に実行される弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５２８】
発展演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出から強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに発展図柄を仮停止することによって報知する演出であって、発展図柄の表示時（仮停止時）に該発展図柄を対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。
【１５２９】
強スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、その後に実行される強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。
【１５３０】
カットイン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、カットイン画像を表示することによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆する演出であって、カットイン画像の表示時に、該カットイン画像を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【１５３１】
決めボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果、すなわち、大当り遊技状態に制御するか否かの結果報知画像を表示する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、決めボタン演出における発光エフェクトの輝度は、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトよりも高輝度にて表示される。
【１５３２】
図柄揃い演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りを示す画像が表示された後に実行される演出であって、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて同一の飾り図柄を停止表示し、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄揃い演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。
【１５３３】
図柄停止時拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、飾り図柄の停止表示毎（スーパーリーチを実行する可変表示の中図柄を除く）に実行される演出であって、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、停止表示時に本発明における第４エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５３４】
保留表示出現演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、新たな始動入賞が発生したこと（新たな保留記憶が発生したこと）にもとづいて、当該始動入賞にもとづく保留表示を特図保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示する演出である。また、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示開始時から、該新たな始動入賞にもとづく保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５３５】
保留変化演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、表示中の保留表示の表示態

様を、白色の丸形から白色の四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆するものに変化させる演出である。また、保留表示の表示態様の変化時から、該表示態様が変化する保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５３６】

第１右打ち表示演出は、大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１右打ち表示の表示開始時及び表示中において、該第１右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５３７】

第２右打ち表示演出は、高ベース状態及び大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２右打ち表示の表示中において、該第２右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５３８】

第１左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技状態が高ベース状態から該低ベース状態に変化したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１左打ち表示の表示中において、該第１左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５３９】

第２左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたことを検出したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２位左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２左打ち表示の表示中において、該第２左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。尚、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたか否かについては、低ベース状態において遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かによって判定すればよい。

【１５４０】

ファンファーレ演出は、大当り遊技状態において、大入賞口の開放制御が実行されることを報知する「ＢＯＮＵＳ」等の表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、ファンファーレ演出において「ＢＯＮＵＳ」等の表示を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５４１】

Ｖチャレンジ演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であること示唆する演出、すなわち、大当り遊技中に第２大入賞口の開放制御が実行されることを示唆する演出である。また、Ｖチャレンジ演出は、遊技者に対して「ボタンを連打しろ」等のプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促すメッセージを画像表示装置５にて表示し、プッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて同じく画像表示装置５にて表示されているメータの更新表示を行うする演出であり、該メッセージを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５４２】

Ｖチャレンジ成功時演出は、大当り遊技状態において、実行中の大当り遊技が大当りＢであることにもとづいて、Ｖチャレンジ演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが規定回数連打操作されたこと、または、Ｖチャレンジ演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいてメータを大当りＢであることに応じた満タン表示に更新する演出である。また、Ｖチャレンジ成功時演出は、メータを満タン表示に更新した時点で該メータを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４３】

Ｖ入賞時演出は、大当り遊技状態において、Ｖチャレンジ成功時演出後に遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことにもとづいて、画像表示装置５においてＶ入賞が発生したことを示す「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４４】

保留連示唆演出は、大当りＣの大当り遊技状態、つまりは連荘中の大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶があることを示唆する演出、すなわち、大当り遊技終了後に新たな第２特図保留記憶が発生せずとも１～４回目の第２特別図柄の可変表示にもとづいて再度大当り遊技状態に制御される、所謂保留連が発生することを示唆する演出である。また、保留連示唆演出は、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する操作促進画像を画像表示装置５にて表示する演出であり、該操作促進画像を対象として、操作促進画像の表示開始時に本発明における出現エフェクトとしての装飾エフェクトを表示するとともに、操作促進画像の表示中に表示開始時とは異なる装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４５】

保留連報知演出は、大当りＣの大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることにもとづいて、保留連示唆演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが操作されたこと、または、保留連示唆演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいて、画像表示装置５において「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、保留連報知演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４６】

尚、保留連報知演出における「Ｖ」の表示は、Ｖ入賞時演出における「Ｖ」の表示とは態様が異なる（例えば、大きさや表示色、形状が異る）ものであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留連報知演出とＶ入賞時演出とで「Ｖ」の表示態様を共通としてもよい。

【１５４７】

第１賞球数報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）の更新を行う演出である。また、第１賞球数報知演出は、合計賞球数表示の更新時において、該合計賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４８】

第２賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）が特定の態様（例えば、「５０００」や「１００００」等の賞球数に応じた値の表示）に更新されたことにもとづいて、画像表示装置５においてこれら「５０００」や「１００００」の賞球数に応じた特定賞球数表示を表示する演出である。また、第２賞球報知演出は、特定賞球数表示の表示時において、該特定賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４９】

エンディング演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技における大入賞口の開放制御が全て終了したことにもとづいて、制御される遊技状態（高ベース状態）に応じた表示（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の表示）を行い、更に該制御される遊技状

態に応じた表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、エンディング演出は、制御される遊技状態に応じた表示を対象として、該制御される遊技状態に応じた表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５５０】

（保留表示演出設定処理）

保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定する。保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがある場合は、該エントリの図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドから可変表示結果を特定する。そして、特定した可変表示結果にもとづいて、保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定する。

【１５５１】

尚、保留表示演出の演出パターンとしては演出パターンＡと演出パターンＢとが設けられている。保留表示演出の演出パターンＡでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示演出の演出パターンＢでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の星形（☆）で表示される。尚、保留表示演出の非実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の丸形（○）で表示される。

【１５５２】

図９－３７（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果が非リーチはずれである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。

【１５５３】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出の非実行が決定した場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて、保留表示演出の判定対象となったエントリについて保留表示フラグと保留表示最終態様フラグに「０」をセットする。

【１５５４】

次に、保留表示演出の実行が決定されている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶表示の表示態様が保留表示最終態様フラグに応じた表示態様に変化するタイミングを決定する。図９－３７（Ｂ）に示すように、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－０」または「２－０」であり且つ可変表示の実行中でない場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の非実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを１００％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、アクティブ表示としての表示開始タイミング）に決定する。

【１５５５】

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－１」または「２－１」であり且つ可変表示の実行中である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、５０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、１個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、５０％の割合でアクティブ表示へのシフトタイミングに決定する。

【１５５６】
　また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－２」または「２－２」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が１個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、３３％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、２個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、３３％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、３３％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【１５５７】
　また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－３」または「２－３」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が２個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２５％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、３個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２５％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【１５５８】
　そして、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－４」または「２－４」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が３個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、４個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２０％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【１５５９】
　以上のように保留記憶表示の表示態様変化タイミングを決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら決定した変化タイミングに応じた値を保留表示演出の判定対象となったエントリの保留表示変化タイミングフラグとしてセットする。例えば、保留記憶表示の表示態様変化タイミングをアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「０」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「１」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「２」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「３」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを４個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「４」をセットすればよい。
【１５６０】
　以降、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示更新（ステップＳ１６１）において始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、各エントリの記憶内容がシフトされる毎に各エントリの保留表示変化フラグタイミングの値から保留記憶表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定し、保留記憶表示の表示態様の変化タイミング出ない場合は、保留記憶表示を保留表示フラグの値に応じた態様で表示させ、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングである場合は、保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットした後に該保留表示フラグの値に応じた態様で保留記憶表示を表示させればよい。
【１５６１】
　尚、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを状況に応じたほぼ一定の割合で決定する（つ

まり、保留記憶表示の変化タイミングによって大当り遊技状態に制御される割合がほぼ一定である）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

【１５６２】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理）

可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいて可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無を決定する。図９－３８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りの場合には９０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに１０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれで変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）の場合には４０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに６０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定する。

【１５６３】

つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されているとともに、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が高く設定されている。

【１５６４】

尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５６５】

更に、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時は可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時においても可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行してもよい。

【１５６６】

（セリフ予告演出設定処理）

セリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいてセリフ予告演出の実行の有無や表示するセリフを決定する。図９－３９（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、１０％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、６０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３０％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれの場合は、４５％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、２０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３５％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。

【１５６７】

また、図９－３９（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、９０％の割合でセリフＡの表示を決定し、１０％の割合でセリフＢの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、２０％の割合でセリフＡの表示を決定し、８０％の割合でセリフ

Ｂの表示を決定する。
【１５６８】
　更に、図９－３９（Ｃ）に示すように、第２セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、８０％の割合でセリフＣの表示を決定し、２０％の割合でセリフＤの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、３０％の割合でセリフＣの表示を決定し、７０％の割合でセリフＤの表示を決定する。
【１５６９】
　つまり、第１セリフ予告演出が実行される場合の方が、第２セリフ演出が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、変動パターンとしてはノーマルリーチ大当りの変動パターンは存在しないので、第１セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＢが表示される場合の方が、セリフＡが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、第２セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＤが表示される場合の方が、セリフＣが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割当（大当り期待度）が高く設定されている。
【１５７０】
　尚、セリフ予告演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示するセリフに応じたセリフ予告演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。
【１５７１】
　（弱スーパーリーチタイトル演出設定処理）
　低ベース状態においてスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１３、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－５、ＰＢ１－６、ＰＢ１－８、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１、ＰＢ１－１２）の変動パターンの可変表示を開始するとき、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて弱スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。
【１５７２】
　図９－４０（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、８０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、２０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。
【１５７３】
　尚、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた弱スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。
【１５７４】
　（強スーパーリーチタイトル演出設定処理）
　強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６に

おいて読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて強スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【１５７５】

図９－４０（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、７０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、９０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、１０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【１５７６】

つまり、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時や強スーパーリーチのリーチ演出開始時において、タイトルが赤色で表示される場合はタイトルが白字で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、強スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合は、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。

【１５７７】

尚、強スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた強スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５７８】

（カットイン演出設定処理）

強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいてカットイン演出の実行の有無やカットイン演出の演出パターン（カットイン演出において表示する文字）を決定する。

【１５７９】

図９－４１に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、２０％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、７０％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、６０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、３５％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、５％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。

【１５８０】

つまり、強スーパーリーチのリーチ演出の実行中においては、カットイン演出として「激熱！」の文字が表示される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、カットイン演出が実行されない場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（強スーパーリーチ演出の実行中における大当り期待度：「激熱！」表示＞「熱！」表示＞表示なし（カットイン演出非実行））。

【１５８１】

尚、カットイン演出設定処理においてカットイン演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出として表示する文字に応じたカットイン演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもと

づいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５８２】

（演出の流れ）

上記のように可変表示の開始時に変動パターンや可変表示結果に応じて実行される演出が異なっており、また、一部の演出については、可変表示結果に応じて実行割合が異なっている。

【１５８３】

ここで、各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態における可変表示を例に説明する。

【１５８４】

先ず、図９－１０５（Ａ１）～図９－１０５（Ａ３）に示すように、可変表示の開始時に可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定されている場合は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される。その後、図９－１０５（Ａ４）～（Ａ６）に示すように、可変表示の開始時にセリフ予告演出（第１セリフ予告演出または第２セリフ予告演出）の実行が決定されている場合は、予告ボタン演出を含むセリフ予告演出が実行される。

【１５８５】

次に、当該可変表示が擬似連演出の実行を含む変動パターンによる可変表示である場合は、図９－１０５（Ａ７）～図９－１０５（Ａ１５）、図９－１０６（Ａ１６）～図９－１０６（Ａ２７）に示すように、擬似連演出が実行される。尚、図９－１０５（Ａ７）～図９－１０５（Ａ１５）、図９－１０６（Ａ１６）～図９－１０６（Ａ２７）では、擬似連演出が１回または２回実行されるようになっているが、擬似連演出は、変動パターンによっては３回まで実行される。そして、図９－１０６（Ａ２８）～図９－１０６（Ａ３１）に示すように、最大３回の擬似連演出が実行された後は、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。尚、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が０回～２回である場合は、ノーマルリーチ演出の演出結果として飾り図柄がはずれの組み合わせで停止し、可変表示が終了する。

【１５８６】

一方で、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が３回である場合は、図９－１０７（Ａ３０）～図９－１０７（Ａ３６）に示すように、ノーマルリーチ演出から弱スーパーリーチ演出に移行する。該弱スーパーリーチ演出については、先ず、図９－１０７（Ａ３３）及び図９－１０７（Ａ３４）に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出が実行される。また、当該可変表示が強スーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展する旨（図９－１０７（Ａ３６）参照）が表示された後、図９－１０７（Ａ３７）～図９－１０７（Ａ３９）に示すように、発展演出が実行される。

【１５８７】

尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展しない旨（弱スーパーリーチ演出であれば、図９－１０７（Ａ３８）のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも１本倒れていない画像）が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【１５８８】

発展演出実行後は、図９－１０７（Ａ４０）～図９－１０７（Ａ４７）、図９－１０８（Ａ４８）～図９－１０８（Ａ５４）に示すように、強スーパーリーチ演出が実行される。強スーパーリーチ演出としては、先ず、図９－１０７（Ａ４０）及び図９－１０７（Ａ４１）に示すように、強スーパーリーチタイトル演出が実行される。そして、可変表示開始時においてカットイン演出の実行が決定されている場合、強スーパーリーチタイトル演出後において強スーパーリーチ演出が進行していくと、図９－１０７（Ａ４５）～図９－１０７（Ａ４７）に示すように、予告ボタン演出を含むカットイン演出が実行される。

【１５８９】
更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図９－１０８（Ａ５１）に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当りとなる旨（図９－１０８（Ａ５２）～図９－１０８（Ａ５４）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるとともに、更に可動体３２の動作が実行される。そして、強スーパーリーチ演出の後は、図９－１０８（Ａ５４）～図９－１０８（Ａ５７）に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当りを示す組み合わせでの表示が行われる。

【１５９０】
尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨（図９－１０８（Ａ５８）～図９－１０８（Ａ６１）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像）が表示されるとともに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。

【１５９１】
尚、図９－１０５～図９－１０８には図示していないが、可変表示結果がはずれとなる場合は、各飾り図柄の停止を対象とした図柄停止時拡大演出が実行されるようになっており、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて制御される大当り遊技状態や高ベース状態において第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出、ファンファーレ演出、Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功時演出、Ｖ入賞時演出、保留連示唆演出、保留連報知演出、第１賞球数報知演出、第２賞球報知演出、エンディング演出等の演出が実行されるようになっている。更に、高ベース状態から移行したばかりの低ベース状態においては、第１左打ち表示演出が実行されるようになっている。更に、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに打ち込まれた場合には、第２左打ち表示演出が実行されるようになっている。

【１５９２】
（各演出の演出態様）
次に、パチンコ遊技機１における各演出の演出態様に付いて説明する。

【１５９３】
（可変表示開始時図柄拡大演出）
先ず、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行が決定されている場合については、図９－４２（Ａ）～図９－４２（Ｆ）、図９－１００（Ａ）～図９－１００（Ｅ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の順で可変表示（スクロール表示）が開始される。このとき、各飾り図柄は可変表示の開始に応じて拡大表示されることはない。そして、全ての飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄の可変表示が開始されてから所定期間（例えば、１秒）が経過すると、各飾り図柄の高速での可変表示が開始される。尚、図９－４２（Ａ）～図９－４２（Ｆ）、図９－４３（Ａ）～図９－４３（Ｇ）に示す飾り図柄の可変表示は、変動パターンＰＡ１－２が決定されたときには実行されない。変動パターンＰＡ１－２に基づく飾り図柄の可変表示の開始時において、各飾り図柄は、表示サイズの変化やエフェクトの表示を伴わずに同時にスクロール表示を開始するようになっている。このようにすることで、短縮変動において余分な時間を割くことなくスムーズに飾り図柄の可変表示を開始することができる。

【１５９４】
可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、各飾り図柄の可変表示開始タイミングにおいて、可変表示を開始する飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ０が表示さ

れる。尚、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、可変表示を開始する各飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する形態も考えられるが、図９－１００（Ａ'）～図９－１００（Ｅ'）に示すように、各飾り図柄の可変表示の視認性を確保するためにも、拡大エフェクトの表示が終了した後のタイミングから飾り図柄の可変表示を開始する必要があるため、左右中の飾り図柄全てに対して拡大エフェクトを表示すると、装飾エフェクトＳＥ０を表示する場合よりも全てのエフェクトの表示終了までに要する時間が長くなってしまう。このため可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、飾り図柄を対象として拡大エフェクトではなく装飾エフェクトを表示するようになっている。

【１５９５】

一方で、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示図柄拡大演出の実行が決定されている場合については、図９－４３（Ａ）～図９－４３（Ｆ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の拡大表示が同時に実行される。また、これら飾り図柄の拡大表示時には、各飾り図柄を対象として環状の装飾エフェクトＳＥ１（本発明における第１エフェクト）が表示される。そして、各飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ１の表示が終了すると、各飾り図柄の可変表示が同時に開始される。尚、装飾エフェクトＳＥ１は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。

【１５９６】

（図柄停止時拡大演出）

飾り図柄の停止時には、図柄停止時拡大演出が実行される。図柄停止時拡大演出としては、図９－４４（Ａ）～図９－４４（Ｌ）および図９－４５（Ｍ）、図９－４５（Ｎ）に示すように、先ず、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて飾り図柄（左図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（左図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。次に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄（右図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（右図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。そして、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄（中図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（中図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示が終了すると可変表示が終了し、アクティブ表示エリア５Ｆにおいて当該可変表示に応じたアクティブ表示が消去される。尚、装飾エフェクトＳＥ２は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。また、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く設定されており、変動終了間際に遊技者の期待感を過度に煽ることなく、適切に遊技を盛り上げることができるようになっている。

【１５９７】

尚、図９－４４および図９－４５では「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて各飾り図柄の停止に応じて各飾り図柄の拡大表示及び装飾エフェクトの表示が実行される形態を例示したが、上記形態は非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出であり、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄の停止時に該飾り図柄の拡大表示及び該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示は実行されない。

【１５９８】

尚、図柄停止時拡大演出では、図９－１０１（Ａ）～図９－１０１（Ｅ）、図９－１０２（Ｆ）に示すように、飾り図柄を対象に装飾エフェクトＳＥ２が表示される形態が例示されているが、これは、図９－１０１（Ａ'）～図９－１０１（Ｅ'）、図９－１０２（Ｆ

'）、図９－１０２（Ｇ'）に示すように、仮に飾り図柄を対象に拡大エフェクトを表示すると、図柄停止時拡大演出の実行頻度の高さから無駄に遊技者の大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を煽ってしまうからである。更には、各飾り図柄の停止タイミングによっては複数の拡大エフェクトが同時に表示されることによって飾り図柄の視認性が低下してしまうが、これを防ぐために各飾り図柄を対象とした拡大エフェクトを表示期間が重複しないように表示しようとすると、結果的に装飾エフェクトを表示する場合よりも全ての拡大エフェクトの表示が完了するまでに要する時間が長期化してしまうためである。

【１５９９】

（第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出）

可変表示中にセリフ予告演出の実行が決定されている場合については、図９－４６（Ａ）～図９－４６（Ｆ）、図９－４７（Ａ）～図９－４７（Ｆ）に示すように、飾り図柄の可変表示中（リーチの変動パターンでの可変表示中であればリーチ前のタイミング）において、先ず、第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の一部としての予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、図９－４６（Ｅ）、図９－４７（Ｅ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間の開始時には、操作促進画像ＳＳ１の視認性が損なわれない程度に発光エフェクトＨＥ１の表示をわずかに残している。このようにすることで、発光エフェクトＨＥ１及び操作促進画像ＳＳ１によって演出効果を高めつつ、適切に操作受付期間の開始を示すことができる。

【１６００】

尚、予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される（図９－４６（Ｆ）、図９－４６（Ｇ）、図９－４７（Ｆ）、図９－４７（Ｇ）参照）。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される（図９－４６（Ｇ）、図９－４７（Ｇ）参照）。

【１６０１】

第１セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図９－４６（Ｇ）～図９－４６（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けてキャラクタ画像ＣＡ１の移動表示が実行されるとともに、画像表示装置５の表示領域の左右方向から中央に向けて演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が実行される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ１及びセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が終了すると、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂに応じた拡大エフェクトＫＥ１の表示が実行される。

【１６０２】

図９－８７（Ｂ）及び図９－９５（Ｐ）に示すように、第１セリフ予告演出は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを対象とした拡大エフェクトＫＥ１が、画像表示装置５の表示領

域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。特に拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において上下方向よりも左右方向に向けて移動距離が大きくなるように拡大表示されていくため、表示が終了するまでに特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ等の遊技に関する表示を行っている表示領域と重複表示されることはない。つまり、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【１６０３】

尚、図９－９５（Ｐ）に示すように、高ベース状態における第１セリフ予告演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６０４】

また、第２セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図９－４７（Ｇ）～図９－４７（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の左側方から右側方に向けてキャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が終了する（キャラクタが表示領域の右側方に到達する）と、演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ２の表示が実行される。尚、該セリフ画像の周囲には、該セリフ画像を囲む吹き出しとしての装飾エフェクトＳＥ３が表示される。

【１６０５】

尚、図９－４６及び図９－４７は遊技状態が低ベース状態であるときの第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出であるが、図９－６１及び図９－６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの可変表示中についてもこれら第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能となっている。

【１６０６】

尚、セリフ予告演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－４６及び図９－４７は遊技状態が低ベース状態である場合のセリフ予告演出である。図９－６１及び図９－６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出は、低ベース状態とは表示されている背景画像が異なるとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、低ベース状態と高ベース状態とでセリフ予告演出の演出態様を同一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において第１セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態において第２セリフ予告演出を実行可能としてもよいし、低ベース状態において第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態においては、第１セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第３セリフ予告演出（拡大エフェクト有り、装飾エフェクト無し）及び第２セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第４セリフ予告演出（拡大エフェクト無し、装飾エフェクト有り）を実行可能としてもよい。

【１６０７】

上記したように、第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出とは、画像表示装置５においてキャラクタやセリフ画像を表示する演出であることは共通しているが、図９－１２２（Ａ）、図９－１２２（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示する演出であること、第２セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ２を囲う形状の装飾エフェクトＳＥ３を表示する演出であることが異なっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間

は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動期間（０．５秒）を含めて４秒となっており、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２の表示期間は、キャラクタ画像ＣＡ２の移動完了タイミングから６秒となっている。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、短い表示期間でもセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の数は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２を構成する文字の数よりも少ない。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の一つ一つを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが少ない文字数で構成されていても遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、図９－３９に示すように、第１セリフ予告演出の演出パターンとして、セリフＡの画像（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ）を表示するパターンとセリフＢの画像を表示するパターンとがあり、いずれのパターンもセリフ画像の表示期間は、移動期間を含めて４秒となっており、各セリフ画像を構成する文字の数は、セリフＡとセリフＢとで異なるものの、いずれもセリフＣ、セリフＤよりも少ない文字数となっている。また、第１セリフ予告演出がセリフＡを表示するパターンとセリフＢを表示するパターンとのいずれのパターンで実行される場合であっても、各パターンに対応したセリフ画像を模った拡大エフェクトが表示されるようになっており、セリフＡの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＡの画像の全体（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂそのもの）を模った態様で表示され、セリフＢの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＢの画像の一部（例えば、セリフＢを構成する複数の文字のうちの一文字のみ、またはセリフＢの画像の輪郭のみ）を模った態様で表示される。

【１６０８】

（擬似連演出）

可変表示中に擬似連演出が実行される場合は、図９－４８（Ａ）～図９－４８（Ｊ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止する。この状態で、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けて擬似連図柄の移動表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の拡大表示及び該擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が実行される。そして、擬似連図柄の拡大表示を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が終了すると、次に該拡大した擬似連図柄の縮小表示が実行される。このとき、擬似連図柄の縮小表示が終了するタイミングで、該縮小した擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ３の表示が実行される。尚、図示していないが、図９－４８（Ｄ）では、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示が開始される。また、図示しているように、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示の影響を受けずに拡大エフェクトＫＥ３の表示が開始される。擬似連図柄の振動表示は、拡大エフェクトＫＥ３の表示期間中も継続して実行され、拡大エフェクトＫＥ３の表示終了後、擬似連図柄が縮小表示する前に終了する。

【１６０９】

尚、可変表示中に擬似連演出が実行されない場合は、図９－４９（Ａ）～図９－４９（Ｄ）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止するが、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄が仮停止せずにはずれとなる組み合わせに応じた飾り図柄が停止する。このとき、装飾エフェクトＳＥ２などのエフェクトを表示しないことで、擬似連演出非実行時の残念感を過度に煽らないようにしている。

【１６１０】

図９－８８（Ａ）に示すように、擬似連演出は、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３が、画像表示装置５の表示領域中央部から上下方向及び左右方向に等しく拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、

表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。尚、後述するように、拡大エフェクトＫＥ２の表示期間と拡大エフェクトＫＥ３の表示期間とは同じ長さであるが、拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間と拡大エフェクトＫＥ１の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３＞拡大エフェクトＫＥ１）となっている。第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する複数の文字を短期間のうちに遊技者に読んでもらう必要があるため、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間よりも短く設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６１１】

（ノーマルリーチ演出）

可変表示中にノーマルリーチ演出が実行される場合は、図９－５０（Ａ）～図９－５０（Ｌ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が停止する。このとき、これら飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて仮停止した飾り図柄の拡大表示及びこれら飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４の表示が実行される。ここで、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示でない場合は、飾り図柄のキャラクタ台座部が非表示となり、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の右上部にそれぞれ移動する。そして、これら飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部や右上部に到達すると、これら飾り図柄の数字部を対象として拡大エフェクトＫＥ５の表示が実行される。以降は、スーパーリーチのリーチ演出（弱スーパーリーチ演出または強スーパーリーチ演出）に移行する。尚、拡大エフェクトＫＥ４、ＫＥ５は、対象となる飾り図柄の種類に応じて態様が異なるため、リーチ態様となった飾り図柄の種類に応じた多種多様な拡大エフェクトによりノーマルリーチ演出開始時の演出効果を好適に高めることができる。また、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間と拡大エフェクトＫＥ５の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ４＞拡大エフェクトＫＥ５）となっている。拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄がリーチ態様となったときに表示されるため、長めに表示期間を設定することで、ノーマルリーチ演出が開始されてチャンスであることを好適に遊技者に示すことができる。対して、拡大エフェクトＫＥ５は、各飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の左上部に移動した後すぐにＳＰリーチに発展することを考慮して、短めに表示期間が設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ４と拡大エフェクトＫＥ５とで異なる（拡大エフェクトＫＥ５＞拡大エフェクトＫＥ４）。尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合、図９－５０（Ｈ）のシーンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止している飾り図柄とは異なる種類の飾り図柄が停止する。このとき、飾り図柄表示エリア５Ｃに停止した飾り図柄を対象とした装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、ノーマルリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしているが、これに限定されるものではなく、強調度合いが他の演出に伴う装飾エフェクトよりも低いリーチはずれ用の装飾エフェクトを表示するようにし、適度に演出効果を高めるようにしてもよい。

【１６１２】

図９－８８（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４が、画像表示装置５の表示領域における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒから上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ４は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶

表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【１６１３】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図９－１２４（Ａ）及び図９－１２４（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ１と比較して、拡大エフェクトＫＥ４の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ１は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【１６１４】

また、図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図９－１２６（Ａ）及び図９－１２６（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ５の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ２と比較して、拡大エフェクトＫＥ５の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ２は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ５は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【１６１５】

（弱スーパーリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出）

可変表示中に弱スーパーリーチ演出が実行される場合は、先ず、図９－５１（Ａ）～図９－５１（Ｇ）、図９－５１（Ｅ'）～図９－５１（Ｇ'）に示すように、先ず、弱スーパーリーチタイトル演出として、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の初期画像とともに、該弱スーパーリーチ演出のタイトル画像が表示される。弱スーパーリーチ演出のタイトル画像としては、白色のタイトル画像ＴＧ１と赤色のタイトル画像ＴＧ１とのどちらが表示されるようになっており、どちらが表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【１６１６】

また、弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１の出現アニメーションの完了後は、これら弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が表示される。拡大エフェクトＫＥ６の種類として、白色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした白色の拡大エフェクトＫＥ６と、赤色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした赤色の拡大エフェクトＫＥ６と、があり、表示期間や表示パターンに差異はないが、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時とで異なる。尚、白色の拡大エフェクトＫＥ６と赤色の拡大エフェクトＫＥ６とで表示パターンに差異がないようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、赤色の拡大エフェクトＫＥ６が表示される場合、例えば、赤色のタイトル画像ＴＧ１の表示期間において、白色の拡大エフェクトＫＥ６のときよりも表示回数を増やして赤色の拡大エフェクトＫＥ６を表示するようにしてもよいし、赤色の拡大エフェクトＫＥ６に加えて

装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

【１６１７】

図９－８９（Ｅ）に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出は、タイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が、画像表示装置５の表示領域において下方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ６の表示は、タイトル画像ＴＧ１と同位置から開始されるとともに、タイトル画像ＴＧ１は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ６は拡大表示されていく過程で表示エリア５Ｓと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ６は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。また、拡大エフェクトＫＥ６は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５とは異なり、タイトル画像ＴＧ１の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ６と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ６の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ６とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ６）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６１８】

弱スーパーリーチタイトル演出の終了後は、図９－５２（Ａ）～図９－５２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の演出画像（ボーリングのピンを倒す演出画像）の表示が開始される。このとき、当該可変表示が弱スーパーリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合は、図９－５２（Ｄ）～図９－５２（Ｅ）に示すように、強スーパーリーチ演出に発展せずに可変表示結果がはずれとなることに応じた画像（ボーリングのピンが全て倒れなかった演出画像）の表示が行われるとともに、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止して可変表示が終了する。このとき、はずれの組み合わせで停止する飾り図柄などを対象として装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、弱スーパーリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしているが、これに限定されるものではなく、強調度合いが他の演出に伴う装飾エフェクトよりも低いリーチはずれ用の装飾エフェクトを表示するようにし、適度に演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、当該可変表示が強スーパーリーチはずれまたは強スーパーリーチ大当りの変動パターンでの可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出の演出結果として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像（図９－５３（Ａ）に示すボーリングのピンが全て倒れた演出画像）が表示される。

【１６１９】

尚、弱スーパーリーチ演出では、拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、弱スーパーリーチ演出において表示されるいずれかの画像を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示してもよい。

【１６２０】

（発展演出）

上記したように弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された場合は、更に、発展演出が実行される。発展演出としては、図９－５３（Ａ）～図９－５３（Ｇ）に示すように、弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された後に、画像表示装置５の表示領域の上方から下方に向けて「発展」の文字の移動表示が実行される。「発展」の文字が表示領域

の中央部において停止すると、該「発展」の文字の周囲において装飾エフェクトＳＥ４として、先ず、炎のエフェクトの表示が開始され、その後、該「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８の表示が開始される。尚、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ８の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ８の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ８とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６と比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６２１】

尚、発展演出における装飾エフェクトは、図９－５３（Ｄ）、図９－５３（Ｅ）に示すように、拡大エフェクトＫＥ８の表示の進行（拡大表示）に応じて拡大表示されていく。そして、図９－５３（Ｆ）、図９－５３（Ｇ）に示すように、拡大エフェクトの表示が終了した後も装飾エフェクトＳＥ４の拡大表示は継続され、最終的には弱スーパーリーチ演出の画像や「発展」の文字が装飾エフェクトによって隠蔽される。

【１６２２】

図９－８９（Ｆ）に示すように、発展演出は、「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ８は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、発展演出における装飾エフェクトＳＥ４は、拡大エフェクトＫＥ８よりも広い表示領域にかけて表示される装飾エフェクトであって、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される装飾エフェクトである。

【１６２３】

（強スーパーリーチタイトル演出）

強スーパーリーチタイトル演出としては、図９－５４（Ａ）～図９－５４（Ｇ）、図９－５５（Ａ）～図９－５５（Ｇ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタ画像ＣＡ３及び変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出のリーチタイトル画像ＴＧ３の表示が開始される。尚、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像ＴＧ３は、白色または赤色にて表示されるようになっており、リーチタイトル画像ＴＧ３がいずれの色で表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【１６２４】

また、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３は、表示開始から所定時間（例えば、２秒）に亘って漸次拡大表示される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３が規定の大きさに到達したことにより拡大表示が終了すると、次に拡大されたリーチタイトル画像ＴＧ３を対象として拡大エフェクトＫＥ９の表示が実行されるとともに、拡大エフェクトＫＥ９の表示開始よりも後のタイミングからリーチタイトル画像ＴＧ３の周囲において装飾エフェクトＳＥ５の表示も開始される。これら拡大エフェクトＫＥ９及び装飾エフェクトＳＥ５の表示が終了することによって変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出が開始される（図９－５４（Ｇ）参照）。尚、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間

中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５、ＫＥ８とは異なり、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ９の対象であるリーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ９とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ９）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ６）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６２５】

尚、強スーパーリーチタイトル演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５４及び図９－５５は遊技状態が低ベース状態である場合の強スーパーリーチタイトル演出である。図９－６４及び図９－６５に示すように、遊技状態が高ベース状態であるとき強スーパーリーチタイトル演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【１６２６】

尚、強スーパーリーチタイトル演出では、図９－５４（Ｃ）～図９－５４（Ｅ）、図９－５５（Ｃ）～図９－５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色、つまり、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）にかかわらず装飾エフェクトＳＥ５の態様が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に応じて装飾エフェクトＳＥ５の態様を異ならせてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御される割合を、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に加えてより遊技者にわかりやすく示すことができる。また、強スーパーリーチタイトル演出では、図９－５４（Ｃ）～図９－５４（Ｅ）、図９－５５（Ｃ）～図９－５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ画像ＣＡ３を対象とした拡大エフェクトを表示するようにしてもよい。

【１６２７】

図９－９０（Ｇ）、図９－９６（Ｒ）に示すように、強スーパーリーチタイトル演出は、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が、画像表示装置５の表示領域において上方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ９の表示は、リーチタイトル画像ＴＧ３と同位置から開始されるとともに、リーチタイトル画像ＴＧ３は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ９は拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示されていく過程において、表示期間のう

ちの第１期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示する拡大エフェクトである。

【１６２８】

尚、図９－９６（Ｒ）に示すように、高ベース状態における強スーパーリーチタイトル演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているため、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示の過程において、表示期間のうち第１期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複する拡大エフェクトでもある。

【１６２９】

尚、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色表示する場合と赤色表示する場合とで、画像表示装置５においてキャラクタ画像ＣＡ３、リーチタイトル画像ＴＧ３、装飾エフェクトＳＥ５、拡大エフェクトＫＥ９を表示することは共通しているが、図９－１２３（Ａ）、図９－１２３（Ｂ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示色（白色、赤色）に応じた色で拡大エフェクトＫＥ９を表示することが異なっている。つまり、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は白色で表示され、リーチタイトル画像ＴＧ３を赤色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は赤色で表示される。

【１６３０】

（カットイン演出）

カットイン演出としては、図９－５６（Ａ）～図９－５６（Ｊ）、図９－５７（Ａ）～図９－５７（Ｊ）、図９－９６（Ｓ）、図９－９７（Ｔ）に示すように、先ず、予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、当該予告ボタン演出は、図９－４６（Ｂ）～図９－４６（Ｇ）及び図９－４７（Ｂ）～図９－４７（Ｇ）と同様に、発光エフェクトＨＥ１の表示や後述するプッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションを伴う演出となっている。

【１６３１】

尚、予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、図９－５６（Ｆ）、図９－５６（Ｇ）、図９－５７（Ｆ）、図９－５７（Ｇ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクト（図９－４６（Ｇ）、図９－４７（Ｇ）参照）が図９－５６（Ｈ）、図９－５７（Ｈ）のシーンで表示される。

【１６３２】

プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、予告ボタン演出が終

了され、カットイン演出として演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２（「熱！！」または「激熱！！」の文字）が表示される。このとき、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が表示される。尚、拡大エフェクトの表示開始タイミングは、図９－５６（Ｈ）、図９－５７（Ｈ）の破片画像が非表示となった後の図９－５６（Ｉ）、図９－５７（Ｉ）のシーンであるため、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が破片画像と混在して表示されず、双方の演出効果を高めることができる。また、画像ＫＧ１、ＫＧ２の表示期間は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了してから４秒であり、破片画像の表示期間は１秒であり、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間は１秒である。

【１６３３】

尚、カットイン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５６及び図９－５７は遊技状態が低ベース状態である場合のカットイン演出である。図９－６６に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときのカットイン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、図示していないが、高ベース状態におけるカットイン演出についてもプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに実行される。

【１６３４】

また、図９－９０（Ｈ）、図９－９１（Ｉ）、図９－９６（Ｓ）、図９－９７（Ｔ）に示すように、カットイン演出は、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象とした拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ１０は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるが、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、拡大エフェクトＫＥ１１は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるとともに、最終的に拡大エフェクトＫＥ１０よりも大きい画像として表示される（拡大エフェクトＫＥ１１は拡大エフェクトＫＥ１０よりも拡大率の大きい画像）であり、最終的にアクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される拡大エフェクトである。更に、拡大エフェクトＫＥ１１は、遊技状態が高ベース状態であるときに、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。尚、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、拡大エフェクトＫＥ１０の表示時と拡大エフェクトＫＥ１１の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェ

クトＫＥ１０＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１０）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６３５】

（決めボタン演出）

強スーパーリーチ演出の終盤には、決めボタン演出が実行される。決めボタン演出としては、図９－５８（Ａ）～図９－５８（Ｈ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ２（プッシュボタン３１Ｂの画像）及び該操作促進画像ＳＳ２を対象とした発光エフェクトＨＥ２の表示が実行される。より具体的には、決めボタン演出では、先ず発光エフェクトＨＥ２の表示が開始され、該発光エフェクトＨＥ２の表示中において操作促進画像ＳＳ２の表示が開始される。尚、決めボタン演出における発光エフェクトＨＥ２では、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトＨＥ１よりも高輝度の発光（強発光）を行う。尚、操作促進画像ＳＳ２及び発光エフェクトＨＥ２が表示される一連の表示期間（４秒）は、操作促進画像ＳＳ１及び発光エフェクトＨＥ１が表示される一連の表示期間（２秒）よりも長く設定されている。

【１６３６】

尚、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２は、図９－５８（Ｇ）、図９－５８（Ｈ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ２のアニメーションは、図９－４６（Ｅ）、図９－４６（Ｆ）、図９－４７（Ｅ）、図９－４７（Ｆ）、図９－５６（Ｆ）、図９－５６（Ｇ）、図９－５７（Ｆ）、図９－５７（Ｇ）と同様のアニメーションとなっている。このように、予告ボタン演出と決めボタン演出とで、操作促進画像が表示される前の見せ方が大きく異なる一方、操作促進画像が表示された後は共通のアニメーションにより操作促進画像の表示が行われるため、遊技者に与える印象を変えつつ、適切にプッシュボタン３１Ｂへの操作促進を行うことが可能となっている。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（６秒）は、予告ボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（３秒）よりも長く設定されている。

【１６３７】

尚、決めボタン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５８は遊技状態が低ベース状態である場合の決めボタン演出である。図９－６７に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの決めボタン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【１６３８】

そして、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了する。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、特に図示しないが、強スーパーリーチ演出の演出結果として味方キャラクタが敵キャラクタを倒す等の大当りを示す演出画像が表示される。

【１６３９】
一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図９－６０（Ａ）～図９－６０（Ｄ）に示すように、強スーパーリーチ演出の演出結果として、決めボタン演出の開始直前の画像の明度が低下した画像等のはずれを示す演出画像が表示されるとともに、飾り図柄がリーチはずれを示す組み合わせで停止表示される。また、このとき、はずれを示す演出画像を対象として、本発明における装飾エフェクトとしてのヒビ画像ＨＢ１が表示される（図９－６０（Ａ）、図９－６０（Ｂ）参照）。
【１６４０】
（図柄揃い演出）
可変表示結果が大当りとなった場合は、リーチ演出の終了後に、大当り報知演出としての図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出としては、図９－５９（Ａ）～図９－５９（Ｉ）に示すように、先ず、「６６６」や「７７７」のように大当りの組み合わせで表示された飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部において拡大表示が実行される。これら飾り図柄の拡大表示中は、飾り図柄の背後において渦状の装飾エフェクトＳＥ６の表示が実行される（図９－５９（Ａ）～図９－５９（Ｃ）参照）。そして、図９－５９（Ｃ）～図９－５９（Ｉ）に示すように、これら飾り図柄が所定の大きさまで拡大表示された後は、これら飾り図柄の通常の大き（可変表示中において表示される大きさ）までの縮小表示が実行される。尚、これら飾り図柄の縮小表示が完了したタイミングからは、各飾り図柄を対象として拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図９－５９（Ｃ）のシーンでは、拡大表示された飾り図柄に電気をイメージした装飾エフェクトが纏わりつくように表示され、飾り図柄が縮小表示したときに電気をイメージした装飾エフェクトが非表示となり、拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図９－５９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面には、経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、大当りの組み合わせで飾り図柄が表示されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、画像表示装置５の表示領域中央に向けて可動体３２を動作させ、所定期間に亘って停止させるようにしてもよい。この場合、可動体３２によって遮蔽されている画像表示装置５の表示領域では、図９－５９（Ａ）～図９－５９（Ｃ）に示す背景及び装飾エフェクトＳＥ６が表示される。所定期間が経過したときには、可動体３２を所定位置（原点位置）に戻す復帰動作が開始され、可動体３２の復帰動作が行われている途中で図９－５９（Ａ）のシーンが開始され、図９－５９（Ｂ）のシーンが開始されるときには、可動体３２が原点位置で停止する。このようにすることで、飾り図柄の拡大表示及び拡大エフェクトＫＥ１２の表示が可動体３２により遮蔽されることなく、可動体３２により大当りしたことを好適に報知することができる。
【１６４１】
尚、図柄揃い演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５９は遊技状態が低ベース状態である場合の図柄揃い演出である。図９－６８に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの図柄揃い演出は、飾り図柄の表示態様が異なっているとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるとともに、表示される飾り図柄の態様が低ベース状態と高ベース状態とで異なることから、表示される拡大エフェクトが異なる（拡大エフェクトＳＥ１２'が表示される）とともに、図示していないが、図９－６８（Ｃ）のシーンで拡大表示された飾り図柄に纏わりつくように表示される装飾エフェクトの種類が異なる（炎をイメージした装飾エフェクトが表示される）。一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから

出力される音の種類、遊技効果ランプ９の点灯制御や、図示していないが、図９－５９（Ｉ）、図９－６８（Ｉ）のシーンで大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面に表示される経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトについては、低ベース状態の図柄揃い演出と高ベース状態の図柄揃い演出とで共通となっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで、図柄揃い演出における装飾エフェクトＳＥ６の種類を異ならせてもよい。

【１６４２】

また、図９－９１（Ｊ）、図９－９７（Ｕ）に示すように、図柄揃い演出は、大当りを示す組み合わせで表示されている左右中の各飾り図柄（「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示された各飾り図柄）を対象とした拡大エフェクトＫＥ１２がそれぞれ上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。これら拡大エフェクトＫＥ１２のうち、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトである。また、中の飾り図柄（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトであり、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトである。

【１６４３】

尚、遊技状態が高ベース状態であるとき、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部に表示されている表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトでもある。また、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部において表示される第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。

【１６４４】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図９－１２５（Ａ）及び図９－１２５（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【１６４５】

また、図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図９－１２７（Ａ）及び図９－１２７（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【１６４６】

更に、ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出とを比較すると、図９－１２８（Ａ）及び図

９－１２８（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄（２つの飾り図柄）を対象として、これら左右の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出であり、図柄揃い演出は、左右中の飾り図柄（３つの飾り図柄）を対象として、これら左右中の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ１２を最終的にノーマルリーチ演出での拡大エフェクトＫＥ４よりも大きく表示する演出（拡大エフェクトの拡大率：拡大エフェクトＫＥ１２＞拡大エフェクトＫＥ４）である。

【１６４７】

尚、図柄揃い演出は、図９－５０に示すノーマルリーチ演出と同じく飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出であるという点で同じであるが、図柄揃い演出は、左右中の３つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である一方で、ノーマルリーチ演出は、左右の２つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である点で異なっているとともに、図柄揃い演出の方がノーマルリーチ演出よりも最終的に拡大エフェクトが大きく表示される点や表示期間の長さ、拡大エフェクト自体が拡大していく速さ、透過率が上昇していく速さが異なっている。つまり、図柄揃い演出とノーマルリーチ演出とは、拡大エフェクトの表示パターンが異なる演出である。

【１６４８】

（リーチ示唆演出）

遊技状態が高ベース状態である場合の可変表示では、擬似連演出に替えて、リーチとなることを示唆するリーチ示唆演出が実行される場合がある。リーチ示唆演出としては、図９－６３（Ａ）～図９－６３（Ｅ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタＣＡ４が表示されるとともに、該キャラクタＣＡ４が「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用することによって、画像表示装置５の表示領域においてヒビＨＢ２が表示される。このとき、当該可変表示がノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図９－６３（Ｆ）、図９－６３（Ｇ）に示すように、キャラクタＣＡ４の作用によって破片画像が表示されるとともに左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、以降は変動パターンに応じたリーチ演出が実行される。一方で、当該可変表示が非リーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図９－６３（Ｆ'）、図９－６３（Ｇ'）に示すように、左右の飾り図柄として異なる図柄が停止し、以降は飾り図柄が非リーチの組み合わせで停止して可変表示が終了する。

【１６４９】

（ファンファーレ演出）

可変表示結果が大当りとなった後は、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態においては、先ず、大当り遊技状態に制御されたことを報知するファンファーレ演出が実行される。低ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図９－６９（Ａ）～図９－６９（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において６ラウンド大当りである旨の表示（図９－６９（Ｃ）～図９－６９（Ｉ）に示す「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ１の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ１を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図９－６９（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、６ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ１）を対象として拡大エフェクトＫＥ１３が表示される。また、図示していないが、図９－６９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｂ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【１６５０】

一方で、高ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つ

まり、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図９－７０（Ａ）～図９－７０（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において１０ラウンド大当りである旨の表示（図９－７０（Ｃ）～図９－７０（Ｉ）に示す「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ２の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ２を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図９－７０（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、１０ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ２）を対象として拡大エフェクトＫＥ１４が表示される。尚、図９－７０（Ｂ）～図９－７０（Ｇ）に示す装飾エフェクトは、図９－６９（Ｂ）～図９－６９（Ｇ）に示す装飾エフェクトと共通の画像である。また、図示していないが、図９－７０（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｓ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【１６５１】

尚、図９－６９及び図９－７０に示すように、ファンファーレ演出は、低ベース状態と高ベース状態のどちらの可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたかにかかわらず、必ず画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている状態で実行される。尚、該第２右打ち表示ＭＨ２は、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションや装飾エフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部に表示され、表示が完了した後は後述する装飾エフェクトＳＥ７Ｃを伴って表示される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１０とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。このように

、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６５２】

また、図９－９２（Ｋ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【１６５３】

（第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出）

「大当りＡ」、「大当りＢ」の大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、第１右打ち表示演出が実行される。第１右打ち表示演出としては、図９－７１（Ａ）～図９－７１（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部において、第１右打ち表示ＭＨ１として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。尚、図９－７１（Ｂ）～図９－７１（Ｄ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１は、画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けて移動するように表示される（フレームインするように移動表示される）画像であって、移動表示の終了とともに該第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示が実行される。またこのとき、右向き矢印ＲＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ７Ａが該右向き矢印ＲＹ１の振動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっている。尚、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」の大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、図９－７１（Ａ）～図９－７１（Ｄ）の表示が省略された第１右打ち表示演出が実行される。

【１６５４】

更に、第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示終了後は、該第１右打ち表示ＭＨ１を対象として装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される。第１右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置５の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第２大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。

【１６５５】

尚、第１右打ち表示演出では、図９－１０３（Ａ）～図９－１０３（Ｅ）、図９－１０４（Ｆ）、図９－１０４（Ｇ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１を対象に装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される形態が例示されているが、これは、図９－１０３（Ａ'）～図９－１０３（Ｅ'）、図９－１０４（Ｆ'）～図９－１０４（Ｈ'）に示すように、仮に第１右打ち表示ＭＨ１を対象に拡大エフェクトを表示すると、該拡大エフェクトの表示範囲の方が第１右打ち表示ＭＨ１に重複表示されることによって第１右打ち表示ＭＨ１の視認性が低下してしまうとともに、装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される場合よりも長期間に亘って表示されることにより好適遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示することができないためである。

【１６５６】

尚、第１右打ち表示演出の実行中は、第２右打ち表示演出として、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている。この第２右打ち表示ＭＨ２は、低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたとき（ファンファーレ演出の開始時）に第１右打ち表示ＭＨ１の装飾エフェクトＳＥ７Ｂのような装飾エフェクトの表示を伴わず表示が開始されるようになっている。また、第２右打ち表示ＭＨ２は、第１右打ち表示ＭＨ１と同じく「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２とから構成されている。これら「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２のうち、「右打ち」の文字は経時により表示態様が変化しない静止画として表示される一方で、右向き矢印ＹＲ２内には

経時により右方向に向けて、所定の周期（３秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトＳＥ７Ｃが表示される。尚、装飾エフェクトＳＥ７Ｃは、第１右打ち表示演出の実行中に限らず、高ベース状態に制御されている期間において第２右打ち表示ＭＨ２とともに常時表示される。

【１６５７】

（Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功演出）

低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合は、該大当り遊技状態中においてＶチャレンジ演出が実行される。尚、Ｖチャンレンジ演出は、４ラウンド目において実行される演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２大入賞口が開放され得るラウンドの前であればいずれのラウンド中にｃチャレンジ演出を実行してもよい。

【１６５８】

Ｖチャレンジ演出としては、図９－７２（Ａ）～図９－７２（Ｃ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の左部においてゲージＧの表示が開始されるとともに、該表示領域の中央部においてプッシュボタン３１Ｂを操作することによってゲージＧの更新を促すメッセージ画像ＭＧ１（図９－７２（Ａ）における「ボタン連打でゲージＧをためろ！」と表示されている画像）の表示が行われる。次に、該メッセージ画像ＭＧ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１５の表示が行われる。尚、拡大エフェクトＫＥ１５と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６５９】

メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１５の表示が終了すると、図９－７２（Ｄ）～図９－７２（Ｈ）、図９－７３（Ｉ）に示すように、メッセージ画像ＭＧ１に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間において遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの所定回数の操作や経時に応じて、ゲージＧの更新表示（下部から上部に向けてゲージＧが貯まっていく表示）が実行される。尚、図９－７２（Ｄ）～図９－７２（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３及び該操作促進画像ＳＳ３を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、Ｖチャレンジ演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ３の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ３が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。

【１６６０】

そして、実行中の大当り遊技が大当りＢの大当り遊技である場合は、図９－７３（Ｉ）～図９－７３（Ｌ）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様（ゲージＧが最上部まで貯まる（満タンになる）態様）で表示され、Ｖチャレンジ成功演出が実行される。Ｖチャレンジ演出としては、最終態様に変化したゲージＧを対象とした拡大エフェクトＫＨ１６と装飾エフェクトＳＥ８の表示が同時に実行された後、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図９－７３（Ｋ）に示す「チャレンジ成功！！」の表示）が表示される。

【１６６１】

一方で、実行中の大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図９－７３（Ｊ'）～図９－７３（Ｌ'）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様で表示されず、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行されない旨（図９－７３（Ｌ'）に示す「失敗・・・」の表示）が表示される。

【１６６２】

尚、図９－９２（Ｌ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【１６６３】

また、図９－９２（Ｌ）に示すように、Ｖチャレンジ示唆演出は、メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトが上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１５は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１５は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６６４】

更に、図９－９３（Ｍ）に示すように、Ｖチャレンジ報知演出は、ゲージＧを対象として装飾エフェクトＳＥ８が表示されるとともに、該ゲージＧを対象として拡大エフェクトＫＥ１６が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１６は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１６は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６６５】

（Ｖ入賞時演出）

大当り遊技中においてＶチャンレジ成功演出が実行された後は、大当り遊技中の６ラウンド目に第２大入賞口に遊技球が入賞すること、すなわちＶ入賞が発生することによってＶ入賞時演出が実行される。先ず、上記したＶチャレン成功演出が終了すると、大当り遊技の５ラウンド目において、画像表示装置５にて次の６ラウンド目において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図９－７４（Ａ）に示す「次のラウンドでＶを狙え！」の表示）が表示される。次に、大当り遊技の６ラウンド目が開始されると、先ず、画像表示装置５において開放制御が実行されている第２大入賞口に向けて遊技球を打ち出すよう促す旨（図９－７４（Ｂ）に示す「Ｖを狙え！」の表示）が表示される。この状態において６ラウンド目中に遊技球が第２大入賞口に入賞すると、画像表示装置５において遊技球が第２大入賞口に入賞したことに応じた「Ｖ」の文字Ｖ１が表示される。具体的には、図９－７４（Ｃ）～図９－７４（Ｇ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が表示される。

【１６６６】

更に、図９－９３（Ｎ）に示すように、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖ入賞時演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１７は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖ入賞時演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１７は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６６７】

（エンディング演出）

低ベース状態、高ベース状態において大当りして制御された大当り遊技が終了すると、大当り終了表示タイマの動作期間中においてエンディング演出が実行される。エンディング演出としては、図９－７５（Ａ）～図９－７５（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像ＹＨ１が表示される。具体的には、図９－７５（Ｂ）～図９－７５（Ｅ）に示すように、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置５では、高確高ベース状態や低確高ベース状態に応じた背景画像が表示されている状態で第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される。また、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」のいずれかの大当り遊技の終了に伴い、画像表示装置５において遊技状態報知画像ＹＨ１を表示するようにしているが、これに限定されるものではなく、「大当りＢ」、「大当りＣ」、「大当りＤ」の大当り遊技が終了したときには「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字と拡大エフェクトＫＥ１８を表示し、「大当りＡ」の大当り遊技が終了したときには「ＣＨＡＮＣＥ　ＴＩＭＥ突入！！」の文字と装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

【１６６８】

図９－９４（Ｏ）に示すように、エンディング演出は、遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該エンディング演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１８は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、エンディング演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１８は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６６９】

（第１左打ち表示演出）

高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数（１００回）の可変表示が実行された場合は、第１左打ち表示演出が実行される。先ず、図９－７６（Ａ）～図９－７６（Ｆ）に示すように、高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨（図９－７６（Ｂ）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示）が表示される。このとき、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示を対象として拡大エフェクトは表示されない。このようにすることで、高ベース状態が終了することに対してがっかりしている遊技者を煽ることなく適切に高ベース状態が終了することを報知することができ、さらに、エンディング演出における

「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の表示との間でメリハリをつけることができる。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示（１～４回の第２特別図柄の可変表示）が実行される。

【１６７０】

これら低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される。第１左打ち表示演出としては、図９－７６（Ｄ）～図９－７６（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第１左打ち表示ＬＨ１が画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の中央部に表示される。第１左打ち表示ＬＨ１は、左向き矢印ＬＹ１と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【１６７１】

左向き矢印ＬＹ１は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第１左打ち表示ＬＨ１の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ９が該左向き矢印ＬＹ１の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技状態が低ベース状態に制御されたこと、すなわち、遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出す遊技状態に制御されたことを分かりやすくアピールすることができる。尚、第１左打ち表示演出は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたことを条件に所定期間（８秒）に亘って実行される演出であるため、例えば、第１左打ち表示演出が実行されている一の可変表示が終了し、次の可変表示が開始された場合であっても該所定期間が経過するまでは終了しない演出である。また、低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたときに、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で第２特別図柄の保留記憶されていなかった場合、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が行われていない状況であっても第１左打ち表示演出が実行される。この場合、画像表示装置５において低ベース状態に対応した背景表示が表示され、該背景表示上に飾り図柄が停止している状態で第１左打ち表示演出が実行される。このとき、可変表示が開始されても第１左打ち表示演出が中断されることはない。

【１６７２】

（第２左打ち表示演出）

低ベース状態では、第１左打ち表示演出後においても、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示演出を実行可能となっている。例えば、図９－７７（Ａ）～図９－７７（Ｄ）に示すように、低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ２１にて検出されると、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示ＬＨ２が表示される。第２左打ち表示ＬＨ２は、左向き矢印ＬＹ２と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【１６７３】

左向き矢印ＬＹ２は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り

返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第２左打ち表示ＬＨ２の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ２の形状をした装飾エフェクトＳＥ１０が該左向き矢印ＬＹ２の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すようにより分かりやすく指示することができる。すなわち、第２左打ち表示演出における表示は、画像表示装置５の表示領域における表示位置と表示サイズ以外、第１左打ち表示演出における表示と共通の表示パターンとなっている。

【１６７４】

尚、第２左打ち表示演出としては、第１左打ち表示演出として表示される矢印（左向き矢印ＬＹ１）よりも小さいサイズの矢印（左向き矢印ＬＹ２）を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１左打ち表示演出と第２左打ち表示演出とで同一サイズの矢印を表示するようにしてもよい。また、低ベース状態において遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した遊技球がゲートスイッチ２１にて所定数（５個）検出されるまでは、第２左打ち表示演出を実行するようにし、所定数以上の遊技球の打ち込みがゲートスイッチ２１にて検出されたときには、第２左打ち表示演出を中断し、第１左打ち表示演出を実行するようにしてもよい。

【１６７５】

（第１賞球数報知演出）

大当り遊技状態や高ベース状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）を更新する第１賞球数報知演出を実行可能となっている。第１賞球数報知演出としては、図９－７８（Ａ）～図９－７８（Ｅ）に示すように、「大当りＡ」～後述する「大当りＤ」の大当り遊技状態において大入賞口に遊技球が入賞する毎（演出制御用ＣＰＵ１２０が大入賞口指定コマンドを受信する毎）に、画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、左上部）に表示されている第１賞球数の値を更新していく。このとき、値が更新される桁の数値を対象として、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が実行される。これら装飾エフェクトＳＥ１１は、値が更新される桁の数値に対して重複して表示されるようになっており、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が終了することによって更新後の値が遊技者から認識可能となる。

【１６７６】

（第２賞球報知演出）

また、大当り遊技状態では、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」の大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）の値が特定値（例えば、図９－７８（Ｆ）、図９－７８（Ｇ）に示す例では「１００００」）に達した場合には、第２賞球報知演出を実行可能となっている。第２賞球報知演出としては、図９－７８（Ｆ）、図９－７８（Ｇ）に示すように、第１賞球数が特定値に達した場合、画像表示装置５において特定値に達した旨を示す特定値到達画像ＴＯ１を表示する。このとき、特定値到達画像ＴＯ１の周囲には、該特定値到達画像ＴＯ１を装飾するための複数の装飾エフェクトＳＥ１２が表示されるようになっている。これら装飾エフェクトＳＥ１２が特定値到達画像ＴＯ１とともに表示されることによって、払い出された賞球数が特定数に到達したことを遊技者に対して分かりやすくアピールすることができる。

【１６７７】

（保留連示唆演出・保留連報知演出）

高ベース状態における可変表示にもとづく大当り遊技状態、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技状態においては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを示唆する、つまり、新たに始動入賞を発生させずとも再度大当り遊技状態に制御される保留連が発生する状況にあることを示唆する保留連示唆演出と、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを報知する保留連報知演出を実行可能となっている。

【１６７８】

保留連示唆演演出としては、図９－７９（Ａ）～図９－７９（Ｆ）、図９－８０（Ａ）

～図９－８０（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央において保留連が発生することを示唆する旨のメッセージ画像ＭＧ２（図９－７９（Ｂ）に示す「ＶをＧＥＴせよ！」と表示されている画像）が表示される。次に、画像表示装置５の表示領域の中央において、メッセージ画像ＭＧ２に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となると、操作促進画像ＳＳ４の後方において該操作促進画像ＳＳ４を対象とした装飾エフェクトＳＥ１３が表示される。尚、図９－７９（Ｃ）～図９－７９（Ｅ）、図９－８０（Ｃ）～図９－８０（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４及び該操作促進画像ＳＳ４を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、保留連示唆演演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ４の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ４が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ４のアニメーションは、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出、決めボタン演出のときの操作促進画像と同様のアニメーションとなっている。

【１６７９】

そして、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて保留連報知演出が実行される。保留連報知演出としては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることに応じた「Ｖ」の文字Ｖ２が表示される。具体的には、図９－７９（Ｇ）～図９－７９（Ｊ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ２は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ２が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１９が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ１９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６８０】

一方で、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無い場合は、図９－８０（Ｇ）、図９－８０（Ｈ）に示すように、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて一時的に画像表示装置５の表示領域の全域の明度が低下し、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無いことが報知される。以降は、画像表示装置５の表示領域が戻り大当り遊技が継続される。

【１６８１】

尚、保留連報知演出では、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶

が有る場合は、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数にかかわらず同一態様の「Ｖ」の文字Ｖ２を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数に応じて「Ｖ」の文字Ｖ２の表示態様を異ならせてもよい。

【１６８２】

（デモ演出）

また、パチンコ遊技機１では、上記したように大当り遊技状態や低ベース状態、高ベース状態での可変表示中において各種演出を実行可能となっているが、遊技が実行されていない状態においては画像表示装置５においてデモ演出としてデモムービーを表示可能となっている。

【１６８３】

図９－８１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、デモムービー表示（デモンストレーション演出）の開始条件が成立すると、第１シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第１シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第１シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示００３ＳＧ３０１が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示００３ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００３ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００３ＳＧ３０２が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示００３ＳＧ３０２が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【１６８４】

また、第１シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２の透過率が低下するにつれて遊技効果ランプ９の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【１６８５】

次に、第２シーンの「機種紹介１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ及び各キャラクタの名前を示す文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはこれら味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄに応じた装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図９－８１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、「機種紹介１」パートにおいて遊技効果ランプ９は、画像表示装置５に表示される文字（文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ）に連動しない態様で点灯する。

【１６８６】

次に、第２シーンの「機種紹介２－１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ａがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８１（Ｇ）、（Ｈ）参照）。次いで、「機種紹介３－１」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示００３ＳＧ５０３と味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図９－８１（Ｉ）参照）。

【１６８７】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－２」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ及び「敵から街を守れ！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｂがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８１（Ｊ）、（Ｋ）参照）。その後「機種紹介３－２」の表示が開始されると、味方

キャラクタ００３ＳＧ５００Ａが拡大表示されるとともに、カットイン表示及び該カットイン表示に応じたエフェクトとして、図９－８１（Ｃ）～図９－８１（Ｆ）にて表示したエフェクトと同一エフェクトである装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図９－８１（Ｌ）参照）。

【１６８８】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－３」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８２（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８２（Ｏ）参照）。

【１６８９】

尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【１６９０】

また、第２シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、「機種紹介３－１」や「機種紹介３－２」が表示されるときに緑フラシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字の二メーション表示に連動しない態様で点灯する。

【１６９１】

次に、第３シーンの表示が開始されると、背景に装飾エフェクトＳＥ２１が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図９－８２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象として、該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【１６９２】

次いで、「ＩＩ」なる文字からなるｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示される（図９－８２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂのフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂを対象として拡大エフェクトＫＥ２１が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ２１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８、ＫＥ１９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、

拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６９３】

さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図９－８２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【１６９４】

尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが画像表示装置５の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃを対象として、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【１６９５】

また、第３シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃが移動表示され規定表示位置に表示されたときに、遊技効果ランプ９がフラッシュ（点滅）する。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【１６９６】

次に、第４シーンの「注意喚起１」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示００３ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８２（Ｗ）参照）。次いで、「注意喚起２」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示００３ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００３ＳＧ３２２が表示される（図９－８２（Ｘ）参照）。尚、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２と事故防止表示００３ＳＧ３２２とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。

【１６９７】

遊技効果ランプ９は、「注意喚起１」及び「注意喚起２」のパートにおいてのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第４シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【１６９８】

また、第４シーンにおいて遊技効果ランプ９は、例えば、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２が企業名表示００３ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【１６９９】

尚、図９－８７（Ａ）に示すように、デモ演出は、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象とした拡大エフェク

トＫＥ２１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。そして、デモ演出における拡大エフェクトＫＥ２１は、拡大表示されている過程において画像表示装置５の表示領域の左上部にて、表示エリア５Ｓと重複表示されるようになっている。以上のように、デモンストレーション演出中に表示される装飾エフェクトの種類数は、装飾エフェクトＳＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２の２種類であり、デモンストレーション演出中に表示される拡大エフェクトの種類数は、拡大エフェクトＫＥ２１の１種類である。

【１７００】

（演出毎のエフェクトの態様）

上記のように、各演出における拡大エフェクトは、図９－８５及び図９－８６に示すように、それぞれ異なる画像を模った画像として表示されるようになっている。すなわち、拡大エフェクトは、演出毎に全て異なる形状の画像である。また、拡大エフェクトは、対象となる画像よりも透過率の高い画像でもある。図９－９９に示すように、一部を除き対象となる画像とは形状の異なる画像であって、経時により大きさが変化しない画像である。また、装飾エフェクトは、対象となる画像と透過率が同一の画像でもある。

【１７０１】

（各演出のタイミングチャート）

次に、可変表示開始時飾り図柄拡大演出、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、強スーパーリーチタイトル演出、図柄揃い演出、予告ボタン演出、決めボタン演出について図９－１０９～図９－１２１に示すタイミングチャートにもとづいて説明する。

【１７０２】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出）

まず、図９－１０９、図９－１１８、図９－１２１に示すように、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、可変表示の開始タイミングである可変表示快指示飾り図柄拡大演出の開始タイミングから可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間Ａ１に亘って、飾り図柄が通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化された後、所定期間に亘って飾り図柄を「大」の状態で維持してから、再度飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ａ１は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間である。

【１７０３】

また、該期間Ａ１における飾り図柄を「大」の状態で維持している期間中においては、画像表示装置５において、飾図柄を対象として装飾エフェクトの表示が期間Ａ２に亘って実行される。更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、装飾エフェクトの表示開始タイミングから該装飾エフェクトに対応する装飾エフェクト対応音が期間Ａ３に亘って実行される。つまり、期間Ａ２は可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ａ３は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間である。

【１７０４】

ここで、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、期間Ａ１は期間Ａ２及び期間Ａ３よりも長い期間に設定されており、期間Ａ２は期間Ａ３よりも長い期間に設定されている（Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３）。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が開始され、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が終了する。更には、飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから実行される一方で、装飾エフェクト対応音は装飾エフェクトの表示よりも早く出力を終了する。

【１７０５】

更に、期間Ａ１から期間Ａ２を減算した期間は期間Ａ２よりも長い期間に設定されている。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７０６】

尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７０７】

また、遊技効果ランプ９は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから装飾エフェクトの表示及び装飾エフェクト対応音の出力開始タイミングまでの期間Ａ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は装飾エフェクトの表示終了後までの期間Ａ４２に亘って、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト（第１エフェクト）に応じた第１エフェクト表示用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間４３に亘って再度演出背景用発酵性業データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７０８】

（第１セリフ予告演出）

図９－１１０、図９－１１８、図９－１２１に示すように、第１セリフ予告演出においては、第１セリフ予告演出の開始タイミングから該第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ１に亘って、第１セリフ予告演出の演出パターンに応じた第１セリフ画像が表示される。つまり、第１セリフ予告演出開始タイミングから第１セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｂ１は、第１セリフ予告演出における第１セリフ画像の表示期間である。尚、第１セリフ画像は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから、画像表示装置５の上端部から中央部にかけて移動表示される画像である。

【１７０９】

第１セリフ画像の移動完了タイミングからは、該第１セリフ画像を対象として期間Ｂ２に亘って拡大エフェクトが表示されるとともに、期間Ｂ３に亘って該第１セリフ画像に応じた第１セリフ対応音が出力され、更に、期間Ｂ４に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｂ２は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｂ３は、第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間であり、期間Ｂ４は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【１７１０】

ここで、第１セリフ予告演出においては、期間Ｂ１は期間Ｂ２、期間Ｂ３及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｂ３は期間Ｂ２及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されている（Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４、Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４）。

【１７１１】

つまり第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像の移動完了タイミングから拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音及び拡大エフェクト対応音の出力が開始される。そして、これら拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音の出力、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、第１セリフ対応音の出力が最も遅く終了する。

【１７１２】

更に、期間Ｂ１から期間Ｂ２を減算した期間は期間Ｂ２よりも長い期間に設定されている。つまり、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７１３】
尚、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。
【１７１４】
また、遊技効果ランプ９は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから第１セリフ画像の移動完了タイミングまでの期間Ｂ５１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は拡大エフェクトの表示期間（期間Ｂ２）と同一期間である期間Ｂ５２に亘って、第１セリフ予告演出用の拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＡにもとづいて発光制御が実行される。そして、第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ５３に亘って、拡大エフェクトの表示終了後に第１セリフ予告演出に応じた第１セリフ予告演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【１７１５】
（第２セリフ予告演出）
図９－１１１、図９－１１８、図９－１２１に示すように、第２セリフ予告演出においては、第２セリフ予告演出の開始タイミングから所定期間に亘って、画像表示装置５の左端部から中央部にかけてキャラクタ画像の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像の移動表示完了タイミングからは、第２セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｃ１に亘って第２セリフ予告演出の演出パターンに応じた第２セリフ画像が表示される。つまり、キャラクタ画像の移動完了タイミングから第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ１は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間である。
【１７１６】
また、キャラクタ画像の移動完了タイミングからは、第２セリフ画像を対象として期間Ｃ２に亘って装飾エフェクトが表示されるとともに、期間Ｃ３に亘って装飾エフェクト対応音と第１セリフ画像に応じた第２セリフ対応音とが出力される。つまり、期間Ｃ２は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｃ３は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間である。
【１７１７】
ここで、第２セリフ予告演出においては、期間Ｃ１は期間Ｃ２及び期間Ｃ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｃ２は期間Ｃ３よりも長い期間に設定されている（Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３）。
【１７１８】
つまり、第２セリフ予告演出では、第２セリフ画像の表示開始と同時に装飾エフェクトの表示、装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が開始され、第２セリフ画像の表示期間中に、装飾エフェクトの表示よりも先に装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が終了する。
【１７１９】
また、遊技効果ランプ９は、第２セリフ予告演出開始タイミングからキャラクタ画像移動完了タイミングまでの期間Ｃ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。更に、キャラクタ画像移動完了タイミングから装飾エフェクト対応音及びＢ第２セリフ対応音の出力終了直前までの期間Ｃ４２に亘って、第２セリフ画像を対象とした装飾エフェクト（第２エフェクト）に応じた第２エフェクト表示時用発光制御データＡにもとづいて発光制御が行われる。そして、以降は、第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ４３に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【１７２０】

（擬似連演出）
図９－１１２、図９－１１９、図９－１２１に示すように、擬似連演出においては、擬似連演出の開始タイミングから該擬似連演出の終了タイミングまでの期間Ｄ１に亘って、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄の表示が行われる。より具体的には、擬似連演出の開始タイミングから一定期間に亘って、画像表示装置５において擬似連図柄の低速可変表示（通常の飾り図柄の可変表示よりも低速での可変表示）が実行され、遊技者に対して擬似連図柄の仮停止が示唆される。そして、擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の仮停止タイミングから、擬似連図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる擬似連図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って擬似連図柄を「大」の状態で維持してから、擬似連図柄縮小表示期間において再度擬似連図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、擬似連演出の終了タイミングまで擬似連図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。
【１７２１】
つまり、擬似連演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ｄ１は、擬似連演出における擬似連図柄の表示期間である。
【１７２２】
また、可変表示速度低速期間中から擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ２に亘って擬似連図柄を対象とした装飾エフェクトの表示が行われる。更に、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄拡大表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ３と、擬似連図柄縮小表示期間開始のタイミングから該擬似連図柄縮小表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ４とでは、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトが表示される。
【１７２３】
そして、期間Ｄ２と同一の期間である期間Ｄ５に亘って装飾エフェクト対応音が出力されるとともに、擬似連図柄拡大表示開始のタイミングからの期間Ｄ６及び擬似連図柄縮小表示開始のタイミングからの期間Ｄ７に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｄ２は、擬似連演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ３と期間Ｄ４は擬似連演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ５は、擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｄ６と期間Ｄ７は、拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【１７２４】
ここで、擬似連演出では、期間Ｄ１は期間Ｄ２～期間Ｄ７よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ２と期間Ｄ５、期間Ｄ３と期間Ｄ４、期間６と期間Ｄ７は、それぞれ同一の長さの期間に設定されている。そして、期間Ｄ６は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ７は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている（Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞ＣＤ、Ｄ１＞Ｃ６、Ｄ１＞ＣＤ７、Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４）。
【１７２５】
つまり、擬似連演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで開始されるとともに、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで終了する。また、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。そして、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。
【１７２６】
更に、期間Ｄ１から期間Ｄ２を減算した期間は期間Ｄ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ３を減算した期間は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ４を減算した期間は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つま

り、擬似連演出では、擬似連図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、擬似連図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７２７】

そして、期間Ｄ２は、期間Ｄ３や期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【１７２８】

尚、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７２９】

また、遊技効果ランプ９は、擬似連演出開始タイミングから装飾エフェクトの表示開始タイミングまでの期間Ｄ８１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、装飾エフェクトの表示開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ８２に亘って、遊技者に対して擬似連図柄が仮停止することを煽ることに応じた擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄縮小表示の終了タイミングまでの期間Ｄ８３に亘って、擬似連図柄が仮停止したことに応じた擬似連図柄仮停止成功用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、擬似連図柄縮小表示の終了タイミングから擬似連演出終了タイミングまでの期間Ｄ８４に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７３０】

（ノーマルリーチ演出）

図９－１１３、図９－１１９、図９－１２１に示すように、ノーマルリーチ演出においては、ノーマルリーチ演出の開始タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄（左右の飾り図柄）が停止したタイミング）からノーマルリーチ演出の終了タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄（左右の飾り図柄）が画像表示装置５の表示領域の左右に移動開始したタイミング）までの期間Ｅ１に亘って、左右の飾り図柄の拡大表示及び縮小表示が行われる。より具体的には、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、停止した左右の飾り図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる飾り図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って左右の飾り図柄を「大」の状態で維持してから、飾り図柄縮小表示期間において再度左右の飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまで左右の飾り図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。

【１７３１】

つまり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングからノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間であり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｅ１１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間である。

【１７３２】

また、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから期間Ｅ１１中の特定タイミングまでの期間Ｅ２に亘って左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｅ３に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われる。つまり、期間Ｅ２はノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｅ３はノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【１７３３】

ここで、ノーマルリーチ演出では、期間Ｅ１は期間Ｅ１１、期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｅ１１は期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｅ３は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている（Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３、Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２）。

【１７３４】

つまり、ノーマルリーチ演出では、左右の飾り図柄の拡大表示開始と共に拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が開始される一方で、これら飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、飾り図柄の拡大表示が最も遅く終了する。

【１７３５】

更に、期間Ｅ１から期間Ｅ２を減算した期間は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている。つまり、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７３６】

尚、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７３７】

また、遊技効果ランプ９は、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力が共に実行されている特定タイミングまでの期間Ｅ４１に亘って、ノーマルリーチ演出における拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ４２に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７３８】

（強スーパーリーチタイトル演出）

図９－１１４、図９－１１５、図９－１２０、図９－１２１に示すように、強スーパーリーチタイトル演出においては、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからスーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１中に、強スーパーリーチ演出のタイトル画像（リーチタイトル画像）の拡大表示が行われる。具体的には、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１に亘って、リーチタイトル画像（白色または赤色の強スーパーリーチのタイトル画像）を、飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（リーチタイトル画像拡大表示期間）を経て飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでリーチタイトル画像は「大」の状態で維持させる。

【１７３９】

つまり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリー

チタイトル画画像の表示期間であり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからリーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングまでの期間Ｆ１１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間である。

【１７４０】

また、強スーパーリーチタイトル演出において、リーチタイトル画像の「大」状態での表示期間中において期間Ｆ２に亘ってリーチタイトル画像を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｆ３に亘ってリー異タイトル画像の表示色（白色または赤色）に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示終了後のタイミングから期間Ｆ４に亘って表示されている強リーチタイトル画像に応じた強リーチタイトル対応音の出力が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから強リーチタイトル対応音の出力開始タイミングまでの期間Ｆ５に亘って拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト対応音の出力が行われる。

【１７４１】

つまり、期間Ｆ２は、強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ３は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ４は、強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間であり、期間Ｆ５は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【１７４２】

ここで、強スーパーリーチタイトル演出では、期間Ｆ１は期間Ｆ１１、期間Ｆ２～期間Ｆ５のいずれよりも長い期間に設定されており、期間Ｆ５は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音よりも早く終了する。

【１７４３】

更に、期間Ｆ１から期間Ｆ２を減算した期間は期間Ｆ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｆ１から期間Ｆ３を減算した期間は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、リーチタイトル画像と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７４４】

そして、期間Ｆ２は、期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、リーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【１７４５】

尚、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７４６】

また、遊技効果ランプ９は、強リーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１と同一の長さの期間である期間Ｆ６１に亘って、表示されているリーチタイトル画像の色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｆ

１１の終了タイミング（リーチタイトル画像の拡大表示期間の終了タイミング）から装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｆ６２に亘って、強スーパーリーチタイトル演出での拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＣにもとづいて発光制御が実行され、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ６３に亘って、表示されているリーチタイトルの色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７４７】

（図柄揃い演出）

図９－１１６、図９－１２０、図９－１２１に示すように、図柄揃い演出においては、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１中に、各飾り図柄の拡大表示が行われる。具体的には、図柄揃い演出の開始タイミングから期間Ｇ１１に亘って、各飾り図柄の大きさを通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（飾り図柄拡大表示期間）を経て各飾り図柄を通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、各飾り図柄を「大」の状態のまま一定期間表示した後は、縮小表示期間（飾り図柄祝表表示期間）を経て各飾り図柄を「大」の状態から「中」の状態に変化させる。尚、期間Ｇ１１の終了タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでは、各飾り図柄は「中」の状態で表示が維持される。

【１７４８】

つまり、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１は、図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間であり、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｇ１１は、図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間である。

【１７４９】

また、図柄揃い演出において、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ２に亘って各飾り図柄に応じた装飾エフェクトの表示が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ３に亘って各飾り図柄に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄拡大表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ４に亘って装飾エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ５に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｇ６に亘って各飾り図柄の大きさが「大」の状態に変化したこと（拡大したこと）に応じた図柄サイズ変化対応音の出力が行われる。

【１７５０】

つまり、期間Ｇ２は、図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ３は、図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ４は、図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ５は、図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ６は、図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間である。

【１７５１】

ここで、図柄揃い演出では、期間Ｇ１は、期間Ｇ１１、期間Ｇ２～期間Ｇ６のいずれの期間よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｇ２は期間Ｇ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ５は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている（Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６、Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３）。つまり、図柄揃い演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、装飾エフェクト対応音の出力は装飾エフェクトの表示よりも早く終了し、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音の出力よりも早く終了する。

【１７５２】
　更に、期間Ｇ１から期間Ｇ２を減算した期間は期間Ｇ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ１から期間Ｇ３を減算した期間は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。
【１７５３】
　そして、期間Ｇ２は、期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。
【１７５４】
　尚、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。
【１７５５】
　また、遊技効果ランプ９は、図柄揃い演出の開始タイミングから各飾り図柄を「大」状態で維持している期間中までの期間Ｇ７１に亘って、図柄揃い演出における装飾エフェクトに応じた装飾エフェクト表示時用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、該期間Ｇ７１の終了タイミングから期間Ｇ１１の終了タイミングまでの期間７２に亘って、図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｇ１１の終了タイミングから拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｇ７３に亘って、図柄揃い演出における拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＤにもとづいて発光制御が実行され、以降は、図柄揃い演出の終了タイミングまで図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【１７５６】
　（予告ボタン演出）
　図９－１１７（Ａ）、図９－１２０、図９－１２１に示すように、予告ボタン演出においては、予告ボタン演出の開始タイミングから期間Ｘ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｘ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図９－１１７（Ａ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｘ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。
【１７５７】
　（決めボタン演出）
　図９－１１７（Ｂ）、図９－１２０、図９－１２１に示すように、決めボタン演出においては、決めボタン演出の開始タイミングから期間Ｙ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｙ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図９－１１７（Ｂ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｙ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。
【１７５８】
　ここで、予告ボタン演出と決めボタン演出とについて、期間Ｙ１は期間Ｘ１よりも長い期間に設定されている。
【１７５９】
　尚、上記した図９－１２１には記載されていないが、図柄停止時拡大演出の実行時において、装飾エフェクトが重複することなく飾り図柄が表示される期間は、飾り図柄に装飾エフェクトが重複して表示される期間よりも長く設定されている。
【１７６０】

なお、各期間の長さは、次の通りである。
期間Ａ１（可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間）＝２０００ｍｓ
期間Ａ２（装飾エフェクトの表示期間）＝１０００ｍｓ
期間Ａ３（装飾エフェクト対応音の出力期間）＝８００ｍｓ
期間Ｂ１（セリフ画像の表示期間）＝４０００ｍｓ
期間Ｂ２（拡大エフェクトの表示期間）＝６００ｍｓ
期間Ｂ３（第１セリフ対応音の出力期間）＝２０００ｍｓ
期間Ｂ４（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝９００ｍｓ
期間Ｃ１（セリフ画像の表示期間）＝６０００ｍｓ
期間Ｃ２（装飾エフェクトの表示期間）＝５０００ｍｓ
期間Ｃ３（第２セリフ対応音の出力期間）＝４５００ｍｓ
期間Ｄ１（擬似連図柄の表示期間（停止煽り～仮停止まで））＝７０００ｍｓ
期間Ｄ２（装飾エフェクトの表示期間）＝２０００ｍｓ
期間Ｄ３（擬似連図柄の拡大時における拡大エフェクトの表示期間）＝９００ｍｓ
期間Ｄ４（擬似連図柄の縮小時における拡大エフェクトの表示期間）＝１１００ｍｓ
期間Ｄ５（装飾エフェクト対応音の出力期間）＝１５００ｍｓ
期間Ｄ６（擬似連図柄の拡大時における拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１１００ｍｓ
期間Ｄ７（擬似連図柄の縮小時における拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１３００ｍｓ
期間Ｅ１（ノーマルリーチ演出の演出期間（リーチ態様の飾り図柄が所定サイズで可変表示を行う期間））＝８０００ｍｓ
Ｅ１１（ノーマルリーチ演出における飾り図柄の拡大表示期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｅ２（拡大エフェクトの表示期間）＝７００ｍｓ
Ｅ３（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝９００ｍｓ
期間Ｆ１（タイトル画像の表示期間）＝５０００ｍｓ
期間Ｆ１１（タイトル画像の表示開始から拡大完了までの期間）＝７５０ｍｓ
期間Ｆ２（装飾エフェクトの表示期間）＝１５００ｍｓ
期間Ｆ３（拡大エフェクトの表示期間）＝６５０ｍｓ
期間Ｆ４（強リーチタイトル対応音の出力期間）＝２５００ｍｓ
期間Ｆ５（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｇ１（図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間）＝５５００ｍｓ
期間Ｇ１１（飾り図柄の拡大・縮小表示期間）＝２５００ｍｓ
期間Ｇ２（装飾エフェクトの表示期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｇ３（拡大エフェクトの表示期間）＝８００ｍｓ
期間Ｇ４（装飾エフェクト対応音の出力期間）＝７５０ｍｓ
期間Ｇ５（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｘ１（予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間）＝７００ｍｓ
期間Ｙ１（決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間）＝１０００ｍｓ
このように、演出に応じて拡大エフェクトまたは装飾エフェクトの表示期間がそれぞれ異なっており、多様なエフェクトの見せ方で飾り図柄等のオブジェクトを好適に目立たせることができる。

【１７６１】

以上、特徴Ｂを説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【１７６２】

（変形例１）

図９－１１３及び図９－１１６に示すように、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢに

よって遊技効果ランプ９の発光制御を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトに応じない発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う（例えば、図９－１２９に示すように、ノーマルリーチ演出の実行期間中全てにおいて、演習背景用発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う）ようにしてもよい。このようにすることで、未だスーパーリーチ演出に発展するかもわからない状況において、大当り遊技状態に制御されることに対する過度な期待感を遊技者に付与してしまうことを防ぐことができる。

【１７６３】

（変形例２）

また、第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２を対象として左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９を同一態様の装飾エフェクトＳＥ１０を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図９－１３０に示すように、第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２の出現時にいずれのエフェクトも伴わず表示した後は、左向き矢印ＬＹ２を対象として、左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９とは異なる装飾エフェクトＳＥ１４を表示してもよい。このようにすることで、画像表示装置５において左向き矢印ＬＹ１と左向き矢印ＬＹ２のどちらが表示されているかを遊技者に対して分かり易くできる。

【１７６４】

（変形例３）

また、図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象として、本発明における出現エフェクトとして装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象としては、装飾エフェクトＳＥ６に加えて、飾り図柄の拡大を強調するエフェクト（例えば、画像表示装置５の中央部から端縁部に向けて拡散するような風のエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

【１７６５】

（変形例４）

また、図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域において、大当りの組み合わせの飾り図柄を対象として、本発明における滞在エフェクトとしての拡大エフェクトＫＥ１２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における滞在エフェクトとしては、拡大エフェクトＫＥ１２に加えて、大当りの組み合わせの飾り図柄を強調するエフェクト（例えば、各飾り図柄に光が反射するようなエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

【１７６６】

（変形例５）

また、図柄揃い演出としては、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで共通の装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態における図柄揃い演出と高ベース状態における図柄揃い演出とでは、異なる態様の装飾エフェクトを表示してもよい。

【１７６７】

（変形例６）
可変表示中の各種演出（可変表示開始時飾り図柄拡大演出、セリフ予告演出、擬似連演出、リーチ示唆演出、ノーマルリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出、発展演出、強スーパーリーチタイトル演出、カットイン演出、図柄揃い演出等の本発明の所定演出に該当する演出）と低ベース状態や高ベース状態において可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の保留記憶が存在しない状態におけるデモ演出（デモムービー。本発明のデモンストレーション演出に該当する演出）と、については、本発明のオブジェクトに該当するキャラクタや文字等を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定演出においては、特定のキャラクタや文字等の第１オブジェクトと該第１オブジェクトを対象とする第１エフェクトを表示可能とするとともに、デモンストレーション演出においては、所定演出とは異なるキャラクタや文字等の第２オブジェクトと該第２オブジェクトを対象とする第２エフェクトを表示可能とし、所定演出の実行期間中においては、第２オブジェクトと第２エフェクトとを表示不能である一方で、デモンストレーション演出の実行中においては、第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能としてもよい。例えば、デモンストレーション演出における図９－８２（Ｏ）のシーンが実行された後であって図９－８２（Ｐ）のシーンが実行される前に、可変表示中に実行可能な演出の一部紹介を行う「演出紹介」パートの表示が開始される。「演出紹介」パートでは、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１がそれぞれ「ＤＥＭＯ」の表示とともに表示される。すなわち、可変表示中においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能である一方で、図９－８２（Ｐ）～図９－８２（Ｖ）に示すデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができないものとなっており、デモンストレーション演出においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能であるとともにデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができる。

【１７６８】
（変形例７）
第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として、ラウンド数が１０ラウンド、大当り遊技終了後の高ベース状態において確変制御と時短制御とが共に最大で１００回実行される大当りＣのみを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別としては、ラウンド数、大当り遊技終了後の高ベース状態における確変制御と時短制御の実行の有無や最大実行回数のいずれかが異なる大当り（本変形例７では、図９－１３１に示す大当りＤ）を設けてもよい。また、このように、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として大当りＣと大当りＤとを設ける場合については、大当りＤの大当り遊技中にて実行される演出について、表示されるエフェクトの種類数がデモ演出（デモムービー）中に表示される合計エフェクト数の種類数よりも多くなるようにしてもよい。尚、大当りＤの大当り遊技中において実行される演出は、図９－７０、図９－７５、図９－７８、図９－７９、図９－８０の通りである。

【１７６９】
（各特徴の関連性）
ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備え

ることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【１７７０】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｂの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【１７７１】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ａおよび特徴Ｂの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いた変動を用い、その後、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａおよび特徴Ｂにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を経由し大当りした後、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。また、図９－６９～図９－７６に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における種々のエフェクトを用いた見せ方をそのままとし、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を組み込むようにしてもよい。

（効果）特徴Ａおよび特徴Ｂの双方の特徴を備えることで、変動中に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

【１７７２】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（ファンファーレ期間前に報知された左打ち報知をファンファーレ期間に移行した際に終了させ、その後、表示される大当り名称表示に拡大エフェクトを付して強調する）

特徴Ａの図８－１９のように、ファンファーレ期間に移行する前に異常右打ち検出をした場合、異常左打ち指示を行い、その後、ファンファーレ期間に移行した際に、異常左打ち指示の表示を消し、ファンファーレ期間中に実行される演出として、特徴Ｂの図９－６９のように、大当り名称表示について、拡大エフェクトを付すようにする。

（効果）このように双方の特徴を備えるように構成することで、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止でき、大当り名称表示に対して、拡大エフェクトを付して表示するようにすることで、大当り開始前の遊技者の気持ちを高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

尚、異常左打ち指示を表示する際には、拡大エフェクトが付さないように表示することが好ましい。指示表示（指示画像）は、表示レイヤが優先されているため、表示レイヤによる強調ができる。大当り名称表示は、指示表示よりも表示レイヤが優先されていないため、拡大エフェクトを付すことで、優先されているレイヤに表示がある状態でも強調することができる。優先されている表示レイヤにおける表示（図８－１３における指示画像や

システム右打ち）については、拡大エフェクトを付さず、優先されていないレイヤにおける表示（飾り図柄、保留表示、キャラクタ表示、演出に用いられる文字表示等）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付す思想を持つことで、双方の表示を程よく強調させることができる。

【１７７３】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（ファンファーレ期間前に報知された玉切れエラーをファンファーレ期間に移行した際にも継続して表示させ、その後、表示される大当り名称表示に拡大エフェクトを付して強調する）

特徴Ａの図８－２１のように、ファンファーレ期間に移行する前に玉切れエラーをした場合、優先された表示レイヤにて玉切れエラー表示を行い、その後、ファンファーレ期間に移行した際に、玉切れエラー表示を継続して表示し、ファンファーレ期間中に実行される演出として、特徴Ｂの図９－６９のように、大当り名称表示について、拡大エフェクトを付すようにする。

このように双方の特徴を備えるように構成することで、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができ、大当り名称表示に対して、拡大エフェクトを付して表示するようにすることで、大当り開始前の遊技者の気持ちを高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

尚、玉切れエラー表示は、拡大エフェクトや装飾エフェクトが付されないように表示することが好ましい。エラー表示は、表示レイヤが優先されているため、表示レイヤによる強調ができる。大当り名称表示は、エラー表示よりも表示レイヤが優先されていないため、拡大エフェクトを付すことで、優先されているレイヤに表示がある状態でも強調することができる。優先されている表示レイヤにおける表示（図８－１３における小図柄やエラー表示）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付さず、優先されていないレイヤにおける表示（飾り図柄、保留表示、キャラクタ表示、演出に用いられる文字表示等）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付す思想を持つことで、双方の表示を程よく強調させることができる。

また、エラー表示は、大当り名称表示を構成する複数の文字および複数の文字の拡大エフェクトに重畳するように表示することが好ましい。このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示の複数の文字および複数の文字の拡大エフェクトに重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１７７４】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（エラー表示と注意喚起表示に拡大エフェクトを付さない）

図８－６５のように、注意喚起表示（のめり込み防止画像、取り忘れ防止画像）と、エラー表示と、の表示位置が被らないように表示するとともに、注意喚起表示およびエラー表示の双方については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付さないようにするほうが好ましい。エフェクトを付してしまうことにより、双方の表示にエフェクトが被ってしまい、遊技者に伝えたい情報を伝えることができなくなってしまうことを防止するためである。

【１７７５】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

図８－６７に記載の獲得賞球更新演出のエフェクトについて、特徴Ｂに記載の装飾エフェクトの特徴を用いるようにしてもよい。

【１７７６】

本遊技機の特徴Ｃを以下に説明する。尚、特別図柄や飾り図柄の「可変表示」を「変動

表示」や単に「変動」と表記する場合がある。
【１７７７】
［特徴Ｃ１］
特徴Ｃ１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。
対応図面：図１０－７２～図１０－７４
尚、
『有利状態』は『大当り遊技状態』に該当し、
『遊技制御手段』は『ＣＰＵ１０３』に該当し、
『演出実行手段』は『演出制御用ＣＰＵ１２０』に該当し、
『保留記憶手段』は『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１』や『第２特別図柄バッフ

ァ００１ＳＧ１５１Ｂ』に該当し、
『所定数』は『第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が４個であること』に該当し、
『開始態様』は『出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『完了態様』は『出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『途中態様』は『出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『保留シフト』は『シフトアニメーション』に該当し、
『特定期間』とは『シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ』に該当し、
『所定期間』とは『出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ』に該当し、
『保留表示位置』とは『保留記憶表示エリア５Ｕ』に該当する。
【１７７８】
［特徴Ｃ２］
特徴Ｃ２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変

化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６
【１７７９】
［特徴Ｃ３］
特徴Ｃ３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始され

るタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２
【１７８０】
［特徴Ｃ４］
特徴Ｃ４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留

記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４
尚、
『保留記憶数０時可変表示が終了する直前』とは『保留記憶数が０個の可変表示が終了するまで３３ｍｓ未満のタイミング』に該当し、
『保留記憶数０時可変表示が終了した直後』とは『保留記憶数が０個の可変表示が終了してから３３ｍｓ未満のタイミング』に該当する。
【１７８１】
［特徴Ｃ５］
特徴Ｃ５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的変化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。
対応図面：図１０－５６、図１０－７２～図１０－７４
【１７８２】
［特徴Ｃ６］
特徴Ｃ６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ

る。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図１０－５６、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６

【１７８３】

［特徴Ｃ７］

特徴Ｃ７の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に対応する保留表示位置に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に対応する保留表示位置に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。
対応図面：図１０－５６、図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２
【１７８４】
［特徴Ｃ８］
特徴Ｃ８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、

Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了して

も、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的変化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図１０－５６、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４

【１７８５】

［特徴Ｃ９］

特徴Ｃ９の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶

数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。
対応図面：図１０－７２～図１０－７４、図１０－９２
尚、
『入賞演出』は『入賞時フラッシュ演出』に該当する。
【１７８６】
［特徴Ｃ１０］
特徴Ｃ１０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに

基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－９２
【１７８７】
［特徴Ｃ１１］
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
　保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
　保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
　可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた

位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるた

め、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２、図１０－９２
【１７８８】
［特徴Ｃ１２］
特徴Ｃ１２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記

憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、

段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４、図１０－９２
【１７８９】
［特徴Ｃ１３］
特徴Ｃ１３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様とな

っている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
対応図面：図１０－６９、図１０－７２～図１０－７４
尚、
『通常保留表示』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』に該当し、
『特殊保留表示』は『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』に該当し、
『通常開始態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』に該当し、
『通常完了態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『通常途中態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『特殊開始態様』は『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、
『特殊完了態様』は『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、
『特殊途中態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当する。
【１７９０】
［特徴Ｃ１４］
特徴Ｃ１４の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通

常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－６９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６

【１７９１】

［特徴Ｃ１５］

特徴Ｃ１５の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の

１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、また、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－６９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２

【１７９２】

［特徴Ｃ１６］

特徴Ｃ１６の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記通常保留表示を前記通常完了態様から表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記特殊保留表示を前記特殊完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見

せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－６９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４

【１７９３】

［特徴Ｃ１７］

特徴Ｃ１７の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、

前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋

１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－７２～図１０－７４、図１０－９２

尚、
『第１モード』は『演出モードＡ』に該当し、
『第２モード』は『演出モードＢ』に該当し、
『第１モード保留表示』は『演出モードＡでの立方体の保留表示』に該当し、
『第２モード保留表示』は『演出モードＢでの正八面体の保留表示』に該当し、
『第１モード開始態様』は『演出モードＡにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『第１モード完了態様』は『演出モードＡにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『第２モード途中態様』は『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『第２モード開始態様』は『演出モードＢにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『第２モード完了態様』は『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『第２モード途中態様』は『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当する。
【１７９４】
［特徴Ｃ１８］
特徴Ｃ１８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも

長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留

表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－９２
【１７９５】
［特徴Ｃ１９］
特徴Ｃ１９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留

表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示する、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２、図１０－９２

【１７９６】

［特徴Ｃ２０］

特徴Ｃ２０の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、

前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋

１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第１モード保留表示を前記第１モード完了態様から表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の

次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第２モード保留表示を前記第２モード完了態様から表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４、図１０－９２

【１７９７】
［特徴Ｃ２１］
特徴Ｃ２１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、
前記演出制御手段は、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対

応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－３９、図１０－７２～図１０－７４

尚、

『演出制御手段』は『演出制御用ＣＰＵ１２０』に該当し、

『記憶手段』は『ＲＡＭ１０２、特に遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０』に該当し、

『特定識別情報』は『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する８つのＬＥＤ』に該当し、

『遊技制御手段側発光手段』は『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ』に該当し、『演出制御手段側発光手段』は『第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤ』に該当し、

『当該可変表示記憶領域』は『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「０」のエントリ（格納領域）』に該当し、

『第１保留記憶領域』は『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「１～４」のエントリ（格納領域）』に該当し、

『始動領域』は『第１始動入賞口（入賞球装置６Ａ）や第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）』に該当する。

【１７９８】

［特徴Ｃ２２］

特徴Ｃ２２の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、
前記演出制御手段は、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－３９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６

【１７９９】

［特徴Ｃ２３］

特徴Ｃ２３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記

憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、
前記演出制御手段は、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、
前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変

表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－３９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２

【１８００】

［特徴Ｃ２４］

特徴Ｃ２４の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保

留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いと

きに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－３９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４

【１８０１】

［特徴Ｃ２５］

特徴Ｃ２５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応す

る保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－７２～図１０－７４、図１０－８８、図１０－８９

尚、

『表示手段』は『画像表示装置５』に該当し、

『保留球数表示』は『保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示』に該当する。

【１８０２】

［特徴Ｃ２６］

特徴Ｃ２６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能

であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな

特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８８、図１０－８９

【１８０３】

［特徴Ｃ２７］

特徴Ｃ２７の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の

可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態

様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２、図１０－８８、図１０－８９
【１８０４】
［特徴Ｃ２８］
特徴Ｃ２８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動

領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにお

いて、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
　対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４、図１０－８８、図１０－８９
【１８０５】
　［特徴Ｃ２９］
　特徴Ｃ２９の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出制御手段と、
　表示手段と、
　記憶手段と、
　複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－７２～図１０－７４、図１０－８５
尚、
『遊技制御手段側発光手段』は『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ』
『初期態様』は『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤが点灯した態様』に該当し、
『最終態様』は『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち８個目のＬＥＤが点灯した態様』に該当し、
『特定表示』は『アクティブ表示』に該当する。
【１８０６】
［特徴Ｃ３０］
特徴Ｃ３０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で

特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８５

【１８０７】

［特徴Ｃ３１］

特徴Ｃ３１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実

行されているときにおいて、
　　次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　　次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
　対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２、図１０－８５
【１８０８】
　［特徴Ｃ３２］
　特徴Ｃ３２の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出制御手段と、
　表示手段と、

記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様

となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８５
【１８０９】
［特徴Ｃ３３］
特徴Ｃ３３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行していることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示が実行されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示が実行されていることに対応する態様に変化するよりも先に前記遊技制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示を実行していることに対応する態様に変化する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて特定識別情報の可変表示が実行されていることを認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８５
尚、
『第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』は『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』に該当する。
【１８１０】
［特徴Ｃ３４］
特徴Ｃ３４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－３９
【１８１１】
［特徴Ｃ３５］
特徴Ｃ３５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記演出制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領

域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に演出制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。
対応図面：図１０－８３、図１０－８５
【１８１２】
［特徴Ｃ３６］
特徴Ｃ３６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない場合は、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保

留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させ、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させる制御を実行し、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示せず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示の表示を維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に表示手段の保留球数表示を、保留記憶数が１である表示から保留記憶数が０である表示とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１である表示となることとなり、却って保留球数表示が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－１００

【１８１３】

［特徴Ｃ３７］

特徴Ｃ３７の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶

されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８１、図１０－８２
【１８１４】
［特徴Ｃ３８］
特徴Ｃ３８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とすることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８８、図１０－８９

【１８１５】

［特徴Ｃ３９］
特徴Ｃ３９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８５

【１８１６】

［特徴Ｃ４０］
特徴Ｃ４０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８６、図１０－８７
【１８１７】
［特徴Ｃ４１］
特徴Ｃ４１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、特定表示を表示することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、特定表示の表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
【１８１８】
［特徴Ｃ４２］
特徴Ｃ４２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８６、図１０－８７
【１８１９】

［特徴Ｃ４３］
特徴Ｃ４３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って特別回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該特別回数よりも少ない特定回数切り替えることで該当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示させている該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特別回数の切り替による動画像よりも、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２、図１０－８１～図１０－８４
尚、
『切替周期』は『画像更新周期の３３ｍｓ』に該当し、
『特別回数』は『シフトアニメーションのフレーム数（１０フレーム）に対応する１０回（シフトアニメーション対応回数）』に該当し、
『特定回数』は『終了アニメーションのフレーム数（５フレーム）に対応する５回（終了アニメーション対応回数）』に該当する。
【１８２０】

［特徴Ｃ４４］
特徴Ｃ４４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ、
前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、該当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該所定回数よりも少ない特定回数切り替えて該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特定回数の切り替による動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２、図１０－７２、図１０－７３
尚、
『所定回数』は『出現アニメーションのフレーム数（２０フレーム）に対応する２０回（出現アニメーション対応回数）』に該当する。
【１８２１】
［特徴Ｃ４５］
特徴Ｃ４５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ
該第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該可変表示領域に移動されるときに、該特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数よりも少ない特定回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２
【１８２２】
［特徴Ｃ４６］
特徴Ｃ４６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
該第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該可変表示領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、移動していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２及び変形例
【１８２３】
［特徴Ｃ４７］
特徴Ｃ４７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
特定識別情報の可変表示が実行されておらず、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の切り替えによる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、特定表示が新たに表示されていることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２及び変形例
【１８２４】
［特徴Ｃ４８］
特徴Ｃ４８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記

切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
　特定識別情報の可変表示が終了される場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示された該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の切り替による動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、終了していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２及び変形例
【１８２５】
［特徴Ｃ４９］
特徴Ｃ４９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させる制御を行うことが可能であり、
前記記憶手段は、
　特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
　特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、
　前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記演出制御手段は、
　前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されてない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから所定期間後に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が低い態様で表示させ、前記第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されることで、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示させた該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させ、
　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから前記所定期間後に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が高い態様で開始し、その後に透過率が高い態様から透過率が低い態様へ変化させる出現アニメーションを実行させることで該特定表示を表示させる、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、いち早く遊技媒体による始動領域の通過を伝えるために、特定表示の表示態様を透過率が低く認識しやすい表示態様とし、保留記憶がないが可変表示を実行している状況においては、可変表示にも注目しているため、急に表示することによって特定表示がされたことがわかりにくくなってしまうことを防止するために、徐々に表示するようにすることで、出現アニメーションを用いて遊技媒体による始動領域の通過を伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５４、図１０－５５、図１０－５８、図１０－５９、図１０－６５
【１８２６】
［特徴Ｃ５０］
特徴Ｃ５０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、
前記遊技制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、
前記デモンストレーション表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該デモンストレーション表示の表示を終了させ、かつ前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、デモンストレーション表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８６、図１０－８７
尚、
『デモンストレーション表示』は『デモ表示演出』に該当する。
【１８２７】

［特徴Ｃ５１］
特徴Ｃ５１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
演出設定に関する案内表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、
前記遊技制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記案内表示を表示させることが可能であり、
前記案内表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該案内表示の表示を終了させ、かつ前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、案内表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、案内表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－９０、図１０－９１
尚、
『案内表示』は『メニュー案内表示』に該当する。
【１８２８】
［特徴Ｃ５２］
特徴Ｃ５２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の

記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、該記憶に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新させる処理を実行し、
前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－４２、図１０－７２～図１０－７６
尚、『特定コマンド』は『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【１８２９】
［特徴Ｃ５３］
特徴Ｃ５３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、その後該通過に対応する特定識別情報の可変表示が開始されることに基づき、該通過に対応する特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、該移動に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行し、
前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、保留記憶数の減少に対応する遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－４２、図１０－７２～図１０－７６

尚、『特定コマンド』は『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【１８３０】

［特徴Ｃ５４］

特徴Ｃ５４の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

メイン状態表示灯と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、

特定識別情報の可変表示を実行するときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、該通過に基づいて特定識別情報の可変表示に関する情報を前記記憶手段に記憶し、その後、該通過に基づく特定識別情報の可変表示の可変表示期間を設定する可変表示期間設定処理を行い、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、その後、該可変表示期間設定処理で設定された特定識別情報の可変表示期間の減算を行う減算処理を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に可変表示の実行を示す態様とし、その後、可変表示期間の減算を行うことで、遊技者に可変表示がされていることとを示しつつ可変表示期間の減算をすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－４２、図１０－７２～図１０－７６

【１８３１】

（対応関係）

尚、『大当り遊技状態』は本発明の『有利状態』に該当し、『ＣＰＵ１０３』は本発明の『遊技制御手段』に該当し、『演出制御用ＣＰＵ１２０』は本発明の『演出実行手段』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１』や『第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』は本発明の『保留記憶手段』に該当し、『第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が４個であること』は本発明の『所定数』に該当し、『出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『開始態様』に該当し、『出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『完了態様』に該当し、『出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『途中

態様』に該当し、『シフトアニメーション』は本発明の『保留シフト』に該当し、『シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ』は本発明の『特定期間』に該当し、『出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ』は本発明の『所定期間』に該当する。

【１８３２】

また、『保留記憶数が０個の可変表示が終了するまで３３ｍｓ未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数０時可変表示が終了する直前』に該当し、『保留記憶数が０個の可変表示が終了してから３３ｍｓ未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数０時可変表示が終了した直後』に該当する。

【１８３３】

また、『入賞時フラッシュ演出』は本発明の『入賞演出』に該当する。

【１８３４】

また、『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』は本発明の『通常保留表示』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』は本発明の『特殊保留表示』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』は本発明の『通常開始態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常途中態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊開始態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊途中態様』に該当する。

【１８３５】

また、『演出モードＡ』は本発明の『第１モード』に該当し、『演出モードＢ』は本発明の『第２モード』に該当し、『演出モードＡでの立方体の保留表示』は本発明の『第１モード保留表示』に該当し、『演出モードＢでの正八面体の保留表示』は本発明の『第２モード保留表示』に該当し、『演出モードＡにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第１モード開始態様』に該当し、『演出モードＡにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第１モード完了態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード途中態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード開始態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード完了態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード途中態様』に該当する。

【１８３６】

また、『演出制御用ＣＰＵ１２０』は本発明の『演出制御手段』に該当し、『ＲＡＭ１０２、特に遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０』は本発明の『記憶手段』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する８つのＬＥＤ』は本発明の『特定識別情報』に該当し、『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『遊技制御

手段側発光手段』に該当し、『第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『演出制御手段側発光手段』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「０」のエントリ（格納領域）』は本発明の『当該可変表示記憶領域』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「１～４」のエントリ（格納領域）』は本発明の『第１保留記憶領域』に該当し、『第１始動入賞口（入賞球装置６Ａ）や第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）』は本発明の『始動領域』に該当する。

【１８３７】

また、『画像表示装置５』は本発明の『表示手段』に該当し、『保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示』は本発明の『保留球数表示』に該当する。

【１８３８】

また、『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤが点灯した態様』は本発明の『初期態様』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち８個目のＬＥＤが点灯した態様』は本発明の『最終態様』に該当し、『アクティブ表示』は本発明の『特定表示』に該当する。

【１８３９】

また、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』は本発明の『第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』に該当する。

【１８４０】

また、『画像更新周期の３３ｍｓ』は本発明の『切替周期』に該当し、『シフトアニメーションのフレーム数（１０フレーム）に対応する１０回（シフトアニメーション対応回数）』は本発明の『特別回数』に該当し、『終了アニメーションのフレーム数（５フレーム）に対応する５回（終了アニメーション対応回数）』は本発明の『特定回数』に該当し、『出現アニメーションのフレーム数（２０フレーム）に対応する２０回（出現アニメーション対応回数）』は本発明の『所定回数』に該当する。

【１８４１】

また、『デモ表示演出』は本発明の『デモンストレーション表示』に該当し、『メニュー案内表示』は本発明の『案内表示』に該当し、『保留記憶数通知コマンド』は本発明の『特定コマンド』に該当する。

【１８４２】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１０－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【１８４３】

遊技盤２の所定位置（図１０－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、特図ユニット２０１が設けられている。該特図ユニット２０１は、図１０－１８（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ、ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９から構成されている。

【１８４４】

（特別図柄表示装置）

第１特別図柄表示装置４Ａは８つのＬＥＤにより構成され、第２特別図柄表示装置４Ｂも８つのＬＥＤにより構成される。８つのＬＥＤ１つ１つを特定識別情報（特別図柄）と

呼ぶ。また、８つのＬＥＤのまとまりを複数種類の特定識別情報（複数種類の特別図柄）と呼ぶ。第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂは、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞が発生（始動条件が成立）することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ（８つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。

【１８４５】

（特別図柄の可変表示）

特別図柄の「可変表示」とは、８つのＬＥＤをあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【１８４６】

第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【１８４７】

（保留表示器）

第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとは、それぞれ２つのＬＥＤから構成されている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって、第１特図保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって、第２特図保留記憶数を表示する。例えば、第１保留表示器２５Ａや第２保留表示器２５Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【１８４８】

（普通図柄表示器）

また、普通図柄表示器２０は、４つのＬＥＤから構成され、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１８４９】

普図保留表示器２５Ｃは、例えば２つのＬＥＤから構成されており、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって表示する。例えば、普図保留表示器２５Ｃは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって普図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって普図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって普図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで普図保留記憶数が４個であることを示す。

【１８５０】

（ラウンド数表示器）

ラウンド数表示器２６は、５つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９は、それぞれ１つのＬＥＤである。当り表示灯２７は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、右打ち表示灯２８は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【１８５１】
（画像表示装置）
図１０－１に示すように、遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【１８５２】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【１８５３】
画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。
【１８５４】
（入賞球装置）
画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。
【１８５５】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。尚、入賞球装置６Ａは、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置５の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能なように配置されている。
【１８５６】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１０－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【１８５７】
遊技盤２の所定位置（図１０－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる普通入賞口１０が設けられる。この場合には、普通入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【１８５８】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１０－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【１８５９】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【１８６０】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および普通入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【１８６１】
普通入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。尚、可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置５の右側の領域（右遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能であるとともに、画像表示装置５の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞不能或いは入賞困難なように配置されている。
【１８６２】
（通過ゲート）
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【１８６３】
（アウト口）
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【１８６４】
（その他演出装置）
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。
【１８６５】
遊技盤２の所定位置（図１０－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられ

るアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図１０－２参照）。また、各種ランプについては後述する。

【１８６６】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

【１８６７】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【１８６８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１０－２参照）により検出される。

【１８６９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１０－２参照）により検出される。

【１８７０】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【１８７１】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【１８７２】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【１８７３】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【１８７４】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【１８７５】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【１８７６】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【１８７７】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【１８７８】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【１８７９】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【１８８０】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【１８８１】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【１８８２】

時短状態では、平均的な特図可変表示時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【１８８３】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。尚、詳細は後述するが、確変状態は、時短状態よりも平均的な特図可変表示時間が短縮される遊技状態である。

【１８８４】

つまり、通常状態は、主に遊技者が画像表示装置５の左側の遊技領域（左遊技領域）に

向けて遊技球を打ち出すことによって、第１特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であって、時短状態や確変状態は、主に遊技者が画像表示装置５の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第２特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。また、大当り遊技状態は、主に遊技者が画像表示装置５の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、大入賞口に遊技球を入賞させることによって多くの賞球の払い出しを得ることができる遊技状態である。

【１８８５】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【１８８６】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【１８８７】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【１８８８】

尚、通常状態は、遊技者が遊技球を主に左遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第１始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第２始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。また、時短状態や確変状態は、遊技者が遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第２始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第１始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。

【１８８９】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【１８９０】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【１８９１】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【１８９２】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【１８９３】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【１８９４】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【１８９５】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【１８９６】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【１８９７】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【１８９８】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【１８９９】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを

示す昇格演出が実行されてもよい。
【１９００】
　また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【１９０１】
　（基板構成）
　パチンコ遊技機１には、例えば図１０－２及び図１０－３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【１９０２】
　電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【１９０３】
　主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。
【１９０４】
　主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、シリアル通信回路１０６を備える。
【１９０５】
　ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【１９０６】
　乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１９０７】
　Ｉ／Ｏ１０５は、例えば、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４や、エラーを検出するための図示しない磁石センサ、電波センサ、近接センサ、枠近接センサからの各種信号がスイッチ回路１１０を介して入力される入力ポート１０５ａと、ソレノイド８１、８２

や特図ユニット２０１を構成する各表示器、表示装置、表示灯を制御（駆動）するための信号が出力回路１１１を介して出力される（伝送される）出力ポート１０５ｂと、を含んで構成される。

【１９０８】

スイッチ回路１１０は、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで入力ポート１０５ａに伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【１９０９】

尚、ゲートスイッチ２１は、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを検知するためのスイッチであり、第１始動口スイッチ２２Ａは、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、第２始動口スイッチ２２Ｂは遊技球が第２始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、カウントスイッチ２３は遊技球が大入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、普通入賞口スイッチ２４は、遊技球が普通入賞口１０に入賞したことを検知するためのスイッチである。

【１９１０】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【１９１１】

出力回路１１１は、出力回路１１１からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【１９１２】

シリアル通信回路１０６は、全二重方式、非同期方式および標準ＮＲＺ（ノンリターンゼロ）符号化を用いたデータフォーマットで、各制御基板（例えば、図示しない払出制御基板や演出制御基板１２）のＣＰＵ（演出制御基板１２であれば演出制御用ＣＰＵ１２０）とシリアル通信を行う。シリアル通信回路１０６は、各制御基板のマイクロコンピュータに各種データ（例えば、払出信号（賞球個数コマンド）や演出制御コマンド）を送信する送信部と、各制御基板のマイクロコンピュータからの各種データ（例えば、賞球ＡＣＫコマンド）を受信する受信部とを含む。

【１９１３】

また、主基板１１上には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００にて処理するためのデータを一時的に保存するための外部ＲＡＭ１０７も設けられている。更に、主基板１１には、特に図示しないが、パチンコ遊技機１の設定値を設定可能な設定値設定状態に切り替えるための設定キースイッチと、設定値設定状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するためのタッチスイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠３の開放を検知するための扉・枠開放スイッチ、本パチンコ遊技機におけるベース値等を表示可能な表示モニタも接続されている。尚、設定キースイッチ、設定切替スイッチ、表示モニタは、遊技者から操作不能なようにパチンコ遊技機１の背面側に設けられている。

【１９１４】

パチンコ遊技機１の背面側には、図示しない払出制御基板が設けられている。払出制御

基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【１９１５】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【１９１６】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【１９１７】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【１９１８】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【１９１９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【１９２０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。また、プッシュボタン３１Ｂ内には振動用モータ３６が設けられている。該振動用モータ３６は、演出制御基板１２と接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０から駆動信号を受信することで駆動可能となっている。つまり、プッシュボタン３１Ｂは、振動用モータ３６の駆動によって振動することがある。

【１９２１】

更に、画像表示装置５の右下方位置には、演出用表示ユニット２０２が設けられている。該演出用表示ユニット２０２は、図１０－１８（Ｃ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ及び第２演出表示灯１５２Ｂ、第１サブ保留表示器１５１Ａ及び第２サブ保留表示器１５１Ｂ、右打ちランプ１５３から構成されている。

【１９２２】

第１演出表示灯１５２Ａは、第１特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第２演出表示灯１５２Ｂは、第２特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ１つのＬＥＤから構成されている。

【１９２３】

第１サブ保留表示器１５１Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第２サブ保留表示器１５１Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ２つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【１９２４】

また、右打ちランプ１５３は、１つのＬＥＤであって、が時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【１９２５】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【１９２６】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【１９２７】

また、図１０－４に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位のレイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位のレイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【１９２８】

特に、図１０－５に示すように、ＶＲＡＭ領域には、アクティブ表示エリア５Ｆにけるアクティブ表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕからアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動する１個目の保留表示と、を描画・配置するためのアクティブ表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた１個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示と、を描画・配置するための第１保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた２個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示と、を描画・配置するための第２保留表示画像描画領域、保留記憶

表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた３個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示と、を描画・配置するための第３保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた４個目の保留表示を描画・配置するための第４保留表示画像描画領域がそれぞれ配置されている。

【１９２９】

アクティブ表示画像描画領域、第１保留表示画像描画領域～第４保留表示画像描画領域において描画・配置された各画像に加えて、背景画像を描画・配置するための背景画像描画領域や、飾り図柄画像を描画・配置するための飾り図柄画像描画領域等において描画・配置された画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１０－５に示すように、アクティブ表示画像描画領域、第１保留表示画像描画領域～第４保留表示画像描画領域においては、アクティブ表示画像描画領域にて描画される画像の表示優先度が最も高く設定されており、第１保留表示画像描画領域に描画される画像はアクティブ表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第２保留表示画像描画領域に描画される画像は第１保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第３保留表示画像描画領域に描画される画像は第２保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第４保留表示画像描画領域に描画される画像は第３保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されている。

【１９３０】

つまり、保留表示及びアクティブ表示に関する画像のうち、４個目の保留表示の表示位置に表示される画像は最も下層に表示される画像であり、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像は、４個目の保留表示の表示位置に表示される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像は、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像は、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、アクティブ表示の表示位置（アクティブ表示エリア５Ｆ）に表示される画像及びアクティブ表示の表示位置に向けて移動する１個目の保留表示の画像は、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。

【１９３１】

尚、各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【１９３２】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【１９３３】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピー

カ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【１９３４】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【１９３５】
尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【１９３６】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１９３７】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１９３８】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【１９３９】
図１０－６（Ａ）は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１０－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【１９４０】
図１０－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始指定である。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始指定である。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【１９４１】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１０－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１９４２】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１０－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。
【１９４３】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。
【１９４４】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
【１９４５】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【１９４６】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである

。
【１９４７】
コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１特図保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２特図保留記憶数通知コマンドである。第１特図保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２特図保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１特図保留記憶数通知コマンドや第２特図保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。
【１９４８】
コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、はずれとなる可変表示においてリーチとなるか否か（リーチ演出が実行されるか否か）及びいずれの種別のリーチが実行されるか否か（ノーマルリーチのリーチ演出とスーパーリーチのリーチ演出とのどちらが実行されるか）の判定結果を示すはずれ演出パターンコマンドである。
【１９４９】
第１特図保留記憶数通知コマンドや第２特図保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【１９５０】
尚、図１０－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。
【１９５１】
図１０－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１０－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６、上記した乱数値ＭＲ１及び乱数値ＭＲ６の初期値決定用乱数値ＭＲ７のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【１９５２】
乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ７の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、後述する遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新すること

で、乱数値ＭＲ１～ＭＲ７の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。
【１９５３】
特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。
【１９５４】
はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなるか否かを予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなる場合にノーマルリーチ、スーパーリーチのどちらとなるかや、実行されるスーパーリーチの種別を予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。
【１９５５】
変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。
【１９５６】
普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。初期値決定用の乱数値ＭＲ７は、上記した乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ７の初期値を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。
【１９５７】
図１０－７は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。
【１９５８】
表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。
【１９５９】
表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。
【１９６０】
表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルで２２は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くな

る（約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【１９６１】

図１０－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【１９６２】

ここで、大当り種別について、図１０－９（Ｂ）を用いて説明すると、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【１９６３】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【１９６４】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【１９６５】

図１０－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～

「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【１９６６】

尚、図１０－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【１９６７】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【１９６８】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【１９６９】

図１０－１０は、ＲＯＭ１０１に記憶されるはずれ演出判定テーブルの構成例を示している。はずれ演出判定テーブルは、特図表示結果を「はずれ」とすると決定されたときに、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３に基づき、はずれ演出を非リーチとリーチのどちらにするか、つまり、可変表示においてリーチ演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。例えば、乱数値ＭＲ３の値が１～８５の範囲内であれば、はずれ演出を非リーチ（リーチ演出を実行しないこと）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が８６～１００の範囲内であれば、はずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行すること）に決定する。

【１９７０】

図１０－１１（Ａ）～図１０－１１（Ｃ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン種別判定テーブルの構成例を示している。変動パターン種別判定テーブルは、はずれ演出判定テーブルにおいてはずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行する）と決定した場合に、実行するリーチ（変動パターン種別）をノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγのいずれとするかを決定するためのテーブルである。遊技状態に応じて選択する変動パターン種別判定テーブルを異ならせている。

【１９７１】

具体的には、図１０－１１（Ａ）～図１０－１１（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定する。尚、変動パターン種別をノーマルリーチと決定することは、可変表示中においてノーマルリーチのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチαと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチαのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチβと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチβのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチγと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチγのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することである。

【１９７２】

例えば、図１０－１１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～８０の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値ＭＲ４の値が８１～９５の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチαに決定し、乱数値ＭＲ４の値が９６～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチβに決定する。また、図１０－１１（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～８０の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値ＭＲ４の値が８１～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチγに決定する。また、図１０－１１（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定する。

【１９７３】

図１０－１２（Ａ）～図１０－１２（Ｃ）は、変動パターンを示している。遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合、時短状態（低確高ベース状態）である場合、確変状態（高確高ベース状態）である場合で、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【１９７４】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【１９７５】

遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、図１０－１２（Ａ）に示すように、特図可変表示時間が１２０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－１）、特図可変表示時間が５７５０ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－２）、特図可変表示時間が３７５０ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－３）、特図可変表示時間が２００００ｍｓであってノーマ

ルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１Ａ）、特図可変表示時間が２５０００ｍｓであって、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１Ｂ）、特図可変表示時間が６００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２Ａ）、特図可変表示時間が６５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２Ｂ）、特図可変表示時間が７００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３Ａ）、特図可変表示時間が７５０００ｍｓであって、擬似連演出が３回実行された後にノーマルリーチ後にスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３Ｂ）、特図可変表示時間が２００００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１Ａ）、特図可変表示時間が２５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１Ｂ）、特図可変表示時間が６００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２Ａ）、特図可変表示時間が６５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２Ｂ）、特図可変表示時間が７００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３Ａ）、特図可変表示時間が７５０００ｍｓであって、擬似連演出が３回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３Ｂ）が設けられている。

【１９７６】

また、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合については、図１０－１２（Ｂ）に示すように、特図可変表示時間が７０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－４）、特図可変表示時間が２０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－５）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４Ａ）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４Ｂ）、特図可変表示時間が３００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５Ａ）、特図可変表示時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５Ｂ）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４Ａ）、特図可変表示時間が１５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４Ｂ）、特図可変表示時間が３００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５Ａ）、特図可変表示時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５Ｂ）が設けられている。

【１９７７】

更に、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合については、図１０－１２（Ｃ）に示すように、特図可変表示時間が３０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－６）、特図可変表示時間が５００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－７）、特図可変表示時間が５０００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）、特図可変表示時間が５０００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）が設けられている。

【１９７８】

尚、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高く設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリ

ーチ変動パターンにおいては特図可変表示時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。更に、遊技状態が通常状態である場合については、スーパーリーチβの方がスーパーリーチαよりも変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高く設定されている。

【１９７９】

また、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５に加えて、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４を用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を含む２個以下の乱数値を用いて決定してもよいし、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を含む４個以下の乱数値を用いて決定してもよい。

【１９８０】

図１０－１３～図２３４は、変動パターンの決定方法の説明図である。実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態、はずれ演出、変動パターン種別等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【１９８１】

具体的には、図１０－１３（Ａ）～図１０－１３（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチαである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＥと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチβである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＦと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【１９８２】

また、図１０－１４（Ａ）～図１０－１４（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＧと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＨと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＩと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がスーパーリーチγである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＪと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【１９８３】

更に、図１０－１５（Ａ）～図１０－１５（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＫと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が２個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＬと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＭと乱数値ＭＲ５の値にもと

づいて変動パターンを決定する。
【１９８４】
そして、図１０－１６（Ａ）～図１０－１６（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。
【１９８５】
例えば、図１０－１３（Ａ）～図１０－１３（Ｆ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＥを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＦを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３Ｂ）に決定する。
【１９８６】
また、図１０－１４（Ａ）～図１０－１４（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＧを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＨを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－５）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＩを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９２０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－４Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９２１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－４Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＪを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９５０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－５Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９５１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－５Ｂ）に決定する。
【１９８７】
また、図１０－１５（Ａ）～図１０－１５（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＫを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＬを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－７）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＭを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－６）に決定する。

【１９８８】
　また、図１０－１６（Ａ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～８０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が８１～１７０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１７１～３２０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３２１～６００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３Ｂ）に決定する。
【１９８９】
　また、図１０－１６（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～９０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９１～２８０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２８１～５８０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５８１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５Ｂ）に決定する。
【１９９０】
　また、図１０－１６（Ｃ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－６）に決定する。
【１９９１】
　尚、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。
【１９９２】
　また、図１０－１７に示すように、通常状態は、主に第１特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で最も平均特図可変表示時間が長い遊技状態でもある。また、時短状態は、主に第２特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が通常状態よりも短く確変状態よりも長い遊技状態である。そして、確変状態は、主に第２特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が通常状態や時短状態よりも高い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が最も短い遊技状態である。
【１９９３】
　ここで、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示について説明する。図１０－１８（Ｂ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂには、前述したように８つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって特別図柄が構成されている。第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、４０ｍｓが経過する度に１個ずつ点灯させるＬＥＤを切り替えていき、８個目のＬＥＤの点灯開始から４０ｍｓが経過することで再度１個目のＬＥＤの

点灯が開始されるようになっている。つまり、点灯対象のＬＥＤが１個目、２個目、３個目...８個目と順に変遷していく過程を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

【１９９４】

また、図１０－１８（Ｄ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂには、それぞれ１つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによってサブ図柄が構成されている。第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、６０ｍｓ毎にＬＥＤの点灯と消灯を切り替える。つまり、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、ＬＥＤの２４０ｍｓに亘る点灯と２４０ｍｓに亘る消灯を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることによりサブ図柄の可変表示が実行される。

【１９９５】

図１０－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【１９９６】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１０－１９に示すような遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０が設けられている。図１０－１９に示す遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０は、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５とを備えている。

【１９９７】

第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１９９８】

第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１９９９】

一例として、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【２０００】
　また、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【２００１】
　尚、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号０の数値データは、実行中の特別図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号１～４の数値データは、未だ実行されていない特別図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。
【２００２】
　こうして第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【２００３】
　尚、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。
【２００４】
　普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【２００５】
　尚、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃにおける保留番号０の数値データは、実行中の普通図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号１～４の数値データは、未だ実行されていない普通図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。
【２００６】
　遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【２００７】
　遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【２００８】
　遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそ

れぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【２００９】

遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【２０１０】

遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【２０１１】

尚、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、乱数値ＭＲ１の数値を一時的に記憶するための特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、乱数値ＭＲ２の数値を一時的に記憶するための大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、乱数値ＭＲ３の数値を一時的に記憶するためのはずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、乱数値ＭＲ４の数値を一時的に記憶するための変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、乱数値ＭＲ５の数値を一時的に記憶するための変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅが設けられている。

【２０１２】

図１０－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【２０１３】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【２０１４】

図１０－２０は、入力ポート１０５ａのビット割り当ての例を示す説明図である。図１０－２０に示すように、入力ポート０において、ビット１にはカウントスイッチ２３、ビット２には図示しない排出口スイッチ、ビット３には特定領域スイッチ、ビット６には普通入賞口スイッチ２４からの信号が入力される。入力ポート１において、ビット２にはアウト確認スイッチ信号１、ビット３にはアウト確認スイッチ信号２、ビット５には磁石センサ信号、ビット７には枠電波センサ信号が入力される。また、入力ポート２において、ビット２には盤面近接センサエラー信号、ビット３には枠近接センサエラー信号が入力され、ビット４には設定キースイッチ、ビット５にはタッチスイッチ、ビット６には扉・枠開放スイッチ、ビット７にはクリアスイッチからの信号が入力される。また、入力ポート

３において、ビット１には第１始動口スイッチ２２Ａ、ビット２には第２始動口スイッチ２２Ｂ、ビット３にはゲートスイッチ２１からの信号が入力される。また、ビット６には電源確認信号、ビット７には賞球制御信号ＲＸ０の信号が入力される。

【２０１５】

図１０－２１は、出力ポート１０５ｂのビット割り当ての例を示す説明図である。図１０－２１に示すように、出力ポートＤＧ１においてビット１～ビット８からは、第１特別図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。出力ポートＤＧ２においてビット１～ビット８からは、第２特別図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。

【２０１６】

また、出力ポートＤＧ３において、ビット１からは第１特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯２（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット２からは第２特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯２（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット３からはゲート通過記憶数表示灯２（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット４からは第１特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯１（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、ビット５からは第２特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯１（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、ビット６からはゲート通過記憶数表示灯１（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、にそれぞれ信号が出力される。そして、出力ポートＤＧ４においてビット１～ビット４からは、普通図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。

【２０１７】

また、出力ポートＤＧ５において、ビット０～ビット４からは、ラウンド数表示器２６を構成する各ＬＥＤに信号が出力され、ビット５からは当り表示灯２７を構成するＬＥＤに信号が出力され、ビット６からは右打ち表示灯２８を構成するＬＥＤに信号が出力され、ビット７からは状態表示灯２９を構成するＬＥＤに信号が出力される。

【２０１８】

図１０－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１０－２２（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００１ＳＧ１９０が設けられている。図１０－２２（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００１ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４とを備えている。

【２０１９】

演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２０２０】

演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【２０２１】

演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【２０２２】

演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために

用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【２０２３】

図１０－２２（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１特図保留記憶数通知コマンドまたは第２特図保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【２０２４】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【２０２５】

更に、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示すフラグ値がセットされる入賞時フラッシュ演出フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【２０２６】

尚、保留表示フラグには、後述する保留変化演出決定処理において、保留変化演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留変化演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色や赤色）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（青色）または「２」（赤色）がセットされるようになっている。そして、保留変化演出決定処理の実行後は、更に後述する保留出現アニメーション処理、滞留アニメーション処理、シフトアニメーション処理等が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば遊技状態に応じた形状の白色、保留表示フラグの値が「１」であれば遊技状態に応じた形状の青色、保留表示フラグの値が「２」であれば遊技状態に応じた形状の赤色）にて表示されるようになっている。

【２０２７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリ

における先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順に格納されていくことになる。

【２０２８】

図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１０－２２（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【２０２９】

遊技状態が通常状態である場合、バッファ番号「１－０」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「１－１」～「１－４」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕに保留表示が表示されるようになっている。また、遊技状態が時短状態や確変状態である場合、バッファ番号「２－０」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「２－１」～「２－４」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕに保留表示が表示されるようになっている。

【２０３０】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【２０３１】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１０－２３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【２０３２】

図１０－２３に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【２０３３】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア

信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【２０３４】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、遊技機用枠３が開放されているか否かや設定キースイッチの状態等にもとづいて設定値確認条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ４）。設定値確認条件が成立した場合には（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、設定値確認処理として表示モニタに現在設定されている設定値を表示する（ステップＳ５）。

【２０３５】

そして、設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立していない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）には、復旧処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ１２）を実行する。ステップＳ８の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【２０３６】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、遊技機用枠３が開放されているか否かや設定キースイッチの状態等にもとづいて設定値設定条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ７）。設定値設定条件が成立した場合には（ステップＳ７；Ｙｅｓ）、設定値設定処理を実行する（ステップＳ８）。設定値設定処理では、例えば、タッチスイッチの操作及び設定キースイッチの操作によって設定されている設定値を設定可能とすればよい。

【２０３７】

設定値設定処理の実行後、または、設定値設定条件が成立しなかった場合には（ステップＳ７；Ｎｏ）、ステップＳ４及びステップＳ５と同様に設定値確認条件が成立したか否かの判定及び設定値確認処理を実行する（ステップ９、ステップ１０）。設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立しなかった場合（ステップ９；Ｎｏ）は、初期化処理（ステップＳ１１）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ１２）を実行する。

【２０３８】

ステップＳ１１の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【２０３９】

乱数回路設定処理（ステップＳ１２）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１３）、割込みを許可する（ステップＳ１４）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば４ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【２０４０】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１０－２４のフローチャートに示す遊技制御用

タイマ割込み処理を実行する。図１０－２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、遊技に関する各種タイマ値（例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口２以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値）を減算するためのタイマ減算処理（ステップＳ２２）を実行した後に、第２始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監視するための始動口２異常入賞監視処理（ステップＳ２３）、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板１２に対して送信するための入賞報知処理（ステップＳ２４）、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理（ステップＳ２５）、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理（ステップＳ２６）、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理（ステップＳ２７）及びスイッチ異常エラー報知処理（ステップＳ２８）、排出球エラーを報知するための排出球エラー報知処理（ステップＳ２９）を実行することによりパチンコ遊技機１の異常診断を行うことで、診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能となっている。この後、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６といった遊技用乱数の少なくとも一部を更新するための乱数更新処理（ステップＳ３０）、乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ６の初期値決定用の乱数値ＭＲ７を更新するための初期値決定用乱数更新処理（ステップＳ３１）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロセス処理（ステップＳ３２）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップＳ３３）、大当り遊技状態における大入賞口の開放制御や普図当りに応じた第２始動入賞口の開放制御としてソレノイド８１、８２の制御を行う役物ソレノイド制御処理（ステップＳ３４）、パチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する情報出力処理（ステップＳ３５）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップＳ３６）、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤを点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップＳ３７）、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理（ステップＳ３８）、出力ポート０のＲＡＭ領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステップＳ３９）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップＳ４０）、普図プロセスフラグの値に応じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板１２に対して送信する枠状態出力処理（ステップＳ４２）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ等を構成するＬＥＤの点灯制御をおこなう表示制御処理（ステップＳ４３）設定キースイッチの状態を確認する設定キー確認処理（ステップＳ４４）、パチンコ遊技機１の背面側に設けられた表示モニタにベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理（ステップＳ４５）を実行し、割込みを許可してから（ステップＳ４６）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【２０４１】

（スイッチ処理）

次に、タイマ割込み処理におけるスイッチ処理（ステップＳ２１）を説明する。入賞検出またはゲート通過に関わる各スイッチの検出信号のオン状態が所定時間継続すると、確

かにスイッチがオンしたと判定されスイッチオンに対応した処理が開始される。図１０－２５は、スイッチ処理で使用されるＲＡＭ１０２に形成される各２バイトのバッファを示す説明図である。前回ポートバッファは、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果が格納されるバッファである。ポートバッファは、今回入力したポート３の内容が格納されるバッファである。スイッチオンバッファは、スイッチのオンが検出された場合に対応ビットが１に設定され、スイッチのオフが検出された場合に対応ビットが０に設定されるバッファである。

【２０４２】

図１０－２６は、ステップＳ２１のスイッチ処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、入力ポート３に入力されているデータを入力し（ステップＳ５１）、入力したデータをポートバッファにセットする（ステップＳ５２）。

【２０４３】

次いで、ＲＡＭ１０２に形成されるウェイトカウンタの初期値をセットし（ステップ５３）、ウェイトカウンタの値が０になるまで、ウェイトカウンタの値を１ずつ減算する（ステップＳ５４，Ｓ５５）。

【２０４４】

ウェイトカウンタの値が０になると、再度、入力ポート３のデータを入力し（ステップＳ５６）、入力したデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップＳ５７）。そして、論理積の演算結果を、ポートバッファにセットする（ステップＳ５８）。ステップＳ５３～Ｓ５８の処理によって、ほぼ［ウェイトカウンタの初期値×（ステップＳ１０４，Ｓ１０５の処理時間）］の時間間隔を置いて入力ポート０から入力した２回の入力データのうち、２回とも「１」になっているビットのみが、ポートバッファにおいて「１」になる。つまり、所定期間としての［ウェイトカウンタの初期値×（ステップＳ５４，Ｓ５５の処理時間）］だけスイッチの検出信号のオン状態が継続すると、ポートバッファにおける対応するビットが「１」になる。

【２０４５】

さらに、ＣＰＵ１０３は、前回ポートバッファにセットされているデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に排他的論理和をとる（ステップＳ５９）。排他的論理和の演算結果において、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果と、今回オンと判定されたスイッチオン／オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビットが「１」になる。ＣＰＵ１０３は、さらに、排他的論理和の演算結果と、ポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップＳ６０）。この結果、前回のスイッチオン／オフの判定結果と今回オンと判定されたスイッチオン／オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビット（排他的論理和演算結果による）のうち、今回オンと判定されたスイッチに対応したビット（論理積演算による）のみが「１」として残る。

【２０４６】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６０における論理積の演算結果をスイッチオンバッファにセットし（ステップＳ６１）、ステップＳ１０８における演算結果がセットされているポートバッファの内容を前回ポートバッファにセットする（ステップＳ６２）。

【２０４７】

以上の処理によって、所定期間継続してオン状態であったスイッチのうち、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果がオフであったスイッチ、すなわち、オフ状態からオン状態に変化したスイッチに対応したビットが、スイッチオンバッファにおいて「１」になっている。

【２０４８】

（乱数更新処理）

次に、タイマ割込み処理における乱数更新処理（ステップＳ３０）を説明する。図１０－２７には、乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。乱数更新処理においてＣ

ＰＵ１０３は、先ず、特図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値ＭＲ１の値）を特定し（ステップ７１）、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップＳ７２）。特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップＳ７２；Ｎ）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値を＋１してステップＳ７５に進み（ステップＳ７３）、特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップＳ７２；Ｙ）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である１をセットしてステップＳ７５に進む（ステップＳ７４）。

【２０４９】

ステップＳ７５においてＣＰＵ１０３は、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップＳ７５）。そして、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップＳ７６）。現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップＳ７６；Ｙ）は、特図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の初期値決定用の乱数である乱数値ＭＲ７値を抽出し（ステップＳ７７）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を特図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップＳ７８）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶する（ステップＳ７９）。

【２０５０】

ステップＳ７９の実行後、または、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップＳ７６；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値ＭＲ６の値）を特定し（ステップ８０）、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップＳ８１）。普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップＳ８１；Ｎ）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値を＋１してステップＳ８４に進み（ステップＳ８２）、普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップＳ８１；Ｙ）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である１をセットしてステップＳ８４に進む（ステップＳ８３）。

【２０５１】

ステップＳ８４においてＣＰＵ１０３は、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップＳ８４）。そして、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップＳ８５）。現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップＳ８５；Ｙ）は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６の初期値決定用の乱数である乱数値ＭＲ７値を抽出し（ステップＳ８６）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を普図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップＳ８７）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶し（ステップＳ８８）、乱数更新処理を終了する。尚、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップＳ８５；Ｎ）は、ステップＳ８６～ステップＳ８８を実行せずに乱数更新処理を終了する。

【２０５２】

尚、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６とは共に１～６５５３６の値をとるため、上記したステップＳ７４では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を１、上記したステップＳ８３では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を１にそれぞれセットする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６との取り得る値の範囲を０～６５５３５とし、上記したステップＳ７４では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を０、上記したステップＳ８３では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を０に

それぞれセットしてもよい。
【２０５３】
（特別図柄プロセス処理）
図１０－２８は、特別図柄プロセス処理として、図１０－２４に示すステップＳ３２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図１０－２０に示す入力ポート３を参照する等することで、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞したか否か、つまり、始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップＳ１００）。第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞した場合（ステップＳ１００；Ｙ）は、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【２０５４】
始動口スイッチ通過処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。また、保留情報や保留記憶数を記憶した際には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドの送信が行われる。
【２０５５】
ステップＳ１０１にて始動口スイッチ通過処理を実行した後、または、第１始動入賞口と第２始動入賞口のどちらにも遊技球が入賞していない場合（ステップＳ１００；Ｎ）ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１６の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１６）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する処理が行われる。
【２０５６】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【２０５７】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【２０５８】
また、特別図柄通常処理では、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理（変動パターン設定）も行われる。
【２０５９】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図可変表示時間）（飾り図柄の可変表示の

実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【２０６０】

ステップＳ１１１の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【２０６１】

ステップＳ１１２の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、表示結果が「はずれ」である場合には特図プロセスフラグの値が"０"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【２０６２】

ステップＳ１１３の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"４"に更新され、大入賞口開放前処理は終了する。

【２０６３】

ステップＳ１１４の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放中処理は終了する。

【２０６４】

ステップＳ１１５の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"４"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"６"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【２０６５】

ステップＳ１１６の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエン

ディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。

【２０６６】

（始動口スイッチ通過処理）

図１０－２９は、図１０－２８に示す始動口スイッチ通過処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００１ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた第１特図保留記憶数カウンタの格納値である第１特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００１ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００１ＳＧＳ１０３）。

【２０６７】

００１ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００１ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００１ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００１ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた第２特図保留記憶数カウンタの格納値である第２特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００１ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００１ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００１ＳＧＳ１０６）。

【２０６８】

００１ＳＧＳ１０３，００１ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００１ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１特図保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２特図保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１特図保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２特図保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００１ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【２０６９】

００１ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、

はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５抽出し、抽出した乱数値ＭＲ１を特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、抽出した乱数値ＭＲ２を大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、抽出した乱数値ＭＲ３をはずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、抽出した乱数値ＭＲ４を変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、抽出した乱数値ＭＲ５を変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅにそれぞれ格納する（００１ＳＧＳ１０９～００１ＳＧＳ１１８）。

【２０７０】

また、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値と該始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値から第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の転送先をセットする（００１ＳＧＳ１１９）。そして、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をステップ００１ＳＧＳ１９においてセットした転送先に転送する（００１ＳＧＳ１２０）。

【２０７１】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００１ＳＧＳ１０９～００１ＳＧＳ１２０の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出し、保留情報（保留記憶）として記憶する。

【２０７２】

つまり、始動口スイッチ通過処理においては、図１０－９３（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、第１始動口への入賞が発生したことにもとづいて、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を抽出し、これら抽出した乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を一旦遊技制御バッファ設定部００１ＳＧＳ１５５内の特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納する。そして、ＣＰＵ１０３は、図１０－９３（Ｂ）に示すように、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「１」～「４」のエントリのうちの空きエントリの先頭に、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を転送し、保留記憶として記憶する。

【２０７３】

尚、図１０－９３の例では、第１始動口への入賞が発生した場合の乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値の格納・転送について説明したが、第２始動口への入賞が発生した場合は、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値の転送先が第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂとなるのみであるので、説明を省略する。

【２０７４】

図１０－２９においてＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理（００１ＳＧＳ１２２）を実行

した後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信する（００１ＳＧＳ１２３）。

【２０７５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１２４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００１ＳＧＳ１２４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００１ＳＧＳ１２６）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００１ＳＧＳ１２４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００１ＳＧＳ１２５）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【２０７６】

（入賞時演出処理）

図１０－３０（Ａ）は、入賞時演出処理として、図１０－２９のステップ００１ＳＧＳ１２２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００１ＳＧＳ１１２の入賞時演出処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのはずれ演出パターンとなるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【２０７７】

図１０－３０（Ａ）に示す入賞時演出処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の設定されている設定値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ１３１）。該ステップ００１ＳＧＳ１３１の処理では、例えば、設定されている設定値が正常な値（例えば「１」）がセットされているか否かを特定すればよい。また、設定値として異常な値がセットされている場合は、該異常な値がセットされている旨を示すコマンドを外部に出力する処理を実行してもよい。

【２０７８】

ステップ００１ＳＧＳ１３１の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００１ＳＧＳ１３２）。その後、図１０－２９のステップ００１ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３３）。大当り判定範囲には、ステップ００１ＳＧＳ１３２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１

が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【２０７９】

ステップ００１ＳＧＳ１３３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００１ＳＧＳ１３３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信を実行し（ステップ００１ＳＧＳ１３４）、図１０－１０に示すはずれ演出判定テーブルを選択する（ステップ００１ＳＧＳ１３５）。そして、図１０－２９のステップ００１ＳＧＳ１１３にて抽出されたはずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３６）。乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲内である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３６；Ｙ）は、非リーチに応じたはずれ演出パターン指定コマンド（図１０－３０（Ｂ）参照）を送信して入賞時演出処理を終了し（ステップ００１ＳＧＳ１４４）、乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲外である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３６；Ｎ）は、確変フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３７）。

【２０８０】

確変フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ１３７；Ｙ）は、図１０－１１（Ｃ）に示す変動パターン種別判定テーブルＣをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進み（ステップ００１ＳＧＳ１４１）、確変フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ１３７；Ｎ）は、更に時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３８）。時短フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ１３８；Ｎ）は、図１０－１１（Ａ）に示す変動パターン種別判定テーブルＡをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進み（ステップ００１ＳＧＳ１３９）、
時短フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ１３８；Ｙ）は、図１０－１１（Ｂ）に示す変動パターン種別判定テーブルＢをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進む（ステップ００１ＳＧＳ１４０）。

【２０８１】

ステップ００１ＳＧＳ１４２においてＣＰＵ１０３は、上記ステップ００１ＳＧＳ１３９～ステップ００１ＳＧＳ１４１のいずれかにおいてセットした変動パターン種別判定テーブルと乱数値ＭＲ４の数値データにもとづいてはずれ演出パターンを判定する（ステップ００１ＳＧＳ４２）。そして、乱数値ＭＲ４の数値データがノーマルリーチの判定値の範囲内である場合は、ノーマルリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド、乱数値ＭＲ４の数値データがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγの判定値の範囲内である場合は、スーパーリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド（図１０－３０（Ｂ）参照）を演出制御基板１２に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１４３）。

【２０８２】

尚、ステップ００１ＳＧＳ１３３において乱数値ＭＲ１の数値データが大当りの判定範囲内である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３３；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ２の数値データと図１０－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルとにより大当り種別を判定し（ステップ００１ＳＧＳ１４５）、該判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドを演出制御基板１２に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１４６）。

【２０８３】

（特別図柄通常処理）

図１０－３１は、特別図柄通常処理として、図１０－２８のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０－３１に示す特別図柄通常処理において、

ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１５１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００１ＳＧＳ１５１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【２０８４】

ステップ００１ＳＧＳ１５１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００１ＳＧＳ１５１；Ｎ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００１ＳＧＳ１５３）、ステップ００１ＳＧＳ１５７に進む。

【２０８５】

一方、第２特図保留記憶数が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１５１；Ｙ）は、更に、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１５４）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００１ＳＧＳ１５４の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第１特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【２０８６】

ステップ００１ＳＧＳ１５４にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００１ＳＧＳ１５４；Ｎ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップ００１ＳＧＳ１５６）、ステップ００１ＳＧＳ１５７に進む。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【２０８７】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【２０８８】

ステップ００１ＳＧＳ１５７の処理では、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を－１する。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合は第１特図保留記憶数カウント値を－１し、変動特図指定バッファ値が「２」である場合は第１特図保留記憶数カウント値を－１すればよい。

【２０８９】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示結果が大当りとはずれのどちらかとなるかを判定する特別図柄判定処理（ステップ００１ＳＧＳ１５８）、変動パターンを決定する変動パターン設定処理（ステップ００１ＳＧＳ１５９）を実行した後、特図プロセスフラグ値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１６０）。

【２０９０】

尚、ステップ００１ＳＧＳ１５４において第１特図保留記憶数が０である場合（ステップ００１ＳＧＳ１５４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、デモ表示演出を実行するための設定やコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）の送信を実行して特別図柄通常処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１６１）。尚、ステップ００１ＳＧＳ６１においてＣＰＵ１０３がデモ表示演出を実行するための設定やコマンドの送信を実行した場合は、特別図柄の可変表示を実行可能な状態であるものの、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が０個であることによって特別図柄の可変表示が実行されていない客待ち状態となる。

【２０９１】

（特別図柄判定処理）
図１０－３２は、図１０－３１に示す特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄バッファシフト処理を実行する（ステップ００１ＳＧＳ１７１）。特別図柄バッファシフト処理は、例えば、図１０－３３に示すように、変動特図指定バッファ値が「１」であるか否か、つまり、これらか実行する可変表示が第１特別図柄の可変表示であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１８１）。
【２０９２】
変動特図指定バッファ値が「１」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１８１；Ｙ）は、図１０－１９に示す第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「１」のエントリ内容を保留番号「０」のエントリの内容として上書きする（ステップ００１ＳＧＳ１８２）。更に、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「２」のエントリの内容を保留番号「１」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８３）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「３」のエントリの内容を保留番号「２」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８４）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「４」のエントリの内容を保留番号「３」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８５）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「４」のエントリの内容をクリアする（ステップ００１ＳＧＳ１８６）。
【２０９３】
このように、ステップ００１ＳＧＳ１８２～ステップ００ＳＧＳ１８６の処理を実行することで、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおいて保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。
【２０９４】
そして、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおいて乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の数値データが格納されているエントリ数に応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１８７）。
【２０９５】
一方で、変動特図指定バッファ値が「２」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１８１；Ｎ）は、図１０－１９に示す第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「１」のエントリ内容を保留番号「０」のエントリの内容として上書きする（ステップ００１ＳＧＳ１８８）。更に、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「２」のエントリの内容を保留番号「１」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８９）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「３」のエントリの内容を保留番号「２」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１９０）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「４」のエントリの内容を保留番号「３」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１９１）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「４」のエントリの内容をクリアする（ステップ００１ＳＧＳ１９２）。
【２０９６】
このように、ステップ００１ＳＧＳ１８８～ステップ００ＳＧＳ１９２の処理を実行することで、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおいて保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。
【２０９７】
そして、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおいて乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の数値データが格納されているエントリ数に応じた第２特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１９３）。
【２０９８】

つまり、特別図柄バッファシフト処理では、図１０－９４（Ａ）～図１０－９４（Ｅ）及び図１０－９５（Ａ）～図１０－９５（Ｆ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄バッファ（図１０－９４、図１０－９５に示す例では第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ）において、記憶されている保留記憶数にかかわらず、先ず、保留番号「１」のエントリの記憶内容を保留番号「０」のエントリにコピーする処理を行う。次に、ＣＰＵ１０３は、保留番号「２」のエントリの記憶内容を保留番号「１」のエントリにコピーする処理、保留番号「３」のエントリの記憶内容を保留番号「２」のエントリにコピーする処理、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理を順次実行していく。

【２０９９】

尚、図１０－９５（Ｅ）に示すように、保留記憶数が４個であるときに特別図柄バッファ処理が実行される場合は、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理を実行すると、保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとに同一のデータが存在する（保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとの両方に特別図柄バッファ処理の実行前の保留番号「４」のエントリのデータが記憶されている）ことになる。このため、特別図柄バッファ処理では、最後に保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去（クリア）することによって、保留記憶数の減少を行っている。

【２１００】

更に尚、特別図柄バッファシフト処理では、保留記憶数が４個である場合は図１０－９５（Ｅ）のように保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとに同一のデータが存在する状況が発生するため、保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要があるが、図１０－９４に示すように、保留記憶数が３個以下である場合は保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要が無い。しかしながら、仮に記憶されている保留記憶数に応じて特別図柄バッファシフト処理の処理内容を異ならせると該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量が多くなってしまうため、記憶されている保留記憶数にかかわらずに共通の処理（保留番号「２」のエントリの記憶内容を保留番号「１」のエントリにコピーする処理、保留番号「３」のエントリの記憶内容を保留番号「２」のエントリにコピーする処理、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理及び保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理）を実行することによって、該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量の増加を抑えている。

【２１０１】

図１０－３２の特別図柄判定処理に戻り、ＣＰＵ１０３は、変動特図指定バッファ値に応じた特別図柄バッファの保留番号「０」のエントリから、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を読み出す（ステップ００１ＳＧＳ１７２）。そして設定されている設定値を特定するとともに（ステップ００１ＳＧＳ１７３）、該設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択し（ステップ００１ＳＧＳ１７４）、読み出した乱数値ＭＲ１が選択した表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の範囲内であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１７５）。尚、該ステップ００ＳＧＳ１７５の処理では、遊技状態が通常状態や時短状態である場合は、乱数値ＭＲ１がこれら通常状態や時短状態における大当り判定値の範囲内であるか否かを判定し、遊技状態が確変状態である場合は、乱数値ＭＲ１が確変状態における大当り判定値の範囲内であるか否かを判定すればよい。

【２１０２】

乱数値ＭＲ１の値が大値の判定値の範囲内である場合は、可変表示結果が大当りであるとして、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００１ＳＧＳ１７６）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１０－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００１ＳＧＳ１７７）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、読み出した大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「

非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００１ＳＧＳ１７８）。

【２１０３】

ステップ００１ＳＧＳ１７８の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００１ＳＧＳ１７９）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。

【２１０４】

また、ステップ００１ＳＧＳ１７９の実行後やステップ００１ＳＧＳ１７５にて乱数値ＭＲ１の値が大当りの判定値の範囲内ではない、すなわち、「はずれ」であると判定された場合（ステップ００１ＳＧＳ１７５；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定して特別図柄判定処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１８０）。ステップ００１ＳＧＳ１８０の処理では、例えば、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成するＬＥＤのうち左端部に配置された上下２個のＬＥＤを点灯することを決定し、特図表示結果を「大当り」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成する８個のＬＥＤを大当り種別に応じてそれぞれ異なる組み合わせで点灯する（上記したはずれの組み合わせを除外する）ことを決定すればよい。

【２１０５】

（変動パターン設定処理）

図１０－３４は、変動パターン設定処理として、図１０－３１のステップ００１ＳＧＳ１５９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０－３４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０１）。可変表示結果が大当りではない、つまり、はずれである場合（ステップ００１ＳＧＳ２０１；Ｎ）は、図１０－１０に示すはずれ演出判定テーブルを選択し（ステップ００１ＳＧＳ２０２ａ）、図１０－３２のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ３と選択したはずれ演出判定テーブルにもとづいてはずれ演出（リーチ演出の有無）を決定する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｂ）。そして、リーチ演出を実行するか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ）。

【２１０６】

はずれ演出としてリーチ演出を実行しない場合、つまり、非リーチの変動パターンとする場合（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ；Ｎ）はステップ００１ＳＧＳ２０２ｆに進み、はずれ演出としてリーチ演出を実行する場合、つまり、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンとする場合（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ；Ｙ）は、遊技状態に応じた変動パターン種別判定テーブル（図１０－１１参照）を選択する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｄ）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、遊技状態が確変状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＣを選択すればよい。

【２１０７】

そして、図１０－３２のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ４と選択

した変動パターン種別判定テーブルにもとづいて変動パターン種別（実行するリーチ演出）を決定してステップ００１ＳＧＳ２０２ｆに進む（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｅ）。
【２１０８】
ステップ００１ＳＧＳ２０２ｆにおいてＣＰＵ１０３は、上記したはずれ演出、変動パターン種別に加えて、遊技状態、保留記憶数等の状況に応じたはずれ用の変動パターン判定テーブル（図１０－１３～図１０－１５参照）を選択してステップ００１ＳＧＳ２０３に進む（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｆ）。
【２１０９】
一方で、可変表示結果が大当りの場合（ステップ００１ＳＧＳ２０１；Ｙ）は、遊技状態に応じた大当り用の変動パターン判定テーブル（図１０－１６参照）を選択してステップ００１ＳＧＳ２０３に進む。
【２１１０】
そして、ステップ００１ＳＧＳ２０３の処理においてＣＰＵ１０３は、図１０－３２のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ５と選択した変動パターン判定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。
【２１１１】
ステップ００１ＳＧＳ２０３にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００１ＳＧＳ２０４）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【２１１２】
ステップ００１ＳＧＳ２０４の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２０５）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１特図保留記憶数通知コマンドを順次に送信する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２特図保留記憶数通知コマンドを順次に送信する。
【２１１３】
ステップ００１ＳＧＳ２０５の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定して変動パターン設定処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２０６）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。
【２１１４】
（特別図柄変動処理）
図１０－３５は、特別図柄変動処理として、図１０－２８のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、可変表示時間タイマ値を－１し（ステップ００１ＳＧＳ２０７）、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ；Ｎ）は特別図柄変動処理を終了し、可変表示時間タイマがタイマアウトした場合（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ；Ｙ）は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理に応じた値に更新して特別図柄変動処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ０８ｂ）。
【２１１５】

（特別図柄停止処理）
図１０－３６は、特別図柄停止処理として、図１０－２８のステップＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００１ＳＧＳ２１１）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２１２）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２１３）。
【２１１６】
大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００１ＳＧＳ２１３；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００１ＳＧＳ２１４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）のいずれかを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２１５）。
【２１１７】
更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００１ＳＧＳ２１６）。
【２１１８】
そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００１ＳＧＳ２１７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００１ＳＧＳ２１８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ１１３）に対応した値である"４"に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２１９）。
【２１１９】
一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００１ＳＧＳ２１３；Ｎ）、ステップ００１ＳＧＳ２２０において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２２０）。時短フラグがオフである場合（ステップ００１ＳＧＳ２２０；Ｎ）は、ステップ００１ＳＧＳ２５に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００１ＳＧＳ２２０；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２２１）。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、ステップ００１ＳＧＳ２２５に進む。
【２１２０】
一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２２１；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００１ＳＧＳ２２２）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００１ＳＧＳ２２３）、「０」でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２２３；Ｎ）にはステップ００１ＳＧＳ２２５に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ２２３；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態としてステップ００１ＳＧＳ２２５に進む（ステップ００１ＳＧＳ２２４）。
【２１２１】
ステップ００１ＳＧＳ２２５では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００１ＳＧ

Ｓ２２６）。
【２１２２】
（大当り終了処理）
図１０－３７は、大当り終了処理として、図１０－２８のステップＳ１１６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。
【２１２３】
大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２３１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２３１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００１ＳＧＳ２３２）、処理を終了する。
【２１２４】
一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００１ＳＧＳ２３１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００１ＳＧＳ２３３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００１ＳＧＳ２３４）。経過していなければ処理を終了する。
【２１２５】
大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００１ＳＧＳ２３４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２３５）。
【２１２６】
記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００１ＳＧＳ２３５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００１ＳＧＳ２３７、ステップ００１ＳＧＳ２３８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００１ＳＧＳ２３９）、ステップ００１ＳＧＳ２４２に進む。
【２１２７】
一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００１ＳＧＳ２３５；Ｙ）には、ステップ００１ＳＧＳ２４０とステップ００１ＳＧＳ２４１を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００１ＳＧＳ２４２に進む。
【２１２８】
ステップ００１ＳＧＳ２４２では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信を行う（ステップ００１ＳＧＳ２４３）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信を行った後（ステップ００１ＳＧＳ２４４）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２４５）。
【２１２９】
（表示処理）
図１０－３８は、表示処理として図１０－２４のステップＳ３７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、始動口バッファ値と特図プロセスフラグ値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５１、ステップ００１ＳＧＳ２５２）。また、第１特図保留記憶数カウント値及び第２特図保留記憶数カウント値、つまり、第１特図保留菊数と第２特図保留記憶数とを特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５３）。そして、これら特定した内容に応じて第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５ＢにおけるＬＥＤの点灯データをセットする。
【２１３０】
例えば、図１０－３９（Ａ）に示すように、始動口バッファ値が１，第２特図保留記憶

数が０個であるとき、特図プロセスフラグ値が０、第１特図保留記憶数が１である場合は、仮に第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを保留記憶数１個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第１特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第１特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。

【２１３１】

また、図１０－３９（Ｂ）に示すように、始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶数が１個以上であるときは、第２特別図柄の可変表示が優先して実行されることから、特図プロセスフラグ値、第１特図保留記憶数にかかわらず、保留記憶の合計数に応じた態様で第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。

【２１３２】

また、図１０－３９（Ｃ）に示すように、始動口バッファ値が２であるときは、特図プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数１個である場合は、仮に第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを保留記憶数１個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第２特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第２特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。

【２１３３】

そして、ＣＰＵ１０３は、普図保留記憶数に応じて普図保留表示器２５ＣにおけるＬＥＤの点灯データをセットする（ステップ００１ＳＧＳ２５５）。

【２１３４】

尚、上記した第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５ＣのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１０－２１に示す出力ポートＤＧ３において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。

【２１３５】

更にＣＰＵ１０３は、遊技状態を特定するとともに、特定した遊技状態が大当り遊技状態である場合は更に大当り種別を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５６）。そして、これら特定した遊技状態や大当り種別に応じてラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９における各ＬＥＤの点灯データをセットして表示処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２５７）。

【２１３６】

尚、上記したラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９のＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１０－２１に示す出力ポートＤＧ５において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。

【２１３７】

（特別図柄表示制御処理）

図１０－４０は、特別図柄表示制御処理として図１０－２４のステップＳ４０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄プロセスフラグの値が１であるか否か、つまり、いずれかの特別図柄の可変表示中であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２６１）。特別図柄プ

ロセスフラグの値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｎ）は特別図柄表示制御処理を終了し、特別図柄プロセスフラグの値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｙ）は、変動特図指定バッファ値、つまり、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれの可変表示が実行されているかを特定し（ステップ００１ＳＧＳ２６２）、また、可変表示時間タイマの値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２６３）。そして、これら特定した変動特図指定バッファ値とか変表示時間タイマの値に応じて第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢにおけるＬＥＤの点灯データのセットを行って特別図柄表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２６４）。

【２１３８】

尚、上記した第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１０－２１に示す出力ポートＤＧ１や出力ポートＤＧ２において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。

【２１３９】

尚、特に図示しないが普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）では、普通図柄の可変表示の実行中であるか否かや、普通図柄の可変表示時間タイマの値にもとづいて普通図柄表示器２０におけるＬＥＤの点灯データをセット（図１０－２１に示す出力ポートＤＧ４において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセット）すればよい。

【２１４０】

（表示制御処理）

図１０－４１は、表示制御処理として図１０－２４のステップＳ４３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示制御処理は、前述した表示処理及び特図表示制御処理で作成されたデータ（図１０－２１に示す各出力ポートＤＧのビットにセットされた「１」または「０」）にもとづいて、特図ユニット２０１を構成する各ＬＥＤを点灯させるための処理である。表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、ＤＧカウンタ値が最大値である４であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２７１）。尚、ＤＧカウンタは、図１０－２１に示す出力ポートＤＧ１、出力ポートＤＧ２、出力ポートＤＧ３、出力ポートＤＧ４のいずれの出力ポートに応じたＬＥＤを点灯させるかを選択するためのカウンタ、すなわち、第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂと普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのいずれかを点灯対象とするかを決定するためのカウンタである。

【２１４１】

ＤＧカウンタ値が４である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７１；Ｙ）は、ＤＧカウンタ値を１にセットしてステップ００１ＳＧＳ２７４に進み（ステップ００１ＳＧＳ２７２）、ＤＧカウンタ値が４以外である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７１；Ｎ）は、ＤＧカウンタ値を＋１してステップ００１ＳＧＳ２７４に進む（ステップ００１ＳＧＳ２７３）。

【２１４２】

ステップ００１ＳＧＳ２７４においてＣＰＵ１０３は、ＤＧカウンタ値が１であるか否かを判定する。ＤＧカウンタ値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７４；Ｙ）は、出力ポートＤＧ５からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２７５）、出力ポートＤＧ１からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２７６）。つまり、ＤＧカウンタ値が１である場合は、出力ポートＤＧ１からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ１の各ビットに応じたＬＥＤ（第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【２１４３】

また、ＤＧカウンタ値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２７４；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が２であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２７７）。ＤＧカウンタ値が２である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７７；Ｙ）は、出力ポートＤＧ１からの

駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２７８）、出力ポートＤＧ２からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２７９）。つまり、ＤＧカウンタ値が２である場合は、出力ポートＤＧ２からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ２の各ビットに応じたＬＥＤ（第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【２１４４】

また、ＤＧカウンタ値が２ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２７７；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が３であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２８０）。ＤＧカウンタ値が３である場合（ステップ００１ＳＧＳ２８０；Ｙ）は、出力ポートＤＧ２からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８１）、出力ポートＤＧ３からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８２）。つまり、ＤＧカウンタ値が３である場合は、出力ポートＤＧ３からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ３の各ビットに応じたＬＥＤ（第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【２１４５】

また、ＤＧカウンタ値が３ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２８０；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が４であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２８３）。ＤＧカウンタ値が４である場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｙ）は、出力ポートＤＧ３からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８４）、出力ポートＤＧ４からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８５）。つまり、ＤＧカウンタ値が４である場合は、出力ポートＤＧ４からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ４の各ビットに応じたＬＥＤ（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【２１４６】

また、ＤＧカウンタ値が４ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｎ）は、ＤＧカウンタ値が５であるとして、出力ポートＤＧ４からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８６）、出力ポートＤＧ５からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８７）。つまり、ＤＧカウンタ値が５である場合は、出力ポートＤＧ５からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ５の各ビットに応じたＬＥＤ（ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９を構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【２１４７】

つまり、第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂと普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ、ラウンド数表示器２６と当り表示灯２７と右打ち表示灯２８と状態表示灯２９を構成するＬＥＤについては、ＣＰＵ１０３の割込み周期である４ｍｓ毎に発光対象のＬＥＤを変化させることによって、１６ｍｓの消灯状態と４ｍｓの点灯状態を周期的に繰り返すようになっている。

【２１４８】

また、図１０－２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行することによって、始動入賞が発生した場合は、図１０－４２（Ａ）に示すように、始動口スイッチ通過処理において始動入賞の発生判定と該始動入賞の発生に応じたコマンド（始動口入賞指定コマンド）の送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該始動入賞に応じた保留表示器（第１保留表示器２５Ａまたは第２保留表示器２５Ｂ）の発光制御が開始されるようになっている。

【２１４９】

また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図１０－４２（Ｂ）に示すように、特別図柄通常処理内で特別図柄判定処理、バッファシフト処理が実行されることで保留記憶数通知コマンドの送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該可変表示の開始に応じて保留表示器において保留記憶数減算後の態様での発光制御

が開始されるようになっている。
【２１５０】
　また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図１０－４２（Ｃ）に示すように、特別図柄表示制御処理及び表示制御処理が実行されることによって、該可変表示に応じた特別図柄表示装置の発光制御が開始された後、特別図柄変動処理において可変表示時間（可変表示時間タイマ）の減算が開始されるようになっている。
【２１５１】
　尚、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに新たな保留記憶が発生したことにもとづいて該新たな保留記憶を含む保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数増加通知コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信してもよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数増加通知コマンドを受信したことにもとづいて第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。
【２１５２】
　更に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、該特別図柄の可変表示開始後の保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、単に保留記憶数が減少したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数減少通知コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信してもよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数減少通知コマンドを受信したことにもとづいて第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを特別図柄の可変表示の開始後の保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。
【２１５３】
　（演出制御基板１２の主要な動作）
　次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１０－４３のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１０－４３に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ１５１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。
【２１５４】
　その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ１５３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ１５３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【２１５５】
　また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを

取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【２１５６】

ステップＳ１５３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ１５３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ１５４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ１５５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【２１５７】

ステップＳ１５５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ１５６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【２１５８】

ステップＳ１５６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ１５７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ１５７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ１５８）と、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付ける操作受付制御処理（ステップＳ１５８ａ）、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ１５９）と、が実行される。その後、ステップＳ１５３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【２１５９】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からデモ表示演出を実行するためのコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）を受信したことにもとづいて、新たな保留記憶が発生することなく３０秒（３０００ｍｓ）が経過したことを条件に画像表示装置５において案内表示を表示する制御を実行し、更に新たな保留記憶が発生することなく３０秒（３０００ｍｓ）が経過したことを条件に画像表示装置５においてデモ表示演出の画像を表示する制御を実行すればよい。また、案内表示やデモ表示演出の画像の表示中に新たな保留記憶が発生した場合は、これら案内表示やデモ表示演出の画像の表示を停止する制御を実行すればよい。

【２１６０】

また、操作受付処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が０個でありいずれの特別図柄の可変表示も実行されていないときにプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けたことにもとづいて画像表示装置５においてメニュー画面を表示し、更に該メニュー画面が表示されている状態でプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の音量や遊技効果ランプ９の輝度を変更する制御を実行すればよい。

【２１６１】
尚、背景表示更新処理では、遊技状態の変化や可変表示開始時における演出モードの変更が決定されたことにもとづいて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。
【２１６２】
尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。
【２１６３】
（演出制御プロセス処理）
図１０－４４は、演出制御プロセス処理として、図１０－４３のステップＳ１５６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０－４３に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示を実行する際の演出モードを決定するための演出モード決定処理（ステップＳ１６０）、保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留変化演出決定処理（ステップＳ１６１）、始動入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを遊技効果ランプ９の発光によって継続的に示唆する入所時フラシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出処理（ステップ１６２）、プッシュボタン３１Ｂを振動用モータ３６にて駆動させるボタン振動演出を実行するためのボタン振動演出処理（ステップＳ１６３）、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて保留表示を出現表示させるための出現アニメーション処理（ステップＳ１６４）、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示を滞留表示させるための滞留アニメーション処理（ステップＳ１６５）、保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示を該保留記憶表示エリア５Ｕ上の１つ前の表示位置やアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動表示（シフト）させるためのシフトアニメーション処理（ステップＳ１６６）、アクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示を終了させるための終了アニメーション処理（ステップＳ１６７）、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤを保留記憶数にもとづいて点灯制御するためのサブ保留表示器点灯制御処理（ステップＳ１６８）を実行する。尚、サブ保留表示器点灯制御処理は、後述する表示領域５Ｓにおいて第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶の表示を更新する処理を実行する処理でもある。終了アニメーション処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。
【２１６４】
ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。
【２１６５】
ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演

出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【２１６６】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。また、可変表示中演出処理では、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの点灯制御も実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。尚、ステップ１７２の処理は、後述する表示領域５Ｓにおいて小図柄の可変表示を実行するための処理も行う。

【２１６７】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を"４"に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【２１６８】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"４"のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である"５"に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【２１６９】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"５"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【２１７０】

（演出モード）

図１０－４５に示すように、演出モードＡ～演出モードＤが設けられており、演出モードＡと演出モードＢは遊技状態が通常状態であるときに選択され得る演出モードであり、

演出モードＣは遊技状態が時短状態であるときに選択される演出モードであり、演出モードＤは遊技状態が確変状態であるときに選択される演出モードである。

【２１７１】

演出モード決定処理においては、遊技状態が通常状態であるとき、該通常状態の１回目の可変表示の開始タイミングにおいて演出モードが演出モードＡに設定されるようになっている。また、通常状態における２回目以降の可変表示開始タイミングでは、設定されている演出モードが演出モードＡであれば、該演出モードが抽選によって演出モードＢに設定され、設定されている演出モードが演出モードＢであれば、該演出モードが抽選によって演出モードＡに設定される。

【２１７２】

また、演出モード決定処理においては、大当り遊技状態の終了の際に、ＣＰＵ１０３から時短状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モードＣに設定され、ＣＰＵ１０３から確変状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モードＤに設定されるようになっている。

【２１７３】

尚、詳細は後述するが、演出モードＡ～演出モードＤでは、画像表示装置５に表示される背景画像、飾り図柄の可変表示態様、アクティブ表示や保留表示の表示態様等がそれぞれ異なっている。

【２１７４】

（保留変化演出決定処理）

図１０－４６は、図１０－４４に示す保留変化演出決定処理における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留変化演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおけるはずれ演出パターンコマンドからはずれ演出をそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果とはずれ演出とにもとづいて保留変化演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【２１７５】

例えば、図１０－４６に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンが非リーチである場合は、９５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがノーマルリーチである場合は、７５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。

【２１７６】

上記したように保留変化演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「０」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンＡでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「１」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンＢでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「２」をセットする。

【２１７７】

尚、保留変化演出決定処理では、図柄指定コマンド、つまり、可変表示結果が大当りとなるか否かによって保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、大当り種別が確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当りのいずれになるかに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよいし、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、保留変化演出が実行されるか否か及び保留変化演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに対して遊技者を注目させ易くできる。

【２１７８】

そして、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに０～２の値をセットした後に演出制御用ＣＰＵ１２０が後述の出現アニメーション処理（ステップＳ１６４）、滞留アニメーション処理（ステップ１６５）、シフトアニメーション処理（ステップＳ１６６）を実行することで、保留表示フラグの値として「０」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ白色で表示され、保留表示フラグの値として「１」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ青色で表示され、保留表示フラグの値として「２」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ赤色で表示される。

【２１７９】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの青色や表示パターンＢの赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＢの赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの青色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留変化演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【２１８０】

（入賞時フラッシュ演出処理）

図１０－４７は、図１０－４４に示す入賞時フラッシュ演出処理を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０１）。入賞時フラッシュ演出フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ００１ＳＧＳ３０１；Ｎ）は、更に、既に入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされている保留記憶が有るか否か、つまり、既に他の保留記憶を対象として入賞時フラシュ演出が実行されているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０２）。

【２１８１】

入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされている保留記憶が無い場合は、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶として格納されている図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンドから入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定する（ステップ００１ＳＧＳ３０３）。

【２１８２】

例えば、図１０－４８に示すように、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を４０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を６０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマン

ドが非リーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を１００％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがノーマルリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を１００％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがスーパーリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を８０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を２０％の割合で決定する。

【２１８３】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０４）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合（ステップ００１ＳＧＳ３０４；Ｙ）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「１」をセットしてステップ００７ＳＧＳ３０７に進み（ステップ００１ＳＧＳ３０５）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ００１ＳＧＳ３０４；Ｎ）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「０」をセットしてステップ００１ＳＧＳ３０７に進む（ステップ００１ＳＧＳ３０６）。

【２１８４】

入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ００１ＳＧＳ３０１；Ｎ）やステップ００１ＳＧＳ３０５、ステップ００１ＳＧＳ３０６の処理の実行後は、更に、図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０７）。入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が有る場合（ステップ００１ＳＧＳ３０７；Ｙ）は、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中であるか否か、つまり、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶が始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａのバッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリに格納されているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０８）。入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ３０８；Ｎ）はステップ００１ＳＧＳ３１０に進み、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中である場合（ステップ００１ＳＧＳ３０８；Ｙ）は、更に、実行中の可変表示のプロセステーブル等を参照することによって、該可変表示がリーチよりも前のタイミングであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０９）。該可変表示がリーチよりも前のタイミングである場合（ステップ００１ＳＧＳ３０９；Ｙ）は、ステップ００１ＳＧＳ３１０に進む。

【２１８５】

そして、ステップ００１ＳＧＳ３１０の処理では、入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて遊技効果ランプ９の点滅制御を実行して入賞時フラッシュ演出処理を終了する（ステップ００ＳＧＳ３１０）。尚、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が無い場合（ステップ００１ＳＧＳ３０７；Ｎ）や該可変表示がリーチ以降のタイミングである場合（ステップ００１ＳＧＳ３０９；Ｎ）については、ステップ００１ＳＧＳ３１０の処理を実行せずに入賞時フラッシュ演出処理を終了する。

【２１８６】

以上のように、始動入賞の発生にもとづいて、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ９を発光させることによって大当り遊技状態に制御されることを示唆するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての遊技効果ランプ９の発光パターンや発光色を複数設け、これら遊技効果ランプ９の発光パターンや発光色に応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせるようにしてもよい。

【２１８７】

また、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ９を発光させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ９とは異なるランプ（例え

ば、入賞時フラッシュ演出専用のランプ）を設け、入賞時フラッシュ演出としては、該遊技効果ランプ９とは異なるランプを発光させるようにしてもよい。

【２１８８】

（ボタン振動演出処理）

図１０－４９は、図１０－４４に示すボタン振動演出処理を示すフローチャートである。ボタン振動演出において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、ボタン振動演出の実行中であることを示すボタン振動演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２１）。ボタン振動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２１；Ｎ）は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２２）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２２；Ｙ）は、更に、第１始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２３）。第１始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、第１始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｙ）は、図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照して第１特図保留記憶数を特定する（ステップ００１ＳＧＳ３２４）。

【２１８９】

一方で、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２５）。遊技状態が時短状態でも確変状態でもない場合、つまり、遊技状態が大当り遊技状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２５；Ｎ）は、ボタン振動演出処理を終了し、遊技状態が時短状態または確変状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２５；Ｙ）は、更に、第２始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２６）。第２始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２６；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、第２始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ００１ＳＧＳ３２６；Ｙ）は、図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照して第２特図保留記憶数を特定する（ステップ００１ＳＧＳ３２７）。

【２１９０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００１ＳＧＳ３２４またはステップ００１ＳＧＳ３２７において特定した保留記憶数が３個以上であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２８）。つまり、ステップ００１ＳＧＳ３２８では、遊技状態が通常状態であれば、第１特図保留記憶数が３個以上であるか否かを判定し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、第２特図保留記憶数が３個以上であるか否かを判定する。特定した保留記憶数が２個以下である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２８；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、特定した保留記憶数が３個以上である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２８；Ｙ）は、ボタン振動演出実行中フラグをセットするとともに（ステップ００１ＳＧＳ３９）、ボタン振動演出実行タイマをセットしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ３３０）。

【２１９１】

そして、ボタン振動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ３２１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動用モータ制御処理（ステップ００１ＳＧＳ３３１）を実行することによって振動用モータ３６を駆動させる、つまり、該振動用モータ３６の駆動によってプッシュボタン３１Ｂを振動させるとともに、ボタン振動演出実行タイマの値を－１し（ステップ００１ＳＧＳ３３２）、該ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３３３）。ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトした場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｙ）は、ボタン振動演出実行中フラグをクリアしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ３３４）。つまり、ボタン振動演出は、通常状態であ

れば第１特図保留記憶数、時短状態や確変状態であれば第２特図保留記憶数が３個となった場合に所定期間（例えば５秒間）に亘ってプッシュボタン３１Ｂを振動させることによって保留記憶数が上限値である４個に近づいたことを報知するための演出である。

【２１９２】

尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合に、第２特図保留記憶数が３個以上となったことにもとづいてボタン振動演出を実行して第２特図保留記憶数が上限値である４個に近づいたことを報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態や確変状態は遊技球が頻繁に始動入賞口に入賞する遊技状態であることから、これら時短状態は確変状態ではボタン振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２１９３】

（サブ保留表示器点灯制御処理）

図１０－５０は、図１０－４４に示すサブ保留表示器点灯制御処理（ステップＳ１６８）において、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞指定コマンドを受信した状況毎の第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂの点灯制御態様を示す図である。サブ保留表示器点灯制御処理では、受信した始動入賞指定コマンドや保留記憶数に応じて第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤを点灯させるか否かを異ならせている。

【２１９４】

例えば、図１０－５０（Ａ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドを受信したときの第２特図保留記憶数が０個であるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグ値が０である場合、すなわち、大当り遊技状態でない状態で飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ保留記憶が新たな第１始動入賞口への入賞にもとづく第１特図保留記憶以外に存在しない場合は、即座に該第１特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御（第１サブ保留表示器１５１ＡのＬＥＤを１個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が０、第１特図保留記憶数が２～４個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第１特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が１～７のいずれかであり、且つ第１特図保留記憶数が１～４個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【２１９５】

また、図１０－５０（Ｂ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドを受信したときの第２特図保留記憶数が１個以上であるとき、つまり、新たに第１始動入賞口へ遊技球が入賞し、且つ第２特図保留記憶数が１個以上であるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次に実行される飾り図柄の可変表示は第２特別図柄の可変表示にもとづくものであることから、演出プロセスフラグ値や第１特図保留記憶数にかかわらず、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【２１９６】

また、図１０－２０（Ｃ）に示すように、第２始動口入賞指定コマンドを受信したとき、つまり、第１特図保留記憶数にかかわらず、新たに第２始動入賞口へ遊技球が入賞したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数が１個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されておらず、且つ第２特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在しない場合は、即座に該第２特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第２サブ保留表示器１５１Ｂにおいて第２特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御（第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを１個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数が２～４個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第２特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在

している場合や、演出プロセスフラグ値が１～７のいずれかであり、且つ第２特図保留記憶数が１～４個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第２サブ保留表示器１５１Ｂにおいて第２特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【２１９７】

（可変表示開始設定処理）

図１０－５１は、図１０－４４に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始指定受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３４１）。第１可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００１ＳＧＳ３４２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【２１９８】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２１９９】

また、ステップ００１ＳＧＳ３４１において第１可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４１；Ｎ）、第２可変表示開始指定受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３４３）。第２可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００１ＳＧＳ３４４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【２２００】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２２０１】

ステップ００１ＳＧＳ３４２またはステップ００１ＳＧＳ３４４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００１ＳＧＳ３４５）。

【２２０２】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００１ＳＧＳ３４６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【２２０３】

尚、本特徴部００１ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドや確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【２２０４】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【２２０５】

ステップ００１ＳＧＳ３４６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００１ＳＧＳ３４７）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００１ＳＧＳ３４８）。

【２２０６】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【２２０７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００１ＳＧＳ３４９）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【２２０８】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０

は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【２２０９】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００１ＳＧＳ３５０）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００１ＳＧＳ３５１）。尚、所定時間は例えば３３ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００１ＳＧＳ３５２）。

【２２１０】

（ＣＰＵ１０３及び演出制御用ＣＰＵ１２０の処理に関する期間）

ここで、ＣＰＵ１０３及び演出制御用ＣＰＵ１２０（及び表示制御部１２３）が実行する処理に関する期間について説明する。先ず、図１０－５２（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、図１０－２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を４ｍｓ毎に実行する。つまり、ＣＰＵ１０３は、４ｍｓ毎に始動入賞が発生したか否かの判定や、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理等を実行する。加えて、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示後の５００ｍｓを図柄確定期間として特別図柄の可変表示を実行しない期間としている。更に、ＣＰＵ１０３は、表示制御処理（ステップＳ４３）における周期的な１２ｍｓの消灯状態と４ｍｓの点灯状態とは別に、１周期３２０ｍｓとして、４０ｍｓ間隔にて特別図柄を構成するＬＥＤの点灯・消灯制御を実行する（図１０－１８（Ａ）参照）。

【２２１１】

一方、図１０－５２（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－２６に示す演出制御メイン処理を２ｍｓ毎に実行する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２ｍｓ毎にＣＰＵ１０３からいずれのコマンドを受信したか否か（コマンド解析処理）や、演出制御プロセス処理、演出用乱数更新処理、デモ演出制御処理、背景表示更新処理等を実行する。加えて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１周期４８０ｍｓとして、２４０ｍｓ間隔にて第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの点灯と消灯とを切り替える制御を実行する（図１０－１８（Ｂ）参照）。

【２２１２】

また、表示制御部１２３では、画像を描画するために３３ｍｓの期間（画像描画期間）を要しており、画像表示装置５に表示されている画像を新たな画像に更新する周期（画像更新周期）は３３ｍｓとなっている。つまり、画像表示装置５に表示される画像は、１秒間に約３０回（３０ＦＰＳ）更新されるようになっている。

【２２１３】

（演出モード詳細）

次に、演出モードＡ～演出モードＤについて説明する。上述したように、演出モードＡ及び演出モードＢは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときに設定可能な演出モードであり、演出モードＣは、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときに設定される演出モードであり、演出モードＤは、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときに設定される演出モードである。各演出モードでは、画像表示装置５に表示される保留表示やアクティブ表示の表示態様、各種アニメーションの実行期間や実行の有無が異なっている。

【２２１４】

例えば、図１０－５２（Ｂ）に示すように、保留表示の出現アニメーションは、演出モードＡ及び演出モードＢにおいては６６０ｍｓ（２０フレーム）に亘って実行され、演出モードＣでは１６５ｍｓ（５フレーム）に亘って実行され、演出モードＤでは９９ｍｓ（

３フレーム）に亘って実行されるようになっている。尚、これら保留表示の出現アニメーションは、後述するように短縮される場合もある。

【２２１５】

また、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは、演出モードＡ及び演出モードＢにおいては１周期を２９７０ｍｓ（９０フレーム）として繰り返し実行される一方で、演出モードＣや演出モードＤでは実行されないようになっている。

【２２１６】

そして、アクティブ表示の終了アニメーションは、演出モードＡ～演出モードＤにおいて共通して１６５ｍｓ（５フレーム）で実行されるようになっている。

【２２１７】

（各演出モードの表示態様）

図１０－５３（Ａ１）に示すように、演出モードＡでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第１背景画像００１ＳＧ０８１が表示される。また、図１０－５３（Ａ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第１スクロール表示）にて実行される。

【２２１８】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【２２１９】

また、画像表示装置５の画面左上に設けられた表示領域５Ｓには、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II（ローマ数字の２）」）を内包する立方体として表示される（図１０－６７（Ａ）参照）。

【２２２０】

尚、新たな保留記憶が発生する毎に、新たな保留表示内に表示される文字はＰ→Ｗ→Ｆ→Ｌ→II→Ｐ→Ｗ...と常に規則的に変化するようになっている。例えば、保留記憶数が０個で特別図柄の可変表示中に新たな保留記憶が４個連続で発生する場合、クティブ表示内の文字が「Ｐ」であれば、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、１個目の保留表示の文字は「Ｗ」、２個目の保留表示の文字は「Ｆ」、３個目の保留表示の文字は「Ｌ」、４個目の保留表示の文字は「II」となる。また、この状況で特別図柄の可変表示が終了し、新たな特別図柄の可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア５Ｆに「Ｗ」の文字を内包する保留表示がアクティブ表示としてシフトし、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、「Ｆ」の文字を内包する保留表示が１個目の保留表示の表示位置にシフトし、「Ｌ」の文字を内

包する保留表示が２個目の保留表示の表示位置にシフトし、「II」の文字を内包する保留表示が３個目の保留表示の表示位置にシフトする。更に、この状態で新たな保留記憶（４個目の保留記憶）が発生する場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの４個目の保留表示の表示位置において「Ｐ」の文字を内包する保留表示が表示される。

【２２２１】

尚、上記のように、保留記憶が発生した順にアクティブ表示や保留表示内に「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」、「II」の文字を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機１が電断状態から復旧した際に保留記憶が１個以上存在する場合は、電断発生直前におけるアクティブ表示や保留表示内の文字の並び（例えば、「Ｆ」、「Ｌ」、「II」、「Ｐ」、「Ｗ」や「II」、「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」）にかかわらず、アクティブ表示や保留表示内の文字を予め定められた順（例えば、「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」、「II」）で表示してもよい。尚、これら第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数、小図柄、保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【２２２２】

図１０－５３（Ｂ１）に示すように、演出モードＢでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第２背景画像００１ＳＧ０８２が表示される。また、図１０－５３（Ｂ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示（第２スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【２２２３】

詳しくは、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア５Ｌの左側辺上部、右飾り図柄表示エリア５Ｒの右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア５Ｌの左側辺下部、右飾り図柄表示エリア５Ｒの右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア５Ｃの画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【２２２４】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「２」の飾り図柄）が、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒの上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、先行の「２」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「３」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「２」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「３」の飾り図柄と「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【２２２５】

尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する正八面体として表示される（図１０－６７（Ａ）参照）。

【２２２６】

図１０－５３（Ｃ１）に示すように、演出モードＣでは、高ベース状態用の飾り図柄が

飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第３背景画像００１ＳＧ０８３が表示される。また、図１０－５３（Ｃ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【２２２７】

詳しくは、演出モードＣにおける飾り図柄は、第１面と該第１面の反対面である第２面とを有しており、第１面には先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が表示される。一方、第１面が正面を向いているときには、第２面に後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。

【２２２８】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第１面、第２面、第１面、第２面・・の順に回転することで、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

【２２２９】

また、第１面が正面を向いている状態から約９０度以上回転して第２面が表示されるとき、第２面には、第１面に表示されている飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第２面５ｂが正面を向いている状態から約９０度以上回転して第１面が表示されるとき、第１面には、第２面５ｂに表示されている飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「５」の飾り図柄）が表示される。

【２２３０】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００１ＳＧ２０１が表示され、画像表示装置５の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示００１ＳＧ２０２（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）が表示される。

【２２３１】

尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される（図１０－６７（Ａ）参照）。

【２２３２】

図１０－５３（Ｄ１）に示すように、演出モードＤでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示される。また、図１０－５３（Ｄ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第３スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【２２３３】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」

の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【２２３４】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００２ＳＧ２０１が表示される。

【２２３５】

尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、演出モードＣと同じく文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される一方で、これら球体内部の配色と内包する文字の配色とが反転している点で異なっている（図１０－６７（Ａ）参照）。

【２２３６】

（出現アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示の出現アニメーションについて説明する。尚、「アニメーション」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。

【２２３７】

『出現アニメーション』とは、遊技球が始動入賞口に入賞したことによって新たな保留記憶が発生した場合に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に該保留記憶の発生に応じた保留表示を表示するためのアニメーションである。図１０－５４及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて新たな保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕの手前側下方の位置から保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置に向けて移動していく。そして、保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置に達すると、該保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に向けて下降していき、最終的に該保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。つまり、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕの手前側下方の位置から放物線を描くように移動する。

【２２３８】

このとき、図１０－５６に示すように、保留表示は、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置を頂点として放物線を描くように移動するため、演出モードＡにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２２３９】

また、図１０－５６に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合の出現アニメーションでは、

１フレーム目の画像では保留表示が透過度の高い状態（例えば、１フレーム目の画像の保留表示の透過度は９０％）で表示されており、出現アニメーションの進行に伴って保留表示の透過度が漸次８０％、６０％、４０％等と低下していくようになっている。そして、該出現アニメーションの２０フレーム目の画像では、保留表示が最終態様として透過度が０％となり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【２２４０】

図１０－５５及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【２２４１】

また、該演出モードＡにおいて保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【２２４２】

尚、特に図示しないが、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２２４３】

図１０－５８及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次白色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。尚、本出現アニメーションにおけるエフェクトは、該アニメーションの開始から５フレームで消失するが、エフェクトの消失後も保留表示の下降は継続される。そして、エフェクトが消失してから所定期間（該アニメーションであれば１５フレーム）が経過すると、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【２２４４】

尚、特に図示しないが、演出モードＢにおける白色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、移動するため、演出モードＢにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２２４５】

図１０－５９及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、演出モードＡにおいて保留変化演出の実行が決定

された場合と同じく、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【２２４６】

また、該演出モードＢにおいて保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【２２４７】

尚、特に図示しないが、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２２４８】

尚、図１０－５５及び図１０－５９に示すように、演出モードＡ、演出モードＢにおいて青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）は、出現アニメーションの１フレーム目の画像として保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトが表示されることで、遊技者はこれから表示される保留表示が保留変化演出の対象保留表示であること、つまり、白色の保留表示が表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識することができる。更に、出現アニメーションの９フレーム目までは、保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか遊技者が認識不能なように該保留表示の透過度が高く設定されているため、該保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか、つまり、大当り遊技状態に制御される割合がどの程度高いかに対して遊技者を注目させる事が可能となっている。

【２２４９】

また、図１０－５５及び図１０－５９に示すように、演出モードＡ、演出モードＢにおいて青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）については、出現アニメーションとして１～１９フレーム目の画像として共通のエフェクトを表示するつまり、演出モードＡにおいて青色の保留表示を表示する場合、演出モードＡにおいて赤色の保留表示を表示する場合、演出モードＢにおいて青色の保留表示を表示する場合、演出モードＢにおいて赤色の保留表示を表示する場合の計４通りの出現アニメーションにおいて共通のエフェクトを表示している。このため、これら演出モードＡや演出モードＢにおいて保留表示を青色や赤色にて表示する場合は、これら出現アニメーションとして使用する画像データの共通化を図ることができ、出現アニメーションを実行するために必要なデータ量を低減することができる。

【２２５０】

図１０－６０、図１０－６１及び図１０－６７に示すように、演出モードＣ及び演出モードＤにおいて新たな始動入賞が発生した場合は、先ず、該始動入賞にもとづいて、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置においてエフェクトが表示される。該エフェクトは、出現アニメーションの進行に応じて非表示化（透過度が増加）していく。そして、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置では、該エフェクトに替えて、保留表示が透過度を低下させつつ拡大表示されていく。そして、エフェクトの消失が完了すると、保留表示の透過度の低下及び拡大も終了する。

【２２５１】

尚、図１０－６０及び図１０－６１に示すように、演出モードＣでの出現アニメーションと演出モードＤでの出現アニメーションとにおいては、演出モードＣでの出現アニメーションの方がエフェクトの表示開始から消失までに要する期間が長く、また、保留表示の表示開始から拡大が終了するまでに要する期間が長く設定されている。

【２２５２】

（滞留アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示及びアクティブ表示の滞留アニメーションについて説明する。『滞留アニメーション』は、特別図柄の可変表示中にアクティブ表示エリア５Ｆにおいてアクティブ表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モードＡなら回転、演出モードＢなら回動、演出モードＣ及びＤでは非動作）させるアニメーションと、保留記憶が１個以上存在する場合に保留記憶表示エリア５Ｕにおいて保留表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モードＡなら回転、演出モードＢなら回動、演出モードＣ及びＤでは非動作）させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

【２２５３】

図１０－６２（Ａ）及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおける滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回りに回転させるアニメーションである。該演出モードＡにおける滞留アニメーションは、１周期を９０フレームとして繰り返し実行されるようになっている。また、該演出モードＡにおける滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回転に応じて回転する。

【２２５４】

また、図１０－６２（Ｂ）及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおける滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向と反時計回り方向とに交互に回動させるアニメーションである。該演出モードにおける滞留アニメーションは、１周期を９０フレームとして、前半の４５フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として反時計回り方向に回動させ、後半の４５フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向に回動させるようになっている。また、該演出モードＢにおける滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回動に応じて回動する。

【２２５５】

尚、演出モードＣ及び演出モードＤ、つまり、時短状態と確変状態は、演出モードＡや演出モードＢにて保留表示やアクティブ表示が表示される通常状態と比較して１回あたりの可変表示に要する時間が短く設定されているため、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは実行されないが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出モードＣや演出モードＤにおいても保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションが実行されるようにしてもよい。

【２２５６】

尚、滞留アニメーションは、１周期が９０フレーム（２９７０ｍｓ）、つまり、秒間約３０フレーム（フレームレートが約３０ＦＰＳ）で表示されるアニメーションとなっている。ここで、滞留アニメーションは出現アニメーションや終了アニメーションよりも長期間に亘って遊技者から視認されるアニメーションであることから、保留表示の動作をゆったりと見せたいという考えがある。また、該出現アニメーションはフレームレートを約３０ＦＰＳで制作することで遊技機の開発を行い易いばかりか実際の保留表示の動作を開発者がイメージし易いという利点がある。以上の理由から滞留アニメーションはフレームレートが３０ＦＰＳのアメーションとして制作されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、滞留アニメーションは３０ＦＰＳよりも低フレームレートまたは高フレームレートのアニメーションとしてもよい。

【２２５７】

（終了アニメーション）

次に、各演出モードにおけるアクティブ表示の終了アニメーションについて説明する。『終了アニメーション』は、特別図柄の可変表示が終了（停止）した際に、該可変表示に応じたアクティブ表示の表示を終了させる（アクティブ表示エリア５Ｆからアクティブ表示を消失させる）アニメーションである。図１０－６３（Ａ）～図１０－６３（Ｄ）及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、各演出モードにおける終了アニメーションは、いずれもアクティブ表示エリア５Ｆにて実行されるアニメーションであって、終了した可変表示に対応するアクティブ表示の透過度が漸次高まっていき、５フレーム目でアクティブ表示エリア５Ｆから完全に消失するアニメーションである。

【２２５８】

尚、終了アニメーションとしては、各演出モードで共通の態様で実行する形態を例示しているが、本発明は限定されるものではなく、各演出モードにおいて終了アニメーションの実行期間を共通としつつ、各演出モードにおいて態様の異なる週雨量アニメーションを実行してもよい。

【２２５９】

（シフトアニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示のシフトアニメーションについて説明する。『シフトアニメーション』とは、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じてアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて２個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて３個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて４個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

【２２６０】

図１０－６４、図１０－６６及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、シフトアニメーションは、上述した終了アニメーションによってアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示が消失（表示が終了）すると、実行されるアニメーションであって、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に、それぞれ移動表示（シフト）が同時に実行される。

【２２６１】

尚、図１０－６５に示すように、保留記憶数が０個且つ可変表示が実行されていない状態で新たな保留記憶が発生した場合は、先ず、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置において出現アニメーションが実行されることなく保留表示（出現にメーションにおける最終態様での保留表示）が表示される。この状態から、シフトアニメーションとして、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動表示（シフト）のみが実行される。

【２２６２】

尚、図１０－５７に示すように、アクティブ表示エリア５Ｆと保留記憶表示エリア５Ｕ

における１個目の保留記憶に応じた位置は長さＬ１にかけて離間しており、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、１個目の保留記憶に応じた位置と２個目の保留記憶に応じた位置、２個目の保留記憶に応じた位置と３個目の保留記憶に応じた位置、３個目の保留記憶に応じた位置と４個目の保留記憶に応じた位置は、それぞれ長さＬ１よりも短い長さＬ２（Ｌ１＞Ｌ２）にかけて離間している。このため、シフトアニメーションにおいて、次の可変表示に応じたアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆにシフトする保留表示は、他の保留表示よりも高速でシフトするようになっている。

【２２６３】

尚、図１０－６４、図１０－６５、図１０－６６に示すように、演出モードＡ及び演出モードＢのシフトアニメーションについて説明したが、演出モードＣ及び演出モードＤにおけるシフトアニメーションは演出モードＡ及び演出モードＢのシフトアニメーションと同様であるので説明を省略する。更に、図１０－６５は、演出モードＡにおいて保留記憶数が１個である状態でシフトアニメーションが実行される場合の説明図であるが、演出モードＢにおいて保留記憶数が１個である状態においても同様にシフトアニメーションが実行される。

【２２６４】

（新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について）

次に、始動入賞口への遊技球の入賞によって新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について状況毎に説明する。尚、以下の形態については、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときの、第２特図保留記憶数が０個であり、第２特別図柄の可変表示が実行されていないときの第１特別図柄の可変表示の実行の有無、第１特図保留記憶数、これら第１特図保留記憶数にもとづく保留表示について説明するが、以下の形態は、遊技状態が時短状態や確変状態であるときの、第２特別図柄の可変表示の実行の有無、第２特図保留記憶数、これら第２特図保留記憶数にもとづく保留表示についても当て嵌まる。

【２２６５】

（出現アニメーションの短縮詳細）

次に、上記した保留表示の出現アニメーションの短縮（以下、スキップと称する場合もある）について説明する。尚、以下は主に演出パターンＡの出現アニメーションにもとづいて説明するが、演出パターンＢ～演出パターンＤの出現アニメーションは実行期間が異なるのみであるので、説明を省略する。

【２２６６】

図１０－６８（Ａ）及び図１０－６８（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部１２３による出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

【２２６７】

ここで、図１０－６８（Ａ）に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が６６０ｍｓ以上である場合は、６６０ｍｓ（２０フレーム）に亘り保留表示が放物線を描きつつ保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に向けて移動する全てのフレームの画像が表示され、最終的に保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。そして、次の可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５においてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２２６８】
一方で、図１０－６８（Ｂ）に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が６６０ｍｓ未満である場合は、次の可変表示開始タイミングでは未だ出現アニメーションとして途中のフレームの画像（図１０－６８（Ｂ）の図では１４フレーム目の画像）が表示されていることとなる。また、次の可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において、それまで実行されていた出現アニメーションに替えてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２２６９】
このとき、出現アニメーションとして表示されていなかった画像（図１０－６８（Ｂ）の図では１６～２０フレームの画像）はそのまま表示されることはなく、シフトアニメーションの表示が開始される。尚、シフトアニメーションの１フレーム目として表示される保留表示は、出現アニメーションとして表示される保留表示の最終態様（２０フレーム目の画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される保留表示）と同一態様の画像となっている。このため、遊技者からは、出現アニメーションの実行中に新たな可変表示が開始されると、それまでの出現アニメーションとして放物線描いて移動表示されていた保留表示が突如として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示された状態となり、シフトアニメーションに移行するように視認されることとなる。

【２２７０】
尚、図１０－６８（Ａ）及び図１０－６８（Ｂ）では、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合について説明したが、図１０－６９（Ａ）及び図１０－６９（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合についても、上記図１０－６８（Ａ）及び図１０－６８（Ｂ）と同様に、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信しなければ青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが６６０ｍｓに亘って実行される一方で、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことに応じて青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが中断（スキップ）され、該出現アニメーションに替えて青色や赤色の保留表示のシフトアニメーションが開始される。

【２２７１】
また、図１０－７０（Ａ）に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直前、つまり、図柄確定期間が終了する３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合（保留記憶数が０個且つ次の可変表示直前のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部１２３による出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

【２２７２】
しかしながら、図１０－７０（Ａ）に示す例では、出現アニメーションの１フレーム目の画像描画中において新たな保留記憶にもとづく可変表示が開始されることとなるので、該可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５におい

てシフトアニメーションの表示が開始される。
【２２７３】
　このため、画像表示装置５においては、１フレーム目の出現アニメーションの画像が表示されると、該出現アニメーションの２～２０フレーム目の画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。
【２２７４】
　また、図１０－７０（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直後に新たな保留記憶が発生した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部１２３は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。
【２２７５】
　このため、画像表示装置５においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。
【２２７６】
　また、図１０－７１に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了から十分に時間が経過した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部１２３は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。
【２２７７】
　このため、画像表示装置５においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。
【２２７８】
　尚、従来のパチンコ遊技機１においては、保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）で特別図柄の可変表示終了間際に新たな保留記憶（Ｎ＋１個目の保留記憶）が発生した場合、該新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションが保留記憶表示エリア５ＵのＮ＋１個の保留記憶に応じた位置において開始されることとなる。該出現アニメーションの実行中に新たな特別図柄の可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア５ＵにおいてＮ個目までの保留記憶に応じた保留表示の移動表示（シフトアニメーション）が実行されるが、このとき新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションは途上であるので、新たな保留記憶に応じた保留表示について、出現アニメーションを継続しつつ移動表示させる（シフトアニメーションを実行する）ことと（以下、第１案）、出現アニメーションが完了するまで移動表示させないこと（以下、第２案）が考えらえる。
【２２７９】
　ここで、上記第１案では、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとが同時に進行することとなるため、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとの両方が遊技者から視認し難い物となってしまうという問題が有る。また、上記第２案では、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、既に移動表示が完了した

保留表示と新たな保留記憶に応じた保留表示との間に保留表示が表示されないといった状況が発生するとともに、新たな保留記憶が４個目の保留記憶である場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの４個目の保留記憶に応じた位置から保留表示が出現アニメーションの完了まで移動を開始しないので、遊技者から新たな特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず未だに保留記憶数が上限である４個のままであると誤認されてしまい、遊技者が遊技を一時的に停止してしまう虞がある。

【２２８０】

以上の理由から、本発明では、保留表示の出現アニメーションの実行中に新たな保留記憶が発生した場合に、該出現アニメーションを中断（スキップ）させることによって、保留表示のシフトアニメーションや出現アニメーションの視認性を確保しつつ、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示されている保留表示数を遊技者が誤認してしまう虞を低減している。

【２２８１】

以下では、新たな保留記憶が発生したタイミングに応じた画像表示装置５の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信について図１０－７２～図１０－８５にもとづいて説明する。尚、図１０－７２～図１０－８５は、遊技状態が通常状態、第２特図保留記憶数が０個且つ第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態について例示するが、遊技状態が時短状態や確変状態、第１特図保留記憶数が０個且つ第１特別図柄の可変表示が実行されていない状態については可変表示の対象特別図柄が異なるのみで画像表示装置５の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信は同様であるため省略する。

【２２８２】

（保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

先ず、図１０－７２に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示中に新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２２８３】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示及び該可変表示にもとづく５００ｍｓの図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２２８４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２２８５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとし

ては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２２８６】

ここで、図１０－７２に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで６６０ｍｓ以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

【２２８７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２２８８】

（保留記憶数が１～３個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

次に、図１０－７３に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）であるときに新たな第１特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

【２２８９】

例えば、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２２９０】

そして、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２２９１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２２９２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【２２９３】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定

すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２２９４】

つまり、この場合は、出現アニメーションの実行中において新たな可変表示が開始されることによって、該出現アニメーションに替えてシフトアニメーションが開始されることによって、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

【２２９５】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出現アニメーションの表示期間中において第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用ＣＰＵ１２０による第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御が実行されるとともに、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２２９６】

このとき、図１０－６８（Ｂ）に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア５Ｕに表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。

【２２９７】

（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生する場合）

次に、図１０－７４に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２２９８】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２２９９】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３００】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制

御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３０１】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２３０２】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図１０－６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数Ｎ個に応じた位置に表示される。

【２３０３】

（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな保留記憶が発生する場合）

次に、図１０－７５に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３０４】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３０５】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３０６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３０７】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２３０８】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図１０－６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数Ｎ個に応じた位置に表示される。

【２３０９】

（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生する場合）

次に、図１０－７６に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３１０】

先ず、図１０－７６に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３１１】

そして、ＣＰＵ１０３は、新たな保留記憶の発生から３３ｍｓ未満で図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３１２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２３１３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【２３１４】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定し

た第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３１５】

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

【２３１６】

（保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合）

次に、図１０－７７に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生した場合について説明する。

【２３１７】

図１０－７７に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、既に第１特図保留記憶数が最大数である４個であるので新たな第１特図保留記憶は発生しない。このため、該可変表示及び図柄確定期間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３１８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３１９】

（保留記憶数が４個の可変表示後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図１０－７８に示すように、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３２０】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３２１】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。ま

た、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３２２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３２３】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（４個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数４個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２３２４】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図１０－６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数４個に応じた位置に表示される。

【２３２５】

（保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合）

次に、図１０－７９に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間において新たな始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生した場合について説明する。

【２３２６】

図１０－７９に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間中は、第１特図保留記憶数が４個の状態が維持される。また、第１特図保留記憶数は４個が上限であるため、該図柄確定期間において新たに始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生しても、新たな第１特図保留記憶は発生しない。このため、図柄確定期間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３２７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトア

ニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３２８】

（保留記憶数が４個の可変表示後、次の可変表示の開始３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図１０－８０に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３２９】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３３０】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（４個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３３１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３３２】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（４個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数４個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２３３３】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図１０－６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数４個に応じた位置に表示される。

【２３３４】

（保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

次に、図１０－８１に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。
先ず、図１０－８１示すように、第１特図保留記憶数が０個可変表示中に新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２３３５】
そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示及び該可変表示にもとづく５００ｍｓの図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２３３６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。
【２３３７】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。
【２３３８】
ここで、図１０－８１に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで６６０ｍｓ以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。
【２３３９】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（０個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２３４０】
（保留記憶数が０個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）
次に、図１０－８２に示すように、第１特図保留記憶数が０個であるときに新たな第１

特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

【２３４１】

例えば、第１特図保留記憶数が０個の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３４２】

そして、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３４３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２３４４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【２３４５】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出現アニメーションの表示期間中において第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用ＣＰＵ１２０による第１特図保留記憶数（０個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御が実行されるとともに、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３４６】

このとき、図１０－６８（Ｂ）に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア５Ｕに表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。

【２３４７】

（保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満で新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図１０－８３に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満で新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３４８】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間後の３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行することなく、第１特図保留記憶数を１加算した後に該第１特図保留記憶数を１減算するとともに、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開

始し、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３４９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を実行せずに、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３５０】

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。そして、該保留表示は、表示開始直後からアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動表示（シフト）される。

【２３５１】

（保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満で新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図１０－８４に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満で新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３５２】

先ず、図１０－８４に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３５３】

そして、ＣＰＵ１０３は、新たな保留記憶の発生から３３ｍｓ未満で図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３５４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２３５５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【２３５６】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定

すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３５７】

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示がアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトされる。

【２３５８】

（保留記憶数が０個の可変表示の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図１０－８５に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。先ず、図１０－８５に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上が経過したタイミングにおいて新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１加算した後に該第１特図保留記憶数を１減算するとともに、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行することなく、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始し、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３５９】

尚、前述したように、第１特別図柄の可変表示は、第１特別図柄表示装置４Ａを構成する８つのＬＥＤのうち１のＬＥＤを４０ｍｓ点灯させた後、４０ｍｓ間隔で点灯対象のＬＥＤを変化させていき、８つのＬＥＤの点灯が終了するまでを１周期（３２０ｍｓ）として繰り返し実行するものである。

【２３６０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示を開始する一方で第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を実行せずに、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３６１】

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。

【２３６２】

尚、前述したように、サブ図柄の可変表示は、第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤを２４０ｍｓ間隔で点灯と消灯とを繰り返し実行する（１周期：４８０ｍｓ）ものである。

【２３６３】
つまり、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されている状態において、図１０－８６（Ａ）～図１０－８６（Ｃ）に示すように、遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、先ず、第１特別図柄の可変表示が開始される。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理において第１特図保留記憶数のカウント値を０から１に更新するとともに、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄通常処理において第１特図保留記憶数のカウント値を１から０に更新するため、第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤが点灯する（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯する）ことがない。
【２３６４】
また、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数が１個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するが、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄バッファシフト処理において第１特図保留記憶数が０個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するため、演出制御用ＣＰＵ１２０はこれら第１特図保留記憶数が１個であることを示す保留記憶数通知コマンドと第１特図保留記憶数が０個であることを示す保留記憶数通知コマンドとを同一の割込で受信することとなり、第１サブ保留表示器１５１Ａを構成するＬＥＤが点灯する（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯する）ことがなく、更に、表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示も更新されない。
【２３６５】
そして、図１０－８６（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が特別図柄表示制御処理において特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する（図１０－２１に示す出力ポートＤＧ１の各ビットに「１」または「０」をセットする）ことで、特別図柄の可変表示が開始される。
【２３６６】
次に、図１０－８７（Ｄ）～図１０－８７（Ｆ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が変動パターン指定コマンドや第１可変表示開始指定を受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示として第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤの点灯・消灯制御が開始される。尚、変動パターン指定コマンド及び第１可変表示開始指定は、ＣＰＵ１０３が変動パターン設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信するコマンドである。
【２３６７】
演出制御用ＣＰＵ１２０が変動パターン指定コマンドや第１可変表示開始指定を受信してから３３ｍｓ～６６ｍｓが経過すると、デモムービー表示がフェードアウト表示された後に非表示となり、通常背景画像及び飾り図柄が表示される。また、保留記憶表示エリア５Ｕに、当該可変表示に対応する保留表示が出現アニメーションを経ずに完了態様で表示される（図１０－８７（Ｅ）参照）。
【２３６８】
次いで、図１０－８７（Ｆ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにて、シフトアニメーションとして該保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動表示が開始される。また、シフトアニメーションの開始に伴い、小図柄の可変表示が開始されるとともに、飾り図柄のスクロール表示が開始される。特に詳細な図示はしないが、スクロール表示が開始されると、飾り図柄は、下方に向けて低速での移動表示を開始したのち、中速、高速と移動表示速度が高くなるとともに、透過率が漸次増加してフェードアウト表示されていく。
【２３６９】
尚、小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小図柄の可変表示が開始されてからシフトアニメーションが終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始せずに、飾り図柄の変動開始アクション（図示略）が開始されるようにしてもよい。変動開始アクションとは、例えば、飾り図柄に表示されるキャラクタが動作したり、飾り図柄が下方に移動

表示する前に一旦上方に移動するといったプレ動作であればよい。
【２３７０】
そして、図１０－８８（Ｇ）～図１０－８８（Ｉ）に示すように、図１０－８６、図１０－８７に引き続き第１特別図柄の可変表示中に遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３が始動口スイッチ通過処理において第１特図保留記憶数カウント値を１に更新する。尚、該始動口スイッチ通過処理と同一割込では、ＣＰＵ１０３が第１特図保留記憶数カウント値を０に更新することはないので、ＣＰＵ１０３は、表示処理において図１０－２１に示す出力ポートＤＧ３のビット０に０、ビット３に１をセットする。これにより、新たな保留記憶の発生にもとづいて第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤの点灯（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯）が開始される。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数が１個であることに応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを送信する。
【２３７１】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から第１特図保留記憶数が１個であることに応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１サブ保留表示器１５１Ａを構成するＬＥＤを、第１特図保留記憶数が１であることに対応した態様にて点灯させる。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示を「１」に更新する。つまり、新たな保留記憶が発生した場合は第１保留表示器２５ＡのＬＥＤの点灯タイミングよりも後のタイミングから表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示が更新されるので、遊技者は、遊技球の入賞を確認した後に該表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示を視認できるので、保留記憶数が増加したことを分かりやすくできる。
【２３７２】
そして、図１０－８９（Ｊ）～（Ｌ）に示すように、画像表示装置５においては、新たに発生した保留記憶に応じて保留表示の出現アニメーションが開始される。
【２３７３】
また、以上のように図１０－９２に示すように、新たな保留記憶の発生にもとづいて、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出、出現アニメーションをそれぞれ実行可能となっている。このうち保留変化演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）の停止タイミングまで実行される演出であり、入賞時フラッシュ演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）のリーチタイミングまで実行される演出であり、ボタン振動演出は、保留記憶の発生から一定期間（例えば、３０００ｍｓ）に亘って実行される演出であり、出現アニメーションは、保留記憶の発生から最長で６００ｍｓに亘って実行される演出である。
【２３７４】
これら各演出については、演出モードが演出モードＡ～演出モードＤのいずれであっても実行可能となっている。更に、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、いずれも演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定を受信したとしても中断されることがない演出である一方で、出現アニメーションは、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことを契機に中断される演出となっている。
【２３７５】
つまり、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、保留記憶数がＮ（３≧Ｎ≧１）個の特別図柄の可変表示の実行中において、新たな保留記憶が発生したタイミングが、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ以上前のタイミング、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ未満であるタイミング、及び、保留記憶数がＮ個の特別図柄の可変表示が終了し、シフトアニメーションの開始タイミングから該シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ以内のタイミングのいずれであっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したこと等によって中断されることなく最後ま

で実行される演出である。
【２３７６】
尚、上記では、図１０－８６（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されているときに遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例を説明したが、例えば、図１０－９０（Ａ）～図１０－９０（Ｃ）及び図１０－９１（Ｄ）～図１０－９１（Ｅ）に示すように、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時であってデモムービー表示が開始される前の期間において、メニュー案内表示及び音量・光量案内表示が表示されているときに遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例についても同様である。
【２３７７】
（保留表示の重畳表示の態様）
次に、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図１０－９６に基づいて説明する。
【２３７８】
図１０－９６（Ａ）に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１～４個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図１０－９６（Ｂ）に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。
【２３７９】
次いで、図１０－９６（Ｃ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始される。
【２３８０】
ここで、図１０－９６（Ｄ）に示すように、新たな可変表示が開始された直後、例えば、新たな可変表示が開始されてから３３ｍｓが経過するまでに、新たな保留記憶が発生した場合、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示の出現アニメーションが開始される。
【２３８１】
ここで、保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示のシフトアニメーションは、第３保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に出現する新たな保留表示の出現アニメーションは、第３保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第４保留表示画像描画領域にて描画される。
【２３８２】
つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に既に表示されていて３個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、出現アニメーションの対象となる保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が４個目の表示位置から３個目の表示位置に移動したことを認識することができる。
【２３８３】

そして、図１０－９６（Ｅ）に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が４個目の表示位置から３個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示の出現アニメーションが視認可能となっていく。

【２３８４】

尚、図１０－９６においては、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様について説明したが、図１０－９７に示すように、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が３個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様は、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

【２３８５】

また、特に図示しないが、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が１個または２個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合についても、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

【２３８６】

次に、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が３個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了し、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図１０－９８に基づいて説明する。

【２３８７】

図１０－９８（Ａ）に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１～３個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図１０－９８（Ｂ）に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

【２３８８】

ここで、図柄確定期間の終了直前、つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されるまで３３ｍｓ未満となったタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生した場合、該新たな第１特図保留記憶に対応する保留表示は、新たな可変表示が開始されるまでは表示されない。

【２３８９】

そして、図１０－９８（Ｃ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始されると同時に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示が表示される。この場合、出現アニメーションを実行せずに、出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示が表示される。

【２３９０】

ここで、保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示のシフトアニメーションは、第２保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に出現する新たな保留表示は、第２保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第３保留表示画像描画領域にて描画される。

【２３９１】
つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に既に表示されていて２個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、新たに出現する保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が３個目の表示位置から２個目の表示位置に移動したことを認識することができる。
【２３９２】
そして、図１０－９８（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が３個目の表示位置から２個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示が視認可能となっていく。
【２３９３】
以上、特徴Ｃを説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【２３９４】
保留記憶数がＮ（３≧Ｎ≧１）で可変表示が実行されているときに１の遊技球いずれかの始動口に入賞して新たな保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの態様について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図１０－９９に示すように、２球の遊技球が連続して始動口に入賞したときについては、１個目及び２個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミングから開始する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。
【２３９５】
また、１個目及び２個目の新たな保留記憶が可変表示開始直後に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ以上前のタイミングから開始する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。
【２３９６】
また、１個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、該保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミングから開始し、２個目の新たな保留記憶が次の可変表示の開始後に発生する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。
【２３９７】
また、保留記憶数が０個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、一旦新たな保留記憶にもとづく保留表示を保留記憶表示エリア５Ｕに表示し、シフトアニメーションを実行することで該保留表示をアクティブ表示エリア５Ｆにシ

フト（始動）させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図１０－１００（Ａ）及び図１０－１００（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、出現アニメーションやシフトアニメーションを実行することなく、保留表示を当該可変表示のアクティブ表示として、直接アクティブ表示エリア５Ｆに表示指定もよい。

【２３９８】

また、図１０－５２（Ｂ）に示すように、保留表示の滞留アニメーションの１周期の表示期間を２９７０ｍｓ、保留表示のシフトアニメーションの表示期間を３３０ｍｓ、アクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を１６５ｍｓとする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として、保留表示の滞留アニメーションの１周期の表示期間は整数秒（例えば、３０００ｍｓや６０００ｍｓ等）としてもよい。

【２３９９】

また、保留表示のシフトアニメーション及びアクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を共に１０００ｍｓ未満とする形態を例示したが、本発明はこれ人限定されるものではなく、保留表示のシフトアニメーションとアクティブ表示の終了アニメーションとの少なくとも一報については表示期間を１０００ｍｓ以上としてもよい。

【２４００】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【２４０１】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｃの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【２４０２】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ａおよび特徴Ｃの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りとなる始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を用い、その後、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図１０－２２～図１０－１００に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行い、大当りした後、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。

（効果）特徴Ａおよび特徴Ｃの双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

【２４０３】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の始動入賞による保留出現アニメーション）（図１０－１０１）

図１０－１０１（Ａ）は、確変状態である「パワフルラッシュ」が終了するときの図である。「パワフルラッシュ」終了時には、図１０－１０１のようにリザルト画面が表示され、第１期間（図では1フレーム）経過後に、図１０－１０１（Ｂ）のように通常時の画面へと切り替わる。このとき、図１０－１０１（Ａ）のリザルト画面が表示されている最中に第１始動入賞口（特図１）に遊技球が入賞し、かつ遊技球が入賞してから図１０－１０１（Ｂ）に切り替わるまでの期間が、保留出現アニメーションを実行する期間（例えば、２０フレーム）よりも短い場合、図１０－１０１（Ｂ）のように、保留出現アニメーションは最終態様で表示される。前述した通り、本来は第１始動入賞口に球技球が入賞した場合は、所定の期間（例えば、２０フレーム）保留出現アニメーションを実行し、所定の期間の最中に次変動開始となる場合は、保留出現アニメーションの最終態様にスキップする。しかし、例外として、次変動開始などの条件が成立する以外にも図１０－１０１の場合のように、確変状態のリザルト画面から通常時の画面に切り替わる場合などに、第１始動入賞口に入賞してからまだ保留出現アニメーションの実行期間であっても、通常時画面に切り替わった際は、保留出現アニメーションを最終態様までスキップする。

なお、図１０－１０１（Ａ）よりも優先度の低いレイヤで図１０－１０１（Ｂ）のような通常時の画面をすでに表示（遊技者からは見えない）しておき、図１０－１０１（Ａ）で第１始動入賞口に遊技球が入賞して保留出現アニメーションを実行し、図１０－１０１（Ａ）を表示しているレイヤを非表示とするタイミングで保留出現アニメーションを最終態様までスキップさせてもよいし、図１０－１０１（Ａ）の時点では図１０－１０１（Ｂ）の画面を優先度の低いレイヤで表示せず、単に図１０－１０１（Ａ）のタイミングで第１始動入賞口に遊技球が入賞した場合は、入賞してから保留出現アニメーションの実行期間分（例えば、２０フレーム分）経過していないタイミングで図１０－１０１（Ｂ）に切り替わったとしても、保留出現アニメーションを実行せずに、保留を表示する（保留出現アニメーションの最終態様）ようにしてもよい。

また、図１０－１０１（Ｂ）（Ｃ）は確変状態である「パワフルラッシュ」中に第２始動口に入賞した保留が未だ残っている状態であるため、図１０－１０１（Ｃ）のとおり、第２始動口に入賞した保留に対応する可変表示が実行されている。ここで、図１０－１０１（Ｃ）のように操作促進表示として「左打ち」という表示を確変状態のリザルトが終了して、通常時における可変表示開始タイミングで表示しているように例示しているが、図１０－１０１（Ｂ）のタイミングで「左打ち」という操作促進表示を表示してもよい。

このようにすることで、例えば確変状態のリザルトで第１始動入賞口に入賞した遊技球に対応する保留の保留出現アニメーションを図１０－１０１（Ｂ）の通常時画面に切り替える際に、保留出現アニメーションを最終態様から開始することで、左打ち報知などの遊技者にとって損益に関わる重要な報知により注目させることができる。

【２４０４】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の保留滞在アニメーション）（図１０－１０２）

図１０－１０２は、保留滞在アニメーションについての図である。図１０－１０２（Ａ）（Ｂ）はそれぞれ、２図柄が揃って大当り表示がされている図、および、２図柄が揃って図柄確定期間となっている図である。この際、図１０－１０２（Ｂ）のとおり、それぞれ保留１、保留２、保留３の保留滞在アニメーションは図の通りであり、この映像から図１０－１０２（Ｃ）のとおりファンファーレ演出に突入して保留表示が消えている。図１０－１０２（Ｄ）は、大当りが終了したときのリザルト画面が表示されている図である。図１０－１０２の一連の流れでは、大当りを経由して確変状態や時短状態とならずに再度通常状態に制御される一例をあげている。図１０－１０２（Ｅ）は、リザルト画面から再度通常状態に制御されたときの図である。図１０－１０２（Ｅ）では、保留１、保留２、保留３ともに、図１０－１０２（Ｂ）で保留表示が消える前の滞在アニメーションの続き

ではなく、新たに滞在アニメーションを開始している。図１０－１０２（Ｅ）では、保留１、保留２、保留３ともに、立方体の保留表示が正面視した状態から開始されているが、開始の保留滞在アニメーションは、あらかじめ定められた角度（正面視や少し横に動いている状態）からであればいずれの角度からでもよい。

このようにすることで、大当り状態が終了し、再び通常状態に制御されたときであっても、大当り状態に制御される前に、残っていた保留の保留滞在アニメーションが統一されるため、遊技者が違和感を覚えることなく、遊技を行うことが出来る。

また、図１０－１０２では、大当り状態に制御される前の通常状態ですでに保留が３つ溜まっている状態で例示したが、例えば、図１０－１０２（Ｃ）からの大当り状態中に第１始動入賞口に遊技球が入賞したときなど、保留の数は４つとなり、図１０－１０２（Ｅ）では、保留１～保留４まであらかじめ定められた位置での保留滞在アニメ―ションとなるようにしてもよい。また、図では大当り状態から確変状態や時短状態に制御されずに通常状態に制御される例を挙げたが、大当り状態から確変状態や時短状態に制御され、制御された確変状態や時短状態が終了し、通常状態に制御されるときでも保留滞在アニメ―ションの開始角度はあらかじめ定められた角度であってもよい。さらに、大当り状態に制御されてから再び通常状態に制御されたときの保留１～保留３に関して、すべて同じ角度で保留滞在アニメーションを開始しているが、保留１～保留４まで各々角度が違っていてもよい。この場合は、保留１～保留４まで各々異なるあらかじめ定められた角度であればよい。

【２４０５】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（ファンファーレ期間移行手前での始動入賞）

変動が終了に差し掛かり、ファンファーレ期間に移行する前に始動入賞が発生した場合、保留記憶はするが保留表示を表示しないようにしてもよい。このように構成することで、大当りした図柄等に注目させることができる。

【２４０６】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（大当りラウンド中の始動入賞）

大当りラウンド中に始動入賞が発生した場合、保留記憶はするが保留表示を表示しないようにしてもよい。このように構成することで、大当りラウンド中の演出に注目させることができる。

【２４０７】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（アクティブ表示、保留表示の表示終了タイミング）

飾り図柄がリーチを形成し、スーパーリーチに移行するまでの期間に、保留表示を表示しないようにしてもよい。スーパーリーチ中は当該変動に対応する特定表示（アクティブ表示）のみとし、当該変動に対応する特定表示（アクティブ表示）も飾り図柄揃いが報知されるタイミングで表示を終了するようにしてもよい。このように構成することで、保留表示、当該変動に対応する特定表示（アクティブ表示）を段階的に消去し、スーパーリーチや飾り図柄揃いに注目させることができる。

【２４０８】

（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）

特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｂおよび特徴Ｃの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【２４０９】

（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ｂおよび特徴Ｃの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りとなる始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を用い、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いた変動を用い、その後、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等についても特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いることにより、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図１０－２２～図１０－１００に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行い、その後、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を経由し大当りした後、図９－６９～図９－８０に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における種々のエフェクトを用いるようにする。

（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｃの双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、変動中、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間の興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

【２４１０】

（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）

（出現アニメーションと拡大エフェクトの関係）

保留の出現アニメーションについて、拡大エフェクトを付さないようにする。このように構成することで、保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。

なお、他の対象オブジェクト（例えば文字表示やキャラクタ表示）について、出現アニメーションを表示している最中においては、拡大エフェクトを付すことをせずに、出現アニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、拡大エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。

【２４１１】

（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）

（シフトアニメーションと拡大エフェクトの関係）

保留のシフトアニメーションについて、拡大エフェクトを付さないようにする。このように構成することで。保留のシフトアニメーションの視認性を高めることができる。

なお、他の対象オブジェクト（例えば文字表示やキャラクタ表示）について、シフトアニメーションを表示している最中においては、拡大エフェクトを付すことをせずに、シフトアニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、拡大エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。

【２４１２】

（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）

（出現アニメーションと装飾エフェクトの関係）

保留の出現アニメーションについて、装飾エフェクトを付す場合、該装飾エフェクトが他の保留表示に重ならないように表示する。このように構成することで、保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。

なお、他の対象オブジェクト（例えば文字表示やキャラクタ表示）について、出現アニメーションを表示している最中においては、装飾エフェクトを付すことをせずに、出現アニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、装飾エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。

【２４１３】
（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）
（シフトアニメーションと装飾エフェクトの関係）
保留のシフトアニメーションについて、装飾エフェクトを付す場合、該装飾エフェクトが他の保留表示に重ならないように表示する。このように構成することで、保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。
なお、他の対象オブジェクト（例えば文字表示やキャラクタ表示）について、シフトアニメーションを表示している最中においては、装飾エフェクトを付すことをせずに、シフトアニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、装飾エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。
【２４１４】
（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）
（特図の変動の１周期と飾り図柄に対する装飾エフェクトの関係）
特図の変動の１周期（３２０ｍｓ）が経過してから、飾り図柄に対する装飾エフェクトを発生させるようにする。このようにすることで、特図を確認している遊技者においても飾り図柄の装飾エフェクトを確認させることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
また、特図の変動の１周期よりも長い時間のエフェクトを変動中に発生させるほうが好ましい。また、特図の変動の１周期よりも長い時間のエフェクトを変動中に複数回発生させるほうが好ましい。このようにすることで、特図が変動しているかを確認した遊技者が１周期分の特図の変動を見てから、液晶に目を向けた場合でもエフェクトの表示がされている可能性が高く、エフェクトを確認させることで興趣を高めさせることができる。
【２４１５】
本遊技機の特徴Ｄを以下に説明する。
【２４１６】
［特徴Ｄ１－１］
特徴Ｄ１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示された後とで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

特定演出が実行される前と、特定演出における破片画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１１－３３～図１１－３６、図１１－４５、図１１－４６、図１１－５２、図１１－６３、図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２４１７】
［特徴Ｄ１－２］
特徴Ｄ１－２の遊技機は、
一の可変表示において所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
所定演出が実行されずに特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３３～図１１－３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【２４１８】
［特徴Ｄ１－３］
特徴Ｄ１－３の遊技機は、
背景画像は、第１背景画像と、該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、を含み、
第１背景画像を表示しているときに第１所定パートを実行可能であり、
第２所定パートの実行中に第２背景画像が表示され、
第２背景画像は、所定演出とは異なる第２背景煽り演出を実行したときにおいても表示可能であり、
所定演出により第２背景画像が表示されたときの方が、第２背景煽り演出により第２背景画像が表示されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と第２背景煽り演出とのいずれにより第２背景画像が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【２４１９】
［特徴Ｄ１－４－１］
特徴Ｄ１－４－１の遊技機は、
一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
特定演出の実行前に、所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３３～図１１－３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【２４２０】
［特徴Ｄ１－４－２］
特徴Ｄ１－４－２の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
背景画像は、装飾識別情報がリーチ状態となる前の第１背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となる前であって該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後の第３背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後であって該第３背景画像よりも有利な第４背景画像と、を含み、
第２所定パートにおける破片画像は、第２背景画像とともに表示され、
特定演出における破片画像は、第４背景画像とともに表示される（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５２、図１１－６３、図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出と背景画像との関係性に注目させ、興趣を高めることができる。

【２４２１】
［特徴Ｄ１－４－３］
特徴Ｄ１－４－３の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある第４背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－５９、図１１－６０、図１１－７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定パートおよび特定演出の演出効果を高めることができる。

【２４２２】
［特徴Ｄ１－４－４］
特徴Ｄ１－４－４の遊技機は、
破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【２４２３】
［特徴Ｄ１－４－５］
特徴Ｄ１－４－５の遊技機は、
複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【２４２４】
［特徴Ｄ１－５］
特徴Ｄ１－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【２４２５】

［特徴Ｄ１－６］
特徴Ｄ１－６の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【２４２６】
［特徴Ｄ１－７－１］
特徴Ｄ１－７－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が共通である（図１１－７５、図１１－８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【２４２７】
［特徴Ｄ１－７－２］
特徴Ｄ１－７－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１１－７５、図１１－８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４２８】
［特徴Ｄ１－７－３］
特徴Ｄ１－７－３の遊技機は、
特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【２４２９】
［特徴Ｄ１－８］
特徴Ｄ１－８の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数と、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数とが共通である（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【２４３０】
［特徴Ｄ２－１］
特徴Ｄ２－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５２、図１１－６３、図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に所定演出および特定演出を実行することができる。

【２４３１】
［特徴Ｄ２－２］
特徴Ｄ２－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図１１－６３、図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【２４３２】
［特徴Ｄ２－３］
特徴Ｄ２－３の遊技機は、
第１所定パートの実行期間は、第２所定パートの実行期間よりも長く、
エフェクト画像の表示期間は、第１所定パートの実行期間および第２所定パートの実行期間よりも短い（図１１－６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の表示をエフェクト画像により違和感無く開始することができる。

【２４３３】
［特徴Ｄ２－４］
特徴Ｄ２－４の遊技機は、

第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【２４３４】
［特徴Ｄ３－１］
特徴Ｄ３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図１１－４８、図１１－５５、図１１－６５、図１１－７０、図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４３５】
［特徴Ｄ３－２］
特徴Ｄ３－２の遊技機は、
一の可変表示において、所定演出は複数回実行可能である一方、特定演出は一回実行可能であり、
所定演出が複数回実行されたときの方が、所定演出が一回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、
特定演出が一回実行されたときの方が、所定演出が複数回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３３～図１１－３６参照）、
ことを特徴する遊技機。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【２４３６】
［特徴Ｄ３－３］
特徴Ｄ３－３の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４８（Ｃ）、図１１－５５（Ｃ）参照）、
ことを特徴する遊技機。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４３７】
［特徴Ｄ３－４－１］
特徴Ｄ３－４－１の遊技機は、
特定演出における破片画像は、表示期間のうち、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから表示手段の表示領域において非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４３８】
［特徴Ｄ３－４－２］
特徴Ｄ３－４－２の遊技機は、
特定演出における破片画像が表示されるときのタイミングにおいて、エフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図１１－７０、図１１－７２、図１１－８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２４３９】
［特徴Ｄ３－５］
特徴Ｄ３－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４４０】
［特徴Ｄ４－１］
特徴Ｄ４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実

行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－４８、図１１－５５、図１１－５９、図１１－６０、図１１－６５、図１１－７０、図１１－８２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４４１】
［特徴Ｄ４－２］
特徴Ｄ４－２の遊技機は、
特定演出は、破片画像の表示とともに特殊画像を表示することを含む演出であり、
特定演出における破片画像と特殊画像とは重畳関係にあり、
特定演出における複数の破片画像のうち第１の破片画像は、背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像は、特殊画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第３の破片画像は、背景画像の少なくとも一部と特殊画像の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－８２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。
【２４４２】
［特徴Ｄ４－３－１］
特徴Ｄ４－３－１の遊技機は、
特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により第１の破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により第１の破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【２４４３】
［特徴Ｄ４－３－２］
特徴Ｄ４－３－２の遊技機は、
特定演出において、複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４４４】
［特徴Ｄ５－１］
特徴Ｄ５－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－４８、図１１－５５、図１１－６５、図１１－７０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４４５】
［特徴Ｄ５－２］
特徴Ｄ５－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１１－７７、図１１－８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【２４４６】
［特徴Ｄ５－３］
特徴Ｄ５－３の遊技機は、
特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【２４４７】
［特徴Ｄ５－４］
特徴Ｄ５－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図１１－８３（Ａ）参照）、
特定演出における破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、
特定演出における破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（例えば、図１１－８３（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４４８】
［特徴Ｄ６－１］
特徴Ｄ６－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて、所定演出において第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
所定演出において第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間の方が、特定演出においてオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間よりも長く、
第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
特定演出において、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１１－４９～図１１－５１、図１１－５９、図１１－６０、図１１－６６、図１１－６７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２４４９】
［特徴Ｄ６－２］
特徴Ｄ６－２の遊技機は、
第２所定パートの方が、第１所定パートよりも実行期間が長い（図１１－５９、図１１－６０、図１１－６５、図１１－７０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、単調な演出構成により所定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【２４５０】
［特徴Ｄ６－３］
特徴Ｄ６－３の遊技機は、
第２所定パートが実行され、その後、第３所定パートが実行されなかったときに、第３所定パートにおける破片画像の表示期間よりも長い期間に亘って第２ヒビ態様の割れ前兆画像を継続して表示する第４所定パートを実行可能である（図１１－６６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第３所定パートが実行されないことを好適に示すことができる。

【２４５１】
［特徴Ｄ６－４－１］
特徴Ｄ６－４－１の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
所定演出が実行されて装飾識別情報がリーチ状態となる第１パターンと、所定演出が実行されずに装飾識別情報がリーチ状態となる第２パターンと、があり、
第１パターンにより可変表示が行われるときの方が、第２パターンにより可変表示が行われるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－６６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【２４５２】
［特徴Ｄ６－４－２］
特徴Ｄ６－４－２の遊技機は、
一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
特定演出は、第３所定パートが実行された後に実行可能であり、
特定演出の実行前に、第３所定パートが実行されたときの方が、されなかったときより

も有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３３～図１１－３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出における第３所定パートが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【２４５３】
［特徴Ｄ６－５］
特徴Ｄ６－５の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４９（Ｇ）、図１１－５１（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４５４】
［特徴Ｄ６－６］
特徴Ｄ６－６の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
第３所定パートにおいてリーチ状態の装飾識別情報を強調表示することが可能であり、
第３所定パートにおいて、リーチ状態の装飾識別情報が強調表示される期間の方が、破片画像の表示期間よりも長い（図１１－５０（Ｉ）～図１１－５０（Ｋ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。
【２４５５】
［特徴Ｄ６－７－１］
特徴Ｄ６－７－１の遊技機は、
第１所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応して動作強調画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて表示可能であり、
ヒビ態様の割れ前兆画像の表示を開始するタイミングで動作強調画像を表示する（図１１－４９（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。
【２４５６】
［特徴Ｄ６－７－２］
特徴Ｄ６－７－２の遊技機は、
動作強調画像の表示とともに小破片画像を表示可能であり、
小破片画像の表示期間は、動作強調画像の表示期間よりも長い（図１１－４９（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像がヒビ態様に変化したことを好適に示すことができる。
【２４５７】
［特徴Ｄ６－７－３］
特徴Ｄ６－７－３の遊技機は、
第２所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応してエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像を表示するときに動作強調画像を表示しない（図１１－４９（Ｈ）、図１１－６６参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パート第２所定パートとで差異を持たせ、所定演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。
【２４５８】
［特徴Ｄ６－７－４］
特徴Ｄ６－７－４の遊技機は、
第１所定パートにおける小破片画像と、第３所定パートにおける破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が異なる（図１１－６６）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パートと第３所定パートとで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４５９】
［特徴Ｄ６－８］
特徴Ｄ６－８の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像である（図１１－５９、図１１－６０、図１１－７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４６０】
［特徴Ｄ６－９］
特徴Ｄ６－９の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【２４６１】
［特徴Ｄ６－１０］
特徴Ｄ６－１０の遊技機は、
特定演出における破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間の方が、第３所定パートにおける破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間よりも長い（図１１－６６、図１１－６７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【２４６２】
［特徴Ｄ７－１］
特徴Ｄ７－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
遊技者に動作検出手段に対する動作を促す動作促進演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて動作促進画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
動作促進演出は、動作有効期間に亘って動作促進画像を表示し、遊技者の動作が検出されたときに該動作促進画像の表示態様を動作促進態様から動作完了態様に変化させる演出であり、
動作促進演出により動作促進画像が動作促進態様から動作完了態様に変化したときに、特定演出を実行可能であり、
特定演出の実行期間のうちの少なくとも一部の期間において、動作完了態様の動作促進画像と該特定演出における破片画像との両方を視認することが可能であり、
特定演出おける破片画像の表示期間は、動作促進態様の動作促進画像の表示期間よりも短く、動作完了態様の動作促進画像の表示期間よりも長い（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５５、図１１－６３、図１１－７０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、単調な演出構成により特定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２４６３】
［特徴Ｄ８－１］
特徴Ｄ８－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、

第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第３所定パートが実行される前と、第４所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８、図１１－６３、図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４６４】
［特徴Ｄ８－２］
特徴Ｄ８－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８、図１１－６３、図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２４６５】
［特徴Ｄ９－１］
特徴Ｄ９－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、

第３所定パートから第４所定パートに移行するときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８、図１１－６３、図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に第１所定演出および第２所定演出を実行することができる。

【２４６６】
［特徴Ｄ９－２］
特徴Ｄ９－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【２４６７】
［特徴Ｄ１０－１］
特徴Ｄ１０－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５３、図１１－５４、図１１－６３、図１１－６９、図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２４６８】

［特徴Ｄ１０－２］

特徴Ｄ１０－２の遊技機は、

第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５３（Ｈ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２４６９】

［特徴Ｄ１０－３－１］

特徴Ｄ１０－３－１の遊技機は、

第４所定パートにおける破片画像は、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、

第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１１－７２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２４７０】

［特徴Ｄ１０－３－２］

特徴Ｄ１０－３－２の遊技機は、

第４所定パートにおける破片画像が表示されるときに、エフェクト画像を表示可能であり、

第４所定パートにおいて、エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図１１－５３、図１１－７２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【２４７１】

［特徴Ｄ１０－４］

特徴Ｄ１０－４の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（図１１－８３（Ａ）参照）、

第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（図１１－８３（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出と第２特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２４７２】

［特徴Ｄ１０－５］

特徴Ｄ１０－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－５９、図１１－６０、図１１－７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７３】
［特徴Ｄ１０－６－１］
特徴Ｄ１０－６－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－７５、図１１－７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７４】
［特徴Ｄ１０－６－２］
特徴Ｄ１０－６－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと非表示となる前のタイミングとで視認性が異なる（図１１－７５、図１１－７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７５】
［特徴Ｄ１０－７－１］
特徴Ｄ１０－７－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および第４所定パートにおける破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、第４所定パートにおける複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７６】
［特徴Ｄ１０－７－２］
特徴Ｄ１０－７－２の遊技機は、
回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７７】
［特徴Ｄ１０－７－３］
特徴Ｄ１０－７－３の遊技機は、
第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の

角度となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７８】
［特徴Ｄ１０－８］
特徴Ｄ１０－８の遊技機は、
一の可変表示において、第１所定演出と第２所定演出との両方を実行可能であり、
第１所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
第２所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
第２所定演出の実行前に、第１所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３３～図１１－３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【２４７９】
［特徴Ｄ１０－９］
特徴Ｄ１０－９の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１１－６３、図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２４８０】
［特徴Ｄ１１－１］
特徴Ｄ１１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
第４所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識

することが可能な透過態様の画像である（図１１－４８、図１１－４５、図１１－４６、図１１－６５、図１１－６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４８１】
［特徴Ｄ１２－１］
特徴Ｄ１２－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、
第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５３、図１１－５４、図１１－６３、図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４８２】
［特徴Ｄ１３－１］
特徴Ｄ１３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、

表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第３ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
第２所定パートを開始してから第３所定パートに移行するまでの期間の方が、第４所定パートを開始してから第５所定パートに移行するまでの期間よりも長く、
第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
第５所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４９、図１１－５０、図１１－６６、図１１－６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４８３】
［特徴Ｄ１３－２］
特徴Ｄ１３－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像をオブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能である（図１１－４９、図１１－４５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２４８４】
［特徴Ｄ１４－１］
特徴Ｄ１４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第１所定演出を実行した後の特定タイミングで実行可能であり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、
第２所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、
第１所定演出の後に第２所定演出を実行する場合に、第２所定パートにおいて表示した破片画像を表示手段の表示領域において非表示とした後に、第３所定パートを開始する（図１１－４２、図１１－４３、図１１－６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とを連続して実行可能であることにより、連続的に遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第３所定パートは第２所定パートにおける破片画像が非表示となった後に開始されるため、すでに破片画像が表示されているにもかかわらず、新たな割れ前兆画像が表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【２４８５】
［特徴Ｄ１４－２］
特徴Ｄ１４－２の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示が開始される位置が異なる（図１１－４２、図１１－４３、図１１－８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２４８６】
［特徴Ｄ１４－３］
特徴Ｄ１４－３の遊技機は、
第２所定パートと第４所定パートとで、共通に、破片画像とともに特殊画像を表示可能であり、
第２所定パートにおける特殊画像は、第１態様にて表示され、
第４所定パートにおける特殊画像は、第１態様とは異なる第２態様にて表示される（図１１－４２（Ｆ）、図１１－４３（Ｆ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２４８７】
［特徴Ｄ１４－４］
特徴Ｄ１４－４の遊技機は、
第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示期間の長さが異なる一方、特殊画像の表示期間の長さが共通である（図１１－６１参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４８８】
［特徴Ｄ１４－５］
特徴Ｄ１４－５の遊技機は、
第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行する第１パターンと、第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行しない第２パターンと、があり、
第１パターンにより遊技が進行する方が、第２パターンにより遊技が進行するよりも有利状態に制御される割合が高い（図１１－２７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【２４８９】
［特徴Ｄ１４－６］
特徴Ｄ１４－２の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。
【２４９０】
［特徴Ｄ１４－７－１］
特徴Ｄ１４－７－１の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図１１－４２（Ｃ）、図１１－４３（Ｃ）、図１１－６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【２４９１】
［特徴Ｄ１４－７－２］
特徴Ｄ１４－７－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図１１－６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【２４９２】
［特徴Ｄ１５－１］
特徴Ｄ１５－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示するとともに、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示し、
第２所定パートにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５８、図１１－６３、図１１－７１（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出における破片画像とは非表示となるまでに要する期間が異なる破片画像とともに割れ前兆画像を表示することにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【２４９３】

［特徴Ｄ１５－２］
特徴Ｄ１５－２の遊技機は、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける割れ前兆画像の方が、第１所定パートにおける割れ前兆画像よりも表示期間が長い（図１１－６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御されないことを好適に示すことができる。

【２４９４】

［特徴Ｄ１５－３］
特徴Ｄ１５－３の遊技機は、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第１の破片画像があり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第２の破片画像があり、
第１の破片画像の方が、第２の破片画像よりも表示サイズが大きい（例えば、図１１－４６（Ｊ）、図１１－５８（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２４９５】

［特徴Ｄ１５－４］
特徴Ｄ１５－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２４９６】

［特徴Ｄ１５－５］
特徴Ｄ１５－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示される（例えば、図１１－７５、図１１－７７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４９７】
［特徴Ｄ１５－６］
特徴Ｄ１５－６の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５８（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４９８】
［特徴Ｄ１６－１］
特徴Ｄ１６－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第１発光パターンにより発光手段が発光し、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第２発光パターンにより発光手段が発光し、
第１発光パターンによる発光手段の発光は、第２所定パートが実行されるまで継続し、
第２発光パターンによる発光手段の発光は、有利状態に制御されないことが報知された報知演出が終了した後において所定条件が成立するまで継続する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５８、図１１－６３、図１１－７１（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像と報知演出終了後の所定条件が成立するまで継続する第２発光パターンとを用いることにより、遊技者に対し、適切に有利

状態に制御されないことを報知することができる。
【２４９９】
［特徴Ｄ１７－１］
特徴Ｄ１７－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図１１－４５（Ａ）～図１１－４５（Ｆ）、図１１－４６（Ｉ）～図１１－４６（Ｋ）参照）、
報知演出により有利状態に制御されるか否かが報知される前と、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図１１－５８（Ａ）、図１１－５８（Ｂ）、図１１－５８（Ｄ）、図１１－６３、図１１－７１（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を用いるとともに有利状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【２５００】
［特徴Ｄ１８－１］
特徴Ｄ１８－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像

の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、可動体の第１動作を開始する第５所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第６所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作が終了する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８、図１１－６３、図１１－６５参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を表示した後に可動体を動作させて破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【２５０１】
　［特徴Ｄ１８－２］
　特徴Ｄ１８－２の遊技機は、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１１－６３、図１１－６５参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２５０２】
　［特徴Ｄ１８－３－１］
　特徴Ｄ１８－３－１の遊技機は、
　第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第５所定パートから第６所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
　第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４５（Ｇ）、図１１－４８（Ｃ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２５０３】
　［特徴Ｄ１８－３－２］
　特徴Ｄ１８－３－２の遊技機は、
　第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、
　可動体が進出位置に配置されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１１－４８（Ｃ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【２５０４】
　［特徴Ｄ１８－３－３］
　特徴Ｄ１８－３－３の遊技機は、

可動体の第１動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
第６所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【２５０５】
［特徴Ｄ１８－４］
特徴Ｄ１８－４の遊技機は、
第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第５所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２５０６】
［特徴Ｄ１９－１］
特徴Ｄ１９－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、可動体の第１動作とともに第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第５所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となるよりも前に該可動体の該第２動作が終了する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５６、図１１－５７、図１１－６３、図１１－７１（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示するこ

とにより、迫力がある演出を提供することができる。
【２５０７】
［特徴Ｄ１９－２］
特徴Ｄ１９－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１１－６３、図１１－７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２５０８】
［特徴Ｄ１９－３－１］
特徴Ｄ１９－３－１の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第４所定パートから第５所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５６（Ｅ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２５０９】
［特徴Ｄ１９－３－２］
特徴Ｄ１９－３－２の遊技機は、
第２動作は、可動体が進出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、
第２動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１１－５６（Ｆ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【２５１０】
［特徴Ｄ１９－３－３］
特徴Ｄ１９－３－３の遊技機は、
可動体の第２動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
第５所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第２動作の期間よりも長い（図１１－７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【２５１１】
［特徴Ｄ１９－４］
特徴Ｄ１９－４の遊技機は、
第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第４所定パ

ートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１１－７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２５１２】
［特徴Ｄ２０－１］
特徴Ｄ２０－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、可動体の第１動作に応じて、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
特定演出において、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を実行可能であり、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作を開始する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５２、図１１－６３、図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と特定演出 とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することなく破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【２５１３】
［特徴Ｄ２０－２－１］
特徴Ｄ２０－２－１の遊技機は、
第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、
第１動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１１－５２（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、特定演出の演出効果を高めることができる。
【２５１４】
［特徴Ｄ２０－２－２］

特徴Ｄ２０－２－２の遊技機は、
エフェクト画像は、第１表示期間と第２表示期間とを含む表示期間に亘って表示可能であり、
可動体の第１動作期間の長さとエフェクト画像の第１表示期間との長さとが略共通であり、
特定演出における破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。
【２５１５】
［特徴Ｄ２０－３］
特徴Ｄ２０－３の遊技機は、
特定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、特定演出における可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２５１６】
［特徴Ｄ２１－１］
特徴Ｄ２１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されても、該割れ前兆画像とともに背景画像を視認可能であり、
第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されていないときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、第１の視認性により表示され、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの背景画像は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲にわたって第１の視認性により表示される（図１１－４５（Ｅ）、（Ｆ）、図１１－４７（Ｃ）、図１１－６３、図１１－６４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイ

ミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によって割れ前兆画像とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２５１７】

［特徴Ｄ２１－２］

特徴Ｄ２１－２の遊技機は、

所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図１１－４７（Ｃ）拡大図参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。

【２５１８】

［特徴Ｄ２１－３］

特徴Ｄ２１－３の遊技機は、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

第２ヒビ態様にて割れ前兆画像が表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されない（図１１－４７（Ｃ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

【２５１９】

［特徴Ｄ２１－４］

特徴Ｄ２１－４の遊技機は、

第２ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間よりも長い（図１１－６４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２５２０】

［特徴Ｄ２２－１］

特徴Ｄ２２－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、背景画像の視認性が異なり、

第２ヒビ態様の割れ前兆画像の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像よりも表示期間が長く、

第２ヒビ態様の割れ前兆画像は複数種類あり、

第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときよりも、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときの方が、有利状態に制御される期待度が高い（図１

１－４４～図１１－４６、図１１－６２、図１１－６３参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、遊技者は第２ヒビ態様の割れ前兆画像の種類に注目するようになり、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２５２１】
　［特徴Ｄ２２－２］
　特徴Ｄ２２－２の遊技機は、
　第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図１１－４５、図１１－４４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２５２２】
　［特徴Ｄ２２－３］
　特徴Ｄ２２－３の遊技機は、
　第１所定演出と第２所定演出とで、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
　第１所定演出と第２タイミング所定演出とで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４５、図１１－４４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２５２３】
　［特徴Ｄ２３－１］
　特徴Ｄ２３－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、
　　有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　　可変表示に対応した対応画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、
　所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
　表示手段は、
　　特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、
　　特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤにおいて第１割れ前兆画像を表示可能であり、
　　特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤにおいて第２割れ前兆画像を表示可能であり、
　　第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１所定演出は、第１割れ前兆画像を表示する演出であり、
　第２所定演出は、第２割れ前兆画像を表示する演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第１割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、
　第２割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、
　第１所定演出が実行される場合に変化演出を実行せず、

第２所定演出が実行される場合に変化演出を実行可能である（図１１－４５～図１１－４７、図１１－６３、図１１－６４、図１１－９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２割れ前兆画像を表示する第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２５２４】
［特徴Ｄ２３－２－１］
特徴Ｄ２３－２－１の遊技機は、
変化演出は、所定オブジェクト画像を表示し、該所定オブジェクト画像が対応表示に作用する動作を行うことで対応表示の表示態様を変化させる演出であり、
所定オブジェクト画像は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示可能である（図１１－９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。
【２５２５】
［特徴Ｄ２３－２－２］
特徴Ｄ２３－２－２の遊技機は、
所定オブジェクト画像の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像を表示可能である（図１１－９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。
【２５２６】
［特徴Ｄ２４－１］
特徴Ｄ２４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する第１所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する第２所定演出を実行可能であり、
第２所定演出の実行後に、特別演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定演出における破片画像と第２所定演出における破片画像とで、表示態様が異なり、
第２所定演出における破片画像は、特別演出が実行されることを示唆する示唆態様の画

像を含み、
　第２所定演出における破片画像の表示期間の方が、第１所定演出における破片画像の表示期間よりも長い（図１１－４５、図１１－６３、図１１－６８、図１１－９２、図１１－９３参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるとともに、第２所定演出における破片画像とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２５２７】
　［特徴Ｄ２４－２］
　特徴Ｄ２４－２の遊技機は、
　特別演出は、第１特別演出と、第２特別演出と、があり、
　第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、
　示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図１１－９２、図１１－９３、図１１－９４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【２５２８】
　［特徴Ｄ２４－３－１］
　特徴Ｄ２４－３－１の遊技機は、
　第２所定演出における破片画像は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、
　透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも多く表示される（図１１－９４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【２５２９】
　［特徴Ｄ２４－３－２］
　特徴Ｄ２４－３－２の遊技機は、
　破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
　第２所定演出において、透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも回転動作量が多い（図１１－９４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【２５３０】
　［特徴Ｄ２４－４］
　特徴Ｄ２４－４の遊技機は、
　第２所定演出は、第１所定パートと第２所定パートとを含み、
　第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が複数表示され、透過態様の破片画像が複数表示され、
　第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が単数表示され、透過態様の破片画像が複数表示される（図１１－９３参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【２５３１】
［特徴Ｄ２５］
特徴Ｄ２５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図１１－５２（Ｃ））を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１１－８０（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１１－８０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
前段演出の実行期間の方が、第１態様の割れ画像の表示期間よりも長い（図１１－６８、図１１－８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、前段演出により、割れへの溜めを作り、第１態様の割れ画像はスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。
【２５３２】
［特徴Ｄ２６］
特徴Ｄ２６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図１１－５２（Ｃ））を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１１－８０（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１１－８０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
割れ画像を第１態様にて表示する期間と第２態様にて表示する期間とを合算した期間の方が、前段演出の実行期間よりも長い（図１１－６８、図１１－８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が第１態様および第２態様である期間を前段演出の実行期間よりも長くすることで、割れパターンを印象付ける。
【２５３３】
［特徴Ｄ２７］
特徴Ｄ２７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、

表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
エフェクト画像の表示期間は、割れ画像の表示期間よりも短く、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って割れ画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って該割れ画像を視認することが可能であり、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１１－６１～図１１－７１、図１１－７５～図１１－８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像は割れ画像の最初の表示部分を隠す役割があり、役割を果たしつつも、割れ画像よりもエフェクト画像の方が強調されてしまうことを防止する。

【２５３４】
［特徴Ｄ２８］
特徴Ｄ２８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１１－６１～図１１－７１、図１１－７５～図１１－８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【２５３５】
［特徴Ｄ２９］
特徴Ｄ２９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１１－７９（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１１－７９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含

む演出であり、
　第２態様の割れ画像の表示期間における第１タイミングと第２タイミングとで、該第２態様の該割れ画像の透過率が異なる（図１１－６７、図１１－７９参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。
【２５３６】
　［特徴Ｄ３０］
　特徴Ｄ３０の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、
　　有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　　有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
　表示手段は、
　　特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１１－７５（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１１－７５（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
　特定演出は、第３態様の割れ画像を表示した後に（図１１－７９（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図１１－７９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
　第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図１１－６３、図１１－６７、図１１－７５、図１１－７９、図１１－８３（Ａ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。
【２５３７】
　［特徴Ｄ３１］
　特徴Ｄ３１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、
　　有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　　有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
　表示手段は、
　　特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　所定演出は、通常状態において実行可能な演出であって、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１１－７５（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１１－７５（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
　特定演出は、通常状態よりも有利な特別状態において実行可能な演出であって、第３態様の割れ画像を表示した後に（図１１－７９（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第

４態様に変化させる（図１１－７９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
　第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図１１－３０～図１１－３２、図１１－６３、図１１－６７、図１１－７５、図１１－７９、図１１－８３（Ａ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。
【２５３８】
　［特徴Ｄ３２］
　特徴Ｄ３２の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　表示手段は、
　　特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が低い表示レイヤにおいて背景画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　発光制御手段は、
　　割れ画像が表示されるときに、特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、
　　割れ画像の表示期間における特定タイミングまで特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、該特定タイミング以降は、背景画像に対応した輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行う（図１１－６１～図１１－６３、図１１－６６参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ画像が表示されるときの発光手段の発光制御を好適に行うことができる。
【２５３９】
　［特徴Ｄ３３］
　特徴Ｄ３３の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　音出力手段と、を備え、
　表示手段は、
　　第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
　　第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　　第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
　音出力手段は、エフェクト画像が表示されるタイミングにおいて割れ画像に対応する音を出力する（図１１－６１～図１１－６７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。
【２５４０】
　［特徴Ｄ３４］
　特徴Ｄ３４の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１１－６１参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【２５４１】

［特徴Ｄ３５］
特徴Ｄ３５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１１－６１参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、有利状態に制御されることを報知する音を出力する（図１１－７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技状態に応じた異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【２５４２】

［特徴Ｄ３６］
特徴Ｄ３６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
割れ前兆画像は、割れ画像が第１パターンにより表示される場合に、該割れ画像が表示されるよりも前のタイミングで表示可能な画像であり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１１－６１参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。
【２５４３】
［特徴Ｄ３７］
特徴Ｄ３７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
音出力手段は、
割れ前兆画像が表示されるときに所定音を出力可能であり、
割れ画像が表示されるときに特定音を出力可能であり、
音出力手段が出力する特定音は、所定音よりも大きい音である（図１１－８８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【２５４４】
［特徴Ｄ３８］
特徴Ｄ３８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
オブジェクト画像の動作表示に連動させて割れ前兆画像を表示可能であり、
音出力手段は、
割れ前兆画像が表示されるときに、オブジェクト画像に対応する音を出力可能であり、
割れ画像が表示されるときに、該割れ画像に対応する音を出力可能である（図１１－８８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【２５４５】
［特徴Ｄ３９］
特徴Ｄ３９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、変動量が特定値となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像との動作速度が異なり、
第２パターンは、変動量が０となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像との動作速度が共通である（図１１－７３、図１１－７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像は早く飛び、大きい破片画像はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。
【２５４６】
［特徴Ｄ４０］
特徴Ｄ４０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像は、表示が開始されてから落下していく態様で表示され、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像が落下する速さが異なる（図１１－７３、図１１－７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。
【２５４７】
［特徴Ｄ４１］
特徴Ｄ４１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像が移動表示されるときの進行方向が異なる（図１１－７３、図１１－７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。
【２５４８】
［特徴Ｄ４２］
特徴Ｄ４２の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なる（図１１－７３、図１１－７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１パラメータの値は固定し、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータの値が異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

【２５４９】

［特徴Ｄ４３］
特徴Ｄ４３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なり、
第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が異なり、第２パラメータの値が共通である（図１１－７３、図１１－７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

【２５５０】

［特徴Ｄ４４］
特徴Ｄ４４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１１－３０、図１１－３２、図１１－４５～図１１－４７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態において割れ画像を表示するときと特別状態において割れ画像を表示するときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

【２５５１】
［特徴Ｄ４５］
特徴Ｄ４５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態と、において、割れ画像を表示可能であり、
第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１１－３０、図１１－３２、図１１－４５、図１１－４６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【２５５２】
［特徴Ｄ４６］
特徴Ｄ４６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とで、移動する速さが異なる（図１１－３０、図１１－３２、図１１－４５～図１１－４７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態のテンポを崩さない割れ画像の表示パターンにより、特別状態中の演出効果を高めることができる。
【２５５３】
［特徴Ｄ４７］
特徴Ｄ４７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、が異なる（図１１－２７、図１１－２９（Ｃ）、図１１－３０、図１１－３２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。
【２５５４】
［特徴Ｄ４８］
特徴Ｄ４８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
第１種類の破片画像は、キャラクタが描かれた態様であり、
第２種類の破片画像は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図１１－８０、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。
【２５５５】
［特徴Ｄ４９］

特徴Ｄ４９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
第１種類の破片画像と第２種類の破片画像とで、表示態様が異なり、
第１種類の破片画像の表示期間は、第２種類の破片画像の表示期間よりも長い（図１１－８０、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【２５５６】
［特徴Ｄ５０］
特徴Ｄ５０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
可動体が重畳しない表示領域である第１領域に表示される破片画像の方が、可動体が重畳する表示領域である第２領域に表示される破片画像よりも表示量が多い（図１１－８０、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳している中で、好適に破片の表示を行うことができる。

【２５５７】
［特徴Ｄ５１］
特徴Ｄ５１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
複数の破片画像のうちの第１破片画像は、可動体が重畳しない表示領域である第１領域から該可動体が重畳する表示領域である第２領域に進入するように移動する態様で表示され、

複数の破片画像のうちの第２破片画像は、第２領域に進入しないように第１領域を移動する態様で表示される（図１１－８０、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が重畳している領域に入り込まない破片画像により、割れたということを認識させつつ、可動体が重畳している領域を通過する破片画像を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。
【２５５８】
［特徴Ｄ５２］
特徴Ｄ５２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
表示手段の表示領域に重畳している可動体が該表示領域に重畳しない位置に動作した後も、破片画像が継続して表示される（図１１－８０、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳する中で、破片画像を見逃さないように好適に破片画像の表示を行うことができる。
【２５５９】
［特徴Ｄ５３］
特徴Ｄ５３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した第１種類の破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
表示手段は、割れ前兆画像が表示されるときに、第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
第２種類の破片画像は、第１種類の破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が短い（図１１－４９、図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示する演出の演出効果を高めることができる。
【２５６０】
［特徴Ｄ５４］
特徴Ｄ５４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の割れ画像の表示パターンに共通して特定キャラクタが登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【２５６１】
［特徴Ｄ５５］
特徴Ｄ５５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第２表示レイヤよりも優先度が低い第３表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第４表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタが動作したときに第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタが動作したときに第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
表示手段は、
第１パターンにより第１種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第１種類の割れ画像を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、
第２パターンにより第２種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の割れ画像を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【２５６２】

［特徴Ｄ５６］
特徴Ｄ５６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
第１種類の破片画像は、該第１種類の破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、
第２種類の破片画像は、該第２種類の破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の表示パターンの種類に応じて破片画像が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。
【２５６３】
［特徴Ｄ５７］
特徴Ｄ５７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、有利状態に制御される期待度が異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４９、図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定キャラクタへの期待感を高めるとともに、特定キャラクタが表示された後の割れ画像の表示パターンに注目させて興趣を向上する。
【２５６４】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１１－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装

置から発射されて打ち込まれる。
【２５６５】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【２５６６】
尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【２５６７】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【２５６８】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【２５６９】
また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。
【２５７０】
尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。
【２５７１】
尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開

始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【２５７２】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【２５７３】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【２５７４】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【２５７５】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【２５７６】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１１－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【２５７７】

遊技盤２の所定位置（図１１－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【２５７８】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装

置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１１－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【２５７９】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【２５８０】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【２５８１】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【２５８２】

遊技盤２の所定位置（図１１－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【２５８３】

画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【２５８４】

普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【２５８５】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【２５８６】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【２５８７】

遊技盤２の所定位置（図１１－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合

がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図１１－３６参照）。また、各種ランプについては後述する。

【２５８８】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

【２５８９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【２５９０】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１１－２参照）により検出される。

【２５９１】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１１－２参照）により検出される。

【２５９２】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【２５９３】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【２５９４】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【２５９５】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【２５９６】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【２５９７】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上

限数（例えば４）までその実行が保留される。
【２５９８】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【２５９９】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【２６００】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【２６０１】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【２６０２】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【２６０３】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【２６０４】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【２６０５】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【２６０６】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【２６０７】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【２６０８】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【２６０９】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【２６１０】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【２６１１】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【２６１２】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【２６１３】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【２６１４】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【２６１５】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【２６１６】
特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。
【２６１７】
パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【２６１８】
また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。
【２６１９】
大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。
【２６２０】
また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【２６２１】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図１１－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【２６２２】
電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直

流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【２６２３】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。

【２６２４】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【２６２５】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【２６２６】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【２６２７】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【２６２８】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【２６２９】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【２６３０】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号

（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【２６３１】

払出制御基板００６ＳＧ０３０には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置００６ＳＧ０３１と、払出装置００６ＳＧ０３１にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２と、が接続されており、該遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２から受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置００６ＳＧ０３１の駆動を停止することが可能となっている。

【２６３２】

また、払出制御基板００６ＳＧ０３０には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ００６ＳＧ０３４と、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング００６ＳＧ０３５（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板００６ＳＧ０３０は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置００６ＳＧ０３３を制御する。また、タッチリング００６ＳＧ３５が検出されているか否かを示す信号、発射装置００６ＳＧ０３３により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板００６ＳＧ０３０から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【２６３３】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【２６３４】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【２６３５】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【２６３６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【２６３７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【２６３８】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【２６３９】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【２６４０】

また、図１１－３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、に各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【２６４１】

図１１－４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたことにより生じる破片画像００６ＳＧ３０２を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として後述するホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域が配置されている。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。

【２６４２】

レイヤ４画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、キャラクタや可動体３２の作用によって画像表示装置５の表示領域にヒビが入ったように遊技者に認識させるための画像であり、レイヤ５画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａは、画像表示装置５の表示領域が割れたように遊技者に認識させるための画像である。また、破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタや可動体３２の作用によって画像表示装置５の表示領域が割れたことを遊技者に強調するためにガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が変化して表示される画像である。

【２６４３】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１は、後述する第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング）において非表示となる画像である。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａは、後述する第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知

演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される画像（割れ対象画像）でもある。

【２６４４】

更に、後述するように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミングは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示の切り替えが遊技者から視認不能となっている。このため、ヒビが表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１を遊技者に気付かれることなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに切り替えることができるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビからは想定できない割れ（破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示）を実現することができ、割れ演出を遊技者に対して強く印象付けることが可能となっている。

【２６４５】

これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１０画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１１－４及び図１１－５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

【２６４６】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレ

イヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ１画像描画領域の代わりとして、レイヤ１－１画像描画領域、レイヤ１－２画像描画領域、レイヤ１－３画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ１－１画像描画領域には、後述する通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１、第６背景画像）を描画可能であり、レイヤ１－２画像描画領域には、後述するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２、第７背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域には、後述する背景エフェクト画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）、大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。

【２６４７】

尚、各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【２６４８】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【２６４９】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【２６５０】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【２６５１】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【２６５２】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新さ

れるもの）であってもよい。
【２６５３】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【２６５４】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【２６５５】
図１１－３（Ａ）は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１１－３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【２６５６】
図１１－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【２６５７】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１１－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【２６５８】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。
【２６５９】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄

表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【２６６０】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【２６６１】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【２６６２】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【２６６３】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数

を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【２６６４】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【２６６５】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【２６６６】

尚、図１１－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【２６６７】

図１１－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１１－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【２６６８】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【２６６９】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために

用いられる乱数値であり、例えば「０」～「１００」の範囲の値をとる。
【２６７０】
変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９７」の範囲の値をとる。
【２６７１】
普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。
【２６７２】
図１１－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。
【２６７３】
表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。
【２６７４】
表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。
【２６７５】
表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルで２２は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊ｒｒは時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。
【２６７６】
図１１－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。
【２６７７】
ここで、大当り種別について、図１１－９（Ｂ）を用いて説明すると、大当り種別とし

て、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【２６７８】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【２６７９】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【２６８０】

図１１－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【２６８１】

尚、図１１－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当

り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【２６８２】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【２６８３】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【２６８４】

図１１－１０（Ａ）及び図１１－１０（Ｂ）は、変動パターンを示している。遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合と時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合とで、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【２６８５】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【２６８６】

遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２）、擬似連演出が実行されずにノーマルリーチを経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－３、ＰＢ１－３）、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαのリーチ演出を経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行され、可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－４、ＰＢ１－４）が設けられている。尚、スーパーリーチαのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチβのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【２６８７】

尚、遊技状態が時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）

である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－６、ＰＢ１－６）、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－７、ＰＢ１－７）が設けられている。尚、スーパーリーチγのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチδのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【２６８８】

図１１－１０に示すように、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【２６８９】

尚、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【２６９０】

また、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【２６９１】

図１１－１１は、変動パターンの決定方法の説明図である。実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【２６９２】

具体的には、図１１－１１（Ａ）～図１１－１１（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。そして、図１１－１１（Ｅ）及び図１１－１１（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【２６９３】

例えば、図１１－１１（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～６６０の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６６１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれ

ば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【２６９４】

また、図１１－１１（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７００の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７０１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【２６９５】

また、図１１－１１（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７５０の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【２６９６】

また、図１１－１１（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３００の範囲内であれば変動パターンを短非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３０１～５５０の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５５１～７５０の範囲内であれば変動パターンを、非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－７）に決定する。

【２６９７】

また、図１１－１１（Ｅ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～２００の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０１～５００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１

－４）に決定する。
【２６９８】
　また、図１１－１１（Ｆ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～１００の範囲内であれば変動パターンを非リーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１０１～４００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－７）に決定する。
【２６９９】
　尚、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。
【２７００】
　図１１－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。
【２７０１】
　このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１１－１２に示すような遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０が設けられている。図１１－１２に示す遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５とを備えている。
【２７０２】
　第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。
【２７０３】
　第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。
【２７０４】
　一例として、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果

判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【２７０５】

こうして第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【２７０６】

尚、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【２７０７】

普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【２７０８】

遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２７０９】

遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【２７１０】

遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【２７１１】

遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４にお

ける数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【２７１２】

遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【２７１３】

図１１－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【２７１４】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【２７１５】

図１１－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１１－１３（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０が設けられている。図１１－１３（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４とを備えている。

【２７１６】

演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２７１７】

演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【２７１８】

演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【２７１９】

演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ

値を示すデータが記憶される。
【２７２０】
図１１－１３（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【２７２１】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。
【２７２２】
更に、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する連続割れ演出の対象であるか否かを特定可能な連続割れ演出フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。
【２７２３】
尚、保留表示フラグには、後述する保留表示演出決定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。また、連続割れ演出フラグの値は、後述する連続割れ演出設定処理（図１１－２６参照）においてセットされるようになっている。
【２７２４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａの第

２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【２７２５】

図１１－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１１－１３（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【２７２６】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【２７２７】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１１－１４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【２７２８】

図１１－１４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【２７２９】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【２７３０】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理

により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【２７３１】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【２７３２】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【２７３３】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１１－１５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１１－１５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【２７３４】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【２７３５】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【２７３６】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【２７３７】
（特別図柄プロセス処理）
図１１－１６は、特別図柄プロセス処理として、図１１－１５に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【２７３８】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１１－１５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【２７３９】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【２７４０】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【２７４１】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【２７４２】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【２７４３】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行

時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【２７４４】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【２７４５】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【２７４６】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【２７４７】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【２７４８】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【２７４９】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"７"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当

り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。

【２７５０】

（始動入賞判定処理）

図１１－１７は、図１１－１６に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００６ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００６ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００６ＳＧＳ１０３）。

【２７５１】

００６ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００６ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００６ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００６ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００６ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００６ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００６ＳＧＳ１０６）。

【２７５２】

００６ＳＧＳ１０３，００６ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００６ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００６ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【２７５３】

００６ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（００６ＳＧＳ１０９）

。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００６ＳＧＳ１１０）。

【２７５４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００６ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【２７５５】

００６ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００６ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１１－１５に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２７５６】

ＣＰＵ１０３は、００６ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００６ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００６ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１１－１５に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２７５７】

００６ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００６ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００６ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００６ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００６ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【２７５８】

（入賞時乱数値判定処理）

図１１－１８（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１１－１７のステップ００６ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部００６ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において

、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００６ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【２７５９】

図１１－１８（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００６ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確定ベース状態）であることを特定すればよい。

【２７６０】

ステップ００６ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１１－８に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１２２）。その後、図１１－１７のステップ００６ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００６ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【２７６１】

ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００６ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態と確変状態とのどちらかであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１３１）。

【２７６２】

尚、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数に応じたはずれ用変動パターン判定テーブルＢとはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図１１－１１に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲

のうち１～６６０までの判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ、Ｃでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうちそれぞれ１～７００、１～７５０までの判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの判定値が割り当てられている。

【２７６３】

このため、ステップ００６ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【２７６４】

また、ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１１－１８（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００６ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【２７６５】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００６ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ００６ＳＧＳ１３５）、ステップ００６ＳＧＳ１３８に進む。尚、ステップ００６ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【２７６６】

ステップ００６ＳＧＳ１３８の処理では、各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１３８）。図１１－１８（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【２７６７】

その後、ステップ００６ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【２７６８】

（特別図柄通常処理）

図１１－１９は、特別図柄通常処理として、図１１－１６のＳ１１０にて実行される処

理の一例を示すフローチャートである。図１１－１９に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【２７６９】

ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３をそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【２７７０】

ステップ００６ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４３）。

【２７７１】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４４）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【２７７２】

一方、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【２７７３】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【２７７４】

ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【２７７５】

ステップ００６ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保

留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４７）。

【２７７６】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４８）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【２７７７】

ステップ００６ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１１－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００６ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【２７７８】

このように、ステップ００６ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００６ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【２７７９】

ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００６ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１１－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５４）。

【２７８０】

ステップ００６ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００６ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応

する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。尚、ステップ００６ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００６ＳＧＳ１５６に進む。

【２７８１】

また、ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１５２～００６ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００６ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【２７８２】

ステップ００６ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００６ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「０」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【２７８３】

ステップ００６ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００６ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【２７８４】

尚、ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【２７８５】

（変動パターン設定処理）

図１１－２０は、変動パターン設定処理として、図１１－１６のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２０に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００６ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【２７８６】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００６ＳＧＳ１６２）。

【２７８７】

ステップ００６ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【２７８８】

ステップ００６ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【２７８９】

ステップ００６ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００６ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【２７９０】

ステップ００６ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１１－１５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【２７９１】

（特別図柄停止処理）

図１１－２１は、特別図柄停止処理として、図１１－１６のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１８２）。

【２７９２】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００６ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８５）。

【２７９３】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８６）。

【２７９４】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００６ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００６ＳＧＳ１８９）。

【２７９５】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【２７９６】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００６ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００６ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【２７９７】

ステップ００６ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ１９７）。

【２７９８】

（大当り終了処理）

図１１－２２は、大当り終了処理として、図１１－１６のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【２７９９】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００６ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。

【２８００】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００６ＳＧＳ２０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００６ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。

【２８０１】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００６ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０５）。

【２８０２】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００６ＳＧＳ２０７、ステップ００６ＳＧＳ２０８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００６ＳＧＳ２０９）、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。

【２８０３】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ２１１とステップ００６ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。

【２８０４】

ステップ００６ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ２１５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ２１６）。

【２８０５】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１１－２３のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１１－２３に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【２８０６】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【２８０７】
また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。
【２８０８】
ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。
【２８０９】
ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。
【２８１０】
ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ７９）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。
【２８１１】
尚、背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出（例えば、後述する背景変化演出やリーチ演出）の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５におい

て表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。
【２８１２】
メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置５にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作等に応じて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ９の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。
【２８１３】
尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。
【２８１４】
（演出制御プロセス処理）
図１１－２４は、演出制御プロセス処理として、図１１－２３のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２４に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留表示演出決定処理を実行する（ステップＳ１６０）。また、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示態様を更新する保留表示更新処理（ステップＳ１６１）を実行する。尚、保留表示更新処理は、保留表示演出決定処理において新たに表示態様が決定された保留表示やアクティブ表示の表示を新たに開始するための処理でもある。保留表示更新処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。
【２８１５】
ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。
【２８１６】
ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。
【２８１７】
ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させ

ること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【２８１８】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を"４"に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【２８１９】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"４"のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である"５"に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【２８２０】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"５"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【２８２１】

（保留表示演出決定処理）

図１１－２５は、図１１－２４に示す保留表示演出における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留表示演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図１１－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧＳ１９４Ａを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおける変動カテゴリコマンドから変動カテゴリをそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果と変動カテゴリとにもとづいて保留表示演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【２８２２】

例えば、図１１－２５に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、９５％の割合で保留表示演

出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。

【２８２３】

上記したように保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「０」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンαでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「１」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンβでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「２」をセットする。

【２８２４】

そして、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに０～２の値をセットした後に演出制御用ＣＰＵ１２０が保留表示更新処理（ステップＳ６１）を実行することで、保留表示フラグの値として「０」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白抜きの丸形（○）で表示され、保留表示フラグの値として「１」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示フラグの値として「２」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の星形（☆）で表示される。

【２８２５】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形や表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色の丸形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留表示演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【２８２６】

（可変表示開始設定処理）

図１１－２６は、図１１－２４に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２７１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【２８２７】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフ

トし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２８２８】

また、ステップ００６ＳＧＳ２７１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２７３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【２８２９】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２８３０】

ステップ００６ＳＧＳ２７２またはステップ００６ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００６ＳＧＳ２７５）。

【２８３１】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００６ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【２８３２】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドや確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【２８３３】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決

定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【２８３４】

ステップ００６ＳＧＳ２７６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中において連続割れ演出を実行するための連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）、可変表示中においてセリフ予告演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）、可変表示中において背景変化演出を実行するための背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）、可変表示中においてリーチ示唆演出を実行するためのリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）、可変表示中においてカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）を実行する。

【２８３５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００６ＳＧＳ２８２）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００６ＳＧＳ２８３）。

【２８３６】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【２８３７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００６ＳＧＳ２８４）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【２８３８】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【２８３９】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ２８５）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００６ＳＧＳ２８６）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００６ＳＧＳ２８７）。

【２８４０】
（連続割れ演出設定処理）
図１１－２７（Ａ）は、図１１－２６に示された可変表示開始設定処理における連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）を示すフローチャートである。連続割れ演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１１）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｙ）は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照し、連続割れ演出フラグの値（「０」または「１」）がセットされていないエントリの有無を特定し（ステップ００６ＳＧＳ３１２）、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有るか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１３）。
【２８４１】
連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｎ）はステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｙ）は、当該エントリに記憶されている図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドに基づいて連続割れ演出の実行の有無を決定する（ステップ００６ＳＧＳ３１４）。尚、通常状態で連続割れ演出は、未だ実行されていない可変表示を対象として複数回の可変表示に亘って実行することによって該対象となる可変表示の可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出である（図１１－３０参照）。
【２８４２】
遊技状態が通常状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－２７（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合、２０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、８０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、８０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、２０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合、６０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、４０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。
【２８４３】
また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りである場合、３０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、７０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、７０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、３０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがノーマルリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、４０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、６０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。このように、通常状態と時短状態／確変状態とで、連続割れ演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。
【２８４４】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００６ＳＧＳ３１４の処理において連続割れ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１５）。連続割れ演出の実行を決定した場合（ステップ００６ＳＧＳ３１５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「１」をセットしてステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出の非実行を決定した場合（ステップ００６ＳＧＳ３１５；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「０」をセットしてステップ００６ＳＧＳ３１８に進む。

【２８４５】
次いで、ステップ００６ＳＧＳ３１８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、連続割れ演出の実行が決定されているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１８）。連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｎ）は連続割れ演出設定処理を終了し、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｙ）は、更に連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリは当該可変表示に応じたエントリであるか否か、つまり、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａのバッファ番号「１－０」または「２－０」の格納領域に格納されているエントリであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１９）。
【２８４６】
連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリではない場合（ステップ００６ＳＧＳ３１９；Ｎ）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示ではないことに応じた第１連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了し（ステップ００６ＳＧＳ３２０）、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリである場合（ステップ００６ＳＧＳ３１９；Ｙ）は、更に、当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３２１）。当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ３２１；Ｙ）は連続割れ演出設定処理を終了し、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ３２１；Ｎ）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示であることに応じた第２連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２２）。
【２８４７】
つまり、遊技状態が通常状態であるときに連続割れ演出の実行を決定した場合は、該連続割れ演出の対象である可変表示以前の可変表示においては第１連続割れ演出を実行する。そして、該連続割れ演出の対象である可変表示において、該可変表示が非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示であれば第２連続割れ演出が実行されない一方で、該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であれば第２連続割れ演出が実行されるようになっている。
【２８４８】
尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンに応じた連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出の設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２３）。例えば、ステップ００６ＳＧＳ３２３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて連続割れ演出の実行の有無を決定する。このとき、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も低い割合で決定し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も高い割合で決定すればよい（変動パターン毎の連続割れ演出の実行割合：スーパーリーチ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。そして、連続割れ演出の実行が決定された場合は、当該可変表示の変動パターンが非リーチであれば、当該可変表示において連続割れ演出（第１連続割れ演出）の１回または２回の実行設定を行い、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチであれば、当該可変表示において第１連続割れ演出の２回の実行及び該２回の第１連続割れ演出後の１回の第２連続割れ演出の実行設定を行えばよい。
【２８４９】
つまり、時短状態や確変状態における連続割れ演出は、１の可変表示に中において複数回実行可能な演出であって、該実行回数に応じてリーチとなることを示唆する演出となっ

ている。
【２８５０】
（セリフ予告演出設定処理）
図１１－２８（Ａ）は、図１１－２６に示された可変表示開始設定処理におけるセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３３１）。当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｙ）はセリフ予告演出設定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが短縮無しの非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｎ）は、変動パターン及び可変表示結果に応じてセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ００６ＳＧＳ３３２）。
【２８５１】
例えば、図１１－２８（Ｂ）に示すように、変動パターンが非リーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を７０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３０％の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を６０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を５％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を４０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を２０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を３０％の割合で決定する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、セリフ予告演出の非実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を７５％の割合で決定する。
【２８５２】
図１１－２８（Ｃ）に示すように、演出パターンＡは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チャンス！？」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＢは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チ熱い！」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＣは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「激アツ！」のセリフを表示する演出パターンである。
【２８５３】
尚、図１１－２８（Ｂ）に示すように、可変表示中においてセリフ予告演出が実行される場合はセリフ予告演出が実行されない（非実行）場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。更に、セリフ予告演出が実行されるときについては、セリフ予告演出が演出パターンＣにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されており、セリフ予告演出が演出パターンＡにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンに応じた大当り期待度：演出パターンＣ＞演出パターンＢ＞演出パターンＡ＞非実行）。
【２８５４】
（背景変化演出設定処理）
次に、図１１－２６に示す背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）について説明する。背景変化演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ

１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれである場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照する。

【２８５５】

遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、図１１－２９（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を６０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を３０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を１０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を５０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を４５％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）を５％の割合で決定する。

【２８５６】

また、遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、図１１－２９（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を３０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を７０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を２０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）８０％の割合で決定する。このように、通常状態と時短状態／確変状態とで、背景変化演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【２８５７】
尚、背景変化演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該背景変化演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理において背景変化演出を実行すればよい。また、背景画像の変化を決定した場合（背景変化演出の成功パターンでの実行を決定した場合）は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図１１－２３に示す背景表示更新処理（ステップＳ７９）にて実行すればよい。
【２８５８】
（リーチ示唆演出設定処理）
次に、図１１－２６に示すリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）について説明する。リーチ示唆演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである場合は、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ示唆演出の実行の有無及びリーチ示唆演出の演出パターンを決定する。
【２８５９】
例えば、図１１－２９（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を８０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の失敗パターンでの実行を２０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがリーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を３０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の成功パターンでの実行を７０％の割合で決定する。つまり、リーチ示唆演出が実行される場合は、リーチ示唆演出が実行されない場合よりも高い割合でリーチ（ノーマルリーチまたはスーパーリーチのリーチ演出）が実行される用に設定されている。さらには、リーチ示唆演出が実行される場合については、該リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないことが遊技者に報知される一方で、該リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されることによってリーチとなることが遊技者に報知されるようになっている。
【２８６０】
尚、リーチ示唆演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該リーチ示唆演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてリーチ示唆演出を実行すればよい。
【２８６１】
（カットイン演出設定処理）
次に、図１１－２６に示すカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）について説明する。カットイン演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかである場合は、当該可変表示の可変表示結果に応じてカットイン演出の実行の有無及びカットイン演出の演出パターンを決定する。
【２８６２】
例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図１１－２９（Ｃ）に示すように、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を６５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を５％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を２０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７０％の割合で決定する。
【２８６３】
つまり、カットイン演出が実行される場合はカットイン演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている。更に、カットイン演出が

実行される場合については、カットイン演出が演出パターンＹで実行される場合はカットイン演出が演出パターンＸで実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている（カットイン演出の実行の有無及び演出パターンの大当り期待度：演出パターンＹ＞演出パターンＸ＞カットイン演出非実行）。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときは、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を７０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を１５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７５％の割合で決定する。このように、通常状態と時短状態／確変状態とで、カットイン演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【２８６４】

尚、カットイン演出は、演出パターンに応じて異なる画像（例えば、「熱！！」の文字の画像や「チャンス！」の文字の画像等）を表示する演出であって、いずれの画像が表示されるか（いずれの演出パターンにて実行されるか）に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる演出である（演出パターンＸが「チャンス！」の文字の画像を表示する演出パターンであり、演出パターンＹが「熱！！」の文字の画像を表示する演出パターン）。

【２８６５】

尚、カットイン演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該カットイン演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてカットイン演出を実行すればよい。

【２８６６】

尚、カットイン演出を、割れ演出を伴う演出とする形態を例示しているが（図１１－３１、図１１－５５参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出パターンとして、割れ演出を伴う演出パターンと割れ演出を伴わない演出パターンとを設けてもよい。例えば、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴う演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよい。更に、このように演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとする場合は、カットイン演出の演出パターンを演出パターンＸに決定したとき、画像表示装置５に表示する帯状の画像の表示態様を可変表示結果に応じた複数の態様から決定（例えば、画像の表示色を可変表示結果が大当りの場合とはずれの場合とで、青、緑、赤から異なる割合で決定）してもよい。このようにすることで、カットイン演出として割れ演出が伴うか否かに対して遊技者を注目させることが可能となるとともに、カットイン演出として割れ演出が伴わない場合は、更に表示される画像の表示態様に遊技者を注目させることが可能となる。

【２８６７】

（演出説明）

以上のように可変表示の開始時において連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出の実行の有無を決定可能となっている。更に、上記した連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出に加えて可変表示中において複数の演出を実行可能となっている。

【２８６８】

具体的には、図１１－３０及び図１１－３１に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。一方で、図１１－３２に示すように、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、背景変化演出Ａ、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出、結果報知演出を

実行可能となっている。尚、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出については、通常状態において実行不能とし、時短状態または確変状態でのみ実行可能な演出として設けられてもよい。この場合の第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出は、図１１－２７（Ｂ）、図１１－２９（Ｃ）の決定割合にしたがって実行される。このようにすれば、通常状態と時短状態や確変状態とで、異なる種類の割れ演出を実行可能とすることができる。

【２８６９】

図１１－３０～図１１－３２に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて割れ対象画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体３２の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第１連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第１連続割れ演出は、先読み対象の可変表示以前の可変表示において実行されることがある演出である一方で、時短状態や確変状態においては、１の可変表示の実行中において複数回実行されることが有り得る演出であり、実行回数に応じて可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出でもある。

【２８７０】

第２連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第２連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第２連続割れ演出は、先読み対象の可変表示において実行されることがある演出である。

【２８７１】

セリフ予告演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、セリフ予告演出は、割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出であるとともに、割れた領域（割れ演出の対象領域）において「チャンス！」、「熱い！」、「激アツ！」のいずれかのセリフが表示され、表示されたセリフに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるセリフによって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

【２８７２】

背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画

像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ａは、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが登場せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことから背景画像が変化しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【２８７３】

背景変化演出Ｂは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ｂは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが発生するものの２段階目のヒビが発生せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目と２段階目のヒビが発生するもののガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないことから背景画像が変化しない失敗パターン（失敗パターン１と失敗パターン２）にて実行される場合と、がある。

【２８７４】

擬似連演出は、可変表示の実行中において飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止した際に、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって飾り図柄の再可変表示が開始される演出であって、可動体３２が動作することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、１の可変表示中において最大で２回まで擬似連演出が実行されるようになっており、１回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色と２回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色とが異なっている。更に、図１１－１０及び図１１－１１に示すように、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り遊技状態に制御される割合）が高くなるように設定さえている。つまり、擬似連演出では、該擬似連演出の一部として実行される割れ演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を遊技者に対して示唆することが可能となっている。

【２８７５】

リーチ示唆演出は、可変表示中においてリーチの成立を示唆する演出であって、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることよってリーチが成立することがある演出である。尚、リーチ示唆演出は、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによってリーチが成立する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが作用してヒビが発生したにもかかわらずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことでリーチも成立しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【２８７６】

弱発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって、遊技状態が通常状態であれば遊技者に対してスーパーリ

ーチαのリーチ演出への移行を報知する演出であって、遊技状態が時短状態や確変状態であれば遊技者に対してスーパーリーチγのリーチ演出への移行を報知する演出である。また、弱発展演出は、キャラクタの作用によってヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出でもある。

【２８７７】

強発展演出Ａは、遊技状態が通常状態である場合は、スーパーリーチαのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが可動体３２の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチβのリーチ演出への移行を報知する演出であり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが可動体３２の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチδのリーチ演出への移行を報知する演出である。

【２８７８】

強発展演出Ｂは、キャラクタが作用することなくヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出でもある。スーパーリーチαのリーチ演出中において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチβのリーチ演出への移行を報知する演出であり、可動体３２の動作やキャラクタの作用に依らずヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。

【２８７９】

カットイン演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、カットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたときから演出パターンに応じて異なるカットイン画像が表示され、表示されたカットイン画像に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるカットイン画像によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

【２８８０】

結果報知演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって大当り遊技状態に制御されることを報知することがある演出である。尚、結果報知演出は、可動体の動作によってヒビが発生した後にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって大当り遊技状態に制御されることを報知する成功パターンにて実行される場合と、可動体が動作せずにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生せず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない

）ことにより大当り遊技状態に制御されない、すなわち可変表示結果がはずれであることを報知する失敗パターンにて実行される場合と、がある。尚、結果報知演出は、遊技状態が時短状態または確変状態である場合において、例外的に非リーチ大当りまたは非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５の可変表示にて実行される場合がある（図１１－３６参照）。

【２８８１】

（各変動パターンにおける演出タイミング）

次に、各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間について説明する。先ず、遊技状態が通常状態である場合の可変表示について説明すると、図１１－３３（Ａ）に示すように、短縮なし非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【２８８２】

図１１－３３（Ｂ）に示すように、短縮非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－２、ＰＡ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっている。

【２８８３】

図１１－３３（Ｃ）に示すように、ノーマルリーチ大当りやノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－１、ＰＢ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始から暫くしてからセリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【２８８４】

図１１－３３（Ｄ）に示すように、スーパーリーチα大当りやスーパーリーチαはずれの変動パターンであるＰＡ２－２、ＰＢ１－２にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチαのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチαのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【２８８５】

図１１－３４（Ａ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－３、ＰＢ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【２８８６】

特に、背景変化演出Ａにおいて表示されるキャラクタは、セリフ予告演出におけるセリフの表示（画像表示装置５の表示領域のうち割れた領域の表示）が非表示となった後に表示が開始されるので、すでに割れ演出が発生しているところに新たな割れ演出が発生することがないため、遊技者の注目が複数の割れ演出に分散してしまうことによる各割れ演出の演出効果の低下を防ぐことができる。

【２８８７】

図１１－３４（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－４、ＰＢ１－４にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演

出、２回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ｂ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【２８８８】

尚、図１１－３３～図１１－３５に示すように、背景変化演出Ｂが実行される可変表示とセリフ予告演出が実行される可変表示とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とは同一の可変表示中において実行可能な演出としてもよい。更に、このように、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とを同一の可変表示中において実行可能な演出とする場合については、背景変化演出Ｂの実行が決定された場合は、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出の実行期間が重複しないようにしてもよい。このようにすることで、例えば、背景変化演出Ｂとしてのヒビの発生中にセリフ予告演出としての割れ演出が実行されることによって、背景変化演出Ｂとしての割れ演出の実行が実行された遊技者に誤認されてしまうこと、すなわち、背景画像が変化すると遊技者に誤認されてしまうことを防止することができる。

【２８８９】

次に、遊技状態が時短状態や確変状態である場合の可変表示について説明する。図１１－３５（Ａ）及び図１１－３５（Ｂ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－５にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。

【２８９０】

尚、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５の可変表示を対象とし、先読み予告演出として該可変表示以前の可変表示から徐々に画像表示装置５の表示領域においてヒビが広がっていく演出を実行し、ＰＢ１－５の可変表示の開始時に割れ演出が実行されて大当り図柄が表示されるような演出（所謂即当り演出、特別連続割れ演出）を実行可能としてもよい。尚、該演出は即当り演出であるため、割れ演出として表示される破片の移動速度を他の割れ演出として表示される破片よりも速くしてもよい。

【２８９１】

図１１－３５（Ｃ）及び図１１－３５（Ｄ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を個別に２回実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。

【２８９２】

また、図１１－３６（Ａ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、連続割れ演出の対象であるとき及びスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されていないときと、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出が個別に３回実行された後、更に結果報知演出が実行されるようになっている。

【２８９３】

図１１－３６（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタ

イミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出のみが実行される。

【２８９４】

図１１－３６（Ｃ）に示すように、スーパーリーチγ大当りまたはスーパーリーチγはずれの変動パターンであるＰＡ２－６、ＰＢ１－６にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチγのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチγのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチγのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【２８９５】

図１１－３６（Ｄ）に示すように、スーパーリーチδ大当りまたはスーパーリーチδはずれの変動パターンであるＰＡ２－７、ＰＢ１－７にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中において背景変化演出Ａを実行可能となっている。また、リーチタイミングからは、ノーマルリーチのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチδのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチδのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチδのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【２８９６】

（スーパーリーチαにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチαにおける演出の流れについて、図１１－３７～図１１－３９に基づいて説明する。図１１－３７は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図１１－３８は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図１１－３９は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。

【２８９７】

図１１－３７（Ａ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチαの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として、第１背景画像（例えば、昼の街の風景を表した画像）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２連続割れ演出が開始される。具体的には、第２連続割れ演出が開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－３７（Ａ２）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示され、表示されたキャラクタ画像の種別によって可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１１－３７（Ａ３）参照）。第２連続割れ演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【２８９８】

第２連続割れ演出が終了してから所定期間が経過すると、セリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフ予告演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図１１－３７（Ａ４）参照）。尚、操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像と、「押せ！！」なる文字画像と、操作有効期間を示すインジケータ画像と、エフェクト画像とから構成される。

【２８９９】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された

後（図１１－３７（Ａ５）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）に「チャンス！？」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１１－３７（Ａ６）参照）。セリフ予告演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【２９００】

セリフ予告演出が終了してから所定期間が経過すると、背景変化演出Ａが開始される。具体的には、表示画面中央にエフェクト画像が表示された後（図１１－３７（Ａ７）参照）、キャラクタの出現が決定されている場合にはキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図１１－３７（Ａ８）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタがキックする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－３７（Ａ９）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－３７（Ａ１０）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像（例えば、荒野の風景を表わした特別ゾーン画像）が表示される（図１１－３７（Ａ１１）参照）。背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行される。

【２９０１】

背景変化演出Ａが終了してから所定期間が経過すると、リーチ示唆演出が開始される。具体的には、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示されるとともに、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図１１－３７（Ａ１２）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様にて表示された後（図１１－３７（Ａ１３）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像の右側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様から第２ヒビ態様にて変化し（図１１－３７（Ａ１４）参照）、さらに、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作）に応じて（図１１－３７（Ａ１５）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－３７（Ａ１６）参照）。

【２９０２】

尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに同じ数字の飾り図柄が仮停止表示され、Ｎリーチ演出が開始される。

【２９０３】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図１１－３７（Ａ１７）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図１１－３８（Ａ１８）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－３８（Ａ１９）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される

。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出Ａ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図１１－３８（Ａ２０）～（Ａ２２）参照）。

【２９０４】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ａが開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図１１－３８（Ａ２３）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－３８（Ａ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１１－３８（Ａ２５）～（Ａ２７）参照）。

【２９０５】

強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、カットイン演出が開始される。具体的には、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図１１－３８（Ａ２８）参照）。次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れた領域（特定範囲）に「熱！！」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１１－３８（Ａ２９）参照）。カットイン演出が終了した後は、再び強Ｓリーチ演出が実行される。

【２９０６】

カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、結果報知演出が開始される。具体的には、まず、味方キャラクタが最後の一撃を繰り出す画像が表示された後（図１１－３９（Ａ３０）参照）、味方キャラクタ動作がスローモーション表示になるとともに画像がフェードアウト表示されていく（図１１－３９（Ａ３１）参照）。

【２９０７】

可変表示結果が大当り表示結果の場合は、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする画像が表示された後（図１１－３９（Ａ３２）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から該原点位置と演出位置との間の所定演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、可動体３２から下方に向けてヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される（図１１－３９（Ａ３３）参照）。

【２９０８】

次いで、可動体の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作）に応じて割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－３９（Ａ３４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに勝利したことが報知される。また、背景画像が大当り用の第５背景画像００６ＳＧ０８５（例えば、レインボー態様の画像）にて表示されるとともに、可動体ランプ９ｄが所定の発光色（例えば、レインボー）で点灯されて所

定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知された後（図１１－３９（Ａ３５）参照）、背景画像が第１背景画像に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１１－３９（Ａ３６）参照）。

【２９０９】

一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクタのパンチが味方キャラクタにヒットする画像が表示された後（図１１－３９（Ａ３７）参照）、可動体３２が動作することなく割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、表示画面中央にヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にグレー画像（エフェクト画像）が表示される（図１１－３９（Ａ３８）参照）。

【２９１０】

次いで、ホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示された後（図１１－３９（Ａ３９）参照）、ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、大当りでない組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに敗北したことが報知される（図１１－３９（Ａ４０）。また、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後、背景画像が第１背景画像に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１１－３９（Ａ４１）参照）。

【２９１１】

（スーパーリーチβにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチβにおける演出の流れについて、図１１－４０及び図１１－４１に基づいて説明する。図１１－４０は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。図１１－４１は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。

【２９１２】

図１１－４０（Ｂ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチβの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として第１背景画像が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、背景変化演出Ｂが開始される。具体的には、背景変化演出Ｂが開始されると割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左下に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域が表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－４０（Ｂ２）参照）、割れ前兆画像の右側にヒビ割れ表示領域が２箇所に表示されることにより割れ前兆画像のヒビ態様が段階的に変化し（図１１－４０（Ｂ３）参照）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－４０（Ｂ４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像が表示される（図１１－４０（Ｂ５）参照）。

【２９１３】

背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行され、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図１１－４０（Ｂ６）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と数字が同じ飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示態様がリーチ態様となる（図１１－４０（Ｂ７）参照）。

【２９１４】

背景変化演出Ｂが終了してから所定期間が経過すると、擬似連演出が開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図１１－４０（Ｂ８）参照）。

【２９１５】

次いで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示さ

れた後（図１１－４０（Ｂ９）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－４０（Ｂ１０）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－４０（Ｂ１１）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×２」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図１１－４０（Ｂ１２）～（Ｂ１３）参照）。

【２９１６】

また、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置を擬似連図柄が通過して、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図１１－４０（Ｂ９Ａ）参照）。

【２９１７】

飾り図柄の可変表示が再開された後、３連パターンの擬似連演出の場合は、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連演出の開始を示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図１１－４０（Ｂ１４）参照）。中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図１１－４０（Ｂ１５）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－４０（Ｂ１６）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－４０（Ｂ１７）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×３」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図１１－４１（Ｂ１８）～（Ｂ１９）参照）。

【２９１８】

２連パターンの擬似連演出の場合は２回目、３連パターンの擬似連演出の場合は３回目の可変表示が再開された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図１１－４１（Ｂ２０）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてＮリーチとなり（図１１－４１（Ｂ２１）参照）、Ｎリーチ演出が開始される。

【２９１９】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図１１－４１（Ｂ２２）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図１１－４１（Ｂ２３）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－４１（Ｂ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図１１－４１（Ｂ２５）～（Ｂ２６）参照）。

【２９２０】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ｂが開始される。具体的には、強発展演出Ｂが開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該

割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－４１（Ｂ２７）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－４１（Ｂ２８）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図１１－４１（Ｂ２９）参照）、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出Ｂ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１１－４１（Ｂ３０）参照）。尚、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出とされている。また、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出となっていることから、後述するカットイン演出が演出パターンＹにて実行されやすくなっている。つまり、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも後述する破片画像００６ＳＧ３０２が表示されやすい演出となっている。

【２９２１】

強Ｓリーチ演出Ｂは、敵キャラクタ等の種類が異なるだけでスーパーリーチαの強Ｓリーチ演出Ａとほぼ同様であるため、以降、可変表示が終了するまでの流れの詳細な説明については省略する。

【２９２２】

（各種演出の動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出における割れ演出の動作例について、図１１－４２～図１１－５８に基づいて説明する。

【２９２３】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

【２９２４】

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

【２９２５】

「アニメーション表示」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、１秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は３０枚、つまり、フレームレートは３０ＦＰＳとされている。

【２９２６】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、１コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【２９２７】

図１１－４２～図１１－５８に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「０」～「９」の数字からなる数字表示部と、数字表示部の各数字「０」～「９」に対応する１０種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部と、正面視長方形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、キャラクタの名前）からなる情報表示部と、これら数字表示部、キャラクタ表示部及び情報表示部の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部と、から構成される（図１

１－１など参照）。
【２９２８】
尚、特に詳細な説明はしないが、遊技状態が高ベース状態であるときや他の演出モードにおいては、上記した低ベース状態用の飾り図柄とは表示態様が異なる飾り図柄が各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに可変表示可能とされていてもよい。また、低ベース状態用の飾り図柄の可変表示態様として、表示画面の上方から下方に向けて縦方向にスクロール表示される形態を例示したが、他の可変表示態様としてもよいし、遊技状態や演出モードによって可変表示態様が異なるようにしてもよい。
【２９２９】
画像表示装置５の左上部に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数及び第２保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第４図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲ各々に表示される「０」～「９」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「０」～「９」の数字よりも少ない「１」～「５」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。
【２９３０】
画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕには、実行が保留されている可変表示に対応する第１保留表示００６ＳＧ１０１（図１１－９１参照）や第２保留表示（図示略）が表示され、画面下部に設けられたアクティブ表示エリア５Ｆには、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示される。尚、これら第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示される。
【２９３１】
＜第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出＞
第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出の動作例の詳細について、図１１－４２及び図１１－４３に基づいて説明する。図１１－４２は、第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。図１１－４３は、第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【２９３２】
図１１－４２（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１１－４２（Ｂ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示

されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。
【２９３３】
　また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。
【２９３４】
　次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様にて表示されて）、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４２（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図１１－４２（Ｄ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図１１－４２（Ｅ）参照）。
【２９３５】
　その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が表示された後（図１１－４２（Ｆ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が非表示となる（図１１－４２（Ｇ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されているときの背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の所定範囲では第２視認性で表示され、割れ表示領域００６ＳＧ３０４（特定範囲）では、第２視認性よりも視認性が高い第１視認性で表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部が割れたことを認識しやすくなる。
【２９３６】
　次に、図１１－４３に示すように、第２連続割れ演出については、出現するキャラクタの種別が異なるだけその他の態様はほぼ第１連続割れ演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。尚、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例はほぼ同様とされている形態を例示したが、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例は異なっていてもよい。
【２９３７】
　例えば、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンは共通の割れパターンＤとし、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向に移動する態様は同様にする一方で、図１１－４２（Ｂ）においてはヒビが右側に表示される一方で、図１１－４３（Ｂ）でヒビが左側に表示されるようにするなどして、割れが開始されたときに破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なるようにしてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差違を持たせることができる。
【２９３８】
　また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例え

ば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とのいずれが実行されるかを示唆してもよい。また、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンを異ならせてもよい。特に、第２連続割れ演出については、破片画像００６ＳＧ３０２の表示量を多くしたり、破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して、当該可変表示への注目度を高めるようにしてもよい。

【２９３９】

さらに、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、を出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【２９４０】

＜セリフ予告演出＞

セリフ予告演出の動作例の詳細について、図１１－４４に基づいて説明する。図１１－４４は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

【２９４１】

図１１－４４（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにセリフ予告演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図１１－４４（Ｂ）参照）。

【２９４２】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、操作促進画像００６ＳＧ３１０が非表示になるとともに、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１１－４４（Ｃ）参照）。

【２９４３】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【２９４４】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４４（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０

２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認が可能となり（図１１－４４（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図１１－４４（Ｆ）参照）。

【２９４５】

その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域には、大当りの期待度を示唆する「チャンス！？」なる文字画像００６ＳＧ３０６と、その背景となるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７と、が表示される（図１１－４４（Ｆ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４に表示されるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６は第１視認性により表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１視認性よりも視認性が低い第２視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れたことを認識しやすくなる。次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６が非表示となる（図１１－４４（Ｈ）参照）。

【２９４６】

尚、図１１－４４（Ｃ）において、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、「チャンス！？」「熱い！」「激アツ！」のいずれのセリフ文字画像００６ＳＧ３０６が表示されるかを示唆してもよい。また、セリフ文字の種類に応じて、割れパターンを異ならせてもよい（破片画像００６ＳＧ３０２の表示量など。特に「激アツ！」の表示時には破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して注目度合いを高めてもよい）し、共通の割れパターンを用いつつ、割れの位置（例えば、期待度が高いほど中央に寄るなど）や割れの範囲（例えば、期待度が高いほど割れの範囲が広いなど）を変えてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の種別に対応するキャラクタボイスを出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【２９４７】

＜背景変化演出Ａ＞

背景変化演出Ａの動作例の詳細について、図１１－４５及び図１１－４６に基づいて説明する。図１１－４５は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。図１１－４６は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。

【２９４８】

図１１－４５（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後（図１１－４５（Ｂ）、（Ｃ）参照）、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図１１－４５（Ｄ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後、エフェクト画像００

６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される。

【２９４９】

尚、図１１－４５（Ｂ）にて表示されるエフェクト画像００６ＳＧ３２０は、図１１－４５（Ｄ）においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されるか否かを煽る演出であり、成功パターンの場合は図１１－４５（Ｃ）に移行し、失敗パターンの場合は図１１－４５（Ｃ）に移行せず、エフェクト画像００６ＳＧ３２０が縮小表示された後に非表示となり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されないことが示唆される。

【２９５０】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図１１－４５（Ｅ）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する（図１１－４５（Ｆ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【２９５１】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【２９５２】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４５（Ｇ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１１－４５（Ｈ）、図１１－４６（Ｉ

）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１１－４６（Ｊ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１１－４６（Ｋ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び時短状態／確変状態用のチャンス背景画像である第７背景画像の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する。このように、背景画像が第６背景画像から第７背景画像に変化するときに割れ演出が実行されることで、第６背景画像が第７背景画像に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【２９５３】

また、例えば、背景画像として第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも表示されたときに有利な第３背景画像（図示略）を表示可能であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作態様（パンチ、キック等のアクション）によって第２背景画像００６ＳＧ０８２が表示されるか第３背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５以外のキャラクタを表示可能とすることで、第２背景画像００６ＳＧ０８２が表示されるか第３背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。

【２９５４】

＜背景変化演出Ｂ＞

背景変化演出Ｂの動作例の詳細について、図１１－４７に基づいて説明する。図１１－４７は、背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【２９５５】

図１１－４７（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ｂが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図１１－４７（Ｂ）参照）。その後、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が段階的に変化する（図１１－４７（Ｃ）参照）。

【２９５６】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてないときは第１視認性で表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【２９５７】
　また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。
【２９５８】
　また、図１１－４７（Ｃ）における拡大図に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４以外の領域においては第２視認性により表示される一方で、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４においては第２視認性よりも視認性が高い第１視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部がヒビ割れていることを認識しやすくなる。
【２９５９】
　次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４７（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１１－４７（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１１－４７（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１１－４７（Ｇ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。
【２９６０】
　また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、演出の発展期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示色が青の場合、１段階目（図１１－４７（Ｂ）参照）で終了しやすく、エフェクト画像の表示色が緑の場合、２段階目（図１１－４７（Ｃ）参照）で終了しやすく、赤の場合、青や緑と比較して最も割れ演出に発展しやすくなっていることが好ましい。また、図１１－６４（Ｂ）に示すように、失敗パターン１において１段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から１５００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となり（フェードアウト表示）、図１１－６４（Ｃ）に示すように、失敗パターン２において２段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から３０００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となるようにしてもよい。
【２９６１】
　また、背景変化演出Ｂが実行されている間、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示される画像であるアクティブ表示・保留表示に対する変化演出を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される画像（例えば、ミニキャラクタ画像など）を用いた演出の制限を行わないよう

にしてもよい。このようにすることで、割れ演出の演出効果が低下することを抑制できる。

【２９６２】

＜擬似連演出＞

擬似連演出の動作例の詳細について、図１１－４８に基づいて説明する。図１１－４８は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

【２９６３】

図１１－４８（Ａ）に示すように、擬似連演出が開始された後、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置に仮停止表示された場合、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第２背景画像００６ＳＧ０８２は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１１－４８（Ｂ）参照）。

【２９６４】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【２９６５】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された後、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始され、この動作に応じて、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１１－４８（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４８（Ｄ）参照）。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。

【２９６６】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１１－４８（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図１１－４８（Ｆ）、（Ｇ）参照）。

【２９６７】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているときに演出位置から原点位置へ向けて移動を開

始した後（図１１－４８（Ｇ）参照）、全ての破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後に演出位置に停止され、原点位置への復帰動作が終了する（図１１－４８（Ｈ）参照）。

【２９６８】

尚、可動体３２の演出位置から原点位置に向けての原点位置への復帰動作を、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、その後、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示が終了した後に開始するようにしてもよい。

【２９６９】

また、擬似連演出において擬似連図柄が仮停止表示されて再可変表示が開始されるときにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるが、１回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を青色とし、２回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を緑色とし、３回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を赤色とするなど、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、再可変表示が行われるごとにガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が漸次大きくなるなど、ヒビ態様が異なるようにしてもよい。

【２９７０】

また、この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色は再可変表示の回数によって異なるが、割れパターンは共通であることが好ましい。このように、割れ演出を多様に行う遊技機において割れパターンを共通化することにより、擬似連演出が実行されたことを的確に示すことができる。また、１回目の再可変表示と２回目の再可変表示と３回目の再可変表示とで、可動体３２の動作パターンを共通とする一方、例えば、１回目の再可変表示と２回目の再可変表示と３回目の再可変表示とで、破片画像００６ＳＧ３０２のサイズが異なる、破片画像００６ＳＧ３０２の表示数が異なる、破片画像００６ＳＧ３０２の移動速度が異なるなど、割れパターンの表示態様を異ならせてもよい。

【２９７１】

＜リーチ示唆演出＞

リーチ示唆演出の動作例の詳細について、図１１－４９及び図１１－５０に基づいて説明する。図１１－４９は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図１１－５０は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【２９７２】

図１１－４９（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにリーチ示唆演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図１１－４９（Ｂ）参照）、表示画面中央にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図１１－４９（Ｃ）参照）。次いで、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第１ヒビ態様にて表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図１１－４９（Ｄ）参照）。

【２９７３】

次いで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の右側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第２ヒビ態様に変化するように表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図１１－４９（Ｅ）参照）。

【２９７４】

さらに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応す

る領域を叩く動作に応じて（図１１－４９（Ｆ）参照）、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１１－４９（Ｇ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４９（Ｈ）参照）。

【２９７５】

また、図１１－４９（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【２９７６】

また、図１１－４９（Ｈ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。次いで、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１１－５０（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄が拡大強調表示された後（図１１－５０（Ｊ）参照）、飾り図柄が縮小表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１１－５０（Ｋ）参照）。

【２９７７】

尚、割れ演出を伴う各種演出では、例えば、図１１－５０（Ｊ）～図１１－５０（Ｋ）の流れのように、割れ演出において破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域から完全に捌けて非表示となった後に演出が進行する（例えば、割れ演出を伴うリーチ示唆演出から割れ演出を伴わないリーチ演出に進行する）ようになっている。

【２９７８】

また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、リーチ発展の期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示態様として青色と赤色とがある場合において、赤色で表示されたときの方が青色で表示されたときよりもリーチとなりやすくなればよい。

【２９７９】

また、失敗パターンの場合、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１１－４９（Ｇ）、（Ｈ）参照）、中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域に、ガッカリしている態様のキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示され、その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５とヒビ割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１とが非表示となり、はずれ図柄が停止して可変表示が終了する。

【２９８０】

＜弱発展演出＞

弱発展演出の動作例の詳細について、図１１－５１に基づいて説明する。図１１－５１は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

【２９８１】

図１１－５１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態と時短状態／確変状態とのいずれの状態であっても、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに弱発展演出が開始されると、レイヤ１画像描画領域に背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示されるとともに、その上位のレイヤ６画像描画領域の略中央位置にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後（図１１－５１（Ｂ）参照）、パンチするキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後、表示画面手前側に向けて移動しているように拡大しながらスローモーション表示される（図１１－５１（Ｃ）参照）。尚、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒは表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

【２９８２】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－５１（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく（図１１－５１（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１１－５１（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－５１（Ｇ）参照）。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する（図１１－５１（Ｈ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する。尚、後述の図１１－６０、図１１－７３では、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様について非透過としているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、後述の図１１－７９（Ｂ１）～（Ｂ３）において透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様

で表示され、その後、図１１－７９（Ｂ４）、（Ｂ５）においては透過性を有さない（例えば、透過率１０％未満）非透過態様で表示される。すなわち、図１１－７９（Ｂ３）に相当する第１タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様にて視認することができ、図１１－７９（Ｂ４）に相当する第２タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様にて視認することができる。

【２９８３】

このように、Ｎリーチ演出から弱Ｓリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、Ｎリーチ演出用画像が弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８に変化したことを自然に見せることができるため、演出の変化を違和感なく見せることができる。

【２９８４】

＜強発展演出Ａ＞

強発展演出Ａの動作例の詳細について、図１１－５２に基づいて説明する。図１１－５２は、強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。

【２９８５】

図１１－５２（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出において、「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示され、強発展演出Ａが開始されると、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作が開始されるときに、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、可動体３２が落下していく（図１１－５２（Ｂ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域に表示される。

【２９８６】

また、割れ演出前の前段演出として可動体３２が原点位置から演出位置へ移動し、可動体３２が演出位置に移動したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－５２（Ｃ）参照）。

【２９８７】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、ここでは、可動体３２が原点位置から演出位置へ移動するまでは透過率は０％のままであるため、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図１１－５２（Ｃ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１１－５２（Ｄ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２５が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図１１－５２（Ｅ）参照）。

【２９８８】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、さらに破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後、演出位置から原点位置まで移動する動作を開始する（図１１－５２（Ｆ）参照）。そして、原点位置への復帰動作が終了し、リーチタイトル画像００６ＳＧ３２６が表示されて強Ｓリーチ演出に発展する（図１１－５２（Ｇ）参照）。

【２９８９】

＜強発展演出Ｂ＞

強発展演出Ｂの動作例の詳細について、図１１－５３及び図１１－５４に基づいて説明する。図１１－５３は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。図１１－５４は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【２９９０】

図１１－５３（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときに強発展演出Ｂが開始されると、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図１１－５３（Ｂ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【２９９１】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【２９９２】

次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１１－５３（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－５３（Ｄ）参照）。

【２９９３】

また、図１１－５３（Ｄ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１１－５３（Ｅ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示されている飾り図柄が表示された後（図１１－５３（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１１－５３（Ｇ）参照）。

【２９９４】

次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１１－５３（Ｈ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、発展図柄が非表示となる（図１１－５４（Ｉ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、強Ｓリーチ演出に対応するリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６の視認性が高くなっていく（図１１－５４（Ｊ）、（Ｋ）参照）。

【２９９５】

このように、弱Ｓリーチ演出から強Ｓリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が割れてリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６に変化したように見せることができるため、リーチ演出の変化を違和感なく見せることができる。

【２９９６】

＜カットイン演出＞

カットイン演出の動作例の詳細について、図１１－５５に基づいて説明する。図１１－５５は、カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【２９９７】

図１１－５５（Ａ）に示すように、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときにカットイン演出が開始されると、強Ｓリーチ演出用の第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図１１－５５（Ｂ）参照）。

【２９９８】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき（または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき）、第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ４画像描画領域にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。また、操作促進画像００６ＳＧ３１０が、操作によりボタンが押圧された態様にて表示されるとともに、その周囲に操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が表示され、時間の経過により拡大表示されていく（図１１－５５（Ｃ）、（Ｄ）参照）。

【２９９９】

また、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図１１－５５（Ｃ）参照）。尚、操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも上位のレイヤ８画像描画領域に表示されているため、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されていないときの第１視認性と同じ第１視認性を維持したまま表示される。

【３０００】

そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図１１－５５（Ｄ）参照）、さらに操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が非表示となる一方で、「熱！！」なる文字画像００６ＳＧ３０７の視認が可能となり（図１１－５５（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１１－５５（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となる（図１１－５５（Ｇ）参照）。

【３００１】

尚、カットイン演出の演出パターンＸ、Ｙはともに割れ演出を伴う演出パターンとして記載されているが、カットイン演出の演出パターンとして、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴うチャンス演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよく、このような場合、割れ演出を伴わない演出パターンでは、第４背景画像００６ＳＧ０８４上に帯状のカットイン画像（図示略）が表示される態様で演出が行われるようにすればよい。

【３００２】

＜結果報知演出（大当り）＞

結果報知演出（大当り）の動作例の詳細について、図１１－５６及び図１１－５７に基

づいて説明する。図１１－５６は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。図１１－５７は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【３００３】

図１１－５６（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図１１－５６（Ｂ）参照）。

【３００４】

次いで、可変表示結果が大当り表示結果となる場合、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするオブジェクト画像００６ＳＧ３０８が表示された後（図１１－５６（Ｃ）参照）、可動体３２が原点位置から所定演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作に応じて、オブジェクト画像００６ＳＧ３０８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における可動体３２から下方に向けて拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるオブジェクト画像００６ＳＧ３０８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１１－５６（Ｄ）参照）。

【３００５】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後に非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【３００６】

次いで、レイヤ７画像描画領域における可動体３２の下方近傍位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始され（図１１－５６（Ｅ）参照）、可動体３２が所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作が開始されたことに応じて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が下方に向けて拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－５６（Ｆ）参照）。

【３００７】

また、図１１－５６（Ｆ）に示すように、可動体３２の原点復帰動作が開始されてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１１－５６（Ｇ）参照）。

【３００８】

次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が

終了し、第５背景画像００６ＳＧ０８５及び大当り組合せの確定飾り図柄が表示された後（図１１－５６（Ｈ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、大当り遊技状態に制御されることが報知され（図１１－５７（Ｉ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１１－５７（Ｊ）参照）。

【３００９】

尚、可動体３２が原点復帰するための上昇動作が開始されたことに応じて割れ演出が開始された後、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が高くなり視認可能となった破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（非表示となる）前に、可動体３２の所定演出位置から原点位置まで復帰する上昇動作が終了するようになっていることで、大当りとなったことを早く報知することができる。

【３０１０】

＜結果報知演出（はずれ）＞

結果報知演出（はずれ）の動作例の詳細について、図１１－５８に基づいて説明する。図１１－５８は、可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【３０１１】

図１１－５８（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図１１－５８（Ｂ）参照）。

【３０１２】

次いで、可変表示結果がはずれ表示結果となる場合、可動体３２が動作することなく、レイヤ７画像描画領域に、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－５８（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１やキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を視認することが困難となる。

【３０１３】

その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や、レイヤ１画像描画領域に表示されるグレーの背景画像００６ＳＧ３１３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１１－５８（Ｄ）参照）。

【３０１４】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【３０１５】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたものの、ヒビ態様が維持されたまま、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れる割れ演出が行われなかったことで、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【３０１６】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてから所定期間が経過すると、レイヤ７画像描画領域全体に再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され（図１１－５８（Ｅ）参照）、次いで、アイキャッチ画像００６ＳＧ３０９が表示された後（図１１－５８（Ｆ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１１－５８（Ｇ）参照）。

【３０１７】

（演出詳細）

次に、各演出について詳細な説明を行う。図１１－５９、図１１－６１、図１１－４２、図１１－４３に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０１８】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において３０００ｍｓに亘って２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０１９】

また、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出においては、上記したヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）。尚、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しているが、第１連続割れ演出においては割れ演出音とともに図１１－４２（Ｅ）のキャラクタに対応する第１キャラクタボイスが出力され、第２連続割れ演出においては割れ演出音とともに図１１－４３（Ｅ）のキャラクタに対応する第２キャラクタボイスが出力される。これにより、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との識別が容易となっている。更に、割れ演出音は、ヒビ割れ音よりも音量が大きく、遊技者に認識されやすい音であるが、第１キャラクタボイス及び第２キャラクタボイスは、割れ演出音よりも更に大きい音量で出力され、且つ割れ演出音よりも出力期間が長いため、割れ演出音よりも遊技者に認識されやすい音となっている。

【３０２０】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期

期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。

【３０２１】

図１１－５９、図１１－６２、図１１－４４に示すように、セリフ予告演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングから５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、セリフ予告演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０２２】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において５０００ｍｓに亘って２段階目のヒビが表示される。尚、セリフ予告演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０２３】

また、セリフ予告演出においては、上記した１段階目のヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、セリフ予告演出と第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しており、セリフ予告演出においては割れ演出音が出力された後（割れ演出音出力期間の経過時）に文字画像００６ＳＧ３０６の種類に対応するセリフボイス音が出力される。これにより、割れ演出音によってセリフボイス音が聞き取りにくくなってしまうことを防ぐことができる。

【３０２４】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行

われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【３０２５】

図１１－５９、図１１－６３（Ａ）、図１１－６３（Ｂ）、図１１－４５、図１１－４６に示すように、成功パターンの背景変化演出Ａとしては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する画像が２０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。該前段動作（キャラクタの作用）の終了タイミングからは、２０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。

【３０２６】

尚、該２０００ｍｓに亘るヒビ表示期間は、図１１－６３（Ｂ）に示すように、１０００ｍｓに亘るヒビ前段表示期間と該ヒビ前段表示期間後の１０００ｍｓに亘るヒビ後段表示期間とから構成されている。このうちヒビ前段表示期間では、該ヒビ前段表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【３０２７】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図１１－４６参照）。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０２８】

尚、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０２９】

また、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいては、上記したヒビ前段表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの作用アクションに対応するキャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２５００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ａにおける割れ演出音は、背景変化演出Ａ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成され

た音であり、２５００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、１５００ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。また、ヒビ割れ音の出力期間を５００ｍｓとしているが、ヒビ表示期間に対応する２０００ｍｓとしてもよく、２０００ｍｓに亘ってヒビ割れの進行に応じた音を出力するようにしてもよい。また、ヒビ割れ音に重複して、動作エフェクト表示期間に対応する１００ｍｓ間に亘って、動作エフェクト音が出力される。動作エフェクト音は、ヒビ割れ音よりも大きい音量により出力される音であり、動作エフェクト音の出力時にヒビ割れ音が聞き取り困難となるが、ヒビ割れ音よりも出力期間が短いため、動作エフェクト音の出力後にはヒビ割れ音を聞き取ることが可能となる。

【３０３０】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘っては遊技効果ランプ９を白色発光させることを主としたヒビ表示期間用発光データテーブルを用いることによって、ヒビが表示されていることに応じた態様での発光が行われる。更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。尚、前段動作期間において通常背景画像用発光データテーブルを用いる例を説明したが、これに限らず、前段動作期間に亘って図１１－４５（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主とした前段動作用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるまでは図１１－４５（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主として遊技効果ランプ９が発光するが、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対応する白色発光を主として遊技効果ランプ９が発光することとなる。このようにすれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されたときとで、メリハリが生じるため、背景変化演出Ａの演出効果をより高めることができる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【３０３１】

尚、図１１－６３（Ｃ）に示すように、失敗パターンでの背景変化演出Ａは、前段動作としての画像表示装置５の表示領域におけるキャラクタの表示は行われない。つまり、該失敗パターンでの背景変化演出Ａにおいては、キャラクタが表示されないことから割れ演出が実行されないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。この場合、図１１－４５（Ｂ）、（Ｃ）の通り、キャラクタが表示される

か否かの煽り演出が行われるものの、キャラクタもガラス板画像００６ＳＧ３０１も表示されないため、発光データテーブルとしては、通常背景画像用発光データテーブルが用いられる。

【３０３２】

図１１－５９、図１１－６４（Ａ）、図１１－４７に示すように、成功パターンの背景変化演出Ｂとしては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。１段階目ヒビ表示期間においては、該１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【３０３３】

また、１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングからは、１５００ｍｓに亘って該１段階目ヒビ表示期間よりも画像表示装置５の表示領域における広範囲の領域で２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、２段階目ヒビ表示期間においても、該２段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、１段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、２段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１１－７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【３０３４】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図１１－４７参照）。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１２５０ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む７５０ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０３５】

尚、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０３６】

また、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいては、１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた１段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（１段階目ヒビ割れ音出力期間）、２階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた２階目ヒビ割れ音の出力が行われ（２段階目ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５０ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ｂにおけ

る割れ演出音は、背景変化演出Ｂ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、１２５０ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、２５０ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。尚、背景変化演出Ｂにおける割れに関する音量は、割れ演出音が最も大きく、１段階目ヒビ割れ音と２段階目ヒビ割れ音とで、音量を共通としてもよいし、２段階目ヒビ割れ音の方を１段階目ヒビ割れ音よりも大きくしてもよい。

【３０３７】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【３０３８】

尚、図１１－６４（Ｂ）、図１１－６４（Ｃ）に示すように、失敗パターン１での背景変化演出Ｂは、１５００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って外第１段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、２段階目のヒビが表示されず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンであり、失敗パターン２での背景変化演出Ｂは、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って少破片画像が表示されるとともに、該１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングから１５００ｍｓに亘って２段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って該２段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンである。これら失敗パターンでの背景変化演出Ｂおいては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。

【３０３９】

図１１－５９、図１１－６５、図１１－４８に示すように、擬似連演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、「左」の飾り図柄、「右」の飾り図柄、「中」の飾り図柄の順に仮停止する。そして、「中」の飾り図柄である擬似連図柄の停止タイミングからは、１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間中においては、前段動作として、１５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１５００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。尚、擬似連演出のヒビ表示期間におけるヒビ割れと背景変化演出Ａのヒビ表示期間におけるヒビ割れとでは、ヒビ割れの仕方が異なるように設計されている。例えば、背景変化演出Ａのヒビ割れは、ヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とに亘って段階的にガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ割れが進行していく態様で表示されるが、擬似連演出のヒビ割れは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が一気にヒビ割れする態様で表示される。

【３０４０】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト

表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、擬似連演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【３０４１】

尚、擬似連演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。

【３０４２】

尚、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、擬似連演出における割れ演出音は、擬似連演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、通常背景画像またはチャンス背景画像に対応するＢＧＭが出力されるため、可動体３２の上昇期間において多様な音が出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了体タイミング、すなわち、破片画像００６Ｇ３０２の表示終了タイミングからは、該３０００ｍｓの期間に亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。

【３０４３】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまで通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘ってはヒビ表示用発光データテーブルを用いることによって、ヒビ表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。そして、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、２０００ｍｓに亘って、擬似連演出の実行回数に応じた擬似連演出用発光データテーブルを用いることによって、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光が行われる。例えば、１回目の擬似連出の実行時は、１回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ９を緑色で発光させ、２回目の擬似連出の実行時は、２回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ９を赤色で発光させる等すればよい。そして、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白

色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【３０４４】

尚、図１１－６３及び図１１－６５に示すように、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間が異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。

【３０４５】

図１１－５９、図１１－６６（Ａ）、図１１－４９、図１１－５０に示すように、成功パターンのリーチ示唆演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１００００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて４０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

【３０４６】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１１－７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【３０４７】

前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用したことによって該前段動作期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）がノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像に更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表

示後期期間）。このため、成功パターンのリーチ示唆演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０４８】

更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングからは、例えば、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示が３０００ｍｓに亘って行われる（飾り図柄強調表示期間）。

【３０４９】

尚、成功パターンでのリーチ示唆演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０５０】

また、成功パターンでのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われる（左ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第１作用アクションに対応する第１キャラクタボイスが出力され、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第２作用アクションに対応する第２キャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、リーチ示唆演出（成功パターン）における割れ演出音は、リーチ示唆演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示の効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに強調表示の効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って強調表示の効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、ノーマルリーチ背景画像に対応するＢＧＭが出力されることとなる。また、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【３０５１】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、ノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【３０５２】

尚、図１１－６６（Ｂ）に示すように、失敗パターンでのリーチ示唆演出は、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒ

に作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１４０００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて１２０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタが「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

【３０５３】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、失敗パターンにおける小破片画像００６ＳＧ３０２は、成功パターンにおける小破片画像００６ＳＧ３０２と同じパラメータの値に基づいて表示されるため、小破片画像００６ＳＧ３０２の飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数を見て、遊技者は成功パターンと失敗パターンとのいずれであるかを判別することができないため、好適にノーマルリーチが実行されるか否かを煽ることができるようになっている。

【３０５４】

また、失敗パターンのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われ（左ヒビ割れ音出力期間）、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）。更に、成功パターンのリーチ示唆演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングと同一タイミング（失敗パターンのリーチ示唆演出の開始から１００００が経過したタイミング）からは、１０００ｍｓに亘って、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（ホワイトアウト表示期間）。ホワイトアウト表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示によって画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像を遊技者から視認不能とする期間である。尚、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【３０５５】

尚、該失敗パターンのリーチ示唆演出においては、ホワイトアウト表示期間の開始タイミングまでは、通常背景画像またはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が実行された後、ホワイトアウト表示期間では、ホワイトアウト用発光データテーブルを用いてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。そして、ホワイトアウト表示期間の終了タイミングからは、失敗報知用発光データテーブルを用いて、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。尚、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での発光は、可変表示の停止によって終了する。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとは、いず

れも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、失敗報知用発光データテーブルに基づいて遊技効果ランプ９が発光を行っている間（可変表示の停止によって当該可変表示が終了するまで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは演出音が出力されない。

【３０５６】

図１１－６０、図１１－６７、図１１－５１に示すように、弱発展演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが画像表示装置５の表示領域の中央部に作用する画像が４０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。尚、前段動作期間について４０００ｍｓとしているが、別途、前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを設け、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、前段動作期間（４０００ｍｓ）のパターンよりも前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを用いて弱発展演出を実行することを高い割合で決定してもよい。

【３０５７】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像が弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって３５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、弱発展演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む３０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像がスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像に更新される。

【３０５８】

尚、弱発展演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。尚、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、透過性を有さないとしているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、破片画像表示期間である３５００ｍｓのうち、表示が開始されてから１５００ｍｓに亘って透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様で表示され、その後、１０００ｍｓに亘って徐々に透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率７０％～１０％）に変化していき、その後、１０００ｍｓに亘って透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率１０％未満）で表示される。

【３０５９】

また、弱発展演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。また、割れ演出音とともに、割れタイミングから３５

００ｍｓに亘って弱発展演出音の出力も行われる。尚、割れ演出音は、弱発展演出音よりも音量が大きいため、遊技者から認識されやすい音となっている。

【３０６０】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、前段動作の開始タイミングまではーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、前段動作の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの４０００ｍｓに亘っては弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２５００ｍｓに亘っては再度弱発展演出用発光テーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【３０６１】

尚、弱発展演出では、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、破片画像表示期間が終了するよりも前のタイミング（例えば、終了の５００ｍｓ前）から表示してもよく、この場合、破片画像００６ＳＧ３０２がフレームアウト表示されるよりも前にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されることとなる。

【３０６２】

図１１－６０、図１１－６８、図１１－５２に示すように、強発展演出Ａとしては、先ず、前段動作として、１０００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１０００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。

【３０６３】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。

【３０６４】

また、可動体３２の落下タイミングからは、１５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、強発展演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可

能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０６５】

尚、強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０６６】

そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像に更新される。前段動作として落下した可動体３２は、上記した破片画像表示期間中において落下位置に配置されており、該破片画像表示期間の終了タイミングから１５００ｍｓに亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（可動体上昇期間の開始タイミング）からは、２５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ａに応じた音（強発展演出Ａ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ａでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ａならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ａ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【３０６７】

また、遊技効果ランプ９の発光については、可動体３２の落下タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、可動体３２の落下開始タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは２５００ｍｓに亘って強発展演出Ａ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ａに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（破片画像表示期間の終了タイミング）からは、スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【３０６８】

尚、強発展演出Ａでは、可動体３２の落下タイミングから１５００ｍｓに亘るホワイトアウト表示前期期間としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出Ａのホワイトアウト表示前期期間は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓまたは４００ｍｓに亘ってホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する期間であってもよい。

【３０６９】

図１１－６０、図１１－６９、図１１－５３、図１１－５４に示すように、強発展演出Ｂとしては、先ず、可動体３２の動作やキャラクタの作用無く、画像表示装置５の表示領域において１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、強発展演出Ｂにおける小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１１－７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【３０７０】

１５００ｍｓが経過してヒビ表示期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂに更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、強発展演出Ｂでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０７１】

尚、強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【３０７２】

そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂ背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）に更新される。また、強発展演出Ｂにおいては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから１５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは、３０００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ｂに応じた音（強発展演出Ｂ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ｂでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ｂならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ｂ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【３０７３】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの１５００ｍｓに亘って強発展演出Ｂ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ｂに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２０００ｍｓに亘っては強発展演出Ｂ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ｂに応じた態様での発光が行われる。尚、強発展演出Ｂに応じた態

様での発光の終了後は、スーパーリーチＢ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【３０７４】

尚、強発展演出Ｂでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、強発展演出Ｂのヒビ表示期間について１５００ｍｓとしたが、割れタイミングまで１５００ｍｓよりも長い期間に亘ってヒビを表示するようにしてもよい。例えば、スーパーリーチαの開始タイミングと割れタイミングとの間にある第１タイミング、第２タイミング、第３タイミングにおいて徐々にヒビ割れが拡大するようにヒビを表示するようにしてもよい。

【３０７５】

図１１－６０、図１１－７０、図１１－５５に示すように、カットイン演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。特に、操作促進演出の実行期間中における操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作される前の突出した状態である操作前態様画像として表示される（操作前態様画像表示期間）。

【３０７６】

操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングをガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとして、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該カットイン演出の終了タイミングまで（割れタイミングから５０００ｍｓに亘って）演出パターンに応じた示唆画像の表示が行われるとともに、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、カットイン演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２及び示唆画像を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２及び示唆画像を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【３０７７】
尚、カットイン演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。
【３０７８】
更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘って、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作された後の状態である操作後態様画像として表示される（操作後態様画像表示期間）。操作後態様画像は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先して表示される画像であるため、遊技者は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って該操作態様画像を視認可能となっている。
【３０７９】
また、カットイン演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒからカットイン演出に対応したカットイン演出音の出力が行われる（カットイン演出音出力期間）。尚、カットイン演出では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、カットイン演出ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、カットイン演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。
【３０８０】
更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから示唆画像表示期間の終了タイミングに亘ってはカットイン演出用発光データテーブルを用いることによって、カットイン演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、カットイン演出に応じた態様での発光の終了後は、再度スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。
【３０８１】
図１１－６０、図１１－７１（Ａ）、図１１－５６、図１１－５７に示すように、成功パターンの結果報知演出としては、先ず、前段動作として、５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動耐落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（５００ｍｓが経過する）と、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。このヒビ表示期間では、該ヒビ表示期間の開始タイミングから、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、結果報知演出（成功パターン／失敗パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１１－７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。また、結果報知演出（成功パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと結果報知演出（失敗パターン）におけ

る小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでも、「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【３０８２】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果が大当りであることを示す大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。尚、図１１－７１（Ａ）では特に図示していないが、大当り報知背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１００００ｍｓに亘って表示が行われ、１００００ｍｓ経過後（当該可変表示の可変表示停止タイミングよりも前）に通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）に更新され、その後、当該可変表示の可変表示停止タイミングから大当り遊技状態に応じた大当り遊技背景画像に更新される。

【３０８３】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、成功パターンの結果報知演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０８４】

尚、成功パターンでの結果報知演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０８５】

尚、可動体３２の初期位置までの上昇は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓに亘って行われる（可動体上昇期間）。

【３０８６】

また、成功パターンでの結果報知演出においては、上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りが確定したことを報知する大当り確定音の出力が行われる（大当り確定音出力期間）。尚、結果報知演出（成功パターン）では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、好適に大当りが確定したことを報知することができる。また、結果報知演出（成功パターン）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、大当り確定音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【３０８７】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像

００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、大当り報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、大当り報知背景画像の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、大当り遊技用発光データテーブルを用いることで、大当り遊技背景画像の表示に応じた態様での虹色発光を主とした発光が行われる。

【３０８８】

図１１－７１（Ｂ）に示すように、失敗パターンでの結果報知演出では、可動体３２の落下や該可動体３２の落下に伴うヒビの表示が行われず、成功パターンでのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから画像表示装置５の表示領域において５５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。また、該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、それまでカラーで表示されていたスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果がはずれであることを示す画像であってモノクロのはずれ報知背景画像に更新される。はずれ報知背景画像の表示はヒビ表示期間の終了タイミングまで継続された、該ヒビ表示期間の終了タイミングにおいてカラーのアイキャッチ画像に更新される。尚、該アイキャッチ画像の表示期間は、例えば、１０００ｍｓであり、該アイキャッチ画像の表示期間が終了した後は、該アイキャッチ画像と同じくカラーの通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が開始される。つまり、失敗パターンの結果報知演出では、モノクロのはずれ報知背景画像の表示によって可変表示結果が報知された後は、カラー画像であるアイキャッチ画像と通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）が表示されるようになっている。

【３０８９】

また、失敗パターンでの結果報知演出においては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒからヒビ割れに対応したヒビ割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ演出音出力期間）。

【３０９０】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングから可変表示の停止しタイミングにかけては、はずれ報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、はずれ報知背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、通常背景画像用発光データテーブルを用いることで、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとはずれ報知背景画像用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【３０９１】

尚、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出においては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイ

ミング）から表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出におけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミング）よりも前のタイミングから表示を開始してもよい。

【３０９２】

（割れ演出実行時の破片速度）

次に、上記した第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出が実行されたときに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２の表示速度について説明する。

【３０９３】

図１１－７２（Ａ）に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間、ホワイトアウト表示後期期間を含む破片画像表示期間に亘って一定の速度Ｖ１（通常モーション）にて移動表示されるようになっている。

【３０９４】

一方で、図１１－７２（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂ及びカットイン演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との１０００ｍｓに亘っては速度Ｖ１にて移動表示される一方で、ホワイトアウト表示後期期間後の破片画像表示期間（強発展演出Ｂであれば２０００ｍｓ、カットイン演出であれば１５００ｍｓ）では、速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０（スローモーション）にて移動表示されるようになっている。尚、速度Ｖ０にて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出として、図１１－７２では、強発展演出Ｂとカットイン演出とを示したが、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａについても、後述の通り、破片画像００６ＳＧ３０２は速度Ｖ０にて移動表示するようになっており、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２を速度Ｖ１よりも高い割合で速度Ｖ０にて移動表示させることを決定する。

【３０９５】

（割れ演出の詳細）

次に、割れ演出の詳細について、図１１－７３及び図１１－７４に基づいて説明する。図１１－７３は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図１１－７４は、各割れパターンの表示例を示す図である。

【３０９６】

図１１－７３及び図１１－７４に示すように、各種演出にて実行される割れ演出では、所定の割れタイミングにて、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるレイヤ５画像描画領域に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る割れ画像がアニメーション表示されるようになっている。つまり、割れ演出は、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが破片画像００６ＳＧ３０２に変化することにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様（破片態様）にて表示される演出であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突したことにより割れが開始される態様とされている。

【３０９７】

尚、ガラス板が割れて破片画像が飛び散るアニメーション表示は、実際には破片画像表示期間に応じた数の静止画像（例えば、約３０～１００コマ）から構成されるが、図１１

－７４では、割れ演出が開始されてから終了するまでの破片画像の割れアニメーション表示を構成する複数の静止画像のうちから５コマの静止画像を抽出して時系列順に配置したものである。また、図１１－７４において各割れパターンの５コマの画像は連続する５コマではなく、実際には各コマ間に図示しない複数コマの破片画像が配置される。

【３０９８】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるときの割れ態様は様々であり、複数種類の割れパターン（例えば、割れパターンＡ～Ｇ）が予め設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行する演出の種別に応じて予め設定された割れパターンに基づいて、割れ演出を実行可能とされている。

【３０９９】

具体的には、割れパターンＡは、背景変化演出Ａとリーチ示唆演出に対応するパターンとされ、割れパターンＢは、背景変化演出Ｂと強発展演出Ｂに対応するパターンとされ、割れパターンＣは、擬似連演出と結果報知演出（大当り）に対応するパターンとされ、割れパターンＤは、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出に対応するパターンとされ、割れパターンＥは、弱発展演出に対応するパターンとされ、割れパターンＦは、強発展演出Ａに対応するパターンとされ、割れパターンＧは、カットイン演出に対応するパターンとされている。

【３１００】

各割れパターンＡ～Ｇは、「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目のうち少なくともいずれか１以上の項目が異なるパターンとされている。尚、表示期間や表示タイミング等については図１１－５９及び図１１－６０で説明した通りであるため、以下において説明は省略する。

【３１０１】

「作用主体」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対する作用主体を示すもので、割れパターンＡ、Ｅは「キャラクタ」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンＣ、Ｆは「可動体」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンＢ、Ｄは、作用主体によらず所定のタイミングで割れ演出が実行される。「ヒビ態様」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる前にヒビ態様に変化するか否かを示すもので、割れパターンＡ～Ｄは「ヒビ態様」が表示された後に割れ演出が実行され、割れパターンＥ～Ｇは「ヒビ態様」が表示されることなく割れ演出が実行される。尚、「ヒビ態様」は、表示画面における表示位置、表示数、ヒビの形状などが異なる複数種類の態様を含む。「割れ範囲」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる範囲であり、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ～Ｇは表示画面「全体」、割れパターンＤは「一部」とされている。「破片画像表示態様」は、破片画像００６ＳＧ３０２が透過態様か否かを示すもので、割れパターンＢの一部と割れパターンＥは「非透過」、その他の割れパターンは「透過」とされている。

【３１０２】

尚、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａやガラス板画像００６ＳＧ３０１及び破片画像００６ＳＧ３０２に対し表示画面の略中央位置の手前側から光（照明）を照らしている設定とされている。よって、「非透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、光を反射する態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなり、「透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、第１の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）では光を反射せず透過しやすい態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認しやすくなる一方で、第２の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）では光を反射して透過し難い態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなる（図１１－８３参照）。例えば、破片画像表示期間内の特定タイミングにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、その後、時間経過に伴い複数の破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示するにあたって、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示される。尚、この光の種類、強さ、

色、上下左右位置、奥行き位置なども種々に設定変更可能であり、割れパターンに応じて光に関する設定の値を異ならせてもよい。

【３１０３】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることにより表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、形状、大きさ、厚み等が異なる複数の破片画像００６ＳＧ３０２を含む。また、各破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから終了して非表示となるまでの表示期間において、様々な方向に様々な速度で様々な向きで回転しながら移動する。具体的には、Ｘ軸方向（左右方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｙ軸方向（上下方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｚ軸方向（前後方向）に向けて移動する態様で表示されるものがあるとともに、移動速度、回転速度、回転数、表示期間などが異なるもの等がある。尚、移動方向については、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち一の方向だけでなく、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち複数軸方向（例えば、ＸＹ軸方向やＸＹ軸方向など）に向けて移動するものを含む。

【３１０４】

つまり、各割れパターンＡ～Ｇは、上記「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目以外に、破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る際における複数のうち少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２の形状、大きさ、回転速度、回転数、移動方向［Ｘ軸（左右方向）、Ｙ軸（上下方向）、Ｚ軸（前後方向）］、移動速度、表示期間といった表示態様のうち少なくとも１つが異なるパターンとされている。

【３１０５】

また、割れパターンＡ～Ｇは、例えば、所定のアニメーション作成用ソフトのシャター機能を使用して作成された割れのアニメーションであり、作成された割れパターンＡ～Ｇは、以下に示す複数のパラメータのうち少なくとも一部のパラメータの数値が異なる。

【３１０６】

図１１－７３に示す各パラメータについて簡単に説明すると、「重力」は、重力の設定が可能であり、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。「重力方向」は、重力がかかる方向を設定可能であり、０度（上方向）を基準に上下左右方向を指定可能である。「重力勾配」は、重力をＺ軸方向（前後方向）で寄りに調整可能であり、このパラメータで設定した数値は「重力の方向」と合成される。前後、上下左右の３Ｄ空間の方向すべてを指定可能である。尚、「－９０」、「９０」の値では、Ｚ軸方向になるので実質的に「重力の方向」は無効扱いとなる。「強度」は、飛び散る破片の勢いを調整可能であり、値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。「変動量」は、破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能であり、通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。その破片の大きさによる物理アニメーションの差を０～１００％で調整可能であり、０％だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。尚、デフォルトで設定されている３０％が自然界の物理法則に近い値とされている。「繰り返し」は、割れる破片の大きさを調整可能であり、値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。「粘性」は、破片の動きに対する抵抗を設定可能であり、値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。また、粘着物に付着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。すなわち、「粘性」の値を大きく調整した場合、破片の動きがスローモーションとなる。尚、「粘性」の値が通常よりも大きく調整された割れパターンとして、図１１－７３では、割れパターンＢ、割れパターンＥ、割れパターンＦを示しているが、後述の通り、割れパターンＧについても「粘性」の値が通常よりも大きく調整されている。

【３１０７】

尚、上記パラメータは一例であり、上記以外にも、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる原因となる瞬間にかかる力を示す「フォース」、フォースがかかるＸ軸、Ｙ軸方向

の位置調整が可能な「位置」、フォースのＺ軸方向（奥行き方向）の位置調整が可能な「深度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２が回転可能な速度を設定可能な「回転速度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２の動きにランダム度を設定可能な「ランダム度」等を設定可能としてもよい。

【３１０８】

次に、各割れパターンにおける破片画像００６ＳＧ３０２の動き（主に飛び散り態様）の主な特徴について簡単に説明する。

【３１０９】

例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「重力方向」の数値が「１８０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、下方に向けて自然に落下する態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「重力方向」の数値が「０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆに比べて下方に落下しにくい態様である。

【３１１０】

このように、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ（第１パターン）と割れパターンＢ、Ｇ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定が異なることで、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは「１８０°」で、ことで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。

【３１１１】

また、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「変動量」の数値が「３０％」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２は小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速く、大きな重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅い態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「変動量」の数値が「０％」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２は小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ態様となるため、アニメーション度合いが高い割れパターンとされている。

【３１１２】

つまり、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、割れパターンＢ、Ｇは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【３１１３】

また、割れパターンＡ、Ｃ（第１パターン）と割れパターンＤ～Ｆ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定は同じであるが「重力値」の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが異なっている。このようにパラメータの「重力値」の数値を異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。より詳しくは、割れパターンＤ～Ｆの方が数値が大きいので、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが速い。

【３１１４】

また、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ、Ｇは、「重力勾配」の数値が「０」以上に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２はＸ軸、Ｙ軸方向に向けて移動しながら、Ｚ軸方向、つまり、手前側に向けて移動するように表示される態様である一方で、割れパターンＤ、Ｆは、「重力勾配」の数値が「０」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２はＸ軸方向やＹ軸方向に向けて移動するだけで、Ｚ軸方向に向けて移動せずに表示される態様である。尚、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ、Ｇにおいて、破片画像００６ＳＧ３０２が手前側に向けて移動する態様にて表示されるときに、破片画像が漸次拡大する態様にて表示されるため、手前側に近づいていることを強調することができる。特に割れパターンＢ、Ｇは「重力勾配」の数値が「９０」に設定されているため、破片画像がより手前側に移動する態様で表示される。

【３１１５】
　また、割れパターンＡ（第１パターン）と割れパターンＢ（第２パターン）と割れパターンＣ（第３パターン）とで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。
【３１１６】
　また、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）は、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。
【３１１７】
　尚、各種パラメータの数値が異なる複数種類の割れパターンＡ～Ｇが予め記憶されており、実行される演出の種別に対応した割れパターンＡ～Ｇに基づいて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の開始に基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出の種別が決定されたときに、決定された演出の種別や大当り期待度等に応じて各種パラメータの数値を決定するとともに、該決定した数値に基づく割れアニメーションデータを作成し、該作成した割れアニメーションデータに基づいてガラス板が割れるアニメーション表示を表示可能としてもよい。
【３１１８】
　（割れパターンの表示例）
　次に、図１１－７５～図１１－８１に基づいて、割れパターンＡ～Ｇの表示例の詳細について説明する。図１１－７５は、割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－７６は、割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－７７は、割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－７８は、割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－７９は、割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－８０は、割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－８１は、割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【３１１９】
　図１１－７５～図１１－８１それぞれにおいて、（Ａ１）～（Ａ５）はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する態様の割れパターンの表示例であり、（Ｂ１）～（Ｂ５）は、（Ａ１）～（Ａ５）に対応する画像であるがホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない態様の割れパターンの表示例である。つまり、割れ演出の開始時においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場合と表示しない場合とを比較する図である。具体的には、各図における（Ａ１）では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が０％とされ、（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ３）の順にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が漸次高まり、（Ａ４）においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が１００％となる。
【３１２０】

図１１－７５～図１１－８１の（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるアニメーション表示では、割れ始めのフレーム（例えば、（Ｂ１））では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突するような衝撃（フォース）が加えられることにより割れが開始される設定であるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央付近の破片画像００６ＳＧ３０２から飛び散りが開始されるが、その周囲の多数の破片画像００６ＳＧ３０２はまだ飛び散りが開始されずにいる。つまり、割れタイミングにおいて非表示とされたガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示画面全域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化し始めた段階では、表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示された状態となるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２よりも下位の表示レイヤ画像描画領域に表示される画像はほぼ視認困難な状態となる。

【３１２１】

よって、割れ演出の開始タイミングで、（Ｂ１）に示すように、数コマにわたり表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、割れ演出が開始される前に表示されていた画像の視認が困難となる。特に、割れパターンＡ～Ｄのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示された後に割れ演出が開始される場合はまだ良いが、割れパターンＥ～Ｇのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、いきなり割れ演出が開始される場合は、割れ演出が開始される前に表示されていた画像をかき消すように、突然、表示画面を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、遊技者により不自然な印象を与えてしまう虞がある。

【３１２２】

よって、割れ始めにおいては、（Ａ１）のホワイトアウト表示前期期間に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位の表示レイヤ７画像描画領域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示して多数の破片画像００６ＳＧ３０２を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減することができる。

【３１２３】

また、（Ａ２）、（Ａ３）のホワイトアウト表示後期期間に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を急に非表示とすることなく、フェードアウト表示して透過率を漸次高くしていくことで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示画面中央からある程度周囲に捌けてから視認できるようになるため、破片画像００６ＳＧ３０２が割れて飛び散る態様を違和感なく自然に見せることができる。

【３１２４】

図１１－７５に示すように、割れパターンＡでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－７５（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１１－７５（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１１－７５（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【３１２５】

図１１－７６に示すように、割れパターンＢでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－７６（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１１－７６（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図１１－７６（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【３１２６】

図１１－７７に示すように、割れパターンＣでは、レイヤ５画像描画領域に表示された

ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－７７（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１１－７７（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１１－７７（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【３１２７】

尚、擬似連演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出が実行されたときに、背景画像として共通の背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、例えば、演出の種類に応じた異なる表示態様の背景画像を表示してもよい。

【３１２８】

図１１－７８に示すように、割れパターンＤでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－７８（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図１１－７８（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１１－７８（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【３１２９】

図１１－７９に示すように、割れパターンＥでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－７９（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１１－７９（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１１－７９（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＥにおける「粘性」のパラメータの値について「０．４」に調整されているが、これは図１１－７９（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した値であり、より具体的に、図１１－７９（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．１」に調整されている。また、図１１－７９（Ｂ１）において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めを見やすくするため、可動体３２はあえて図示していない。また、割れパターンＥにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、図１１－７９（Ｂ３）からスローモーション移動する表示がされ、フレームアウト表示するまでに時間を要するため、演出進行のテンポを崩さないように、破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能にスローモーションにて移動して表示されている最中にホワイトアウトさせ、スーパーリーチα演出を行ってもよい。

【３１３０】

図１１－８０に示すように、割れパターンＦでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－８０（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図１１－８０（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１１－８０（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。また、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速いので先に落下してフレームアウト表示されるのに対し、大きな重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅いので、小さい破片画像００６ＳＧ３０２よりも後でフレームアウト表示される。

【３１３１】

また、強Ｓリーチ演出中に割れ演出が発生した場合は、リーチ態様の表示画面右上の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となったときに再度表示するようにしてもよく、このようにすることで、割れ演出に関りが薄い表示を極力省き、割れ演出の演出効果を高めることができる。また、強Ｓリーチ演出に限らず、弱Ｓリーチ演出など他のリーチ演出の実行中に割れ演出が発生した場合にも

、リーチ態様の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となったときに再度表示するようにしてもよい。

【３１３２】

図１１－８１に示すように、割れパターンＧでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－８１（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１１－８１（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図１１－８１（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＧにおける「粘性」のパラメータの値について「０．１」に調整されているが、これは図１１－８１（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した値であり、より具体的に、図１１－８１（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．４」に調整されている。

【３１３３】

（破片画像の詳細）

次に、破片画像の詳細について、図１１－８２及び図１１－８３に基づいて説明する。図１１－８２は、（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。図１１－８３は、（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。尚、図１１－８３において点線で示す破片画像は、非表示となったことを示す。

【３１３４】

図１１－８２（Ａ）に示すように、擬似連演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様（例えば、透過率０％）の画像とされている一方で、図１１－８２（Ｂ）に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２や文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様（例えば、透過率１００％）の画像であることで、同じように破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３１３５】

また、図１１－８２（Ｂ）に示すように、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（背景が透ける）であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７（特殊画像）の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（文字が透ける）であり、第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像（背景と文字が透ける）であることで、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【３１３６】

次に、図１１－８３（Ａ）に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって下方に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となる一方で、図１１－８３（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって上下左右に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって移動する前に非表示となることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１３７】

また、図１１－８３（Ａ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作によりが第１の角度（例えば、平面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度よりも小さい第２の角度（例えば、端面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１３８】

また、図１１－８３（Ａ）に示すように、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、第２の破片画像は第２の角度となることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１３９】

（各特徴の効果）

［特徴Ｄ１－１］

以上、パチンコ遊技機１においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行い、これら特別図柄や飾り図柄の可変表示結果として大当りに応じた組み合わせの図柄を導出したときには、遊技者にとって有利である大当り遊技状態に制御することが可能となっている。またパチンコ遊技機１は、画像を表示するための画像表示装置５、可変表示中において大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出等を実行するための制御手段である演出制御用ＣＰＵ１２０を備えている。更に、図１１－３～図１２９に示すように、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５に表示する画像を描画するための表示制御部１２３におけるＶＲＡＭ領域において、それぞれ表示優先度の異なる画像を描画するためのレイヤ１～レイヤ１０画像描画領域を有している。

【３１４０】

例えば、ＶＲＡＭ領域は、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２（ガラス破片等）を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域を有している。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。

【３１４１】

尚、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合を除き、レイヤ１０画像描画領域にて描画された画像は画像表示装置５において最も表示優先度が高い画像であり、レイヤ９画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１０画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ８画像描画領域にて描画された画像はレイヤ９画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ７画像描画領域にて描画された画像はレイヤ８画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画

像であり、レイヤ６画像描画領域にて描画された画像はレイヤ７画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ５画像描画領域にて描画された画像はレイヤ６画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ４画像描画領域にて描画された画像はレイヤ５画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ４画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ１画像描画領域の代わりとして、レイヤ１－１画像描画領域、レイヤ１－２画像描画領域、レイヤ１－３画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ１－１画像描画領域には、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１、第６背景画像）を描画可能であり、レイヤ１－２画像描画領域には、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２、第７背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域には、背景エフェクト画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）、大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。

【３１４２】

ここで、図１１－３３～図１１－３６に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、実行され得るタイミングが異なる演出である。また、図１１－６３に示すように、背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に表示されているガラス板画像００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用することでヒビが表示されるヒビ表示期間と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間と、を有しており、図１１－６８に示すように、強発展演出Ａは、可動体３２の動作によって背景変化演出よりも短い期間でガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出である。

【３１４３】

更に、背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域にヒビが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後とで画像表示装置５において表示される背景画像を異ならせる演出であり、強発展演出Ａは、該強発展演出Ａが実行される前と、該強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始させた後とで画像表示装置５において表示される背景画像を異ならせる演出である。つまり、画像表示装置５の表示領域においてヒビや破片画像００６ＳＧ３０２を表示する背景変化演出Ａと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されることなく破片画像００６ＳＧ３０２が表示される強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、更に、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとにおいて共通に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される前と後とで表示される背景画像の種類が異なっているため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与え、遊技興趣を高めることができる。

【３１４４】

［特徴Ｄ１－２］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、背景変化演出Ａが実行されずに強発展演出Ａが実行される場合の方が、背景変化演出Ａが実行されて強発展演出Ａが実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図１１－３３～図１１－３６参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【３１４５】

［特徴Ｄ１－３］

また、背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化する場合については、背景変化演出Ａを経由する場合に加えて、背景変化演出Ａとは異なるチャンス背景煽り演出を経由する場合を設けてもよい（図１１－３０）。また、背景変化演出Ａを経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときの方が、チャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａとチャンス背景煽り演出とのいずれによりチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【３１４６】

［特徴Ｄ１－４－１］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されるときの方が、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図１１－３３～図１１－３６参照）。このようにすることで、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【３１４７】

［特徴Ｄ１－４－２］

図１１－６３及び図１１－６８に示すように、可変表示中において、背景変化演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング前に実行される演出であるとともに、強発展演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング後に実行される演出である。また、画像表示装置５の表示領域において背景画像として表示される画像は、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）と、リーチ前に大当り遊技状態に制御されることを示唆するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）と、スーパーリーチαのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）と、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）と、を含んでいる。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）とともに表示される画像であって、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）とともに表示される画像であるので、遊技者をこれら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関係性に注目させ、遊技興趣を高めることができる。

【３１４８】

［特徴Ｄ１－４－３］

また、図１１－５９及び図１１－６０に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の少なくとも一部を遊技者が認識することが可能となっており、強発展演出Ａにおいて表示される背景画像は透過性を有していないことから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるスーパーリーチβ

背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の少なくとも一部を遊技者が認識することが不可能であるので、これら背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示と強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。

【３１４９】

［特徴Ｄ１－４－４］

また、図１１－８９に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識可能である一方で、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１５０】

［特徴Ｄ１－４－５］

また、図１１－８９に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１５１】

［特徴Ｄ１－５］

また、図１１－８４に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向やＺ軸方向を含む複数方向に向かって移動する態様で表示される場合は、Ｚ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２の方がＸ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１５２】

［特徴Ｄ１－６］

また、図１１－７２に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示開始から表示終了のタイミングに亘って速度の変化を伴わずに移動表示されるようになっているので、これら背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａでは破片画像００６ＳＧ３０２を違和感なく自然に表示することができる。

【３１５３】

［特徴Ｄ１－７－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１１－７５、図１１－８０参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【３１５４】

［特徴Ｄ１－７－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１１－７５、図１１－８０参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１５５】
［特徴Ｄ１－７－３］
特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。
【３１５６】
［特徴Ｄ１－８］
また、図１１－８９に示すように、背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａにおいて破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数と、強発展演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数とが共通であってもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【３１５７】
［特徴Ｄ２－１］
また、図１１－６３及び図１１－６８に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるようになっている。これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能であるホワイトアウト表示前期期間と、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であるホワイトアウト表示後期期間とから構成されているので、背景変化演出Ａと、強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができることに加えて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減して好適にこれら背景変化演出Ａと強発展演出とを実行することができる。
【３１５８】
［特徴Ｄ２－２］
また、図１１－６３及び図１１－６８に示すように、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、１０００ｍｓであるのに対して、強発展演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、２５００ｍｓであるので、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されることにより背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まるとともに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が異なっているので、これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの双方の演出効果を高めることができる。
【３１５９】
［特徴Ｄ２－３］
また、図１１－６３に示す背景変化演出Ａについて、ヒビ表示期間は該背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも長く、且つホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）は、ヒビ表示期間及び破片画像表示期間より短くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により違和感無く開始することができる。
【３１６０】
［特徴Ｄ２－４］

また、図１１－４５及び図１１－５２に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３とは、同一の態様で表示される画像であるので、これら同一の態様でホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性を高め、双方の演出効果を高めることができる。

【３１６１】

［特徴Ｄ３－１］

また、図１１－６５及び図１１－７０に示すように、擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－７２に示すように、擬似連演出での破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行にかかわらず速度Ｖ１にて移動表示される一方で、カットイン演出の破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行に置応じて速度が速度Ｖ１から低速である速度Ｖ０に変化するので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【３１６２】

［特徴Ｄ３－２］

また、図１１－３３～図１１－３６に示すように、１の可変表示において擬似連演出を複数回実行可能である一方でカットイン演出は１回のみ実行可能とする場合は、擬似連演出が複数回実行されたときの方が、擬似連演出が１回のみ実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高く、カットイン演出が１回実行されたときの方が、擬似連演出が複数回実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【３１６３】

［特徴Ｄ３－３］

擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）に移行するときの第１タイミングと、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図１１－４８（Ｃ）、図１１－５５（Ｃ）参照）、擬似連演出とカットイン演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１６４】

［特徴Ｄ３－４－１］

また、図１１－７２に示すように、カットイン演出での破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）では速度Ｖ１にて移動表示され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が終了したタイミングからは速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０にて移動表示されるので、該カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２を表示したおきの演出効果を高めることができる。

【３１６５】

［特徴Ｄ３－４－２］

また、図１１－７０に示すように、カットイン演出で破片画像００６ＳＧ３０２を表示するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場について、図１１－７２に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、破片画像００６ＳＧ３

０２が速度Ｖ１にて移動表示されている期間と重複する一方で、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示されている期間とは重複しないようにしてもよい。このようにすることで、カットイン演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【３１６６】

［特徴Ｄ３－５］

また、図１１－８９に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１６７】

［特徴Ｄ４－１］

また、図１１－６５及び図１１－７０に示すように、擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－５９及び図１１－６０に示すように、擬似連演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認不能である一方で、カットイン演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認可能となっているため、擬似連演出とカットイン演出とで同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても遊技者に対して好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３１６８】

［特徴Ｄ４－２］

擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－８２参照）。このように演出ごとに破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【３１６９】

［特徴Ｄ４－３－１］

また、図１１－８９に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となってもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１７０】

［特徴Ｄ４－３－２］

また、図１１－８９に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作可能とする場合については、カットイン演出において、複数の破片画像００６

ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１７１】

［特徴Ｄ５－１］

また、図１１－６５及び図１１－７０に示すように、擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これら擬似連演出とカットイン演出とについて、カットイン演出は、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるまでのヒビ表示期間よりも短い期間で複数の破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始する演出とし、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１１－８４参照）、Ｚ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、Ｘ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。

【３１７２】

［特徴Ｄ５－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１１－７７、図１１－８１参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１７３】

［特徴Ｄ５－３］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。

【３１７４】

［特徴Ｄ５－４］

擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図１１－８３（Ａ）参照）、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となることが好ましい（例えば、図１１－８３（Ｂ）参照）。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１７５】

［特徴Ｄ６－１］

また、図１１－６６及び図１１－６７に示すように、リーチ示唆演出と弱発展演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これらリーチ示唆演出と弱発展演出とについて、リーチ示唆演出における右ヒビ表示期間の方が、弱発展演出における前段動作期間よりも長く、リーチ示唆演出における破片画像表示期間と弱発展演出における破片画像表示期間との長さが異なっていてもよい（図１１－６６及び図１１－６７参照）。この

ようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３１７６】

［特徴Ｄ６－２］

また、リーチ示唆演出においては、右ヒビ表示期間を、左ヒビ表示期間における右ヒビ表示期間が開始されるまでの期間よりも長くしてもよい（図１１－６６参照）。このようにすることで、単調な演出構成によりリーチ示唆演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【３１７７】

［特徴Ｄ６－３］

また、リーチ示唆演出として、ヒビが表示された後にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる成功パターンにて実行される場合と、ヒビが表示された後にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されないことで該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない失敗パターンにて実行される場合と、があり、リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行される場合は、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行される場合の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）の２０００ｍｓよりも長期間である６０００ｍｓに亘って、右ヒビ表示期間として「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと「左」の飾り図柄表示エリア５ＬとにヒビがＲ表示されるので、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されないこと、すなわち、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないことを好適に遊技者に示すことができる。

【３１７８】

［特徴Ｄ６－４－１］

また、リーチ示唆演出は成功パターンにて実行されることによってリーチとなることを報知する演出である一方で、失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないこと、すなわち、リーチとなる場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が低いことを示唆する演出であるので、該リーチ示唆演出が実行されるか否か及びリーチ示唆演出が成功パターンで実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、興趣を高めることができる。

【３１７９】

［特徴Ｄ６－４－２］

また、図１１－３３～図１１－３６に示すように、１の可変表示中においてリーチ示唆演出と弱発展演出との両方を実行可能とする場合について、弱発展演出をリーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後に実行可能とし、弱発展演出の実行前にリーチ示唆演出にける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、リーチ示唆演出において破片画像００６ＳＧ３０２の表示に注目させ、興趣を高めることができる。

【３１８０】

［特徴Ｄ６－５］

リーチ示唆演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図１１－４９（Ｇ）、図１１－５１（Ｄ）参照）、リーチ示唆演出と弱発展演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１８１】

［特徴Ｄ６－６］
リーチ示唆演出においてリーチ状態の飾り図柄を強調表示することが可能であり、破片画像表示期間において、リーチ状態のり図柄が強調表示される期間の方が、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長くなるようにすることで（図１１－５０（Ｉ）～図１１－５０（Ｋ）参照）、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。
【３１８２】
［特徴Ｄ６－７－１］
リーチ示唆演出においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示可能であり、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示を開始するタイミングで動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示することで（図１１－４９（Ｄ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。
【３１８３】
［特徴Ｄ６－７－２］
また、図１１－６６に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと、から小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたことを遊技者に対して好適に示すことができる。
【３１８４】
［特徴Ｄ６－７－３］
また、図１１－６６に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにおいては、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示されることはない。このため、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。
【３１８５】
［特徴Ｄ６－７－４］
また、図１１－６６に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される期間（破片画像表示期間）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示される期間（少破片画像表示期間）よりも長期間となっているので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。
【３１８６】
［特徴Ｄ６－８］
また、図１１－５９及び図１１－６０に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像を視認することが可能である一方で、弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像の少なくとも一部を視認することが不能となっているので、リーチ示唆演出と弱発展演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１８７】
［特徴Ｄ６－９］
また、図１１－７２に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示の開始タイミングから表示の終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、リーチ示唆演出及び弱発展演出においてはこれら破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。
【３１８８】
［特徴Ｄ６－１０］
また、弱発展演出における破片画像表示期間をリーチ示唆演出における破片画像表示期間よりも長い期間としてもよい（図１１－６６及び図１１－６７参照）。このようにすることで、リーチ示唆演出と弱発展演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【３１８９】
［特徴Ｄ７－１］
また、図１１－６３及び図１１－７０に示すように、背景変化演出Ａとカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－７０に示すように、カットイン演出が実行される場合は、先ず、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域においてプッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像が表示され、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作される、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなることによってカットイン演出が実行さるようになっており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間中は、該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先してプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像が表示されるようになっている。ここで、該カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は２５００ｍｓであり、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間は３０００ｍｓ、プッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一の１０００ｍｓとなっている、つまり、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（カットイン画像表示期間）は、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間（操作前態様画像表示期間）より短く、且つプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間（操作後態様画像表示期間）よりも長いことから、カットイン演出が単調な演出構成となり該カットイン演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【３１９０】
［特徴Ｄ８－１］
また、図１１－６３及び図１１－６５に示すように、背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。背景変化演出Ａは、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている背景画像が異なる演出である。更に、擬似連演出は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている飾り図柄の組合せが異なる（例えば、ヒビ表示期間の前はランダムな組み合わせで飾り図柄が仮停止するが、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始後では、擬似連演出に応じた組み合わせで飾り図柄が仮停止している）演出としてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【３１９１】
［特徴Ｄ８－２］
また、図１１－６３及び図１１－６５に示す背景変化演出Ａと擬似連演出について、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビ

に変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【３１９２】

［特徴Ｄ９－１］

また、図１１－６３及び図１１－６５に示すように、背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおいてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は２０００ｍｓであるのに対して擬似連演出においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は１５００ｍｓと長さが異なっている。そして、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるようになっており、これらホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能なホワイトアウト表示前期期間と、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能なホワイトアウト表示後期期間と、から構成されているので、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により軽減して好適に背景変化演出Ａと擬似連出とを実行することができる。

【３１９３】

［特徴Ｄ９－２］

また、図１１－６３及び図１１－６５に示す背景変化演出Ａと擬似連演出とについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【３１９４】

［特徴Ｄ１０－１］

また、図１１－６３及び図１１－６９に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－７２に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始から表示終了に亘って速度が変化されることなく移動表示され、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始からホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了までは速度Ｖ１にて移動表示され、移行は速度Ｖ１よりも低速の速度Ｖ０にて移動表示されるので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３１９５】

［特徴Ｄ１０－２］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５３（Ｈ）参照）、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１９６】

［特徴Ｄ１０－３－１］

また、図１１－７２に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間は、速度Ｖ１にて移動表示される期間よりも長いので、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１９７】

［特徴Ｄ１０－３－２］

また、図１１－７２に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示される期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一となっており、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間においてはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されないので、強発展演出Ｂの演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【３１９８】

［特徴Ｄ１０－４］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（図１１－８３（Ａ）参照）、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となる（図１１－８３（Ｂ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１９９】

［特徴Ｄ１０－５］

また、図１１－５９及び図１１－６０に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に透過性を有する画像であるので、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３２００】

［特徴Ｄ１０－６－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１１－７５、図１１－７６参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることが好ましい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【３２０１】

［特徴Ｄ１０－６－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なることが好ましい（図１１－７５、図１１－７６参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３２０２】

［特徴Ｄ１０－７－１］

また、図１１－８９に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおいて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、強発展演出において表示される複

数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３２０３】

［特徴Ｄ１０－７－２］

また、図１１－８９に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３２０４】

［特徴Ｄ１０－７－３］

また、図１１－８９に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となってもよい。このようにすることで、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となる。

【３２０５】

［特徴Ｄ１０－８］

また、図１１－３３～図１１－３６に示すように、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの両方を実行可能とする場合は、背景変化演出をリーチの前のタイミング、強発展出Ｂをリーチ後のタイミングでそれぞれ実行可能とし、強発展演出Ｂの実行前に背景変化演出Ａが実行されたときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【３２０６】

［特徴Ｄ１０－９］

また、図１１－６３及び図１１－６９に示す背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【３２０７】

［特徴Ｄ１１－１］

また、図１１－６３及び図１１－６５に示すように、背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－５９に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３２０８】

［特徴Ｄ１２－１］

また、図１１－６３及び図１１－６９に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間と強発展演出Ｂにおけるヒビ表示期間との長さを異ならせ、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにける破片画像００６ＳＧ３０２とを、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向との複数方向に向かって移動する態様で表示し、Ｚ軸方向に向けて移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方がＺ軸方向に向けて移動表示さえる破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、強発展演出ＢにおいてＺ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出ＡにおいてＺ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３２０９】

［特徴Ｄ１３－１］

また、図１１－６３及び図１１－６６に示すように、背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、リーチ示唆演出において右ヒビ表示期間が４０００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおいてヒビ表示期間が２０００ｍｓであり、リーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が１５００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が２００００ｍｓであることにより、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３２１０】

［特徴Ｄ１３－２］

第１所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１をキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、第４所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能であることで（図１１－４９、図１１－４５参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【３２１１】

［特徴Ｄ１４－１］

また、図１１－６１に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、第２連続割れ演出は第１連続割れ演出の後のタイミングで実行可能であるとともに、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とではヒビ表示期間の長さが共通であるとともに破片画像表示期間との長さも共通であり、第１連続割れ演出の実行後に第２連続割れ演出が実行される場合は、第１連続割れ演出として表示された破片画像００６ＳＧ３０２が一旦非表示となった後に第２割れ演出のヒビ表示期間が開始されるようになっているので、すでに破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているにもかかわらず、新たなヒビが表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【３２１２】

［特徴Ｄ１４－２］

また、図１１－８４に示すように、第１連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されてもよく、更に、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めること

ができる。
【３２１３】
［特徴Ｄ１４－３］
第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、共通に、破片画像００６ＳＧ３０２とともにキャラクタ画像００６ＳＧ３０５（特殊画像）を表示可能であり、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様（例えば、ジャムのキャラクタ画像）にて表示され、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様とは異なる第２態様（例えば、ムムのキャラクタ画像）にて表示されることで（図１１－４２（Ｆ）、図１１－４３（Ｆ）参照）、第１所定演出第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２１４】
［特徴Ｄ１４－４］
また、図１１－６１に示す第１割れ演出と第２割れ演出とで、破片画像表示期間の長さが異なる一方で、これら第１割れ演出や第２割れ演出の演出結果として表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の表示期間の長さは共通であってもよい。このようにすることで、第１割れ演出と第２割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２１５】
［特徴Ｄ１４－５］
また、図１１－２７に示すように、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されるパターンと、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されないパターンと、があり、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行される場合の方が第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いので、第２連続割れ演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【３２１６】
［特徴Ｄ１４－６］
また、図１１－７２に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、共に表示開始タイミングから表示終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。
【３２１７】
［特徴Ｄ１４－７－１］
また、図１１－６１に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出について、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから、共通に、白色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、第１連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と第２連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３との表示パターンが共通であってもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【３２１８】
［特徴Ｄ１４－７－２］
また、図１１－６１に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とでは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）の長さが共通なので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【３２１９】
［特徴Ｄ１５－１］
また、図１１－６３及び図１１－７１に示すように、背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、大当り遊技状態に制御されないとき

の結果報知演出としては、画像表示装置５の表示領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示する。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となるまでに要する時間と、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに要する時間が異なるので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【３２２０】

［特徴Ｄ１５－２］

また、図１１－６３に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、非表示となるまでに２５００ｍｓを要し、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに５５００ｍｓを要するので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【３２２１】

［特徴Ｄ１５－３］

背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、結果報知演出（はずれ）における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）よりも表示サイズが大きいことが好ましい（例えば、図１１－４６（Ｊ）、図１１－５８（Ｄ）参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２２２】

［特徴Ｄ１５－４］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－７３参照）ことで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２２３】

［特徴Ｄ１５－５］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されることが好ましい（例えば、図１１－７５、図１１－７７参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２２４】

［特徴Ｄ１５－６］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示）に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（はずれ）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されるようにしてもよい（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５８（Ｃ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと結果報知演出（はずれ）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２２５】
［特徴Ｄ１６－１］
また、図１１－６３及び図１１－７１に示すように、背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。また、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間では、該背景変化演出Ａに応じた態様で遊技効果ランプ９が発光し、失敗パターンの結果報知演出におけるヒビ表示期間では、該失敗パターンの結果報知演出に応じた態様で遊技効果ランプ９が発光してもよい。更に、背景変化演出Ａに応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるまで継続する一方で、失敗パターンの結果報知演出に応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、失敗パターンの結果報知演出が終了した後の可変表示の停止、次の可変表示の開始等の所定条件が成立するまで継続してもよい。このようにすることで、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【３２２６】
［特徴Ｄ１７－１］
結果報知演出により大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示可能であり、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される前と、割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図１１－４５（Ａ）～図１１－４５（Ｆ）と図１１－４６（Ｉ）、図１１－４６（Ｋ）参照）、結果報知演出により大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前と、大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図１１－５８（Ａ）～図１１－５８（Ｂ）、図１１－５８（Ｄ）参照）。
【３２２７】
このようにすることで、ヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａを実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１を用いるとともに大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。
【３２２８】
［特徴Ｄ１８－１］
背景変化演出Ａは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示する第１所定パートと、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第１ヒビ態様にて表示する第２所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、擬似連演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示する第４所定パートと、可動体３２の落下動作を開始する第５所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、背景変化演出Ａと擬似連演出とで、実行タイミングが異なり、擬似連演出の割れ演出において、可動体３２は第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示画面において非表示となった後に該可動体３２の該第２動作が終了する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８参照）。
【３２２９】
このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａおよび破片画像００６ＳＧ３０２を表示する背景変化演出Ａと擬似連演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示した後に可動体３２を動作させて破片画像０

０６ＳＧ３０２を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【３２３０】
［特徴Ｄ１８－２］
また、図１１－６３及び図１１－６５に示す、背景変化演出Ａと擬似連演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【３２３１】
［特徴Ｄ１８－３－１］
背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１１－４５（Ｇ）、図１１－４８（Ｃ）参照）、背景変化演出Ａと擬似連演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２３２】
［特徴Ｄ１８－３－２］
第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する落下動作であり、可動体３２が演出位置に配置されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１１－４８（Ｃ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。
【３２３３】
［特徴Ｄ１８－３－３］
また、図１１－６５に示すように、擬似連演出において、可動体落下期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長い期間である。ここで、破片画像表示期間については、可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、擬似連演出の演出効果を高めることができる。
【３２３４】
［特徴Ｄ１８－４］
また、図１１－６５に示す擬似連演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、擬似連演出として可動体が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により擬似連演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【３２３５】
［特徴Ｄ１９－１］
また、図１１－６３及び図１１－７１に示すように、背景変化演出Ａと結果報知演出と

は、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－７１に示すように、成功パターンの結果報知演出は、可動体３２の落下とともにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示した後に破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であり、破片画像表示期間において可動体３２の上昇を開始し、該上昇を破片画像表示期間の終了前に終了させる演出である。このため、可動体３２を動作させてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【３２３６】

［特徴Ｄ１９－２］

また、図１１－６３及び図１１－７１に示す背景変化演出Ａと結果報知演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【３２３７】

［特徴Ｄ１９－３－１］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（大当り）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５６（Ｅ）参照）、背景変化演出Ａと結果報知演出（大当り）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２３８】

［特徴Ｄ１９－３－２］

第２動作は、可動体３２が演出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、第２動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１１－５６（Ｆ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【３２３９】

［特徴Ｄ１９－３－３］

また、図１１－７１に示す結果報知演出については、可動体上昇期間がホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長く、破片画像表示期間が可動体上昇期間よりも長いので、結果報知演出の演出効果を高めることができる。

【３２４０】

［特徴Ｄ１９－４］

また、図１１－７１に示す結果報知演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、結果報知演出として可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示

しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により結果報知演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【３２４１】

［特徴Ｄ２０－１］

また、図１１－６３及び図１１－６８に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、強発展演出Ａは、可動体３２の落下に応じて破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であるとともに、該破片画像００６ＳＧ３０２を表示する破片画像表示期間は、背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも短い期間である。更に、強発展演出Ａにおいて、可動体３２は、上記落下後に原点位置である画像表示装置５の上方位置に向けて上昇可能であり、破片画像表示期間が終了した後に可動体３２が上昇を開始するようになっているので、迫力がある演出を提供することができる。

【３２４２】

［特徴Ｄ２０－２－１］

第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する動作であり、第１動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１１－５２（Ｂ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。

【３２４３】

［特徴Ｄ２０－２－２］

図１１－６８に示すように、強発展演出Ａでは、ホワイトアウト前期表示と期間とホワイトアウト後期表示期間が設けられている。ここで、ホワイトアウト前期表示と可動体３２の落下期間（可動体落下期間）との長さを略共通とするとともに、破片画像表示期間を可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、強発展演出の演出効果を高めることができる。

【３２４４】

［特徴Ｄ２０－３］

また、図１１－６８に示す強発展演出Ａとは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、強発展演出Ａとして可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により強発展演出Ａ演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【３２４５】

［特徴Ｄ２１－１］

背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されても、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに背景画像を視認可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されていないときのガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、第１の視認性により表示され、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、背景変化演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲（例えば、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４）にわたって第１の視認性により表示される（図１１－４５（Ｅ）、（Ｆ）、図１

１－４７（Ｃ）参照）。
【３２４６】
　このようにすることで、それぞれ異なるヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【３２４７】
　［特徴Ｄ２１－２］
　所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図１１－４７（Ｃ）拡大図参照）ことで、背景変化演出Ｂの演出効果を高めることができる。
【３２４８】
　［特徴Ｄ２１－３］
　ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が高いレイヤ９画像描画領域において可変表示に対応した第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３（対応画像）を表示可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されないことで（図１１－４７（Ｃ）参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても好適に対応画像を表示することができる。
【３２４９】
　［特徴Ｄ２１－４］
　また、図１１－６４に示す背景変化演出Ｂについては、２段階目ヒビ表示期間を１段階目ヒビ表示期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとでガラス板画像００６ＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２５０】
　［特徴Ｄ２２－１］
　また、図１１－６２及び図１１－６３に示すように、背景変化演出Ａとセリフ予告演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。これら背景変化演出Ａとセリフ予告演出とについて、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間とセリフ予告演出におけるヒビ表示期間とでは、背景画像の視認性が異なっていてもよい。更には、セリフ予告演出におけるヒビ表示期間を背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間よりも長い期間とするとともに、セリフ予告演出におけるヒビ態様とて複数種類の態様を設け（図１１－４５、図１１－４４参照）、第１種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときの方が、第２種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はセリフ予告演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１に注目するようになり、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【３２５１】
　［特徴Ｄ２２－２］
　第１種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図１１－４５、図１１－４４参照）。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２５２】

［特徴Ｄ２２－３］
背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、共通に、特定色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なることが好ましい（例えば、図１１－４５、図１１－４４参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２５３】
［特徴Ｄ２３－１］
画像表示装置５は、特殊表示レイヤ（例えば、レイヤ９画像描画領域）において可変表示に対応した対応画像（例えば、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３）を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤ（例えば、レイヤ９－１画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤ（例えば、レイヤ４画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄など）を表示可能であり、背景変化演出Ａで第１所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、背景変化演出Ｂで第２所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、背景変化演出Ａが実行される場合に変化演出を実行せず、背景変化演出Ｂが実行される場合に変化演出を実行可能である（図１１－９１参照）。
【３２５４】
このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【３２５５】
［特徴Ｄ２３－２－１］
変化演出は、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示し、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が対応画像に作用する動作を行うことで対応画像の表示態様を変化させる演出であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤ（例えば、レイヤ３画像描画領域）において表示可能である（図１１－９１参照）。このようにすることで、背景変化演出Ｂの演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。
【３２５６】
［特徴Ｄ２３－２－２］
キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像（例えば、エフェクト画像００６ＳＧ３３０）を表示可能であることで（図１１－９１参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても変化演出を好適に実行することができる。
【３２５７】
［特徴Ｄ２４－１］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、強Ｓリーチ演出（特別演出）が実行されることを示唆する示唆態様の画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）を含み、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間の方が、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図１１－４５、図１１－９２、図１１－９３参照）。

【３２５８】
このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様が異なるとともに、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【３２５９】
［特徴Ｄ２４－２］
特別演出は、第１特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ｊ、Ｎ）と、第２特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ）と、があり、第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高く、示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図１１－９２、図１１－９３、図１１－９４参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）に対する注目度合いを高めることができる。
【３２６０】
［特徴Ｄ２４－３－１］
強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも多く表示される（図１１－９４参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。
【３２６１】
［特徴Ｄ２４－３－２］
破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作を行うことが可能であり、強発展演出Ａにおいて、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも回転動作量が多いことが好ましい（図１１－９４参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。
【３２６２】
［特徴Ｄ２４－４］
強発展演出Ａは、第１所定パートと第２所定パートとを含み、第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が単数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示される（図１１－９３参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。
【３２６３】
［特徴Ｄ２５］
また、図１１－７０に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出であって、該カットイン演出前の操作促進演出実行期間は、該カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）が視認不能となるホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間であるので、操作促進演出により、割れ演出への溜めを作り、破片画像表示期間ではスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【３２６４】
［特徴Ｄ２６］
また、図１１－７０に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出である。尚、カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間は、操作促進演出実行期間よりも長い期間であってもよい。このようにすることで、割れパターンを印象付けることができる。
【３２６５】
［特徴Ｄ２７］
図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間との少なくとも一部が重複しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は破片画像表示期間よりも短い期間である。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間とから構成されている。尚、ホワイトアウト表示後期期間は、ホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を隠しつつ、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の方が強調されてしまうことを防止する。
【３２６６】
［特徴Ｄ２８］
図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽している。ここで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、表示開始から所定時間が経過して破片画像００６ＳＧ３０２が十分に移動したことを条件に非表示とし、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能なようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されたことにより違和感を与えてしまうことを防止する。
【３２６７】
［特徴Ｄ２９］
また、図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ホワイトアウト表示前期期間にてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率を高めたホワイトアウト表示後期期間にて破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者が視認可能となっている。このため、ホワイトアウト表示後期期間では、表示開始から十分に時間が経過して移動表示された破片画像００６ＳＧ３０２の演出効果を高めることができる。
【３２６８】
［特徴Ｄ３０］
また、図１１－６３及び図１１－６７に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ

演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【３２６９】

［特徴Ｄ３１］

また、図１１－６３及び図１１－６７に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａを遊技状態が通常状態であるときに実行可能な演出とし、弱発展演出を遊技状態が時短状態や確変状態であるときに実行可能な演出としてもよい。更には、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【３２７０】

［特徴Ｄ３２］

また、図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間に亘って割れ演出用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行い、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了タイミングからは、各演出の背景画像に応じた発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行うので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる際の遊技効果ランプ９の発光制御を好適に行うことができる。

【３２７１】

［特徴Ｄ３３］

また、図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間とは少なくとも一部が重複しており、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示開始タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【３２７２】

［特徴Ｄ３４］

図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が第１パターンにて実行されるときと第２パターンにて実行されるときとで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した音（破片画像００６ＳＧ３０２が表示されることに対応した音）が出力されるか否かが異なっていてもよい。このようにすることで、各割れ演出において異なる印象のパターンを提供することができる。

【３２７３】
［特徴Ｄ３５］
図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、成功パターンの結果報知演出の割れ演出を第２パターンにて実実行可能とする場合は、該成功パターンの結果報知演出の割れ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り遊技状態に制御されることに応じた音を出力してもよい。このようにすることで、状態に応じて異なる印象の割れ演出のパターンを提供することができる。
【３２７４】
［特徴Ｄ３６］
図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が上記第１パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力する一方で、割れ演出が上記第２パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示せず、破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力しないようにしてもよい。このようにすることで、異なる印象の割れパターンを提供することができる。
【３２７５】
［特徴Ｄ３７］
図１１－６１～図１１－７１に示す、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力するとともに、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときに該破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じた演出音（割れ演出音）を上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音よりも大きな音量で出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。
【３２７６】
［特徴Ｄ３８］
図１１－８８に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出における割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに、表示されているキャラクタに対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒからキャラクタボイスを出力可能とし、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときは、該破片画像００６ＳＧ３０２の表示対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。
【３２７７】
［特徴Ｄ３９］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンは、変動量が特定値（例えば、「３０％」）となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が異なり、第２パターンは、変動量が０（例えば、「０％」）となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が共通である（図１１－７３、図１１－７４参照）。

【３２７８】

このようにすることで、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【３２７９】

［特徴Ｄ４０］

破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから次第に落下していく態様で表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＤ～Ｆ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが異なる（図１１－７３、図１１－７４参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。

【３２８０】

［特徴Ｄ４１］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる（図１１－７３、図１１－７４参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣の向上。

【３２８１】

［特徴Ｄ４２］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＣ）と、があり、割れパターンＡと割れパターンＢと割れパターンＣとで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている（図１１－７３、図１１－７４参照）。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【３２８２】

［特徴Ｄ４３］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＦ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＧ）と、があり、割れパターンＥと割れパターンＦと割れパターンＧは、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３

」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である（図１１－７３、図１１－７４参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【３２８３】

［特徴Ｄ４４］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）において表示可能であり、第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なることが好ましい（例えば、図１１－４５、図１１－４６参照）。このようにすることで、通常状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときと特別状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

【３２８４】

［特徴Ｄ４５］

背景変化演出Ａは、割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）を第１態様にて表示した後に、第２態様に変化させることを含む演出であり、画像表示装置５は、通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）とで、共通に、割れ画像を第１態様にて表示するときにエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、該割れ画像を第２態様にて表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（例えば、図１１－４５、図１１－４６参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【３２８５】

［特徴Ｄ４６］

図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されるようにしてよい。更には、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで移動する速さが異なっていてもよい。このようにすることで、時短状態や確変状態のテンポを崩さない割れパターンにより、時短状態や確変状態中の演出効果を高めることができる。

【３２８６】

［特徴Ｄ４７］
図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出が実行されたときと第２パターンの割れ演出が実行されたときとで大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れパターンに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるため、割れパターンにより注目させることができる。

【３２８７】
［特徴Ｄ４８］
所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタが描かれた態様であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図１１－９４参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【３２８８】
［特徴Ｄ４９］
所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図１１－９４参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【３２８９】
［特徴Ｄ５０］
特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動

作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、可動体３２が重畳しない表示領域である第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多い（図１１－９４参照）。このようにすることで、可動体３２が表示画面と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【３２９０】

［特徴Ｄ５１］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、可動体３２が重畳しない第１表示領域Ｌ１から該可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示され、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される（図１１－９４参照）。このようにすることで、可動体３２が重畳している領域に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、可動体３２が重畳している領域を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【３２９１】

［特徴Ｄ５２］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、画像表示装置５の表示画面に重畳している可動体３２が該表示画面に重畳しない位置に動作した後も、破片画像００６ＳＧ３０２が継続して表示される（図１１－９４参照）。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示画面と重畳する中で、破片画像００６ＳＧ３０２を見逃さないように好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【３２９２】

［特徴Ｄ５３］

リーチ示唆演出において、画像表示装置５は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されるときに、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ）を複数表示可能であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が短い（図１１－４９、図１１－５０参照）。このようにすることで、割れパターンＡを用いる演出の演出効果を高めることができる。

【３２９３】

［特徴Ｄ５４］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種

類が異なり、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４９～図１１－５１参照）。このようにすることで、複数の割れパターンに共通して特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５）が登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【３２９４】

［特徴Ｄ５５］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、画像表示装置５は、第１パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、第２パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を非表示とする（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４９～図１１－５１参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が破片画像００６ＳＧ３０２の最初の表示部分を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２において違和感を与えてしまうことを防止する。

【３２９５】

［特徴Ｄ５６］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１１－４９、図１１－５０、図１１－４５、図１１－４６参照）。このようにすることで、割れパターンの種類に応じて破片画像００６ＳＧ３０２が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

【３２９６】

［特徴Ｄ５７］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、大当り状態に制御される期待度が異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４９、図１１－５０参照）。このようにすることで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５への期待感を高めるとともに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後の割れパターンの種別に注目させて興趣を向上する。

【３２９７】

以上、特徴Ｄを説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発

明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【３２９８】
（変形例１）
例えば、各演出のホワイトアウト表示前期期間後における破片画像００６ＳＧ３０２の速度が全て一定となる形態（第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出であればＶ１、強発展演出Ｂ及びカットイン演出であればＶ０）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１として、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２については、画像表示装置５の表示領域における左右方向（Ｘ軸方向ともいう）、上下方向（Ｙ軸方向ともいう）、遊技者に向けての手前方向（Ｚ軸方向）に向けての進行速度（表示速度）が異なっていてもよい。
度が異なっていてもよい。
【３２９９】
例えば、図１１－８４（Ａ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ１、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ１、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ１で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。
【３３００】
更に、図１１－８４（Ｂ）に示すように、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ２、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ２、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ２で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。
【３３０１】
尚、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への移動は、破片画像００６ＳＧ３０２を拡大表示することを意味するため、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への進行速度は拡大表示速度ともいう。
【３３０２】
ここで各演出においてＸ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図１１－８４（Ｃ）に示すように、本変形例１では、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂとは異なり遊技者側に向けて拡大表示されるのみであるので、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている。つまり、各演出の割れ演出では、拡大表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが表示されることによって、遊技者に対して立体感を演出することができるうえに、破片画像００６ＳＧ３０２Ａが破片画像００６ＳＧ３０２Ｂの表示が終了した後も立体感を継続して演出することができるので、割れ演出として破片画像００６ＳＧ３０２が表示される

ときの演出効果を高めることができる。

【３３０３】

更には、図１１－８４（Ｄ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出を演出群Ｘ、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出を演出群Ｙとし、これら演出群Ｘの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃと演出群Ｙの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃとについて比較すると、本変形例１では、演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ１を、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ２よりも高速（Ｖｚ１＞Ｖｚ２）とすること等によって、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの方が演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃよりも表示開始から表示終了までの期間が長く設定されている。このため、本変形例１においては、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出をそれぞれ背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングでこれら演出に対して遊技者を注目させることにより驚きを与えることができ、更に、演出群Ｘに含まれている演出と演出群Ｙに含まれている演出とで破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が異なるため、同じ割れ演出を実行して破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であっても演出によって遊技者に対して好適に異なった印象を与えることができるので、遊技興趣を高めることができる。

【３３０４】

特に、本変形例１では、演出群Ｙに含まれる演出は、演出群Ｘに含まれる演出よりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が長く設定されているため、演出群Ｙに含まれる演出として割れ演出が実行されるときには、演出群Ｘに含まれる演出として割れ演出が実行されるときよりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示による演出効果を高めることができる。

【３３０５】

また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の破片画像００６ＳＧ３０２として、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２については、表示開始タイミングから表示終了タイミングにかけて拡大表示されることによって視認性が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果をより高めることができる。

【３３０６】

また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、Ｘ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図１１－８４（Ｃ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出（例えば、カットイン演出）においてＺ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示開始から表示終了までの期間は、特定演出とは異なる所定演出（例えば、擬似連演出）においてＸ軸方向やＹ軸方向のみに移動する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｂの表示開始から表示終了までの期間より長くてもよい。このようにすることで、特定演出と所定演出（上記例ではカットイン演出と擬似連演出）とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を

持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。
【３３０７】
　また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、破片画像００６ＳＧ３０２を表示し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示することによって非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の演出（例えば、擬似連演出や背景変化演出Ａ）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とし、特定の演出（例えば、強発展演出Ｂやカットイン演出）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、一部の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とする一方で、他の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けての移動中に非表示としてもよい。このようにすることで、所定の演出と特定の演出とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。
【３３０８】
　尚、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の各割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向の複数の方向に向けて移動表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第１連続割れ演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３３０９】
　（変形例２）
　また、各演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２数はタイミングによって異なっていてもよい。
【３３１０】
　例えば、図１１－８５（Ａ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示前期期間を長さＬ１、ホワイトアウト表示前期期間に連なる期間であって、ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示後期期間を長さＬ２（Ｌ２＞Ｌ１）とする。
【３３１１】
　また、破片画像表示期間を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの期間であって、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト後期期間の合計期間よりも長期間である長さＬ３（Ｌ３＞Ｌ１＋Ｌ２）の第１破片画像表示期間と、第１破片画像表示期間に連なる期間であって長さＬ４（Ｌ３＋Ｌ４＞Ｌ１＋Ｌ２）の第２破片画像表示期間と、から構成する。
【３３１２】
　ここで、図１１－８５（Ｂ）に示すように、第２破片画像表示期間においては、第１破片画像表示期間よりも多くの破片画像００６ＳＧ３０２数を表示することによって、割れ演出の遊技興趣を高めることができる。更に、本変形例２では、第１破片画像表示期間のうち、ホワイトアウト表示前期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能である一方で、ホワイトアウ

ト表示後期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であり、第１破片画像表示期間の長さＬ３がホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との合計期間の長さ（Ｌ１＋Ｌ２）よりも長いことから、ホワイトアウト表示前期期間においては、遊技者から破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能とすることでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れに伴い遊技者が割れ演出に違和感を覚えてしまうことを防ぐことができるとともに、ホワイトアウト表示後期期間においては、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が強調されることによって割れ演出の遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【３３１３】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有している一方で、擬似連演出と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は全て透過性を有していてもよいし、全て透過性を有していなくともよい。

【３３１４】

（変形例３）

更に、変形例３として図１１－８６に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が変化していく（本変形例３であれば、破片画像００６ＳＧ３０２の透過率は、破片画像００６ＳＧ３０２表示タイミングで０、ホワイトアウト表示前記期間の終了タイミングでＴ１（Ｔ１＞０）、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングでＴ２（Ｔ２＞Ｔ１）、破片画像００６ＳＧ３０２表示終了タイミングでＴ３（Ｔ３＞Ｔ２）ようにしてもよい。このようにすることで、例えば、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングの直前であって、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域上に十分に散乱したとときの演出効果を高めることができる。

【３３１５】

特に、本変形例３においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していくので、割れ演出の演出結果として表示される画像を遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を通して容易に視認することが可能となるので、割れ演出の演出結果として表示される画像が破片画像００６ＳＧ３０２に遮られて視認困難となってしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【３３１６】

また、本変形例３では、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が低下してもよい。

【３３１７】

（変形例４）

更に、変形例３では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過

率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例４として図１１－８７（Ａ）及び図１１－８７（Ｂ）に示すように、実行される演出が第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出のいずれであるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよいし、また、同一の演出であっても、遊技状態に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよい（図１１－８７では背景変化演出Ａと弱発展演出とにおける破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を例示）。

【３３１８】

尚、図１１－８７に示すように、背景変化演出Ａと弱発展演出とにおいては、割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後は、ホワイトアウト表示前記期間が終了することによって破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能となっている。ここで、これら背景変化演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【３３１９】

更には、図１１－８７に示すように、通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを比較する場合においても、これら通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、通常状態における背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、時短状態や確変状態における弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【３３２０】

（変形例５）

また、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用した結果、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出内の演出として割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用する際には、表示されるキャラクタに応じた音声（例えば、キャラクタボイス）を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができる。特に、変形例５として図１１－８８に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する際にキャラクタに応じたキャラクタボイスを出力する場合については、キャラクタボイスの出力期間とヒビ割れ音の出力期間との少なくとも一部が重複するようにこれらキャラクタボイスとヒビ割れ音とを同一の音量（図１１－８８の例ではＶｏｌ１）にて出力すればよい。

【３３２１】

また、本変形例５では、図１１－８８に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される際に出力される割れ演出音については、ヒビが表示される際に出力されるヒビ割れ

音よりも大きな音量（図１１－８８の例ではＶｏｌ２）にて出力されるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができ、更に背景変化演出Ａやリーチ示唆演出として割れ演出が実行されること、すなわち、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出が成功パターンにて実行されたこと及びこれら割れ演出の割れパターンを遊技者に印象受けることができる。

【３３２２】

（変形例６）

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２を表示終了まで移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、表示開始から表示終了までの期間において移動表示に加えて回転表示されるものであってもよい。更に、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数は、いずれの演出にて実行される割れ演出かに応じて異なっていてもよい。

【３３２３】

例えば、変形例６として図１１－８９に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３回回転し、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３よりも少ない回数であるＲ２（Ｒ３＞２）回回転し、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ２よりも少ない回数であるＲ１（Ｒ２＞Ｒ１）回回転すればよい。

【３３２４】

このように、本変形例６では、可変表示中に実行され得るタイミングが異なる演出間であっても、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が同一である演出を有することによって、これら第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出の組み合わせ、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂと擬似連演出とリーチ示唆演出と弱発展演出と強発展演出Ａとの組み合わせ、強発展演出Ｂとカットイン演出と結果報知演出との組み合わせのように、それぞれの演出の組み合わせ内の関連性が高まるので、これら演出の組み合わせ内での演出効果を高めることができる。

【３３２５】

また、上記したように、本変形例６では、いずれの演出の割れ演出であるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が異なっており、特に、例えば、擬似連演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示開始から表示終了までの回転数が多いので、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として実行される割れ演出のバリエーションを増加させることができ、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３３２６】

尚、本変形例６では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２を回転表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、破片画像００６ＳＧ３０２の回転中においては、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第１の回転角

度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像を視認可能となり、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第２の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を視認不能としてもよい。このようにすることで、これら破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。更に、上記したように破片画像００６ＳＧ３０２の回転角度に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無が変化する場合については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を同期して回転させるのではなく、少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２を他の破片画像００６ＳＧ３０２とは角度が異なるように回転させてもよい。例えば、１の破片画像００６ＳＧ３０２が上記第１の回転角度であるとき、他の破片画像００６ＳＧ３０２の一部が上記２の回転角度となることによって、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果をより高めることができる。

【３３２７】

（変形例７）

また、擬似連演出としては、画像表示装置５の画像表示領域にヒビが表示された後に可動体３２の動作に応じて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例７として図１１－９０（Ａ）に示すように、擬似連演出としては、キャラクタが画像表示装置５の表示領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する、または、可動体３２が落下する前段動作期間を経て、ヒビ表示期間としてヒビが表示されるようにしてもよい。更に、図１１－９０（Ｂ）に示すように、該ヒビ表示期間を、背景変化演出Ａのようにヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成することによって、ヒビが２段階に分けて表示された後に割れ演出が実行されるようにしてもよい。

【３３２８】

更に、図１１－９０（Ｂ）に示すように、該擬似連演出におけるヒビ前段表示期間の長さを背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと本変形例７の擬似連演出とにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａと擬似連演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。

【３３２９】

更に、本変形例７では、擬似連演出を、背景変化演出Ａのように、キャラクタの作用や可動体３２の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置５の表示領域において２段階に亘りヒビが表示される演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出を、背景変化演出Ａのように、キャラクタの作用や可動体３２の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置５の表示領域において２段階に亘りヒビが表示される演出としてもよい。この場合においても、リーチ示唆演出におけるヒビ表示期間をヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成するとともに、リーチ示唆演出におけるヒビ前段表示期間の長さを背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと本変形例７のリーチ示唆演出とにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。

【３３３０】

（変形例８）

割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域、レイヤ５画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１やガラス板

画像００６ＳＧ３０１に替わる画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域だけでなく、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【３３３１】

例えば、本変形例８では、図１１－９１（Ａ１）～（Ａ５）に示すように、背景変化演出Ａにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図１１－９１（Ａ２）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化したときに、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示可能とされている（図１１－９１（Ａ３）参照）。

【３３３２】

このようにヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されると、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示されている場合、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３の視認性が低下する虞がある。よってこの場合、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化するアクティブ変化演出の実行は制限されるため、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色は変化しない。

【３３３３】

一方、図１１－９１（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、背景変化演出Ｂでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が画面右上部に登場する動作に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示された後（図１１－９１（Ｂ１）参照）、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が下降を開始する動作に応じて、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が段階的に変化する（図１１－９１（Ｂ２）参照）。

【３３３４】

しかしこの場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域に表示されているため、仮にヒビが伸びてアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕにかかるように表示されたとしても、ヒビがアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されることはない。

【３３３５】

また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕを横切るように移動表示される場合でも、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示せずに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３３０を表示可能としてもよい（図１１－９１（Ｂ３）参照）。その後、アクティブ変化演出が実行され、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化する（図１１－９１（Ｂ４）参照）。

【３３３６】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがある背景変化演出Ａは、アクティブ変化演出（変化キャラクタによる作用演出）と実行期間が重複

することで、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下しない背景変化演出Ｂにおいては、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行可能とすることで、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても、表示レイヤやアクティブ変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。尚、変化演出の対象は第１保留表示００６ＳＧ１０１や第２保留表示であってもよい。

【３３３７】

また、背景変化演出Ａでは、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されることでアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下するが、このような状況で保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化すると、変化演出により変化したのかヒビ態様により変化したのかが分かりにくくなり、遊技者に不信感を与えることになるため、ヒビ態様となってもアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがない背景変化演出Ｂにおいて変化演出を実行可能とすることが好ましい。

【３３３８】

また、本変形例８では、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されるときにはアクティブ変化演出の実行が制限されているが、例えば、その後、割れ演出が実行されて破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散り、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が非表示となった後に、アクティブ変化演出を実行可能、つまり、本来の実行タイミングとは異なるタイミング（例えば、変動開始時やリーチ中など）で実行されてもよい。また、アクティブ変化演出を簡略化した態様（例えば、変化キャラクタを表示せず、図１１－９１（Ａ３）のタイミングでさりげなくアクティブ表示の態様を変化させる態様）で実行してもよい。このように、割れ演出によりアクティブ表示が視認困難となる期間と重複しない期間に変化演出を行うことで、割れ演出と変化演出、双方の演出効果を高めることができる。

【３３３９】

（変形例９）

また、強発展演出Ａが実行された場合、強Ｓリーチ演出Ａに発展することが決定された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、期待度が異なる複数種類の強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ、Ｊ、Ｎのうちいずれかが実行されることを示唆する示唆態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ等を含んでいてもよい。

【３３４０】

具体的に説明すると、図１１－９２（Ａ）～（Ｆ）に示すように、強発展演出Ａにおいて割れ演出が実行され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了してから破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了して非表示となる前に、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｍと、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｊと、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｎと、複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される（図１１－９２（Ｇ）参照）。

【３３４１】

そして、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうち破片画像００６ＳＧ３４２Ｍが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることが報知され（図１１－９３（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ２'）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｊが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ

演出Ｊが実行されることが報知され（図１１－９３（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｎが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることが報知される（図１１－９３（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。

【３３４２】

このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像とその後に実行される強Ｓリーチ演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３３４３】

尚、本変形例では、各種強Ｓリーチ演出にて登場する種別のキャラクタの顔が表示された非透過態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎにより、実行される強Ｓリーチ演出の種別を示唆しているが、示唆態様は上記のものに限定されるものではなく、実行される強Ｓリーチ演出の種別を特定可能な態様の破片画像であれば種々に変更可能であり、例えば、強Ｓリーチ演出の種別を特定可能なリーチタイトル名や背景画像といった関連する情報が表示された破片画像であってもよい。

【３３４４】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかが表示されたまま他が非表示となることで実行が決定されている種別を示唆されるが、例えば、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかを、大きく表示したり、異なる色で表示したり、エフェクト画像を表示したり、強調した態様で表示することで示唆するようにしてもよい。また、最終的に２以上の破片画像を表示したまま強Ｓリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【３３４５】

（変形例１０）

また、複数の破片画像００６ＳＧ３０２を一のレイヤ５画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、２以上のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【３３４６】

例えば、本変形例１０では、図１１－９４に示すように、強発展演出Ａで用いられる割れパターンＦにて表示可能な複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、大きい破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様でレイヤ５－１画像描画領域に表示され、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様で、レイヤ５－１画像描画領域よりも上位のレイヤ５－２画像描画領域に表示される。また、この場合、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、割れタイミングにおいてレイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域それぞれに表示される。尚、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかには、変形例９にて説明したように、強Ｓリーチ演出の種別に対応するキャラクタの顔が描かれた態様とされている。

【３３４７】

このように、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかは、キャラクタが描かれた態様であり、レイヤ５－２画像描画領域に表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、該レイヤ５－２画像描画領域よりも下位のレイヤ１画像描画領域において表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【３３４８】

また、図１１－９４（Ｂ）に示すように、レイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域は、可動体３２が演出位置に移動したとき、該可動体３２に重畳しない第１表示領域Ｌ１と、可動体３２を示す２点鎖線で囲まれた第２表示領域Ｌ２と、から構成される。そして、可動体３２が演出位置に移動したとき、第１表示領域Ｌ１に表示される破

片画像００６ＳＧ３０２の方が、第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多くなっている。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示領域と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【３３４９】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１表示領域Ｌ１から第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示される一方で、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される。このようにすることで、第２表示領域Ｌ２に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、第１表示領域Ｌ１を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【３３５０】

また、割れ前兆画像の一例として、ガラス板を模したガラス板画像００６ＳＧ３０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パネル、扉、岩など、ガラス以外の物体を模した割れ前兆画像を適用してもよい。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する場合、透過率を１００％で表示してもよいし、１００％未満で表示してもよい。また、割れ前兆画像は、複数のレイヤ画像描画領域に表示されて個別に割れ演出が可能に表示されてもよい。

【３３５１】

また、破片画像の一例として、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部を模したガラスの破片画像００６ＳＧ３０２を表示可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した画像が表示されるものであれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とは異なる画像を模した破片画像が一部に表示されるようにしてもよい。また、破片画像は、割れ前兆画像よりも上位の表示レイヤに表示されているが、割れ前兆画像よりも下位の表示レイヤに表示されるようにしてもよい。

【３３５２】

また、割れ演出における割れパターンとして、割れパターンＡ～Ｇが設定されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種類の割れパターンに基づく割れ演出を実行可能としてもよい。

【３３５３】

また、大当りの期待度を示唆する予告演出などの演出の実行中において割れ演出が実行可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出が該割れ演出以外の他の演出とは別個に単独で実行されるようにしてもよい。尚、この場合、割れパターンの態様に応じて大当り期待度が異なるようにすることで、予告演出の１つとして割れ演出を実行してもよいし、演出ステージ、演出モード、遊技状態が変化する際に変化演出として実行してもよい。

【３３５４】

また、割れ演出において、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像の所定位置に前側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始されるようにしてもよい。また、フォースは割れ前兆画像の複数個所に所定タイミングで、または複数タイミングで加えられるようにしてもよい。

【３３５５】

また、予告演出種別によって、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に変化した後に割れが開始される場合と、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、

予告演出種別によらず、全ての割れ演出が、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に変化した後に開始されてもよいし、あるいは、全ての割れ演出が、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始されてもよい。

【３３５６】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示されるオブジェクト画像（キャラクタなど）、飾り図柄、背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される各種画像の視認性を低下させずに第１視認性のまま表示し、例えば、ヒビを表す部分に色付きのエフェクト画像などを表示することでヒビが目立つように表示してもよい。

【３３５７】

また、オブジェクト画像の一例として、主にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタの種別は上記以外の種別であってもよい。また、キャラクタではなく、人物や、鉄球や岩などの物体や、目標物など、種々に変更可能である。

【３３５８】

また、割れ演出は、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始される場合と、可動体３２の動作に応じて割れが開始される場合と、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、全ての演出において、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、可動体３２の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始されてもよい。また、可動体の一例としてロゴ役物としての可動体３２が適用されているが、遊技盤２における他の場所に設けられた盤側可動体を適用してもよいし、遊技盤２以外の遊技機用枠３に設けられた枠側可動体を適用してもよい。さらに、特別可変入賞球装置７などの可動体の動作に応じて割れが開始されるようにしてもよい。

【３３５９】

また、割れ演出の割れが開始されるときに、エフェクト画像として透過率が０％のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の表示レイヤに表示することで、割れ演出の開始直後の期間において破片画像００６ＳＧ３０２の視認が困難となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に必ずしもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示して破片画像００６ＳＧ３０２の視認が困難となるようにしなくてもよい。

【３３６０】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の表示レイヤに透過率が０％のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することで、割れ演出の開始時における破片画像００６ＳＧ３０２の視認を困難化している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を高める、つまり、破片画像００６ＳＧ３０２をフェードイン表示することにより、割れ演出の開始時における破片画像００６ＳＧ３０２の視認を困難化するようにしてもよい。

【３３６１】

また、レイヤ４画像描画領域においてヒビを表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の描画・配置を行い、レイヤ５画像描画領域において実際に割れる（破片画像００６ＳＧ３０２に変化する）画像としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの描画・配置を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ４画像描画領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１の描画・配置を行い、レイヤ５画像描画領域において該ガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れた画像として破片画像００６ＳＧ３０２の描画・

配置を行い、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの描画・配置は行わないようにしてもよい。

【３３６２】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の透過率と、割れ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの透過率とを異ならせてもよい。例えば、割れ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの透過率を、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の透過率よりも高くする（ガラス板画像００６ＳＧ３０１を非透過の画像とする）ことによって、ヒビが表示されるタイミングと割れ演出の実行タイミングとを分かり易くできる。

【３３６３】

また、レイヤ４画像描画領域にヒビ態様にて表示したガラス板画像００６ＳＧ３０１を非表示としたタイミングで、レイヤ５画像描画領域において割れ態様に変化するガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示したガラス板画像００６ＳＧ３０１と割れ態様に変化するガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示時期は少なくとも一部が重複してもよい。

【３３６４】

また、本発明における割れ前兆画像として、ヒビ態様にて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることを示唆する画像であれば、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１以外の画像であってもよい。

【３３６５】

また、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出として、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対してキック（図１１－４５参照）、ハンマー（図１１－４９参照）、パンチ（図１１－５１参照）等で作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出としてガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用する形態としては、上記したキック、ハンマー、パンチ等に加えて、或いは替えて、刀等の斬撃の作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるようにしてもよい。特に、背景変化演出としては、キャラクタがキックでガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（キックの打撃により割れる）背景変化演出Ａ、キャラクタや可動体３２が作用することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる背景変化演出Ｂに加えて（図１１－３０参照）、上記したように、キャラクタが刀でガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（刀の斬撃により割れる）背景変化演出Ｃを実行可能とし、ガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用するか否かやキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する態様によって大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出として実行可能なガラス板００６ＳＧ３０１Ａの割れる演出パターンを増加させることができるとともに、割れ演出に対する遊技者の注目を一層高めることができる。

【３３６６】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され

た際に遊技者が違和感を感じてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるタイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが開始されるタイミング）からはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されてからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるまでのスピード感を高め、勢いがあって印象に残り易い割れ演出を提供することができる。

【３３６７】

更に、上記のように割れ演出としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない場合は、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示するのではなく、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１自体が割れるように表示を行ってもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されることが無いので、割れ演出の実行時にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されることにより遊技者が違和感を感じてしまうことを防止することができる。

【３３６８】

また、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際には、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２がを表示されるようにしてもよい。特に、このように背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される場合は、割れ演出の実行直前まで画像表示装置５の表示領域において表示されていた背景画像の一部が破片画像００６ＳＧ３０２に表示されるようにしてもよい。

【３３６９】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出以外の演出として割れ演出を実行可能としてもよい。例えば、可変表示中であって、遊技者にとって有利度が低い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了御後に時短状態に制御される非確変大当りや、ラウンド数が２ラウンドの確変大当りＣの大当り遊技状態）に制御されることが報知された後のタイミング、或いは、当該可変表示終了後の大当り遊技状態において、遊技者にとって有利度が高い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される大当りであってラウンド数が１０ラウンドである確変大当りＡの大当り遊技状態）に制御されることを改めて報知する昇格演出や、可変表示中であって、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後に、大当り遊技状態に制御されることを改めて報知する復活演出として割れ演出を実行してもよい。

【３３７０】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行する際には、キャラクタや可動体３２の作用、ヒビの表示等が行われた後にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタや可動体３２の作用やヒビの表示等が行われることなくホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示やガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行による意外感を遊技者に対して与えることができるので、遊技興趣を向上で

きる。
【３３７１】
　また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１（及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）を割れ対象とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１や該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ以外の画像を割れ対象（例えば、セリフ予告演出やカットイン演出の割れ演出であれば操作促進画像００６ＳＧ３１０）としてもよい。
【３３７２】
　また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、背景画像よりも上位の画像として表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２、及び背景画像の少なくとも一部を一時的に遊技者から視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと背景画像との間の画像として表示してもよい。
【３３７３】
　また、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の割れ演出として、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の奥側から手前側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタの画像をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の描画領域において描画・配置する等することによって（図１１－３、図１１－４参照）、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用するようにしてもよい。
【３３７４】
　また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、通常の平面画像として破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出では、破片画像００６ＳＧ３０２を立体視可能な３Ｄ画像として表示してもよい。このようにすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、割れ演出としての３Ｄの破片画像００６ＳＧ３０２の表示によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。
【３３７５】
　また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を異ならせてもよい。このようにすることで、例えば、強発展演出やカットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度よりも低速とすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、

破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【３３７６】

また、図１１－５９及び図１１－６０に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出としては、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２を表示する一方で、擬似連演出及び弱発展演出の割れ演出としては、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２透過性の有無を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行によって表示された破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いか否かを認識させることができる。

【３３７７】

また、割れ演出において、図１１－７５～図１１－８１における各（Ａ１）～（Ａ５）の通り、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示により表示開始時の破片画像００６ＳＧ３０２を視認困難とするようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１１－７５～図１１－８１における各（Ｂ１）～（Ｂ５）の通り、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示せずに表示開始時の破片画像００６ＳＧ３０２が視認できるように表示してもよい。このようにすることで、あえて違和感を表現し、割れ演出が遊技者の印象に残りやすい演出となる。さらに、割れパターンによって、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示の有無を異ならせることで多様な割れ演出を実行可能とし、遊技興趣を高めるようにしてもよい。

【３３７８】

図１１－４５に示した背景変化演出Ａに失敗パターンがあることを例示したが、これに限定されるものではなく、背景変化演出Ａが実行されたときは背景の変化が確定するようにし、一方で背景変化演出Ｂが実行されたときには背景が変化する場合としない場合とがあるようにしてもよい。なお、背景変化演出Ｂにおいては背景が変化する期待度を示唆可能な装飾エフェクトを、図１１－４７（Ｃ）に示したヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４と第１背景画像００６ＳＧ０８１との境界部に表示するようにし、青、緑、赤のいずれの色の装飾エフェクトを表示するかによって背景変化の期待度（赤＞緑＞青）を示唆してもよい。このようにすることで、いずれの背景変化演出が実行されるかに関心を持たせて遊技興趣を向上できる。

図１１－４８や図１１－５２に示したように、可動体３２の動作に対応させて動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１と破片画像００６ＳＧ３０２との両方を表示することが可能であるが、より具体的に、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１及び破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始後において、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１よりも先に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、その後、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１の表示が終了し、背景画像が表示されているときに可動体３２が原点位置に配置されることで復帰動作が終了する。このようにすることで、可動体を用いた演出と割れ演出、それぞれの演出効果を低下させずに双方の演出を連動して実行することができる。

【３３７９】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【３３８０】
（特徴Ａと特徴Ｄの関係）
特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴Ａおよび特徴Ｄの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【３３８１】
（特徴Ａと特徴Ｄの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ａおよび特徴Ｄの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を用い、その後、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れ演出を用いて表現される変動を経由し大当りした後、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。
（効果）特徴Ａおよび特徴Ｄの双方の特徴を備えることで、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
以下に、想定される例を記す。
【３３８２】
（特徴Ａと特徴Ｄの関係）
（大当りＦＦ演出におけるシーンの切り替え、変動中におけるシーンの切り替え、割れ演出の用いられ方）（図８－５４、図１１－３７、図１１－３８）
特徴Ｄで説明した割れ演出は、背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる際に用いられることを説明した。大当りＦＦ演出は大当り名称を表示する第１部と右打ちを表示する第２部とで構成される。第１部から第２部への切り替えにおいては、割れ演出を用いて切り替えを演出しないようにしたほうが好ましい。特に、大当り名称の表示や右打ちの表示といった文字を出すシーンの切り替えに割れ演出を用いてしまうと文字が読み取りにくくなってしまう可能性があるためである。切り替えを見せる際に、割れ演出とは異なる切り替え効果、例えばホワイトアウトやブラックアウト、フェードイン、フェードアウト等を用いたほうがよい。
一の遊技機として、変動中に発生する背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる演出においては、割れ演出を用いて、背景またはシーンの変化を見せることで、まるで液晶が割れて画面の表示が切り替わったかのようなダイナミックな演出を見せることができる一方で、大当りＦＦ演出中のシーンの切り替えの際に、割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いてシーンの切り替えを見せることで、特に、大当り名称の表示や右打ちの表示といった遊技者にとって大事な文字情報をしっかりと認識させることができるといった相乗効果を得ることができ、結果として、商品性を高めた遊技を提供することができる。
【３３８３】
（特徴Ａと特徴Ｄの関係）
（大当りＥＤ演出におけるシーンの切り替え、変動中におけるシーンの切り替え、割れ演出の用いられ方）（図８－５４、図１１－３７、図１１－３８）
特徴Ｄで説明した割れ演出は、背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる際に用いられることを説明した。大当りＥＤ演出は総獲得賞球等の結果を表示する第１Ｂ部とＲＵＳＨモード選択画面を表示する第２Ｂ部とＲＵＳＨ突入画面を表示する第３Ｂ部とで構成される。第１Ｂ部から第２Ｂ部への切

り替え、第２Ｂ部から第３Ｂ部への切り替えにおいては、割れ演出を用いて切り替えを演出しないようにしたほうが好ましい。特に、総獲得賞球等の結果の表示やＲＵＳＨモード選択画面の表示、ＲＵＳＨ突入画面の表示といった文字を出すシーンの切り替えに割れ演出を用いてしまうと文字が読み取りにくくなってしまう可能性があるためである。切り替えを見せる際に、割れ演出とは異なる切り替え効果、例えばホワイトアウトやブラックアウト、フェードイン、フェードアウト等を用いたほうがよい。

一の遊技機として、変動中に発生する背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる演出においては、割れ演出を用いて、背景またはシーンの変化を見せることで、まるで液晶が割れて画面の表示が切り替わったかのようなダイナミックな演出を見せることができる一方で、大当りＥＤ演出中のシーンの切り替えの際に、割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いてシーンの切り替えを見せることで、特に、総獲得賞球等の結果の表示やＲＵＳＨモード選択画面の表示、ＲＵＳＨ突入画面の表示といった遊技者にとって大事な文字情報をしっかりと認識させることができるといった相乗効果を得ることができ、結果として、商品性を高めた遊技を提供することができる。

尚、大当りＢの大当りＥＤ演出を例として説明したが、大当りＡの大当りＥＤ演出における第１Ａ部から第２Ａ部への切り替え、大当りＣの大当りＥＤ演出における第１Ｃ部から第２Ｃ部への切り替えにおいても、割れ演出を用いず、他の切り替え効果を用いて切り替えを演出するほうが好ましい。大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのいずれの大当りＥＤ演出においても、シーンの切り替えに割れ演出を用いず、他の切り替え効果を用いることが好ましい。

【３３８４】

（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）

特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴Ｂおよび特徴Ｄの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【３３８５】

（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ｂおよび特徴Ｄの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りまたは、はずれとなる変動において、特徴Ｂにおける種々のエフェクト、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を行うことで、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトおよび図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにする。

（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｄの双方の特徴を備えることで、変動中に種々のエフェクトおよび割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

【３３８６】

（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）

（割れ演出とエフェクトを一連の流れで実行する場合）

図９－５１、図９－５６、図９－５７、図９－６３、図９－１０５～図９－１０８のように、割れ演出とエフェクトを一連の流れで実行する場合、割れ演出による破片画像が表示されている状態で、エフェクトの対象となるオブジェクトを表示し、破片画像の表示が終了した後、拡大エフェクト等のエフェクトを付すようにする。このように構成することで、割れ演出およびエフェクトを好適に演出することができる。

尚、破片画像が表示されている状態では、エフェクトの対象となるオブジェクト画像を表示せず、破片画像の表示が終了した後、エフェクトの対象となるオブジェクト画像を表示

し、エフェクトを付すようにするようにしてもよい。また、破片画像が表示されている状態で、エフェクトの対象となるオブジェクト画像を表示し、エフェクトを付してもよいが、その場合、破片画像の表示が終了するまでの期間および破片画像の表示が終了した後の所定期間に亘ってエフェクトを表示するようにするほうが好ましい。

【３３８７】

（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）

（セリフ予告における期間の比較）

セリフ画像ＣＧ０１、ＣＧ０２を表示する第１セリフ予告演出と、文字画像００６ＳＧ３０６を表示するセリフ予告演出（以下、「割れセリフ予告演出）とする。）を実行可能であるが、第１セリフ予告演出と割れセリフ予告演出とでは、セリフ（文字）画像の内容、表示期間が異なるほかに、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂと文字画像００６ＳＧ３０６をそれぞれ強調するための拡大エフェクトＫＥ１と破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間、更には、拡大エフェクトＫＥ１に対応した演出音と破片画像００６ＳＧ３０２に対応した演出音の出力期間が異なるように設計されている。具体的に、第１セリフ予告演出において、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間＝４０００ｍｓ、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間＝６００ｍｓ、拡大エフェクトＫＥ１に対応した演出音の出力期間＝９００ｍｓとなっており、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが表示されている間に拡大エフェクトＫＥ１の表示と演出音の出力が同時に開始されるが、拡大エフェクトＫＥ１の表示が演出音の出力よりも先に終了する設計となっている。割れセリフ予告演出において、文字画像００６ＳＧ３０６の表示期間＝５０００ｍｓ、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間＝１０００ｍｓ、破片画像００６ＳＧ３０２に対応した演出音の出力期間＝８００ｍｓとなっており、文字画像００６ＳＧ３０６が表示されている間に破片画像００６ＳＧ３０２の表示と演出音の出力が同時に開始されるが、演出音の出力が破片画像００６ＳＧ３０２の表示よりも先に終了する設計となっている。このような演出設計により、セリフ予告演出の種類が複数あっても、各種セリフ予告演出に対する印象を好適に異ならせることが可能となる。

【３３８８】

（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）

（破片画像が表示される場面の数と拡大エフェクトが表示される場面の数および総尺）

破片画像が表示される場面よりも拡大エフェクトが表示される場面の方を多くしてもよい。具体的に、拡大エフェクトの表示を伴う演出を破片画像の表示を伴う演出よりも多く搭載すればよいし、拡大エフェクトの表示を伴う演出の実行割合または実行頻度を破片画像の表示を伴う演出よりも高く（例えば、破片画像の表示を伴う演出は、はずれ変動パターンよりも大当り変動パターンで実行されやすい）して設ければよい。このようにすることで、拡大エフェクトの表示を伴う演出の実行により遊技を適度に盛り上げ、破片画像の表示を伴う演出の実行により大当りへの期待感を高め、遊技興趣を向上できる。

なお、拡大エフェクトが表示される場面の総尺と、破片画像が表示される場面の総尺と、で比較した場合、破片画像が表示される場面の総尺の方が長いほうが好ましい。破片画像が表示される場面は大当り期待度が高い前提のもと、破片画像が表示される場面の数は拡大エフェクトが表示される場面よりも少ないが、破片画像が表示される場面の尺は長く設定することで大当りへの期待感を長い時間高めることができる。

【３３８９】

（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）

（強発展演出について）

図９－１０７（Ａ３７）～（Ａ３９）における発展演出は、図１１－３８（Ａ２３）及び（Ａ２４）や図１１－４１（Ｂ２７）～（Ｂ２９）における強発展演出の一種（強発展演出Ｃ）であり、いずれのパターンで強発展演出を実行するかによって大当り期待度を示唆することが可能となっている。

【３３９０】

（特徴Ｃと特徴Ｄの関係）

特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｃおよび特徴Ｄの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【３３９１】
（特徴Ｃと特徴Ｄの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｃおよび特徴Ｄの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りとなる始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を用い、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を用いることにより、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、図１０－２２～図１０－１００に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行い、その後、図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにする。
（効果）特徴Ｃおよび特徴Ｄの双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
以下に、想定される例を記す。
【３３９２】
（特徴Ｃと特徴Ｄの関係）
（出現アニメーションと割れ演出の関係）
保留の出現アニメーションについて、破片画像を表示しないようにする。このように構成することで、保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。
なお、出現アニメーションを表示している最中においては、割れ演出を実行せずに、出現アニメーションが終了した以降に、割れ演出を実行するほうがよい。このように構成することでも保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。
【３３９３】
（特徴Ｃと特徴Ｄの関係）
（シフトアニメーションと割れ演出の関係）
保留のシフトアニメーションについて、破片画像を表示しないようにする。このように構成することで。保留のシフトアニメーションの視認性を高めることができる。
なお、シフトアニメーションを表示している最中においては、割れ演出を実行せずに、シフトアニメーションが終了した以降に、割れ演出を実行するほうがよい。このように構成することでも保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。
【３３９４】
（特徴Ｃと特徴Ｄの関係）
（特図の変動の１周期と飾り図柄に対する割れ演出の関係）
特図の変動の１周期（３２０ｍｓ）が経過してから、割れ演出を発生させるようにする。このようにすることで、特図を確認している遊技者においても割れ演出を確認させることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
また、特図の変動の１周期よりも長い時間の割れ演出を変動中に発生させるほうが好ましい。また、特図の変動の１周期よりも長い時間の割れ演出を変動中に複数回発生させるほうが好ましい。このようにすることで、特図が変動しているかを確認した遊技者が１周期分の特図の変動を見てから、液晶に目を向けた場合でも割れ演出の表示がされている可能性が高く、割れ演出を確認させることで興趣を高めさせることができる。
【３３９５】
本遊技機の特徴Ｅを以下に説明する。
【３３９６】
［特徴Ｅ１］

特徴Ｅ１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－１８、図１２－１９、図１２－３８、図１２－３９、図１２－４０等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３３９７】
［特徴Ｅ２］
特徴Ｅ２－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記通常状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－１８、図１２－１９、図１２－３８、図１２－３９、図１２－４０、図１２－４２、図１２－４３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示の表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３３９８】
特徴Ｅ２－２の遊技機は、特徴Ｅ２－１に記載の遊技機であって、
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、通常状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データおよび特別状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データと異なる色で発光させるデータである（図１２－８０、図１２－８４、図１２－８８、図１２－９２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なり、特別状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なるため、各々の状態でデモンストレーション表示が開始される際に発光手段の色の切り替わりが際立つため、デモンストレーション表示が開始されることがわかりやすく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３３９９】
［特徴Ｅ３］
特徴Ｅ３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第１期間および前記第２期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図１２－２９、図１２－３８、図１２－３９、図１２－４２等）

ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４００】
［特徴Ｅ４］
特徴Ｅ４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルおよび前記特別状態背景表示用輝度データテーブル、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図１２－２９、図１２－３８、図１２－３９、図１２－４２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうこと

で、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、通常状態および特別状態において一定の態様としておくことで、通常状態および特別状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４０１】

［特徴Ｅ５］

特徴Ｅ５－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、

前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、第１シーンと、第２シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、

前記第２期間における前記第１シーンにおいて、前記第１シーンに対応する第１シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、

前記第２期間における前記第２シーンにおいて、前記第２シーンに対応する第２シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、

前記第２期間における前記第１シーンにおいて、前記第１シーン用輝度データテーブルおよび前記第２シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、

前記第２期間における前記第２シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図１２－２９、図１２－３８、図１２－３９、図１２－４２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４０２】

特徴Ｅ５－２の遊技機は、特徴Ｅ３－１、特徴Ｅ４－１、特徴Ｅ５－１に記載の遊技機であって、

一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作を促す促進演出が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブルと異なる輝度データテーブルであり、一の輝度データテーブルを構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データよりも輝度の変化が少ない（図１２－９７～図１２－１０５等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作が促されている時よりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４０３】

特徴Ｅ５－３の遊技機は、特徴Ｅ３－１、特徴Ｅ４－１、特徴Ｅ５－１に記載の遊技機

であって、
一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データにより構成されている
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４０４】
特徴Ｅ５－４の遊技機は、特徴Ｅ３－１、特徴Ｅ４－１、特徴Ｅ５－１に記載の遊技機であって、
第１発光手段は、遊技盤に設けられ、
第２発光手段および第３発光手段は、遊技枠に設けられる（図１２－３６等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段は遊技枠に設けられるが、遊技枠に設けられる他の発光手段と同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４０５】
特徴Ｅ５－５の遊技機は、特徴Ｅ３－１、特徴Ｅ４－１、特徴Ｅ５－１に記載の遊技機であって、
表示手段は、電源投入がされた後、起動中である旨を示す表示を表示し、
発光制御手段は、
表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図１２－４７、図１２－４９等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、背景表示がされるよりも前から輝度データテーブルを用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で発光手段が正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４０６】
［特徴Ｅ６］
特徴Ｅ６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記第１機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、
前記第２機種紹介シーンは、前記第１機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルおよび前記タイトル名表示用輝度データテーブル、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（図１２－２９等）
ことを特徴としている。

【３４０７】
なお、企業名とは、当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称を含む。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４０８】
特徴Ｅ６－２の遊技機は、特徴Ｅ６－１に記載の遊技機であって、
第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、の間に、他のシーンがあり、
他のシーンでは一の輝度データテーブルとは異なる輝度データテーブルが用いられる（図１２－２９等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、で共通の輝度データテーブルが用いられるため、容量を増やすことなく、好適な発光をさせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４０９】
特徴Ｅ６－３の遊技機は、特徴Ｅ６－１に記載の遊技機であって、
第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞企業名表示シーンの実行期間（１０ｓｅｃ）、第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞注意喚起表示シーンの実行期間（５ｓｅｃ）となる実行期間の関係であり、
企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモンストレーション表示中以外の表示タイミングで表示されることがある
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

【３４１０】
［特徴Ｅ７］
特徴Ｅ７－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第１機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第２機種紹介シーンは、前記第１機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、
前記一の輝度データテーブルは、前記第１機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第２機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図１２－２９、図１２－３１、図１２－３２、図１２－９１～図１２－９８、図１２－１１９）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４１１】
［特徴Ｅ８］
特徴Ｅ８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示

させるシーンであり、
前記第１機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第２機種紹介シーンは、前記第１機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンおよび前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記タイトル名表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、
前記一の輝度データテーブルは、前記第１機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第２機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図１２－２９、図１２－３１、図１２－３２、図１２－９１～図１２－９８、図１２－１１９）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４１２】
［特徴Ｅ９］
特徴Ｅ９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様であり、
前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様である（図１２－２８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１３】
特徴Ｅ９－２の遊技機は、特徴Ｅ９－１に記載の遊技機であって、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様、および前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様は、以下のいずれかである
（１）点滅が多い態様
（２）点灯する色が多い態様
（３）用いる発光手段の数が多い（図１２－２８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１４】
特徴Ｅ９－３の遊技機は、特徴Ｅ９－１に記載の遊技機であって、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１５】
［特徴Ｅ１０］
特徴Ｅ１０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、機種紹介シーンと、を含んで

構成され、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記機種紹介シーンにおいて、前記機種紹介表示シーンに対応する機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第１発光手段および前記第２発光手段が発光するように構成された輝度データであり、
前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第１発光手段が発光し、前記第２発光手段が発光しないように構成された輝度データである（図１２－２９、図１２－９０～図１２－９８）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、第１発光手段が発光するが、第２発光手段は発光しないようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
特徴Ｅ１０－２の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンにおいて、前記第１機種紹介表示シーンに対応する第１機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記第２機種紹介表示シーンに対応する第２機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンおよび前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、一の輝度データテーブルを用いて前記第２発光手段を制御することを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、

第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンにおいては、第１発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第２発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４１６】

［特徴Ｅ１１］

特徴Ｅ１１－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第２期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

特定演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特定演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図１２－２８、図１２－３１、図１２－３２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４１７】

［特徴Ｅ１２］

特徴Ｅ１２－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において

、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技終了した後の第１期間が終了した後の第２期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特別状態における遊技終了した後の第１期間が終了した後の第２期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図１２－２８、図１２－３１、図１２－３２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１８】
　特徴Ｅ１２－２の遊技機は、特徴Ｅ１２－１に記載の遊技機であって、
　前記特定演出および前記特別演出は、有利状態に制御されることを確定的に報知する演出である
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、有利状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブルがデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１９】
　［特徴Ｅ１３］
　特徴Ｅ１３－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、
　前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のメインタイトル名の文字表示を表示するメインタイトル名表示パートと、その後該遊技機のサブタイトル名の文字表示を表示するサブタイトル名表示パートで構成され、
　前記発光制御手段は、前記メインタイトル名表示パートから前記サブタイトル名表示パートに切り替わるタイミングで、前記サブタイトル名表示パートに対応するサブタイトル名表示パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光させるための輝度データテーブルである（図１２－２９等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように発光手段を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４２０】
［特徴Ｅ１４］
特徴Ｅ１４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、
該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である（図１２－１２０、図１２－１２１等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２１】
［特徴Ｅ１５］
特徴Ｅ１５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記表示手段は、
前記タイトル名表示シーンにおいて、該遊技機のタイトル名の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、
その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、
前記注意喚起表示シーンにおいて、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、
その後、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示せずに表

示する（図１２－１２０、図１２－１２１等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技のタイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２２】
［特徴Ｅ１６］
特徴Ｅ１６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、第１事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第１注意喚起表示パートと、第２事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第２注意喚起表示パートと、で構成され、
前記第１注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第２注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、が異なる（図１２－３３、図１２－３４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる事象への注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２３】
［特徴Ｅ１７］
特徴Ｅ１７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける文字表示の背景色と、が異なる（図１２－３３、図１２－３４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２４】
［特徴Ｅ１８］
特徴Ｅ１８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５０、図１２－５１等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２５】
［特徴Ｅ１９］
特徴Ｅ１９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態における第２期間が終了した後、再度、前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における第２期間が終了した後、再度、前記特別状態背景表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記通常状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特別状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５０～図１２－５２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２６】
［特徴Ｅ２０］
特徴Ｅ２０－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５３～図１２－５８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２７】
［特徴Ｅ２１］
特徴Ｅ２１－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該特別状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５３～図１２－５８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２８】
［特徴Ｅ２２］
特徴Ｅ２２－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示を

表示し、
　前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の前記第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
　前記第１特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
　前記第２特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
　前記発光制御手段は、
　前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第１特別識別情報が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２特別識別情報が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第１始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第１特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第１特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
　前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第２始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第２特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第２特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５３～図１２－５８等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２９】
　［特徴Ｅ２３］
　特徴Ｅ２３－１の遊技機は、
　始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
　表示手段を備え、
　前記表示手段は、
　　可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　　前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
　　前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第１値から第１値よりも高い第２値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、
　　前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から

該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図１２－２５、図１２－５４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３０】
［特徴Ｅ２４］
特徴Ｅ２４－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第１値から該第１値よりも高い第２値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、
前記通常状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、
前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図１２－２５、図１２－５４、図１２－１２４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれにおいても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３１】
［特徴Ｅ２５］
特徴Ｅ２５－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示を表示し、

前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の前記第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記第２特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第１値から該第１値よりも高い第２値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、
前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第１始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から第１特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、
前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第２始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から第２特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図１２－２５、図１２－５４、図１２－１２４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３２】
［特徴Ｅ２６］
特徴Ｅ２６－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
発射操作手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記発射操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５９、図１２－６０等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、発射操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了し

たことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３３】
［特徴Ｅ２７］
特徴Ｅ２７－１の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
メニュー操作手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－６１～図１２－６３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３４】
［特徴Ｅ２８］
特徴Ｅ２８－１の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
メニュー操作手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作さ

れた場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－６１～図１２－６３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
ことを特徴としている。
この特徴によれば、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３５】
［特徴Ｅ２９］
特徴Ｅ２９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、
前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示する（図１２－５０～図１２－６３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３６】

［特徴Ｅ３０］
特徴Ｅ３０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態における第２期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における第２期間が終了した後、前記切替表示を表示し、その後、前記特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に切り替えて表示する
【３４３７】
前記特別状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、前記割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に切り替えて表示する（図１２－５０～図１２－６３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態において、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３８】
［特徴Ｅ３１］
特徴Ｅ３１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
電源断が発生し、電源投入がされた場合、
電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、
その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該背景表示を表示し、
電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた場合、
電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、
その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該背景表示を表示する（図１２－４４、図１２－４５）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモンストレーション表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる、さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４３９】

［特徴Ｅ３２］

特徴Ｅ３２－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該特別状態背景表示を表示する（図１２－４６～図１２－４９等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、通常状態である場合と特別状態である場合とが考えられ、いずれの状態で立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４４０】

［特徴Ｅ３３］

特徴Ｅ３３－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、
演出調整に関する案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図１２－３９～図１２－４４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４１】
［特徴Ｅ３４］
特徴Ｅ３４－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態において、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後、
演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、
前記通常状態において、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後、
前記案内表示を表示せずに前記通常状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態において、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後、
前記案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示し、
前記特別状態において、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後、
前記案内表示を表示せずに前記特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図１２－３９～図１２－４４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態の第１特別識別情報の変動終了後、第２特別識別情報の変動終了後であっても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことが

できる。
【３４４２】
［特徴Ｅ３５］
特徴Ｅ３５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後、
演出調整に関する案内表示を表示せずに背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を特定アニメーション表示することにより該背景表示に重畳するように表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示を前記特定アニメーション表示することにより前記背景表示に重畳するように表示する（図１２－３９～図１２－４４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーションにより案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４３】
［特徴Ｅ３６］
特徴Ｅ３６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態において、可変表示が終了した後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図１２－３９、図１２－４２、図１２－４７、図１２－４９、図１２－１２３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、電源投入後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めに設定することで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４４】
［特徴Ｅ３７］
特徴Ｅ３７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態において、可変表示が終了した後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図１２－３９、図１２－４２、図１２－４５、図１２－１２３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４５】
［特徴Ｅ３８］
特徴Ｅ３８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図１２－４５、図１２－４７、図１２－４９、図１２－１２３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４６】
［特徴Ｅ３９］
特徴Ｅ３９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、
前記通常状態において、可変表示が終了した後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図１２－３９、図１２－４２、図１２－４５、図１２－１２３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、通常状態における変動終了後、特別状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモンストレーション表示が表示され、その後再度デモンストレーション表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービーを見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４７】
［特徴Ｅ４０］
特徴Ｅ４０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特

定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図１２－６５～図１２－６７等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４８】
［特徴Ｅ４１］
特徴Ｅ４１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図１２－６５～図１２－６８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４９】
［特徴Ｅ４２］
特徴Ｅ４２－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の前記第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第２特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記特

定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図１２－６５～図１２－６８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別識別情報の可変表示中および第２特別識別情報の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４５０】
［特徴Ｅ４３］
特徴Ｅ４３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４５１】
［特徴Ｅ４４］
特徴Ｅ４４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５２】
［特徴Ｅ４５］
特徴Ｅ４５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において

、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、
　前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５３】
　［特徴Ｅ４６］
　特徴Ｅ４６－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
　前記表示手段は、
　　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記発光制御手段は、
　　前記第２期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　　前記第２期間において、前記特定エラーが発生している場合、
　　　前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
　　　前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５４】
［特徴Ｅ４７］
特徴Ｅ４７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５５】
［特徴Ｅ４８］
特徴Ｅ４８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、
前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５６】
［特徴Ｅ４９］
特徴Ｅ４９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４５７】
［特徴Ｅ５０］
特徴Ｅ５０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４５８】
［特徴Ｅ５１］
特徴Ｅ５１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する発光手段の発光動作態様が異なるように構成され、
前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度

データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４５９】

［特徴Ｅ５２］

特徴Ｅ５２－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第２期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４６０】

［特徴Ｅ５３］

特徴Ｅ５３－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、

前記第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４６１】
［特徴Ｅ５４］
特徴Ｅ５４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成され、
前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視

認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４６２】
［特徴Ｅ５５］
特徴Ｅ５５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図１２－３５、図１２－６４、図１２－６５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４６３】
［特徴Ｅ５６］
特徴Ｅ５６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図１２－３５、図１２－６４、図１２－６５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、いち早く背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４６４】
［特徴Ｅ５７］
特徴Ｅ５７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－３５、図１２－６４、図１２－６５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４６５】
［特徴Ｅ５８］
特徴Ｅ５８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記背景表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を

検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－３５、図１２－６４、図１２－６５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４６６】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【３４６７】
図１２－１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、パチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「００４ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。

【３４６８】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１２－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【３４６９】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【３４７０】
尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【３４７１】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【３４７２】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【３４７３】
また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。
【３４７４】
尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像００４ＳＧ２０１（図１２－２１参照）や、時短残回数を示す時短残表示００４ＳＧ２０２（図１２－２１参照）などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。
【３４７５】
尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。
【３４７６】
また、第１特図用ＬＥＤや第２特図用ＬＥＤなど、画像表示装置５以外の個所（例えば、遊技盤２の所定個所である特別可変入賞球装置７など）に設けた第４図柄表示装置にて表示される図柄を第４図柄とも言う。
【３４７７】
画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。
【３４７８】
遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によっ

て、第２保留記憶数を表示する。
【３４７９】
画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。
【３４８０】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【３４８１】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１２－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。
【３４８２】
遊技盤２の所定位置（図１２－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【３４８３】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１２－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【３４８４】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【３４８５】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【３４８６】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【３４８７】
遊技盤２の所定位置（図１２－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような

普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【３４８８】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【３４８９】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【３４９０】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【３４９１】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。
【３４９２】
遊技盤２の所定位置（図１２－１では画像表示装置５の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図１２－３６参照）。また、各種ランプについては後述する。
【３４９３】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【３４９４】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【３４９５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１２－２参照）により検出される。
【３４９６】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１２－２参照）により検出される。
【３４９７】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【３４９８】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【３４９９】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【３５００】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【３５０１】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【３５０２】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【３５０３】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【３５０４】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【３５０５】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【３５０６】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【３５０７】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【３５０８】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【３５０９】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【３５１０】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【３５１１】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【３５１２】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【３５１３】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【３５１４】
尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【３５１５】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意

の演出装置を用いた演出として行われてもよい。
【３５１６】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【３５１７】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【３５１８】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【３５１９】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【３５２０】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【３５２１】
特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。
【３５２２】
パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出とし

て、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【３５２３】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【３５２４】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【３５２５】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【３５２６】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１２－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板００４ＳＧ０３０、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【３５２７】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【３５２８】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。

【３５２９】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【３５３０】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【３５３１】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【３５３２】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【３５３３】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【３５３４】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【３５３５】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【３５３６】

払出制御基板００４ＳＧ０３０には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置００４ＳＧ０３１と、払出装置００４ＳＧ０３１にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２と、が接続されており、該遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２から受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置００４ＳＧ０３１の駆動を停止することが可能となっている。

【３５３７】

また、払出制御基板００４ＳＧ０３０には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ００４ＳＧ０３４と、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング００４ＳＧ０３５（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板００４ＳＧ０３０は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置００４ＳＧ０３３を制御する。また、タッチリング００４ＳＧ３５が検出されているか否かを示す信号、発射装置００４ＳＧ０３３により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板００４ＳＧ０３０から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【３５３８】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドに

は、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【３５３９】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【３５４０】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【３５４１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【３５４２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【３５４３】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【３５４４】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【３５４５】

また、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【３５４６】

ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域が配置されている。また、ＶＲＡＭ領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【３５４７】

変位画像作成領域は、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ３画像

描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

【３５４８】

表示画像作成領域は、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置５において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【３５４９】

尚、レイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ２画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ３画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ１は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ２はレイヤ１よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ３は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

【３５５０】

レイヤ１画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の下部において、第１特図保留記憶数及び第２特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア５Ｕを含む第１インターフェイス画像と、画像表示装置５の表示画面の左上部において、飾り図柄よりも表示画面の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第２インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【３５５１】

レイヤ２画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【３５５２】

そして、レイヤ３画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の全域において、背景表示を表示するために該背景表示を描画する描画領域である。

【３５５３】

これらレイヤ１画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ１の画像）、レイヤ２画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ２の画像）、レイヤ３画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ３の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ１画像描画領域に描画された画像（第１インターフェイス画像と、第２インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置５において最も上層の画像として表示され、レイヤ２画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ１画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において中層の画像として表示され、レイヤ３画像描画領域に描画された画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において低層の画像として表示される。

【３５５４】

尚、各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【３５５５】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ

９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【３５５６】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【３５５７】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【３５５８】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【３５５９】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【３５６０】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【３５６１】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【３５６２】

図１２－３（Ａ）は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１２－３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【３５６３】

図１２－３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【３５６４】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１２－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【３５６５】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１２－３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。
【３５６６】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。
【３５６７】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指

定する当り終了指定コマンドである。
【３５６８】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【３５６９】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。
【３５７０】
コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。コマンドＥ１００Ｈは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。コマンドＦ１００Ｈは、各入力ポート（タッチリング００４ＳＧ３５のオン／オフを含む）の状態を指定する枠状態表示指定コマンドである。
【３５７１】
第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【３５７２】
尚、図１２－３（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。
【３５７３】
図１２－４は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である

。図１２－４に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【３５７４】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【３５７５】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「１００」の範囲の値をとる。

【３５７６】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９７」の範囲の値をとる。

【３５７７】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【３５７８】

図１２－５は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【３５７９】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【３５８０】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【３５８１】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当

り遊技状態に制御すると決定される確率（約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【３５８２】

図１２－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【３５８３】

ここで、大当り種別について、図１２－６（Ｂ）を用いて説明すると、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【３５８４】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【３５８５】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【３５８６】

図１２－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「

確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【３５８７】

尚、図１２－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【３５８８】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【３５８９】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【３５９０】

図１２－７は、変動パターンを示している。可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【３５９１】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行さ

れるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンを１種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、２種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連１回）、スーパーリーチ（擬似連２回）の３種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを４種類以上或いは２種類以下設けてもよい。

【３５９２】

尚、スーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ（擬似連無し）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチ（擬似連１回）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）、スーパーリーチ（擬似連２回）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）が設けられている。

【３５９３】

図１２－７に示すように、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【３５９４】

尚、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【３５９５】

また、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【３５９６】

図１２－８は、変動パターンの決定方法の説明図である。実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【３５９７】

具体的には、図１２－８に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１を５％の割合で決定し、ＰＢ１－２を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－３を３５％の割合で決定し、ＰＢ１－４を４０％の割合で決定する。

【３５９８】

また、可変表示結果が確変大当りＡ～Ｃである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－２を１０％の割合で決定し、ＰＢ１－３を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を７

０％の割合で決定する。
【３５９９】
　また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（短縮無し非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれ）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＡ１－１を５０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を４０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。
【３６００】
　また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が２個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（短縮非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれ）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＡ１－２を６０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を３０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。
【３６０１】
　また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（短縮非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれ）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、ＰＡ１－３を７０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を２０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。
【３６０２】
　また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－３（短縮非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれ）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、ＰＡ１－３を８０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を１０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。
【３６０３】
　尚、可変表示結果が大当りである場合に、大当り種別に応じて変動パターンを決定するを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当り用の変動パターン（ＰＢ１－１～ＰＢ１－４）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当り種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

【３６０４】
図１２－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。
【３６０５】
このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１２－９に示すような遊技制御用データ保持エリア００４ＳＧ１５０が設けられている。図１２－９に示す遊技制御用データ保持エリア００４ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００４ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００４ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５とを備えている。
【３６０６】
第１特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。
【３６０７】
第２特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。
【３６０８】
一例として、第１特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【３６０９】
こうして第１特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【３６１０】
尚、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の

成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【３６１１】

普図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【３６１２】

遊技制御フラグ設定部００４ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００４ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【３６１３】

遊技制御タイマ設定部００４ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００４ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【３６１４】

遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【３６１５】

遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【３６１６】

遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【３６１７】

図１２－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【３６１８】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【３６１９】

図１２－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１２－１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００４ＳＧ１９０が設けられている。図１２－１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００４ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００４ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００４ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００４ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４とを備えている。

【３６２０】

演出制御フラグ設定部００４ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００４ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【３６２１】

演出制御タイマ設定部００４ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００４ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【３６２２】

演出制御カウンタ設定部００４ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００４ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【３６２３】

演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【３６２４】

図１２－１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という２つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと

送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【３６２５】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【３６２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【３６２７】

図１２－１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１２－１０（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【３６２８】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【３６２９】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１２－１１は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【３６３０】

図１２－１１に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラ

レル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【３６３１】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【３６３２】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【３６３３】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【３６３４】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【３６３５】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１２－１２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１２－１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【３６３６】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【３６３７】
特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【３６３８】
普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【３６３９】
（特別図柄プロセス処理）
図１２－１３は、特別図柄プロセス処理として、図１２－１２に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【３６４０】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２－１２に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【３６４１】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【３６４２】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【３６４３】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【３６４４】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【３６４５】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。
【３６４６】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【３６４７】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。
【３６４８】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【３６４９】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞

口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【３６５０】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。
【３６５１】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"７"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。
【３６５２】
（始動入賞判定処理）
図１２－１４は、図１２－１３に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００４ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００４ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００４ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００４ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００４ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００４ＳＧＳ１０３）。
【３６５３】
００４ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００４ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００４ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００４ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００４ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００４ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００４ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００４ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００４ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００４ＳＧＳ１０６）。
【３６５４】
００４ＳＧＳ１０３，００４ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更

新する（００４ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００４ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【３６５５】

００４ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（００４ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００４ＳＧＳ１１０）。

【３６５６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００４ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【３６５７】

００４ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００４ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２－１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【３６５８】

ＣＰＵ１０３は、００４ＳＧＳ１１１の処理に続いて、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００４ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２－１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【３６５９】

００４ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００４ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（０

０４ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００４ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００４ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００４ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【３６６０】

（特別図柄通常処理）

図１２－１５は、特別図柄通常処理として、図１２－１３のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１２－１５に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００４ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【３６６１】

ステップ００４ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００４ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３をそれぞれ読み出す（ステップ００４ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【３６６２】

ステップ００４ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００４ＳＧＳ１４３）。

【３６６３】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００４ＳＧＳ１４４）、ステップ００４ＳＧＳ１４９に移行する。

【３６６４】

一方、ステップ００４ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００４ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００４ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００４ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００４ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【３６６５】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決

定できればよい。
【３６６６】
ステップ００４ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００４ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００４ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【３６６７】
ステップ００４ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００４ＳＧＳ１４７）。
【３６６８】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００４ＳＧＳ１４８）、ステップ００４ＳＧＳ１４９に移行する。
【３６６９】
ステップ００４ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１２－５に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００４ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００４ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。
【３６７０】
このように、ステップ００４ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００４ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。
【３６７１】
ステップ００４ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００４ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００４ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１２－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００４ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００４ＳＧＳ１５４）。

【３６７２】
ステップ００４ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００４ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。尚、ステップ００４ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００４ＳＧＳ１５６に進む。
【３６７３】
また、ステップ００４ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００４ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００４ＳＧＳ１５２～００４ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００４ＳＧＳ１５６の処理を実行する。
【３６７４】
ステップ００４ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００４ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００４ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「０」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。
【３６７５】
ステップ００４ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００４ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。
【３６７６】
尚、ステップ００４ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００４ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００４ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。
【３６７７】
（演出制御基板１２の主要な動作）
次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１２－１６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１２－１６に示す演

出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【３６７８】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【３６７９】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【３６８０】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【３６８１】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【３６８２】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ７９）と、遊技待機状態において画像表示装置５においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理（ステップＳ８０）と、が実行される。その後、ステ

ップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【３６８３】

尚、背景表示更新処理では、第１演出モードに対応する第１背景表示００４ＳＧ０８１と、第２演出モードに対応する第２背景表示００４ＳＧ０８２と、第３演出モードに対応する第３背景表示００４ＳＧ０８３と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第１背景表示００４ＳＧ０８１は遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第２背景表示００４ＳＧ０８２は遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第３背景表示００４ＳＧ０８３は遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。

【３６８４】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置５にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作等に応じて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ９の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【３６８５】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【３６８６】

（演出制御プロセス処理）

図１２－１７は、演出制御プロセス処理として、図１２－１６のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１２－１７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、画像表示装置５の特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶表示（第１保留表示００４ＳＧ１０１や第２保留表示００４ＳＧ１０２）を、始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップＳ１６１）。保留表示更新処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【３６８７】

尚、ステップＳ１６１において、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【３６８８】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【３６８９】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄

）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【３６９０】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【３６９１】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を"４"に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【３６９２】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"４"のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である"５"に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【３６９３】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"５"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【３６９４】

（デモ演出制御処理）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０の動作について説明する。図１２－１８～図１２－２０は、図１２－１６のステップＳ７８にて実行される処理の一例を示すフローチャートであ

る。デモ演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０１）。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３６９５】

ステップ００４ＳＧＳ５０１においてデモムービー表示の実行中でないと判定した場合には、メニュー表示中か否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０２）。メニュー表示中か否かは、メニュー表示中を示すメニュー表示中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３６９６】

ステップ００４ＳＧＳ５０２においてメニュー表示中でないと判定した場合には、タッチリング００４ＳＧ０３５がオンであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０３）。タッチリング００４ＳＧ０３５がオンである否かは、タッチリング００４ＳＧ０３５がオンである旨を示すタッチリングオンフラグがセットされているか否かにより判定される。

【３６９７】

ステップ００４ＳＧＳ５０３においてタッチリング００４ＳＧ０３５がオンでないと判定した場合には、デモムービー開始待ちであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０４）。デモムービー開始待ちであるか否かは、デモムービー開始待ちを示すデモムービー開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【３６９８】

ステップ００４ＳＧＳ５０４においてデモムービー開始待ちでないと判定した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０５）。客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かは、客待ちデモ指定コマンドの受信を示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３６９９】

ステップ００４ＳＧＳ５０５において客待ちデモ指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー表示が開始するまでの時間を計時するためのデモムービー開始待ちタイマの値として約１２０秒に相当するタイマ値（６００００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０６）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示が開始するまでの時間を計時するための案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちを示す案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７００】

ステップ００４ＳＧＳ５０５において客待ちデモ指定コマンドを受信していないと判定した場合には、電源投入指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０７）。電源投入指定コマンドを受信したか否かは、電源投入指定コマンドの受信を示す電源投入指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３７０１】

ステップ００４ＳＧＳ５０７において電源投入指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約６０秒に相当するタイマ値（３００００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０８）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７０２】

ステップ００４ＳＧＳ５０７において電源投入指定コマンドを受信していないと判定した場合には、停電復旧指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ

５０９）。停電復旧指定コマンドを受信したか否かは、停電復旧指定コマンドの受信を示す停電復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３７０３】

ステップ００４ＳＧＳ５０９において停電復旧指定コマンドを受信していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５０９において停電復旧指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約９０秒に相当するタイマ値（４５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１０）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７０４】

ステップ００４ＳＧＳ５０４においてデモムービー開始待ちであると判定した場合には、終了条件Ｅ２が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５１４）。終了条件Ｅ２が成立したか否かは、始動口入賞指定コマンドの受信を示す始動口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３７０５】

ステップ００４ＳＧＳ５１４において終了条件Ｅ２が成立していると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７０６】

ステップ００４ＳＧＳ５１４において終了条件Ｅ２が成立していないと判定した場合には、終了条件Ｅ３が成立したか否か、すなわちタッチリング００４ＳＧ０３５がオンであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５１５）。終了条件Ｅ３が成立したか否かは、枠状態表示指定コマンドにより特定されるタッチリング００４ＳＧ０３５の検出状態がオフからオンに変化したか否かにより判定される。

【３７０７】

ステップ００４ＳＧＳ５１５において終了条件Ｅ３が成立していると判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１６）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７０８】

ステップ００４ＳＧＳ５１５において終了条件Ｅ３が成立していないと判定した場合には、終了条件Ｅ４が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５１７）。終了条件Ｅ４が成立したか否かは、前回のステップ８０のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が開始したか否かにより判定される。

【３７０９】

ステップ００４ＳＧＳ５１７において終了条件Ｅ４が成立していると判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１８）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリ

アして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７１０】

ステップ００４ＳＧＳ５１７において終了条件Ｅ４が成立していないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値を１減算し（ステップ００４ＳＧＳ５２３）、案内表示開始待ちであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５２４）。案内表示開始待ちであるか否かは、案内表示開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【３７１１】

ステップ００４ＳＧＳ５２４において案内表示開始待ちであると判定した場合には、案内表示開始待ちタイマのタイマ値を１減算し（ステップ００４ＳＧＳ５２５）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値が０か否か、すなわち案内表示開始待ちタイマによる計時を開始してから３０秒が経過したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５２６）。

【３７１２】

ステップ００４ＳＧＳ５２６において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が０であると判定した場合には、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２７）、案内表示を開始させ（ステップ００４ＳＧＳ５２８）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７１３】

ステップ００４ＳＧＳ５２４において案内表示開始待ちでないと判定した場合、またはステップ００４ＳＧＳ５２６において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０か否か、すなわちデモムービー開始待ちタイマによる計時を開始してから規定時間（６０秒、９０秒、１２０秒のいずれか）が経過したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５２９）。

【３７１４】

ステップ００４ＳＧＳ５２９においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５２９においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５３０）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５３１）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約５５秒に相当するタイマ値（２７５００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５３２）、デモムービー表示を開始し（ステップ００４ＳＧＳ５３３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７１５】

ステップ００４ＳＧＳ５０１においてデモムービー表示の実行中と判定した場合には、終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立したか否か、すなわち始動入賞の発生、タッチリング００４ＳＧ０３５のオン、メニュー表示の開始のいずれかが特定されたか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５３４）。

【３７１６】

ステップ００４ＳＧＳ５３４において終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれも成立してないと判定した場合には、デモムービータイマのタイマ値を１減算し（ステップ００４ＳＧＳ５３５）、デモムービータイマのタイマ値が０か否か、すなわちデモムービータイマによる計時を開始してから５５秒が経過したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５３６）。

【３７１７】

ステップ００４ＳＧＳ５３６においてデモムービータイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５３６においてデモムービータイマのタイマ値が０であると判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５３７）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５３８）、デモムービー開始待

ちタイマのタイマ値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５３９）、案内表示を開始し（ステップ００４ＳＧＳ５４０）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７１８】

ステップ００４ＳＧＳ５３４において終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立したと判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５４１）、デモムービータイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５４２）、デモムービー表示を終了し（ステップ００４ＳＧＳ５４３）、終了条件Ｅ３が成立したか否か、すなわちタッチリング００４ＳＧ０３５がオンであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５４４）。

【３７１９】

ステップ００４ＳＧＳ５４４において終了条件Ｅ３が成立していないと判定した場合には、終了条件Ｅ４が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５４５）。

【３７２０】

ステップ００４ＳＧＳ５４５において終了条件Ｅ４が成立していないと判定した場合、すなわち終了条件Ｅ２が成立した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７２１】

ステップ００４ＳＧＳ５４４において終了条件Ｅ３が成立したと判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１６）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７２２】

ステップ００４ＳＧＳ５４５において終了条件Ｅ４が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１８）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７２３】

ステップ００４ＳＧＳ５０２においてメニュー表示中と判定された場合には、終了条件２が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５４６）。

【３７２４】

ステップ００４ＳＧＳ５４６において終了条件が２が成立したと判定した場合、すなわち始動入賞によりメニュー表示が終了した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５４７）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７２５】

ステップ００４ＳＧＳ５４６において終了条件が２が成立していないと判定した場合には、メニュー表示が終了したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５４８）。メニュー表示が終了したか否かは、前回のステップＳ８０のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が終了したか否かにより判定される。

【３７２６】

ステップ００４ＳＧＳ５４８においてメニュー表示が終了していないと判定した場合に

は、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５４８においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５４９）、デモムービー開始待ちタイマの値として約１２０秒に相当するタイマ値（６００００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０６）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７２７】

ステップ００４ＳＧＳ５０３においてタッチリング００４ＳＧ０３５がオンであると判定された場合には、終了条件２が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５５０）。

【３７２８】

ステップ００４ＳＧＳ５５０において終了条件が２が成立したと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５５０において終了条件が２が成立していないと判定した場合には、終了条件４が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５５１）。

【３７２９】

ステップ００４ＳＧＳ５５１において終了条件４が成立していないと判定した場合には、タッチリング００４ＳＧ０３５がオフであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５５２）。タッチリング００４ＳＧ０３５がオフであるか否かは、枠状態表示指定コマンドによりタッチリング００４ＳＧ０３５の検出状態がオンからオフに変化したか否かにより判定される。

【３７３０】

ステップ００４ＳＧＳ５５２にいてタッチリング００４ＳＧ０３５がオフであると判定した場合には、タッチリングオンフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５５３）、デモムービー開始待ちタイマの値として約１２０秒に相当するタイマ値（６００００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０６）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７３１】

ステップ００４ＳＧＳ５５１において終了条件４が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１８）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７３２】

（演出モードの種別）

次に、演出モードの種別について、図１２－２１に基づいて説明する。図１２－２１は、（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モード、（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モードの態様を示す図である。

【３７３３】

図１２－２１（Ａ１）に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「０」～「９」の数字からなる数字

表示部００４ＳＧ０５１と、数字表示部００４ＳＧ０５１の各数字「０」～「９」に対応する１０種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部００４ＳＧ０５２と、正面視長方形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、キャラクタの名前）からなる情報表示部００４ＳＧ０５３と、これら数字表示部００４ＳＧ０５１、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２及び情報表示部００４ＳＧ０５３の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部００４ＳＧ０５４と、から構成される。

【３７３４】

尚、情報表示部００４ＳＧ０５３に、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されているキャラクタの名前が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

【３７３５】

また、図１２－２１（Ｂ１）、（Ｃ１）に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「０」～「９」の数字からなる数字表示部００４ＳＧ０６１と、数字表示部００４ＳＧ０６１の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部００４ＳＧ０６４と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

【３７３６】

また、画像表示装置５の左上部に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数及び第２保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第４図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲ各々に表示される「０」～「９」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「０」～「９」の数字よりも少ない「１」～「５」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【３７３７】

図１２－２１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードとして、第１演出モード（図１２－２１（Ａ１）（Ａ２）参照）、第２演出モード（図１２－２１（Ｂ１）（Ｂ２）参照）及び第３演出モード（図１２－２１（Ｃ１）（Ｃ２）参照）のいずれかを実行可能とされている。第１演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第２演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第３演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

【３７３８】

図１２－２１（Ａ１）に示すように、第１演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景表示として、昼の街の風景をあらわした第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示される。また、図１２－２１（Ａ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第１スクロール表示）にて実行される。

【３７３９】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動して

いく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【３７４０】

また、画像表示装置５の画面左上に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数、第２保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する第１保留表示００４ＳＧ１０１及び第２保留表示００４ＳＧ１０２や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示される。尚、これら第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【３７４１】

図１２－２１（Ｂ１）に示すように、第２演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景表示として、夕方の街の風景をあらわした第２背景表示００４ＳＧ０８２が表示される。また、図１２－２１（Ｂ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【３７４２】

例えば、第２演出モードにおける飾り図柄は、第１面と該第１面の反対面である第２面とを有しており、第１面には先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が表示される。一方、第１面が正面を向いているときには、第２面に後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部００４ＳＧ０６４は透過率が低い（不透明）であるため、第２面に表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

【３７４３】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第１面、第２面、第１面、第２面・・の順に回転することで、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

【３７４４】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００４ＳＧ２０１が表示され、画像表示装置５の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示００４ＳＧ２０２（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）が表示される。

【３７４５】

図１２－２１（Ｃ１）に示すように、第３演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景表示として、夜の街の風景をあらわした第３背景表示００４ＳＧ０８３が表示される。また、図１２－２１（Ｃ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第３スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【３７４６】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向け

てフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【３７４７】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００４ＳＧ２０１が表示される。

【３７４８】

また、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに所定期間を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに所定期間を要する。一方、小図柄は、上記所定期間において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、５回など）切り替えて（更新されて）表示される。

【３７４９】

また、飾り図柄は、第１演出モード及び第３演出モードにおけるスクロール表示や、第２演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【３７５０】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出モードとして第１演出モード、第２演出モード、第３演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、４種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。特に、一の遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に対応して複数種類の演出モードを実行可能としてもよい。

【３７５１】

（可変表示開始時の各部の動作例）

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図１２－２２～図１２－２５に基づいて説明する。図１２－２２は、第１演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図１２－２３は、図１２－２２に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図１２－２４は、第３演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図１２－２５は、（Ａ）は第１演出モード、（Ｂ）は第２・第３演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

【３７５２】

尚、以下の画像表示装置５の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、１点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【３７５３】

（第１演出モードの可変表示の動作例）

まず、第１演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例について、図１２－２２及び図１２－２３に基づいて説明する。

【３７５４】

図１２－２２（Ａ）には、第１演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。

【３７５５】

次いで、図１２－２２（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００４ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００４ＳＧ１１０が表示される。

【３７５６】

図１２－２２（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクションが、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【３７５７】

具体的には、第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示される（図１２－２２（Ｄ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図１２－２２（Ｃ）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図１２－２２（Ｄ）参照）。

【３７５８】

尚、図１２－２２（Ｂ）において表示された消去エフェクト００４ＳＧ１１０は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【３７５９】

図１２－２２（Ｅ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図１２－２２（Ｆ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【３７６０】

次いで、図１２－２２（Ｆ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄の（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図１２－２２（Ｇ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【３７６１】

次いで、図１２－２２（Ｇ）に示すように、中飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図１２－２２（Ｈ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【３７６２】

このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０

１に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【３７６３】

つまり、第１保留表示００４ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

【３７６４】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄は、図１２－２２（Ｆ）（Ｇ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図１２－２２（Ｈ）に示す中速を経て、図１２－２３（Ｉ）（Ｊ）（Ｋ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図１２－２２（Ｇ）～図１２－２３（Ｋ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【３７６５】

（第３演出モードの可変表示の動作例）

次に、第３演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例について、図１２－２４に基づいて説明する。

【３７６６】

図１２－２４（Ａ）には、第３演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。また、小図柄及び右打ち報知画像００４ＳＧ２０１は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図１２－２４（Ａ）参照）

【３７６７】

次いで、図１２－２４（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００４ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００４ＳＧ１１０が表示される。

【３７６８】

図１２－２４（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始さ

れるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図１２－２４（Ａ）参照）は行われない。また、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【３７６９】

具体的には、第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示される（図１２－２４（Ｃ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図１２－２４（Ｃ）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図１２－２４（Ｄ）参照）。

【３７７０】

尚、図１２－２４（Ｂ）において表示された消去エフェクト００４ＳＧ１１０は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【３７７１】

図１２－２４（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される（図１２－２４（Ｄ）参照）。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

【３７７２】

このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【３７７３】

つまり、第１保留表示００４ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【３７７４】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、図１２－２４（Ｅ）（Ｆ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図１２－２４（Ｇ）に示す中速を経て、図１２－２４（Ｈ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【３７７５】

尚、飾り図柄の透過率は、飾り図柄が停止表示されているときに第１値（０％）とされ、可変表示が開始されると漸次透過率が上昇し、最終的に高速スクロール表示において第２値（９０％）となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。詳しくは、上記第１値は、透過率の最小値であって、飾り図柄がはっきりと視認可能な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が５％のとき飾り図柄が最もはっきりと表示される状態となる場合は、第１値が０％でなく５％に設定されていてもよい。また、上

記第２値は、透過率の最大値であって、飾り図柄がほぼ視認困難な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が１００％のとき飾り図柄がほぼ見えない状態となる場合は、第２値が９０％でなく１００％に設定されていてもよい。つまり、上記第１値と第２値とは種々に変更可能である。

【３７７６】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

【３７７７】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【３７７８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【３７７９】

また、低ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

【３７８０】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【３７８１】
　また、高ベース状態においても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。
【３７８２】
　また、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか１つの飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。
【３７８３】
　（可変表示開始時の各部の動作態様）
　図１２－２５（Ａ）に示すように、第１演出モードにおいて、保留記憶数が「２」以下で非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－１に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄のスクロール表示が開始される。
【３７８４】
　また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間Ａ２１は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。
【３７８５】
　飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。
【３７８６】
　その後、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、５００ｍｓ）を経て次の可変表示が開始可能となる。
【３７８７】
　次に、図１２－２５（Ｂ）に示すように、第２演出モード及び第３演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－３に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示

エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【３７８８】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間Ａ２３は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。

【３７８９】

飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間Ｂ２３は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。

【３７９０】

その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第１演出モードや第２演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、５００ｍｓ）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【３７９１】

また、第２演出モードにおいて回転表示または第３演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２３よりも、第１演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２１の方が長くなっている（フェードアウト表示期間Ａ２３＜フェードアウト表示期間Ａ２１。図１２－２５（Ａ）（Ｂ）参照）。

【３７９２】

尚、第１演出モードにおいては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図１２－２５（Ａ）に示す態様となる。また、第２演出モード、第３演出モードにおいては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図１２－２５（Ｂ）に示す態様となる。

【３７９３】

（ＳＰリーチ演出の動作例）

次に、ＳＰリーチ演出の動作例について、図１２－２６及び図１２－２７に基づいて説明する。図１２－２６は、低ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図１２－２７は、高ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。尚、図１２－２７においては、第３演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第２演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてのもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

【３７９４】

図１２－２６（Ａ）に示すように、低ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に基づいて、複数のキャラクタが段階的に出現するステップアップ演出を実行するか否か、及び該ステップアップ演出における所定のステップにて背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定ステップアップ演出表示パターン（図１２－２６（Ｂ）参照）を表示するか否かを判定する。そして、ステップアップ演出の実行及び特定ステップアップ演出表示パターンの表示を決定した場合、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときにステップアップ演出を開始するとともに、所定ステップにおいて特定ステップアップ演出表示パターンを表示する（図１２－２６（Ｂ）参照）。尚、ステップアップ演出の非実行が決定された場合や、ステップアップ演出の実行が決定されたが特定ステップアップ演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボーの表示を含まない

ステップアップ演出表示パターンが表示される。
【３７９５】
次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図１２－２６（Ｃ）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア５Ｃでは飾り図柄が高速表示されている。
【３７９６】
次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、ＳＰリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示００４ＳＧ０７０が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１２－２６（Ｄ）参照）。ＳＰリーチ演出では、通常背景表示である第１背景表示００４ＳＧ０８１とは異なる画像であって、ＳＰリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示される（図１２－２６（Ｅ）（Ｆ）参照）。尚、第４背景表示００４ＳＧ０８４は、ＳＰリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。
【３７９７】
次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示００４ＳＧ０７１と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン表示００４ＳＧ０７２とが表示されることで開始される（図１２－２６（Ｇ）参照）。
【３７９８】
そして、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示００４ＳＧ０７１とボタン表示００４ＳＧ０７２とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、可動体ランプ９ｄが所定の発光色で点灯しながら可動体３２が原点位置から演出位置に下降し、可動体３２を強調するエフェクト表示００４ＳＧ０７３が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図１２－２６（Ｈ）参照）。
【３７９９】
次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、背景表示として、ＳＰリーチ演出に対応した第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示された後（図１２－２６（Ｉ）参照）、ＳＰリーチ演出の終了に伴い、第４背景表示００４ＳＧ０８４が非表示となって第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図１２－２６（Ｊ）参照）。
【３８００】
一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体３２が原点位置から演出位置に下降せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示００４ＳＧ０７８が表示された後（図１２－２６（Ｋ）参照）、報知演出において、背景表示として、ＳＰリーチ演出に対応した第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示される（図１２－２６（Ｌ）参照）。
【３８０１】
そして、図１２－２６（Ｍ）に示されるように、報知演出（ＳＰリーチ演出）の終了に伴い、第４背景表示００４ＳＧ０８４が非表示となって第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示されているときにはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示さ

れ、はずれ表示結果が導出表示される（図１２－２６（Ｍ）参照）。
【３８０２】
次に、図１２－２７（Ａ）に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン（図１２－２７（Ｄ）参照）を表示するか否かを判定し、判定結果を記憶しておく。
【３８０３】
そして、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図１２－２７（Ｂ）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア５Ｃでは飾り図柄が高速表示されている。
【３８０４】
次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、ＳＰリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示００４ＳＧ０７０が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１２－２７（Ｃ）参照）。
【３８０５】
ここで、可変表示の開始時に、特定カットイン演出表示パターンの表示が決定された場合、リーチタイトル表示００４ＳＧ０７０が表示された後、特定カットイン演出表示パターンでカットイン演出が開始される（図１２－２７（Ｄ）参照）。尚、カットイン演出の非実行が決定された場合や、カットイン演出の実行が決定されたが特定カットイン演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボー以外の表示色のカットイン表示が表示される。
【３８０６】
そして、ＳＰリーチ演出では、通常背景表示である第１背景表示００４ＳＧ０８１とは異なる画像であって、ＳＰリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示される（図１２－２７（Ｅ）（Ｆ）参照）。尚、第４背景表示００４ＳＧ０８４は、ＳＰリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。
【３８０７】
尚、図１２－２７（Ｇ）～（Ｍ）の流れについては、図１２－２７（Ｊ）（Ｍ）において高ベース用の第３背景表示００４ＳＧ０８３となる点が異なるだけで他は図１２－２６（Ｇ）～（Ｍ）とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。
【３８０８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り確定を報知する特定演出として、低ベース状態においては、背景がレインボー態様の特定ステップアップ演出を実行可能であり（図１２－２６（Ｂ）参照）、高ベース状態においては、背景がレインボー態様のカットインを含む特定カットイン演出を実行可能である（図１２－２７（Ｄ）参照）。そして、特定ステップアップ演出と特定カットイン演出とは、背景が同じレインボー態様であるものの表示態様は異なっているが、このときの盤ランプやサイドランプの発光態様は共通とされている。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプやサイドランプを共通の輝度データテーブル（共通テーブル）に基づいて発光制御を行うため、発光用のデータ容量を削減できる。
【３８０９】
（客待ちデモ演出［デモムービー表示］）
次に、客待ちデモ演出について、図１２－２８～図１２－３４に基づいて説明する。図１２－２８は、（Ａ）はデモムービー表示の開始・終了条件、（Ｂ）はデモムービー表示の構成を示す図である。図１２－２９は、デモムービー表示中における各部の動作例を示す図である。図１２－３０は、客待ちデモ演出の遷移図である。図１２－３１は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図１２－３２は、デモムービー表示の動作例を示す

図である。図１２－３３は、（Ａ）は第１シーン（企業名）、（Ｂ）は第４シーン（注意喚起１）、（Ｃ）は第４シーン（注意喚起２）の表示例を示す図である。図１２－３４は、第１シーン（企業名）、第４シーン（注意喚起１、２）、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

【３８１０】

「客待ちデモ演出」は、演出制御用ＣＰＵ１２０が、遊技（例えば、可変表示、大当り遊技や小当り遊技など）が行われていない遊技待機状態、つまり、客待ち状態であることを報知するための演出であり、主に画像表示装置５にデモムービー表示（図１２－３１及び図１２－３２参照）を表示することにより行われる。

【３８１１】

デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業が関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機１がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクタが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機１のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。

【３８１２】

図１２－２８（Ａ）～図１２－３０に示すように、「客待ちデモ演出」（以下、デモムービー表示、デモンストレーション表示とも称する）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が以下に示す開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかが成立したと判定したことに基づいて開始される。詳しくは、開始条件Ｓ１は、可変表示の終了に伴い主基板１１から出力される客待ちデモ指定コマンドを受信してから第１時間（例えば、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ２は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板１１から出力される電源投入指定コマンドを受信してから第２時間（例えば、６０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ３は、初期化を伴わない電源投入がされたことにより主基板１１から出力される停電復旧指定コマンドを受信してから第３時間（例えば、９０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ４は、タッチセンサ（タッチリング００４ＳＧ０３５）がオフ状態となってから第４時間（例えば、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ５は、メニュー画面表示が終了したときから第５時間（例えば、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ６は、Ｓ１～Ｓ５の条件を経由したデモムービー表示が終了してから第６時間（例えば、３０秒）が経過したこと（２週目以降はこのＳ６の条件同様、客待ちデモ演出終了後に３０秒経過でデモムービー表示が開始される）で成立する。

【３８１３】

また、「デモムービー表示」は、演出制御用ＣＰＵ１２０が以下に示す終了条件Ｅ１～Ｅ４のいずれかが成立したと判定したことに基づいて終了する。詳しくは、終了条件Ｅ１は、デモムービー表示が開始されてから終了時間（例えば、５５秒）が経過したことで成立し、終了条件Ｅ２は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件Ｅ３は、タッチリング００４ＳＧ０３５のオンが検出されたことで成立し、終了条件Ｅ４は、メニュー画面表示の開始操作がされたことで成立する。

【３８１４】

また、デモムービー表示の実行中ではないが、上記開始条件の成立の待機状態（デモムービー開始待ち期間）において第１時間～第６時間の計時を行っているときに上記終了条件Ｅ２～Ｅ４が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件Ｓ１、Ｓ４、Ｓ５が成立したときには計時をリセット（再設定）する。

【３８１５】

また、上記デモムービー開始待ち期間では、デモムービー表示は表示されないが、各種背景表示上に、演出調整に関する案内表示として、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及

び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されるようになっている（図１２－３７（Ａ４）、図１２－１２３参照）。
【３８１６】
尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン３１Ｂに備えられた振動機能、Ｖフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するためのプッシュボタン３１Ｂ操作を案内表示するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。
【３８１７】
また、終了条件Ｅ３が成立している場合、終了条件Ｅ２が成立することはほとんどない。つまり、始動入賞が発生するためには打球操作ハンドル３０を操作しなければならないので、基本的には、終了条件Ｅ２よりも先に終了条件Ｅ３が成立するが、以下のイレギュラーケースの場合、終了条件Ｅ３が成立せずに終了条件Ｅ２が成立する可能性がある。
【３８１８】
イレギュラーケース１：ブドウ（所謂、釘間での球詰まり）が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル３０を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件Ｅ３が成立せずに終了条件Ｅ２が成立する。
【３８１９】
イレギュラーケース２：ＣＰＵ１０３に何かしらの不具合または演出制御用ＣＰＵ１２０に不具合が生じたことにより、タッチセンサのオン状態を演出制御用ＣＰＵ１２０で確認できない場合、タッチセンサのオン状態を確認できない状態で始動入賞が発生することがあるため、終了条件Ｅ３が成立せずに終了条件Ｅ２が成立する。
【３８２０】
尚、タッチセンサのオン状態で成立する終了条件Ｅ３が終了条件として設定しなくてもよく、このような場合、ハンドル操作だけではデモムービー表示が終了することはなく、始動入賞の発生で終了条件Ｅ２が成立してデモムービー表示が終了することになる。
【３８２１】
図１２－２８（Ｂ）に示すように、デモムービー表示は、第１シーン～第４シーンの４つのシーンから構成されている。詳しくは、第１シーンは、当該企業の開発、製造、販売等に携わった企業の名称及びスローガンが表示される「企業名」パート（企業名パート）とされている（図１２－３１（Ａ）（Ｂ）参照）。
【３８２２】
第２シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機種紹介１」～「機種紹介３」パート（機種紹介１～３パート）から構成されている。「機種紹介１」パート（機種紹介１パート）では、演出に登場する味方キャラクタ及び名前が表示される（図１２－３１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。「機種紹介２－１」パート（機種紹介２－１パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図１２－３１（Ｇ）、（Ｈ）参照）、「機種紹介２－２」パート（機種紹介２－２パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図１２－３１（Ｊ）、（Ｋ）参照）、「機種紹介２－３」パート（機種紹介２－３パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示される（図１２－３２（Ｍ）～（Ｏ）参照）。「機種紹介３－１」パート（機種紹介３－１パート）では、「機種紹介２－１」パート（機種紹介２－１パート）と「機種紹介２－２」パート（機種紹介２－２パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示され（図１２－３２（Ｉ）参照）、「機種紹介３－２」パート（機種紹介３－２パート）では、「機種紹介２－２」（機種紹介２－２パート）パートと「機種紹介２－３」パート（機種紹介２－３パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示される（図１２－３２（Ｌ）参照）。

【３８２３】
第３シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）及び「機種サブタイトル名」パート（サブタイトルパート１、２）から構成されている（図１２－３２（Ｐ）～（Ｖ）参照）。尚、「機種メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）では、メインタイトル名である「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」が表示され、「機種サブタイトル名」パートでは、サブタイトル名である「ＩＩ／全員集合Ｖｅｒ．」が表示される。
【３８２４】
尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機１の主題であり、当該機種のテーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機１の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報（例えば、本タイトルの２作品目であることを示す「ＩＩ」や見出し「全員集合Ｖｅｒ．」など）であればよく、内容は種々に変更可能である。
【３８２５】
第４シーンは、遊技者に対する注意喚起が行われる「注意喚起１」パート（注意喚起１パート）及び「注意喚起２」パート（注意喚起２パート）から構成されている（図１２－３２（Ｗ）～（Ｘ）参照）。尚、「注意喚起１」パート（注意喚起１パート）では、遊技にのめり込むことを防止するための注意表示が表示され、「注意喚起２」パート（注意喚起２パート）では、当該パチンコ遊技機による物理的な事故を防止するための注意表示が表示される。
【３８２６】
図１２－２９に示すように、デモムービー表示は、開始条件が成立してから、第１シーン、第２シーン、第３シーン、第４シーンの順に各種デモ画像が表示されていく。第１シーンの表示期間ｔｂ２ａは約１０秒（ｔｂ２ａ＝１０秒）、第２シーンの表示期間ｔｂ２ｂは約３０秒（ｔｂ２ｂ＝３０秒）、第３シーンの表示期間ｔｂ２ｃは約１０秒（ｔｂ２ｃ＝１０秒）、第４シーンの表示期間ｔｂ２ｄは約１０秒（ｔｂ２ｄ＝５秒）とされ、１回のデモムービー表示の表示期間ｔｂは約５５秒（ｔｂ２＝５５秒）とされている。そして、図１２－３０に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件Ｅ２～Ｅ４が成立せずに１回目のデモムービー表示が終了した場合、つまり、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立で開始された１回目のデモムービー表示が終了条件Ｅ１で終了した場合は、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第６時間である３０秒が経過した場合、開始条件Ｓ６が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件Ｅ２～Ｅ４が終了するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第２客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。
【３８２７】
画像表示装置５にてデモムービー表示を表示している期間中は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示となり、保留記憶数及び小図柄の表示が維持される（図１２－３１、図１２－３２参照）。尚、デモムービー表示の表示中に保留記憶数及び小図柄が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示中に保留記憶数及び小図柄が非表示となるようにしてもよい。
【３８２８】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にてデモムービー表示を表示している期間中において、盤ランプ（アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ）と、枠ランプ（メインランプ９ａ及びサイドランプ９ｂ）については、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて発光制御を行う一方で、ボタンランプ９ｅについては、デモムービー表示に対応しない白点灯用（デフォルト用）輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御を行う。また、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭは出力しないが、デモムー

ビー表示用の楽曲を出力するようにしてもよい。
【３８２９】
客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）は、複数の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）から構成される。
【３８３０】
詳しくは、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するメインランプ９ａの輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介１パート～機種紹介２－３パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート１の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート２の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起１パート～注意喚起２パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。
【３８３１】
また、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するサイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆの輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介１パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介２－１パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介３－１パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介２－２パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介３－２パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介２－３パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート１の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート２の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起１パート～注意喚起２パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。
【３８３２】
尚、デモムービー表示を表示している期間中の輝度データテーブルを用いた制御については、後に詳述する。
【３８３３】
（デモムービー表示の動作例）
次に、デモムービー表示の動作例について、図１２－３１、図１２－３２、図１２－１１９～図１２－１２１に基づいて説明する。尚、図１２－１１９は、（Ａ１）～（Ａ４）は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。図１２－１２０は、（Ａ）は第１シーン、（Ｂ）は第３シーン、（Ｃ）は第４シーンの動作例を示す図である。図１２－１２１は、文字アニメーション表示を示す比較表である。
【３８３４】
尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。
「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。
【３８３５】
「アニメーション表示」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、１秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コ

マ数）は３０枚、つまり、フレームレートは３０ＦＰＳとされている。
【３８３６】
「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、１コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。
【３８３７】
また、以下の説明で用いる発光態様を示す表現の一例を説明する。
「ウェーブ点灯」は、輝度データの輝度を順次変化させる発光パターンであり、以下のフラッシュよりは、各データ間での輝度の変化が少なく、例えば、ランプの輝度が所定の周期で高くなったり、所定の周期で色が変化したり、所定の色が発光領域内を移動するように発光したりするパターンである。また、ランプを単に点灯させ続けるだけでは演出要素として寂しいときや、以下のフラッシュのようにランプよりも画像表示装置５等を強調したいときに、ランプが目立ちすぎないようにするときに用いる。
【３８３８】
「フラッシュ（点滅）」は、輝度の高い輝度データ、輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いる発光のパターンである。光の強弱により、遊技者の視認している明るさに大きな変化を与えることができ、強調するときに用いる発光パターンである。
【３８３９】
「レインボー」は、低ベース状態において図１２－２６（Ｂ）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図１２－２７（Ｄ）の演出が実行されたときに共通に用いられるパターンである。７色の輝度データを順次変化させることによりウェーブ点灯するレインボーウェーブパターンとされているが、７色の輝度データを順次変化させながら輝度データ間に輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いることでレインボーフラッシュパターンを用いてもよい。
【３８４０】
図１２－３１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、デモムービー表示の開始条件が成立すると、第１シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第１シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第１シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示００４ＳＧ３０１が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００４ＳＧ３０２が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示００４ＳＧ３０２が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。
【３８４１】
また、第１シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、例えば、企業名表示００４ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示００４ＳＧ３０２の透過率が低下するにつれて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。
【３８４２】
図１２－１２０（Ａ）を用いて詳しく説明すると、まず、企業名表示００４ＳＧ３０２が画面中央位置に「小」サイズで表示された後、約３秒間にわたり、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され（図１２－１２０（Ａ１）参照）、規定位置に表示されたときに、企業名表示００４ＳＧ３０２が壁に衝突して跳ね返された後に規定位置に表示される態様のバウンド表示が表示される（図１２－１２０（Ａ２）参照）。そして、画面中央の規定位置に約４秒にわたり静止表示された後（図１２－１２０（Ａ３）参照）、１秒にわたりフェードアウト表示される（図１２－１２０（Ａ４）参照

）。
【３８４３】
　また、図１２－１１９（Ａ１）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、企業名表示００４ＳＧ３０２が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示００４ＳＧ３０２の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示００４ＳＧ３０２が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき（白フェードイン点灯）、企業名表示００４ＳＧ３０２のバウンド表示に連動して白フラッシュした後に白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく（白フェードアウト点灯）。
【３８４４】
　次に、第２シーンの「機種紹介１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄ及び各キャラクタの名前を示す文字表示００４ＳＧ５０１Ａ～００４ＳＧ５０１Ｄが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはエフェクト表示００４ＳＧ５０２が表示される（図１２－３１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、図１２－１１９（Ａ２）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、各キャラクタの登場及び名前のフェードイン表示に合わせてキャラクタに対応する色で点灯した後に白点灯する。
【３８４５】
　次に、第２シーンの「機種紹介２－１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ａがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－３１（Ｇ）、（Ｈ）参照）。次いで、「機種紹介３－１」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示００４ＳＧ５０３と味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図１２－３１（Ｉ）参照）。
【３８４６】
　次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－２」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａ及び「敵から街を守れ！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｂがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－３１（Ｊ）、（Ｋ）参照）。その後「機種紹介３－２」の表示が開始されると、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａが拡大表示されるとともに、背景にエフェクト表示００４ＳＧ５０４が表示されるカットイン表示が表示される（図１２－３１（Ｌ）参照）。
【３８４７】
　次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－３」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－３２（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－３２（Ｏ）参照）。
【３８４８】
　尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００４ＳＧ５０１Ａ～００４ＳＧ５０１Ｄ、００４ＳＧ５１１Ａ～００４ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。
【３８４９】
　また、図１２－１１９（Ａ２）に示すように、第２シーンにおいて、盤ランプや枠ラン

プ（ボタンランプ９ｅを除く）は、「機種紹介３－１」や「機種紹介３－２」が表示されるときに緑フラシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示００４ＳＧ５０１Ａ～００４ＳＧ５０１Ｄ、００４ＳＧ５１１Ａ～００４ＳＧ５１１Ｄのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。

【３８５０】

具体的には、例えば、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変化したりしてもよい。

【３８５１】

なお、第２シーンにおいて、メインランプ９ａは消灯状態に制御されるが、メインランプ９ａについても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）と同様に発光態様を変化させるようにしても良い。

【３８５２】

次に、第３シーンの表示が開始されると、背景にエフェクト表示００４ＳＧ５０５が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図１２－３２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。

【３８５３】

次いで、「ＩＩ」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂが、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の右側（規定表示位置）に「大」サイズでバウンド表示される（図１２－３２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。

【３８５４】

さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図１２－３２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【３８５５】

また、第３シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃが移動表示され規定表示位置にバウンド表示されたときに、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）がフラッシュ（点滅）する。

【３８５６】

図１２－１２０（Ｂ）を用いて、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃの表示について、詳しく説明すると、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後（図１２－１２０（Ｂ１）参照）、約０．５秒にわたり、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示さ

れ（図１２－１２０（Ｂ２）参照）、規定表示位置に０．５秒間静止表示される（図１２－１２０（Ｂ３）参照）。その後、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃからなる機種タイトル名表示００４ＳＧ５２０全体が、約１．５秒かけて徐々にゆっくりと拡大表示（アニメーション表示）される（図１２－１２０（Ｂ４）参照）。

【３８５７】

また、図１２－１１９（Ａ３）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが表示されるときはレインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）し、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂと機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃが表示されるときは、拡大・縮小（アニメーション）表示に連動して白フラッシュした後、レインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）する。

【３８５８】

次に、第４シーンの「注意喚起１」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示００４ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－３２（Ｗ）参照）。次いで、「注意喚起２」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示００４ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００４ＳＧ３２２が表示される（図１２－３２（Ｘ）参照）。

【３８５９】

図１２－１２０（Ｃ）を用いて、「注意喚起１」パートの表示について詳しく説明すると、第４シーンの「注意喚起１」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示００４ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２が規定表示位置に表示され、０．５秒にわたりフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－１２０（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。次いで、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２は、透過率が０％になった後（図１２－１２０（Ｃ３）参照）、２秒にわたり静止表示される（図１２－１２０（Ｃ４）参照）。

【３８６０】

また、図１２－１１９（Ａ４）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、「注意喚起１」及び「注意喚起２」のパートにおいてのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第４シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【３８６１】

また、第４シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、例えば、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２が企業名表示００４ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。

【３８６２】

（各シーンの表示態様の比較）

次に、図１２－２８（Ｂ）に基づいて、図１２－３１及び図１２－３２を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンの画像表示装置５の表示態様を比較する。

【３８６３】

＜文字表示開始時の表示態様＞第１シーン（企業名）、第２シーン（機種紹介１、２）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第４シーン（注意喚起１）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）される一方で、第２シーン（機種紹介３）及び第４シーン（注意喚起２）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）されない。

【３８６４】

＜文字のアニメーション表示（視認性の変化度合い）＞第１シーン（企業名）及び第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、視認性の変化度合いが「大」でアニメーション表示が行われ、第２シーン（機種紹介１、２）では、視認性の変化度合いが「中」のアニメーション表示が行われ、第２シーン（機種紹介３）及び第４シーン（注意喚起１）では、視認性の変化度合いが「小」のアニメーション表示が行われる一方で、第２シーン（機種紹介３）及び第４シーン（注意喚起２）では、文字表示がアニメーション表示されない。

【３８６５】

＜文字のサイズ＞第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名）では、文字を「小」サイズで表示した後に「大」サイズに拡大して表示する一方で、第４シーン（注意喚起１、２）では、文字を最初から「小」サイズまたは「中」サイズで一定の大きさで表示する。また、第２シーン（機種紹介１、２）では文字を「中」サイズで表示し、第３シーン（機種サブタイトル名）では、サブタイトル文字を「特大」サイズで表示した後に「大」サイズに縮小して表示する。

【３８６６】

＜背景色＞第１シーン（企業名）では、背景色は白色、第２シーン（機種紹介１～３）ではストーリーに応じた色、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）ではタイトルに応じた色、第４シーン（注意喚起１）では、注意喚起１パートは濃青色、注意喚起２パートは黒色とされる。

【３８６７】

尚、文字表示については、例えば、アニメーション表示する場合の方が、アニメーション表示しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、アニメーション表示における視認性の変化が大きい場合の方が、視認性の変化が小さい場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、文字の表示色が多い場合の方が、文字色が少ない場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

【３８６８】

図１２－２８（Ｂ）に示すように、第１シーン（企業名）において表示される企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００４ＳＧ３０２のアニメーション表示は、文字表示がフェードイン表示された後、バウンド表示されるとともに、サイズが拡大する態様であるのに対し、第４シーン（注意喚起１）において表示されるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示は、フェードイン表示されるが、サイズは「中」で変化しないため、企業名表示００４ＳＧ３０２のアニメーション表示は、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

【３８６９】

また、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第４シーン（注意喚起１）において表示されるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサイズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示００４ＳＧ３０２のアニメーション表示は、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

【３８７０】

ここで、図１２－１２０及び図１２－１２１に基づいて、第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第４シーン（注意喚起１）の文字アニメーション表示を比較する。

【３８７１】
図１２－１２１に示すように、第１シーン（企業名）では、表示開始時に企業名表示００４ＳＧ３０２が拡大しながらフェードイン表示され（図１２－１２０（Ａ１）参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図１２－１２０（Ａ２）参照）、規定位置表示後は静止表示される（図１２－１２０（Ａ３）参照）。第３シーン（機種メインタイトル名）では、表示開始時に機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが拡大しながらフェードイン表示された後、規定位置表示時は静止表示され（図１２－３２（Ｐ）～（Ｒ）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図１２－１２０（Ｂ４）参照）。第３シーン（機種サブタイトル名）では、表示開始時に機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃが拡大した後に縮小表示され（図１２－１２０（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、規定位置表示時は静止表示され（図１２－１２０（Ｂ３）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図１２－１２０（Ｂ４）参照）。第４シーン（注意喚起１）では、表示開始時にのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２がフェードイン表示された（図１２－１２０（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）、規定位置表示時及び規定位置表示後は静止表示される（図１２－１２０（Ｃ３）、（Ｃ４）参照）。
【３８７２】
つまり、表示における強調度合いは、企業名≧機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。注意喚起は、表示開始時のフェードイン表示のみであり、規定位置表示時、規定位置表示後にはアニメーション表示がないため、強調度合いが低い。一方、企業名は、表示開始時、規定位置表示時といった２箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高く、機種タイトル名（メイン、サブ）は、表示開始時、規定位置表示後といった２箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い。
【３８７３】
このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで強調させることができるが、その中でも注意喚起１のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンのアニメーション表示を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３８７４】
また、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃの文字表示を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示を行うのに対し、第４シーン（注意喚起１）において、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示をせずに表示する。
【３８７５】
このように、機種タイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３８７６】
（企業名と注意喚起の表示態様の比較）
ここで、図１２－３３及び図１２－３４に基づいて、第１シーン（企業名）と第４シーン（注意喚起１、２）と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較する。
【３８７７】
図１２－３３（Ａ）に示すように、第１シーン（企業名）においては、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００４ＳＧ３０２が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄

が表示されている。
【３８７８】
図１２－３３（Ｂ）に示すように、第４シーン（注意喚起１）においては、注意用背景表示００４ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２がアニメーション表示される。のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」なる文字からなる見出し表示００４ＳＧ３１３と、見出し表示００４ＳＧ３１３の背景となる横長長方形状の見出し枠表示００４ＳＧ３１４と、から構成される。
【３８７９】
図１２－３３（Ｃ）に示すように、第４シーン（注意喚起２）においては、注意用背景表示００４ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００４ＳＧ３２２が表示される。事故防止表示００４ＳＧ３２２は、第１事故防止表示００４ＳＧ３２２Ａと第２事故防止表示００４ＳＧ３２２Ｂとから構成される。
【３８８０】
第１事故防止表示００４ＳＧ３２２Ａは、遊技機用枠３の上部の突出部に遊技者が頭をぶつける状況を示すイラスト表示００４ＳＧ３２３Ａと、「頭上注意」の文字からなる見出し表示００４ＳＧ３２４Ａと、「上部がせり出しています。頭をぶつけないようにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示００４ＳＧ３２５Ａと、三角形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク００４ＳＧ３２６Ａと、「×」のマークからなる注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ａと、から構成されている。
【３８８１】
第２事故防止表示００４ＳＧ３２２Ｂは、スティックコントローラ３１Ａと筐体との隙間に遊技者の手指が挟まれる状況を示すイラスト表示００４ＳＧ３２３Ｂと、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示００４ＳＧ３２４Ｂと、「スティックが動きます。手、指の挟み込みにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示００４ＳＧ３２５Ｂと、三角形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク００４ＳＧ３２６Ｂと、「↓」のマークからなる注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ｂと、から構成されている。
【３８８２】
図１２－３４に示すように、第１シーン（企業名）において、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａの文字は、サイズは「中」、色は有彩色（青色）とされ、企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂの文字は、サイズは「大」、色は有彩色（青色）とされ、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１は、色は無彩色（白色）とされている。
【３８８３】
第４シーン（注意喚起１）において、見出し表示００４ＳＧ３１３の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、見出し枠表示００４ＳＧ３１４は、色は有彩色（濃青色）とされ、注意用背景表示００４ＳＧ３１１は、色は有彩色（薄青色）とされている。また、見出し枠表示００４ＳＧ３１４の枠線は無彩色（黒色）とされている。
【３８８４】
尚、見出し表示００４ＳＧ３１３の文字表示の背景として、表示画面の全域となる注意用背景表示００４ＳＧ３１１だけでなく、表示画面の一部に設けられる見出し枠表示００４ＳＧ３１４も含む。
【３８８５】
第４シーン（注意喚起２）において、イラスト表示００４ＳＧ３２３Ａは、サイズは「大」、色は無彩色（白色）とされ、見出し表示００４ＳＧ３２４Ａの文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、注意詳細表示００４ＳＧ３２５Ａの文字は、サイズは「小」、色は無彩色（白色）とされ、注意マーク００４ＳＧ３２６Ａは、サイズは「中」、色は有彩色（黄色）とされ、注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ａは、サイズは「小」、色は有彩色（赤色）とされ、注意用背景表示００４ＳＧ３２１は、色は無彩色（黒色）とされている。
【３８８６】

尚、「注意マーク００４ＳＧ３２６Ａ、００４ＳＧ３２６Ｂ」は、遊技者に注意を喚起する見出し文字が目立つように補助するマークであり、「注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ａ、００４ＳＧ３２７Ｂ」は、遊技者に注視して欲しい個所を示すイラストを補助するマークであり、これらは文字と異なり、一のマークで表示されるので、無彩色の見出しの文字表示よりも目立つように有彩色であることが好ましい。

【３８８７】

保留記憶数及び小図柄については、サイズは「小」、色は無彩色（黒色）とされている。

【３８８８】

図１２－３３（Ａ）及び図１２－３４に示すように、第１シーン（企業名）における企業名表示００４ＳＧ３０２と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較すると、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂは、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズは大きく、使用している表示色数は多く、色調（トーン）を構成する彩度・明度も高いため、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂを保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【３８８９】

尚、保留記憶数及び小図柄を無彩色（黒色）とした形態を例示したが、有彩色であってもよく、このような場合でも、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂは、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズが大きい、使用している表示色数が多い、彩度・明度が高い、のうち少なくともいずれか１つを満たしていれば、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂを保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【３８９０】

次に、図１２－３３（Ｂ）、（Ｃ）及び図１２－３４に示すように、第４シーン（注意喚起１）におけるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２と、第４シーン（注意喚起２）における事故防止表示００４ＳＧ３２２とを比較すると、注意用背景表示００４ＳＧ３１１は有彩色（薄青色）、見出し表示００４ＳＧ３１３の背景となる見出し枠表示００４ＳＧ３１４は有彩色（濃青色）とされる一方で、注意用背景表示００４ＳＧ３２１は無彩色（黒色）とされている。

【３８９１】

このように、注意喚起１パートと異なる注意喚起２パートとで、注意喚起の文字表示の背景表示色が異なっていることで、のめり込み防止と物理的事故防止といった異なる事象への注意喚起について、注意喚起１パートから注意喚起２パートに切り替わった際の注目感を増すことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３８９２】

次に、第１シーン（企業名）における企業名表示００４ＳＧ３０２と、第４シーン（注意喚起１）におけるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２及び第４シーン（注意喚起２）における事故防止表示００４ＳＧ３２２とを比較すると、企業名表示００４ＳＧ３０２の企業名用背景表示００４ＳＧ３０１は無彩色（白色）とされる一方で、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２の注意用背景表示００４ＳＧ３１１は有彩色（薄青色）、見出し枠表示００４ＳＧ３１４は有彩色（濃青色）、事故防止表示００４ＳＧ３２２の注意用背景表示００４ＳＧ３２１は無彩色（黒色）とされている。

【３８９３】

このように、第１シーン（企業名）と異なる第４シーン（注意喚起１、注意喚起２）とで、文字表示の背景表示色が異なっていることで、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３８９４】

また、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１と注意用背景表示００４ＳＧ３１１と見出し枠表示００４ＳＧ３１４と注意用背景表示００４ＳＧ３２１の文字表示の背景表示色が全

て異なっている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、注意用背景表示００４ＳＧ３１１と見出し枠表示００４ＳＧ３１４と注意用背景表示００４ＳＧ３２１のうち少なくとも１つの文字表示の背景表示色が、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１の文字表示の背景表示色と異なっていればよい。

【３８９５】

（各シーンの発光態様の比較）

次に、図１２－２８（Ｂ）に基づいて、図１２－３１及び図１２－３２を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンのランプの発光態様を比較する。

【３８９６】

＜文字アニメーション表示との連動＞第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第４シーン（注意喚起１）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させる一方で、第２シーン（機種紹介１、２）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動させず（非連動）、キャラクタのアニメーション表示に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させる。

【３８９７】

＜強調度合い＞第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、強調度合いが「高」の態様で発光させ、第２シーン（機種紹介１～３）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、強調度合いが「中」の態様で発光させ、第４シーン（注意喚起１、２）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、強調度合いが「低」の態様で発光させる。

【３８９８】

「強調度合い」は、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）による発光態様における強調の度合いである。例えば、フラッシュ（点滅）、つまり、輝度データの色の移り変わりの間隔が短い場合の方が、ウェーブ点灯など輝度データの色の移り変わりの間隔が長い場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯するランプ数が多い場合の方が、点灯するランプ数が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯色が多い場合の方が、点灯色が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、有彩色の割合が多い場合の方が、有彩色の割合が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、レインボーで点灯する場合の方が、レインボーで点灯しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、輝度が高い場合の方が、輝度が低い場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

【３８９９】

具体的には、図１２－２８（Ｂ）に基づいて図１２－１１９を参照しながら説明すると、第１シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第２シーン（機種紹介１～３）は、緑フラッシュはあるが文字アニメーション表示に連動していないので強調度合いは「中」であり、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第４シーン（注意喚起１、２）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「小」である。

【３９００】

つまり、ランプの強調度合いは、企業名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高く、また、タイトル名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高い。そして、企業名の方が機種タイトルよりもアニメーション表示に連動したランプの切り替わりが多いため、企業名のときの発光態様の方が機種タイトルのときの発光態様よりも強調度合いは高い。よって、ランプの強調度合いは、企業名＞機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。

【３９０１】
尚、盤ランプと枠ランプはそれぞれ複数個所に複数設けられているため、複数のランプからなる第１ランプの発光と、複数のランプからなる第２ランプの発光との強調度合いを比較する場合、１個の第１ランプと１個の第２ランプの強調度合いを比較するのではなく、第１ランプ全体を平均化したときの発光態様と第２ランプ全体を平均化したときの発光態様とを比較すればよい。
【３９０２】
＜レインボー＞第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）のうち、「機種サブタイトル名」パート（例えば、図１２－３２（Ｐ）～（Ｖ））において、盤ランプや枠ランプをレインボー態様で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、前述したステップアップ演出（図１２－２６（Ｂ）参照）やカットイン演出（図１２－２７（Ｄ）参照）にて用いるレインボー用輝度データテーブルと共通のレインボー用輝度データテーブル（後述する共通テーブル（ＸＤ＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１））とされている。
【３９０３】
＜特定発光＞第３シーン（タイトル名）における機種サブタイトル名の所定のコマ（例えば、図１２－３２（Ｓ）、（Ｕ））においてのみ、盤ランプや枠ランプを白フラッシュ（特定態様）で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、機種メインタイトル名にて用いるメインタイトル用輝度データテーブルとは異なるサブタイトル１用輝度データテーブル及びサブタイトル２用輝度データテーブルとされ、文字表示の文字アニメーション表示に連動して発光する白フラッシュ（特定態様）とされる。
【３９０４】
図１２－２８（Ｂ）に示すように、第２シーン（機種紹介２－１）において、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられ、第２シーン（機種紹介２－２）において、第２シーン（機種紹介２－１）と共通の紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられ、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）は、第１シーン（企業名）において表示される企業名表示００４ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）は、第２シーン（機種紹介２－１）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示００４ＳＧ５１１Ａのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第２シーン（機種紹介２－２）における「敵から街を守れ！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｂのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。
【３９０５】
このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９０６】
図１２－２８（Ｂ）に示すように、第２シーン（機種紹介２－１）において、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられ、第２シーン（機種紹介２－２）において、第２シーン（機種紹介２－１）と共通の紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（

図１２－２９参照）が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）は、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）は、第２シーン（機種紹介２－１）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示００４ＳＧ５１１Ａのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第２シーン（機種紹介２－２）における「敵から街を守れ！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｂのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【３９０７】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９０８】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様であり、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様である。

【３９０９】

具体的には、第１シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であるのに対し、第４シーン（注意喚起１、２）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「低」である。

【３９１０】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９１１】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様、およびメインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パート

に対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調される態様は、（１）点滅が多い態様、（２）点灯する色が多い態様、（３）用いる発光手段の数が多い、（４）輝度が高い態様のうちいずれかであることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９１２】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様は、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調されることで、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９１３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示の実行中において、レインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、ステップアップ演出（図１２－２６（Ｂ）参照）やカットイン演出（図１２－２７（Ｄ）参照）が実行される場合に、レインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、デモムービー表示の実行中において用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）と、ステップアップ演出（図１２－２６（Ｂ）参照）やカットイン演出（図１２－２７（Ｄ）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（ＸＤ＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１））である。

【３９１４】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出（例えば、ステップアップ演出やカットイン演出）に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９１５】

また、低ベース状態（通常状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第１期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第２期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）と、高ベース状態（特別状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第１期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第２期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）と、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図１２－２６（Ｂ）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図１２－２７（Ｄ）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（ＸＤ＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１））である。

【３９１６】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーと

するための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９１７】

また、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図１２－２６（Ｂ）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図１２－２７（Ｄ）参照）は、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する演出であることで、大当り遊技状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブル（共通テーブル（ＸＤ＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１））がデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９１８】

また、サブタイトル１用輝度データテーブル及びサブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させるための輝度データテーブルである。

【３９１９】

このように、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９２０】

また、図１２－２９に示すように、企業名用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、メインランプ９ａ（第２発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ９ｂ（第１発光手段）が発光するように構成された輝度データであり、紹介用輝度データテーブル（機種紹介１、機種紹介２－１、２－２、２－３、機種紹介３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、サイドランプ９ｂ及び盤ランプが発光し、メインランプ９ａが発光しないように構成された輝度データである。

【３９２１】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、メインランプ９ａ（第２発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ９ｂ（第１発光手段）の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、盤ランプ及びサイドランプ９ｂ（第１発光手段）が発光するが、メインランプ９ａ（第２発光手段）は発光しないようにすることで、相対的に企業名が表示される第１シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９２２】

尚、第１発光手段を盤ランプ及びサイドランプ９ｂ、第２発光手段をメインランプ９ａとした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２シーンで発光しない第２発光手段として枠ランプのうち少なくとも１つを適用し、第１発光手段として盤ランプのうち少なくとも１つを適用するようにしてもよい。

【３９２３】

また、変形例として、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介１パートに対応する紹介１用輝度データテーブル（機種紹介１パートに対応する孫テーブル）を用いて第１発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介２パートにおいて、紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）を用いて第１発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介１パートおよび機種紹介２パートにおいて、一の輝度データテーブル（一の孫テーブル）を用

いて第２発光手段（例えば、枠ランプ）を制御するようにしてもよい。
【３９２４】
　このように、デモムービー表示中は文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、機種紹介１パートおよび機種紹介２パートにおいては、第１発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第２発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９２５】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２シーンの機種紹介１パートにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および機種メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、機種サブタイトル用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）、注意喚起１用輝度データテーブル、注意喚起２用輝度データテーブル（注意喚起１、２パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介１用輝度データテーブル（機種紹介１パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２シーンの機種紹介２パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介１パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御するようにしてもよい。
【３９２６】
　このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９２７】
　また、機種紹介１パートおよび機種紹介２パートを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞企業名表示シーンの実行期間（１０ｓｅｃ）、第１機種紹介パートおよび第２機種紹介パートを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞注意喚起表示シーンの実行期間（５ｓｅｃ）となる実行期間の関係であり、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモムービー表示中以外の表示タイミングで表示されることがある。このように、デモムービー表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。
【３９２８】
　尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当りラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当りと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。
【３９２９】
　（遊技状態に対応したランプの発光態様）
　次に、遊技状態に対応したランプの発光態様について、図１２－３５及び図１２－３６に基づいて説明する。図１２－３５は、遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。図１２－３６は、（Ａ）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（Ｂ）は（Ａ）の概略図である。
【３９３０】
　図１２－３５に示すように、パチンコ遊技機１に配置された盤ランプや枠ランプは、パチンコ遊技機１の状態、例えば、コールドスタートに伴い初期化報知が行われるときと、低ベース状態に制御されているときと、高ベース状態に制御されているときと、デモムービー表示が表示されているときと後述するエラー報知が行われているときと、で異なる態

様で発光するようになっている。
【３９３１】
具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、ボタンランプ９ｅは「赤色」点滅する。
【３９３２】
低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。
【３９３３】
低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。また、高確高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高Ｂ背景用輝度データテーブル）と称することもある。
【３９３４】
デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「白色」を主要色として発光態様が変化し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。
【３９３５】
エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ９ａは「赤色」にて点滅し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。
【３９３６】
尚、「主要色」とは、各期間における全体の色彩の基調をなす色であって、例えば、各期間において発光時間及び発光領域（ランプ数）の占有率が最も高い色であればよく、上記した色以外の色で発光することがあってもよい。また、所定の色相において輝度、明度、彩度などが異なっている複数の色を含んでいてもよく、主要色が「青色」の場合は「青色」の同系色であればよい。
【３９３７】
例えば、図１２－１２２に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の３つの属性があり、「同系色」とは、１．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、２．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、３．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。
【３９３８】
上記「１．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図１２－１２２（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明すると、所定数（ここでは２４色）の色相環において、光の三原色である赤（Ｒ）［ＦＯＯ］、緑（Ｇ）［０ＦＯ］、青（Ｂ）［００Ｆ］を１２０度の角度間隔で配置した場合、各３色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。
【３９３９】

例えば、赤（Ｒ）を基準色とした場合、黄（Ｙ）側に３０度、水色（Ｃ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が赤（Ｒ）と同系色となり、緑（Ｇ）を基準色とした場合、赤紫（Ｍ）側に３０度、黄（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が緑（Ｇ）の同系色となり、青（Ｂ）を基準色とした場合、水色（Ｃ）側に３０度、赤紫（Ｍ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が青（Ｂ）の同系色となる。よって、色相環の色数が２４色未満あるいは２４色以上であった場合でも、色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【３９４０】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【３９４１】

図１２－３６（Ａ）に示すように、盤ランプは、遊技盤２の右下部に設けられた特別可変入賞球装置７に内蔵されたアタッカランプ９ｃ、画像表示装置５の上部に設けられた可動体３２に内蔵された可動体ランプ９ｄ、画像表示装置５の左側に設けられた装飾体に内蔵された装飾ランプ９ｆが含まれる。尚、遊技盤２に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【３９４２】

また、枠ランプは、遊技機用枠３の上部に設けられたメインランプ９ａ、左右に設けられたサイドランプ９ｂ、プッシュボタン３１Ｂに設けられたボタンランプ９ｅが含まれる。尚、遊技機用枠３に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル３０やスピーカ８Ｌ、８Ｒに内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【３９４３】

また、盤ランプのアタッカランプ９ｃは複数のＬＥＤから構成され、可動体ランプ９ｄは複数のＬＥＤから構成され、装飾ランプ９ｆは複数のＬＥＤから構成され、メインランプ９ａは複数のＬＥＤから構成され、サイドランプ９ｂは複数のＬＥＤから構成され、ボタンランプ９ｅは複数のＬＥＤから構成されている。

【３９４４】

また、図１２－３６（Ｂ）は、図１２－３６（Ａ）に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図１２－３６（Ｂ）に示す概略図を用いて表すことがある。

【３９４５】

（客待ちデモ演出の開始　変動停止Ｖｅｒ．）

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図１２－３７～図１２－４２、図１２－１２３に基づいて説明する。図１２－３７は、（Ａ１）～（Ａ８）は低ベース状態における第１特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図１２－３８は、（Ａ４）～（Ａ５）は図１２－３７の要部を示す図である。図１２－３９は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図１２－４０は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図１２－４１は、（Ｂ１）～（Ｂ８）は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図１２－４２は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図１２－４３は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図１２－４４は、パチンコ遊技機がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図１２－４５は、パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図１２－４６は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図１２－４７は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホ

ットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図１２－４８は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図１２－４９は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【３９４６】

＜低ベース状態＞

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が開始されるときの動作例について、図１２－３７～図１２－４０に基づいて説明する。

【３９４７】

図１２－３７及び図１２－３９に示すように、低ベース状態において、第１特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図１２－３７（Ａ１）参照）。可変表示中は、背景には第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされている。

【３９４８】

また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは通常背景用のＢＧＭが出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御とＢＧＭの出力が行われる。

【３９４９】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「３２６」）が停止表示されると（図１２－３７（Ａ２）参照）、ＣＰＵ１０３から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用ＣＰＵ１２０によりデモムービー開始待ちタイマの計時（１２０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、ＢＧＭの出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【３９５０】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－３７（Ａ３）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－３７（Ａ４）参照）。

【３９５１】

そこからさらに９０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに１２０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図１２－３７（Ａ５）～（Ａ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【３９５２】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブ

ル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行うようになっている。

【３９５３】

詳しくは、図１２－３８（Ａ４）に示すように、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第１背景表示００４ＳＧ０８１の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色でウェーブ点灯している。

【３９５４】

次いで、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したとき、第１背景表示００４ＳＧ０８１からデモムービー表示に切り替わる前に、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図１２－３８（Ａ４１）、（Ａ４２）参照）。そして、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が１００％に近づいて表示画面がホワイトアウトした後（図１２－３８（Ａ４２）参照）、デモムービー表示が開始される（図１２－３８（Ａ５）参照）。

【３９５５】

このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【３９５６】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９５７】

より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：ＢＦ０１を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：ＢＦ０１を送信した後、所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図１２－３９に示すように、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示００４ＳＧ３０２の表示を開始する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、通常背景用輝度データテ

ーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、通常背景表示から該通常背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービー表示としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件Ｓ１の成立から所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから開始する。

【３９５８】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｆが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示００４ＳＧ３０２（図１２－３７（Ａ５）参照）が開始されるのは、所定期間ｔｆ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【３９５９】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図１２－３８（Ａ３１）、（Ａ３２）、図１２－３９参照）。

【３９６０】

尚、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間ｔｆは約０．３秒とされているが、０．３秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【３９６１】

また、図１２－３９に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに５５秒が経過すると、デモ演出の終了条件Ｅ１が成立したと判定されたことに基づき、１回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２も表示され、２回目の第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図１２－３７（Ａ４）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替わり、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

【３９６２】

このように、デモ演出の終了条件Ｅ１の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第２客待ち期間（デモムービー期間）が、２回目以降も繰り返し行われる。尚、２回目以降においては、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄が表示されるとともに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから３０秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図１２－１２３参照）。

【３９６３】

尚、２回目以降のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）は、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレーム

イン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図１２－３７（Ａ３）参照）。
【３９６４】
　また、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第２客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、図１２－３８にて説明したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。
【３９６５】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）において、デモムービー表示を表示し、第１客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行い、第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行う一方で、第１客待ち期間および第２客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅの発光制御を行う。
【３９６６】
　このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ９ｅについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９６７】
　詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン３１Ｂの操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ９ｅが点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ９ｅについては一定の態様としている。
【３９６８】
　また、図１２－４０に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第２特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図１２－３９に示すように、低ベース状態において第１特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。
【３９６９】
　＜高ベース状態＞
　次に、遊技状態が高ベース状態である場合の客待ちデモ演出の動作例について、図１２－４１～図１２－４２に基づいて説明する。
【３９７０】
　図１２－４１及び図１２－４２に示すように、高ベース状態において、第２特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図１２－４１（Ｂ１）参照）。可変表示中は、背景には第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示され、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非

表示とされている。
【３９７１】
　また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは高Ｂ背景用のＢＧＭが出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御とＢＧＭの出力が行われる。
【３９７２】
　次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「３２６」）が停止表示されると（図１２－４１（Ｂ２）参照）、ＣＰＵ１０３から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用ＣＰＵ１２０によりデモムービー開始待ちタイマの計時（１２０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、ＢＧＭの出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。
【３９７３】
　デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－４１（Ｂ３）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－４１（Ｂ４）参照）。
【３９７４】
　そこからさらに９０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに１２０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図１２－４１（Ｂ５）～（Ｂ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。
【３９７５】
　このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行うようになっている。
【３９７６】
　詳しくは、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第３背景表示００４ＳＧ０８３の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、確変用（または時短用）の高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短、またはランプデータテーブル：背景確変）に基づいて紫色（または緑色）でウェーブ点灯している。
【３９７７】

次いで、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したとき、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）からデモムービー表示に切り替わる前に、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８４）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）が紫色または緑色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図１２－３８（Ａ４１）、（Ａ４２）参照）。そして、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が１００％に近づいて表示画面がホワイトアウトした後、デモムービー表示が開始される（図１２－４１（Ｂ５）参照）。

【３９７８】

このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【３９７９】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９８０】

より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：ＢＦ０１を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：ＢＦ０１を送信した後、所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図１２－４１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過したときに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示００４ＳＧ３０２の表示を開始する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件Ｓ１の成立から

所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから開始する。
【３９８１】
よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｆが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示００４ＳＧ３０２（図１２－４１（Ｂ５）参照）が開始されるのは、所定期間ｔｆ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。
【３９８２】
このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図１２－３８（Ａ３１）、（Ａ３２）、図１２－４２参照）。
【３９８３】
尚、所定期間ｔｆは約０．３秒とされているが、０．３秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。
【３９８４】
また、図１２－４２に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに５５秒が経過すると、デモ演出の終了条件Ｅ１が成立したと判定されたことに基づき、１回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２も表示され、２回目の第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図１２－３７（Ａ４）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。
【３９８５】
このように、デモ演出の終了条件Ｅ１の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第２客待ち期間（デモムービー期間）が、２回目以降も繰り返し行われる。尚、２回目以降においては、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄が表示されるとともに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから３０秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図１２－１２３参照）。
【３９８６】
尚、２回目以降のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）は、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図１２－４１（Ｂ３）参照）。

【３９８７】
　また、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第２客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。
【３９８８】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）において、デモムービー表示を表示し、第１客待ち期間において高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行い、第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行う一方で、第１客待ち期間及び第２客待ち期間において、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅの発光制御を行う。
【３９８９】
　このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ９ｅについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９９０】
　また、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においてもボタンランプ９ｅについては一定の態様としておくことで、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９９１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１客待ち期間において、通高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２客待ち期間における第１シーン（例えば、第１シーン（企業名）など）において、第１シーンに対応する企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２客待ち期間における第２シーン（例えば、第２シーン（機種紹介１～３）など）において、第２シーンに対応する紹介１～３用輝度データテーブル（機種紹介１、２－１、２－２、２－３、３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２客待ち期間における第１シーンにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および紹介１～３用輝度データテーブル（機種紹介１、２－１、２－２、２－３、３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅを制御し、第２客待ち期間における第２シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅを制御する。

【３９９２】
このように、プッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９９３】
また、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す促進演出（図１２－２６（Ｇ）参照）が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）と異なる輝度データテーブルであり、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データ（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）よりも輝度の変化が少ない。
【３９９４】
このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる
【３９９５】
また、デフォルト用輝度データテーブルを、ボタンランプ９ｅを消灯させるための輝度データで構成されるようにしてもよく、このようにすることで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９９６】
また、プッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅは遊技機用枠３に設けられるが、遊技機用枠３に設けられる他のメインランプ９ａやサイドランプ９ｂと同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９９７】
また、図１２－３９に示すように、低ベース状態において、第１特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１２－３７（Ａ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。
【３９９８】
また、図１２－４２に示すように、高ベース状態において、第２特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１２－４１（Ｂ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。

【３９９９】
このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４０００】
また、図１２－４３に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第１特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図１２－４２に示すように、高ベース状態において第２特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。
【４００１】
このように図１２－４０に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第２特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１２－３７（Ａ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。
【４００２】
また、図１２－４３に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第１特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１２－４１（Ｂ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。
【４００３】
このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態の第１特別図柄の可変表示の終了後、第２特別図柄の可変表示の終了後であっても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４００４】
＜コールドスタート＞
次に、パチンコ遊技機１がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図１２－４４～図１２－４５に基づいて説明する。
【４００５】
図１２－４４（Ｃ１）及び図１２－４５に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が開始される。起動タイミングからから３秒が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始される

とともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、画像表示装置５における起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が終了し、起動準備表示００４ＳＧ６００に替えて初期化中表示００４ＳＧ６１０の表示が開始される（図１２－４４（Ｃ２）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体３２の確認動作などが開始される（図示略）。また、盤ランプ及び枠ランプは、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）に基づいて赤色の点滅が開始され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音の出力が開始される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（６０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【４００６】

次いで、電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信してから１０秒が経過すると、初期化処理の終了に伴い、初期化中表示００４ＳＧ６１０の表示が終了し、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示が開始される（図１２－４４（Ｃ３）参照）。このときはメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始される。また、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が停止される。

【４００７】

次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－４４（Ｃ４）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－４４（Ｃ５）参照）。

【４００８】

そこからさらに３０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに６０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ２が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図１２－４４（Ｃ６）～（Ｃ９）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。

【４００９】

尚、以降の流れについては、図１２－３７～図１２－３９の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【４０１０】

＜ホットスタート（低ベース状態）＞

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図１２－４６～図１２－４７に基づいて説明する。

【４０１１】

図１２－４６（Ｄ１）及び図１２－４７に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が開始される。起動タイミングからから３秒が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプ

の点灯が開始されるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（９０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【４０１２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信してから２秒後、画像表示装置５における起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が終了し、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示が開始される（図１２－４６（Ｄ２）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体３２の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－４６（Ｄ３）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－４６（Ｄ４）参照）。

【４０１３】

そこからさらに６０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに９０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ３が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図１２－４６（Ｄ５）～（Ｄ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【４０１４】

尚、以降の流れについては、図１２－３７～図１２－３９の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【４０１５】

＜ホットスタート（高ベース状態）＞

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図１２－４８～図１２－４９に基づいて説明する。

【４０１６】

図１２－４８（Ｅ１）及び図１２－４９に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が開始される。起動タイミングからから３秒が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第２、３遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（９０

秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。
【４０１７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第２、３遊技状態背景指定コマンドを受信してから２秒後、画像表示装置５における起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が終了し、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示が開始される（図１２－４８（Ｅ２）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体３２の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－４８（Ｅ３）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－４８（Ｅ４）参照）。
【４０１８】
そこからさらに６０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに９０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ３が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図１２－４８（Ｅ５）～（Ｅ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。
【４０１９】
尚、以降の流れについては、図１２－４１～図１２－４３の高ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。
【４０２０】
図１２－４７、図１２－４９に示すように、パチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１２－４６（Ｄ２）、図１２－４８（Ｅ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。
【４０２１】
また、図１２－４５に示すように、パチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１２－４４（Ｃ３）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【４０２２】
このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモムービー表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる。さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４０２３】
尚、ホットスタートやコールドスタート後において、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示された後にメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されてからデモムービー表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示された後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されずにデモムービー表示が開始されるようにしてもよい。
【４０２４】
また、図１２－４５、図１２－４７に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１２－４４（Ｃ３）、図１２－４６（Ｄ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。
【４０２５】
また、図１２－４８に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１２－４８（Ｄ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。
【４０２６】
このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とが考えられ、いずれの状態で立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４０２７】
また、可変表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内

表示００４ＳＧ４０２を表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し、所定期間（例えば、３０秒）が経過した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を特定アニメーション表示（フェードイン表示）することにより第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に重畳するように表示し、その後、デモムービー表示を表示し、該デモムービー表示の表示期間が経過した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示（フレームイン表示）することにより、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に重畳するように表示する。

【４０２８】

このように、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーション表示により案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０２９】

尚、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示としてフレームイン表示が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

【４０３０】

また、図１２－３９、図１２－４２、図１２－４７、図１２－４９及び図１２－１２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ４）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ５）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は９０秒（第３特定期間ｔｃ４、ｔｃ５）よりも長い期間である。

【４０３１】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと遊技者が入れ替わっていない可能性もあり煩わしくなってしまうため、長めの時間であるｔｃ１、ｔｃ２＝１２０秒を設定しているのに対し、ホットスタート後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めの時間であるｔｃ４、ｔｃ５＝９０秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０３２】

また、図１２－３９、図１２－４２、図１２－４５及び図１２－１２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて

起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は６０秒（第３特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【４０３３】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間であるｔｃ１、ｔｃ２＝１２０秒を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）後は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるｔｃ３＝６０秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０３４】

また、図１２－４５、図１２－４７、図１２－４９及び図１２－１２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ４）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ５）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、９０秒（第３特定期間ｔｃ４、ｔｃ５）は６０秒（第２特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【４０３５】

このように、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０３６】

また、図１２－３９、図１２－４２及び図１２－４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は６０秒（第３特定期間ｔｃ３）よ

りも長い期間である。
【４０３７】
　このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるｔｃ３＝６０秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４０３８】
　また、図１２－４７及び図１２－４９に示すように、ホットスタートにて起動された後、起動中である旨を示す起動準備表示００４ＳＧ６００を表示し（図１２－４６（Ｄ１）、図１２－４８（Ｅ１）参照）、起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、起動準備表示００４ＳＧ６００を表示することに関連するタイミングで、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）にを用いてボタンランプ９ｅを制御する。
【４０３９】
　このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４０４０】
　（客待ちデモ演出の終了　時間経過Ｖｅｒ．）
　次に、客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの流れについて、図１２－５０～図１２－５２に基づいて説明する。図１２－５０は、（Ａ）～（Ｅ）は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。図１２－５１は、低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１２－５２は、高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【４０４１】
　＜低ベース状態＞
　まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図１２－５０及び図１２－５１に基づいて説明する。
【４０４２】
　図１２－５０及び図１２－５１に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立で開始された１回目のデモムービー表示が終了条件Ｅ１の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから５５秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第６時間である３０秒が経過した場合、開始条件Ｓ６が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件Ｅ２～Ｅ４が終了するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第２客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。
【４０４３】
　詳しくは、図１２－５０（Ａ）に示すように、デモムービー表示の最後の第４シーンの注意喚起２パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを

除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【４０４４】

そして、１回目のデモムービー表示の終了条件Ｅ１が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図１２－５０（Ｂ）参照）。

【４０４５】

次いで、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、第４シーンの注意喚起２パートの事故防止表示００４ＳＧ３２２が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示００４ＳＧ３２１と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図１２－５０（Ｃ）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－５０（Ｄ）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－５０（Ｅ）参照）。

【４０４６】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件Ｅ１の成立から所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－５０（Ｃ）、図１２－５１参照）。

【４０４７】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

【４０４８】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｇが経過した後になり、特に、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間ｔｇ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【４０４９】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【４０５０】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、通常背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０５１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、低ベース状態における可変表示が終了した後の第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第２客待ち期間が終了した後の第１客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて制御し、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替えて制御し、デモムービー表示から第１背景表示００４ＳＧ０８１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御する。

【４０５２】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０５３】

また、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される一方で、終了条件Ｅ１の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される。

【４０５４】

＜高ベース状態＞

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図１２－５０及び図１２－５２に基づいて説明する。

【４０５５】

図１２－５０及び図１２－５２に示すように、高ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立で開始された１回目のデモムービー表示が終了条件Ｅ１の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから５５秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第６時間である３０秒が経過した場合、開始条件Ｓ６が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件Ｅ２～Ｅ４が終了するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第２客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【４０５６】

詳しくは、図１２－５０（Ａ）に示すように、デモムービー表示の最後の第４シーンの注意喚起２パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【４０５７】

そして、１回目のデモムービー表示の終了条件Ｅ１が成立すると、客待ちデモ用輝度デ

ータテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図１２－５０（Ｂ）参照）。

【４０５８】

次いで、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、第４シーンの注意喚起２パートの事故防止表示００４ＳＧ３２２が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示００４ＳＧ３２１と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図１２－５０（Ｃ）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－５０（Ｄ）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－５０（Ｅ）参照）。

【４０５９】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、高Ｂ楽曲背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件Ｅ１の成立から所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－５０（Ｃ）、図１２－５２参照）。

【４０６０】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を送信した後、所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に切り替える。

【４０６１】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｇが経過した後になり、特に、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間ｔｇ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高Ｂ楽曲背景の発光制御が開始されることになる。

【４０６２】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（ま

たは第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【４０６３】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、高Ｂ背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０６４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、高ベース状態における可変表示が終了した後の第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第２客待ち期間が終了した後の第１客待ち期間において、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて制御し、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御し、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【４０６５】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０６６】

また、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される一方で、終了条件Ｅ１の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される。

【４０６７】

（客待ちデモ演出の終了　始動入賞Ｖｅｒ．）

次に、客待ちデモ演出が始動入賞で終了するときの流れについて、図１２－５３～図１２－５８に基づいて説明する。図１２－５３は、（Ａ）～（Ｅ）は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。図１２－５４は、（Ａ）～（Ｇ）は図１２－５３の表示態様の詳細を示す図である。図１２－５５は、低ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１２－５６は、低ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１２－５７は、高ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１２－５８は、高ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【４０６８】

＜低ベース状態＞
まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第１始動入賞で終了するときの動作例について、図１２－５３～図１２－５５に基づいて説明する。
【４０６９】
図１２－５３～図１２－５５に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ２の成立、つまり、デモムービー中に発生した第１始動入賞（第１特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。
【４０７０】
詳しくは、図１２－５３（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。
【４０７１】
そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第１始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図１２－５３（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図１２－５３（Ｃ）～（Ｅ）参照）。
【４０７２】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（可変表示）表示及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件Ｅ２の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－５３（Ｃ）、図１２－５５参照）。
【４０７３】
より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景表示及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図１２－５４（Ａ）に示すように、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第１始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図１２－５４（Ｂ）参照）。

【４０７４】
次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過すると、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示された後、該第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が開始される（図１２－５４（Ｃ）、（Ｄ）参照）。
【４０７５】
また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されている飾り図柄は、図１２－５４（Ｃ）～図１２－５４（Ｅ）に示すように、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示された第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆへの移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されたままスクロール表示を開始せず、各キャラクタが変動開始アクションを実行する。変動開始アクションとは、例えば、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されたキャラクタが、台座表示部００４ＳＧ０５４上で顔や身体を動したり表情を変えるなど、スクロール表示とは異なる態様で動作するものを含む。
【４０７６】
そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄は、左、右、中の順でスクロール表示が開始される（図１２－５２（Ｆ）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となる（図１２－５２（Ｇ）及び図１２－５５参照）。尚、低ベース状態（第１演出モード）においては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図１２－５４に示す態様となる。
【４０７７】
よって、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。
【４０７８】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。
【４０７９】
このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、第１始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４０８０】
特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第１始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。
【４０８１】
また、図１２－５６に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第２特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図１２－５５に示すように、低ベース状態において第１特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な

説明は省略する。
【４０８２】
＜高ベース状態＞
まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第２始動入賞で終了するときの動作例について、図１２－５７に基づき、図１２－５３及び図１２－１２４を参照しながら説明する。
【４０８３】
図１２－５７に示すように、高ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ２の成立、つまり、デモムービー中に発生した第２始動入賞（第２特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。
【４０８４】
詳しくは、図１２－５３（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。
【４０８５】
そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第２始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図１２－５３（Ｂ）参照。図１２－５３（Ｂ）では青色のウェーブ点灯）。次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図１２－５３（Ｃ）～（Ｅ）参照）。
【４０８６】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件Ｅ２の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－５３（Ｃ）参照）。
【４０８７】
より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する高Ｂ背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を送信した後

、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図１２－１２４（Ａ）に示すように、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第２始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図１２－１２４（Ｂ）参照）。

【４０８８】

次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過すると、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第２保留表示００４ＳＧ１０２が表示された後、該第２保留表示００４ＳＧ１０２がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が開始される（図１２－１２４（Ｃ）参照）。

【４０８９】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されている飾り図柄は、図１２－１２４（Ｃ）～図１２－１２４（Ｄ）に示すように、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示された第２保留表示００４ＳＧ１０２がアクティブ表示エリア５Ｆへの移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されたままスクロール表示を開始しないが、高ベース状態においては、各キャラクタの変動開始アクションは実行されない（図１２－２５（Ｂ）参照）。

【４０９０】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄は、左、右、中全てで一斉にスクロール表示が開始される（図１２－１２４（Ｅ）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となる（図１２－１２４（Ｆ）、（Ｇ）参照）。

【４０９１】

尚、高ベース状態（第２演出モード、第３演出モード）においては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図１２－１２４に示す態様となる。

【４０９２】

よって、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高Ｂ背景用の発光制御が開始されることになる。

【４０９３】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第１始動条件が成立した場合、デモムービー表示から低ベース状態における第１特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替え制御し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第２始動条件が成立した場合、デモムービー表示から高ベース状態における第２特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブ（ランプデータテーブ

ル：客待ちデモ）ルから高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替え制御する。

【４０９４】

このように、高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、第２始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０９５】

また、低ベース状態及び高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、第１始動条件または第２始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０９６】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第２始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【４０９７】

また、図１２－５８に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第１特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図１２－５７に示すように、高ベース状態において第２特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【４０９８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第１特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御し、デモムービー表示が表示されているときに第２始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第２特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【４０９９】

このように、いずれの始動入賞が発生した場合であっても、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１００】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第１値（例えば、０％）から第１値よりも高い第２値（例えば、９０％）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【４１０１】

このように、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることがで

き、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１０２】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第１値（例えば、０％）から第１値よりも高い第２値（例えば、９０％）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。
【４１０３】
　このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれにおいても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、第１始動入賞や第２始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１０４】
　また、第１始動入賞や第２始動入賞の発生に伴い小図柄の可変表示が開始されても、飾り図柄が変動開始アクションを実施しているときは透過率を変化させないため、飾り図柄の透過率が第１値から変化する前にデモムービー表示から飾り図柄の可変表示用の背景表示に切り替わることになる。
【４１０５】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から第１特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、デモムービー表示が表示されているときに第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から第２特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。
【４１０６】
　このように、第１始動入賞と第２始動入賞のいずれが発生した場合であっても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１０７】
　（客待ちデモ演出の終了　ハンドル操作Ｖｅｒ．）
　次に、客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの流れについて、図１２－５９～図１２－６０に基づいて説明する。図１２－５９は、（Ａ）～（Ｃ）は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。図１２－６０は、低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【４１０８】
　＜低ベース状態＞
　遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの動作例について、図１２－５９～図１２－６０に基づいて説明する。尚、以下においては、低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例を説明するが、高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例についても、背景表示やランプデータが高ベース用に替わるだけで動作例はほぼ同様であるため、ここでの説明は省略する。
【４１０９】
　図１２－５９～図１２－６０に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ

６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ３の成立、つまり、ハンドル操作に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始される。

【４１１０】

詳しくは、図１２－５９（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【４１１１】

そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときにハンドル操作が検出されて終了条件Ｅ３が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図１２－５９（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ３が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－５９（Ｃ）参照）。

【４１１２】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ３が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（図柄停止）表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄は、少なくとも終了条件Ｅ３の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－５９（Ｃ）、図１２－６０参照）。

【４１１３】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ３が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

【４１１４】

よって、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１、飾り図柄及び案内表示の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【４１１５】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに打球操作ハンドル３０の操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【４１１６】
　このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル３０が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１１７】
　特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件Ｅ３が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。
【４１１８】
　（客待ちデモ演出の終了　メニュー操作Ｖｅｒ．）
　次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図１２－６１～図１２－６２に基づいて説明する。図１２－６１は、（Ａ）～（Ｃ）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。図１２－６２は、低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１２－６３は、高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【４１１９】
　＜低ベース状態＞
　遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図１２－６１～図１２－６３に基づいて説明する。
【４１２０】
　図１２－６１～図１２－６２に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ４の成立、つまり、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される。尚、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が表示されている状態でのプッシュボタン３１Ｂの操作とされているが、スティックコントローラ３１Ａなど他の操作であってもよい。
【４１２１】
　詳しくは、図１２－６１（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。
【４１２２】
　そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件Ｅ４が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図１２－６１（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ４が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示され、さらに第１背景表示００４ＳＧ０８１の手前側に、メニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される（図１２－６１（Ｃ）参照）。
【４１２３】
　つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテー

ブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及びメニュー表示００４ＳＧ４１０は、少なくとも終了条件Ｅ４の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－６１（Ｃ）、図１２－６２参照）。

【４１２４】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に切り替える。

【４１２５】

よって、第１背景表示００４ＳＧ０８１やメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１、飾り図柄及びメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【４１２６】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときにプッシュボタン３１Ｂによりメニュー表示００４ＳＧ４１０を表示する操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示００４ＳＧ４０１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【４１２７】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示するためにプッシュボタン３１Ｂが操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１２８】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件Ｅ４が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【４１２９】

＜高ベース状態＞

遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図１２－６１及び図１２－６３に基づいて説明する。

【４１３０】

図１２－６１及び図１２－６３に示すように、高ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ４の成立、つまり、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終

了した場合は、デモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（図１２－６１では第１背景表示００４ＳＧ０８１となっている）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される。尚、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が表示されている状態でのプッシュボタン３１Ｂの操作とされているが、スティックコントローラ３１Ａなど他の操作であってもよい。

【４１３１】

詳しくは、図１２－６１（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【４１３２】

そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件Ｅ４が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図１２－６１（Ｂ）では青色になっている）。次いで、終了条件Ｅ４が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示され、さらに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の手前側に、メニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される（図１２－６１（Ｃ）参照）。

【４１３３】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブルから高Ｂ背景用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示へ切り替える切替制御を開始するが、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０は、少なくとも終了条件Ｅ４の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－６１（Ｃ）、図１２－６３参照）。

【４１３４】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８

２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に切り替える。
【４１３５】
よって、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）やメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高Ｂ背景用の発光制御が開始されることになる。
【４１３６】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときにプッシュボタン３１Ｂによりメニュー表示００４ＳＧ４１０を表示する操作が検出された場合、デモ表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。
【４１３７】
このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示するためにプッシュボタン３１Ｂが操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１３８】
特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件Ｅ４が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。
【４１３９】
また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）のメニュー用輝度データテーブルとして、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メニュー用輝度データテーブルとして、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とは発光態様が異なる輝度データテーブルを設定してもよい。
【４１４０】
（割込条件が成立した場合の客待ちデモ演出の終了）
演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に切り替えて表示する。
【４１４１】
このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１４２】

より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示に切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示からや第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に切り替えて表示する。

【４１４３】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１４４】

また、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示を表示しているときに終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立した場合、切替表示を表示せずに、メニュー表示００４ＳＧ４１０を背景表示として表示するようにしてもよい。

【４１４５】

（客待ちデモ演出の終了　エラー発生Ｖｅｒ．）

次に、客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合について、図１２－６４～図１２－６７に基づいて説明する。図１２－６４は、（Ａ）は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、（Ｂ）は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。図１２－６５は、客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。図１２－６６は、優先レイヤについて説明するための図である。図１２－６７は、低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。図１２－６８は、高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

【４１４６】

まず、エラーの１つである球切れエラーについて説明する。球切れエラーは、払出制御部により払出装置００４ＳＧ０３１が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により遊技球が検出されなかった場合に生じるエラーとされている。

【４１４７】

詳しくは、図１２－６４（Ａ）に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基づいて、払出装置００４ＳＧ０３１により所定個数（例えば、５個）の遊技球を払出す払出動作（例えば、スプロケット（図示略）の回転動作）が行われた場合、払出通路に遊技球が払出される。払出動作が開始されてから５個の遊技球が全て遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により検出された場合、ＣＰＵ１０３は払出しが正常に行われたとして払出処理を終了する。よって、画像表示装置５の表示画面に、マークと「球切れエラー」なる文字表示からなるエラー表示００４ＳＧ７００（図１２－６５（Ｂ）参照）が表示されることはなく、また、メインランプ９ａも後述するエラー点滅はしない。

【４１４８】
次に、図１２－６４（Ｂ）に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置００４ＳＧ０３１により所定個数（例えば、５個）の遊技球を払出す払出動作（例えば、スプロケット（図示略）の回転動作）が行われた場合において、ＣＰＵ１０３は、未払出球が存在している状態（例えば、５個のうち残り３個の遊技球が検出されていない状態）で遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により遊技球を検出していない期間が第１判定期間ｔｌ（例えば、ｔｌ＝５秒）継続したか否かを判定する。そして、この第１判定期間ｔｌ内に遊技球が検出されなかった、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第１判定期間ｔｌ継続したと判定した場合、払出しが正常に行われなかったとして、未払出球数（例えば、５個）の遊技球が検出されるまで、５個の遊技球を払出す払出動作及び第１判定期間ｔｌ内の遊技球の検出判定を繰返し実行するリトライ動作を継続して実行する。
【４１４９】
そして、このリトライ動作期間において３回目のリトライ動作が終了しても５個の遊技球が検出されなかった場合、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第２判定期間ｔｍ（例えば、１５秒。第１判定期間ｔｌを含む）にわたり継続した場合、ＣＰＵ１０３は、払出装置００４ＳＧ０３１への遊技球の補給不足、払出装置００４ＳＧ０３１の故障、払出通路における球詰まりなどのいずれかの不具合が発生している可能性があるとして、球切れエラーの発生を示すエラー指定コマンドを送信し、リトライ動作を継続する。
【４１５０】
一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー指定コマンドを受信したことに基づいて、メインランプ９ａについてはエラー報知用の赤色点滅に切り替える一方、盤ランプやサイドランプ９ｂはそれまでの発光態様の制御を維持する。また、エラー指定コマンドを受信してから所定期間ｔｋ（例えば、ｔｋ＝３秒）が経過したときに表示画面にエラー表示００４ＳＧ７００（図１２－６５（Ｂ）参照）を表示させてエラー報知を行う。
【４１５１】
また、ＣＰＵ１０３は、球切れエラーを示すエラー指定コマンドを送信した後、リトライ動作により１個目の遊技球を検出したとき、球切れエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。つまり、未払出球数が２個以上ある場合でも、リトライ動作により１個目の遊技球が検出されたときから、第１判定期間ｔｌや第２判定期間ｔｍよりも短い特定期間（例えば、１秒）が経過したときに、球切れエラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信するため、全ての未払出球が検出されるまで待つことなく、エラー報知を早急に終了させることができる。また、エラー解除指定コマンドを受信してから所定期間ｔｋ（例えば、ｔｋ＝３秒）が経過したときに表示画面からエラー表示００４ＳＧ７００を消去させてエラー報知を終了する。
【４１５２】
尚、エラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信した後、未払出球が未だ残存している場合、再度リトライ動作が開始され、再開してから３回目のリトライ動作が終了しても未払出球数の遊技球が検出されない場合、改めて球切れエラーを指定するエラー指定コマンドが送信され、演出制御用ＣＰＵ１２０により前述したエラー報知が再開される。
【４１５３】
＜低ベース状態＞
次に、低ベース状態において開始された第１特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図１２－６５～図１２－６７に基づいて説明する。
【４１５４】
図１２－６５～図１２－６７に示すように、低ベース状態において、第１特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示される（図１２－６５（Ａ）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ラン

プデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【４１５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ９ａについては、図１２－６６に示すように、優先レイヤのメインランプ９ａに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図１２－６５（Ｂ）参照）。

【４１５６】

ここで、図１２－６６に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）よりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力することで、メインランプ９ａは赤色点滅することになる。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

【４１５７】

次いで、図１２－６５（Ｃ）に示すように、球切れエラーが発生してメインランプ９ａが赤色点滅に切り替わってから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの手前の優先表示レイヤに、エラー表示００４ＳＧ７００が表示される。

【４１５８】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－６５（Ｄ）参照）。この間も、エラー表示００４ＳＧ７００とメインランプ９ａの赤色点滅は継続して実行される。

【４１５９】

また、デモムービー表示の開始条件Ｓ１が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ９ｂに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示００４ＳＧ７００とメインランプ９ａの赤色点滅は継続して実行される（図１２－６５（Ｅ）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過したときにデモムービー表示が開始される（図１２－６５（Ｆ）参照）。

【４１６０】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ９ａについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ９ａもデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図１２－６５（Ｇ）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテー

ブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過したときに、エラー表示００４ＳＧ７００が消去される（図１２－６５（Ｇ）参照）。

【４１６１】

また、特に詳細な図示しないが、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第２特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図１２－６５に示すように、低ベース状態において開始された第１特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【４１６２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【４１６３】

このように、遊技中に発生した特定エラー（例えば、球切れエラー）のランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１６４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、第２特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【４１６５】

このように、第１特別図柄の可変表示中および第２特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１６６】

＜高ベース状態＞

次に、高ベース状態において開始された第２特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図１２－６８に基づいて、図１２－６５を参照しながら説明する。

【４１６７】

図１２－６８に示すように、高ベース状態において、第２特別図柄の可変表示が開始さ

れると、背景には第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示される（図１２－６５（Ａ）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【４１６８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ９ａについては、図１２－６６に示すように、優先レイヤのメインランプ９ａに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図１２－６５（Ｂ）参照）。

【４１６９】

ここで、図１２－６６に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）よりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力することで、メインランプ９ａは赤色点滅することになる。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

【４１７０】

次いで、球切れエラーが発生してメインランプ９ａが赤色点滅に切り替わってから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの手前の優先表示レイヤに、エラー表示００４ＳＧ７００が表示される（図１２－６５（Ｃ）参照）。

【４１７１】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－６５（Ｄ）参照）。この間も、エラー表示００４ＳＧ７００とメインランプ９ａの赤色点滅は継続して実行される。

【４１７２】

また、デモムービー表示の開始条件Ｓ１が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ９ｂに対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示００４ＳＧ７００とメインランプ９ａの赤色点滅は継続して実行される（図１２－６５（Ｅ）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過したときにデモムービー表示が開始される（図１２－６５（Ｆ）参照）。

【４１７３】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ９ａについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブ

ル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ９ａもデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図１２－６５（Ｇ）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過したときに、エラー表示００４ＳＧ７００が消去される（図１２－６５（Ｇ）参照）。

【４１７４】

また、特に詳細な図示しないが、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第１特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図１２－６８に示すように、高ベース状態において開始された第２特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【４１７５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における第１特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、高ベース状態における第２特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【４１７６】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても可変表示中に発生した球切れエラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１７７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、第２特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９

ａの制御を継続する。
【４１７８】
このように、第１特別図柄の可変表示中および第２特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１７９】
また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データで割合を多く占める色は白色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図１２－３５参照）。
【４１８０】
このように、エラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１８１】
また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図１２－３５参照）。
【４１８２】
このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１８３】
また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図１２－３５参照）。また、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データで割合を多く占める色は、緑色（時短用）または紫色（確変用）である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図１２－３５参照）。
【４１８４】
このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける

主の色を異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高Ｂ背景用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１８５】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５参照）。

【４１８６】

このように、エラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１８７】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５参照）。

【４１８８】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１８９】

尚、エラー報知を行うときに、優先レイヤに設定されるエラー用輝度データテーブルに基づいて赤色点滅の発光制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー報知を行うときに、エラー報知専用のランプを赤色点滅させる専用のエラー輝度データ（孫データ）に基づいて発光制御を行うようにしてもよい。

【４１９０】
　また、エラー報知を行うときに、枠ランプのうちのメインランプ９ａを用いてエラー報知用の発光制御を行うが、エラーランプは遊技店員に気付いてもらうための役割で発光させているため、枠ランプにおいて遊技者により隠蔽されない一番高いところに配置され遊技店員が最も気づきやすいメインランプ９ａとしているが、サイドランプ９ｂや他のランプ等を用いてもよい。
【４１９１】
　また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なる（図１２－３５参照）。
【４１９２】
　このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主な色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１９３】
　また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では白色を基調とする発光態様であるに対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図１２－３５参照）。
【４１９４】
　このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、客待

ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１９５】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図１２－３５参照）。

【４１９６】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１９７】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図１２－３５参照）。

【４１９８】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異なら

せるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１９９】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図１２－３５参照）。

【４２００】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２０１】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は白色を基調

とする発光態様で点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ９ａは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは状態に応じた態様で点灯する（図１２－３５参照）。

【４２０２】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様によりエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２０３】

また、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は青色ウェーブ点灯、緑色ウェーブ点灯または紫色ウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ９ａは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは状態に応じた態様で点灯する（図１２－３５参照）。

【４２０４】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２０５】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で

遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は青色のウェーブ点灯し、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では、紫色（または緑色）のウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ９ａは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは状態に応じた態様で点灯する（図１２－３５参照）。

【４２０６】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２０７】

尚、上記した発光動作態様とは、遊技者に何かしらの動きが見えるようにする発光態様であり、例えば、点滅：点灯と消灯を交互に繰り返す態様や、揺れ（モヤ）：輝度の変化がある態様（ＲＧＢ：７００からＲＧＢ：４００に変化するなど）を含み、輝度の変化がない点灯や消灯は発光動作態様に含まれない。例えば、揺れ（モヤ）の場合、第１輝度データ　ｘｍｓ間　特定の発光手段を、第１輝度（ＲＧＢが１００）とする（または第１色、第２色、第３色のそれぞれの輝度の組合せが第１組合せとなるようにする）、第２輝度データ　ｙｍｓ間　特定の発光手段を、第２輝度とする（ＲＧＢがＡ００）（または第１色、第２色、第３色のそれぞれの輝度の組合せが第２組合せとなるようにする）・・・といったように、第１輝度データの次に第２輝度データが用いられていく前提で、前回の輝度データとは特定の発光手段の輝度が異なっていくようにすることが好ましい。

【４２０８】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置００４ＳＧ０３１（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置００４ＳＧ０３１に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が配給された最初（１個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【４２０９】

このように、払出装置００４ＳＧ０３１に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が１個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２１０】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、第１客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置００４ＳＧ０３１（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置００４ＳＧ０３１に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が配給された最初（１個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【４２１１】

このように、払出装置００４ＳＧ０３１に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が１個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２１２】

また、第２客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出していない期間が第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）継続した場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第２客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出してから第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）より短い特定期間（例えば、１秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【４２１３】

このように、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２１４】

また、第１客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出していない期間が第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）継続した場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第１客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出してから第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）より短い特定期間（例えば、１秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【４２１５】

このように、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２１６】

［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］

図１２－６９は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。演出制

御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のＬＥＤのうちの１または複数のＬＥＤを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【４２１７】

より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納されたランプデータテーブルが記憶されている。ランプデータテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用ランプデータテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるＳＰリーチ用ランプデータテーブルと、背景用ランプデータテーブルとを含む。

【４２１８】

さらに、背景用ランプデータテーブルは、通常状態において用いられる通常背景用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す背景通常）と、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用ランプデータテーブルと、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用ランプデータテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディンング背景用ランプデータテーブルと、確変状態において用いられる確変背景用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す背景確変）と、時短状態において用いられる時短背景用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す背景時短）と、客待ち状態において用いられる客待ち用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す客待ちデモ）と、を含む。

【４２１９】

上述した背景用ランプデータテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、確変状態、時短状態、および客待ち状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用ランプデータテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【４２２０】

さらに、エラー用ランプデータテーブル、ＳＰリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図１２－６９に示すように、エラー用ランプデータテーブル、ＳＰリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【４２２１】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプデータテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、ＳＰリーチ用ランプデー

タテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、いずれのランプについてもファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御される。

【４２２２】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用ランプデータテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

【４２２３】

また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときやスーパーリーチ演出中においてＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを背景用ランプデータテーブル及びＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプデータテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、エラー用ランプデータテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、エラーが解除されて再び通常状態やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【４２２４】
より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。
【４２２５】
［遊技効果ランプの点灯態様］
上述したような演出制御用ＣＰＵ１２０によるＬＥＤドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ９の態様を「点灯態様」とも称する。
【４２２６】
「消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しておらず輝度が０となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「１」）となる状態を含む。
【４２２７】
例えば、輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、該当するＬＥＤは「消灯」する。また、輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、該当するＬＥＤは極低輝度で白色に点灯する。このようなＲＧＢのデータが「１１１」となるＬＥＤの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。
【４２２８】
「点灯」という用語は、遊技効果ランプ９が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ９に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ９の点灯を含む。尚、輝度データは、１６進数のデータであって「０」から「Ｆ」まで指定することができ、「０」が輝度がなく、「１」が最も輝度が低く、「Ｆ」が最も輝度が高くなる。
【４２２９】
「点滅」という用語は、遊技効果ランプ９が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第１輝度と当該第１輝度よりも高い第２輝度との

間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「０」や「１」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【４２３０】

［遊技効果ランプに関する説明］

次に、遊技効果ランプ９のランプ制御について、図１２－７０～図１２－７６を参照しながら説明する。

【４２３１】

［ランプデータテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について］

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に格納されたランプデータテーブルを用いて、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプのうちの１または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

【４２３２】

具体的には、表示制御部１２３は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２３は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２３は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の値（０～Ｆ））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２３によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【４２３３】

図１２－７０は、ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図１２－７０に示すように、例えば、表示制御部１２３が所定の表示制御を行う場合、当該表示制御を指定するための拡張コマンド（ＢＸＸＸ）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、所定の表示制御に対応する親テーブル（ＸＸＸ（親））のアドレスを特定する。

【４２３４】

親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所または消灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【４２３５】

例えば、図１２－７２に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象としてサイドランプ９ｂが指定されている。また、サイドランプ９に対応して子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されている。尚、親テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図１２－７２では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカラン

プ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された親テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【４２３６】

図１２－７０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として６０００００ｍｓ（１０分間）が指定されている場合には、この６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するために１０ｍｓごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を６００００回実行することで、６０００００ｍｓ（１０分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドを受信した後、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定しており、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【４２３７】

子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、子テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【４２３８】

例えば、図１２－７３に示す子テーブルにおいては、サイドランプ９ｂ（ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ）に対応して、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_１とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_２とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_３とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_２とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図１２－７３では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【４２３９】

図１２－７０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１２－７３に示す子テーブルであれば、サイドランプ９ｂについて、最初に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_１によるランプ制御を行い、次に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２によるランプ制御を行い、次に２３０ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_３によるランプ制御を行い、次に６０００００ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ___

ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定することで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【４２４０】

また、子テーブルでは、サイドランプ９ｂをランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして、例えば、図１２－７４に示すように、１つの孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１が指定される場合と、図示しないが、２つの孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１及びＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿ＸＸＸ＿１が指定される場合がある。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、この１つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂの双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして２つの孫テーブルが指定されている場合には、２つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ９ｂのランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で共通のランプ制御が行われる一方、２つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【４２４１】

孫テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、孫テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【４２４２】

例えば、図１２－７４に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１）に対応して、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図１２－７４では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【４２４３】

図１２－７２～図１２－７４に示す孫テーブルの左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方の

サイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１０番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１１番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１１番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。

【４２４４】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から１０番目のランプのＲＧＢの値を示し、１１番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から１１番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、右側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から１０番

目のランプのＲＧＢの値を示し、１１番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から１１番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。

【４２４５】

また、特に図示しないが、メインランプ９ａを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿～）の輝度データにおいては、下位１桁目～３桁目の値がメインランプ９ａＲＧＢの値を示すものである。また、可動体ランプ９ｄを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＬＯＧＯ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から２番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、装飾ランプ９ｆを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＳＬＭＰ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、アタッカランプ９ｃを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＡＴＡＫ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、ボタンランプ９ｅを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＰＵＳＨ＿～）の輝度データにおいては、下位１桁目～３桁目の値がボタンランプ９ｅＲＧＢの値を示すものである。

【４２４６】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」といった３つの素子からなるＬＥＤによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、０～Ｆまでの１６段階に電流値が分かれており、輝度データが０の場合は電流値が最低値（例えば、０）となり、輝度データがＦの場合は電流値が最大値となる。例えば、「Ｒ」の素子に「Ａ」の輝度データが出力されると、当該「Ａ」の輝度データに対応する電流が「Ｒ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「１」の輝度データが出力されると、当該「１」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「Ｆ」の輝度データが出力されると、当該「Ｆ」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れる。

【４２４７】

メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、ＲＧＢの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤色に点灯する。また、輝度データとして「Ｆ０Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応す

る電流が流れることで、ＬＥＤが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「ＦＦ０」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが黄色に点灯する。

【４２４８】

図１２－７０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１２－７３に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂについて、最初に１００ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AAをＬＥＤドライバに出力し、次に４０ｍｓを計時するまで0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AAをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【４２４９】

上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、１０ｍｓ周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【４２５０】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が０になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【４２５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図１２－７１は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図１２－７１に示すように、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＸＸＸにおいては、サイドランプ９ｂに対して最初にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_１が指定されており、２番目にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２が指定されており、３番目にランプ制御が行われる時間として２３０ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_３が指定されており、４番目にランプ制御が行われる時間として６０００００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２が指定されている。２番目及び４番目の孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２においては、サイドランプ９ｂについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ

）として「0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388」、「0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499」、「0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA」、「0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x499」の順番で１００ｍｓ間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の１００ｍｓにおける輝度データをデータ１、２番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ２、３番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ３、４番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ４と称する。

【４２５２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXの２番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された５００ｍｓを計時し、当該計時が５００ｍｓに到達するまで、：XD___LWU_1_XXX_2に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が５００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、やがて、計時が５００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_3に基づく輝度データの出力を開始する。

【４２５３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXの４番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された６０００００ｍｓを計時し、当該計時が６０００００ｍｓに到達するまで、：XD___LWU_1_XXX_2に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が６０００００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、計時が６０００００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が６０００００ｍｓに到達することがなく、計時が６０００００ｍｓに到達する前に、表示制御部１２３から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【４２５４】

尚、図１２－７２に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような親テーブルにおける１０分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用ＣＰＵ１２０が主基板１１からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、１０分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【４２５５】

また、図１２－７３に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような子テーブルにおける１０分データは、子テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【４２５６】
　また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として６０００００ｍｓ（１０分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける１０分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを１０分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に６０００００ｍｓ（１０分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。
【４２５７】
　［非遊技中に用いるランプデータテーブルについて１］
　図１２－７７は、非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。
【４２５８】
　図１２－７７に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後（通常状態に制御される場合）、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態における変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当り遊技状態の終了後（通常状態に制御される場合）、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部１２３が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【４２５９】
　図１２－７７に示す背景時短は、時短用背景画像に対応するボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後（時短状態に制御される場合）、時短状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（時短状態に制御される場合）、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部１２３が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１１Ｄを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【４２６０】
　図１２－７７に示す背景確変は、確変用背景画像に対応するボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後（確変状態に制御される場合）、確変状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（確変状態に制御される場合）、確変状態におけるデモムービー終了後、確変状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部１２３が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１２１を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【４２６１】
　図１２－７７に示す客待ちデモは、客待ちデモ演出に対応するボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ演出の開始条件が成立し、表示制御部１２３が客待ちデモ演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：ＢＦ０１を受信したときに、客待ちデモを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。
【４２６２】
　図１２－７７に示すボタン白点灯は、初期化報知中を除く非遊技中に対応するボタンランプ９ｅのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部１２３から送

信される拡張コマンド：Ｂ００１を受信したときに、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６３】

図１２－７７に示すボタン白点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ９ｅのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３ボタンランプ９ｅを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ００２を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６４】

図１２－７７に示すボタン赤点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ９ｅのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３がボタンランプ９ｅを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ００３を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６５】

尚、ボタンランプ９ｅは、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外に用いるランプデータテーブルにおいては指定されることがなく、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外は、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御が行われる。また、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅は、ボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプ９が指定されないため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅を指定する拡張コマンドを受信した場合でも、ボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプ９については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【４２６６】

図１２－７７に示す初期化報知は、初期化報知に対応するランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信したときに、初期化を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６７】

図１２－７７に示すエラーは、エラー報知に対応するメインランプ９ａのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーの発生に伴い表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信したときに、エラーを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６８】

尚、エラーは、メインランプ９ａ以外の遊技効果ランプ９が指定されないため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーを指定する拡張コマンドを受信した場合でも、メインランプ９ａ以外の遊技効果ランプ９については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【４２６９】

［ランプデータテーブル：背景通常］

図１２－７８は、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－７９は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－８０～図１２－８１は、ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【４２７０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅに基づいて背景通常の親テーブルを指定する。背景通常の親テーブルには、図１２－７８に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＴＳＵＪＯＨＥＮＤＯ_ＴＳＵＪＯ_ＬＯＯＰを参照するランプ制御を繰り返し行う

ことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した場合に、背景通常の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。

【４２７１】

子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPには、図１２－７９に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４２７２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO（図１２－８０）を参照してランプ制御を行う。

【４２７３】

孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOには、図１２－８０に示すように、参照するメインランプ９ａの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOに設定された輝度データは、青色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａは、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【４２７４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【４２７５】

図１２－７８～図１２－８１に示すように、背景通常の親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【４２７６】

背景通常の子テーブルがサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、青色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【４２７７】

尚、背景通常の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【４２７８】

［ランプデータテーブル：背景時短］

図１２－８２は、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－８３は、ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－８４～図１２－

８５は、ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【４２７９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１１Ｄを受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄに基づいて背景時短の親テーブルを指定する。図１２－８２～図１２－８５に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。
【４２８０】
背景時短の子テーブルがメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。
【４２８１】
尚、背景時短の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【４２８２】
［ランプデータテーブル：背景確変］
図１２－８６は、拡張コマンド：Ｂ１２１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－８７は、ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－８８～図１２－８９は、ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【４２８３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１２１を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ１２１に基づいて背景確変の親テーブルを指定する。図１２－８６～図１２－８９に示すように、背景確変の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。
【４２８４】
背景確変の子テーブルがメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、紫色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。
【４２８５】
尚、背景確変の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点

灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【４２８６】
［ランプデータテーブル：客待ちデモ］
図１２－９０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－９１は、ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－９２～図１２－９８は、ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【４２８７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部が客待ちデモ表示演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦ０１に基づいて客待ちデモの親テーブルを指定する。客待ちデモの親テーブルには、図１２－９０に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。
【４２８８】
子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOには、図１２－９１に示すように、参照する順にメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【４２８９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、メインランプ９ａは白色に点滅する。
【４２９０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて２番目に設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02（図１２－９３、図１２－９４）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、メインランプ９ａは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。
【４２９１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である９５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて３番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_OFF（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。共通テーブルは、親テーブルが異なる場合でも共通して参照される孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１、機種紹介２－１、機種紹介３－１、機種紹介２－２、機種紹介３－１、機種紹介２－３のパートの期間にわたり、メインランプ９ａは消灯状態となる。
【４２９２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_OFFの実行時間である３０５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて４番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_RAINBOW_01は、大当り状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、メインランプ９ａは虹色に発光色が変化する。
【４２９３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて５番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの開始時に、メインランプ９ａは白色に点滅する。

【４２９４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて６番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり、メインランプ９ａは虹色に発光色が変化する。

【４２９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて７番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの開始時に、メインランプ９ａは白色に点滅する。

【４２９６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて８番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり、メインランプ９ａは虹色に発光色が変化する。

【４２９７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて９番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＯＦＦ（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりメインランプ９ａは消灯状態となる。

【４２９８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＯＦＦの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１０番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０６（図１２－９８）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ、メインランプ９ａは白色に点灯する。

【４２９９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０６の実行時間である４０００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１１番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＯＦＦ（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりメインランプ９ａは消灯状態となる。

【４３００】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、表示制御部１２３が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（Ｂ１０Ｅ、Ｂ１１ＤまたはＢ１２１）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替

える。これにより、メインランプ９ａは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【４３０１】

客待ちデモの親テーブルには、図１２－９０に示すように、サイドランプ９ｂについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【４３０２】

子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯには、図１２－９１に示すように、参照する順にサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４３０３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて最初に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、サイドランプ９ｂは白色に点滅する。

【４３０４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０２（図１２－９３、図１２－９４）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【４３０５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０２の実行時間である９５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて３番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦ（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

【４３０６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０３（図１２－９５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１の期間にわたり、サイドランプ９ｂは登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化する。

【４３０７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０３の実行時間である１２５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて５番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０４（図１２－９６）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－１の期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【４３０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０４の実行時間である５０００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて６番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡ

KUMACHIDEMO_05（図１２－９７）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－１の期間にわたり、サイドランプ９ｂは緑色に点滅する。

【４３０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05の実行時間である１０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて７番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図１２－９６）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－２の期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【４３１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である５０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて８番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05（図１２－９７）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－２の期間にわたり、サイドランプ９ｂは緑色に点滅する。

【４３１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05の実行時間である１０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて９番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図１２－９６）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－３の期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【４３１２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である５０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１０番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFF（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

【４３１３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFFの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１１番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01は、大当り状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。

【４３１４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１２番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの開始時に、サイドランプ９ｂは白色に点滅する。

【４３１５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１３番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。これによ

り、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。

【４３１６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの開始時に、サイドランプ９ｂは白色に点滅する。

【４３１７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１５番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿ＬＷＵ＿１＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。

【４３１８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１６番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦ（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

【４３１９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１７番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０６（図１２－９８）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ、サイドランプ９ｂは白色に点灯する。

【４３２０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０６の実行時間である４０００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１８番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦ（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

【４３２１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、表示制御部１２３が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（Ｂ１０Ｅ、Ｂ１１ＤまたはＢ１２１）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、サイドランプ９ｂは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【４３２２】

図１２－９０～図１２－９８に示すように、客待ちデモの親テーブルには、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にて可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【４３２３】
これにより可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃは、客待ちデモ演出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に５００ｍｓにわたり白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１の期間にわたり登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－１の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－１の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－２の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－２の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－３の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ白色に点灯し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。
【４３２４】
このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦ０１に基づいてランプデータテーブル：客待ちデモに基づいてランプ制御を行うことにより、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃは、客待ちデモ演出の各パートに応じた発光色及び発光態様にて変化する。
【４３２５】
尚、客待ちデモの親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【４３２６】
また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて、企業名パート、機種紹介１パート、機種紹介２－１、機種紹介３－１、機種紹介２－２、機種紹介３－２、機種紹介２－３、メインタイトルパート、サブタイトル１パート、サブタイトル２パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定されるため、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃが各パートに応じた発光態様となるようにランプ制御を行うことができる。
【４３２７】
また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、メインランプ９ａについて、企業名パート、機種紹介パート、メインタイトルパート、サブタイトル１パート、サブタイトル２パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定される一方、機種紹介パートを構成する機種紹介２－１、機種紹介３－１、機種紹介２－２、機種紹介３－２、機種紹介２－３については、一の孫テーブルが指定されるので、全体のデータ量を少なくできる。
【４３２８】
また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、ボタンランプ９ｅの孫テーブルを備えず、ボタンランプ９ｅについては、客待ちデモ前からの一の孫テーブルに基づくランプ制御が行われるため、全体のデータ量を少なくできる。
【４３２９】
また、消灯状態に制御する孫テーブルや、虹色に発光させる孫テーブルについては、他

の親テーブルにおいても共通でも用いる共通テーブルを用いてランプ制御を行うため、全体のデータ量を少なくできる。一時的に白く発光させる孫テーブルについても、共通テーブルを用いて制御するようにしても良い。

【４３３０】

［ランプデータテーブル：ボタン白点灯］

図１２－９９は、拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１００は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０１は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【４３３１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００１に基づいてボタン白点灯の親テーブルを指定する。ボタン白点灯の親テーブルには、図１２－９９に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に、ボタン白点灯の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【４３３２】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPには、図１２－１００に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４３３３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU（図１２－１０１）を参照してランプ制御を行う。

【４３３４】

孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUには、図１２－１０１に示すように、参照するボタンランプ９ｅの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度が設定されており、ボタンランプ９ｅは白色に点灯する。

【４３３５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ９ｅの点灯態様を変化させる拡張コマンド（Ｂ００２またはＢ００３）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【４３３６】

尚、ボタン白点灯の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【４３３７】

［ランプデータテーブル：ボタン白点滅］

図１２－１０２は、拡張コマンド：Ｂ００２を受信した場合に用いられるランプデータ

テーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０３は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０４は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【４３３８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３ボタンランプ９ｅを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ００２を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００２に基づいてボタン白点滅の親テーブルを指定する。ボタン白点滅の親テーブルには、図１２－１０２に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００２を受信した場合に、ボタン白点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【４３３９】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPには、図１２－１０３に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４３４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU（図１２－１０４）を参照してランプ制御を行う。

【４３４１】

孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUには、図１２－１０４に示すように、参照するボタンランプ９ｅの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ９ｅは白色に点滅する。

【４３４２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ９ｅの点灯態様を変化させる拡張コマンド（Ｂ００１）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【４３４３】

尚、ボタン白点滅の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【４３４４】

［ランプデータテーブル：ボタン赤点滅］

図１２－１０５は、拡張コマンド：Ｂ００３を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０６は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０７は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【４３４５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３ボタンランプ９ｅを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張

コマンド：Ｂ００３を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００３に基づいてボタン赤点滅の親テーブルを指定する。ボタン赤点滅の親テーブルには、図１２－１０５に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵ_ＬＯＯＰを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００３を受信した場合に、ボタン赤点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵ_ＬＯＯＰを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【４３４６】

子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵ_ＬＯＯＰには、図１２－１０６に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４３４７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵ_ＬＯＯＰに設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵ（図１２－１０７）を参照してランプ制御を行う。

【４３４８】

孫テーブル：：ＸＤ＿＿＿ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵには、図１２－１０７に示すように、参照するボタンランプ９ｅの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：：ＸＤ＿＿＿ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：：ＸＤ＿＿＿ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ９ｅは赤色に点滅する。

【４３４９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵ_ＬＯＯＰが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵ_ＬＯＯＰを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＰＵＳＨ_ＡＫＡ_ＴＥＮＭＥＴＳＵ_ＬＯＯＰが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ９ｅの点灯態様を変化させる拡張コマンド（Ｂ００１）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【４３５０】

尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【４３５１】

［ランプデータテーブル：初期化報知］

図１２－１０８は、拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０９は、ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１１０は、ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【４３５２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦＦＦに基づいて初期化報知の親テーブルを指定する。初期化報知の親テーブルには、図１２－１０８に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＳＨＯＫＩＫＡ_ＬＯＯＰを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に、初期化報知の親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＳＨＯＫＩＫＡ_ＬＯＯＰを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。

【４３５３】
子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＳＨＯＫＩＫＡ＿ＬＯＯＰには、図１２－１０９に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【４３５４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＳＨＯＫＩＫＡ＿ＬＯＯＰに設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＳＨＯＫＩＫＡ（図１２－１１０）を参照してランプ制御を行う。
【４３５５】
孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＳＨＯＫＩＫＡには、図１２－１１０に示すように、参照するメインランプ９ａの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＳＨＯＫＩＫＡに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＳＨＯＫＩＫＡに設定された輝度データは、赤色に発光させる輝度が設定されており、メインランプ９ａは、赤色に点灯する。
【４３５６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＳＨＯＫＩＫＡ＿ＬＯＯＰが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＳＨＯＫＩＫＡによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＳＨＯＫＩＫＡ＿ＬＯＯＰを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＳＨＯＫＩＫＡ＿ＬＯＯＰが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。
【４３５７】
図１２－１０８～図１２－１１０に示すように、初期化報知の親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。
【４３５８】
初期化報知の子テーブルがサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色に発光させる輝度が設定されており、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについても、赤色に点灯する。
【４３５９】
［ランプデータテーブル：エラー］
図１２－１１１は、拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１１２は、ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１１３は、ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【４３６０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーの発生に伴い表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦＦ１に基づいてエラーの親テーブルを指定する。エラーの親テーブルには、図１２－１１１に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲ＿ＬＯＯＰを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に、エラーの親テーブルにより指定された

子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲ＿ＬＯＯＰを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。

【４３６１】

子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲ＿ＬＯＯＰには、図１２－１１２に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４３６２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲ＿ＬＯＯＰに設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲ（図１２－１１３）を参照してランプ制御を行う。

【４３６３】

孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲには、図１２－１１３に示すように、参照するメインランプ９ａの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、メインランプ９ａは赤色に点滅する。

【４３６４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲ＿ＬＯＯＰが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲ＿ＬＯＯＰを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＥＲＲＯＲ＿ＬＯＯＰが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【４３６５】

尚、エラーの親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【４３６６】

［共通テーブル］

共通テーブルは、異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照される孫テーブルであり、図１２－１１４～図１２－１１８に示すように、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅを消灯させる共通テーブル（ＸＤ＿＿＿Ｌ～＿ＯＦＦ）、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅをゆっくりと虹色に変化させる共通テーブル（ＸＤ＿＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１）、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅを高速で虹色に変化させる共通テーブル（ＸＤ＿＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０２）等を備える。

【４３６７】

これらの共通テーブルは、インランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ毎に設けられており、遊技効果ランプ９のうち一部のランプについて、共通テーブルを用いてランプ制御を行うことが可能である。

【４３６８】

このように異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照してランプ制御を行うことが可能な共通テーブルを備えることで、データ容量を削減できる。

【４３６９】

以上、特徴Ｅを説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、特徴

Ｅの要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【４３７０】
例えば、低ベース状態において第１演出モードを実行可能とされ、低確高ベース状態において第２演出モード、高確高ベース状態において第３演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において２種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において３種類以上の演出モードを実行可能としてもよし、１種類の演出モードのみ実行可能であってもよい。
【４３７１】
また、第１演出モードでは上下方向のスクロール表示、第２演出モードでは回転表示、第３演出モードでは上下方向のスクロール表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。
【４３７２】
また、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。
【４３７３】
また、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。
【４３７４】
また、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機１に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはＲＡＭクリア（パチンコ遊技機１のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態Ａ、有利状態の終了後またはＲＡＭクリア（パチンコ遊技機１のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Ｂ、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Ｃとすればよい。
【４３７５】
また、上記した時短状態Ｃに制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態Ｃに当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態Ｃに当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。
【４３７６】
（各特徴の関連性）
ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。
【４３７７】
（特徴Ａと特徴Ｅの関係）
特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑み

られた技術的思想の創作である。
　特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ａおよび特徴Ｅの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【４３７８】
（特徴Ａと特徴Ｅの関係）
（一連の遊技の流れ）
　特徴Ａおよび特徴Ｅの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。
　具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、大当りとなる変動を経由し、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。
　（効果）特徴Ａおよび特徴Ｅの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
　以下に、想定される例を記す。
【４３７９】
（特徴Ａと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタとファンファーレ期間に用いられるキャラクタの関係）
　図１２－３１、図１２－３２に示されるように、デモムービーには、以下のキャラクタが登場する。
ムム（夢夢）（図８－６０、図８－７５～図８－７７、図９－４６、図９－４７、図９－５１、図９－５２、図９－５４、図９－５５、図９－５８、図９－６０～図９－６５、図９－６７、図９－７１、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４３～図１１－４５、図１１－５１、図１１－５６、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
ジャム（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４２、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
ナナ（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
リム（図９－６０、図１１－５８等にも登場）
敵キャラクタＡ（図９－５４、図９－５５、図９－６５、図１１－５６等にも登場）
敵キャラクタＢ（図示されていないが、ＳＰリーチにおいて対戦する相手キャラクタとして登場する）
　ファンファーレ期間においては、図８－７５、図８－７６のように、ムムが登場するように設計されており、デモムービーは、ファンファーレ期間に用いられるムムとファンファーレ期間に用いられないジャム等のキャラクタにより構成される設計となっている。このように構成することで、デモムービーにおいて、キャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
　尚、デモムービーにおいて、ムムは登場するシーン数が他のキャラクタに比べ多い（一番多い）。このことからデモムービー中に登場するシーンが多いキャラクタ（ムム）がファンファーレ期間に用いられている設計となっていることが言える。
【４３８０】
（特徴Ａと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと大当りラウンド中に用いられるキャラクタの関係）
　大当りラウンド中においては、図８－７７のように、ムムおよびジャムが登場するよう

に設計されており、デモムービーは、大当りラウンド中に用いられるムムおよびジャムと大当りラウンド中に用いられないナナ等のキャラクタにより構成される設計となっている。このように構成することで、デモムービーにおいて、キャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。

尚、デモムービーにおいて、ムムは登場するシーン数が他のキャラクタに比べ多い（一番多い）。また、ジャムは登場するシーン数がムムに比べると少ない。このことからデモムービー中に登場するシーンが多いキャラクタ（ムム）およびデモムービー中に登場するシーンが少ないキャラクタ（ジャム）の双方を大当りラウンド中に用いることで、デモムービー中に登場するキャラクタに偏りが発生しないようにしていることが言える。

【４３８１】

（特徴Ａと特徴Ｅの関係）

（デモ演出に用いられるキャラクタとエンディング期間に用いられるキャラクタの関係）

エンディング期間においては、図８－６０のように、ムム、ジャム、ナナが登場するように設計されており、デモムービーは、エンディング期間に用いられるムム、ジャム、ナナとエンディング期間に用いられないリム等のキャラクタにより構成される設計となっている。このように構成することで、デモムービーにおいて、キャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。

【４３８２】

（特徴Ａと特徴Ｅの関係）

（デモ演出に用いられるキャラクタとファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間に用いられるキャラクタの関係）

ムムは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間といった複数のシーンにおいて登場するキャラクタである。また、ジャムも大当りラウンド中、エンディング期間といった複数のシーンにおいて、登場するキャラクタである。このように、大当りした後の複数のシーンで用いられるキャラクタがデモムービーに用いられている。また、ジャムは、エンディング期間において登場するキャラクタである。このように、登場するシーンが異なっていたり、登場するシーン数が異なっていたりする複数のキャラクタがデモムービーに用いられている。このように構成することで、デモムービーを閲覧した遊技者が遊技を行い、大当りとなった場合に、デモムービーで閲覧していたキャラクタの登場に興奮を覚えさせることができる。

【４３８３】

（特徴Ｂと特徴Ｅの関係）

特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴Ｂおよび特徴Ｅの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【４３８４】

（特徴Ｂと特徴Ｅの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ｂおよび特徴Ｅの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、その後、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いた変動を用いて、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を用いるようにする。

（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｅの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、変動中に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。
【４３８５】
（特徴Ｂと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられるエフェクトおよびキャラクタの関係）
図１２－３１、図１２－３２に示されるように、デモムービーには、以下のキャラクタが登場する。
ムム（夢夢）（図８－６０、図８－７５～図８－７７、図９－４６、図９－４７、図９－５１、図９－５２、図９－５４、図９－５５、図９－５８、図９－６０～図９－６５、図９－６７、図９－７１、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４３～図１１－４５、図１１－５１、図１１－５６、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
ジャム（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４２、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
ナナ（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
リム（図９－６０、図１１－５８等にも登場）
敵キャラクタＡ（図９－５４、図９－５５、図９－６５、図１１－５６等にも登場）
敵キャラクタＢ（図示されていないが、ＳＰリーチにおいて対戦する相手キャラクタとして登場する）
図９－４６（Ｊ）のように、ムムが文字表示を伴い表示される。その際に、文字表示には拡大エフェクトが付されている。このように、デモムービーには、拡大エフェクトが付される文字表示と伴い登場するキャラクタが登場するように構成されている。また、デモムービー中にムムが文字表示を伴い表示されるシーン（図１２－３１（Ｃ）、（Ｊ）、（Ｋ）、図１２－３２（Ｎ）、（Ｏ））においては、ムムおよび文字表示に拡大エフェクトが付されないように構成されている。このように構成することで、デモムービーにおいては、キャラクタ表示および文字表示の双方をはっきりと認識させることにより、遊技前にキャラクタについて意識させることができ、その後、遊技を行い、変動が発生した場合において、ムムが文字表示を伴い表示されるシーンにおいて、文字表示に対して拡大エフェクトを付すことで、興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４３８６】
（特徴Ｂと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタのエフェクトと変動中に用いられるキャラクタのエフェクトの関係）
図９－７１（Ｅ）のように、ムムが装飾エフェクトを伴い表示される。このように、デモムービーには、装飾エフェクトが付されるキャラクタが登場するように構成されている。
また、デモムービー中にムムが表示されるシーン図１２－３１（Ｃ）においては、ムムが装飾エフェクトを伴い表示される。図９－７１（Ｅ）の装飾エフェクトと図１２－３１（Ｃ）の装飾エフェクトとは、異なる装飾エフェクトとなっている。このように構成することで、デモムービー中と変動中とで、多彩なキャラクタの見せ方ができ、興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
また、図１２－３１（Ｊ）、（Ｋ）のようにムムが装飾エフェクトを伴うことなく表示されるシーンも含まれる。このように構成することで、デモムービー中にキャラクタ表示をはっきりと認識させることにより、遊技前にキャラクタについて意識させることができ、その後、遊技を行い、変動が発生した場合において、ムムに対して装飾エフェクトを付すことで、興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４３８７】
（特徴Ｂと特徴Ｅの関係）

（デモ演出に用いられないキャラクタのエフェクト）
図９－８８は、ストッキーというキャラクタが用いられた飾り図柄である。この飾り図柄は拡大エフェクトを伴う。このように、拡大エフェクトや装飾エフェクトが付されるキャラクタがデモムービーに登場しないキャラクタであってもよい。このように構成することで、デモムービーを閲覧してから遊技を開始した遊技者にデモムービーに登場しないキャラクタが拡大エフェクト、または装飾エフェクトを伴い表示されることで意外性を与えることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４３８８】
（特徴Ｃと特徴Ｅの関係）
特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴Ｃおよび特徴Ｅの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【４３８９】
（特徴Ｃと特徴Ｅの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｃおよび特徴Ｅの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、その後、始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を用いて、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、図１０－２２～図１０－１００に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行うようにする。より具体的には、図１２－５４、図１２－１２４の始動入賞のアニメーションについて、特徴Ｃのアニメーションを用いるようにする。または、図１０－８６～図１０－９１のデモ制御について特徴Ｅのデモ制御を用いるようにする。
（効果）特徴Ｃおよび特徴Ｅの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４３９０】
（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴Ｄおよび特徴Ｅの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【４３９１】
（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｄおよび特徴Ｅの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、その後の変動は、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を用いて、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにする。
（効果）特徴Ｄおよび特徴Ｅの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４３９２】

（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係　シーン数）
　図１２－３１、図１２－３２に示されるように、デモムービーには、以下のキャラクタが登場する。
ムム（夢夢）（図８－６０、図８－７５～図８－７７、図９－４６、図９－４７、図９－５１、図９－５２、図９－５４、図９－５５、図９－５８、図９－６０～図９－６５、図９－６７、図９－７１、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４３～図１１－４５、図１１－５１、図１１－５６、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
ジャム（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４２、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
ナナ（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
リム（図９－６０、図１１－５８等にも登場）
敵キャラクタＡ（図９－５４、図９－５５、図９－６５、図１１－５６等にも登場）
敵キャラクタＢ（図示されていないが、ＳＰリーチにおいて対戦する相手キャラクタとして登場する）
　図１１－４２（Ｅ）（Ｆ）のように、第１連続割れ演出において、ジャムが割れ演出に連動して登場する。ジャムは割れた箇所から見えるように登場する。
　図１１－４３（Ｅ）（Ｆ）のように、第２連続割れ演出において、ムムが割れ演出に連動して登場する。ムムは割れた箇所から見えるように登場する。
　図１１－４４（Ｅ）（Ｆ）のように、セリフ予告演出において、ムムが割れ演出に連動して登場する。ムムは割れた箇所とは異なる箇所から見えるように登場する。
　図１１－４５（Ｅ）（Ｆ）のように、背景変化演出Ａにおいて、ムムが蹴る動作をすることでヒビ画像が表示され、その後、割れることにより、破片画像が表示される。
　図１１－４９（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）のように、リーチ示唆演出において、ムムがハンマーで叩く動作をすることでヒビ画像が表示され、その後、割れることにより、破片画像が表示される。図１１－４９（Ｆ）のようにムムはヒビ割れの後面側に表示される。
　図１１－５１（Ｅ）（Ｆ）のように、弱発展演出において、ムムが奥側から飛んでくる動作をすることで割れることにより、破片画像が表示される。ムムは割れた箇所から見えるように登場する。
　図１１－５６（Ｄ）のように、結果報知演出において、ムムがヒビ割れの後面側に表示される。
　図１１－５６（Ｄ）のように、結果報知演出において、敵キャラクタＡがヒビ割れの後面側に表示される。
　図１１－５８（Ｄ）のように、結果報知演出において、ムムがヒビ割れの後面側に表示される。
　図１１－９３（Ａ１）のように、変形例９の強発展演出において、ムムが破片画像に表示される。
　図１１－９３（Ｂ１）のように、変形例９の強発展演出において、ジャムが破片画像に表示される。
　図１１－９３（Ｃ１）のように、変形例９の強発展演出において、ナナが破片画像に表示される。
　ここで、割れ演出の登場シーン数（演出数）をキャラクタ毎に数えると、ムムが８シーン、ジャムが２シーン、ナナが１シーン、敵キャラクタＡが１シーン、リムが０シーン、敵キャラクタＢが０シーンとなっている。このことから割れ演出に登場するシーン数（割れ演出に関わる数）が異なる複数のキャラクタがデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
【４３９３】

（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係　割るキャラクタ、割らないキャラクタ）
　また、割れ演出において、動作をすることで割るキャラクタはムムのみである。それ以外のキャラクタは動作をすることによって割ることはしないキャラクタである。このことから割るキャラクタと、割らないキャラクタと、がデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
【４３９４】
（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係　ヒビの後面側に表示されるキャラクタ、ヒビの後面側に表示されないキャラクタ）
　また、割れ演出において、ヒビ割れの後面側に表示されるキャラクタはムムと敵キャラクタＡである。このことからヒビ割れの後面側に表示されることがあるキャラクタと、ヒビ割れの後面側に表示されることがないキャラクタと、がデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
【４３９５】
（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係　破片画像に表示されるキャラクタ、破片画像に表示されないキャラクタ）
　また、割れ演出において、破片画像に表示されるキャラクタはムムとジャムとナナである。このことから破片画像に表示されるキャラクタと、破片画像に表示されることがないキャラクタと、がデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
【４３９６】
（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
（デモ演出におけるシーンの切り替え、変動中におけるシーンの切り替え、割れ演出の用いられ方）（図１１－３７、図１１－３８、図１２－２９、図１２－３１、図１２－３２）
　特徴Ｄで説明した割れ演出は、背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる際に用いられることを説明した。デモムービーは、前述した通り企業名を表示する第１シーン、機種紹介をする第２シーン、機種タイトルを表示する第３シーン、注意喚起を表示する第４シーンで構成されるが、第１シーンから第２シーンへの切り替え、第２シーンから第３シーンへの切り替え、第３シーンから第４シーンへの切り替えにおいては、割れ演出を用いて切り替えを演出しないようにしたほうが好ましい。特に、企業名の表示や機種タイトルの表示といった文字を出すシーンの切り替えに割れ演出を用いてしまうと文字が読み取りにくくなってしまう可能性があるためである。切り替えを見せる際に、割れ演出とは異なる切り替え効果、例えばホワイトアウトやブラックアウト、フェードイン、フェードアウト等を用いたほうがよい。
　一の遊技機として、変動中に発生する背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる演出においては、割れ演出を用いて、背景またはシーンの変化を見せることで、まるで液晶が割れて画面の表示が切り替わったかのようなダイナミックな演出を見せることができる一方で、デモムービー中のシーンの切り替えの際に、割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いてシーンの切り替えを見せることで、特に、企業名や機種タイトルといった遊技を開始する遊技者にとって大事な文字情報をしっかりと認識させることができるといった相乗効果を得ることができ、結果として、商品性を高めた遊技を提供することができる。

【４３９７】
本遊技機の特徴Ｆを以下に説明する。
【４３９８】
［特徴Ｆ１］
特徴Ｆ１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５０、図１３－５５
【４３９９】
［特徴Ｆ２］
特徴Ｆ２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５０、図１３－５５
【４４００】
［特徴Ｆ３］
特徴Ｆ３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６０
【４４０１】
［特徴Ｆ４］
特徴Ｆ４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠され

ている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６０
【４４０２】
［特徴Ｆ５］
特徴Ｆ５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０
【４４０３】
［特徴Ｆ６］
特徴Ｆ６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０
【４４０４】
［特徴Ｆ７］
特徴Ｆ７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊

技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５５

【４４０５】

［特徴Ｆ８］

特徴Ｆ８の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９

【４４０６】

［特徴Ｆ９］

特徴Ｆ９の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９
【４４０７】
［特徴Ｆ１０］
特徴Ｆ１０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が

内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５１～図１３－５３
【４４０８】
［特徴Ｆ１１］
特徴Ｆ１１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記特定内部進入部品とは異なる特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５０、図１３－５４、図１３－５５
【４４０９】
［特徴Ｆ１２］
特徴Ｆ１２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９

【４４１０】
［特徴Ｆ１３］
特徴Ｆ１３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかって

ドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９

【４４１１】

［特徴Ｆ１４］

特徴Ｆ１４の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５６

【４４１２】

［特徴Ｆ１５］

特徴Ｆ１５の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【４４１３】
［特徴Ｆ１６］
特徴Ｆ１６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【４４１４】
［特徴Ｆ１７］
特徴Ｆ１７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６１～図１３－６４

【４４１５】
［特徴Ｆ１８］
特徴Ｆ１８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５６

【４４１６】

［特徴Ｆ１９］
特徴Ｆ１９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５０、図１３－５４、図１３－５６

【４４１７】
［特徴Ｆ２０］
特徴Ｆ２０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【４４１８】
［特徴Ｆ２１］
特徴Ｆ２１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるとき

に、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９
【４４１９】
［特徴Ｆ２２］
特徴Ｆ２２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６１～図１３－６４

【４４２０】

［特徴Ｆ２３］

特徴Ｆ２３の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－５７～図１３－６０

【４４２１】

［特徴Ｆ２４］

特徴Ｆ２４の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６７～図１３－６９
【４４２２】
［特徴Ｆ２５］
特徴Ｆ２５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６７～図１３－６９
【４４２３】
［特徴Ｆ２６］
特徴Ｆ２６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６１～図１３－６４

【４４２４】
［特徴Ｆ２７］
特徴Ｆ２７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５７～図１３－６０

【４４２５】
［特徴Ｆ２８］
特徴Ｆ２８の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５０、図１３－５６
【４４２６】
［特徴Ｆ２９］
特徴Ｆ２９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よ

りも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－６７～図１３－６９
【４４２７】
［特徴Ｆ３０］
特徴Ｆ３０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－６７～図１３－６９
【４４２８】
［特徴Ｆ３１］
特徴Ｆ３１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－６１～図１３－６４
【４４２９】
［特徴Ｆ３２］
特徴Ｆ３２の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、
前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第２開錠状態から該第１開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９

【４４３０】

［特徴Ｆ３３］
特徴Ｆ３３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、
前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第２開錠状態から該第１開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所

定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５１、図１３－５６
【４４３１】
［特徴Ｆ３４］
特徴Ｆ３４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、
前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第２開錠状態から該第１開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記特定内部進入部品とは異なる特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５０、図１３－５４

【４４３２】

［特徴Ｆ３５］

特徴Ｆ３５の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、

前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第２開錠状態から該第１開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９

【４４３３】

［特徴Ｆ３６］

特徴Ｆ３６の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、
前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第２開錠状態から該第１開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９

【４４３４】
［特徴Ｆ３７］
特徴Ｆ３７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備

え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６
【４４３５】
［特徴Ｆ３８］
特徴Ｆ３８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５６
【４４３６】
［特徴Ｆ３９］
特徴Ｆ３９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５０、図１３－５４、図１３－５６
【４４３７】
［特徴Ｆ４０］
特徴Ｆ４０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６５～図１３－６７
【４４３８】
［特徴Ｆ４１］
特徴Ｆ４１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかるこ

とで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６５～図１３－６７

【４４３９】

［特徴Ｆ４２］

特徴Ｆ４２の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備

え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６１～図１３－６４

【４４４０】

［特徴Ｆ４３］

特徴Ｆ４３の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０

【４４４１】

［特徴Ｆ４４］

特徴Ｆ４４の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠され

ている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５７～図１３－６０
【４４４２】
［特徴Ｆ４５］
特徴Ｆ４５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられ

ており、
特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５０、図１３－５４、図１３－５７～図１３－６０
【４４４３】
［特徴Ｆ４６］
特徴Ｆ４６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側

に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６７～図１３－６９
【４４４４】
［特徴Ｆ４７］
特徴Ｆ４７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６７～図１３－６９
【４４４５】
［特徴Ｆ４８］
特徴Ｆ４８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状

態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６１～図１３－６４

【４４４６】
［特徴Ｆ４９］
特徴Ｆ４９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠され

ている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６
【４４４７】
［特徴Ｆ５０］
特徴Ｆ５０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときの

ほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５６
【４４４８】
［特徴Ｆ５１］
特徴Ｆ５１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９
【４４４９】
［特徴Ｆ５２］
特徴Ｆ５２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ

下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【４４５０】

［特徴Ｆ５３］

特徴Ｆ５３の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６１～図１３－６４

【４４５１】
［特徴Ｆ５４］
特徴Ｆ５４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつ

つ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６
【４４５２】
［特徴Ｆ５５］
特徴Ｆ５５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５６

【４４５３】
［特徴Ｆ５６］
特徴Ｆ５６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記特定内部進入部品とは異なる特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５０、図１３－５４、図１３－５６

【４４５４】
［特徴Ｆ５７］
特徴Ｆ５７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９
【４４５５】
［特徴Ｆ５８］
特徴Ｆ５８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【４４５６】
［特徴Ｆ５９］
特徴Ｆ５９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または前記特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６１～図１３－６４
【４４５７】

（パチンコ遊技機１の構成等）
図１３－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置５００（図１３－３１参照）から発射されて打ち込まれる。
【４４５８】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【４４５９】
尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【４４６０】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【４４６１】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【４４６２】
また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。
【４４６３】
尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。
【４４６４】
画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記

憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

【４４６５】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【４４６６】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【４４６７】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【４４６８】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１３－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【４４６９】

遊技盤２の所定位置（例えば、遊技領域の左下方３箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【４４７０】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１３－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【４４７１】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【４４７２】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始

動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【４４７３】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【４４７４】

遊技盤２の所定位置（図１３－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【４４７５】

画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【４４７６】

普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【４４７７】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【４４７８】

尚、本実施の形態における遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左側の遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する特別入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右側の遊技領域２Ｒと、から構成されている。

【４４７９】

尚、本実施の形態における通常状態（低ベース状態）は、遊技者が主に左側の遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本実施例における時短状態や確変状態（高ベース状態）、大当り遊技状態は、遊技者が右側の遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。

【４４８０】

つまり、本実施の形態における通常状態とは、主に第１特別図柄の可変表示が実行される遊技場であり、本実施の形態における時短状態や確変状態とは、主に第２特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。

【４４８１】

遊技機用枠３の上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが左右に設けられているとともに、上部右側には、後述する立体装飾ユニット４００（図１３－１において白塗り部分）が設けられている。また、遊技機用枠３の下部位置にはスピーカ８Ｕが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【４４８２】

遊技盤２の所定位置（図１３－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて

動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。

【４４８３】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置５００により遊技領域２Ｌ、２Ｒに向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル３０Ｌ、３０Ｒ（操作ノブとも言う）が設けられている。

【４４８４】

遊技領域２Ｌ、２Ｒの下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置５００へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿６１（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【４４８５】

遊技領域２Ｌ、２Ｒの下方における遊技機用枠３の右側下部には、遊技者が把持して押圧操作が可能な操作レバー３１Ａが取り付けられている。操作レバー３１Ａに対する操作は、操作レバーセンサ３５Ａ（図１３－２参照）により検出される。尚、操作レバー３１Ａには振動モータ４０が配置されており、該振動モータ４０の駆動によって操作レバー３１Ａが振動可能となっている。

【４４８６】

遊技領域２Ｌ、２Ｒの下方における遊技機用枠３の下部中央位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１３－２参照）により検出される。

【４４８７】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、操作レバー３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【４４８８】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０Ｌ、３０Ｒへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【４４８９】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【４４９０】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示

装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【４４９１】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【４４９２】
尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【４４９３】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【４４９４】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【４４９５】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【４４９６】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【４４９７】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【４４９８】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【４４９９】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【４５００】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向

上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【４５０１】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【４５０２】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【４５０３】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【４５０４】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【４５０５】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、８Ｕからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【４５０６】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【４５０７】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【４５０８】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば

、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【４５０９】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【４５１０】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【４５１１】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【４５１２】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【４５１３】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【４５１４】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【４５１５】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【４５１６】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１３－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている

。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【４５１７】

電源基板１７には、電源スイッチ９１Ｂが接続されており、該電源スイッチ９１Ｂを操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【４５１８】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。

【４５１９】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【４５２０】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【４５２１】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【４５２２】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【４５２３】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【４５２４】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作

停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【４５２５】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【４５２６】

払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【４５２７】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０Ｌ，３０Ｒを把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングによって遊技者が打球操作ハンドル３０Ｌ，３０Ｒを把持していることが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【４５２８】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【４５２９】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【４５３０】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【４５３１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【４５３２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作レバーセンサ３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す

信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【４５３３】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【４５３４】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。
【４５３５】
また、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。
【４５３６】
ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域が配置されている。また、ＶＲＡＭ領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。
【４５３７】
変位画像作成領域は、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。
【４５３８】
表示画像作成領域は、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置５において表示するための表示用画像として作成する領域である。
【４５３９】
尚、レイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ２画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ３画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ１は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ２はレイヤ１よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ３は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。
【４５４０】
レイヤ１画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の下部において、第１特図保留記憶数及び第２特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア５Ｕを含む第

１インターフェイス画像と、画像表示装置５の表示画面の左上部において、飾り図柄よりも表示画面の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第２インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【４５４１】

レイヤ２画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【４５４２】

そして、レイヤ３画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の全域において、背景表示を表示するために該背景表示を描画する描画領域である。

【４５４３】

本実施の形態では、これらレイヤ１画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ１の画像）、レイヤ２画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ２の画像）、レイヤ３画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ３の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ１画像描画領域に描画された画像（第１インターフェイス画像と、第２インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置５において最も上層の画像として表示され、レイヤ２画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ１画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において中層の画像として表示され、レイヤ３画像描画領域に描画された画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において低層の画像として表示される。

【４５４４】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【４５４５】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【４５４６】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、８Ｕを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒ、８Ｕを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒ、８Ｕから出力させる。

【４５４７】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９及び演出用ＬＥＤ４０２を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【４５４８】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【４５４９】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が

所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【４５５０】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【４５５１】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【４５５２】

図１３－３（Ａ）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１３－３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【４５５３】

図１３－３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【４５５４】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１３－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【４５５５】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１３－３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【４５５６】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。
【４５５７】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
【４５５８】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【４５５９】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである

。
【４５６０】
コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。
【４５６１】
コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。コマンドＥ１００Ｈは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。
【４５６２】
第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【４５６３】
尚、図１３－３（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。
【４５６４】
図１３－４は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１３－４に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【４５６５】
乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。
【４５６６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【４５６７】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【４５６８】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【４５６９】

図１３－５は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【４５７０】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【４５７１】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【４５７２】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【４５７３】

図１３－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特

別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【４５７４】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１３－６（Ｂ）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【４５７５】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【４５７６】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【４５７７】

図１３－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８０」～「９９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは

大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【４５７８】

尚、図１３－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【４５７９】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【４５８０】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【４５８１】

図１３－７は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【４５８２】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、２種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

【４５８３】

図１３－７に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【４５８４】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリー

チ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【４５８５】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【４５８６】

図１３－８は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【４５８７】

具体的には、図１３－８（Ａ）～図１３－８（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【４５８８】

そして、図１３－８（Ｅ）に示すように、可変表示結果が大当りであるときは、遊技状態や保留記憶数（同種保留記憶数）にかかわらず大当り用変動パターン判定テーブルと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【４５８９】

例えば、図１３－８（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～６６０の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６６１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に決定する。

【４５９０】

また、図１３－８（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７００の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７０１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に決定する。

【４５９１】

また、図１３－８（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７５０の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に決定する。

【４５９２】

また、図１３－８（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７５０の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に決定する。

【４５９３】

尚、図１３－８（Ｃ）及び図１３－８（Ｄ）に示すように、低ベース状態で同種保留記憶数が３個であるときに可変表示結果がはずれとなる場合と、高ベース状態で可変表示結果がはずれとなる場合と、で短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）を同一割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態で可変表示結果がはずれとなる場合は、低ベース状態で同種保留記憶数が３個であるときに可変表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）を決定してもよい。

【４５９４】

また、図１３－８（Ｅ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、スーパーリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に決定する。

【４５９５】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【４５９６】

図１３－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【４５９７】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１３－９に示すような遊技制御用データ保持エリア００５ＳＧ１５０が設けられている。図１３－９に示す遊技制御用データ保持エリア００５ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００５ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００５ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５とを備えている。

【４５９８】

第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されて

いない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【４５９９】

第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【４６００】

一例として、第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【４６０１】

こうして第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【４６０２】

尚、本実施の形態では、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【４６０３】

普図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【４６０４】

遊技制御フラグ設定部００５ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００５ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【４６０５】

遊技制御タイマ設定部００５ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００５ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【４６０６】

遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【４６０７】

遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【４６０８】

遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【４６０９】

図１３－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【４６１０】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、８Ｕ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【４６１１】

図１３－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１３－１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００５ＳＧ１９０が設けられている。図１３－１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００５ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００５ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００５ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００５ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４とを備えている。

【４６１２】

演出制御フラグ設定部００５ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００５ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【４６１３】

演出制御タイマ設定部００５ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における

演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００５ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【４６１４】

演出制御カウンタ設定部００５ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００５ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【４６１５】

演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【４６１６】

本実施の形態では、図１３－１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という２つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【４６１７】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【４６１８】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａには、後述する先読み発光演出の対象であるか否かを示す先読み対象フラグを第１特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【４６１９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ

）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドの順に格納されていくことになる。

【４６２０】

図１３－１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１３－１０（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【４６２１】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【４６２２】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１３－１１は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【４６２３】

図１３－１１に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【４６２４】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【４６２５】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に

記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【４６２６】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【４６２７】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【４６２８】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１３－１２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１３－１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【４６２９】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【４６３０】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【４６３１】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【４６３２】

（特別図柄プロセス処理）
図１３－１３は、特別図柄プロセス処理として、図１３－１２に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【４６３３】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３－１２に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【４６３４】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【４６３５】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【４６３６】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【４６３７】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【４６３８】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示

中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【４６３９】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【４６４０】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【４６４１】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【４６４２】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【４６４３】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【４６４４】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"７"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理

などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。

【４６４５】

（始動入賞判定処理）

図１３－１４は、図１３－１３に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００５ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００５ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００５ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（００５ＳＧＳ１０３）。

【４６４６】

００５ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００５ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００５ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００５ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００５ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００５ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００５ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００５ＳＧＳ１０６）。

【４６４７】

００５ＳＧＳ１０３，００５ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００５ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００５ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【４６４８】

００５ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（００５ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部

における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００５ＳＧＳ１１０）。

【４６４９】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００５ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【４６５０】

００５ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００５ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３－１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【４６５１】

ＣＰＵ１０３は、００５ＳＧＳ１１１の処理に続いて入賞時乱数値判定処理（ステップ００５ＳＧＳ１１２）を実行する。該入賞時乱数値判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、ステップ００５ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ１と遊技状態に応じた表示結果判定テーブルとにもとづいて新たな始動入賞にもとづく可変表示結果が大当りであるか否かを判定する。

【４６５２】

可変表示結果がはずれである場合は、ステップ００５ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ３と遊技状態に応じたはずれ用変動パターン判定テーブル（遊技状態が低ベース状態であればはずれ用変動パターン判定テーブルＡ、遊技状態が高ベース状態であればはずれ用変動パターン判定テーブルＤ）とにもとづいて変動カテゴリを判定する。

【４６５３】

また、可変表示結果が大当りである場合は、ステップ００５ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ３と大当り用変動パターン判定テーブルにもとづいて変動カテゴリを判定する。そして、これら変動カテゴリを判定した後は、判定した可変表示結果及び変動カテゴリに応じた図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの演出制御基板１２への送信設定を行う。こうして設定された図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３－１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【４６５４】

ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理に続いて、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００６ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３－１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【４６５５】
００５ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（００５ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアしてから（００５ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００５ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値をクリアしてから（００５ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。
【４６５６】
（演出制御基板１２の主要な動作）
次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１３－１５のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１３－１５に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。
【４６５７】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【４６５８】
また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。
【４６５９】
ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。
【４６６０】
ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行

する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、８Ｕからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【４６６１】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、遊技待機状態において画像表示装置５においてメニュー画面を表示するとともに該メニュー画面において遊技者からの操作を受け付けることで実行可能な演出等を変更するメニュー操作処理（ステップＳ７９）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【４６６２】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【４６６３】

（演出制御プロセス処理）

図１３－１６は、演出制御プロセス処理として、図１３－１５のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１３－１６に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読み発光演出を実行するための先読み発光演出処理（ステップＳ１６０）を実行する。先読み発光演出は、始動入賞が発生した際に、該始動入賞にもとづく可変表示結果が大当りであることをボタンランプ９ｅの発光及びスピーカ８Ｌ、８Ｒ、８Ｕからの効果音の出力によって示唆する演出である。

【４６６４】

尚、後述するように、本実施の形態における先読み発光演出は、演出モードが先読みモードに設定されており且つ遊技状態が通常状態であるときの第１特図保留記憶のみを対象として実行され得る演出である。また、先読み発光演出としてのボタンランプ９ｅの発光は、該先読み発光演出の対象となった始動入賞にもとづく可変表示中におけるスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングまで継続して実行される。

【４６６５】

先読み発光演出決定処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップＳ１６１）。

【４６６６】

尚、ステップＳ１６１において、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【４６６７】

更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数報知演出するための保留記憶数報知演出処理（ステップＳ１６２）を実行する。保留記憶数報知演出は、始動入賞が発生した際に

、該始動入賞にもとづいて発生した保留記憶数（遊技状態が通常状態（低ベース状態）であれば第１特図保留記憶数、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）であれば第２特図保留記憶数）が３個目の保留記憶である場合、所定期間（例えば、３秒間）に亘って振動モータ４０を駆動させて操作レバー３１Ａを振動させる演出である。

【４６６８】

尚、後述するように、本実施の形態における保留記憶数報知演出は、該保留記憶数報知演出の実行が可能なように設定されている（保留数報知設定がＯＮに設定されている）ときのみ実行され得る演出である。

【４６６９】

上記したステップＳ１６０～ステップＳ１６２の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグの値に応じて以下のステップＳ１７０～ステップＳ１７５の処理のいずれかを実行する。

【４６７０】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【４６７１】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【４６７２】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒ、８Ｕから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【４６７３】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を"４"に更新する。また、大当り遊技状態を開始す

ることを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【４６７４】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"４"のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である"５"に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【４６７５】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"５"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【４６７６】

（先読み発光演出処理）

図１３－１７は、図１３－１６に示す先読み発光演出処理の一例を示すフローチャートである。先読み発光演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図１３－１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶の内容を特定し（ステップ００５ＳＧＳ２２１）、第１特図保留記憶のエントリ内に先読み対象フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２２２）。

【４６７７】

第１特図保留記憶のエントリ内に先読み対象フラグがセットされていないエントリが無い場合（ステップ００５ＳＧＳ２２２；Ｎ）はステップ００５ＳＧＳ２２９に進み、第１特図保留記憶のエントリ内に先読み対象フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ００５ＳＧＳ２２２；Ｙ）は、第１特図保留記憶のエントリに既に先読み対象フラグとして「１」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、既にいずれかの第１特図保留記憶を対象として先読み発光演出の実行が決定されているか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２２３）。

【４６７８】

第１特図保留記憶のエントリに既に先読み対象フラグとして「１」がセットされているエントリが有る場合（ステップ００５ＳＧＳ２２３；Ｙ）は、ステップ００５ＳＧＳ２３２に進み、第１特図保留記憶のエントリに既に先読み対象フラグとして「１」がセットされているエントリが無い場合（ステップ００５ＳＧＳ２２３；Ｎ）は、更に遊技状態を特定し（ステップ００５ＳＧＳ２２４）、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるか否か、つまり、主に第１特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２２５）。

【４６７９】

遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ００５ＳＧＳ２２５；Ｎ）は、ステップ００５ＳＧＳ２３２に進み、遊技状態が通常状態である場合（ステップ００５ＳＧＳ２２５；Ｙ）は、先読み発光演出を実行し得る先読みモード中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２２６）。先読みモード中ではない場合（ステップ００５ＳＧＳ２２６；Ｎ）は、ステップ００５ＳＧＳ２３２に進み、先読みモード中である場合（ステップ００５ＳＧＳ２２６；Ｙ）は、当該エントリ（先読み対象フラグがセットされていな

いエントリ）の変動カテゴリコマンド及び図柄指定コマンドを特定し（ステップ００５ＳＧＳ２２７）、特定したこれら変動カテゴリコマンド及び図柄指定コマンドにもとづいて先読み発光演出の実行の有無を決定する（ステップ００５ＳＧＳ２２８）。

【４６８０】

例えば、図１３－１８に示すように、変動カテゴリコマンドが「その他」であり図柄指定コマンドが「大当り」となる場合、すなわち、可変表示結果がノーマルリーチ大当りとなる場合は、先読み発光演出の非実行を１００％の割合で決定する。また、変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ」であり図柄指定コマンドが「大当り」となる場合、すなわち、可変表示結果がスーパーリーチ大当りとなる場合は、先読み発光演出の非実行を１％の割合で決定し、先読み発光演出の実行を９９％の割合で決定する。また、変動カテゴリコマンドが「非リーチ」であり図柄指定コマンドが「はずれ」となる場合、すなわち、可変表示結果が非リーチはずれとなる場合は、先読み発光演出の非実行を１００％の割合で決定する。また、変動カテゴリコマンドが「その他」であり図柄指定コマンドが「はずれ」となる場合、すなわち、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合は、先読み発光演出の非実行を１００％の割合で決定する。そして、変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ」であり図柄指定コマンドが「はずれ」となる場合、すなわち、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合は、先読み発光演出の非実行を９５％の割合で決定し、先読み発光演出の実行を５％の割合で決定する。

【４６８１】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチの可変表示のみを対象として先読み発光演出を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチやノーマルリーチの可変表示を対象として先読み発光演出を実行可能としてもよい。

【４６８２】

更に、本実施の形態では、スーパーリーチの可変表示を対象として、可変表示結果が大当りであるか否かに応じて先読み発光演出の実行割合を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み発光演出に演出用ＬＥＤ４０２（図１３－１参照）の発光態様が異なる複数の演出パターン（例えば、演出パターンＡと演出パターンＢ）を設け、先読み発光演出が演出パターンＡにて実行された場合は、先読み発光演出が演出パターンＢにて実行された場合よりも可変表示結果が大当りとなったときの大当り種別が遊技者によって有利な種別となる割合（例えば、確変大当りとなる割合や、大当り遊技のラウンド数が１０ラウンドとなる割合）が高くなるようにしてもよい。このようにすることで、先読み発光演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに遊技者を注目させることができる。

【４６８３】

図１３－１７に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００５ＳＧＳ２２８を実行した後、該ステップ００５ＳＧＳ２２８において先読み発光演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２３０）。先読み発光演出の実行を決定した場合（ステップ００５ＳＧＳ２３０；Ｙ）は、当該エントリの先読み対象フラグの値として「１」をセットしてステップ００５ＳＧＳ２３３に進み（ステップ００５ＳＧＳ２３１）、先読み発光演出の非実行を決定した場合（ステップ００５ＳＧＳ２３０；Ｎ）はステップ００５ＳＧＳ２３２に進む。

【４６８４】

尚、ステップ００５ＳＧＳ２３２の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの先読み対象フラグとして「０」をセットしてステップ００５ＳＧＳ２３３に進む。

【４６８５】

ステップ００５ＳＧＳ２３３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み対象フラグの値が「１」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、先読み発光演出の実行対象のエントリが有るか否かを判定する。先読み対象フラグの値が「１」にセットされているエントリが無い場合（ステップ００５ＳＧＳ２３３；Ｎ）は先読み発光演出処理を終了し、先読み対象フラグの値が「１」にセットされているエントリが有る場合（ステップ０

０５ＳＧＳ２３３；Ｙ）は、演出用ＬＥＤ４０２を発光させて先読み発光演出処理を終了する（ステップ００５ＳＧＳ２３４）。

【４６８６】

尚、ステップ００５ＳＧＳ２２９において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み発光演出を実行し得る先読みモード中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２２９）。先読みモード中である場合（ステップ００５ＳＧＳ２２９；Ｙ）は、上記したステップ００５ＳＧＳ２３３、ステップ００５ＳＧＳ２３４の処理を実行し、先読みモード中でない場合（ステップ００５ＳＧＳ２２９；Ｎ）は先読み発光演出処理を終了する。

【４６８７】

（デモ演出制御処理・メニュー操作処理）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０がデモ演出制御処理やメニュー操作処理を実行する際の画像表示装置５の表示態様について図１３－１９（Ａ）～図１３－１９（Ｅ）にもとづいて説明する。先ず、図１３－１９（Ａ）、図１３－１９（Ｂ）に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれかにおいて特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ保留記憶数が０個の状態で所定期間が経過すると、画像表示装置５においてデモ演出の表示が開始される。このとき、画像表示装置５の表示領域の右部には、プッシュボタン３１Ｂの画像と該プッシュボタン３１Ｂを操作することによって画像表示装置５においてメニュー画面が表示されることを示すメッセージを含む操作促進画像Ｚ２が表示される。

【４６８８】

該操作促進画像Ｚ２が表示されている状態において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作すると、図１３－１９（Ｃ）に示すように、画像表示装置５におけるデモ演出の表示が終了し、メニュー画面として「演出モード設定」、「保留数報知設定」、「戻る」の項目を含むメニュー画像Ｚ３が表示される。また、画像表示装置５の右部には、操作レバー３１Ａの操作によって強調表示される項目を切り替えることができる旨を示す画像Ｚ４と、プッシュボタン３１Ｂの操作によって強調表示されている項目が選択される旨を示す画像Ｚ５が表示される。

【４６８９】

このようなメニュー画面の表示中において遊技者が操作レバー３１Ａとプッシュボタン３１Ｂの操作によって「演出モード設定」の項目を選択した場合は、図１３－１９（Ｄ）に示すように、画像表示装置５においてメニュー画面に替えて演出モードの設定画面が表示される。該演出モードの設定画面としては、「ノーマルモード」、「先読みモード」、「戻る」の項目が表示され、遊技者は、メニュー画面と同様に操作レバー３１Ａとプッシュボタン３１Ｂの操作によっていずれかの項目の強調表示及び選択を実行可能となっている。

【４６９０】

図１３－１９（Ｄ）に示す状態において遊技者が「ノーマルモード」の項目を選択すると、演出制御用ＣＰＵ１２０が前述した先読み発光演出を実行しないように処理（先読み発光演出処理のステップ００５ＳＧＳ２２６、ステップ００５ＳＧＳ２２９の処理で先読みモード中ではないと判定する）を行うよう設定を行う。また、遊技者が「先読みモード」の項目を選択すると、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み発光演出を実行可能なように設定処理（先読み発光演出処理のステップ００５ＳＧＳ２２６、ステップ００５ＳＧＳ２２９の処理で先読みモード中であると判定する）を行うよう設定を行う。

【４６９１】

また、メニュー画面の表示中において遊技者が操作レバー３１Ａとプッシュボタン３１Ｂの操作によって「保留数報知設定」の項目を選択した場合は、図１３－１９（Ｅ）に示すように、画像表示装置５においてメニュー画面に替えて保留数報知設定の画面が表示される。該保留数報知設定の画面としては、「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「戻る」の項目が表示され、遊技者は、メニュー画面と同様に操作レバー３１Ａとプッシュボタン３１Ｂの操作によっていずれかの項目の強調表示及び選択を実行可能となっている。

【４６９２】
図１３－１９（Ｅ）に示す状態において遊技者が「ＯＮ」の項目を選択すると、演出制御用ＣＰＵ１２０が前述した保留記憶数報知演出処理において、新たな始動入賞が発生した場合に遊技状態に応じた保留記憶数が３個に達したことにもとづいて操作レバー３１Ａを振動させるための設定（保留記憶数報知演出を実行するための設定）を行う。また、遊技者が「ＯＦＦ」の項目を選択すると、演出制御用ＣＰＵ１２０が前述した保留記憶数報知演出処理において、操作レバー３１Ａを振動させないための設定（保留記憶数報知演出を実行しないための設定）を行う。
【４６９３】
つまり、本実施の形態のパチンコ遊技機１では、遊技者の操作によって、先読み発光演出の実行の有無や保留記憶数報知演出の実行の有無を選択することが可能となっている。
【４６９４】
尚、図１３－１９（Ｃ）に示すメニュー画面の表示中に遊技者が「戻る」の項目を選択した場合は、画像表示装置５において再度デモ演出が表示され、図１３－１９（Ｄ）に示す演出モード設定の画面の表示中や図１３－１９（Ｅ）に示す保留数報知設定の画面の表示中に遊技者が「戻る」の項目を選択した場合は、画像表示装置５においてメニュー画面が表示される。
【４６９５】
（演出の流れ）
ここで、本実施の形態における各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態におけるスーパーリーチの可変表示を例に説明する。
【４６９６】
先ず、図１３－２０（Ａ１）～図１３－２０（Ａ１３）に示すように、可変表示が開始されて所定期間が経過すると、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。該ノーマルリーチ演出については、図１３－２０（Ａ１３）に示すように、最終的に可動体３２が画像表示装置５の上方の原点位置から下方の演出位置まで自重により落下する落下動作が行われることによって、スーパーリーチ演出への発展が報知される。
【４６９７】
尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、スーパーリーチ演出に発展しない旨（本実施の形態のノーマルリーチ演出であれば、図１３－２０（Ａ１２）のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも１本倒れていない画像）が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。
【４６９８】
ノーマルリーチ演出実行後は、図１３－２０（Ａ１４）～図１３－２０（Ａ１６）、図１３－２１（Ａ１７）～図１３－２１（Ａ３０）に示すように、スーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出としては、先ず、図１３－２０（Ａ１４）に示すように、スーパーリーチタイトル演出が実行される。
【４６９９】
更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図１３－２１（Ａ２０）に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当りとなる旨（本実施の形態であれば図１３－２１（Ａ２１）～図１３－２１（Ａ２２）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるとともに、可動体３２が、画像表示装置５の上方の原点位置から下方の演出位置まで自重により落下する落下動作が実行される。そして、スーパーリーチ演出の後は、図１３－２１（Ａ２３）～図１３－２１（Ａ２６）に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当りを示す組合せでの表示が行われる。

【４７００】
尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨（本実施の形態であれば図１３－２１（Ａ２７）～図１３－２１（Ａ３０）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像）が表示されるとともに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。
【４７０１】
（パチンコ遊技機１の構造等）
次に、パチンコ遊技機１の構造等について、図１３－２２～図１３－３６に基づいて説明する。
【４７０２】
図１３－２２及び図１３－２３に示すように、パチンコ遊技機１は、遊技店に設置された遊技島（図示略）に固定される四角枠状の外枠７０（外枠）と、外枠７０の左側辺を中心として該外枠７０の開口を開閉可能に設けられた遊技機用枠３（内枠）と、遊技機用枠３の左側辺を中心として該遊技機用枠３の前面を開閉可能に設けられた開閉扉枠５０（ドア枠）と、から主に構成されている。開閉扉枠５０は、遊技機用枠３に取付けられる遊技盤２の遊技領域２Ｌ，２Ｒを視認可能とするガラス窓５０Ｗを有する。
【４７０３】
また、パチンコ遊技機１は、外枠７０を遊技島に設置固定された状態において、開閉扉枠５０により遊技機用枠３の前面が閉鎖されるとともに、遊技機用枠３により外枠７０の開口が閉鎖された閉状態と、遊技機用枠３により外枠７０の開口が閉鎖されるとともに開閉扉枠５０が開放されて遊技機用枠３の前面が開放する第２開状態（図１３－２２参照）と、開閉扉枠５０により前面が閉鎖されるとともに遊技機用枠３が開放されて外枠７０の開口が開放する第４開状態（図１３－２３参照）と、に変化可能とされている。
【４７０４】
パチンコ遊技機１を、閉状態から第２開状態よりも開放角度が小さい第１開状態に変化させる場合は、開閉扉枠５０の前面右側に設けられた鍵穴６０（図１３－１参照）に遊技店所有の特定キー（図示略）を挿入し、挿入した特定キーを第１方向（例えば、左方向）に回転させて解錠すればよい。また、パチンコ遊技機１を、閉状態から、第４開状態よりも開放角度が小さい第３開状態に変化させる場合は、挿入した特定キーを第２方向（例えば、右方向）に回転させて解錠すればよい。また、開閉扉枠５０または遊技機用枠３を閉鎖方向に回動させて第１開状態または第３開状態から閉状態に変化させると施錠されるようになっている。
【４７０５】
このようにパチンコ遊技機１は、閉状態から第１開状態や第２開状態に変化した場合と、閉状態から第３開状態や第４開状態に変化した場合と、のいずれにおいても、開閉扉枠５０の前面上部に設けられた立体装飾ユニット４００とともに左側辺を中心として回動する。
【４７０６】
尚、閉状態（閉鎖状態）は、開閉扉枠５０が遊技機用枠３の前面を閉鎖した状態で該遊技機用枠３に施錠される第１閉状態（ドア枠閉鎖状態）と、遊技機用枠３が外枠７０の開口を閉鎖した状態で該外枠７０に施錠される第２閉状態（内枠閉鎖状態）と、開閉扉枠５０及び遊技機用枠３がともに施錠される全閉状態（全閉鎖状態）と、を含む。
【４７０７】
また、開状態（開放状態）は、遊技機用枠３に施錠されている状態から解錠されたときの状態である第１開状態（ドア枠第１開錠状態）と、第１開状態よりも遊技機用枠３が開いている状態である第２開状態（ドア枠第２開錠状態）と、外枠７０に施錠されている状態から解錠されたときの状態である第３開状態（内枠第１開錠状態）と、第３開状態よりも遊技機用枠３が開いている状態である第４開状態（内枠第２開錠状態）と、開閉扉枠５

０及び遊技機用枠３がともに解錠されている全開状態と、を含む。
【４７０８】
また、以下の説明において、第１閉状態（ドア枠閉鎖状態）、第１開状態（ドア枠第１開錠状態）及び第２開状態（ドア枠第２開錠状態）は、パチンコ遊技機１の状態を示す場合及び開閉扉枠５０の状態を示す場合で用いることがある。また、第２閉状態（内枠閉鎖状態）、第３開状態（内枠第１開錠状態）及び第４開状態（内枠第２開錠状態）は、パチンコ遊技機１の状態を示す場合及び遊技機用枠３の状態を示す場合で用いることがある。
【４７０９】
また、以下においては、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とを「扉」や「扉部」と総称したり、第１～第４開状態を「開状態」や「開放状態」と総称したり、開閉扉枠５０を含めた遊技機用枠３の閉状態を「閉状態」や「閉鎖状態」と総称したりすることがある。第１開状態は、開閉扉枠５０の解錠後であって開放角度が小さい（例えば、開放角度＝約２～５度）状態であり、第２開状態は、第１開状態よりも開放角度が大きい（例えば、開放角度＝約６～９０度）状態である。また、第３開状態は、遊技機用枠３の解錠後であって開放角度が小さい（例えば、開放角度＝約２～１０度）状態であり、第４開状態は、第３開状態よりも開放角度が大きい（例えば、開放角度＝約１１～９０度）状態である。尚、閉状態や開状態の詳細については後述する。
【４７１０】
また、扉開放センサ９０Ａ、９０Ｂは、開閉扉枠５０を含めた遊技機用枠３の開放及び閉鎖を検知可能である。つまり、ＣＰＵ１０３は、扉開放センサ９０Ａ、９０Ｂが開閉扉枠５０と遊技機用枠３のうちいずれかの開放を検知した場合は「開状態」と判定し、主基板１１から演出制御基板１２に第１扉開閉状態指定コマンドを送信し、扉開放センサ９０Ａ、９０Ｂが開閉扉枠５０及び遊技機用枠３双方の閉鎖を検知した場合は「閉状態」と判定し、主基板１１から演出制御基板１２に第２扉開閉状態指定コマンドを送信する。
【４７１１】
尚、本実施の形態では、扉開放センサ９０Ａ，９０Ｂにより開閉扉枠５０を含めた遊技機用枠３の開放を検知可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠５０のみが開放する第１開状態及び第２開状態と、開閉扉枠５０を含めた遊技機用枠３が開放する第３開状態及び第４開状態とを別個のセンサにより個別に検知可能としてもよい。
【４７１２】
図１３－２４に示すように、遊技機用枠３の背面上部には、遊技島（図示略）の内部に設けられた遊技球（以下、遊技球Ｐと言うこともある）の循環経路から補給装置（図示略）を介して供給される遊技球を貯留可能な球タンク（貯留部）を形成する球タンク形成部２０１と、球タンク形成部２０１に貯留された遊技球を左側に向けて誘導する第１誘導通路を形成する第１誘導通路形成部２０２と、からなる第１通路形成体２０３が、遊技機用枠３の上辺部に沿うように左右方向に延設されている。また、第１誘導通路形成部２０２の上方位置には、後述するターミナル基板２１０が設けられている。
【４７１３】
補給装置（図示略）は、遊技島の循環経路の遊技球を誘導可能なノズル等からなる誘導部材（図示略）と、該誘導部材により導かれた遊技球を所定数（例えば、１０個など）ずつ送出することが可能なスプロケット（図示略）、該スプロケットを駆動する駆動源（図示略）、外枠７０の開口が遊技機用枠３により閉鎖される閉状態であるときに該遊技機用枠３に押圧されるレバースイッチ（図示略）と、を有し、閉状態においてレバースイッチ（図示略）が遊技機用枠３にて押圧されているときにはスプロケットにて送出された遊技球が球タンク形成部２０１に落下可能となり、開状態においてレバースイッチ（図示略）が遊技機用枠３にて押圧されていないときにはスプロケットにて送出された遊技球が落下不能に保持される。そして、外枠７０が閉状態であるときに球タンク形成部２０１に貯留されている遊技球数が減少すると、駆動源によりスプロケットが回転して遊技球が所定個数ずつ送出され球タンク形成部２０１に供給されるようになっている。

【４７１４】
　また、第１誘導通路形成部２０２により左側に誘導された遊技球を下方に誘導する第２誘導通路を形成する第２誘導通路形成部２０４と、第２誘導通路形成部２０４により誘導された遊技球を払出すことが可能な払出部を構成する払出装置２００と、払出装置２００により払出された遊技球を上皿に誘導する、つまり、遊技者に遊技球を払出すための払出通路２０５Ａ（図１３－３２参照）を形成する払出通路形成部２０５と、第２誘導通路形成部２０４により誘導された遊技球を払出装置２００から払出通路形成部２０５に払出すことなく、パチンコ遊技機１の外部に排出するためにパチンコ遊技機１の背面側下部に設けられた図示しない排出部（図示略）に誘導する球抜き通路を形成する球抜き通路形成部２０６と、からなる第２通路形成体２０７が、遊技機用枠３の背面左辺部に沿うように上下方向に延設されている。
【４７１５】
　払出装置２００は、特に詳細な図示はしないが、略直方体状に形成されるケース体からなり、内部には遊技球を所定球数（例えば、１球）ずつ払い出すためのスプロケット、該スプロケットを回転させるための払出モータ、遊技球の流路を払出通路２０５Ａと球抜き通路とに切り替え可能な切替弁、該切替弁の切り替え操作を行うための操作レバー等が設けられている。また、遊技機用枠３の背面下部には、電源基板９１が収納された基板ケース９１Ａや払出制御基板３７が収納された基板ケース３７Ａ等が設けられている。
【４７１６】
　尚、本実施の形態では、第２誘導通路の所定個所に遊技球を検出可能な球切れスイッチ（図示略）が設けられており、ＣＰＵ１０３は、球切れスイッチ（図示略）からの検出信号の入力状態に基づいて、払出装置２００の上流側の第２誘導通路に払出すための遊技球があるか否かを常時監視している。そして、球切れスイッチ（図示略）のオフ状態が所定時間以上継続した場合、球詰まりなど何らかの理由で遊技球が払出装置２００に供給されていない、つまり、補給エラーが発生したと判定し、払出装置２００による払出動作を中止する。また、主基板１１に接続される所定の表示器（図示略）にて補給エラー表示を行うとともに、補給エラーコマンドを演出制御基板１２に出力することで、演出制御用ＣＰＵ１２０に開閉扉枠５０の前面所定個所に設けられた遊技効果ランプ９をエラー態様にて発光させるなどして、補給エラーが生じている旨の報知処理を実行可能である。
【４７１７】
　遊技機用枠３の略中央部に形成された開口部４７１（図１３－３１参照）には、遊技機用枠３の前面側から遊技盤ユニット２Ａが着脱可能に配置される。遊技盤ユニット２Ａは、盤面板及びスペーサ部材からなる遊技盤２と、遊技盤２の前面側に設けられる各種遊技用部品（例えば、障害釘や入賞装置など）や、遊技盤２の背面側に設けられる画像表示装置５、可動体３２を有する演出装置や、演出制御基板１２が収納された基板ケース１２Ａ、主基板１１が収納された基板ケース１１Ａ等の電子部品や、遊技盤２及び演出装置や電子部品等を保護するカバー体２２０と、を含む構造体とされている。
【４７１８】
　尚、基板ケース１１Ａ，１２Ａ，９１Ａ，３７Ａは、透明な合成樹脂材からなるベース部材とカバー部材とにより各基板を内部に収納可能に構成され、これらのうち基板ケース１１Ａ，１２Ａにあっては、各々１個または複数のねじ部材により遊技機用枠３または遊技盤２に取付けられ、基板ケース９１Ａ，３７Ａは係止手段（図示略）により遊技機用枠３または遊技盤２に取付けられている。また、カバー体２２０は、透明な合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、背面の一部は右辺部を中心として回動可能な開閉部２２０Ａとされ、遊技盤２の背面の一部を開閉可能とされている。
【４７１９】
　遊技機用枠３の背面に設けられた第１通路形成体２０３、第２通路形成体２０７と、遊技盤２の背面を構成するカバー体２２０は、遊技機用枠３により外枠７０を閉鎖した状態において、外枠７０よりも後方に突出する（図１３－２２、図１３－２３参照）。特に第１通路形成体２０３は、球タンク形成部２０１の上面開口が遊技機用枠３の背面上部にお

ける外枠７０の上板の後方位置に配置されるように設けられていることで、パチンコ遊技機１の外枠７０を遊技島（図示略）に固定した状態において、遊技島の上方の循環経路から補給装置（図示略）を介して球タンク形成部２０１に遊技球を供給できるようになっている。

【４７２０】

（立体装飾ユニット）

図１３－１及び図１３－２４～図１３－２８に示すように、立体装飾ユニット４００は、当該パチンコ遊技機１の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）の顔の略左半分を模した立体形状をなす立体装飾部４００Ａと、立体装飾部４００Ａの後部に上下方向に延設され、開閉扉枠５０の前面における右辺部に取付けられる取付部４００Ｂ（図１３－１における点斜線部分）と、から主に構成されている。

【４７２１】

立体装飾部４００Ａは、正面視において開閉扉枠５０の前面における上辺部及び右辺部に沿って配置される第１装飾部４０１ａと、開閉扉枠５０より上方に配置される第２装飾部４０１ｂと、を有しており、第１装飾部４０１ａと第２装飾部４０１ｂとの境界右側の前端部４０１ｃが最も前方に突出し、該前端部４０１ｃから上方、下方及び左方に向けて漸次後側に傾斜するように形成されている。つまり、立体装飾部４００Ａは、正面視において開閉扉枠５０の前面右側上部に配置されるとともに、右側の方が左側よりも前方に大きく突出しており、開閉扉枠５０は左側辺を中心として開放可能に設けられていることで、当該パチンコ遊技機１の左側に隣接配置される他のパチンコ遊技機の前面右側上部に配設された立体装飾ユニットに接触しないように、開閉扉枠５０を大きく開放することができる。

【４７２２】

特に図１３－２５、図１３－２６に示すように、取付部４００Ｂから前端までの突出長さ寸法Ｌ１は、他の突出部のうち取付部４００Ｂからの突出長さ寸法が最も長寸の突出部（例えば、操作レバー３１Ａ）の突出長さ寸法Ｌ２よりも長寸とされている（Ｌ１＞Ｌ２）。また、取付部４００Ｂから第２装飾部４０１ｂの上端までの突出長さ寸法Ｌ３は、突出長さ寸法Ｌ１とほぼ同寸法とされているが（Ｌ３　Ｌ１）、突出長さ寸法Ｌ１よりも長寸または短寸であってもよい。また、第２装飾部４０１ｂの背面は、上方に向けて前側に所定角度θ１（θ１＝約２５度）傾斜しており、遊技島の上部に設けられる情報表示端末（図示略）等に接触しないようになっている。

【４７２３】

また、立体装飾部４００Ａの前面には、前述した先読み発光演出等において点灯する演出用ＬＥＤ４０２が設けられているとともに、メインランプ９ａやサイドランプ９ｂの一部が設けられている（図１３－１参照）。

【４７２４】

このように立体装飾部４００Ａは、取付部４００Ｂに対し前方及び上方に大きく突出しており、パチンコ遊技機１の側方からの視認性が高いことで、遊技店の遊技島（図示略）に設置された状態において、パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者や当該パチンコ遊技機１の近傍にいる遊技客だけでなく、遊技島の長手方向の端部側などにいる遠方の遊技客に対してパチンコ遊技機１の存在を好適にアピールできる。一方、立体装飾部４００Ａは合成樹脂材により形成されており、特に、重心位置Ｇ（図１３－２５、図１３－２６参照）が取付部４００Ｂより前方に位置することで、立体装飾部４００Ａの荷重により、開閉扉枠５０や遊技機用枠３を開状態にしたときに、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の右辺部が略鉛直方向に沈み込んで垂れ下がったり、立体装飾部４００Ａがある右側上部が前方に撓むなど、変形しやすい。尚、垂れ下がり等の詳細については後述する。

【４７２５】

尚、本実施の形態における立体装飾ユニット４００の立体装飾部４００Ａは、当該パチンコ遊技機１の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）の顔の略左半分を模した立体装飾物にて構成されているが、形状や大きさ等は任意であり、キャラクタではない装飾

物にて構成されていてもよい。また、取付部４００Ｂは開閉扉枠５０の前面右辺上部に沿って取付けられている一方で、立体装飾部４００Ａは上辺部及び右辺部に沿って配置されているが、取付部４００Ｂも立体装飾部４００Ａとが同じ形状で設けられていてもよい。また、立体装飾部４００Ａは上辺部及び右辺部に沿って配置されているが、少なくとも開閉扉枠５０の上辺部に配置されていれば、必ずしも右辺部側に配置されていなくてもよいし、上辺部、左右辺部及び下辺部の全てに立体装飾部４００Ａが配置されていてもよい。さらに、立体装飾部４００Ａの一部をモータ等により動作可能な可動部とし、各種演出において動作させるようにしてもよい。

【４７２６】

（外枠）

図１３－２９及び図１３－３０に示すように、外枠７０は、木製の板材からなる上板７０ａ及び下板７０ｄと、鉄製の板材からなる左右の側板７０ｂ，７０ｃと、から構成され、上板７０ａの左右端部と左右の側板７０ｂ，７０ｃの上端部及び下板７０ｄの左右端部と左右の側板７０ｂ，７０ｃの下端部とを連結金具７０ｅにて連結することにより方形枠状に構成されている。右側の側板７０ｃの内面上下位置には、遊技機用枠３を閉位置にて係止する係止片４６５ａ，４６５ｂが固定されている。尚、左右の側板７０ｂ，７０ｃは鉄材にて構成されていたが、アルミ材等他の金属材にて構成してもよい。また、外枠７０の下部前面には、スピーカ８Ｕ（図１３－２参照）が内蔵されたスピーカユニット４１０が取付けられている。

【４７２７】

左上角部の連結金具７０ｅには、前方に突出する上軸受部４５１が一体に形成されており、上軸受部４５１には、遊技機用枠３の上部を軸支するための平面視略Ｌ字形の軸受溝４５２が形成されている。尚、上軸受部４５１の下面には、軸受溝４５２に挿入された軸ピンの抜け止めを規制する抜け止め部材４５２ａが設けられている（図１３－３６参照）。また、スピーカユニット４１０の左端部には、前方に突出する金属製の下軸受部４５３が固着されており、下軸受部４５３の上面前部には、遊技機用枠３の下部を軸支するための上下方向を向く軸ピン４５４が立設されている（図１３－３６参照）。

【４７２８】

スピーカユニット４１０の右側上部には、遊技機用枠３の右側下部を閉鎖位置に向けて案内する金属製のスライダ部材４１１が固定されている。また、スピーカユニット４１０の上部中央位置には、前方に向けて開放する凹部４２０が左右方向に延設されている。尚、スライダ部材４１１や凹部４２０の詳細については後述する。

【４７２９】

（遊技機用枠）

図１３－３１及び図１３－３２に示すように、遊技機用枠３は、合成樹脂材により中央に開口部４７１を有する四角枠状に構成されており、遊技盤２及び遊技盤２に組付けられる各種装置を含む遊技盤ユニット２Ａ（図１３－２２参照）の後部を、遊技機用枠３の前面側から開口部４７１に押し込み、遊技盤２を開口部４７１の周縁に固定することにより、遊技盤ユニット２Ａを着脱可能に取付けることができるようになっている。

【４７３０】

遊技機用枠３の左上角部には、前方に突出する金属製の内蝶番上４５５が固着され、内蝶番上４５５の前端下面には、外枠７０の軸受溝４５２に挿入可能な上下方向を向く軸ピン４５６が下方に向けて突設されている。遊技機用枠３の左下角部には、前方に突出する金属製の内蝶番下４５７が固着され、内蝶番下４５７の前端下面には、外枠７０の軸ピン４５４が挿入可能な軸受穴４５８が形成されている。また、内蝶番下４５７の前端上面には、開閉扉枠５０の下部を軸支するための上下方向を向く軸ピン４５９が立設されている。内蝶番上４５５の下方には、前方に突出する金属製の蝶番上４６０が固着され、蝶番上４６０には、開閉扉枠５０の上部を軸支するための軸受穴４６１が形成されている。

【４７３１】

遊技機用枠３の前面下辺部には、開閉扉枠５０を係止する係止爪４７２ａ，４７２ｂが

形成された補強板金下４７２が取付けられているとともに、補強板金下４７２の右斜め上には、図示しない連動機構を介して係止爪４７２ａ，４７２ｂに連動する係止爪４７２ｃが形成されたロック板（図示略）が取付けられている。これら係止爪４７２ａ，４７２ｂ、４７２ｃは、鍵穴６０の第１方向への回転操作によって係止解除方向にスライド移動するようになっている。

【４７３２】

遊技機用枠３の右辺部には、上下方向に延びる錠ユニット４７３が固定されている。錠ユニット４７３は、外枠７０に設けられた係止片４６５ａ，４６５ｂに係止可能な後向きの係止爪４７４ａ，４７４ｂが上下位置に形成された上下方向に延びる第１スライダ（図示略）と、開閉扉枠５０に設けられた後述する係止片４８５ａ、４８５ｂ、４８５ｃ（図１３－３４参照）に係止可能な前向きの係止爪４７５ａ，４７５ｂ，４７５ｃが上位置、中央位置及び下位置に形成された上下方向に延びる第２スライダ（図示略）と、を有している。錠ユニット４７３は、開閉扉枠５０が閉鎖位置に位置したときに、鍵穴６０が前面に設けられたシリンダ錠４９１（図１３－３３参照）を有する連結錠ユニット４９０（図１３－３４参照）に連結され、鍵穴６０の第１方向への回転操作によって、係止爪４７４ａ，４７４ｂを有する第１スライダ（図示略）が係止解除方向（上方）にスライド移動することで解錠され、鍵穴６０の第２方向への回転操作によって、係止爪４７５ａ，４７５ｂ，４７５ｃを有する第２スライダ（図示略）が係止解除方向（上方）にスライド移動することで解錠されるようになっている。尚、これら第１スライダと第２スライダ（図示略）は、図示しないバネにより下方に向けて付勢されている。

【４７３３】

このように、シリンダ錠４９１を有する連結錠ユニット４９０と、閉状態において該連結錠ユニット４９０に連結する錠ユニット４７３と、これらユニットに連動する補強板金下４７２やロック板（図示略）、枠下防犯板金３７２Ａ，３７２Ｂ等は、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の施解錠装置を構成している。

【４７３４】

また、遊技機用枠３の下辺部には、前方に開口する凹部３８０Ｆと、後方に開口する凹部３８０Ｂ（図１３－５１参照）とが、各々左右方向に向けて延設されている。

【４７３５】

遊技機用枠３の前面下部には、払出通路形成部２０５にて形成された払出通路２０５Ａの連通口２４０と、連通口２４０を開閉可能なシャッタ装置２４１と、遊技領域２Ｌ，２Ｒに向けて遊技球を発射する打球発射装置５００と、扉開放センサ９０Ｂと、が主に設けられている。連通口２４０は、遊技機用枠３の回転軸側である左側に配置され、打球発射装置５００は左右方向の略中央位置に配置されている。扉開放センサ９０Ａは上部、扉開放センサ９０Ｂは下部右側に配置されている。また、遊技機用枠３の前面右側下部には、開閉扉枠５０の右側下部を閉鎖位置に向けて案内する金属製のスライダ部材４３１が固定されている。

【４７３６】

また、打球発射装置５００の前面上部右側には、打球供給皿６１からの遊技球が流入される流入口５５０ａが形成されているとともに、前面下部左側には流出口５５０ｂが形成されている。打球供給皿６１から供給された遊技球は、流入口５５０ａを介して打球発射装置５００の内部の待機通路（図示略）にて発射待機するようになっている。また、待機通路（図示略）にて待機する遊技球を排出するための球抜きレバー５４５が左右方向にスライド移動可能に設けられている。球抜きレバー５４５の操作により、遊技領域に発射されずに待機通路から排出された遊技球は、流出口５５０ｂに誘導されて遊技者に返却される。

【４７３７】

打球発射装置５００の左側には、後述するシャッタ開放スイッチ３６２（図１３－３４参照）を押圧するシャッタ開放用軸５４０が前方に突出するように形成されている。また、背面右側下部には、外枠７０のスライダ部材４１１の上面を摺動可能な合成樹脂製の被

案内部材４２１が固着されている。
【４７３８】
（開閉扉枠）
図１３－３３及び図１３－３４に示すように、開閉扉枠５０は、合成樹脂材からなり、中央に開口部３５１Ａが形成された四角枠状のベース扉枠５０Ａと、金属材からなり、中央に開口部３５１Ｂが形成された四角枠状の補強板金５０Ｂと、ベース扉枠５０Ａの前面下部に固定される下部ユニット３００と、ベース扉枠５０Ａの前面上部に固定される上部ユニット３１０と、ベース扉枠５０Ａの前面左辺部に固定される左サイドユニット３２０と、ベース扉枠５０Ａの前面右辺下部に固定されるレバーユニット３３０と、ベース扉枠５０Ａの前面右辺上部に固定される立体装飾ユニット４００と、から主に構成される。
【４７３９】
下部ユニット３００は、前方に突出するように設けられる打球供給皿６１（上皿）と、プッシュボタン３１Ｂと、打球操作ハンドル３０Ｌ，３０Ｒと、打球操作ハンドル３０Ｌ，３０Ｒの各々の下方に配置される二股状の手置きユニット３０１と、を主に有する。上部ユニット３１０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒが内部左右側に配設されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒ各々の前面に放音部が設けられている。レバーユニット３３０は、操作レバー３１Ａが前後方向に押し引き操作可能に軸支されている。
【４７４０】
ベース扉枠５０Ａは、複数の部材を連結することにより四角枠状に形成されているが、四角枠状の１枚の合成樹脂板にて形成されていてもよい。また、前面には基板など各種部品や装置等が配設されている。
【４７４１】
一方、補強板金５０Ｂは、四角枠状の１枚の金属板材にて形成されており、ベース扉枠５０Ａの背面側に複数のねじ部材（図示略）を介して固着されることにより、ベース扉枠５０Ａの撓み等の変形による垂れ下がりを抑止する垂れ下がり抑制手段を構成している。
【４７４２】
補強板金５０Ｂの左上角部には、前方に突出する金属製の内蝶番上３８５が固着され、内蝶番上３８５の前端上面には、遊技機用枠３の軸受穴４６１に挿入可能な上下方向を向く軸ピン３８６が上方に向けて突設されている。補強板金５０Ｂの左下角部には、前方に突出する金属製の内蝶番下３８７が固着され、内蝶番下３８７の前端には、遊技機用枠３の軸ピン４５９が挿入可能な軸受穴３８８が形成されている。
【４７４３】
補強板金５０Ｂの背面には、開口部３５１Ａ、３５１Ｂを被覆するガラス窓５０Ｗの上部を係止するための左右の係止部材３５２と、ガラス窓５０Ｗの下部を支持する左右方向に延びる枠上防犯板金３７３と、前面側にシリンダ錠４９１を有する連結錠ユニット４９０と、下辺に沿うように左右方向に延びる枠下防犯板金３７２Ａ，３７２Ｂと、が固着されている。枠下防犯板金３７２Ａには、遊技機用枠３の係止爪４７２ａ，４７２ｂが係止可能な係止片３７２ａ，３７２ｂが形成されるとともに、後向きの屈曲片３７２ｄが形成されている。枠下防犯板金３７２Ｂには、遊技機用枠３の係止爪４７２ｃが係止可能な係止片３７２ｃが形成されている。補強板金５０Ｂの下辺には、後向きに屈曲した折曲片３６７が左右方向に延設されている。また、背面右側下部には、遊技機用枠３のスライダ部材４３１の上面に摺接可能な合成樹脂製の被案内部材４４１が固着されている。
【４７４４】
ベース扉枠５０Ａの下部左側には、打球供給皿６１の傾斜上位側に連通する払出口３５０が形成されている。また、ベース扉枠５０Ａ及び補強板金５０Ｂの下部における打球発射装置５００に対応する位置には、打球供給皿６１の傾斜下位側に連通する打球供給口３６０ａと、下部ユニット３００の下面に形成された球排出口３０２（図１３－２８参照）に連通する球抜き口３６０ｂと、打球供給口３６０ａを開閉可能なシャッタ部材３６１を開放させるためのシャッタ開放スイッチ３６２と、球抜き口３６０ｂを開閉可能なシャッタ部材３６５に球抜きレバー５４５を係止させるためのレバー挿入孔３６６と、が主に形

成されている。シャッタ部材３６５は、下部ユニット３００の打球供給皿６１の傾斜下位側に設けられる球抜きボタン３０５（図１３－３３参照）の押圧操作に連動してスライド移動することで球抜き口３６０ｂを開放させるとともに、打球発射装置５００の球抜きレバー５４５を連動させて待機通路（図示略）で待機している遊技球を流出口５５０ｂに誘導させる。

【４７４５】

図１３－３５に示すように、開閉扉枠５０が回動して遊技機用枠３の前面が開放されると、遊技機用枠３の連通口２４０と開閉扉枠５０の払出口３５０とが離間するため、シャッタ装置２４１が開状態から閉状態に変化して連通口２４０からの遊技球の落下が防止される（図１３－４９参照）。また、遊技機用枠３の打球発射装置５００の流入口５５０ａと開閉扉枠５０の打球供給口３６０ａとが離間するとともに、遊技機用枠３のシャッタ開放用軸５４０と開閉扉枠５０のシャッタ開放スイッチ３６２とが離間するため、シャッタ部材３６１が開状態から閉状態に変化して打球供給皿６１の遊技球の打球供給口３６０ａからの落下が防止される（図１３－５４参照）。また、遊技機用枠３の打球発射装置５００の流出口５５０ｂと開閉扉枠５０の球抜き口３６０ｂとが離間するとともに、遊技機用枠３のシャッタ部材３６５と開閉扉枠５０の球抜きレバー５４５とが離間する（図１３－５０参照）。

【４７４６】

一方、遊技機用枠３の前面が開閉扉枠５０により閉鎖されると、遊技機用枠３の連通口２４０と開閉扉枠５０の払出口３５０とが連通し、シャッタ装置２４１が閉状態から開状態に変化して連通口２４０及び払出口３５０から打球供給皿６１へ遊技球が流出可能となる。また、遊技機用枠３の打球発射装置５００の流入口５５０ａと開閉扉枠５０の打球供給口３６０ａとが連通するとともに、遊技機用枠３のシャッタ開放用軸５４０が開閉扉枠５０のシャッタ開放スイッチ３６２を押圧することで、シャッタ部材３６１が閉状態から開状態に変化して打球供給皿６１の遊技球が打球供給口３６０ａ及び流入口５５０ａを通過して打球発射装置５００内の待機通路（図示略）に供給される。また、遊技機用枠３の打球発射装置５００の流出口５５０ｂと開閉扉枠５０の球抜き口３６０ｂとが連通するとともに、遊技機用枠３のレバー挿入孔３６６内に開閉扉枠５０の球抜きレバー５４５が挿入されてシャッタ部材３６５に係止される。よって、球抜きボタン３０５（図１３－３３参照）の押圧操作に応じてシャッタ部材３６５と球抜きレバー５４５とが連動することで、打球発射装置５００内の遊技球が流出口５５０ｂ及び球抜き口３６０ｂに誘導され、球排出口３０２から排出される。

【４７４７】

（回動軸の構造）

次に、遊技機用枠３と開閉扉枠５０の回動軸の構造について、図１３－３６及び図１３－３７に基づいて説明する。尚、図１３－３７以降において、白矢印は主に力が作用する方向を示すものとする。

【４７４８】

図１３－３６及び図１３－３７に示すように、遊技機用枠３は、左上角部の軸ピン４５６が外枠７０の軸受溝４５２に挿入されるとともに、左下角部の軸受穴４５８内に外枠７０の軸ピン４５４が挿入されていることで、外枠７０に対し左側辺を中心として、外枠７０の開口を閉鎖する閉鎖位置（図１３－４５参照）と、外枠７０の開口を開放する開放位置（図１３－４８参照）と、の間で外枠７０に回動可能に支持されている。

【４７４９】

遊技機用枠３の軸ピン４５６（上部回動軸）及び外枠７０の軸受溝４５２（上部軸受）と、遊技機用枠３の軸受穴４５８（下部軸受）及び外枠７０の軸ピン４５４（下部回動軸）と、からなる回動軸Ｔ１は、側面視では鉛直方向を向いている一方で（図１３－３６参照）、正面視では、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４が上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２よりも右方位置に配置されていることで、上方に向けて左側に傾斜している（図１３－３７（Ａ）参照）。尚、回動軸Ｔ１の設計上の傾斜角度は約１～５度の範囲内であ

ることが好ましいが、図１３－３７では、各部の構造や位置関係が概略的に表現されており、回動軸Ｔ１についても設計上の傾斜角度より大きい角度で強調表示されている。

【４７５０】

図１３－３７（Ａ）に示すように、遊技機用枠３は、左側辺近傍の回動軸Ｔ１を中心として片持ち状態で支持されていることで、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４を中心として正面視で時計回りに傾こうとする力（図中白矢印参照）が作用し、上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２に負荷がかかるため、繰り返しの回動（開閉）により上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２が摩擦により擦り減り、遊びが大きくなって遊技機用枠３ががたつく虞がある。ここで、上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２は、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４よりも左方に配置されていることで、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４の直上位置に配置されている場合に比べて、上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２にかかる負荷が軽減されるようになっている。

【４７５１】

一方、図１３－３６及び図１３－３７に示すように、開閉扉枠５０は、左上角部の軸ピン３８６が遊技機用枠３の軸受穴４６１に挿入されるとともに、左下角部の軸受穴３８８内に遊技機用枠３の軸ピン４５９が挿入されていることで、遊技機用枠３に対し左側辺を中心として、遊技機用枠３の開口を閉鎖する閉鎖位置（図１３－４１参照）と、遊技機用枠３の開口を開放する開放位置（図１３－４４参照）と、の間で遊技機用枠３に回動可能に支持されている。

【４７５２】

開閉扉枠５０の軸ピン３８６（上部回動軸）及び遊技機用枠３の軸受穴４６１（上部軸受）と、開閉扉枠５０の軸受穴３８８（下部軸受）及び外枠７０の軸ピン４５９（下部回動軸）と、からなる回動軸Ｔ２は、正面視及び側面視でも鉛直方向を向いている（図１３－３６、図１３－３７参照）。

【４７５３】

（各扉枠の垂れ下がりについて）

次に、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の垂れ下がりについて、図１３－３８～図１３－４０に基づいて説明する。

【４７５４】

図１３－３８（Ａ）～（Ｃ）に示すように、例えば、軽量で剛性が高く変形等がほとんど生じない開閉扉枠５０Ｚが、左側辺に沿って設けられる上下方向を向く回動軸Ｔ２を中心として遊技機用枠３Ｚに片持ち状態で開閉可能に支持される場合、閉状態においては、回動軸Ｔ２と反対の右辺部側が遊技機用枠３Ｚに支持され、開状態においては、回動軸Ｔ２と反対の右辺部側が閉状態のときのように何ら支持されないものの、略水平方向に回動するため、閉状態及び開状態のいずれにおいても開閉扉枠５０Ｚの上辺部及び下辺部は略水平に維持される。

【４７５５】

一方、本実施の形態の開閉扉枠５０は、下部ユニット３００、上部ユニット３１０、左サイドユニット３２０、レバーユニット３３０及び立体装飾ユニット４００が取付けられており、これら各ユニットは、前方に大きく突出するように立体形成されているものが多く、また、内部には各種電気部品等が設けられているため、従来に比べて重量が増大している。特に、回動軸Ｔ２と反対の右辺上部には、大型で重量がある立体装飾ユニット４００（図１３－３９では図示略）が前上方に突出するように設けられていることで、開閉扉枠５０の重心位置は中央よりも右側に位置している。よって、開閉扉枠５０を開閉する際の力のモーメントが大きくなり、第２開状態から閉状態とする場合に勢いがついてしまうことで、閉鎖位置にて回動が規制されたときに衝撃が大きくなりやすい。

【４７５６】

そして、閉状態においては、回動軸Ｔ２と反対の右辺部側が遊技機用枠３に支持されるものの、開状態においては、回動軸Ｔ２と反対の右辺部側が閉状態のときのように遊技機用枠３に支持されないことで、図１３－３９（Ａ１）～（Ａ３）に示すように、主に立体

装飾ユニット４００の荷重により、右辺部が左辺部よりも下方（鉛直方向）に沈み込み、正面視で略平行四辺形となるような変形が生じやすい。また、立体装飾ユニット４００の重心位置Ｇが開閉扉枠５０の前方に位置することで（図１３－２５、図１３－２６参照）、開閉扉枠５０の右上角部付近が前方に撓むような変形が生じやすい。

【４７５７】

また、回動軸Ｔ２の軸（軸ピン３８６、軸ピン４５９）及び軸受穴（軸受穴４６１、軸受穴３８８）は、軸受穴に対し軸が所謂「遊び」を有して挿入されている、つまり、軸受穴の内径は軸の外径よりも大寸であるとともに、繰り返しの開閉により回動軸Ｔ２の軸及び軸受穴が摩擦により擦り減って「遊び」が大きくなったり、軸や軸受穴を固定するねじ部材等が緩むなどにより、図１３－３９（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、回動軸Ｔ２が右側に傾くことがある。この回動軸Ｔ２の傾きが生じる要因として、以下の要因１～４が考えられる。

【４７５８】

＜要因１＞開閉扉枠５０に設けられた立体装飾ユニット４００は、上方に向けて大きく突出し、遊技島の上部に設置される情報表示端末（図示略）が視認し難くなるほど大型化されていることで、開閉扉枠５０は左辺側よりも右辺側の方の上部が極端に重くなっているため、回動軸Ｔ２に負荷が蓄積され、回動軸Ｔ２の傾きの要因となる。尚、上記したように立体装飾ユニット４００により遊技島の情報表示端末が隠れる場合、情報表示端末にて表示している現在の回転数や大当り回数などについて画像表示装置５にて表示できるようになっている。

【４７５９】

＜要因２＞パチンコ遊技機１は、自重により鉛直下方に落下する可動体３２を搭載しており、可動体３２は、リーチの決めのタイミング（当落タイミング、図１３－２１（Ａ２１）参照）以外に、チャンスアップ（図１３－２０（Ａ１３）参照）など多種多様なタイミング（例えば、強リーチ発展時や昇格演出のタイミングなど）で作動し、その作動回数は一日に相当多数となるが、その結果、繰り返しの落下による衝撃により回動軸Ｔ２に負荷が蓄積され、回動軸Ｔ２の傾きの要因となる。尚、可動体３２は遊技機用枠３に設けられているが、遊技機用枠３を閉鎖する開閉扉枠５０においても鉛直方向に力がかかるため、負荷が蓄積される。

【４７６０】

＜要因３＞遊技者Ｙは、遊技中にトイレ休憩のために離席したり、遊技を終了して帰るために立ち上がるときに、開閉扉枠５０の上部に手をかけて立ち上がることがあり、このときに開閉扉枠５０に下方向に外力が加わって回動軸Ｔ２に負荷が蓄積され、回動軸Ｔ２の傾きの要因となる。

【４７６１】

＜要因４＞本実施の形態では、図１３－１９（Ｄ）に示す演出モードの設定画面にて先読みモードを選択した場合、期待度が高い可変表示が開始される場合はその旨が事前に報知されるようになる。言い換えると、その報知が行われないときは期待度が低いので、遊技者の遊技に対する関心がより低下する。また、図１３－１９（Ｅ）に示す保留数報知設定画面にて保留数報知設定をＯＮ状態に変更すると、保留記憶数が３個になったことが操作レバー３１Ａの振動により報知されるため、遊技者は、画像表示装置５などに表示された保留記憶数を目視しなくても、操作レバー３１Ａの振動により保留記憶数が３個になったことを認識して打球の打ち出しを停止することができるようになる。

【４７６２】

このように、演出モードの設定画面にて先読みモードを選択可能であるとともに、保留記憶数報知設定画面にて保留数報知設定をＯＮ状態に変更可能な演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出をカスタムすることが可能な演出カスタム手段を構成している。

【４７６３】

これらの機能が設定された場合、画像表示装置５にて演出や保留記憶数を常に注視していなくても、期待度が高い演出を見逃したり、保留記憶数が満杯になった後も無駄打ちを

続けて損することもないことで、演出表示や保留記憶表示に対する遊技者の関心が著しく低下するため、一方の手で打球操作ハンドルを握って発射操作しながら、他方の手で携帯端末を見たり操作する所謂「ながら打ち」遊技を行う遊技者が増加する要因の一つになっている。

【４７６４】

特に、図１３－４０に示すように、このように「ながら打ち」遊技を行う遊技者Ｙは、一方の手で打球操作ハンドル３０Ｒを操作して遊技を行いながら、打球供給皿６１など前方に突出した突出部などの所定位置（例えば、手置きユニット３０１やレバーユニット３３０など他の突出部の場合もある）に片肘をついて遊技機に寄り掛かって楽な態勢で、遊技領域２Ｌ，２Ｒよりも携帯端末を見ていることが多いので、打球供給皿６１に遊技者Ｙの荷重が加わることで回動軸Ｔ２に負荷が蓄積され、回動軸Ｔ２の傾きの要因となる。この他にも、所謂操作促進演出に応じて遊技者Ｙがプッシュボタン３１Ｂを叩くように操作したり、操作レバー３１Ａを前後に押引き操作したりすることによる衝撃が加わることでも、回動軸Ｔ２に負荷が蓄積される。

【４７６５】

このように本実施の形態では、図１３－３９（Ａ１）～（Ａ３）に示す開閉扉枠５０の沈み込みや撓みによる変形や、図１３－３９（Ｂ１）～（Ｂ３）に示す開閉扉枠５０の回動軸Ｔ２の傾きによる位置ずれを含めて、開閉扉枠５０の「垂れ下がり」と称する。

【４７６６】

尚、上記では主に開閉扉枠５０の垂れ下がりについて説明したが、遊技機用枠３についても、開閉扉枠５０が施錠され一体化されることがあるため、上記要因１～４など同様の理由により、回動軸Ｔ１に負荷が蓄積することにより垂れ下がりが生じるものとする。尚、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とは、重量、板厚、構造等が異なるため、垂れ下がりの程度は同一でなくてもよい。

【４７６７】

また、閉状態において、開閉扉枠５０の上壁、左右の側壁及び下壁は、遊技機用枠３の上壁、左右の側壁及び下壁各々に沿って配置され、特に下壁などの底面近傍においては、開閉扉枠５０の底面近傍の底部品（ドア枠所定部品）と遊技機用枠３の底部品（内枠所定部品）とが上下に重畳して配置されるとともに、遊技機用枠３の底面近傍の底部品（内枠特定部品）と外枠の底部品（外枠特定部品）とが上下に重畳して配置されるようになっている。

【４７６８】

また、開閉扉枠５０の背面側に設けられる各部品と、遊技機用枠３の前面側に設けられる各部品とは、閉状態において接続されることで双方の球通路が連通したり、部品同士が近接して連動可能となる部品等を含んでいる。このような部品は、開閉扉枠５０の背面側と遊技機用枠３の前面側とのうち一方に設けられた特定内部進入部品と、他方に設けられた被進入部品とを含み、開閉扉枠５０の閉鎖に伴い特定内部進入部品が被進入部品に進入することで該特定内部進入部品と該被進入部品とが上下方向に重畳するようになっている。

【４７６９】

よって、第１開状態に変化したときに垂れ下がりが生じると、開閉の際に開閉扉枠５０の底部品と遊技機用枠３の底部品とが擦れて摩耗したり、垂れ下がりによる変形により各部位や各部材に負荷がかかり破損する虞がある。また、閉状態に戻すときに、垂れ下がった開閉扉枠５０の右辺部を上方に持ち上げて閉鎖する必要があるので手間がかかるとともに、持ち上げる際に特定内部進入部品が被進入部品に引っ掛かるなどして破損する虞がある。

【４７７０】

上記要因４を除く要因１～３については、パチンコ遊技機１の設計、製造段階においてある程度予測できるものであるため、このような垂れ下がりが開閉扉枠５０や遊技機用枠３にて発生することを前提として、垂れ下がりを抑制する垂れ下がり抑制手段を設けてい

る。
【４７７１】
具体的には、開閉扉枠５０のベース扉枠５０Ａの背面に補強板金５０Ｂを一体に設け、開閉扉枠５０の沈み込みや撓みなどの変形を防止している。つまり、補強板金５０Ｂは、開閉扉枠５０の沈み込みや撓みなどの変形による垂れ下がりを抑制するための垂れ下がり抑制手段を構成している。
【４７７２】
また、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４を上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２よりも右方位置に配置することで、上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２にかかる負荷を低減し、回動軸Ｔ２の傾きを防止している。つまり、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４を上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２よりも右方位置に配置する構成は、回動軸Ｔ２の傾きによる開閉扉枠５０の垂れ下がりを抑制するための垂れ下がり抑制手段を構成している。
【４７７３】
しかし、このような垂れ下がり抑制手段などの策を講じても、上記要因４による垂れ下がりの発生をパチンコ遊技機１の設計、製造段階において予測することは困難であるため、以下に説明するように、垂れ下がりが生じても上記特定内部進入部品や被進入部品等が接触により破損することがないように構成されている。
【４７７４】
（開閉扉枠の開閉態様）
次に、開閉扉枠５０の開閉態様について、図１３－４１～図１３－４４に示す概念図に基づいて説明する。尚、図１３－４１～図１３－４４において白矢印は垂れ下がり方向を示している。
【４７７５】
図１３－４１（Ａ１）～（Ａ３）に示すように、パチンコ遊技機１の閉状態において、開閉扉枠５０は、遊技機用枠３の前面を閉鎖する閉鎖位置に位置している。この閉状態において、開閉扉枠５０の右側下部に設けられた合成樹脂製の被案内部材４４１が、遊技機用枠３の右側下部位置に固定されたスライダ部材４３１により支持されている。詳しくは、スライダ部材４３１は、図１３－４１（Ａ４）に示すように、上下方向に延びる金属板を側面視略クランク状に屈曲することにより形成され、前方から後方に向けて漸次上側に傾斜する傾斜面４３１ａを有している。傾斜面４３１ａは、開閉扉枠５０の被案内部材４４１が摺接可能とされており、開閉扉枠５０が第２開状態や第１開状態から閉状態となるときに、閉鎖位置に向けて開閉扉枠５０の右側下部が漸次上昇するように被案内部材４４１を摺動案内する閉鎖案内部を構成している。
【４７７６】
また、閉状態においては、傾斜面４３１ａの傾斜上位側に被案内部材４４１が載置されることにより（図１３－４１（Ａ４）参照）、開閉扉枠５０の右辺部の垂れ下がりが規制されるため、上辺部及び下辺部が遊技機用枠３の上辺部及び下辺部に合致するように略水平に配置される。
【４７７７】
パチンコ遊技機１の閉状態において、鍵穴６０（図１３－１参照）に遊技店所有の特定キー（図示略）を挿入し、第１方向（例えば、左方向）に回転させて解錠操作することで、図１３－４２（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、第１開状態に変化する。解錠操作した直後の第１開状態では、開閉扉枠５０の開放角度は約２度とされている。ここで、被案内部材４４１は、閉状態のときよりも傾斜面４３１ａの前側に移動することで、被案内部材４４１を案内（支持）する位置が若干下がるため（図１３－４２（Ｂ４）参照）、開閉扉枠５０の右辺部の垂れ下がりが僅かに生じるが、傾斜面４３１ａによる被案内部材４４１の案内は継続している。
【４７７８】
次いで、図１３－４３（Ｃ１）～（Ｃ３）に示すように、開閉扉枠５０の開放角度が約

５度となると、被案内部材４４１が傾斜面４３１ａのさらに前側に移動することで、被案内部材４４１を案内する位置が若干下がるため（図１３－４３（Ｃ４）参照）、開閉扉枠５０の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなるが、傾斜面４３１ａによる被案内部材４４１の案内は継続している。

【４７７９】

さらに、図１３－４４（Ｄ１）～（Ｄ３）に示すように、開閉扉枠５０の開放角度が約６度以上（例えば、約９０度）となる第２開状態になると、被案内部材４４１が傾斜面４３１ａから滑り落ちて案内がなくなり、被案内部材４４１が大きく下降するため（図１３－４４（Ｄ４）参照）、開閉扉枠５０の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなる。

【４７８０】

このように開閉扉枠５０は、閉状態においては、被案内部材４４１が傾斜面４３１ａの傾斜上位側にて支持されることで、垂れ下がりが防止される。閉状態において解錠操作が行われて第１開状態に変化すると、被案内部材４４１が傾斜面４３１ａ上に支持されているものの、傾斜下位側に移動することで若干の垂れ下がりが生じる。さらに第２開状態に変化すると、被案内部材４４１が傾斜面４３１ａから滑り落ちることで、垂れ下がりがより大きくなる。

【４７８１】

第２開状態のように垂れ下がりが大きい状態では、開閉扉枠５０を閉鎖位置に戻す際に右側下部を上に持ち上げるようにして閉鎖する必要があるが、開閉扉枠５０の右側下部にある被案内部材４４１を傾斜面４３１ａ上にて後側に向けてスライド移動させることで、開閉扉枠５０を閉鎖位置に向けて容易に案内することができる。

【４７８２】

（遊技機用枠の開閉態様）

次に、遊技機用枠３の開閉態様について、図１３－４５～図１３－４８に示す概念図に基づいて説明する。尚、図１３－４５～図１３－４８において白矢印は垂れ下がり方向を示している。

【４７８３】

図１３－４５（Ａ１）～（Ａ３）に示すように、パチンコ遊技機１の閉状態において、前面が開閉扉枠５０により閉鎖された遊技機用枠３は、外枠７０の開口を閉鎖する閉鎖位置に位置している。この閉状態において、遊技機用枠３の右側下部に設けられた合成樹脂製の被案内部材４２１が、外枠７０の右側下部位置に固定されたスライダ部材４１１により支持されている。詳しくは、スライダ部材４１１は、図１３－４５（Ａ４）に示すように、前後方向に延びる金属板により形成され、前方から後方に向けて漸次上側に傾斜する傾斜面４１１ａを有している。傾斜面４１１ａは、遊技機用枠３の被案内部材４２１が摺接可能とされており、遊技機用枠３が第４開状態や第３開状態から閉状態となるときに、閉鎖位置に向けて遊技機用枠３の右側下部が漸次上昇するように被案内部材４２１を摺動案内する閉鎖案内部を構成している。

【４７８４】

尚、外枠７０のスライダ部材４１１の傾斜面４１１ａの前後寸法は、遊技機用枠３のスライダ部材４３１の傾斜面４３１ａの前後寸法よりも長寸とされているため、第３開状態において被案内部材４２１がスライダ部材４１１により案内される長さは、第１開状態において被案内部材４４１がスライダ部材４３１により案内される長さよりも長くなっている。

【４７８５】

また、閉状態においては、傾斜面４１１ａの傾斜上位側に被案内部材４２１が載置されることにより（図１３－４５（Ａ４）参照）、遊技機用枠３の右辺部の垂れ下がりが規制されるため、上辺部及び下辺部が外枠７０の上辺部及び下辺部に合致するように略水平に配置される。

【４７８６】

パチンコ遊技機１の閉状態において、鍵穴６０（図１３－１参照）に遊技店所有の特定

キー（図示略）を挿入し、第２方向（例えば、右方向）に回転させて解錠操作することで、図１３－４６（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、第３開状態に変化する。解錠操作した直後の第３開状態では、遊技機用枠３の開放角度は約２度とされている。ここで、被案内部材４２１は、閉状態のときよりも傾斜面４１１ａの前側に移動することで、被案内部材４４１を案内する位置が若干下がるため（図１３－４６（Ｂ４）参照）、遊技機用枠３の右辺部の垂れ下がりが僅かに生じるが、傾斜面４１１ａによる被案内部材４２１の案内は継続している。

【４７８７】

次いで、図１３－４７（Ｃ１）～（Ｃ３）に示すように、遊技機用枠３の開放角度が約１０度になると、被案内部材４２１が傾斜面４１１ａのさらに前側に移動することで、被案内部材４２１を案内する位置がさらに下がるため（図１３－４７（Ｃ４）参照）、遊技機用枠３の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなるが、傾斜面４１１ａによる被案内部材４２１の案内は継続している。

【４７８８】

さらに、図１３－４８（Ｄ１）～（Ｄ３）に示すように、遊技機用枠３の開放角度が約１１度以上（例えば、約９０度）となる第４開状態になると、被案内部材４２１が傾斜面４１１ａから滑り落ちて案内がなくなり、被案内部材４２１が大きく下降するため（図１３－４８（Ｄ４）参照）、遊技機用枠３の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなる。

【４７８９】

このように遊技機用枠３は、閉状態においては、被案内部材４２１が傾斜面４１１ａの傾斜上位側にて支持されることで、垂れ下がりが防止される。閉状態において解錠操作が行われて第３開状態に変化すると、被案内部材４２１が傾斜面４１１ａ上に支持されているものの、傾斜下位側に移動することで若干の垂れ下がりが生じる。さらに第４開状態に変化すると、被案内部材４２１が傾斜面４１１ａから滑り落ちることで、垂れ下がりがより大きくなる。

【４７９０】

第４開状態のように垂れ下がりが大きい状態では、遊技機用枠３を閉鎖位置に戻す際に右側下部を上に持ち上げるようにして閉鎖する必要があるが、遊技機用枠３の右側下部にある被案内部材４２１を傾斜面４１１ａ上にて後側に向けてスライド移動させることで、遊技機用枠３を閉鎖位置に向けて容易に案内することができる。

【４７９１】

（垂れ下がり対策）

次に、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の垂れ下がり対策が講じられた構造の具体例について、図１３－４９～図１３－６４に基づいて説明する。

【４７９２】

（垂れ下がり対策［開閉扉枠］）

まず、開閉扉枠５０の開放に伴う垂れ下がりに対する対処構造の具体例を、図１３－４９～図１３－５５に基づいて説明する。

【４７９３】

（払出通路）

払出通路２０５Ａにおける接続用通路部３５４（特定内部進入部品）とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ（被進入部品）の構造について、図１３－３５及び図１３－４９（Ａ１）～（Ａ３）に基づいて説明する。

【４７９４】

図１３－３５及び図１３－４９（Ａ１）に示すように、開閉扉枠５０の左側に形成された払出口３５０の背面側には、払出口３５０の周縁を囲むように四角筒状の接続用通路部３５４が後方に向けて突設されている。一方、遊技機用枠３の前面側における連通口２４０の上方及び下方には、カバー部材２４２Ａ、２４２Ｂが設けられている。

【４７９５】

接続用通路部３５４は、上下のカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂの間に進入可能に構成さ

れていることで、開閉扉枠５０が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、接続用通路部３５４が上方のカバー部材２４２Ａと下方のカバー部材２４２Ｂとの間の被進入部に進入して、接続用通路部３５４の後端開口と連通口２４０とが接続される。これにより、払出通路２０５Ａと払出口３５０とが連通し、払出通路２０５Ａを流下してきた遊技球が払出口３５０から打球供給皿６１に払出されるようになる。

【４７９６】

特定内部進入部品としての接続用通路部３５４が、被進入部品としてのカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ間に形成された被進入部に進入したとき、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂとが上下方向に重畳する重畳状態となる。接続用通路部３５４の上壁から下壁までの上下寸法Ｌ２０は、カバー部材２４２Ａとカバー部材２４２Ｂとの間の上下寸法Ｌ２１よりも短寸であるため（Ｌ２０＜Ｌ２１）、図１３－４９（Ａ１）に示す閉状態において、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａとの間及び接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ｂとの間には隙間Ｓ１が形成される。

【４７９７】

次いで、開閉扉枠５０の解錠操作により第１開状態になると、接続用通路部３５４が前方に移動することで、接続用通路部３５４の後端が連通口２４０から離れていくとともに、シャッタ装置２４１のシャッタ板２４１ａが連動して、連通口２４０を閉鎖する閉鎖位置に向けて上昇していく。

【４７９８】

詳しくは、図１３－４９（Ａ２）に示すように、開放角度が約２度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、接続用通路部３５４が下降して下方のカバー部材２４２Ｂに近接するが、接触しない。また、開閉扉枠５０の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、接続用通路部３５４の後端側が上昇して上方のカバー部材２４２Ａに近接するが、接触しない。

【４７９９】

さらに、図１３－４９（Ａ３）に示すように、開放角度が約５度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、接続用通路部３５４がさらに下降して下方のカバー部材２４２Ｂにより近接するが、接触しない。また、開閉扉枠５０の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、接続用通路部３５４の後端側が上昇しているが、下降した分、上方のカバー部材２４２Ａから離れるため、接触しない。

【４８００】

尚、第２開状態になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、接続用通路部３５４が下方のカバー部材２４２Ｂの上端より下方位置まで下降するが、開放角度が所定角度（例えば、約８度）以上になると、接続用通路部３５４（図１３－４９（Ａ３）の２点鎖線部分参照）が上下のカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂより前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、接続用通路部３５４と上下のカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂとは接触しない。

【４８０１】

（球抜き通路）

次に、発射球の球抜き通路における球抜きレバー５４５（特定内部進入部品）とレバー挿入孔３６６（被進入部品）の構造について、図１３－３５及び図１３－５０（Ａ１）～（Ａ３）に基づいて説明する。

【４８０２】

図１３－３５及び図１３－５０（Ａ１）に示すように、開閉扉枠５０の補強板金５０Ｂには、レバー挿入孔３６６が形成されている。一方、遊技機用枠３の前面側に固設された打球発射装置５００の前面には、左右方向にスライド移動可能な球抜きレバー５４５が前方に向けて突設されている。

【４８０３】

球抜きレバー５４５は、レバー挿入孔３６６内に進入可能に構成されていることで、開閉扉枠５０が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、球抜きレバー５４５がレバー挿

入孔３６６内（被進入部）に進入して、レバー挿入孔３６６内に設けられたシャッタ部材３６５に連係される。これにより、球抜きボタン３０５（図１３－３３参照）の押圧操作に連動してシャッタ部材３６５がスライド移動することで球抜き口３６０ｂ（図１３－３５参照）が開放されるとともに、シャッタ部材３６５に連係した球抜きレバー５４５を連動させて打球発射装置５００内の待機通路（図示略）で待機している遊技球が流出口５５０ｂ（図１３－３５参照）に誘導されるようになる。

【４８０４】

特定内部進入部品としての球抜きレバー５４５が、被進入部品としてのレバー挿入孔３６６からなる被進入部に進入したとき、球抜きレバー５４５とレバー挿入孔３６６とが上下方向に重畳する重畳状態となる。球抜きレバー５４５の上面から下面までの上下寸法Ｌ２２は、レバー挿入孔３６６の上下寸法Ｌ２３よりも短寸であるため（Ｌ２２＜Ｌ２３）、図１３－５０（Ａ１）に示す閉状態において、球抜きレバー５４５の上面とレバー挿入孔３６６の上縁との間及び球抜きレバー５４５の下面とレバー挿入孔３６６の下縁との間には隙間Ｓ２が形成される。

【４８０５】

次いで、開閉扉枠５０の解錠操作により第１開状態になると、レバー挿入孔３６６が前方に移動することで、レバー挿入孔３６６が球抜きレバー５４５の先端側に移動していく。詳しくは、図１３－５０（Ａ２）に示すように、開放角度が約２度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、レバー挿入孔３６６が下降して上縁が球抜きレバー５４５の上面に近接するが、接触しない。また、開閉扉枠５０の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、レバー挿入孔３６６が傾倒して上縁と下縁が球抜きレバー５４５に近接するが、接触しない。

【４８０６】

さらに、図１３－５０（Ａ３）に示すように、開放角度が約５度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、レバー挿入孔３６６がさらに下降して上縁が球抜きレバー５４５により近接するが、接触しない。

【４８０７】

尚、第２開状態になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、レバー挿入孔３６６の上縁が球抜きレバー５４５の上面より下方位置まで下降するが、開放角度が所定角度（例えば、約８度）以上になると、レバー挿入孔３６６（図１３－５０（Ａ３）の２点鎖線部分参照）が球抜きレバー５４５より前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、レバー挿入孔３６６と球抜きレバー５４５とは接触しない。

【４８０８】

（開閉扉枠底部品）

次に、開閉扉枠５０及び遊技機用枠３の底面近傍に設けられる底部品としての折曲片３６７（特定内部進入部品／ドア枠所定部品）と凹部３８０Ｆ（被進入部品／内枠所定部品）の関係について、図１３－３５及び図１３－５１～図１３－５３に基づいて説明する。

【４８０９】

図１３－３５及び図１３－５１（Ａ１）に示すように、開閉扉枠５０の補強板金５０Ｂの下辺には、後向きに屈曲した折曲片３６７が左右方向に延設されている。一方、遊技機用枠３の下辺部には、前方に開口する縦断面略コ字形の凹部３８０Ｆが左右方向に向けて延設されている。折曲片３６７は、凹部３８０Ｆ内に進入可能に構成されていることで、開閉扉枠５０が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに凹部３８０Ｆ内に進入する。

【４８１０】

このように、特定内部進入部品としての金属製の折曲片３６７が、被進入部品としての凹部３８０Ｆに進入したとき、折曲片３６７（ドア枠所定部品）と凹部３８０Ｆの上壁及び下壁（内枠所定部品）とが上下方向に重畳する重畳状態となることで、遊技機用枠３と開閉扉枠５０との下辺部間に形成される隙間に針金等の異物を進入することが困難となるため、進入させた異物による各種装置に対する不正行為を防止することができる。

【４８１１】
そして、折曲片３６７の上面から下面までの上下寸法Ｌ２４は、凹部３８０Ｆの上壁と下壁との間の上下寸法Ｌ２３よりも短寸であるため（Ｌ２４＜Ｌ２５）、図１３－５１（Ａ１）に示す閉状態において、折曲片３６７の上面と凹部３８０Ｆの上壁との間及び折曲片３６７の下面と凹部３８０Ｆの下壁との間には隙間Ｓ３が形成される。また、枠下防犯板金３７２Ａの屈曲片３７２ｄと凹部３８０Ｆの上壁との間にも隙間Ｓ４が形成されている。
【４８１２】
次いで、開閉扉枠５０の解錠操作により第１開状態になると、折曲片３６７が前方に移動することで、折曲片３６７が凹部３８０Ｆの先端側に移動していく。詳しくは、図１３－５１（Ａ２）に示すように、開放角度が約２度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、折曲片３６７が下降して凹部３８０Ｆの下壁に近接するが、接触しない。また、開閉扉枠５０の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、折曲片３６７が傾倒して後端が凹部３８０Ｆの上壁に近接するが、接触しない。
【４８１３】
さらに、図１３－５１（Ａ３）に示すように、開放角度が約５度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、折曲片３６７がさらに下降して凹部３８０Ｆの下壁により近接するが、接触しない。尚、図１３－５１（Ａ２）、（Ａ３）において、枠下防犯板金３７２Ａの屈曲片３７２ｄも下降するが、凹部３８０Ｆの上壁には接触しない。
【４８１４】
尚、第２開状態になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、折曲片３６７が凹部３８０Ｆの下壁より下方位置まで下降するが、開放角度が所定角度（例えば、約８度）以上になると、折曲片３６７（図１３－５１（Ａ３）の２点鎖線部分参照）が凹部３８０Ｆより前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは接触しない。
【４８１５】
ここで、図１３－５２（Ｂ１）及び図１３－５３（Ｃ１）に示すように、折曲片３６７及び凹部３８０Ｆは、開閉扉枠５０及び遊技機用枠３各々の下辺に沿って左右方向に延設されていることで、閉状態において、折曲片３６７が凹部３８０Ｆの上壁と下壁の間に非接触状態で配置され、左右方向にわたり上下方向に重畳する重畳状態になる。
【４８１６】
そして、図１３－５２（Ｂ２）及び図１３－５３（Ｃ２）に示すように、開放角度が約２～５度の第１開状態に変化すると、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは、左右方向にわたってほぼ全域が上下方向に重畳する重畳状態が維持され、開閉扉枠５０の右辺部の沈み込みが生じることで折曲片３６７が回動軸Ｔ２から右側に向けて漸次下方に傾斜するものの、折曲片３６７と凹部３８０Ｆの下壁とは接触しない。
【４８１７】
次いで、図１３－５２（Ｂ３）及び図１３－５３（Ｃ３）に示すように、開放角度が約２０度の第２開状態に変化すると、折曲片３６７の右側が凹部３８０Ｆの下壁よりも前下方に落ち込むため、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは左右方向にわたり広範囲が非重畳状態に変化する一方で、回動軸Ｔ２近傍の左端部付近Ｅ１については重畳状態が継続するが、この左端部付近Ｅ１においては、重畳状態であっても折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは接触しない。
【４８１８】
尚、本実施の形態では、閉状態から第２開状態へ変化する場合、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは、回動軸Ｔ２から離れた右端部付近の方が、回動軸Ｔ２近傍の左端部付近Ｅ１よりも先に非重畳状態に変化し、その後、左端部付近Ｅ１が非接触状態に変化するようになっており、閉状態から第２開状態に変化する間、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは左端部付近Ｅ１においても接触しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものでは

なく、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとの左右方向の少なくとも一部（例えば、右端部側）が重畳状態であるときに互いに接触しなければ、他の重畳部分は接触していてもよい。

【４８１９】

（発射球通路）

次に、発射球通路におけるシャッタ開放スイッチ３６２（スイッチ）とシャッタ開放用軸５４０（特別部品）の構造について、図１３－３５及び図１３－５４（Ａ１）～（Ａ３）に基づいて説明する。

【４８２０】

図１３－３５及び図１３－５４（Ａ１）に示すように、開閉扉枠５０の背面には、シャッタ開放スイッチ３６２が押圧可能に設けられている。シャッタ開放スイッチ３６２は、前後方向に移動可能に設けられ、後端に押圧面３６２ｂが形成された移動部材３６２ａと、移動部材３６２ａを後方に付勢可能な圧縮バネ３６２ｃと、から主に構成されている。移動部材３６２ａは、圧縮バネ３６２ｃの付勢力により押圧面３６２ｂが開閉扉枠５０の背面から後方に突出する突出位置（図１３－５４（Ａ１）参照）と、圧縮バネ３６２ｃの付勢力に抗して押圧面３６２ｂが開閉扉枠５０の内部側に退避する退避位置（図１３－５４（Ａ３）参照）と、の間で前後方向に移動可能とされ、突出位置に付勢されることで打球供給口３６０ａがシャッタ部材３６１により閉鎖され、退避位置に退避することで打球供給口３６０ａが開放する、つまり、突出位置から所定の深さ分押下されることで特定事象として打球供給口３６０ａの開放が発生するようになっている。一方、遊技機用枠３の前面には、前述した特定内部進入部品とは異なる特別部品としてのシャッタ開放用軸５４０が前方に向けて突設されている。

【４８２１】

シャッタ開放用軸５４０は、開閉扉枠５０が閉鎖位置に向けて回動している途中（第１開状態）でシャッタ開放スイッチ３６２の押圧面３６２ｂに接触して押圧し、閉鎖位置まで移動して閉状態になったときに、押圧面３６２ｂを退避位置まで押圧して打球供給口３６０ａを開放するようになっている。

【４８２２】

シャッタ開放用軸５４０の前端面の上下寸法Ｌ２６は、シャッタ開放スイッチ３６２の押圧面３６２ｂの上下寸法Ｌ２７よりも短寸であるため（Ｌ２６＜Ｌ２７）、図１３－５４（Ａ１）に示す閉状態において、押圧面３６２ｂにおけるシャッタ開放用軸５４０の前端面との接触位置の周囲には接触面ＳＥが形成される（図中拡大図参照）。

【４８２３】

次いで、開閉扉枠５０の解錠操作により第１開状態になると、開閉扉枠５０は前方に移動するが、移動部材３６２ａは退避位置から突出位置に向けて付勢されることにより突出することで、シャッタ開放用軸５４０との接触状態が継続する。詳しくは、図１３－５４（Ａ２）に示すように、開放角度が約２度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、押圧面３６２ｂが下降してシャッタ開放用軸５４０との接触位置が上方の接触面ＳＥに移動するが、押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０との接触状態は解除されない。また、開閉扉枠５０の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、押圧面３６２ｂが傾倒するが、押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０との接触状態は解除されない。

【４８２４】

さらに、図１３－５４（Ａ３）に示すように、開放角度が約５度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、押圧面３６２ｂがさらに下降してシャッタ開放用軸５４０との接触位置が上方の接触面ＳＥに移動するが、押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０との接触状態は解除されない。

【４８２５】

尚、第２開状態になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、押圧面３６２ｂはさらにシャッタ開放用軸５４０より下方位置まで下降するが、突出位置で突出移動が規制された後、さらにシャッタ開放用軸５４０の前方に移動して離れる

ことで非接触状態となる（図１３－５４（Ａ３）の２点鎖線部分参照）。
【４８２６】
尚、図１３－５４（Ａ１）に示す閉状態において、開閉扉枠５０の背面に設けられた枠上防犯板金３７３は、遊技機用枠３の所定部５１０の上方に重畳状態で配置され、枠上防犯板金３７３と所定部５１０との間には隙間Ｓ５が設けられているが、図１３－５４（Ａ２）、（Ａ３）に示す第１開状態において、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが生じて枠上防犯板金３７３が下降しても所定部５１０には接触しないようになっている。
【４８２７】
（開閉扉枠の開閉動作に伴う各部の動作態様）
次に、開閉扉枠５０の開閉動作に伴う各部の動作態様について、図１３－５５に基づいて説明する。
【４８２８】
図１３－５５に示すように、パチンコ遊技機１の閉状態において、開閉扉枠５０は、スライダ部材４３１により被案内部材４４１が案内されていることで、垂れ下がりは生じない。開閉扉枠５０の解錠操作が行われ、開放位置に向けて回動して第１開状態に変化したタイミングＴａ１では、開閉扉枠５０の垂れ下がりが生じる。さらに開閉扉枠５０の開放角度が約６度以上になって第２開状態に変化したタイミングＴａ２では、スライダ部材４３１から被案内部材４４１が滑り落ちて案内状態から非案内状態になる。
【４８２９】
閉状態において、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、球抜きレバー５４５とレバー挿入孔３６６、折曲片３６７と凹部３８０Ｆは、上下方向に重畳する重畳状態、つまり、開閉扉枠５０と遊技機用枠３のうちの一方の特定内部進入部品が他方の被進入部に進入する進入状態であるとともに、各々の特定内部進入部品と被進入部とは非接触状態である。そして、第１開状態に変化したタイミングＴａ１から、第２開状態に変化したタイミングＴａ２を経て開放角度が所定角度（例えば、約８度）になるタイミングＴａ３まで重畳状態が継続するが、垂れ下がりが生じても非接触状態が継続する。尚、開放角度が約９度以上になると非重畳状態となり非接触状態が継続する。
【４８３０】
また、閉状態において、押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０は接触状態であるとともに、第１開状態に変化したタイミングＴａ１から第２開状態に変化するタイミングＴａ２まで、垂れ下がりが生じても接触状態が継続する。尚、開放角度が約６度以上になると押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０とが離れて非接触状態に変化する。
【４８３１】
次に、第２開状態から開閉扉枠５０が閉鎖位置に向けて回動して、開放角度が約８度になったタイミングＴａ４では、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、球抜きレバー５４５とレバー挿入孔３６６、折曲片３６７と凹部３８０Ｆは、上下方向に重畳する重畳状態（進入状態）に変化するが、開閉扉枠５０に垂れ下がりが生じていても各々の特定内部進入部品と被進入部との非接触状態は継続する。
【４８３２】
さらに開放角度が約５度になったタイミングＴａ５では、スライダ部材４３１に被案内部材４４１が乗り上がり案内が開始されることで、第１開状態においては、開閉扉枠５０の右辺部が漸次上方に持ち上げられていくことで垂れ下がりが小さくなっていくため、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、球抜きレバー５４５とレバー挿入孔３６６、折曲片３６７と凹部３８０Ｆの非接触状態は継続する。
【４８３３】
また、突出位置に位置している押圧面３６２ｂは、シャッタ開放用軸５４０が上部に接触した後、退避位置側に押し込まれながら接触位置が上昇して中央付近に近づいていくため、接触状態が継続する。
【４８３４】
そして、開閉扉枠５０は、閉鎖位置に位置して施錠されると、スライダ部材４３１に被

案内部材４４１が支持されることで垂れ下がりが解消され、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、球抜きレバー５４５とレバー挿入孔３６６、折曲片３６７と凹部３８０Ｆの非接触状態が継続するとともに、押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０との接触状態が継続する。

【４８３５】

このように、特定内部進入部品（接続用通路部３５４、球抜きレバー５４５、折曲片３６７）と被進入部品（カバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、レバー挿入孔３６６、凹部３８０Ｆ）は、閉状態では上下方向に重畳する重畳状態であるが、遊技機用枠３のスライダ部材４３１に開閉扉枠５０の被案内部材４４１が案内される案内状態であることで垂れ下がりは生じないため非接触状態となる。また、各特定内部進入部品と各被進入部品との間に隙間Ｓ１、Ｓ２、Ｓ３が設けられている。

【４８３６】

一方、第１開状態では、各特定内部進入部品と各被進入部品との重畳状態及びスライダ部材４３１による被案内部材４４１の案内状態は継続するが、スライダ部材４３１に対し被案内部材４４１が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、閉状態において各特定内部進入部品と各被進入部品との間に隙間Ｓ１、Ｓ２、Ｓ３が設けられていることで、第１開状態において各特定内部進入部品と各被進入部品との重畳状態が継続している間は、各特定内部進入部品と各被進入部品との非接触状態が継続する。

【４８３７】

言い換えると、隙間Ｓ１、Ｓ２、Ｓ３は、スライダ部材４３１による被案内部材４４１の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でも、各特定内部進入部品と各被進入部品とが接触しない大きさを有するとともに、各特定内部進入部品と各被進入部品とは、垂れ下がりが生じても互いに接触しない位置関係で配置されている。特に、上記各特定内部進入部品と各被進入部品との重畳状態は第１開状態から第２開状態に変化した後のタイミングＴａ３まで継続するが、この重畳状態が継続している間は各特定内部進入部品と各被進入部品とが接触しないようになっている。より詳しくは、例えば、隙間Ｓ１、Ｓ２、Ｓ３は、スライダ部材４３１により被案内部材４４１が案内されている案内状態において開閉扉枠５０の右辺部の沈み込みが最も大きくなるときの沈み込み寸法よりも大きければよい。

【４８３８】

尚、特定内部進入部品と被進入部品とは、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とのうち一方に特定内部進入部品が設けられ、他方に被進入部品が設けられていればよい。つまり、特定内部進入部品が開閉扉枠５０に設けられている場合は被進入部品が遊技機用枠３に設けられ、特定内部進入部品が遊技機用枠３に設けられている場合は被進入部品が開閉扉枠５０に設けられていればよい。

【４８３９】

また、スイッチ（シャッタ開放スイッチ３６２）と特別部品（シャッタ開放用軸５４０）は、閉状態では、遊技機用枠３のスライダ部材４３１に開閉扉枠５０の被案内部材４４１が案内される案内状態であることで垂れ下がりは生じないため、スイッチと特別部品とは接触状態となっている。

【４８４０】

一方、第１開状態では、スイッチと特別部品との接触状態及びスライダ部材４３１による被案内部材４４１の案内状態は継続するが、スライダ部材４３１に対し被案内部材４４１が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、スイッチと特別部品との接触位置の周囲に接触面ＳＥが設けられていることで、第１開状態においてスイッチと特別部品との接触状態が継続している間は、スイッチと特別部品とは離間せず、接触状態が継続する。

【４８４１】

言い換えると、接触面ＳＥは、スライダ部材４３１による被案内部材４４１の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でもスイッチと特別部品との接触状態が解除されない大

きさを有するとともに、スイッチと特別部品とは互いに離間しない位置関係で配置されている。より詳しくは、例えば、接触面ＳＥは、スライダ部材４３１により被案内部材４４１が案内されている案内状態において開閉扉枠５０の右辺部の沈み込みが最も大きくなるときの沈み込み寸法よりも大きければよい。

【４８４２】

尚、スイッチと特別部品とは、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とのうち一方にスイッチが設けられ、他方に特別部品が設けられていればよい。つまり、スイッチが開閉扉枠５０に設けられている場合は特別部品が遊技機用枠３に設けられ、スイッチが遊技機用枠３に設けられている場合は特別部品が開閉扉枠５０に設けられていればよい。

【４８４３】

また、特定内部進入部品（接続用通路部３５４、球抜きレバー５４５、折曲片３６７）と被進入部品（カバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、レバー挿入孔３６６、凹部３８０Ｆ）や、スイッチ（シャッタ開放スイッチ３６２）と特別部品（シャッタ開放用軸５４０）は、第１閉状態に変化したときに、開閉扉枠５０と遊技機用枠３との間で単に上下に重畳するのではでなく、機能的に連係するために上下に重畳する部品同士であるが故に、垂れ下がりにより接触が生じやすい部品であるため、上記のように、少なくともスライダ部材４３１により被案内部材４４１が案内されている状態においては接触が生じないようにすることが好ましい。

【４８４４】

また、特定内部進入部品としての接続用通路部３５４、球抜きレバー５４５、折曲片３６７と、被進入部品としてのカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、レバー挿入孔３６６、凹部３８０Ｆとは、第１開状態から第２開状態に変化した後のタイミングＴｂ３まで重畳状態が継続するようになっていたが、案内状態が継続する第１開状態のときにのみ重畳し、案内状態が解除される第２開状態に変化したときに非重畳状態に変化するようになっていてもよい。

【４８４５】

また、特定内部進入部品及び被進入部品や、スイッチ及び特別部品は、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の左右方向の中央位置よりも回動軸Ｔ１、Ｔ２側に配置されていることが好ましい。このようにすることで、垂れ下がりが生じた場合における下方向への沈み込みが回動軸Ｔ１、Ｔ２と反対側よりも小さいので、垂れ下がりを考慮した隙間Ｓ１、Ｓ２、Ｓ３や接触面ＳＥが大きくなることを抑制できる。

【４８４６】

さらに、複数の特定内部進入部品及び被進入部品やスイッチ及び特別部品は、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の左右方向の中央位置よりも回動軸Ｔ１、Ｔ２側に配置されて垂れ下がりの影響を受けにくい部品の方が、回動軸Ｔ１、Ｔ２と反対側に配置されて垂れ下がりの影響を受けやすい部品よりも重畳状態が長く継続するようになっていてもよい。

【４８４７】

（垂れ下がり対策［遊技機用枠］）

次に、垂れ下がり対策が講じられた構造として、遊技機用枠３の開放に伴う垂れ下がりに対する対処構造の具体例を、図１３－５６～図１３－６４に基づいて説明する。

【４８４８】

（遊技機用枠底部品）

開閉扉枠５０により前面が閉鎖された遊技機用枠３及び外枠７０の底面近傍に設けられる底部品としての底壁３８１（内枠特定部品）と上壁４１０Ｈ（外枠特定部品）との重畳構造について、図１３－２９及び図１３－５６に基づいて説明する。

【４８４９】

図１３－２９及び図１３－５６（Ａ１）に示すように、閉状態において、外枠７０の底部品であるスピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈと、その直上に配置される遊技機用枠３の底部品である底壁３８１と、が上下方向に重畳する。また、遊技機用枠３の下辺部には、後方に開口する縦断面略コ字形の凹部３８０Ｂが左右方向に向けて延設され、外枠７

０のスピーカユニット４１０の上辺部には、前方に開口する縦断面略コ字形の凹部４２０が左右方向に向けて延設されている。凹部３８０Ｂの下壁３８０Ｕは、凹部４２０内に進入可能に構成されていることで、遊技機用枠３が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、凹部３８０Ｂの下壁３８０Ｕ（特定内部進入部品）が凹部４２０（被進入部）内に進入する。また、凹部４２０の上壁（上壁４１０Ｈの前部）は、凹部３８０Ｂ内に進入可能に構成されていることで、遊技機用枠３が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、凹部４２０の上壁（特定内部進入部品）が凹部３８０Ｂ（被進入部）内に進入する。

【４８５０】

このように、スピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈと遊技機用枠３の底壁３８１とが上下方向に重畳する重畳状態となり、また、特定内部進入部品としての凹部３８０Ｂの下壁３８０Ｕが、被進入部としての凹部４２０に進入するとともに、特定内部進入部品としての凹部４２０の上壁４１０ｈが被進入部としての凹部３８０Ｂ内に進入したとき、下壁３８０Ｕと凹部４２０及び上壁４１０ｈと凹部３８０Ｂとが上下方向に重畳する重畳状態となることで、遊技機用枠３と外枠７０との下辺部間に形成される隙間に針金等の異物を進入することが困難となるため、進入させた異物による各種装置に対する不正行為を防止することができる。

【４８５１】

図１３－５６（Ａ１）に示す閉状態において、スピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈと遊技機用枠３の底壁３８１との間には隙間Ｓ１１が形成されている。次いで、遊技機用枠３の解錠操作により第３開状態になると、底壁３８１が前方に移動していく。詳しくは、図１３－５６（Ａ２）に示すように、開放角度が約２度になると、遊技機用枠３の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、底壁３８１が下降して上壁４１０Ｈに近接するが、接触しない。また、遊技機用枠３の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、底壁３８１が傾倒して前端が上壁４１０Ｈに近接するが、接触しない。

【４８５２】

さらに、図１３－５６（Ａ３）に示すように、開放角度が約１０度になると、遊技機用枠３の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、底壁３８１がさらに下降して上壁４１０Ｈにより近接するが、接触しない。

【４８５３】

尚、第４開状態になると、遊技機用枠３の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、底壁３８１が上壁４１０Ｈより下方位置まで下降するが、底壁３８１（図１３－５６（Ａ３）の２点鎖線部分参照）が上壁４１０Ｈより前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、底壁３８１と上壁４１０Ｈとは接触しない。

【４８５４】

また、特に図示しないが、底壁３８１と上壁４１０Ｈは、左右方向に延設されていることで、閉状態において、底壁３８１が上壁４１０Ｈの直上位置に非接触状態で配置され、左右方向にわたり上下方向に重畳する重畳状態になる。次いで、開放角度が約２～１０度の第３開状態に変化すると、左右方向にわたってほぼ全域が上下方向に重畳する重畳状態が維持され、遊技機用枠３の右辺部の沈み込みが生じることで底壁３８１が回動軸Ｔ１から右側に向けて漸次下方に傾斜するものの、上壁４１０Ｈとは接触しない。次いで、開放角度が約２０度の第４開状態に変化すると、底壁３８１の右側が上壁４１０Ｈよりも前下方に落ち込むため、底壁３８１と上壁４１０Ｈとは左右方向にわたり広範囲が非重畳状態に変化する一方で、回動軸Ｔ１近傍の左端部付近については重畳状態が維持されるが、この左端部付近においては、重畳状態であっても底壁３８１と上壁４１０Ｈとは接触しない。

【４８５５】

（遊技機用枠右奥角部）

次に、開閉扉枠５０により前面が閉鎖された遊技機用枠３の右奥角部と外枠７０との構造について、図１３－５７～図１３－５９に基づいて説明する。尚、図１３－５９において遊技盤ユニット２Ａの図示は省略している。

【４８５６】
図１３－５７（Ａ）及び図１３－５８（Ａ）に示すように、遊技機用枠３の開口部４７１には、遊技盤２を有する遊技盤ユニット２Ａが前面側から挿入された状態で固定されている。遊技盤ユニット２Ａは、遊技盤２の背面側に多数の電気部品等が収容されるため、遊技盤２の後側を覆うカバー体２２０が開口部４７１より後方に突出するように設けられているとともに、閉状態において外枠７０より後方に突出している。
【４８５７】
図１３－５７（Ａ）、図１３－５８（Ａ）及び図１３－５９（Ａ）に示すように、閉状態において、外枠７０の開口は遊技機用枠３により前面側から閉鎖されるため、外枠７０の前端面には遊技機用枠３の後面が当接しているが、遊技機用枠３の背面側にある遊技盤ユニット２Ａの外面と外枠７０の内面とは互いに離間され、外枠７０の内面と遊技盤ユニット２Ａの外面との間に隙間Ｓ１０が設けられていることで、遊技機用枠３を開閉するときに接触しないようになっている。上記したように遊技盤２の背面側には多数の電気部品等が収容されるため、隙間Ｓ１０を極力小さくすることが好ましい。
【４８５８】
遊技機用枠３は、左辺部に沿って設けられる回動軸Ｔ１を中心として回動可能であるため、遊技盤ユニット２Ａの後部を構成するカバー体２２０における右側面２２０Ｒは、開閉時に外枠７０の右側の側板７０ｃと接触しないように、回動軸Ｔ１を中心とする円弧に沿うように湾曲状に形成されている（図１３－５７、図１３－５８参照）。
【４８５９】
ここで、図１３－５８（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、遊技機用枠３が開放されて第３開状態や第４開状態になるとき、遊技機用枠３の右辺部の下方への沈み込みが発生したり、図１３－３９（Ｂ１）～（Ｂ３）にて説明した要因により、回動軸Ｔ１の上部が右側に傾いてしまうと、カバー体２２０の右側面２２０Ｒ、特に右側面２２０Ｒ後部の右奥角部２２０Ｃの上部付近が外枠７０の右側の側板７０ｃに近接するが、隙間Ｓ１０により接触しないようになっている。
【４８６０】
また、図１３－５９（Ｂ）に示すように、遊技機用枠３の前面右上角部が前側に撓むように変形または傾倒した場合、遊技盤ユニット２Ａを含む遊技機用枠３が傾倒して、遊技盤ユニット２Ａの上部が外枠７０の上板７０ａに近接するが、接触しないようになっている。
【４８６１】
（遊技機用枠の開閉動作に伴う各部の動作態様）
次に、遊技機用枠３の開閉動作に伴う各部の動作態様について、図１３－６０に基づいて説明する。
【４８６２】
図１３－６０に示すように、パチンコ遊技機１の閉状態においては、スライダ部材４１１により被案内部材４２１が案内されることで、遊技機用枠３の垂れ下がりは生じない。遊技機用枠３の解錠操作が行われ、開放位置に向けて回動して第３開状態に変化したタイミングＴｂ１では、遊技機用枠３の垂れ下がりが生じる。さらに遊技機用枠３の開放角度が約１１度以上になって第４開状態に変化したタイミングＴｂ２では、スライダ部材４１１から被案内部材４２１が滑り落ちて非案内状態になる。
【４８６３】
閉状態において、遊技機用枠３の底壁３８１と外枠７０のスピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈとは、上下方向に重畳する重畳状態であるとともに、第３開状態に変化したタイミングＴｂ１から第４開状態に変化したタイミングＴｂ２を過ぎると、回動軸Ｔ１の反対側の右側から左側に向けて非重畳状態に変化していくが、回動軸Ｔ１側など重畳状態が継続している領域では、垂れ下がりが生じても非接触状態が継続する。尚、開放角度が最大の約９０度になると左右方向のほぼ全域が非重畳状態となり、非接触状態も継続する。
【４８６４】

また、閉状態において、遊技機用枠３のカバー体２２０と外枠７０とは非接触状態であるとともに、第３開状態に変化したタイミングＴｂ１で垂れ下がりが生じてから、第４開状態に変化したタイミングＴｂ２を過ぎても非接触状態が継続する。

【４８６５】

次に、第４開状態から遊技機用枠３が閉鎖位置に向けて回動して、開放角度が約１０度になったタイミングＴｂ３では、スライダ部材４１１に被案内部材４２１が乗り上がり案内が開始されることで、第３開状態においては、遊技機用枠３の右辺部が漸次上方に持ち上げられていくことで垂れ下がりが小さくなっていくため、遊技機用枠３の底壁３８１と外枠７０のスピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈとは、上下方向に重畳する重畳状態となる領域が増大していくが、非接触状態が継続する。

【４８６６】

また、遊技機用枠３のカバー体２２０と外枠７０とは、第３開状態に変化したタイミングＴｂ３から垂れ下がりが小さくなっていく間も非接触状態が継続する。

【４８６７】

そして、遊技機用枠３が閉鎖位置に位置して施錠されると、スライダ部材４１１に被案内部材４２１が支持されることで垂れ下がりが解消され、遊技機用枠３の底壁３８１と外枠７０のスピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈとの非接触状態が継続するとともに、遊技機用枠３のカバー体２２０と外枠７０との接触状態が継続する。

【４８６８】

このように、遊技機用枠３及び外枠７０の底部品としての内枠特定部品（底壁３８１）と外枠特定部品（上壁４１０Ｈ）は、閉状態では上下方向に重畳する重畳状態であるが、外枠７０のスライダ部材４１１に開閉扉枠５０の被案内部材４２１が案内される案内状態であることで垂れ下がりは生じないため、内枠特定部品と外枠特定部品とは非接触状態となる。

【４８６９】

一方、第１開状態では、内枠特定部品と外枠特定部品との重畳状態及びスライダ部材４１１による被案内部材４２１の案内状態は継続するが、スライダ部材４１１に対し被案内部材４２１が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、閉状態において内枠特定部品と外枠特定部品との間に隙間Ｓ１１が設けられていることで、第１開状態において内枠特定部品と外枠特定部品との重畳状態が継続している間は、内枠特定部品と外枠特定部品との非接触状態が継続する。

【４８７０】

言い換えると、隙間Ｓ１１は、スライダ部材４１１による被案内部材４２１の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でも、内枠特定部品と外枠特定部品とが接触しない大きさを有するとともに、内枠特定部品と外枠特定部品とは、垂れ下がりが生じても互いに接触しない位置関係で配置されている。より詳しくは、例えば、隙間Ｓ１１は、スライダ部材４１１により被案内部材４２１が案内されている案内状態において遊技機用枠３の右辺部の沈み込みが最も大きくなるときの沈み込み寸法よりも大きければよい。

【４８７１】

また、内枠特定部品（底壁３８１）と外枠特定部品（上壁４１０Ｈ）は、上記のように、少なくともスライダ部材４１１により被案内部材４２１が案内されている状態においては左右方向のいずれの領域も接触が生じないようにすることが好ましい。

【４８７２】

また、遊技機用枠３の奥行側の角部（カバー体２２０の右奥角部２２０Ｃ）と外枠（外枠７０の右側の側板７０ｃ）は、閉状態では、外枠７０のスライダ部材４１１に開閉扉枠５０の被案内部材４２１が案内される案内状態であることで垂れ下がりは生じないため、非接触状態となる。

【４８７３】

一方、第１開状態では、奥行側の角部と外枠との非接触状態及びスライダ部材４１１に

よる被案内部材４２１の案内状態は継続するが、スライダ部材４１１に対し被案内部材４２１が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、奥行側の角部と外枠との非接触状態との間に隙間Ｓ１０が設けられていることで、第１開状態において奥行側の角部と外枠とは接触しない。

【４８７４】

言い換えると、隙間Ｓ１０は、スライダ部材４１１による被案内部材４２１の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でも奥行側の角部と外枠とが接触しない大きさを有するとともに、奥行側の角部と外枠とは、垂れ下がりが生じても互いに接触しない位置関係で配置されている。

【４８７５】

また、遊技機用枠３の奥行側の角部としてのカバー体２２０の右奥角部２２０Ｃは上下方向に延設されているが、右奥角部２２０Ｃの上下方向のうち上部など一部であってもよい。また、右奥角部２２０Ｃだけでなく、右側面２２０Ｒの少なくとも一部を含んでいてもよい。

【４８７６】

（ねじ部材の落下防止構造）

次に、遊技機用枠３の背面に設けられた各種誘導通路へのねじ部材の落下防止構造について、図１３－６１～図１３－６４に基づいて説明する。

【４８７７】

図１３－６１～図１３－６３に示すように、遊技機用枠３の背面における球タンク形成部２０１及びその周辺には、取付部材２２３を金属板２２２に取付けるためのねじ部材Ｎ１～Ｎ２や、第１通路形成体２０３を取付部材２２３に取付けるためのねじ部材Ｎ１１，Ｎ１２，Ｎ１３，Ｎ１５が取付けられている。また、第１誘導通路形成部２０２及びその周辺には、取付部材２２３を金属板（図示略）に取付けるためのねじ部材Ｎ３～Ｎ５と、基板取付枠（図示略）を取付部材２２３に取付けるためのねじ部材Ｎ６と、が取付けられている。尚、これらねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１，Ｎ１２，Ｎ１３，Ｎ１５以外にも、図示しない多数のねじ部材が取付けられている。

【４８７８】

これら球タンク形成部２０１や第１誘導通路形成部２０２を遊技機用枠３に取付けるためのねじ部材や、遊技島（図示略）の内部に取付けられたねじ部材等が外れて、球タンク形成部２０１や第１誘導通路形成部２０２に落下した場合、遊技球とともにねじ部材が払出装置２００に混入してしまい、遊技球を正常に払出しすることができなくなったり、払出装置２００が故障したり、あるいは、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されたりすることがあるという問題がある。

【４８７９】

これらねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１，Ｎ１２，Ｎ１３，Ｎ１５のうち、例えば、ねじ部材Ｎ３，Ｎ４，Ｎ６は、第１誘導通路形成部２０２から前側に離れ、かつ、第１誘導通路形成部２０２における立壁部２０３Ｂの上端縁よりも上方位置において、背面側から前方に向けて取付けられており、また、ねじ部材Ｎ３，Ｎ４，Ｎ６各々の取付位置と第１誘導通路形成部２０２との間には、取付部材２２３の第２突出部２２５が配置されていることで、ねじ部材Ｎ３，Ｎ４，Ｎ６各々の取付位置から第１誘導通路形成部２０２まではある程度離れているが、第２突出部２２５の上壁部は背面側に向けて下方に傾斜しているため、パチンコ遊技機１に生じた振動や衝撃などによりねじ部材Ｎ３，Ｎ４，Ｎ６が緩んで後方に抜け落ちた場合、図１３－６３に示すように第２突出部２２５の上壁部上を後方に向けて移動して第１誘導通路形成部２０２内に落下する可能性が高い。

【４８８０】

そこで、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部を覆うように、カバー部としての第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０が設けられている。また、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０の上面には、該カバー部上に落下したねじ部材Ｎ１～Ｎ６，Ｎ１１，Ｎ１２，Ｎ１３，Ｎ１５の第１誘導通路形

成部２０２への落下を制限するための所定制限部としての長孔６１６Ａ～６１６Ｃ、凹溝６２６Ａ～６２６Ｃ、凹部６３６が通路の長手方向に向けて延設されている。

【４８８１】

また、第１誘導通路形成部２０２の底壁に、該第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部としての孔部２７１Ａ～２７１Ｈが複数設けられている。

【４８８２】

よって、図１３－６３に示すように、遊技機用枠３における第１誘導通路形成部２０２よりも上方位置に設けられたねじ部材Ｎ３～Ｎ６等が、パチンコ遊技機１に生じた振動や衝撃などにより緩みが生じて抜け落ち、振動や衝撃あるいは遊技機用枠３の開閉などにより上壁部上を後方へ移動した後、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０上に落下したときには、長孔６１６Ａ～６１６Ｃ、凹溝６２６Ａ～６２６Ｃ、凹部６３６や球止め部材６４０により、第１誘導通路形成部２０２への落下が制限されることで、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０から第１誘導通路形成部２０２内に落下することなく第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０上に滞留する可能性が高いため、第１誘導通路形成部２０２内に落下したねじ部材が移動して払出装置２００に混入することを抑制できる。また、長孔６１６Ａ～６１６Ｃや凹溝６２６Ａ～６２６Ｃの左側（下流側）端部には立壁部が形成されているため、ねじ部材が左側に移動してきても第１誘導通路形成部２０２内への落下を好適に防止できる。

【４８８３】

また、第１誘導通路形成部２０２の上面において、非被覆領域６５０を除く領域については、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０により被覆されているが、球タンク形成部２０１に補給された遊技球がこぼれるなどして上流部側の第２カバー体６２０上に乗ってしまった場合には、長孔６１６Ａ～６１６Ｃや凹溝６２６Ａ～６２６Ｃの前後寸法は遊技球Ｐの直径２Ｒよりも狭いことで、遊技球Ｐは左側に向けて転動した後、第２カバー体６２０の左端部から非被覆領域６５０に落下して第１誘導通路形成部２０２内に戻されるようになっている。

【４８８４】

よって、第２カバー体６２０上に乗ってしまった遊技球を第１誘導通路形成部２０２内に戻すことができるだけでなく、長孔６１６Ａ～６１６Ｃや凹溝６２６Ａ～６２６Ｃに遊技球Ｐが滞留していることで、落下してきたねじ部材Ｎが滞留するスペースが制限されてしまったり、滞留している遊技球に接触して非被覆領域６５０から第１誘導通路形成部２０２内に落下してしまうことを防止することができる。

【４８８５】

一方、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０上に落下して滞留しているねじ部材Ｎ３～Ｎ６が、振動や衝撃などにより移動して、第２カバー体６２０と第３カバー体６３０との間に設けられた非被覆領域６５０から第１誘導通路形成部２０２内に落下した場合や、あるいは、ねじ部材Ｎ４のように、上壁部上を後方へ移動した後、非被覆領域６５０から第１誘導通路形成部２０２内にダイレクトに落下した場合でも、第１誘導通路形成部２０２内の遊技球Ｐの流下に応じて、下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部２０３Ａに近づいていくことで、孔部２７１Ａ～２７１Ｈのいずれかから落下して第１誘導通路形成部２０２外へ排出されるため、第１誘導通路形成部２０２内に落下したねじ部材が移動して払出装置２００に混入することを抑制できる。

【４８８６】

また、底壁部２０３Ａに形成された複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈは、第１誘導通路形成部２０２における中流部（蛇行部付近）から下流部にかけて形成されており、球タンク形成部２０１に近い位置に形成された孔部（図示略）と孔部２７１Ａ～２７１Ｈのうち最も上流側の孔部２７１Ａと間には、孔部が形成されていない領域がある。このように、第

１誘導通路形成部２０２における上流部に複数の孔部が形成されていない領域が形成されていることで、球タンク形成部２０１からの遊技球が上下に積み重なった状態で流下することで球圧がかかる第１誘導通路形成部２０２における上流部付近の底壁部２０３Ａの強度低下を好適に防止できる。

【４８８７】

また、第１誘導通路形成部２０２の近傍には、第１誘導通路形成部２０２に向けて移動してきたねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３を該第１誘導通路形成部２０２に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部としての凹部６８０，６１４，６４３が設けられている。これら凹部６８０，６１４，６４３は、ねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３の下方に設けられ、取付孔から外れたねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３が凹部６８０，６１４，６４３に向けて移動可能であることで、取付孔から外れたねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３が第１誘導通路形成部２０２内に落下することを防止することができる。

【４８８８】

また、凹部６８０，６１４，６４３の深さは、ねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３が収容された状態においてねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３の一部が突出する深さであるため、凹部６８０，６１４，６４３に滞留したねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３を容易に取出すことができる。さらに、図１３－６４（Ｂ）に示すように、第３開状態や第４開状態への変化に応じて右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、遊技機用枠３が右方に向けて下側に傾いた場合でも、滞留したねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３が流出しない深さを有していることが好ましい。

【４８８９】

図１３－６４（Ａ）に示すように、閉状態において、第１通路形成体２０３により形成される通路は、左側の払出装置２００に向けて下方に傾斜するように設けられおり、第１誘導通路形成部２０２の上方を覆う第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０についても、左側、つまり、遊技機用枠３の回動軸Ｔ１側に向けて下方に傾斜するように設けられている。言い換えると、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０は、回動軸Ｔ１側に位置する箇所よりも、該回動軸Ｔ１と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられている。

【４８９０】

ここで、図１３－６４（Ｂ）に示すように、第３開状態や第４開状態に変化したときに、右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、遊技機用枠３が右方に向けて下側に傾くことで、水平線に対する遊技機用枠３の上辺の傾斜角度が傾斜角度θ１２となったとしても、図１３－６４（Ａ）に示す第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０の水平線に対する傾斜角度θ１１の方が大きいことで（θ１１＞θ１２）、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０は、回動軸Ｔ１がある左側に向けて下方に傾斜する傾斜状態が維持される。よって、開放に伴って垂れ下がりが生じた場合でも、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０上に滞留したねじ部材Ｎが逆流するなどして球タンク形成部２０１や第１誘導通路形成部２０２に落下してしまうことが防止される。

【４８９１】

（変形例１）

次に、本発明の変形例１としてのパチンコ遊技機１について、図１３－６５に基づいて説明する。

【４８９２】

前記実施の形態では、シリンダ錠４９１を有する連結錠ユニット４９０は開閉扉枠５０に取付けられている形態を例示したが、図１３－６５（Ａ）に示すように、遊技機用枠３に取付けられていてもよい。この場合、円柱状のシリンダ錠４９１Ａは前方に向けて突出するように設けられ、閉状態において、開閉扉枠５０に形成された筒状孔６９０内に挿入されるようにしてもよい。シリンダ錠４９１Ａの外径寸法Ｌ３０は、筒状孔６９０の内径寸法Ｌ３１よりも短寸とされていることで、シリンダ錠４９１Ａが筒状孔６９０内に挿入

可能とされている。
【４８９３】
このように、円柱状のシリンダ錠４９１Ａが筒状孔６９０内に挿入されることで、開閉扉枠５０に下方に向けた外力が加わったとき、筒状孔６９０によりシリンダ錠４９１Ａが支持されることで、開閉扉枠５０にかかる負荷が遊技機用枠３側に分散され、回動軸Ｔ２にかかる負荷が軽減されることで、開閉扉枠５０の垂れ下がりを抑制することができる。
【４８９４】
一方、図１３－６５（Ｂ）に示すように、開閉扉枠５０が開放されて第１開状態に変化したときにおいても、筒状孔６９０によりシリンダ錠４９１Ａが支持されることにより垂れ下がりが抑制される。つまり、シリンダ錠４９１Ａと筒状孔６９０とは、開閉扉枠５０が鉛直方向に垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を構成している。
【４８９５】
尚、シリンダ錠４９１Ａの前面に設けられた鍵穴６０に特定キーを挿入することで解錠して第１開状態にするときに、特定キーを鍵穴６０から抜き出さないと開閉扉枠５０を開放することが困難であるため、筒状孔６９０内を挿入可能な特定キーにして、特定キーを差し込んだまま開閉扉枠５０を開放可能とすることが考えられるが、開放しにくい。
【４８９６】
（変形例２）
次に、本発明の変形例２としてのパチンコ遊技機１について、図１３－６６に基づいて説明する。
【４８９７】
図１３－６６に示すように、基板ケース９１Ａに収納された電源基板９１には、電源スイッチ９１Ｂが設けられている。電源スイッチ９１Ｂは、上部に「〇（ＯＦＦ）」、下部に「－（ＯＮ）」の記号が記されており、上部を押圧すると電源ＯＦＦ状態、下部を押圧すると電源ＯＮ状態になるように設けられている。
【４８９８】
前述したように、開閉扉枠５０や遊技機用枠３は、立体装飾ユニット４００が右側に配置されている影響により重心位置は中央よりも右側に位置しているため、第２開状態や第４開状態から閉じようとする場合に勢いがついてしまい、閉鎖位置にて回動が規制されたときに衝撃が大きくなりやすい。
【４８９９】
図中黒矢印で示すように、遊技機用枠３を閉鎖するときにかかる力の方向は略水平方向であり、これに対し、電源スイッチ９１Ｂは水平方向とは異なる上下方向のいずれかを押圧することで電源のＯＮ、ＯＦＦを切替可能に、遊技機用枠３の側面に設けられていることで、遊技機用枠３が閉操作により閉鎖位置にて規制されたときの衝撃により電源スイッチ９１Ｂが切り替わることがないようにすることが好ましい。尚、電源用の電源スイッチ９１Ｂ以外のスイッチ部についても同じように設けられていることが好ましい。
【４９００】
また、上記したように、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の重心位置は中央よりも右側に位置していることで、閉鎖位置にて回動が規制されたときに衝撃が大きくなりやすいため、特に図示はしないが、例えば、遊技の進行を制御する主基板１１が収納された基板ケース１１Ａなどは、遊技機用枠３の左右方向の中央位置より回動軸Ｔ１側（左側）に配置することで、閉鎖時に生じる衝撃による破損や故障等を回避することができる（図１３－２４参照）。
【４９０１】
また、遊技機用枠３や開閉扉枠５０に、回動方向である水平方向に向けて後側から取付けられている多数のねじ部材についても、左右方向の中央位置より回動軸Ｔ１側（左側）に設けられているねじ部材の数の方が、左右方向の中央位置より回動軸Ｔ１と反対側（右側）に設けられているねじ部材の数よりも多いことが好ましい。このようにすることで、閉鎖時に生じる衝撃によるねじ部材の緩みや取付孔からの脱落が生じてしまうこと等を回

避することができる（図１３－２４参照）。
【４９０２】
尚、左右方向の中央位置より回動軸Ｔ１と反対側（右側）にも、複数のねじ部材が取付けられていてもよいが、複数のうちいずれかのねじ部材は、遊技機用枠３や開閉扉枠５０の水平方向に対し交差する上下方向に向けて取付孔に螺入されていることが好ましい。このようにすることで、閉鎖時に生じる衝撃によるねじ部材の緩みや取付孔からの脱落が生じてしまうこと等を回避することができる。
【４９０３】
また、遊技球等貸出装置接続端子（カードユニットとの接続部）であるターミナル基板２１０は、接続されていることが条件で遊技球の発射が可能となり、非接続時には遊技球の発射が不可能となるものであって、左右方向の中央位置より回動軸Ｔ１側（左側）に設けられることが好ましい。このようにすることで、閉鎖時に生じる衝撃により接続が解除されて遊技球を発射できなくなり、遊技者が不利益を被ることがないようにすることができる。
【４９０４】
（変形例３）
次に、本発明の変形例３としてのパチンコ遊技機１について、図１３－６７及び図１３－６８に基づいて説明する。
【４９０５】
図１３－６７（Ａ）に示すように、本変形例におけるパチンコ遊技機１は、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈと、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈと、外枠７０の上板７０ａの上面７０ｈとは、パチンコ遊技機１の閉状態において、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈにおける最上位置Ｘ１よりも、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈにおける最上位置Ｘ２の方が上方に位置し、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈにおける最上位置Ｘ２よりも、外枠７０の上板７０ａの上面７０ｈにおける最上位置Ｘ３の方が上方に位置している（Ｘ１＜Ｘ２＜Ｘ３）。
【４９０６】
また、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈの後部は、後側に向けて下方に傾斜する傾斜面となっており、閉状態において、開閉扉枠５０の上壁の後端部は、遊技機用枠３の上壁の前端部よりも低位置に位置することで、開閉扉枠５０の上壁と遊技機用枠３の上壁との間に段部７０１が生じるようになっている。尚、傾斜角度θ２１は、約１～５度程度であることが好ましい。
【４９０７】
また、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈは、後側に向けて下方に傾斜する傾斜面となっており、閉状態において、遊技機用枠３の上壁の後端部は、外枠７０の上板７０ａの前端部よりも低位置に位置することで、遊技機用枠３の上壁と外枠７０の上板７０ａとの間に段部７０２が生じるようになっている。尚、傾斜角度θ２２は、約１～５度程度であることが好ましい。
【４９０８】
このように、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈの後部、及び遊技機用枠３の上壁の上面３ｈは、後側に向けて下方に傾斜する傾斜面として形成されていることで、何らかの要因で上面５０ｈや上面３ｈ上に遊技球Ｐが落下した場合、遊技球Ｐは傾斜面により後側に向けて誘導された後、段部７０１や段部７０２にて転動が規制されて滞留するため、パチンコ遊技機１の前方に着座する遊技者側への落下が防止される。
【４９０９】
図１３－６８（Ａ）に示すように、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈに遊技球Ｐが落下している状態で遊技店員が開閉扉枠５０を開放して第２開状態になった場合、遊技球Ｐは傾斜面により後側に誘導されることにより開閉扉枠５０の背面側に落下するので、遊技者や遊技店員側に遊技球Ｐが落下することがなく安全である。
【４９１０】

また、図１３－６８（Ｂ）に示すように、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈに遊技球Ｐが落下している状態で遊技店員が開閉扉枠５０を解錠操作した直後など、僅かに開放された第１状態で回動を止めた場合、隙間が小さければ遊技球Ｐは開閉扉枠５０と遊技機用枠３との間に落下しないが、開閉扉枠５０と遊技機用枠３との間に挟まった状態となる。ここで、遊技店員が気付かずに球が挟まれたまま開閉扉枠５０を閉じてしまうと、開閉扉枠５０や遊技機用枠３が破損してしまう虞がある。

【４９１１】

しかし、図１３－６８（Ｃ）に示すように、第１開状態になって開閉扉枠５０の右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、上面５０ｈが右側に向けて下方に傾斜することで、遊技球Ｐは挟まれたまま滞留することはなく、右側に向けて誘導された後に右側方に落下するので、球の挟まりによる開閉扉枠５０や遊技機用枠３の破損が防止されるとともに、前方の遊技者や遊技店員側に遊技球Ｐが落下することがなく安全である。

【４９１２】

また、図１３－６９（Ａ）に示すように、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈに遊技球Ｐが落下している状態で遊技店員が遊技機用枠３を開放して第４開状態になった場合、遊技球Ｐは傾斜面により後側に誘導されることにより遊技機用枠３の背面側に落下するので、遊技者や遊技店員側に遊技球Ｐが落下することがなく安全である。また、遊技機用枠３の背面側に誘導された遊技球Ｐの一部は球タンク形成部２０１に誘導されるため、遊技球Ｐをパチンコ遊技機１に戻す手間が軽減される。

【４９１３】

また、図１３－６９（Ｂ）に示すように、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈに遊技球Ｐが落下している状態で遊技店員が遊技機用枠３を解錠操作した直後など、僅かに開放された第３開状態で回動を止めた場合、隙間が小さければ遊技球Ｐは遊技機用枠３と外枠７０との間に落下しないが、遊技機用枠３と外枠７０との間に挟まった状態となる。ここで、遊技店員が気付かずに球が挟まれたまま遊技機用枠３を閉じてしまうと、遊技機用枠３や外枠７０が破損してしまう虞がある。

【４９１４】

しかし、図１３－６９（Ｃ）に示すように、第３開状態になって遊技機用枠３の右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、上面３ｈが右側に向けて下方に傾斜することで、遊技球Ｐは挟まれたまま滞留することはなく、右側に向けて誘導された後に右側方に落下するので、球の挟まりによる遊技機用枠３や外枠７０の破損が防止されるとともに、前方の遊技者や遊技店員側に遊技球Ｐが落下することがなく安全である。

【４９１５】

（作用・効果）

［特徴Ｆ１］

以上説明したように、本発明の実施の形態としてのパチンコ遊技機１にあっては、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等に制御可能であって、演出をカスタムする演出制御用ＣＰＵ１２０を備え、開閉扉枠５０（ドア枠）と、遊技機用枠３（内枠）と、を含む部品から構成され、開閉扉枠５０が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する補強板金５０Ｂ等（垂れ下がり抑制手段）を更に備え、開閉扉枠５０は、遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置としての打球供給皿６１があり、遊技機用枠３に施錠されている状態である第１閉状態（閉鎖状態）と、該遊技機用枠３に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開状態（第１開錠状態）と、該第１開状態よりも開閉扉枠５０が開いている状態である第２開状態（第２開錠状態）と、に変化可能であり、開閉扉枠５０には、第１閉状態であるときに、遊技機用枠３の内部に入り込む特定内部進入部品（例えば、接続用通路部３５４、球抜きレバー５４５、折曲片３６７）が備えられており、開閉扉枠５０は、第１閉状態であるときよりも第１開状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、前記特定内部進入部品は、開閉扉枠５０が第１閉状態から第１開状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる該遊技機用枠３の被進入部品（例えば、カバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、レバー挿入孔３６６、凹部３８０Ｆ）に接触しない位置

に備え付けられている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠５０にかかって想定よりも垂れ下がったとしても、開閉扉枠５０を解錠した際に、特定内部進入部品が遊技機用枠３の被進入部品と干渉することがないため、パチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
【４９１６】
［特徴Ｆ２］
また、前記特定内部進入部品は、開閉扉枠５０が第２開状態から第１開状態となり、その後に第１閉状態となるときに、特定内部進入部品とは異なる遊技機用枠３の部品に接触しない位置に備え付けられている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠５０にかかって想定よりも垂れ下がったとしても、開閉扉枠５０を閉める際に、特定内部進入部品が遊技機用枠３の部品と干渉することがないため、パチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
【４９１７】
［特徴Ｆ３］
また、パチンコ遊技機１は、開閉扉枠５０（ドア枠）と、遊技機用枠３（内枠）と、外枠７０と、を含む部品から構成され、開閉扉枠５０は、遊技機用枠３に施錠されている状態である第１閉状態（ドア枠閉鎖状態）と、該遊技機用枠３に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開状態（ドア枠第１開錠状態）と、該第１開状態よりも開閉扉枠５０が開いている状態である第２開状態（ドア枠第２開錠状態）と、に変化可能であり、遊技機用枠３は、外枠７０に施錠されている状態である第２閉状態（内枠閉鎖状態）と、該外枠７０に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第３開状態（内枠第１開錠状態）と、該第３開状態よりも該遊技機用枠３が開いている状態である第４開状態（内枠第２開錠状態）と、に変化可能であり、遊技機用枠３の底面近傍には、第２閉状態であるときに、外枠７０の上壁４１０Ｈ（外枠特定部品）の上方に重畳する底壁３８１（内枠特定部品）が備え付けられており、遊技機用枠３は、第２閉状態であるときよりも、第３開状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、底壁３８１は、遊技機用枠３が第２閉状態から第３開状態になったときに、上壁４１０Ｈと接触しない位置に備え付けられている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠５０にかかることで、開閉扉枠５０および遊技機用枠３が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠３を開錠する際に、遊技機用枠３の底面近傍の底壁３８１が外枠７０の上壁４１０Ｈに接触しないような位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
【４９１８】
［特徴Ｆ４］
また、底壁３８１は、遊技機用枠３が第４開状態から第３開状態となり、その後に第２閉状態となるときに、上壁４１０Ｈと接触しない位置に備え付けられている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が遊技機用枠３にかかることで、遊技機用枠３が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠３を閉鎖する際に、遊技機用枠３の底面近傍の底壁３８１が外枠７０の上壁４１０Ｈに接触しないような位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
【４９１９】
［特徴Ｆ５］
また、遊技機用枠３には、該遊技機用枠３の開閉を可能とする回動軸Ｔ１（軸部）とは反対側であって、パチンコ遊技機１を正面視した場合における右奥角部２２０Ｃ（奥行側の角部）を備え、右奥角部２２０Ｃは、遊技機用枠３が第２閉状態から第３開状態になったときに、外枠７０と接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が遊技機用枠３にかかることで、開閉扉枠５０および遊技機用枠３が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠３を開錠する際に、遊技機用枠３の右奥角部２２０Ｃが外枠７０に接触しない位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

【４９２０】

［特徴Ｆ６］

また、遊技機用枠３には、遊技機用枠３の開閉を可能とする回動軸Ｔ１（軸部）とは反対側であって、パチンコ遊技機１を正面視した場合における右奥角部２２０Ｃ（奥行側の角部）を備え、右奥角部２２０Ｃは、遊技機用枠３が第４開状態から第３開状態となり、その後に第２閉状態となるときに、外枠７０と接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠５０にかかることで、開閉扉枠５０および遊技機用枠３が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠３を閉鎖する際に、遊技機用枠３の右奥角部２２０Ｃが外枠７０に接触しない位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

【４９２１】

［特徴Ｆ７］

また、開閉扉枠５０の底面近傍には、該開閉扉枠５０が第１閉状態であるときに、遊技機用枠３の凹部３８０Ｆ（内枠所定部品）に重畳する折曲片３６７（ドア枠所定部品）が備え付けられており、折曲片３６７は、開閉扉枠５０が第１閉状態から第１開状態になったときに、凹部３８０Ｆに接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠５０にかかって開閉扉枠５０が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠底面付近の折曲片３６７が凹部３８０Ｆに接触しないため、パチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

【４９２２】

［特徴Ｆ８］

また、開閉扉枠５０が第１閉状態であり、かつ遊技機用枠３が外枠７０に施錠されている第２閉状態であるときに、該遊技機用枠３の上面３ｈよりも該外枠７０の上面７０ｈのほうが高い位置にあり、開閉扉枠５０の上面５０ｈは、遊技機用枠３側よりも遊技者側のほうが高い。

この特徴によれば、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

【４９２３】

［特徴Ｆ９］

また、開閉扉枠５０が第１閉状態であり、かつ遊技機用枠３が外枠７０に施錠されている第２閉状態であるときに、該開閉扉枠５０の上面５０ｈよりも該遊技機用枠３の上面３ｈのほうが高い位置にあり、開閉扉枠５０の上面５０ｈは、遊技機用枠３側よりも遊技者側のほうが高い。

この特徴によれば、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

【４９２４】

［特徴Ｆ１１］

また、前記特定内部進入部品とは異なるシャッタ開放用軸５４０（特別部品）が開閉扉枠５０に備えられており、シャッタ開放用軸５４０と、開閉扉枠５０に備えられたシャッタ開放スイッチ３６２（スイッチ）と、が接触し、該シャッタ開放スイッチ３６２がシャッタ開放用軸５４０により所定の深さ分押下されることで打球供給口３６０ａの開放（特

定事象）が発生可能であり、シャッタ開放用軸５４０は、開閉扉枠５０が第２開状態から第１開状態となるときにシャッタ開放スイッチ３６２と接触するが、所定の深さ分押下されることはなく、その後に、開閉扉枠５０が第１閉状態となるときに、該シャッタ開放スイッチ３６２と接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている。
この特徴によれば、開閉扉枠５０が垂れ下がったとしても、特定事象である打球供給口３６０ａの開放には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
【４９２５】
［特徴Ｆ１７］
また、遊技球を貯留可能な球タンク（貯留部）と、遊技球を払出すことが可能な払出装置２００（払出部）と、上面が開口し、球タンクの遊技球を払出装置２００に誘導する誘導通路を形成する第１誘導通路形成部２０２や第２誘導通路形成部２０４（誘導通路形成部）と、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部を覆うように設けられた第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０（カバー部）と、を更に備え、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０に、該カバー部上に落下したねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための長孔６１６Ａ～３１６Ｃ、凹溝６２６Ａ～６２６Ｃ、凹部６３６（所定制限部）が設けられ、遊技機用枠３には、該遊技機用枠３の開閉を可能とする回動軸Ｔ１（軸部）があり、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０は、回動軸Ｔ１側に位置する箇所よりも、該回動軸Ｔ１と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、所定傾斜は、遊技機用枠３が第２閉状態であるときから第３開状態となったときに該遊技機用枠３が垂れ下がる角度よりも大きい。
この特徴によれば、遊技機用枠３を解錠した際に、ねじが第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０の長孔６１６Ａ～３１６Ｃ、凹溝６２６Ａ～６２６Ｃ、凹部６３６に嵌っていたとしても、遊技機用枠３の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじ部材が球タンクに逆流することがなく、ねじ部材の回収が容易となる。
【４９２６】
以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、本発明はこの実施の形態に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。
【４９２７】
例えば、前記実施の形態では、演出カスタムの一例として、先読み発光演出が実行可能となる先読みモードの設定や、保留記憶数が満杯になることの報知演出が実行可能となる保留記憶数が報知可能となる保留数報知の設定が可能な設定画面を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、上記以外の演出や機能の設定が可能とされていてもよい。
【４９２８】
また、前記実施の形態では、特定内部進入部品として、接続用通路部３５４、球抜きレバー５４５、折曲片３６７を適用し、被進入部品として、カバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、レバー挿入孔３６６、凹部３８０Ｆを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とのうち一方に特定内部進入部品が設けられ、他方に被進入部品が設けられ、第１閉状態において上下に近接した状態で重畳する部品同士であれば、上記以外の部品も適用可能である。
【４９２９】
尚、被進入部品とは、第１閉状態や第２閉状態において特定内部進入部品が進入する被進入部を構成する部品であればよく、例えば、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の内部に凹設される凹部を形成する部品であればよい。
【４９３０】
また、前記実施の形態では、特定内部進入部品と被進入部品とは、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の下方に設けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠５０や遊技機用枠３における遊技領域２Ｌ，２Ｒより上部などに設けられてい

てもよく、配設位置は任意である。
【４９３１】
　また、前記実施の形態では、スイッチとしてシャッタ開放スイッチ３６２を適用し、特別部品としてシャッタ開放用軸５４０を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とのうち一方にスイッチが設けられ、他方に特別部品が設けられ、第１閉状態においてスイッチが特別部品により所定深さ押圧されることで特定事象が発生し、第１開状態となることで接触状態は維持されるが所定深さ押圧されない関係の部品同士であれば、上記以外の部品（例えば、扉開放センサ９０Ａ、９０Ｂのスイッチと特別部品など）も適用可能である。
【４９３２】
　また、前記実施の形態では、開閉扉枠５０の底面近傍に設けられるドア枠所定部品として底壁３８１を適用し、遊技機用枠３の底面近傍に設けられる内枠所定部品として上壁４１０Ｈを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ドア枠所定部品は、枠下防犯板金３７２Ａや折曲片３６７でもよいし、内枠所定部品は下板７０ｄ等であってもよい。つまり、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の底面近傍に設けられる底部品であれば、必ずしも最下方の底面を構成する部品でなくてもよく、任意の部品を適用可能である。また、開閉扉枠５０や遊技機用枠３のベース部材の底壁に限らず、補強板金等の底壁でもよい。
【４９３３】
　また、前記実施の形態では、第１開状態は、開閉扉枠５０の開放角度が約２～５度の範囲にある状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠５０が遊技機用枠３に施錠されている第１閉状態から解錠されたときの状態、例えば、開放角度が約２度の状態だけでもよいし、上記のように開放角度が所定角度の範囲内にある状態としてもよい。また、所定角度の範囲も上記約２～５度に限定されるものではない。
【４９３４】
　さらに前記実施の形態では、スライダ部材４３１に被案内部材４４１が案内されている案内状態が第１開状態としていたが、第１状態は必ずしも案内状態でなくてもよく、開放角度が約６度になって非案内状態になった状態を含むようにしてもよい。つまり、スライダ部材４３１と被案内部材４４１は必ずしも設けられていなくてもよい。
【４９３５】
　また、前記実施の形態では、第３開状態は、遊技機用枠３の開放角度が約２～１０度の範囲にある状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠３が外枠７０に施錠されている第２閉状態から解錠されたときの状態、例えば、開放角度２度の状態だけであってもよいし、上記のように開放角度が所定角度の範囲内にある状態としてもよい。また、所定角度の範囲も上記約２～１０度に限定されるものではない。
【４９３６】
　さらに前記実施の形態では、スライダ部材４１１に被案内部材４２１が案内されている案内状態が第３開状態としていたが、第３状態は必ずしも案内状態でなくてもよく、開放角度が約１１度になって非案内状態になった状態を含むようにしてもよい。つまり、スライダ部材４１１と被案内部材４２１は必ずしも設けられていなくてもよい。
【４９３７】
　また、前記実施の形態では、遊技機用枠３の奥行側の角部の一例として、カバー体２２０の右奥角部２２０Ｃが適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠３を構成するベース部材など他の部材や、遊技盤ユニット２Ａとして組付けられた装置や基板ケース等であってもよい。
【４９３８】
　また、前記実施の形態では、ドア枠や内枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段の一例として、ベース扉枠５０Ａの背面側に複数のねじ部材を介して固着

される補強板金５０Ｂや、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４を上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２よりも右方位置に配置する構成等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、回動軸Ｔ１、Ｔ２を中心とする円周方向に向けて延びる案内部材と、案内部材に案内される被案内部材とを設けて垂れ下がりを抑制してもよい。例えば、スライダ部材４１１、４３１と被案内部材４２１、４４１のように、スライダ部材４１１、４３１上で被案内部材４２１、４４１を摺動案内するものだけでなく、案内部材により被案内部材を吊支した状態で摺動案内するものでもよい。さらに、案内部材を回動軸Ｔ１、Ｔ２を中心とする円周方向に向けて延長して被案内部材が案内される回動範囲を増大したり、案内部材と被案内部材の設置数を増やしてもよい。尚、スライダ部材４１１、４３１と被案内部材４２１、４４１についても、第２閉状態第２閉状態、第１開状態や第３開状態において開閉扉枠５０や遊技機用枠３の右辺下部を受支することにより垂れ下がりを抑制するため、垂れ下がり抑制手段を構成している。

【４９３９】

また、回動軸Ｔ１、Ｔ２を剛性が高い蝶番等により構成したり、補強板金５０Ｂのような補強部材の強度を高めてもよい。尚、補強板金５０Ｂのような補強部材による強度を高める方法として、板厚を厚くしたり、素材を変更したり、回動軸Ｔ１、Ｔ２の近傍左辺部側よりも右辺部側の方を高くしたりしてもよい。

【４９４０】

また、前記実施の形態では、ねじ部材として、パチンコ遊技機１の遊技機用枠３に取付部材２２３や第１通路形成体２０３等を取付けるためのねじ部材Ｎ１～６、Ｎ１１，Ｎ１２，Ｎ１３，Ｎ１５や、パチンコ遊技機１の他の個所に取付けられるねじ部材（図示略）や、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材（図示略）や、遊技島の内部に配置される各種装置等を躯体などに取付けるためのねじ部材（図示略）等を対象とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の製造時や遊技場でのメンテナンス時などにおいて取付けを忘れるなど何らかの理由でパチンコ遊技機１に残留してしまったねじ部材等の全てのねじ部材が対象可能であるが、少なくともパチンコ遊技機１に予め取付けられているねじ部材が払出装置２００へ混入することを防止できるようになっていることが好ましい。

【４９４１】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を貯留可能な貯留部として、底壁部２０３Ａと立壁部２０３Ｂとにより上面が開口する箱状に形成された球タンク形成部２０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、貯留部は遊技球を貯留可能であれば、上記球タンク形成部２０１のように第１誘導通路形成部２０２の前後寸法よりも前後寸法が長いものでなくてもよく、第１誘導通路形成部２０２と前後寸法がほぼ同一または短いものであってもよい。

【４９４２】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を払出すことが可能な払出部として、回転可能なスプロケットにより遊技球を払出し可能な払出装置２００を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スプロケット以外の部材により遊技球を払出し可能な払出装置であってもよい。

【４９４３】

また、前記実施の形態では、上面が開口し、貯留部の遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部として、底壁部２０３Ａと立壁部２０３Ｂとにより上面が開口する凹溝状に形成された第１誘導通路形成部２０２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上面の一部に開口が形成された筒状部材からなる誘導通路形成部であってもよく、形状や大きさ等は種々に変更可能である。尚、球タンク形成部２０１と幅寸法（前後寸法）が略同一または大きくてもよく、遊技球を複数列で流下可能に誘導するものでもよい。

【４９４４】

また、前記実施の形態では、遊技球を貯留可能な貯留部としての球タンク形成部２０１

と、上面が開口し、球タンク形成部２０１の遊技球を払出装置２００に誘導する第１誘導通路を形成する第１誘導通路形成部２０２とが一体成型されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、球タンク形成部２０１と第１誘導通路形成部２０２とが別個の部材をねじ部材などにより組付けることにより一体に形成されていてもよい。この場合、球タンク形成部２０１と第１誘導通路形成部２０２とを組付けるねじ部材についても本発明のねじ部材の対象となる。

【４９４５】

また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２の上面開口からねじ部材が混入しうる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１誘導通路形成部２０２の立壁側に形成された孔部や切欠部等からねじ部材が混入しうるものであってもよい。また、第２誘導通路形成部２０４についてもねじ部材が混入しうる場合、ねじ部材の第２誘導通路形成部２０４への落下を制限するための所定制限部や、第２誘導通路形成部２０４に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部等を設けてもよい。

【４９４６】

また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部を覆うように設けられたカバー部として、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１誘導通路形成部２０２の上面の全領域がカバー部により被覆されていてもよい。

【４９４７】

また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部の領域を覆うカバー部は、第１誘導通路形成部２０２とは別個の部材にて構成されていてもよいし、第１誘導通路形成部２０２と予め一体に形成されていてもよい。つまり、第１誘導通路形成部２０２が予め四角筒状に形成されているものであってもよい。

【４９４８】

また、前記実施の形態では、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０上に落下したねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための所定制限部として、ねじ部材をカバー部上に滞留させることが可能な孔部としての長孔６１６Ａ～６１６Ｃや、凹部としての凹溝６２６Ａ～６２６Ｃや凹部６３６を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材のカバー部上からの落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、カバー部上でのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材をカバー部上から第１誘導通路形成部２０２外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。つまり、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０上に落下したねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための所定制限部とは、ねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。

【４９４９】

また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２に設けられ、該第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部として、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００側への移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）であってもよい。尚、払出装置２００側への移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよく、これらは遊技球の流下に影響しない位置（例えば、底壁部２０３Ａと立壁部２０３Ｂとの間の角部など、遊技球が接触しない部分）に設けることが好ましい。

【４９５０】

つまり、第１誘導通路形成部２０２に設けられ、該第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部とは、ねじ部材の払出装置２００側への移動を制限できるものであれば、必ずしも第１誘導通路形成部２０２に混入したねじ部材の払出装置２００側への移動を不能とするものだけでなく、移動を困難とすることができるものであればよい。

【４９５１】

また、第１誘導通路形成部２０２に設けられた特定制限部により、第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動が制限（規制、阻害）された場合、移動が制限され第１誘導通路内に滞留しているねじ部材により遊技球の流下も制限されてしまい球詰まりが生じる可能性が高い。球詰まりが生じた場合、前述したように補給エラー報知が実行されることで、遊技場の店員等が遊技機用枠３を開放して背面にある球タンク形成部２０１や第１誘導通路形成部２０２における遊技球の状況を目視により点検する可能性が高い。このとき、ねじ部材が払出装置２００まで移動せずに第１誘導通路形成部２０２に滞留していることで、球詰まりの原因がねじ部材であったことを店員等が特定しやすくなるので、適切な対処を行うことが可能となる。

【４９５２】

また、前記実施の形態では、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈが全てねじ部材を落下可能な大きさを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈのうち少なくとも２以上の孔部がねじ部材を落下可能に形成されていれば、他の孔部はねじ部材を落下可能でなくてもよい。また、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈの形状、大きさは任意であり、上記した形態に限らず種々に変更可能である。

【４９５３】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態（高ベース状態）を有利状態としてもよい。

【４９５４】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【４９５５】

（特徴Ａと特徴Ｆの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｆの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【４９５６】

（特徴Ａと特徴Ｆの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ａおよび特徴Ｆの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技を行い、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。その流れの中で例えば玉が詰まったときなどに玉切れエラー

報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機となる。
　具体的には、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにして、例えば球が詰まることによって満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。
　（効果）特徴Ａおよび特徴Ｆの双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４９５７】
　（特徴Ａと特徴Ｆの関係）
（エラー報知（例：玉切れエラー報知、満タンエラー報知、扉枠開放エラー報知、磁気エラー報知　など）のときに、エラーを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉することがあるが、その際に、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機）
　特徴Ａの例えば図８－５７～図８－５９のように、玉切れエラー報知をしているときに、球タンク（貯留部）に球が詰まっている可能性があり、玉詰まりを解消することにより玉切れエラーを解消できるため、ドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がっていたとしても、図１３－３３、図１３－３９～図１３－６０のように部品同士が接触しない構成とする。
　（効果）このように双方の特徴を備えるように構成することで、玉切れエラーのときに、エラーを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触することなく、スムーズにドア枠、内枠のいずれかを開閉できるため、エラーもスムーズに解消できる。
【４９５８】
（特徴Ｂと特徴Ｆの関係）
　特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｂおよび特徴Ｆの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【４９５９】
（特徴Ｂと特徴Ｆの関係）
（一連の遊技の流れ）
　ファンファーレ期間、大当りラウンド期間、エンディング期間は、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いる。ファンファーレ期間、大当りラウンド期間、エンディング期間のいずれかで玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機となる。
　具体的には、図９－６９～図９－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド期間、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにしているときに、例えば球が詰まることによって満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。

（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｆの双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド期間、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【４９６０】

（特徴Ｃと特徴Ｆの関係）

特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｃおよび特徴Ｆの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【４９６１】

（特徴Ｃと特徴Ｆの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ｃおよび特徴Ｆの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、大当りとなる始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を用い、当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示をしている変動において大当りとなる場合に、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機となる。

具体的には、図１０－５３～図１０－１０２に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行い、その後大当たりとなる場合に、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。

（効果）特徴Ｃおよび特徴Ｆの双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【４９６２】

（特徴Ｄと特徴Ｆの関係）

特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｄおよび特徴Ｆの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【４９６３】

（特徴Ｄと特徴Ｆの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ｄおよび特徴Ｆの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を行い、該変動において大当りとなる場合に、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機となる。

具体的には、図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにして、その後大当たりとなる場合に、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解

消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。
（効果）特徴Ｄおよび特徴Ｆの双方の特徴を備えることで、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４９６４】
（特徴Ｅと特徴Ｆの関係）
特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｅおよび特徴Ｆの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【４９６５】
（特徴Ｅと特徴Ｆの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｅおよび特徴Ｆの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、その後の変動が行われ大当りとなる場合に、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機となる。
具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後始動入賞があり変動が行われ大当たりとなる場合に、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。
（効果）特徴Ｅおよび特徴Ｆの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４９６６】
本遊技機の特徴Ｇを以下に説明する。
【４９６７】
［特徴Ｇ１］
特徴Ｇ１の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と

、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少ない、遊技機。

【４９６８】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

対応図面：図１４－６８

【４９６９】

［特徴Ｇ２］

特徴Ｇ２の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記第１期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、
前記第２期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記ボーカル楽曲の出力が制限され、

前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。

【４９７０】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－９７、図１４－１０１

【４９７１】

［特徴Ｇ３］

特徴Ｇ３の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２振動演出の実行に対応して制限される、遊技機。

【４９７２】

本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

対応図面：図１４－７６、図１４－１０４

【４９７３】

［特徴Ｇ４］
特徴Ｇ４の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
可動体と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。
【４９７４】
本形態によれば、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
対応図面：図１４－７７、図１４－１０４
【４９７５】
［特徴Ｇ５］
特徴Ｇ５の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【４９７６】

本形態によれば、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３

【４９７７】

［特徴Ｇ６］

特徴Ｇ６の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【４９７８】

本形態によれば、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

対応図面：図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０２、図１４－１０３

【４９７９】

［特徴Ｇ７］

特徴Ｇ７の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインス

トゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【４９８０】

本形態によれば、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

対応図面：図１４－７７、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【４９８１】

［特徴Ｇ８］

特徴Ｇ８の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出を実行可能な演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第２期間において、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

前記第１期間において、前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記第２期間において、前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【４９８２】

本形態によれば、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

しかしながら、楽曲が出力される遊技機に関しては、商品性を高めるために改善の余地がある。本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、楽曲が出力される遊技機の商品性を高めることにある。

対応図面：図１４－８８、図１４－１０１

【４９８３】

［特徴Ｇ９］

特徴Ｇ９の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

示唆演出として、特定演出音を出力する特定演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第１期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定演出音の出力に対応して前記インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、

前記第２期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定演出音の出力に対応して前記ボーカル楽曲の出力が制限され、

前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、

前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。

【４９８４】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出

力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－６８、図１４－９７、図１４－１０１

【４９８５】

［特徴Ｇ１０］

特徴Ｇ１０の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２振動演出の実行に対応して制限される、遊技機。

【４９８６】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、

インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。
また、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。
対応図面：図１４－６８、図１４－７６、図１４－１０４
【４９８７】
［特徴Ｇ１１］
特徴Ｇ１１の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
可動体と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から可動体演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【４９８８】
本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。
また、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
対応図面：図１４－６８、図１４－７７、図１４－１０４
【４９８９】
［特徴Ｇ１２］
特徴Ｇ１２の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
示唆演出として、装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を除く複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記所定ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能で

あり、
　前記再可変表示演出を実行可能であり、
　前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　前記再可変表示演出が実行された場合、
　前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
　前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。
【４９９０】
　本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。
　また、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。
　対応図面：図１４－６８、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３
【４９９１】
　［特徴Ｇ１３］
　特徴Ｇ１３の遊技機は、
　特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　演出制御手段と、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　　特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
　　装飾識別情報の可変表示中に、
　　　前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
　　　前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
　　　前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
　　前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
　楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
　　前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　　複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【４９９２】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

対応図面：図１４－６８、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０２、図１４－１０３

【４９９３】

［特徴Ｇ１４］

特徴Ｇ１４の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
第１操作後演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときにインストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときにボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【４９９４】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

対応図面：図１４－６８、図１４－７７、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【４９９５】

［特徴Ｇ１５］

特徴Ｇ１５の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記所定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

【４９９６】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出

構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。
対応図面：図１４－６８、図１４－８８、図１４－１０１
【４９９７】
［特徴Ｇ１６］
特徴Ｇ１６の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。
【４９９８】
本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。
また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間にお

いて、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

さらに、装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、特定音を出力する特定演出を実行可能であるため、第１期間における興趣を一層向上させることができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－６８、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１

【４９９９】

［特徴Ｇ１７］

特徴Ｇ１７の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、

前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第２振動演出の実行に対応して制限され、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【５０００】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間にお

いて特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－７６、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０４

【５００１】

［特徴Ｇ１８］

特徴Ｇ１８の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、

前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【５００２】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－７７、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０４

【５００３】

［特徴Ｇ１９］

特徴Ｇ１９の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記第１期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、

前記第２期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前

記所定ボーカル楽曲の出力が制限され、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を実行可能であり、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【５００４】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３、図１４－９７、図１４－１０１

【５００５】

［特徴Ｇ２０］

特徴Ｇ２０の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２演出音の出力に対応して制限され
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【５００６】
本手段によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。
また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。
対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０２、図１４－１０３

【５００７】
［特徴Ｇ２１］
特徴Ｇ２１の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記特定演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記特定演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
前記第１期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応してインストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、
前記第２期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応してボーカル楽曲の出力が制限され、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【５００８】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－７７、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【５００９】
［特徴Ｇ２２］
特徴Ｇ２２の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記所定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。
【５０１０】
本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。
また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出

構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。
対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１
【５０１１】
［特徴Ｇ２３］
特徴Ｇ２３の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記特定音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。
【５０１２】
本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。
また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態

に制御されることを明確に強調できる。
対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１
【５０１３】
［特徴Ｇ２４］
特徴Ｇ２４の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が接触可能な特定部と、
可動体と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。
【５０１４】
本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ

、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。
　また、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
　対応図面：図１４－７６、図１４－７７、図１４－１０４
【５０１５】
　［特徴Ｇ２５］
　特徴Ｇ２５の遊技機は、
　特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　演出制御手段と、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　遊技者が接触可能な特定部と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　　特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
　　装飾識別情報の可変表示中に、
　　　前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
　　　前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、
　　　装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、
　楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
　　前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　　前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
　　前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、
　　前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
　前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
　前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
　前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
　　前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　　前記再可変表示演出を実行可能であり、
　前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　前記再可変表示演出が実行された場合、
　　前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【５０１６】

本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図１４－７６、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３、図１４－１０４

【５０１７】

［特徴Ｇ２６］

特徴Ｇ２６の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、第１パターンで前記操作手段を振動させる第１振動演出を実行可能であり、

前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記操作手段を振動させる第２振動演出を実行可能であり、

前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【５０１８】

本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

対応図面：図１４－７６、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０２、図１４－１０３、図１４－１０４

【５０１９】

［特徴Ｇ２７］

特徴Ｇ２７の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記振動演出として、第１パターンで前記操作手段を振動させる第１振動演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記操作手段を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
ボーカル楽曲の出力は、前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【５０２０】

本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

対応図面：図１４－７６、図１４－７７、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【５０２１】

［特徴Ｇ２８］

特徴Ｇ２８の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が接触可能な特定部と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、
セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、
前記所定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

【５０２２】

本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。

対応図面：図１４－７６、図１４－８８、図１４－１０１、図１４－１０４

【５０２３】

［特徴Ｇ２９］

特徴Ｇ２９の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【５０２４】

本手段によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

対応図面：図１４－７６、図１４－８８、図１４－１０１、図１４－１０４

【５０２５】

［特徴Ｇ３０］

特徴Ｇ３０の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、
音出力手段と、
可動体と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を実行可能であり、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【５０２６】

本形態によれば、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

また、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタ

ル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図１４－７７、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３、図１４－１０４

【５０２７】

［特徴Ｇ３１］

特徴Ｇ３１の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から所定演出音を出力可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から特定演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１所定演出音を出力可能であり、

前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１特定演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２所定演出音を出力可能であり、

前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２特定演出音を出力可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第１所定演出音の出力に対応して制限され、

前記第１特定演出音の出力とともに制限されずに行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第２所定演出音の出力に対応して制限され、

前記第２特定演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【５０２８】
本形態によれば、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１所定演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２所定演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１所定演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２所定演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１特定演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２特定演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１特定演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２特定演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１特定演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２特定演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。
対応図面：図１４－７７、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０２、図１４－１０３、図１４－１０４
【５０２９】
［特徴Ｇ３２］
特徴Ｇ３２の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
可動体と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力に対応して制限され、
ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【５０３０】

本手段によれば、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
対応図面：図１４－７７、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【５０３１】

［特徴Ｇ３３］
特徴Ｇ３３の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
可動体と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別

演出を実行可能であり、
　前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
　楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
　　前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　　前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
　　前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
　　前記所定演出を実行可能であり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
　　前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
　　前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
　　前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
　　前記特別演出を実行可能であり、
　前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
　　前記第１演出音の出力に対応して制限され、
　　前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
　前記ボーカル楽曲の出力は、
　　前記第２演出音の出力に対応して制限され、
　　前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。
【５０３２】
　本手段によれば、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
　また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。
　対応図面：図１４－７７、図１４－８８、図１４－１０１、図１４－１０４
【５０３３】
　［特徴Ｇ３４］
　特徴Ｇ３４の遊技機は、
　特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　演出制御手段と、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　可動体と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　　特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示

を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【５０３４】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

さらに、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限され、キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、第２演出音や特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、期待度が高いことを強調できる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－７７、図１４－８８、図１４－９７

、図１４－１０１、図１４－１０４
【５０３５】
［特徴Ｇ３５］
特徴Ｇ３５の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を実行可能であり、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。
【５０３６】
本形態によれば、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行

うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。
　また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。
　対応図面：図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３、図１４－１０２、図１４－１０３
【５０３７】
　［特徴Ｇ３６］
　特徴Ｇ３６の遊技機は、
　特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　演出制御手段と、
　表示手段と、
　音出力手段と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　　特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
　　装飾識別情報の可変表示中に、
　　　前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
　　　装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、
　　　セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、
　　　字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
　楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
　　装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
　　前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　　前記所定演出を実行可能
　　装飾識別情報の可変表示期間のうちの第２期間において、
　　前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、
　　前記特別演出を実行可能であり、
　前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
　前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
　前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
　　前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　　前記再可変表示演出を実行可能であり、
　前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前

記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【５０３８】

本形態によれば、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

また、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。

対応図面：図１４－８８、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３、図１４－１０１

【５０３９】

［特徴Ｇ３７］

特徴Ｇ３７の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、

インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行わ

れ、
ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【５０４０】
本形態によれば、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。
また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
対応図面：図１４－７７、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０２、図１４－１０３、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【５０４１】
［特徴Ｇ３８］
特徴Ｇ３８の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
前記所定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

【５０４２】

本形態によれば、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

また、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。

対応図面：図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－８８、図１４－１０１、図１４－１０２、図１４－１０３

【５０４３】

［特徴Ｇ３９］

特徴Ｇ３９の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【５０４４】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

さらに、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限され、キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、第２演出音や特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、期待度が高いことを強調できる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４

、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０２、図１４－１０３
【５０４５】
［特徴Ｇ４０］
特徴Ｇ４０の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
前記所定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
ボーカル楽曲の出力は、前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。
【５０４６】
本形態によれば、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行され

た場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
　また、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。
　対応図面：図１４－７７、図１４－８８、図１４－１０１、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７
【５０４７】
　［特徴Ｇ４１］
　特徴Ｇ４１の遊技機は、
　特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　演出制御手段と、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　　特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
　　装飾識別情報の可変表示中に、
　　　前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
　　　前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
　　　字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
　　　前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
　楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
　　前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
　　前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
　　前記特別演出を実行可能であり、
　　前記特定演出を実行可能であり、
　前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
　前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
　前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
　ボーカル楽曲の出力は、
　　前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
　　前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。
【５０４８】
　本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタ

ル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

さらに、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－７７、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【５０４９】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【５０５０】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１４－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【５０５１】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【５０５２】

尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【５０５３】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリ

ーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【５０５４】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【５０５５】
また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。
【５０５６】
尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。
【５０５７】
尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。
【５０５８】
画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。
【５０５９】
遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第

２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【５０６０】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【５０６１】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【５０６２】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１４－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【５０６３】

遊技盤２の所定位置（図１４－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【５０６４】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂが設けられている。第１特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図１４－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第１大入賞口を形成し、第２特別可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図１４－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第２大入賞口を形成する。

【５０６５】

第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口に進入しやすくなる。

【５０６６】

同じく、　第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８３がオフ状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口に進入しやすくなる。

【５０６７】

第１大入賞口に進入した遊技球は第１カウントスイッチ２３（図１４－２参照）によって検出されるようになっており、第２大入賞口に進入した遊技球は第２カウントスイッチ

２４（図１４－２参照）によって検出されるようになっている。これら第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【５０６８】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【５０６９】

遊技盤２の所定位置（図１４－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【５０７０】

画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【５０７１】

普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【５０７２】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【５０７３】

尚、本実施の形態における遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。

【５０７４】

尚、本実施の形態における通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本実施の形態における時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。

【５０７５】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【５０７６】

遊技盤２の所定位置（図１４－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。

また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。

【５０７７】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。

【５０７８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【５０７９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１４－２参照）により検出される。

【５０８０】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１４－２参照）により検出される。

【５０８１】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【５０８２】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【５０８３】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【５０８４】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【５０８５】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【５０８６】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、

遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【５０８７】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【５０８８】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【５０８９】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される第１大入賞口や第２大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や６回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【５０９０】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【５０９１】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【５０９２】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【５０９３】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【５０９４】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【５０９５】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り

時短、回数切り確変等）ともいう。
【５０９６】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【５０９７】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態つ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【５０９８】
尚、本実施の形態では、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、６ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第２入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第２大入賞口に進入する、つまり、第２カウントスイッチ２４によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。
【５０９９】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。
【５１００】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【５１０１】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様と、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【５１０２】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【５１０３】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において

、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【５１０４】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【５１０５】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【５１０６】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【５１０７】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【５１０８】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【５１０９】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１４－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【５１１０】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作す（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【５１１１】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行

（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。

【５１１２】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【５１１３】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【５１１４】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【５１１５】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【５１１６】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【５１１７】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【５１１８】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２、８３をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に伝送する。

【５１１９】

また、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【５１２０】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【５１２１】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【５１２２】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【５１２３】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【５１２４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【５１２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【５１２６】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【５１２７】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブラン

ク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【５１２８】

また、図１４－３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【５１２９】

図１４－４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ５画像秒が領域、レイヤ６の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像Ａ及び該ガラス板画像Ａが割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として後述するホワイトアウト画像００３ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域、レイヤ１１の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域、レイヤ１２の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ１２画像描画領域、レイヤ１３の画像として小図柄（第４図柄）を描画・配置するためのレイヤ１３画像描画領域が配置されている。

【５１３０】

尚、本実施の形態における拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々に高くなっていく画像である（図１４－８３～図１４－９７参照）。本実施の形態における装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率０％）な画像である（図１４－９８、図１４－９９参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であることに対し、拡大エフェクトは、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能な画像である。すなわち、拡大エフェクトは、開発コストが低コストながらも注目してもらいたい対象の画像を効果的に目立たせることができる画像である。

【５１３１】

本実施の形態では、これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１４－４及び図１４－５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く

設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像はレイヤ１２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【５１３２】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も上層に表示される画像である。

【５１３３】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【５１３４】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【５１３５】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【５１３６】
尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【５１３７】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【５１３８】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【５１３９】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【５１４０】
図１４－６（Ａ）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１４－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【５１４１】
図１４－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【５１４２】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１４－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【５１４３】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１４－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。
【５１４４】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。
【５１４５】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
【５１４６】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【５１４７】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ３００Ｈは、特別可変入賞球装置７第１大入賞口や第２大入賞口を通過（進入）した遊技球が第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４により検出され

て入賞が発生したことに基づき、１５球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。

【５１４８】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【５１４９】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【５１５０】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【５１５１】

コマンドＤ０００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことを通知するためのＶ入賞通知コマンドである。以下、本実施の形態では、大当り遊技中での第２カウントスイッチ２４による遊技球の検出を「Ｖ入賞」を記載する場合がある。本実施の形態における「Ｖ入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短御と確変制御の両方の制御が実行されること（高確高ベース状態に制御されること）を指す。

【５１５２】

コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。

【５１５３】

尚、図１４－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【５１５４】

図１４－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１４－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ

１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、乱数値ＭＲ５の初期値判定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【５１５５】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【５１５６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９」の範囲の値をとる。

【５１５７】

変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「４０９５」の範囲の値をとる。

【５１５８】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２５５」の範囲の値をとる。

【５１５９】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【５１６０】

ＭＲ初期値判定用の乱数値ＭＲ６は、乱数値ＭＲ５の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば、「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【５１６１】

図１４－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【５１６２】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【５１６３】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【５１６４】
表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。
【５１６５】
図１４－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、や「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。
【５１６６】
ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１４－９（Ｂ）を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の６ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞（いわゆるＶ入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。
【５１６７】
「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが６回繰り返し実行される大当り（６ラウンド且つＶ入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（６ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目及び７ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（１０ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態である。
【５１６８】
本実施の形態では、大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。
【５１６９】
尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以

、または４種類以上設けてもよい。
【５１７０】
　また、図１４－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「０」～「４９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「大当りＡ」や「大当りＢ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。
【５１７１】
　図１４－１０及び図１４－１１は、本実施の形態における変動パターンの具体例を示す説明図である。本実施の形態の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。
【５１７２】
　図１４－１０に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベース

スーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。

【５１７３】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が８０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。

【５１７４】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ａ、特図変動時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｂ、特図変動時間が５００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｃの３種類の変動パターンが設けられている。

【５１７５】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が７３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－２、特図変動時間が８３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－３の２種類の変動パターンが設けられている。

【５１７６】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１０３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－４、特図変動時間が１０３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－５、特図変動時間が４００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－６の３種類の変動パターンが設けられている。

【５１７７】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－７、特図変動時間が１１３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－８、特図変動時間が４５０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－９の３種類の変動パターンが設けられている。

【５１７８】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が１２３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。
【５１７９】
変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１３３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた７００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられている。
【５１８０】
変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。
【５１８１】
また、図１４－１１に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。
【５１８２】
より具体的には、図１４－１１に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパー

リーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１０８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出とベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が１０３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－４の３種類の変動パターンが設けられている。

【５１８３】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が１１３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。

【５１８４】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当となるＰＢ１－８、特図変動時間が１２３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。

【５１８５】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１３３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた７５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。

【５１８６】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、

ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。

【５１８７】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【５１８８】

本実施の形態では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【５１８９】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１４－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【５１９０】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合、図１４－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【５１９１】
　また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１４－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。
【５１９２】
　また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１４－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を
「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【５１９３】
　上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図１４－１３～図１４－１５に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ４とを比較し、変動パターンを決定する。
【５１９４】
　例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が０～２個である場合は、図１４－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。
【５１９５】
　決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。
【５１９６】
　決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４

の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【５１９７】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が３個である場合は、図１４－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－２に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。

【５１９８】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【５１９９】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【５２００】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１４－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２００の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２０１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定する。

【５２０１】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれ

ば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。

【５２０２】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図１４－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。

【５２０３】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。

【５２０４】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１４－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。

【５２０５】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【５２０６】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当り期待度：低ベース最強スーパーリーチ＞低ベース強スーパーリーチＣ＞低ベース

強スーパーリーチＢ＞低ベース強スーパーリーチＡ）。
【５２０７】
　また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。
【５２０８】
　そして、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当り期待度：高ベーススーパーリーチＤ＞高ベーススーパーリーチＣ＞高ベーススーパーリーチＢ＞高ベーススーパーリーチＡ）。
【５２０９】
　尚、本実施の形態では、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合が設けられていない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。
【５２１０】
　図１４－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。
【５２１１】
　このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１４－１６に示すような遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０が設けられている。図１４－１６に示す遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５とを備えている。
【５２１２】
　第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【５２１３】
第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。
【５２１４】
一例として、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【５２１５】
こうして第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【５２１６】
尚、本実施の形態では、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。
【５２１７】
普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【５２１８】
遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【５２１９】
遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【５２２０】
遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行

を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【５２２１】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【５２２２】

遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【５２２３】

図１４－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【５２２４】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【５２２５】

図１４－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１４－１７（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０が設けられている。図１４－１７（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４とを備えている。

【５２２６】

演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【５２２７】

演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種

類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【５２２８】

演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【５２２９】

演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【５２３０】

本実施の形態では、図１４－１７（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【５２３１】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【５２３２】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【５２３３】

保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が

格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。

【５２３４】

また、保留表示フラグには、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされるようになっている。

【５２３５】

尚、本実施の形態における保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。

【５２３６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【５２３７】

図１４－１７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１４－１７（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【５２３８】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【５２３９】

（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１４－１８は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【５２４０】
図１４－１８に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【５２４１】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【５２４２】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【５２４３】
また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【５２４４】
乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【５２４５】
こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１４－１９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１４－１９に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実

行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【５２４６】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【５２４７】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【５２４８】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【５２４９】

（特別図柄プロセス処理）

図１４－２０は、特別図柄プロセス処理として、図１４－１９に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【５２５０】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１４－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【５２５１】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【５２５２】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特

図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【５２５３】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【５２５４】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【５２５５】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【５２５６】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【５２５７】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【５２５８】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソ

レノイド８２、８３に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や開放対象の大入賞口、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【５２５９】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３、２４によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【５２６０】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【５２６１】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"７"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。

【５２６２】

（始動入賞判定処理）

図１４－２１は、図１４－２０に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００３ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００３ＳＧＳ１０３）。

【５２６３】

００３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００３ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの

保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００３ＳＧＳ１０６）。

【５２６４】

００３ＳＧＳ１０３，００３ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【５２６５】

００３ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（００３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００３ＳＧＳ１１０）。

【５２６６】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【５２６７】

００３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１４－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【５２６８】

ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００３ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００３ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１４－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【５２６９】

００３ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００３ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００３ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【５２７０】

（入賞時乱数値判定処理）

図１４－２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１４－２１のステップ００３ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００３ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【５２７１】

図１４－２２（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００３ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。

【５２７２】

ステップ００３ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１４－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１２２）。その後、図１４－１７のステップ００３ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１２３）。

大当り判定範囲には、ステップ００３ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【５２７３】

ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１２８）、遊技状態に応じたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１３０）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図１４－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図１４－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢをそれぞれ選択すればよい。

【５２７４】

また、ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１４－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【５２７５】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、大当りＣである場合には第４図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ００３ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【５２７６】

ステップ００３ＳＧＳ１３０、ステップ００３ＳＧＳ１３５の実行後、ＣＰＵ１０３は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３８）。本実施の形態では、図１４－２２（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【５２７７】

その後、ステップ００３ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【５２７８】

（特別図柄通常処理）

図１４－２３は、特別図柄通常処理として、図１４－２０のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４－２３に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【５２７９】

ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４をそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【５２８０】

ステップ００３ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４３）。

【５２８１】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４４）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【５２８２】

一方、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【５２８３】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【５２８４】

ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記

憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【５２８５】

ステップ００３ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４７）。

【５２８６】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４８）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【５２８７】

ステップ００３ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１４－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００３ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本実施の形態であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が０～２１８の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【５２８８】

このように、ステップ００３ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００３ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【５２８９】

ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１４－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５４）。

【５２９０】

ステップ００３ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊

技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００３ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が大当りＡであれば「０」とし、大当りＢであれば「２」とし、大当りＣであれば「３」とすればよい。尚、ステップ００３ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００３ＳＧＳ１５６に進む。

【５２９１】

また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１５２～００３ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００３ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【５２９２】

ステップ００３ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００３ＳＧＳ１５４における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「２」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＣ」である場合には、「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【５２９３】

ステップ００３ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【５２９４】

尚、ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【５２９５】

（変動パターン設定処理）

図１４－２４は、変動パターン設定処理として、図１４－２０のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４－２４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ａ）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１４－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１４－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１４－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１４－

１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。
【５２９６】
そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ｂ）。
【５２９７】
更にＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個であれば、図１４－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、図１４－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図１４－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１４－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１４－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。
【５２９８】
そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６２）。
【５２９９】
ステップ００３ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【５３００】
ステップ００３ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。
【５３０１】
ステップ００３ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１

６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【５３０２】

ステップ００３ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１４－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【５３０３】

（特別図柄停止処理）

図１４－２５は、特別図柄停止処理として、図１４－２０のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１８２）。

【５３０４】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始１指定コマンド（大当りＡ）、大当り開始２指定コマンド（大当りＢ）、大当り開始３指定コマンド（大当りＣ）を送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８５）。

【５３０５】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８６）。

【５３０６】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、大当りＡや大当りＢの場合には６回、大当りＣの場合には１０回）をセットする（ステップ００３ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００３ＳＧＳ１８９）。

【５３０７】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｎ）

は、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。

【５３０８】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００３ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００３ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１９５）。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ）。確変フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、確変フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｙ）は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１９５ｂ）、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。

【５３０９】

ステップ００３ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ１９７）。

【５３１０】

（大当り開放中処理）

図１４－２６は、大当り開放中処理として、図１４－２０のステップＳ１１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４－２６に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、開放時間タイマの値を－１し（ステップ００３ＳＧＳ２０１）、該開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０２）。開放時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０２；Ｎ）は、更に大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０３）。尚、大入賞口の開放タイミングであるか否かは、例えば、開放時間タイマの値等により判定すればよい。

【５３１１】

大入賞口の開放タイミングでない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０６に進み、大入賞口の開放タイミングである場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を開放状態に制御するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０４）、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２０６に進む（ステップ００３ＳＧＳ２０５）。

【５３１２】

ステップ００３ＳＧＳ２０６の処理においてＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０６）。第１カウントスイッチ２３がオンになっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０９に進み、第１カウントスイッチ２３がオンになった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０７）、賞球として所定個数の遊技球を払い出すための賞球払い出し処理を実行する（ステップ００３ＳＧＳ２０８）。そして、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行い（ステップ００３ＳＧＳ２０８ａ）、ステップ００３ＳＧＳ２０９に進む。

【５３１３】

ステップ００３ＳＧＳ２０９の処理においてＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ２４がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０９）。第２カウントスイ

ッチ２４がオンとなっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、第２カウントスイッチ２４がオンとなった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１０）、ステップ００３ＳＧＳ２０８と同一の処理である賞球払い出し処理を実行するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１１）、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２１１ａ）。

【５３１４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、既に遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されたこと（第２カウントスイッチ２４がオンとなったこと）を示すＶ入賞フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１２）。Ｖ入賞フラグがオン状態ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｙ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、Ｖ入賞フラグがオン状態である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｎ）は、Ｖ入賞フラグをオン状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２１３）、Ｖ入賞通知コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２１５に進む（ステップ００３ＳＧＳ２１４）。

【５３１５】

ステップ００３ＳＧＳ２１５の処理においてＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上であるか否か、つまり、入賞個数カウンタの値が大入賞口を閉鎖するために予め定められた値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１５）。入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値未満である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｎ）は大当り開放中処理を終了し、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ００３ＳＧＳ２１６）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１７）、開放回数カウンタの値－１し（ステップ００３ＳＧＳ２１８）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２１９）。

【５３１６】

尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１４－１９に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【５３１７】

また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてＣＰＵ１０３は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が０である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が１以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。

【５３１８】

（大当り終了処理）

図１４－２７は、大当り終了処理として、図１４－２０のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【５３１９】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００３ＳＧＳ２２２）、処理を終了する。

【５３２０】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｙ）

には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００３ＳＧＳ２２３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００３ＳＧＳ２２４）。経過していなければ処理を終了する。

【５３２１】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００３ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２５）。

【５３２２】

Ｖ入賞フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｙ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００３ＳＧＳ２２７、ステップ００３ＳＧＳ２２８）。また、Ｖ入賞フラグをクリアしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２２９）。一方、Ｖ入賞フラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｎ）、時短フラグをオンにしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２３１）。

【５３２３】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ００３ＳＧＳ２３２において時短回数カウンタに「１００」をセットする。また、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２３３）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２３４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００３ＳＧＳ２３５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２３６）。

【５３２４】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１４－２８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１４－２８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【５３２５】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【５３２６】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込

み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。
【５３２７】
ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。
【５３２８】
ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。
【５３２９】
ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。
【５３３０】
尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。
【５３３１】
尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。
【５３３２】
（演出制御プロセス処理）
図１４－２９は、演出制御プロセス処理として、図１４－２８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４－２９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）、保留表示更新処理（ステップＳ１６１）、第１右打ち表示演出処理（ステップＳ１６２）、第２右打ち表示演出処理（ステップＳ１６３）、第１左打ち表示演出処理（ステップＳ１６４）、第２左打ち表示演出処理（ステップＳ１６５）の各処理を実行する。
【５３３３】
保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を

実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に変化するタイミングを決定する。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。

【５３３４】

保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の変化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様に変化させればよい。尚、本実施の形態における保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を変化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。

【５３３５】

第１右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第１右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が大当り遊技状態である場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第２右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第２右打ち表示は、第１右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第１右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。

【５３３６】

第１左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第１左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第２左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球がゲート４１を通過したことを示すコマンド等をＣＰＵ１０３から受信したことにもとづいて第２左打ち表示を表示すればよい。

【５３３７】

ステップＳ１６０～ステップ１６６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【５３３８】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【５３３９】
ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。
【５３４０】
ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。
【５３４１】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を"４"に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。
【５３４２】
ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"６"のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である"５"に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【５３４３】
ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"７"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【５３４４】
［特徴部０３ＴＭ］
次に、［特徴部０３ＴＭ］に関して、図１４－３０～図１４－１３０を用いて説明する。
本実施形態では、大当り期待度を示唆する演出であって、楽曲とは異なる音声の出力を伴う演出である予告演出を実行可能である。
また、特別図柄の変動表示が実行されているときの所定期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であるとともに、予告演出も実行可能である。
また、特別図柄の変動表示が実行されているときの所定期間が経過した後の特別期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるとともに、予告演出も実行可能である。
【５３４５】
この、所定期間においてインストゥルメンタル楽曲が出力されているときに実行される予告演出のうち、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する予告演出がある。
また、この、特別期間においてボーカル楽曲が出力されているときに実行される予告演出のうち、ボーカル楽曲の出力を制限する予告演出がある。
そして、ボーカル楽曲の出力を制限する予告演出の種類は、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する予告演出の種類よりも少なくなるようにしてもよい。
【５３４６】
［変動表示中の各期間］
本実施形態では、変動表示が実行されてる期間に含まれる各期間を、以下に示すような期間（パート）と称してもよい。なお、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態であることを、適宜「低Ｂ状態」と称し、遊技状態が高Ｂ状態であることを、適宜「高Ｂ状態」と称する。
・低Ｂリーチ前期間
・低Ｂノーマルリーチ期間
・低Ｂ弱ＳＰリーチ期間
・低Ｂ強ＳＰリーチ期間
・高Ｂリーチ前期間
・高ＢＳＰリーチ期間
【５３４７】
低Ｂリーチ前期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、変動表示が開始してからリーチが成立するまでの期間のことである。この期間を、適宜「リーチ前期間」、「非リーチ期間」等と称する場合があるものとする。
【５３４８】
低Ｂノーマルリーチ期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、リーチが成立してからノーマルリーチが終了するまでの期間のことである。この期間を、適宜「ノーマルリーチ期間」、「Ｎリーチ期間」等を称する場合があるものとする。
【５３４９】
低Ｂ弱ＳＰリーチ期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、ノーマルリーチが終了した後に弱ＳＰリーチに発展している期間のことである。この期間を、適宜「弱ＳＰリーチ期間」、「弱ＳＰ期間」等と称する場合があるものとする。
【５３５０】
なお、本実施形態では、低ベース状態において実行される、弱スーパーリーチを、「弱ＳＰリーチ」（弱スーパーリーチ）や「低Ｂ弱ＳＰリーチ」や「低Ｂ弱ＳＰ」等と称する。
【５３５１】
（チャレンジ演出）

本実施形態では、低Ｂ弱ＳＰリーチとして、味方キャラクタがチャレンジを行うことにより強ＳＰリーチに発展するか否かを報知するチャレンジ演出が実行される。ここで、強ＳＰリーチに発展しない場合には、味方キャラクタチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。一方、強ＳＰリーチに発展する場合には、味方キャラクタがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される。

【５３５２】

低Ｂ強ＳＰリーチ期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、ノーマルリーチが終了した後に強ＳＰリーチに発展している期間のことである。この期間を、適宜「強ＳＰリーチ期間」、「強ＳＰ期間」等と称する場合があるものとする。

【５３５３】

なお、本実施形態では、低ベース状態において実行される、強スーパーリーチＡと、強スーパーリーチＢと、強スーパーリーチＣとに加えて、最強スーパーリーチを、「強ＳＰリーチ」（強スーパーリーチ）や「低Ｂ強ＳＰリーチ」や「低Ｂ強ＳＰ」等と称する。

【５３５４】

本実施形態では、低Ｂ強ＳＰリーチ期間は、第１パートと、第２パートと、第３パートとで構成されている。

【５３５５】

低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第１パートは、低Ｂ強ＳＰリーチに発展してから、第２パートとなるまでの期間に対応するパートであり、低Ｂ強ＳＰリーチ期間の導入部分となっている。

【５３５６】

低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第２パートは、第１パートが終了してから、第３パートとなるまでの期間に対応するパートであり、低Ｂ強ＳＰリーチ期間の展開部分となっており、強ＳＰリーチの最も盛り上げる部分ともいえる。

これらの低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第１パートおよび第２パートを合わせて、煽りパートと称する。

【５３５７】

低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第３パートは、第２パートが終了してから、変動終了となるまでの期間に対応するパートであり、低Ｂ強ＳＰリーチ期間の結末部分となっており、強ＳＰリーチの勝敗報知（表示結果報知）部分ともいえる。

この低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第３パートを、結果報知パートと称する。

【５３５８】

また、低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第３パートは、表示結果が「大当り」である場合、大当り報知パートと、エピローグパートとで構成され、表示結果が「はずれ」である場合、はずれ報知パートのみで構成される。

【５３５９】

（バトル演出）

本実施形態では、低Ｂ強ＳＰリーチとして、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。

【５３６０】

従って、低Ｂ強ＳＰリーチ演出（バトル演出）の第１パートでは、その強ＳＰリーチのタイトルが報知される演出と、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルの前半部分を行う演出とが実行される。

【５３６１】

そして、低Ｂ強ＳＰリーチ演出（バトル演出）の第２パートでは、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルの後半部分を行う様子が示される演出が実行される。

【５３６２】
そして、低Ｂ強ＳＰリーチ演出（バトル演出）の第３パートでは、バトルの勝敗の結果が報知される演出が実行される。
【５３６３】
高Ｂリーチ前期間とは、例えば、遊技状態が高ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、変動表示が開始してからリーチが成立するまでの期間のことである。この期間を、適宜「リーチ前期間」、「非リーチ期間」等と称する場合があるものとする。
【５３６４】
高ＢＳＰリーチ期間とは、例えば、遊技状態が高ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、リーチが成立し、ＳＰリーチに発展している期間のことである。この期間を、適宜「ＳＰリーチ期間」、「ＳＰ期間」等と称する場合があるものとする。
【５３６５】
なお、本実施形態では、高ベース状態において実行される、スーパーリーチＡと、スーパーリーチＢと、スーパーリーチＣと、スーパーリーチＤとを、「ＳＰリーチ」（スーパーリーチ）や「高ＢＳＰリーチ」や「高ＢＳＰ」と称する。
【５３６６】
本実施形態では、高ＢＳＰリーチ期間は、第１パートと、第２パートとで構成されている。
【５３６７】
高ＢＳＰリーチ期間の第１パートは、高ＢＳＰリーチに発展してから、第２パートとなるまでの期間に対応するパートであり、高ＢＳＰリーチ期間の導入部分および展開部分となっており、高ＢＳＰリーチの最も盛り上げる部分ともいえる。
【５３６８】
高ＢＳＰリーチ期間の第２パートは、第１パートが終了してから、変動終了となるまでの期間に対応するパートであり、高ＢＳＰリーチ期間の結末部分となっており、高ＢＳＰリーチの結果報知部分ともいえる。
この高ＢＳＰリーチ期間の第２パートを、結果報知パートと称する。
【５３６９】
また、高ＢＳＰリーチ期間の第２パートは、表示結果が「大当り」である場合、大当り報知パートと、エピローグパートとで構成され、表示結果が「はずれ」である場合、はずれ報知パートのみで構成される。
【５３７０】
（高Ｂバトル演出）
本実施形態では、高ＢＳＰリーチとして、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知する高Ｂバトル演出が実行される。高Ｂバトル演出は、前述したバトル演出と同様の演出態様であるものとする。但し、高Ｂバトル演出では、前述したバトル演出よりも短縮したかたちでのバトルが展開されるものとする。
【５３７１】
従って、高ＢＳＰリーチ演出（バトル演出）の第１パートでは、そのＳＰリーチのタイトルが報知される演出と、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行う演出とが実行される。
【５３７２】
そして、高ＢＳＰリーチ演出（バトル演出）の第２パートでは、バトルの勝敗の結果が報知される演出が実行される。
【５３７３】
［予告演出］
本実施形態では、特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示の表示結

果が「大当り」となる期待度（大当り期待度）を示唆する（変動中）予告演出を実行可能である。この予告演出は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声として楽曲とは異なる音声（演出音）の出力を伴う演出である。

【５３７４】

本実施形態では、前述した変動表示中の各期間において実行される予告演出を、以下のように称する。

・低Ｂリーチ前演出
・低Ｂノーマルリーチ演出
・低Ｂ弱ＳＰリーチ演出
・低Ｂ強ＳＰリーチ演出
・高Ｂリーチ前演出
・高ＢＳＰリーチ演出

【５３７５】

低Ｂリーチ前演出は、例えば、低Ｂリーチ前期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、変化演出、変化煽り演出、通常ボタン操作促進演出、チャンスボタン操作促進演出、第１リーチ前セリフ演出（ウィンドウ態様）、第２リーチ前セリフ演出（全画面態様）、ＺＯＮＥ演出、ＺＯＮＥ煽り演出、擬似連演出、擬似連煽り演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【５３７６】

低Ｂノーマルリーチ演出は、例えば、低Ｂノーマルリーチ期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、通常ボタン操作促進演出、ランプＳＵ演出、次回予告演出、第１激熱演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【５３７７】

低Ｂ弱ＳＰリーチ演出は、例えば、低Ｂ弱ＳＰリーチ期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、カットイン演出、ＣＵタイトル演出、ＣＵ字幕演出、ＣＵキャラ演出、ＣＵエフェクト演出、ＣＵ役物演出、ＣＵレバブル演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【５３７８】

低Ｂ強ＳＰリーチ演出は、例えば、低Ｂ強ＳＰリーチ期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、強ＳＰ発展時役物演出、第２激熱演出、レバー操作促進演出、大当り報知演出、はずれ報知演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【５３７９】

高Ｂリーチ前演出は、例えば、高Ｂリーチ前期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、変化演出、変化煽り演出、期待度表示演出、第３激熱演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【５３８０】

高ＢＳＰリーチ演出は、例えば、高ＢＳＰリーチ前期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、第４激熱演出、ボタン操作促進演出、大当り報知演出、はずれ報知演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【５３８１】

［飾り図柄、小図柄］

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、飾り図柄の変動表示を画面中央領域（図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ）で開始させるとともに、小図柄の変動表示を画面左上領域（小図柄表示エリア）で開始させる。なお、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合、飾り図柄に対応したＳＰ中図柄の変動表示を画面内の所定領域（画面右上領域、画面左下領域等）で実行させてもよい。

【５３８２】

そして、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出表示されたことに対応して、スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合、表示結果となる飾り図柄の組合せを画面中央領域に確定停止させるとともに、表示結果となる小図柄の組合せを画面左上領域に確定

停止させる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合、表示結果となる小図柄の組合せを画面左上領域に確定停止させる。

【５３８３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ（ＳＰリーチ）の変動パターンである場合、リーチ状態が成立した後、ＳＰリーチに発展するタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄の組合せを非表示とするか又は縮小表示させる。なお、小図柄に関しては、ＳＰリーチの発展前後において画面左上領域で表示態様を変化させることなく継続して変動表示させている。以下に示す演出例では、飾り図柄や小図柄の説明を省略する。

【５３８４】

［遊技効果ランプ］

本実施形態では、遊技効果ランプ９の一種として操作部（スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ）にランプが備えられてる。演出制御基板１２は、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを発光・点滅などの制御を行うことができる。

【５３８５】

また、操作部（スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ）に備えられたランプとは異なるランプであって、遊技効果ランプ９の一種としてメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等を含むその他のランプが備えられている。これらのランプを総称して、適宜「演出ランプ」と称する。演出制御基板１２は、演出ランプを発光・点滅などの制御を行うことができる。

【５３８６】

以下に、本実施形態における予告演出の一例を説明する。

【５３８７】

［操作促進演出］

本実施形態では、所定のタイミング（本例では、操作促進演出に対応する演出が実行されるべきタイミングの前のタイミング）で、操作促進演出を実行可能である。操作促進演出では、画像表示装置５に操作部を模したオブジェクトが表示されたり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから操作促進演出音が出力されることによって、遊技者に操作部を操作するように促すことができる。

【５３８８】

本実施形態では、操作促進演出を実行契機とする演出を対応演出と称する。本例では、対応演出には、後述するリーチ前役物演出、第１セリフ演出、はずれ報知演出、大当り報知演出などがある。

【５３８９】

本実施形態では、操作促進演出として、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促すボタン操作促進演出と、スティックコントローラ３１Ａを操作するように促すレバー操作促進演出と、がある。

【５３９０】

［通常ボタン操作促進演出］

本実施形態では、ボタン操作促進演出のうち、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す演出であって、その後に比較的大当り期待度の低い演出が実行されやすいことを示唆する演出、または、その後に表示結果の報知が行われることを示唆する演出である通常ボタン操作促進演出を実行可能である。

【５３９１】

（第１パート、第２パート、第３パート）

通常ボタン操作促進演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートと、第３パートとで構成されている（演出例は、図１４－８２～図１４－８３等を参照）。

・通常ボタン操作促進演出（第１パート）：ボタン形成エフェクト表示が表示されるとともに、ボタン操作促進演出事前示唆音が出力

・通常ボタン操作促進演出（第２パート）：通常ボタン操作促進表示が表示されるとともに、キャラボイス音及び効果音が出力
・通常ボタン操作促進演出（第３パート）：通常ボタン操作促進表示が継続して表示される
【５３９２】
先ず、通常ボタン操作促進演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常ボタン操作促進演出音としてボタン操作促進演出事前示唆音が出力される。
【５３９３】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、通常ボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、通常ボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。
【５３９４】
次いで、通常ボタン操作促進演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示（本例では、白色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常ボタン操作促進演出音としてキャラボイス音（本例では、キャラＡによる「押せ！！」のボイス音）と効果音が出力される。
【５３９５】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、通常ボタン操作促進演出（第２パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、通常ボタン操作促進演出（第２パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。
【５３９６】
次いで、通常ボタン操作促進演出（第３パート）では、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示が継続して表示される。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、通常ボタン操作促進表示のプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。
【５３９７】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、通常ボタン操作促進演出（第３パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、通常ボタン操作促進演出（第３パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。
【５３９８】
この通常ボタン操作促進演出のうち、高Ｂ状態に制御されているときのＳＰリーチ演出における結果分岐演出で実行されるボタン操作促進演出を、適宜「高Ｂボタン操作促進演出」と称する。
【５３９９】
［チャンスボタン操作促進演出］
本実施形態では、ボタン操作促進演出のうち、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す演出であって、その後に比較的大当り期待度の高い演出が実行されやすいことを示唆する演出であるチャンスボタン操作促進演出を実行可能である。
【５４００】
（第１パート、第２パート、第３パート）
チャンスボタン操作促進演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートと、第

３パートとで構成されている（演出例は、図１４－８５～図１４－８６を参照）。
・チャンスボタン操作促進演出（第１パート）：ボタン形成エフェクト表示が表示されるとともに、ボタン操作促進演出事前示唆音が出力
・チャンスボタン操作促進演出（第２パート）：チャンスボタン操作促進表示が表示されるとともに、キャラボイス音及び効果音が出力
・チャンスボタン操作促進演出（第３パート）：チャンスボタン操作促進表示が継続して表示される
【５４０１】
先ず、チャンスボタン操作促進演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャンスボタン操作促進演出音としてボタン操作促進演出事前示唆音が出力される。
【５４０２】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、チャンスボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、チャンスボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。
【５４０３】
このときのボタン形成エフェクト表示は、通常ボタン操作促進演出（第１パート）におけるボタン形成エフェクト表示と同様であるが、このような例に限定されず、通常ボタン操作促進演出（第１パート）におけるボタン形成エフェクト表示と異なってもよい。
【５４０４】
また、このときのチャンスボタン操作促進演出音（ボタン操作促進演出事前示唆音）は、通常ボタン操作促進演出（第１パート）におけるチャンスボタン操作促進演出音（ボタン操作促進演出事前示唆音）と同様であるが、このような例に限定されず、通常ボタン操作促進演出（第１パート）におけるチャンスボタン操作促進演出音（ボタン操作促進演出事前示唆音）と異なってもよい。
【５４０５】
次いで、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示（本例では、赤色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、ミニキャラＡの画像と、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャンスボタン操作促進演出音としてキャラボイス音（本例では、キャラＡによる「押して押して」のボイス音）と効果音が出力される。
【５４０６】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）に対応して赤色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。
【５４０７】
このときのチャンスボタン操作促進表示やチャンスボタン操作促進演出音（キャラボイス音、効果音）に関しても、通常ボタン操作促進演出（第２パート）におけるチャンスボタン操作促進表示やチャンスボタン操作促進演出音（キャラボイス音、効果音）と同様であってもよく、異なってもよい。
【５４０８】
次いで、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）では、画像表示装置５の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示が継続して表示される。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、チャンスボタン操作促進表示のプッシュボタン

３１Ｂを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【５４０９】

このとき、プッシュボタン３１Ｂは、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）に対応して赤色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。

【５４１０】

［レバー操作促進演出］

本実施形態では、スティックコントローラ３１Ａを操作するように促す演出であって、その後に表示結果の報知が行われることを示唆する演出であるレバー操作促進演出を実行可能である。

【５４１１】

（第１パート、第２パート、第３パート）

レバー操作促進演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートと、第３パートとで構成されている（演出例は、図１４－１０２～図１４－１０３を参照）。

・レバー操作促進演出（第１パート）：レバー形成エフェクト表示が表示されるとともに、レバー操作促進演出事前示唆音が出力

・レバー操作促進演出（第２パート）：レバー操作促進表示が表示されるとともに、キャラボイス音及び効果音が出力

・レバー操作促進演出（第３パート）：レバー操作促進表示が継続して表示される

【５４１２】

先ず、レバー操作促進演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するレバー形成エフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからレバー操作促進演出音としてレバー操作促進演出事前示唆音が出力される。

【５４１３】

このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている強ＳＰリーチの演出画像等に対応した発光色での発光の制御を行っている。

【５４１４】

次いで、レバー操作促進演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面中央に、レバー操作促進表示（本例では、白色に発光したスティックコントローラ３１Ａを模したオブジェクトと、「引け！！」の文字と、手前向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからレバー操作促進演出音としてキャラボイス音（本例では、キャラＡによる「引け！！」のボイス音）と効果音が出力される。

【５４１５】

このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第２パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第２パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。

【５４１６】

次いで、レバー操作促進演出（第３パート）では、画像表示装置５の画面中央に、レバー操作促進表示が継続して表示される。このとき、遊技者にスティックコントローラ３１Ａを操作するように促すために、レバー操作促進表示のスティックコントローラ３１Ａを模したオブジェクトが手前方向に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経

過とともに、レバー操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。
【５４１７】
　このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第３パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第３パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。
【５４１８】
［ボタン操作促進演出、レバー操作促進演出の実行期間］
　本実施形態では、レバー操作促進演出の実行期間は、ボタン操作促進演出の実行期間よりも長い。本例では、レバー操作促進演出の実行期間は、最大で１００００ｍｓであり、ボタン操作促進演出の実行期間は、最大で５０００ｍｓであるものとする。操作促進演出は、遊技者によって操作部が操作されたタイミング、または、遊技者によって操作部が操作されずに操作促進演出の有効期間を終了したタイミングで、終了する構成である。操作促進演出の実行期間が最大となる場合とは、遊技者によって操作部が操作されずに操作促進演出の有効期間が経過する場合のことである。
【５４１９】
　また、同じ操作促進演出であっても、リーチ前期間やノーマルリーチ期間に実行される操作促進演出の実行期間より、強ＳＰリーチ期間やＳＰリーチ期間に実行される操作促進演出の実行期間の方が、長くなるようにしてもよい。
【５４２０】
［決めボタン演出、決めレバー演出］
　前述したボタン操作促進演出やレバー操作促進演出などの操作促進演出のうち、スーパーリーチにおいて、表示結果の報知を行う際に行われる操作促進演出を、適宜「決めボタン演出」や「決めレバー演出」などと称する。
【５４２１】
　本例では、図１４－１０２に示すような、低Ｂ状態の強ＳＰリーチにおいて実行されるレバー操作促進は、決めレバー演出といえる。また、図１４－１１３に示すような、高Ｂ状態のＳＰリーチにおいて実行される高Ｂボタン操作促進演出は、決めボタン演出といえる。
【５４２２】
　なお、決めボタン演出では、決めボタン演出以外の場面で実行されるボタン操作促進演出におけるキャラボイス音「押せ！！」とは異なり、表示結果の報知が行われることに関連したキャラボイス音が出力されるようにしてもよい。このときのキャラボイス音の一例として、「決めろ！！」や「倒せ！！」などが含まれるようにしてもよい。
【５４２３】
　同様に、決めレバー演出では、決めレバー演出以外の場面で実行されるレバー操作促進演出におけるキャラボイス音「引け！！」とは異なり、表示結果の報知が行われることに関連したキャラボイス音が出力されるようにしてもよい。このときのキャラボイス音の一例として、「決めろ！！」や「倒せ！！」などが含まれるようにしてもよい。
【５４２４】
［変化演出（保留変化演出、アクティブ変化演出）］
　本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる青色態様、又は、赤色態様のいずれかで表示する予告演出の一例である。
【５４２５】
　具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様、又は、赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。
　また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様、又は、赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行

されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。
【５４２６】
（青変化、赤変化）
本実施形態では、変化演出のうち対応表示（保留表示、アクティブ表示）を通常態様から青色態様に変化させる変化演出を、適宜「変化演出（青変化）」と称する。変化演出（青変化）では、画像表示装置５の対応表示表示領域（保留表示領域、アクティブ表示領域）の通常態様の対応表示を青色態様に変化させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化演出音として青変化演出音が出力される。このとき、スティックコントローラ３１Ａは振動の動作を行わない。
【５４２７】
また、変化演出のうち対応表示（保留表示、アクティブ表示）を通常態様又は青色態様から赤色態様に変化させる変化演出を、適宜「変化演出（赤変化）」と称する。変化演出（赤変化）では、画像表示装置５の対応表示表示領域（保留表示領域、アクティブ表示領域）の通常態様又は青色態様の対応表示を赤色態様に変化させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化演出音として赤変化演出音が出力される。このとき、スティックコントローラ３１Ａが振動の動作を行う。この変化演出（赤変化）におけるスティックコントローラ３１Ａが振動の動作を行う演出を、適宜「変化レバブル演出」と称する。
【５４２８】
また、変化演出が実行されるとき、演出ランプは、変化演出に対応する発光・点滅の制御は行わず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応する色の発光の制御を行う。
【５４２９】
［変化煽り演出］
本実施形態では、変化演出が実行される可能性があることを示唆する変化煽り演出を実行可能である。変化煽り演出の対象となっている保留表示に対して実行される変化煽り演出を「保留変化煽り演出」と称し、変化煽り演出の対象となっているアクティブ表示に対して実行される変化煽り演出を「アクティブ変化煽り演出」と称する。
【５４３０】
変化煽り演出には、成功パターンと、失敗パターンとがある。成功パターンの変化煽り演出が実行されると、変化演出が実行され、失敗パターンの変化煽り演出が実行されると、変化演出が実行されない。
以下では、成功パターンの変化煽り演出を、適宜「変化煽り演出（成功パターン）」と称し、失敗パターンの変化煽り演出を、適宜「変化煽り演出（失敗パターン）」と称する。
【５４３１】
（弱変化煽り、強変化煽り）
変化煽り演出には、弱変化煽りと、強変化煽りとがある。以下では、適宜「変化煽り演出（弱変化煽り）」、「変化煽り演出（強変化煽り）」と称する。
【５４３２】
変化煽り演出（弱変化煽り）では、変化煽り演出の対象となっている対応表示（保留表示、アクティブ表示）そのものや、その近傍などに弱変化煽りエフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化煽り演出音として弱変化煽り音が出力される。
【５４３３】
変化煽り演出（強変化煽り）では、変化煽り演出の対象となっている対応表示（保留表示、アクティブ表示）そのものや、その近傍などに強変化煽りエフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化煽り演出音として強変化煽り音が出力される。
【５４３４】
弱変化煽りエフェクト表示＜強変化煽りエフェクト表示、の関係で強調される態様とな

っている。具体的には、表示領域、表示色、形状、表示期間等で強調されるようにしてもよい。同様に、弱変化煽り音＜強変化煽り音、の関係で強調される態様となっている。具体的には、出力音量、効果音種別、出力期間等で強調されるようにしてもよい。

【５４３５】

なお、上記の実施形態に限定されず、変化煽り演出（弱変化煽り）では、アクティブ表示領域の近傍（右横等）にミニキャラクタを表示し、このミニキャラクタがアクティブ表示に作用（攻撃等）するアクションを行い、その作用の成功／失敗を煽ることによって、アクティブ表示の表示態様の変化を煽るようにしてもよい。

【５４３６】

また、上記の実施形態に限定されず、変化煽り演出（強変化煽り）では、画像表示装置５の画面上部からアクティブ表示領域に向けてミニキャラクタを落下移動させ、このミニキャラクタがアクティブ表示に作用（落下→接触等）するアクションを行い、その作用の成功／失敗を煽ることによって、アクティブ表示の表示態様の変化を煽るようにしてもよい。

【５４３７】

［変動開始時レバブル演出］

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始したときに、変動開始時レバブル演出を実行可能である。変動開始時レバブル演出では、本パチンコ遊技機１に備えられたスティックコントローラ３１Ａが振動し、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）が白色に発光する（演出例は、図１４－７６を参照）。

【５４３８】

このとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他のランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、変動開始時レバブル演出には関連しない態様で発光している。

具体的には、変動開始時レバブル演出が実行されるとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他のランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、当該変動表示において表示されている背景画像や制御されている後述する演出ステージに対応した色で発光している。

【５４３９】

本実施形態では、変動開始時レバブル演出の実行期間は、３０００ｍｓに設定されている。なお、このような例に限定されず、変動開始時レバブル演出の実行期間として、３０００ｍｓより長い期間を設けてもよい。この場合、変動開始時レバブル演出の実行期間が長い場合の方が、変動開始時レバブル演出の実行期間が短い場合よりも、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

【５４４０】

［ロゴ役物］

本実施形態では、画像表示装置５の近傍（中央上部）に役物であるロゴ役物ＹＭ（本例では、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の文字を含む役物）を備える。ロゴ役物ＹＭは、演出制御基板１２の制御に従って、初期位置（ロゴ役物ＹＭの中心が画像表示装置５の上方に配置され、ロゴ役物ＹＭによって画像表示装置５の視認性が低下させられない位置）と、最大進出位置（ロゴ役物ＹＭの中心が画像表示装置５の中央に配置され、ロゴ役物ＹＭによって画像表示装置５の視認性が低下させられる位置）との間において動作する。ロゴ役物ＹＭは、初期位置と最大進出位置との間の任意の位置まで動作することが可能である。本例では、初期位置と最大進出位置の中間の位置を、「中間進出位置」と称する。

以下では、ロゴ役物ＹＭが動作可能な期位置以外の位置を、適宜「演出位置」や「進出位置」と称する。

【５４４１】

例えば、ロゴ役物ＹＭは、初期位置→最大進出位置→初期位置と動作したり、初期位置→中間進出位置→初期位置と動作したり、初期位置→中間進出位置→最大進出位置→初期位置と動作したり、最大進出位置→中間進出位置→初期位置と動作したりしてもよい。

【５４４２】
本実施形態では、ロゴ役物ＹＭが初期位置にあるときに、ロゴ役物ＹＭは、画像表示装置５の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、ロゴ役物ＹＭが初期位置にあるときは、画像表示装置５の領域に重複せず、画像表示装置５の画面に表示される画像の視認性に影響を与えない構成となっている。
【５４４３】
一方で、ロゴ役物ＹＭが初期位置から演出位置（中間進出位置、最大進出位置）に動作する過程や、ロゴ役物ＹＭが演出位置にあるときに、ロゴ役物ＹＭは、画像表示装置５の前方に位置するようになっている。即ち、本実施形態では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から演出位置に動作する過程や、ロゴ役物ＹＭが演出位置にあるときには、画像表示装置５の領域に重複し、画像表示装置５の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。
【５４４４】
また、ロゴ役物ＹＭは、演出制御基板１２の制御に従って、初期形状と、演出形状との２種類の形状になることができる。初期形状は、図１４－７７に示すように、ロゴ役物の「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の文字が水平に配置された状態の形状である。変形形状は、図１４－１０４（１）に示すように、ロゴ役物の「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の文字が斜めに割れたように配置された状態の形状である。
【５４４５】
本実施形態では、リーチ前役物演出が実行される場合に、ロゴ役物ＹＭが初期形状のまま中間進出位置に動作し、強ＳＰ発展時演出が実行される場合に、ロゴ役物ＹＭが初期形状のまま最大進出位置に動作し、大当り報知演出が実行される場合に、ロゴ役物ＹＭが初期形状から変形形状に変形し、最大進出位置に動作する。
【５４４６】
[リーチ前役物演出]
本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、リーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、リーチ成立前にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了したタイミング）で、リーチ前役物演出を実行可能である。リーチ前役物演出では、本パチンコ遊技機１に備えられたロゴ役物ＹＭが可動する（演出例は、図１４－７７を参照）。リーチ前役物演出では、ロゴ役物ＹＭが、初期形状のまま初期位置から中間進出位置に動作し、中間進出位置で停止した後、中間進出位置から初期位置に動作する。
【５４４７】
このとき、リーチ前役物演出では、ロゴ役物ＹＭの動作に関連してスピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ前役物演出音が出力される。リーチ前役物演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。
【５４４８】
リーチ前役物演出では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から中間進出位置までの動作に５００ｍｓを要し、ロゴ役物ＹＭが中間進出位置で２０００ｍｓ停止し、ロゴ役物ＹＭが中間進出位置から初期位置までの動作に１０００ｍｓを要する。
【５４４９】
リーチ前役物演出音は、リーチ前役物演出を開始してから２５００ｍｓに亘って出力される。即ち、リーチ前役物演出音は、ロゴ役物ＹＭが初期位置から中間進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが中間進出位置から初期位置に向けて動作を開始するときまで出力される。なお、ロゴ役物ＹＭが中間進出位置で停止している途中のタイミングや、ロゴ役物ＹＭが中間進出位置から初期位置に向けて動作を行っている途中のタイミングまで、リーチ前役物演出音が出力されるようにしてもよい。
【５４５０】
リーチ前役物演出が実行される場合に、楽曲の制限が解除されるタイミングとして、以

下に示すタイミングを含めるようにしてもよい。
・ロゴ役物が初期位置から中間進出位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が初期位置から中間進出位置に到達したタイミング
・ロゴ役物が中間進出位置で停止している途中のタイミング
・ロゴ役物が中間進出位置から初期位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が中間進出位置から初期位置に到達したタイミング
【５４５１】
本実施形態では、リーチ前役物演出の実行契機を、通常ボタン操作促進演出とする。具体的には、リーチ前役物演出に対応するボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作された場合、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了した場合に、リーチ前役物演出が実行される。
【５４５２】
［第１リーチ前セリフ演出］
本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、リーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、リーチ成立前にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了したタイミング）で、第１リーチ前セリフ演出を実行可能である。第１リーチ前セリフ演出では、キャラクタや、そのキャラクタのセリフなどに対応する画像や音声によって、当該変動表示の大当り期待度を示唆する。
【５４５３】
第１リーチ前セリフ演出では、キャラクタに対応するアイコン（以下、適宜「キャラアイコン」と称する。）や、そのキャラクタのセリフに対応する文字情報（以下、適宜「セリフ情報」と称する。）を含むオブジェクト（本例では、アイコンウィンドウ、セリフウィンドウ）が画像表示装置５に表示される。
また、第１リーチ前セリフ演出では、画像表示装置５に表示されたキャラアイコンのセリフ情報に対応する音声を含む音声情報（以下、適宜「第１リーチ前セリフ音」、「セリフ音声」、「キャラボイス音」等と称する。）がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【５４５４】
（第１パート、第２パート）
第１リーチ前セリフ演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートとで構成されている（演出例は、図１４－８２～図１４－８４を参照）。
・第１リーチ前セリフ演出（第１パート）：キャラアイコンを含むアイコンウィンドウが表示
・第１リーチ前セリフ演出（第２パート）：キャラアイコンを含むアイコンウィンドウに加えて、セリフ情報を含むセリフウィンドウが表示されるとともに、セリフ音声が出力
【５４５５】
先ず、第１リーチ前セリフ演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面下部に、キャラアイコンを含むアイコンウィンドウが表示される。このアイコンウィンドウが表示されることによって、遊技者は、この後にそのキャラクタから何れかのセリフが発せられることを認識できる。
【５４５６】
次いで、第１リーチ前セリフ演出（第２パート）では、第１リーチ前セリフ演出（第１パート）において画像表示装置５の画面下部に表示されたキャラアイコンを含むアイコンウィンドウが継続して表示された状態で、そのキャラクタのセリフ情報を含むセリフウィンドウが表示されるとともに、そのキャラクタのセリフ情報に対応するキャラボイス音と効果音とがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【５４５７】
第１リーチ前セリフ演出（第２パート）におけるセリフウィンドウの表示方法として、本例では、巻物が開かれるようにアイコンウィンドウから画面右に向かってセリフウィンドウが順次表示されるものとする。なお、このような例に限定されず、セリフウィンドウ

の全体が一気に表示されるようにしてよい。
【５４５８】
（白セリフ、赤セリフ）
　また、第１リーチ前セリフ演出には、大当り期待度が低いことを示唆するセリフ情報を含む白色のウィンドウが表示される「白セリフ」の演出態様と、大当り期待度が白セリフよりも高いことを示唆するセリフ情報を含む赤色のウィンドウが表示される「赤セリフ」の演出態様とがある。以下では、白セリフの第１リーチ前セリフ演出を、適宜「第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）」と称し、赤セリフの第１リーチ前セリフ演出を、適宜「第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）」と称する。
【５４５９】
　第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）と第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）とでは、キャラアイコンとして共通のキャラを用いてもよいし、異なるキャラを用いてもよい。また、第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）では、キャラアイコンとして第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）に対応したキャラを用いてもよいし、第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）では、キャラアイコンとして第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）に対応したキャラを用いてもよい。
【５４６０】
［第２リーチ前セリフ演出］
　本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、リーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、変動表示を開始してから１００００ｍｓが経過したタイミング）で、第２リーチ前セリフ演出を実行可能である。第２リーチ前セリフ演出では、キャラクタや、そのキャラクタのセリフなどに対応する画像や音声によって、当該変動表示の大当り期待度を示唆する。第２リーチ前セリフ演出は、第１リーチ前セリフ演出よりも後のタイミングに実行されるものとする。
【５４６１】
　第２リーチ前セリフ演出では、キャラクタや、そのキャラクタのセリフに対応する文字情報（以下、適宜「セリフ情報」と称する。）等を含む全画面セリフ画像が画像表示装置５の画面全体に表示される。
　また、第２リーチ前セリフ演出では、画像表示装置５に表示されたキャラのセリフ情報に対応する音声を含む音声情報（以下、適宜「第２リーチ前セリフ音」、「セリフ音声」、「キャラボイス音」等と称する。）がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【５４６２】
（第１パート、第２パート）
　第２リーチ前セリフ演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートとで構成されている（演出例は、図１４－８８を参照）。
・第２リーチ前セリフ演出（第１パート）：キャラとセリフ情報を含む全画面セリフ画像が表示されるとともに、セリフ音声が出力
・第２リーチ前セリフ演出（第２パート）：キャラとセリフ情報を含む全画面セリフ画像が継続して表示される
【５４６３】
　先ず、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、キャラと、そのキャラのセリフ情報とを含む全画面セリフ画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからそのキャラクタのセリフ情報に対応するキャラボイス音と効果音とが出力される。
【５４６４】
　次いで、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）では、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）において画像表示装置５の画面全体に表示された全画面セリフ画像が継続して表示される。このとき、セリフ情報に対応するキャラボイス音と効果音とがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されない。
【５４６５】

第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の実行期間の方が、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）の実行期間よりも、長いものとする。なお、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の実行期間の方が、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）の実行期間よりも、短いようにしてよく、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の実行期間と、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）の実行期間と、が同じであるようにしてもよい。

【５４６６】

（紫セリフ、赤セリフ、金セリフ）

また、第２リーチ前セリフ演出には、「紫セリフ」の演出態様と、「赤セリフ」の演出態様と、「金セリフ」の演出態様とがある。以下では、紫セリフの第２リーチ前セリフ演出を、適宜「第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ）」と称し、赤セリフの第２リーチ前セリフ演出を、適宜「第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ）」と称し、金セリフの第２リーチ前セリフ演出を、適宜「第２リーチ前セリフ演出（金セリフ）」と称する。

【５４６７】

第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ）では、セリフ情報が紫色で表示され、第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ）では、セリフ情報が赤色で表示され、第２リーチ前セリフ演出（金セリフ）では、セリフ情報が金色で表示される。

本例では、第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ）＜第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ）＜第２リーチ前セリフ演出（金セリフ）の関係で大当り期待度が高くなっている。

【５４６８】

第２リーチ前セリフ演出では、第１リーチ前セリフ演出と同様に、各演出態様（紫セリフ、赤セリフ、金セリフ）で共通のキャラを用いてもよいし、異なるキャラを用いてもよい。また、第２リーチ前セリフ演出では、第１リーチ前セリフ演出と同様に、各演出態様に対応したキャラを用いてもよい。

【５４６９】

本実施形態では、第２リーチ前セリフ演出の演出態様に応じて、第１パートと、第２パートとの実行期間が異なるようにしてもよい。但し、このとき、第２リーチ前セリフ演出における、第１パートの実行期間と、第２パートの実行期間との合計は、第２リーチ前セリフ演出の演出態様に関わらず共通となるようにしてもよい。

【５４７０】

例えば、第２リーチ前セリフ演出の各演出態様の各パートの実行期間が、以下のようなものであるとする。

・第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ：第１パート）＝ａ１秒、
・第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ：第２パート）＝ａ２秒、
・第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第１パート）＝ｂ１秒、
・第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第２パート）＝ｂ２秒、
・第２リーチ前セリフ演出（金セリフ：第１パート）＝ｃ１秒、
・第２リーチ前セリフ演出（金セリフ：第１パート）＝ｃ２秒、

【５４７１】

この場合、ａ１と、ｂ１と、ｃ１とは異なる値をとるようにしてもよい。同様に、ａ２と、ｂ２と、ｃ２とは異なる値をとるようにしてもよい。但し、ａ１と、ｂ１と、ｃ１と、が異なる値であり、ａ２と、ｂ２と、ｃ２と、が異なる値である場合であっても、ａ１＋ａ２＝ｂ１＋ｂ２＝ｃ１＋ｃ２であるようにしてもよい。

【５４７２】

即ち、第２リーチ前セリフ演出の実行期間に関して、紫セリフ：第１パート＋紫セリフ：第２パート＝赤セリフ：第１パート＋赤セリフ：第２パート＝金セリフ：第１パート＋金セリフ：第２パートである。そして、紫セリフ：第１パートと、赤セリフ：第１パートと、金セリフ：第１パートとは異なる実行期間であってもよく、それに応じて、紫セリフ：第２パートと、赤セリフ：第２パートと、金セリフ：第２パートとは異なる実行期間であってもよい。

【５４７３】

［ＺＯＮＥ演出］
本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、数字図柄のリーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、変動表示を開始してから５０００ｍｓが経過したタイミング）で、ＺＯＮＥ演出を実行可能である。ＺＯＮＥ演出では、ＺＯＮＥ背景画像やＺＯＮＥ演出音によって、当該変動表示の大当り期待度が高いことを示唆する。
【５４７４】
（第１パート、第２パート）
ＺＯＮＥ演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートとで構成されている（演出例は、図１４－８９を参照）。
・ＺＯＮＥ演出（第１パート）：図柄表示エリアにＺＯＮＥ図柄が停止表示するとともに、ＺＯＮＥ図柄停止音が出力される
・ＺＯＮＥ演出（第２パート）：ＺＯＮＥ背景画像が表示されるとともに、ＺＯＮＥ演出音が出力される
【５４７５】
先ず、ＺＯＮＥ演出（第１パート）では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５ＲにＺＯＮＥ図柄（本例では、「ＺＯＮＥ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示している状態で、画像表示装置５の図柄表示エリア５ＣにＺＯＮＥ図柄が停止表示し、ＺＯＮＥ図柄の組合せが停止表示する。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ演出音としてＺＯＮＥ図柄停止音が出力される。
【５４７６】
なお、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５ＲにＺＯＮＥ図柄（本例では、「ＺＯＮＥ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示するときにも、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ演出音としてＺＯＮＥ図柄停止音が出力されてもよいものとする。
【５４７７】
また、本実施形態では、画像表示装置５の図柄表示エリアに数字図柄が停止表示するときにも、数字図柄停止音が出力される。この数字図柄停止音は、ＺＯＮＥ図柄停止音とは、異なる音声であってもよく、異なる出力期間であってもよい。
【５４７８】
次いで、ＺＯＮＥ演出（第２パート）では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ～５Ｒに停止表示していたＺＯＮＥ図柄が消去され、画像表示装置５の画面全体にＺＯＮＥ背景画像（本例では、火山の背景に「パワフルＺＯＮＥ」の文字が重畳表示された背景画像）が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ演出音としてＺＯＮＥ楽曲が出力される。なお、ＺＯＮＥ背景画像の「パワフルＺＯＮＥ」の文字は、テロップなどのオブジェクトに表示されるものであってもよいものとする。
このＺＯＮＥ演出（第２パート）は、リーチが成立してノーマルリーチが終了するまで継続して実行される。
【５４７９】
［ＺＯＮＥ煽り演出］
本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、数字図柄のリーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、変動表示を開始してから３０００ｍｓが経過したタイミング）で、ＺＯＮＥ煽り演出を実行可能である。ＺＯＮＥ煽り演出では、ＺＯＮＥ図柄の組合せが停止表示するか否かを煽ることによって、ＺＯＮＥ演出が実行されるか否かを煽る。
【５４８０】
ＺＯＮＥ煽り演出は、以下に示すような演出で構成されている（演出例は、図１４－８９を参照）。
・ＺＯＮＥ煽り演出：図柄表示エリア５Ｌ及び５ＲにおいてＺＯＮＥ図柄がリーチ状態となり、図柄表示エリア５ＣにおいてＺＯＮＥ図柄が停止表示するか否かを煽るとともに、ＺＯＮＥ煽り演出音が出力される
【５４８１】
ＺＯＮＥ煽り演出では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５ＲにＺＯＮＥ図柄

（本例では、ＺＯＮＥ演出である「パワフルＺＯＮＥ」に関連した「パワフル」の文字を含む飾り図柄）が停止表示し、画像表示装置５の図柄表示エリア５ＣにおいてＺＯＮＥ図柄が停止表示するか否かを煽る。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ煽り演出音（効果音）が出力される。

【５４８２】

ＺＯＮＥ煽り演出の成功パターンである場合には、この後、ＺＯＮＥ演出（第１パート）に進み、ＺＯＮＥ煽り演出の失敗パターンである場合には、この後、画像表示装置５の図柄表示エリア５ＣにＺＯＮＥ図柄が停止表示せず、そのままＺＯＮＥ演出が実行されずに、特別図柄の変動表示を終了する。

【５４８３】

具体的には、画像表示装置５の図柄表示エリア５ＣにおいてＺＯＮＥ図柄が停止表示するか否かを煽るときに、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置にＺＯＮＥ図柄が近づくにつれて、ＺＯＮＥ図柄の移動速度が低下していくことによって、ＺＯＮＥ図柄が停止表示するか否かを煽る。

【５４８４】

そして、ＺＯＮＥ煽り演出の成功パターンである場合には、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置に、ＺＯＮＥ図柄が移動速度を低下させながら最終的にスローモーションで停止表示する。一方で、ＺＯＮＥ煽り演出の失敗パターンである場合には、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置に、ＺＯＮＥ図柄が移動速度を低下させながらスローモーションとなる直前の移動速度で停止表示せずに通過し、ＺＯＮＥ図柄とは異なる数字図柄が停止表示する。

【５４８５】

［擬似連演出］

本実施形態では、変動パターンが擬似連を伴う変動パターンである場合に、擬似連演出を実行可能である。擬似連演出では、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる。

【５４８６】

（第１パート、第２パート）

擬似連演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートとで構成されている（演出例は、図１４－９０～図１４－９３を参照）。

・擬似連演出（第１パート）：図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄が停止表示するとともに、擬似連演出音（第１パート）が出力される

・擬似連演出（第２パート）：擬似連画像が表示されるとともに、擬似連演出音（第２パート）が出力される

【５４８７】

先ず、擬似連演出（第１パート）では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに何れかの数字図柄が停止表示している状態で、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄（本例では、擬似連演出に関連した「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示する。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第１パート）として擬似連図柄停止音が出力される。

【５４８８】

次いで、擬似連演出（第２パート）では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ～５Ｒに停止表示していた飾り図柄が消去され、画像表示装置５の画面全体に擬似連画像（本例では、キャラＡと、擬似的な変動回数に関連する情報（「×２」や「×３」の文字等）とを含む画像）が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第２パート）（本例では、効果音やキャラボイス音「２回目！」，「３回目！」等）が出力される。

【５４８９】

この擬似連演出（第２パート）が終了すると、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ～

５Ｒにおいて、飾り図柄の再変動表示が開始される。
【５４９０】
［擬似連煽り演出］
本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、擬似連演出を実行する前の所定のタイミング（本例では、擬似連演出が実行されるべきタイミングの３０００ｍｓ前のタイミング）で、擬似連煽り演出を実行可能である。擬似連煽り演出では、擬似連図柄の組合せが停止表示するか否かを煽ることによって、擬似連演出が実行されるか否かを煽る。
【５４９１】
擬似連煽り演出は、以下に示すような演出で構成されている（演出例は、図１４－９０等を参照）。
・擬似連煽り演出：図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒにおいて何れかの数字図柄が停止表示している状態で、図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が停止表示するか否かを煽るとともに、擬似連煽り演出音が出力される
【５４９２】
擬似連煽り演出では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに何れかの数字図柄が停止表示している状態で、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄（本例では、擬似連演出に関連した「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示するか否かを煽る。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連煽り演出音（効果音）が出力される。
【５４９３】
擬似連煽り演出の成功パターンである場合には、この後、擬似連演出（第１パート）に進み、擬似連煽り演出の失敗パターンである場合には、この後、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄が停止表示せず、他の数字図柄が停止表示し、そのまま特別図柄の変動表示を終了する。
【５４９４】
具体的には、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が停止表示するか否かを煽るときに、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置に擬似連図柄が近づくにつれて、擬似連図柄の移動速度が低下していくことによって、擬似連図柄が停止表示するか否かを煽る。
【５４９５】
そして、擬似連煽り演出の成功パターンである場合には、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置に、擬似連図柄が移動速度を低下させながら最終的にスローモーションで停止表示する。一方で、擬似連煽り演出の失敗パターンである場合には、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置に、擬似連図柄が移動速度を低下させながらスローモーションとなる直前の移動速度で停止表示せずに通過し、擬似連図柄とは異なる数字図柄が停止表示する。
【５４９６】
また、擬似連演出が２回実行される変動パターンにおいて、１回目の擬似連煽り演出（成功パターン）→擬似連演出が実行された後に、２回目の擬似連煽り演出（成功パターン）を経由せずに２回目の擬似連演出が実行されるようにしてもよい。
【５４９７】
同様に、擬似連演出が１回実行される変動パターンにおいて、１回目の擬似連煽り演出（成功パターン）→擬似連演出が実行された後に、２回目の擬似連煽り演出（失敗パターン）を実行せずに変動表示が終了されるようにしてもよい。
【５４９８】
このような構成によれば、同様の演出が繰り返し実行される擬似連演出や擬似連煽り演出を簡略化でき、スピーディーにテンポよく演出を展開することができ、興趣を向上できる。
【５４９９】
［ランプＳＵ演出］

本実施形態では、ノーマルリーチ中の所定のタイミング（本例では、ノーマルリーチ中にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了したタイミング）で、ランプＳＵ演出を実行可能である。ランプＳＵ演出は、本パチンコ遊技機１に備えられた演出ランプが発光することによって、大当り期待度を示唆する演出である。

【５５００】

（１段階発光、２段階発光、３段階発光）

ランプＳＵ演出の演出態様（発光態様）として、以下に示すような、１段階発光と、２段階発光と、３段階発光とがある（演出例は、図１４－９５を参照）。

・ランプＳＵ演出（１段階発光）：演出ランプが１段階発光で発光し、ランプＳＵ演出音（１段階発光対応）が出力される

・ランプＳＵ演出（２段階発光）：演出ランプが２段階発光で発光し、ランプＳＵ演出音（２段階発光対応）が出力される

・ランプＳＵ演出（３段階発光）：演出ランプが３段階発光で発光し、ランプＳＵ演出音（３段階発光対応）が出力される

【５５０１】

ランプＳＵ演出（１段階発光）では、演出ランプが１段階発光（本例では、発光光量：小、発光色：白）で発光する。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからランプ ＳＵ演出音（１段階発光対応）が出力される。

【５５０２】

ランプＳＵ演出（２段階発光）では、演出ランプが２段階発光（本例では、発光光量：少、発光色：白→発光光量：中、発光色：青）で発光する。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからランプ ＳＵ演出音（２段階発光対応）が出力される。

【５５０３】

ランプＳＵ演出（３段階発光）では、演出ランプが３段階発光（本例では、発光光量：少、発光色：白→発光光量：中、発光色：青→発光光量：大、発光色：赤）で発光する。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからランプ ＳＵ演出音（３段階発光対応）が出力される。

【５５０４】

なお、ランプＳＵ演出（１段階発光）では、画像表示装置５の画面下辺部に白エフェクト表示を表示し、ランプＳＵ演出（２段階発光）では、画像表示装置５の画面下辺部に加えて、画面左辺部、及び、画面右辺部に青エフェクト表示を表示し、ランプＳＵ演出（３段階発光）では、画像表示装置５の画面下辺部、画面左辺部、及び、画面右辺部に加えて、画面上辺部に赤エフェクト表示を表示するようにしてもよい。

【５５０５】

［次回予告演出］

本実施形態では、ノーマルリーチ中の所定のタイミング（本例では、ノーマルリーチ中にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了したタイミング）で、次回予告演出を実行可能である。

【５５０６】

次回予告演出では、画像表示装置５の画面全体に次回予告画像が表示される。次回予告画像には、当該変動表示において、この後に発展する強ＳＰリーチの内容に関連した情報（本例では、「次回　夢夢　ＶＳ　ボインゴ」の文字等）が含まれている。

【５５０７】

［第１激熱演出］

本実施形態では、ノーマルリーチ中の所定のタイミング（本例では、ノーマルリーチが終了する前のタイミング）で、第１激熱演出を実行可能である。

【５５０８】

第１激熱演出は、画像表示装置５の画面全体に激熱画像（本例では、キャラＡと、キャラＢと、キャラＣと、「激熱」の文字とを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８

Ｌ、８Ｒから激熱演出音（本例では、キャラＡとキャラＢとキャラＣの３人のキャラボイス音、及び、効果音）が出力される。
【５５０９】
［カットイン演出］
本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、弱ＳＰリーチの終盤のタイミング）で、カットイン演出を実行可能である。
【５５１０】
カットイン演出は、画像表示装置５の画面中央にカットイン画像（本例では、キャラＡと、「いっけー！！」の文字とを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからカットイン演出音（本例では、キャラＡのキャラボイス音、及び、効果音）が出力される。
【５５１１】
なお、カットイン演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートとで構成される演出であってもよいものとする。
・カットイン演出（第１パート）：カットイン画像が表示されるとともに、カットイン演出音として効果音が出力される
・カットイン演出（第２パート）：カットイン画像が継続して表示されるとともに、カットイン演出音としてキャラボイス音が出力される
【５５１２】
カットイン演出（第１パート）およびカットイン演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面中央に共通のカットイン画像（本例では、キャラＡと、「いっけー！！」の文字とを含む画像）が表示されるものの、カットイン演出（第１パート）では、カットイン画像が表示されることを示す効果音がカットイン演出音として出力され、カットイン演出（第２パート）では、カットイン画像に含まれるキャラクタと文字情報とに関連するキャラボイス音がカットイン演出音として出力されるようにしてもよい。
【５５１３】
なお、カットイン演出が、後述する楽曲制限演出であることに基づいて、カットイン演出が実行されている期間に、それまで出力されていたインスト楽曲の出力が制限されている場合に、カットイン演出（第２パート）が終了し、カットイン画像の表示およびカットイン演出音としてのキャラボイス音の出力が終了すると、出力が制限されていたインスト楽曲の出力の制限を解除する。
【５５１４】
［ＣＵ演出］
本実施形態では、弱ＳＰリーチが、通常の演出態様とは異なるチャンスアップの演出態様で実行されることによって、当該変動表示の大当り期待度が高いこと（強ＳＰリーチに発展する期待度が高いことを含む）を示唆するようにしてもよい。この弱ＳＰリーチにおける通常の演出態様とは異なるチャンスアップの演出態様をＣＵ演出（チャンスアップ演出）と称する。
【５５１５】
本実施形態では、弱ＳＰリーチにおいて、弱ＳＰリーチ発展時に当該弱ＳＰリーチのタイトルに関するタイトル表示（例えば、「夢夢チャレンジ」、「ナナチャレンジ」等）を画像表示装置５の画面中央上部などに表示可能である。
また、弱ＳＰリーチにおいて、キャラクタのセリフに関する字幕表示を画像表示装置５の画面下部などに表示可能である。
【５５１６】
本実施形態では、弱ＳＰリーチにおける、タイトル表示、字幕表示、キャラクタ、エフェクト表示等に関するＣＵ演出を実行可能である。
【５５１７】
［ＣＵタイトル演出］
本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、弱ＳＰリーチのタイ

トル表示が表示されるタイミング）で、ＣＵタイトル演出を実行可能である。ＣＵタイトル演出は、画像表示装置５の画面中央上部にＣＵ態様のタイトル表示（本例では、赤文字のタイトル表示）が表示される。

【５５１８】

［ＣＵ字幕演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、弱ＳＰリーチの字幕表示が表示されるタイミング）で、ＣＵ字幕演出を実行可能である。ＣＵ字幕演出は、画像表示装置５の画面下部にＣＵ態様の字幕表示（本例では、赤文字の字幕表示）が表示される。

【５５１９】

［ＣＵキャラ演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミングで、ＣＵキャラ演出を実行可能である。ＣＵキャラ演出は、画像表示装置５の所定の領域に、通常の演出態様では表示されないＣＵキャラクタ（例えば、弱ＳＰリーチには本来登場しないはずのキャラＰ等）が表示される。

【５５２０】

［ＣＵエフェクト演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミングで、ＣＵエフェクト演出を実行可能である。ＣＵエフェクト演出は、画像表示装置５の所定の領域に、通常の演出態様では表示されないＣＵエフェクト表示（例えば、弱ＳＰリーチには本来表示されないはずの炎エフェクト画像等）が表示される。

【５５２１】

［ＣＵ役物演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミングで、ＣＵ役物演出を実行可能である。ＣＵ役物演出は、ロゴ役物が初期位置から中間進出位置に動作する。

【５５２２】

［ＣＵレバブル演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミングで、ＣＵレバブル演出を実行可能である。ＣＵレバブル演出は、スティックコントローラ３１Ａが振動する。

【５５２３】

［強ＳＰ発展時役物演出］

本実施形態では、強ＳＰリーチに発展したタイミングで、強ＳＰ発展時役物演出を実行可能である。強ＳＰ発展時役物演出では、本パチンコ遊技機１に備えられたロゴ役物ＹＭが可動する（演出例は、図１４－９９及び図１４－１００を参照）。強ＳＰ発展時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、最大進出位置で停止した後、最大進出位置から初期位置に動作する。

【５５２４】

このとき、強ＳＰ発展時役物演出では、ロゴ役物ＹＭの動作に関連してスピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ発展時役物演出音が出力される。強ＳＰ発展時役物演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。

【５５２５】

強ＳＰ発展時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置までの動作に１０００ｍｓを要し、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置で３０００ｍｓ停止し、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置から初期位置までの動作に２０００ｍｓを要する。

【５５２６】

強ＳＰ発展時役物演出音は、強ＳＰ発展時役物演出を開始してから５０００ｍｓに亘って出力される。即ち、強ＳＰ発展時役物演出音は、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置から初期位置に向けて動作を行う途中まで出力される。

【５５２７】
なお、強ＳＰ発展時役物演出音は、強ＳＰ発展時役物演出を開始してから４０００ｍｓに亘って出力されるようにしてもよい。即ち、強ＳＰ発展時役物演出音は、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置から初期位置に向けて動作を開始するまで出力されるようにしてもよい。
【５５２８】
強ＳＰ発展時役物演出が実行される場合に、楽曲の制限が解除されるタイミングとして、以下に示すタイミングを含めるようにしてもよい。
・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に到達したタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置で停止している途中のタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に到達したタイミング
【５５２９】
なお、強ＳＰ発展時役物演出は、弱ＳＰリーチ期間に実行されるようにしてもよい。この場合、弱ＳＰリーチ期間に終了前に実行され、強ＳＰ発展時役物演出が終了すると、強ＳＰリーチに発展するようにしてもよい。
【５５３０】
［第２激熱演出］
本実施形態では、強ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、後述する強ＳＰリーチ（第２パート）が開始したタイミング）で、第２激熱演出を実行可能である。
第２激熱演出の演出態様は、前述した第１激熱演出と同様であるので説明を省略する。
【５５３１】
なお、第２激熱演出の演出態様は、第１激熱演出の演出態様と同様である例を示したが、このような例に限定されず、第２激熱演出の演出態様は、第１激熱演出の演出態様と異なるようにしてもよい。この場合、第２激熱演出の実行期間を、第１激熱演出の実行期間よりも短くするようにしてもよい。
【５５３２】
このような構成によれば、大当り期待度が比較的高いなかで最終的な変動表示結果が報知される強ＳＰリーチ演出において、演出テンポを崩すことなく、激熱演出を実行することができるので、好適に興趣を向上できる。
【５５３３】
［勝敗分岐演出］
本実施形態では、低Ｂ状態に制御されているときの強ＳＰリーチの第３パートの冒頭や、高Ｂ状態に制御されているときのＳＰリーチの第２パートの冒頭に、その変動表示の表示結果が「大当り」または「はずれ」の何れとなるかを煽る勝敗分岐演出を実行可能である。以下では、この勝敗分岐演出を、適宜「表示結果分岐演出」、「結果分岐演出」等と称する。
【５５３４】
勝敗分岐演出は、操作促進演出（ボタン操作促進演出、レバー操作促進演出）が実行されるパターン（演出例は、図１４－１０２及び図１４－１０３、並びに、図１４－１１３及び図１４－１１４を参照）と、操作促進演出（操作促進演出、レバー操作促進演出）が実行されないパターンとがある。
【５５３５】
勝敗分岐演出として操作促進演出（ボタン操作促進演出、レバー操作促進演出）が実行されない場合、直前に表示されていたＳＰリーチ（低Ｂ：強ＳＰリーチ、高Ｂ：ＳＰリーチ）の演出画像をスローモーションのアニメーションにして表示させることによって、その変動表示の表示結果が「大当り」または「はずれ」の何れとなるかを煽るようにしてもよい（不図示）。
【５５３６】

［大当り報知演出］
本実施形態では、強ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、後述する強ＳＰリーチ（第３パート：結果報知パート）が開始したタイミング）で、当該変動表示の表示結果が「大当り」となることを示唆する大当り報知演出を実行可能である。
【５５３７】
（大当り報知パート、エピローグパート）
大当り報知演出は、大当り報知パートと、エピローグパートとで構成されている。大当り報知演出（大当り報知パート）は、変動表示の表示結果が「大当り」となることを、当該変動表示において遊技者に初めて報知する演出である。また、大当り報知演出（エピローグパート）は、変動表示の表示結果が「大当り」となることを遊技者に報知した後に、表示結果が「大当り」となることの余韻を楽しませる演出である。
【５５３８】
大当り報知演出（大当り報知パート）では、後述する大当り報知時役物演出と、後述する大当り報知時レバブル演出と、後述する勝利演出とを含む複数の演出が同時に実行される。また、大当り報知演出（エピローグパート）では、大当り報知パートで開始した勝利演出が継続して実行される。
【５５３９】
［大当り報知時役物演出］
本実施形態では、大当り報知演出（大当り報知パート）として大当り報知時役物演出を実行可能である。大当り報知時役物演出では、本パチンコ遊技機１に備えられたロゴ役物ＹＭが可動する（演出例は、図１４－１０４を参照）。大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、初期形状から変形形状に変形して最大進出位置で停止した後、変形形状から初期形状に変形して最大進出位置から初期位置に動作する。
【５５４０】
このとき、大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭの動作に関連してスピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り報知演出音として大当り報知時役物演出音が出力される。この大当り報知時役物演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。
【５５４１】
大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置までの動作に１０００ｍｓを要し、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置で５０００ｍｓ停止し、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置から初期位置までの動作に２０００ｍｓを要する。
【５５４２】
大当り報知時役物演出音は、大当り報知時役物演出を開始してから７０００ｍｓに亘って出力される。即ち、大当り報知時役物演出音は、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置から初期位置に向けて動作を行う途中まで出力される。
【５５４３】
なお、大当り報知時役物演出音は、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置で停止している途中のタイミングまで出力されてもよく、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが初期位置に戻るタイミングまで出力されてもよい。
【５５４４】
大当り報知時役物演出が実行される場合に、楽曲の制限が解除されるタイミングとして、以下に示すタイミングを含めるようにしてもよい。
・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に到達したタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置で停止している途中のタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に動作する途中のタイミング

・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に到達したタイミング
【５５４５】
　また、大当り報知時役物演出において、大当り報知時役物演出を開始してから７０００ｍｓに亘って、画像表示装置５の画面全体に表示結果が「大当り」となることに関連した大当りエフェクト表示（本例では、虹色のエフェクト画像）が表示される。
【５５４６】
［大当り報知時レバブル演出］
　本実施形態では、大当り報知演出（大当り報知パート）として大当り報知時レバブル演出を実行可能である。大当り報知時レバブル演出では、本パチンコ遊技機１に備えられたスティックコントローラ３１Ａが振動し、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）が虹色に発光する（演出例は、図１４－１０４を参照）。
【５５４７】
　このとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他のランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、大当り報知時レバブル演出に関連して虹色に発光している。
【５５４８】
　また、大当り報知時レブル演出では、スティックコントローラ３１Ａの振動に関連してスピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り報知演出音として大当り報知時レバブル演出音が出力される。この大当り報知時レバブル演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。本例では、大当り報知時レバブル演出音と大当り報知時役物演出音とは、共通の演出音であるものとする。
【５５４９】
　本実施形態では、大当り報知時レバブル演出の実行期間は、７０００ｍｓに設定されている。なお、このような例に限定されず、大当り報知時レバブル演出の実行期間として、７０００ｍｓより長い期間を設けてもよく、７０００ｍｓより短い期間を設けてもよい。
【５５５０】
［勝利演出］
　本実施形態では、大当り報知時役物演出を開始してから７０００ｍｓが経過した後に、画像表示装置５の画面全体に強ＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに勝利したことを示す勝利表示（本例では、「勝利」の文字と、大当りとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２２２」等）とを含む画像）が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り報知演出音として勝利演出音（本例では、味方キャラであるキャラＡのキャラボイス音および効果音）が出力される。
【５５５１】
　勝利演出は、強ＳＰリーチの大当り報知パートの途中から開始され、強ＳＰリーチの大当り報知パートが終了し、強ＳＰリーチのエピローグパートに移行した後も、継続して実行される。
【５５５２】
　なお、本実施形態では、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときと、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときとで、共通の演出態様の大当り報知演出が実行されてもよいし、異なる演出態様の大当り報知演出が実行されてもよい。
【５５５３】
　例えば、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときと、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときとで、異なる演出態様の大当り報知演出が実行される場合、低Ｂ状態における大当り報知演出より、高Ｂ状態における大当り報知演出の方が、大当り報知演出の実行期間が短くなるようにしてもよい。即ち、低Ｂ状態における大当り報知演出より、高Ｂ状態における大当り報知演出の方が、大当り報知演出に含まれる大当り報知時役物演出、大当り報知時レバブル演出、勝利演出などの演出実行期間が、短くなるようにしてもよい。
【５５５４】

［はずれ報知演出］
本実施形態では、強ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、後述する強ＳＰリーチ（第３パート：結果報知パート）が開始したタイミング）で、当該変動表示の表示結果が「はずれ」となることを示唆するはずれ報知演出（敗北演出）を実行可能である。
【５５５５】
［敗北演出］
本実施形態では、表示結果が「はずれ」である場合に、強ＳＰリーチ（第３パート：結果報知パート）が開始したタイミングで、画像表示装置５の画面全体に強ＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに敗北したことを示す敗北表示（本例では、「敗北」の文字と、はずれとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２１２」等）とを含む画像）が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはずれ報知演出音として敗北演出音（本例では、敵キャラであるキャラＸのキャラボイス音および効果音等）が出力される。
【５５５６】
［期待度表示演出］
本実施形態では、高Ｂ状態に制御されているときのリーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、高Ｂ状態中のリーチ成立前にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了したタイミング）で、大当り期待度を数値化した情報が表示される期待度表示演出を実行可能である。期待度表示演出では、画像表示装置５の画面全体に、大当り期待度を数値化した情報を含む期待度表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから期待度表示演出音も出力される。
【５５５７】
期待度表示演出では、以下に示すような演出態様がある。
・第１態様（３０％）
・第２態様（５０％）
・第３態様（７０％）
・第４態様（９９％）
【５５５８】
第１態様の期待度表示演出では、画像表示装置５の画面全体に、第１態様の期待度表示（本例では、「期待度３０％」）が表示される。
第２態様の期待度表示演出では、画像表示装置５の画面全体に、第２態様の期待度表示（本例では、「期待度５０％」）が表示される。
第３態様の期待度表示演出では、画像表示装置５の画面全体に、第３態様の期待度表示（本例では、「期待度７０％」）が表示される。
第４態様の期待度表示演出では、画像表示装置５の画面全体に、第４態様の期待度表示（本例では、「期待度９９％」）が表示される。
【５５５９】
［第３激熱演出］
本実施形態では、高Ｂ状態に制御されているときのリーチ成立前の所定のタイミングで、第３激熱演出を実行可能である。
第３激熱演出の演出態様は、前述した第１激熱演出と同様であるので説明を省略する。
【５５６０】
［第４激熱演出］
本実施形態では、高Ｂ状態に制御されているときのＳＰリーチ中の所定のタイミングで、第４激熱演出を実行可能である。
第４激熱演出の演出態様は、前述した第１激熱演出と同様であるので説明を省略する。
【５５６１】
［保留演出設定処理］
図１４－３０は、図１４－２９に示された演出制御プロセス処理における保留演出設定処理（ステップＳ１６０）を示すフローチャートである。

【５５６２】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示最終表示態様設定処理を実行する（ステップＴＭ１０１０）。
このアクティブ表示最終表示態様設定処理は、アクティブ表示の最終表示態様を設定するための処理である。アクティブ表示最終表示態様設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示最終表示態様設定処理プログラムに従って、アクティブ表示の最終表示態様を、後述するアクティブ表示の最終表示態様を設定するためのデータ（図１４－３１（Ａ）参照）に基づいて設定することができる。
【５５６３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化パターン設定処理を実行する（ステップＴＭ１０２０）。
この変化パターン設定処理は、保留表示やアクティブ表示の変化パターンを設定するための処理である。変化パターン設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化パターン設定処理プログラムに従って、保留表示やアクティブ表示の変化パターンを、後述する変化パターンを設定するためのデータ（図１４－３１（Ｂ１），（Ｂ２）、及び図１４－３２（Ｂ３），（Ｂ４）参照）に基づいて設定することができる。
【５５６４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１０３０）。
このアクティブ変化演出設定処理は、アクティブ変化演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。アクティブ変化演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化演出設定処理プログラムに従って、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様を、後述するアクティブ変化演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－３３（Ａ）参照）に基づいて設定することができる。
【５５６５】
また、本実施形態では、アクティブ変化演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化煽り演出設定処理プログラムに従って、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様を、後述するアクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－３３（Ｂ）参照）に基づいて設定することができる。即ち、本実施形態におけるアクティブ変化演出設定処理では、アクティブ変化演出とアクティブ変化煽り演出との設定が行われる。
【５５６６】
[保留演出設定処理において参照されるデータ]
図１４－３１，図１４－３２，図１４－３３は、保留演出設定処理において参照されるデータの一例である。
【５５６７】
[アクティブ表示の最終表示態様設定データ]
図１４－３１（Ａ）は、アクティブ表示の最終表示態様の設定データの具体例を示す説明図である。図１４－３１（Ａ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを設定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。
【５５６８】
図１４－３１（Ａ）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち、図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、９０％の割合で通常態様（白色）となり、８％の割合で青色態様（青色）となり、２％の割合で赤色態様（赤色）となる。
【５５６９】
一方、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち、図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に

基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、７５％の割合で通常態様となり、１０％の割合で青色態様となり、１５％の割合で赤色態様となる。

【５５７０】

このように、アクティブ表示の最終表示態様は、通常態様＜青色態様＜赤色態様の関係で大当り期待度が設定されている。

【５５７１】

［変化パターン設定データ］

図１４－３１（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図１４－３２（Ｂ３）及び（Ｂ４）は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定データの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数がｎ（ｎ：１～４）となった場合には、（ｉ）その始動入賞に対応したｎ番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ｎ≧２の場合）、及び、（ｉｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【５５７２】

なお、図１４－３１（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図１４－３２（Ｂ３）及び（Ｂ４）の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること）をいう。

【５５７３】

図１４－３１（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図１４－３２（Ｂ３）及び（Ｂ４）では、変化パターン毎に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の通常態様を示しており、「青色」とは青色の青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の赤色態様を示している。

【５５７４】

＜保留１個用［変化パターン設定データ］＞

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「１」である場合には、図１４－３１（Ｂ１）に示す保留１個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン１０１～変化パターン１０５のいずれかに判定値が割り振られている。

【５５７５】

変化パターン１０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。

【５５７６】

以下、同様に、変化パターン１０２は通常→青色、変化パターン１０３は青色→青色、変化パターン１０４は青色→赤色、変化パターン１０５は赤色→赤色の変化パターンである。

【５５７７】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン１０１が１００％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【５５７８】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン１０１が４０％、変化パターン１０２が３０％、変化パターン１０３が３０％

の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【５５７９】
　また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン１０１が２０％、変化パターン１０２が２０％、変化パターン１０３が２０％、変化パターン１０４が２０％、変化パターン１０５が２０％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【５５８０】
＜保留２個用［変化パターン設定データ］＞
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「２」である場合には、図１４－３１（Ｂ２）に示す保留２個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン２０１～変化パターン２０８のいずれかに判定値が割り振られている。
【５５８１】
　変化パターン２０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。
【５５８２】
　以下、同様に、変化パターン２０２は通常→通常→青色、変化パターン２０３は通常→青色→青色、変化パターン２０４は青色→青色→青色、変化パターン２０５は通常→青色赤色、変化パターン２０６は青色→青色→赤色、変化パターン２０７は青色→赤色→赤色、変化パターン２０８は赤色→赤色→赤色の変化パターンである。
【５５８３】
　ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン２０１が１００％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【５５８４】
　また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン２０１～変化パターン２０４がそれぞれ２５％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【５５８５】
　また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン２０１が３０％、変化パターン２０２～変化パターン２０８がそれぞれ１０％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【５５８６】
＜保留３個用［変化パターン設定データ］＞
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「３」である場合には、図１４－３２（Ｂ３）に示す保留３個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン３０１～変化パターン３０８のいずれかに判定値が割り振られている。
【５５８７】
　変化パターン３０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常→通常という変化パターンである。
【５５８８】
　以下、同様に、変化パターン３０２は通常→通常→青色→青色、変化パターン３０３は通常→青色→青色→青色、変化パターン３０４は青色→青色→青色→青色、変化パターン

３０５は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン３０６は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン３０７は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン３０８は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである

【５５８９】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン３０１が１００％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【５５９０】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン３０１～変化パターン３０４がそれぞれ２５％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【５５９１】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン３０１が３０％、変化パターン３０２～変化パターン３０８がそれぞれ１０％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【５５９２】

＜保留４個用［変化パターン設定データ］＞

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「４」である場合には、図１４－３２（Ｂ４）に示す保留４個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン４０１～変化パターン４１２のいずれかに判定値が割り振られている。

【５５９３】

変化パターン４０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【５５９４】

以下、同様に、変化パターン４０２は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン４０３は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン４０４は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン４０５は青色→青色→青色→青色→青色変化パターン４０６は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン４０７は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン４０８は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４０９は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン４１０は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４１１は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４１２は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【５５９５】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン４０１が１００％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【５５９６】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン４０１～変化パターン４０５がそれぞれ２０％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【５５９７】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が１２％、変化パターン４０２～変化パターン４１２がそれぞれ８％の

割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【５５９８】
［アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様の設定データ］
図１４－３３（Ａ）は、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－３３（Ａ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様として、「実行なし」、「実行あり（青変化）」、及び「実行あり（赤変化）」の何れかを設定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。
【５５９９】
図１４－３３（Ａ）に示すように、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが何れの変化パターンである場合、１００％の割合でアクティブ変化演出が実行されないことに設定されるように判定値が割り振られている。
【５６００】
また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が青色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れかである場合、１００％の割合でアクティブ変化演出（青変化）が実行されることに設定されるように判定値が割り振られている。
【５６０１】
また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が青色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れの変化パターンでもない場合、１００％の割合でアクティブ変化演出が実行されないことに設定されるように判定値が割り振られている。
【５６０２】
また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１～１０３、２０１～２０４、３０１～３０４、又は、４０１～４０５の何れかである場合、１００％の割合でアクティブ変化演出（赤変化）が実行されることに設定されるように判定値が割り振られている。
【５６０３】
また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れの変化パターンでもない場合、１００％の割合でアクティブ変化演出が実行されないことに設定されるように判定値が割り振られている。
【５６０４】
［アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様の設定データ］
図１４－３３（Ｂ）は、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－３３（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様として、「実行なし」、「実行あり（弱変化煽り）」、及び「実行あり（強変化煽り）」の何れかを設定可能となっており、これらに対して、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様に応じて、それぞれ判定値が割り振られている。
【５６０５】
図１４－３３（Ｂ）に示すように、アクティブ変化演出が実行されない場合、８０％の割合でアクティブ煽り変化演出が実行されず、１８％の割合でアクティブ変化煽り演出（弱変化煽り）が実行され、２％の割合でアクティブ変化煽り演出（強変化煽り）が実行されるように判定値が割り振られている。このときのアクティブ変化煽り演出は、何れもアクティブ変化煽り演出の終了後にアクティブ変化演出が実行されない失敗パターンとなっている。
【５６０６】

また、アクティブ変化演出（青変化）が実行される場合、１００％の割合でアクティブ変化煽り演出（弱変化煽り）が実行されるように判定値が割り振られている。このときのアクティブ変化煽り演出は、アクティブ変化煽り演出の終了後にアクティブ変化演出が実行される成功パターンとなっている。

【５６０７】

また、アクティブ変化演出（赤変化）が実行される場合、２０％の割合でアクティブ変化煽り演出（弱変化煽り）が実行され、８０％の割合でアクティブ変化煽り演出（強変化煽り）が実行されるように判定値が割り振られている。このときのアクティブ変化煽り演出は、何れもアクティブ変化煽り演出の終了後にアクティブ変化演出が実行される成功パターンとなっている。

【５６０８】

［可変表示開始設定処理］

図１４－３４は、図１４－２９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。

【５６０９】

可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【５６１０】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【５６１１】

また、ステップ００３ＳＧＳ３０１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【５６１２】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし

、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。
【５６１３】
ステップ００３ＳＧＳ３０２またはステップ００３ＳＧＳ３０４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００３ＳＧＳ３０５）。
【５６１４】
次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００３ＳＧＳ３０６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。
【５６１５】
尚、本実施例では、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」図柄が揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンが非リーチはずれの変動パターンであれば、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（非リーチはずれのはずれ図柄）を決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれまたはスーパーリーチはずれの変動パターンであれば、停止図柄として左右の図柄が揃っているが中の図柄が揃っていない飾り図柄の組合せ（例えば、「１２１」や「４３４」等のリーチはずれのはずれ図柄）を決定すればよい。
【５６１６】
これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定データを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。
【５６１７】
尚、本実施例では、可変表示結果が大当りとなる場合について、大当り種別が大当りＡであれば偶数図柄の組合せ、大当種別が大当りＢであれば「７」以外の奇数図柄の組合せに大当り図柄を決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別がＡである場合に「７」以外の奇数図柄の組合せに大当り図柄を決定する場合を設けてもよいし、また、大当り種別が大当りＢである場合に偶数図柄の組合せに大当り図柄を決定する場合を設けてもよい。更には、大当り種別が大当りＣである場合に「７」以外の奇数や偶数の組合せに大当り図柄を決定する場合を設けてもよい。
【５６１８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂリーチ前演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１０）。
この低Ｂリーチ前演出設定処理は、予告演出のうち低Ｂリーチ前期間に実行可能な低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低Ｂリーチ前演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂリーチ前演出設定処理プログラムに従って、低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【５６１９】

本実施形態では、低Ｂリーチ前演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低Ｂリーチ前演出設定処理において、複数種類の低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【５６２０】

［低Ｂリーチ前演出設定処理］

図１４－３５は、本実施形態における低Ｂリーチ前演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【５６２１】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１１０）。

この変動開始時レバブル演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうち変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するための処理である。変動開始時レバブル演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出設定処理プログラムに従って、変動開始時レバブル演出の実行有無を、後述する変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４１参照）に基づいて設定することができる。

【５６２２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ前役物演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１２０）。

このリーチ前役物演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうちリーチ前役物演出の実行有無を設定するための処理である。リーチ前役物演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ前役物演出設定処理プログラムに従って、リーチ前役物演出の実行有無を、後述するリーチ前役物演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４２参照）に基づいて設定することができる。

【５６２３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１４０）。

この第１リーチ前セリフ演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうち第１リーチ前セリフ演出の実行有無を設定するための処理である。第１リーチ前セリフ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出設定処理プログラムに従って、第１リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を、後述する第１リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－４３参照）に基づいて設定することができる。

【５６２４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２リーチ前セリフ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１５０）。

この第２リーチ前セリフ演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうち第２リーチ前セリフ演出の実行有無を設定するための処理である。第２リーチ前セリフ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２リーチ前セリフ演出設定処理プログラムに従って、第２リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を、後述する第２リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－４４参照）及び第２リーチ前セリフ演出の演出態様を設定するためのデータ（図１４－４５参照）に基づいて設定することができる。

【５６２５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１６０）。

このＺＯＮＥ演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうちＺＯＮＥ演出の実行有無を設定するための処理である。ＺＯＮＥ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ演出設定処理プログラムに従って、ＺＯＮＥ演出の実行有無を、後述するＺＯＮＥ演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４６参照）に基づいて設定することができる。

【５６２６】
　また、本実施形態では、ＺＯＮＥ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ煽り演出設定処理プログラムに従って、ＺＯＮＥ煽り演出の実行有無を、後述するＺＯＮＥ煽り演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４７参照）に基づいて設定することができる。即ち、本実施形態におけるＺＯＮＥ演出設定処理では、ＺＯＮＥ演出とＺＯＮＥ煽り演出との設定が行われる。
【５６２７】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連煽り演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１７０）。
　この擬似連煽り演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうち擬似連煽り演出の実行有無を設定するための処理である。擬似連煽り演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連煽り演出設定処理プログラムに従って、擬似連煽り演出の実行有無を、後述する擬似連煽り演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４８参照）に基づいて設定することができる。
【５６２８】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂリーチ前演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１８０）。
　このその他低Ｂリーチ前演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうちその他低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低Ｂリーチ前演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂリーチ前演出設定処理プログラムに従って、その他低Ｂリーチ前演出の実行有無を、その他低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。
【５６２９】
　ここで、その他低Ｂリーチ前演出とは、低Ｂリーチ前演出のうちステップＴＭ１１１０～ＴＭ１１７０の処理において設定されなかった演出が含まれる。
　例えば、その他低Ｂリーチ前演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される楽曲が変化する楽曲変化演出などが含まれるようにしてもよい。
【５６３０】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、低Ｂノーマルリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１２０）。
　この低Ｂノーマルリーチ演出設定処理は、予告演出のうち低Ｂノーマルリーチ期間に実行可能な低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低Ｂノーマルリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂノーマルリーチ演出設定処理プログラムに従って、低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【５６３１】
　本実施形態では、低Ｂノーマルリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低Ｂノーマルリーチ演出設定処理において、複数種類の低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【５６３２】
［低Ｂノーマルリーチ演出設定処理］
　図１４－３６は、本実施形態における低Ｂノーマルリーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。
【５６３３】
　先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次回予告演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１２１０）。
　この次回予告演出設定処理は、低Ｂノーマルリーチ演出のうち次回予告演出の実行有無を設定するための処理である。次回予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０

は、次回予告演出設定処理プログラムに従って、次回予告演出の実行有無を、後述する次回予告演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４９参照）に基づいて設定することができる。

【５６３４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ランプＳＵ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１２２０）。

このランプＳＵ演出設定処理は、低Ｂノーマルリーチ演出のうちランプＳＵ演出の実行有無及び演出態様を設定するための処理である。ランプＳＵ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ランプＳＵ演出設定処理プログラムに従って、ランプＳＵ演出の実行有無及び演出態様を、後述するランプＳＵ演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－５０参照）に基づいて設定することができる。

【５６３５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１激熱演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１２２５）。

この第１激熱演出設定処理は、低Ｂノーマルリーチ演出のうち第１激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第１激熱演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１激熱演出設定処理プログラムに従って、第１激熱演出の実行有無を、後述する第１激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５１参照）に基づいて設定することができる。

【５６３６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂノーマルリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１２３０）。

このその他低Ｂノーマルリーチ演出設定処理は、低Ｂノーマルリーチ演出のうちその他低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低Ｂノーマルリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂノーマルリーチ演出設定処理プログラムに従って、その他低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を、その他低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【５６３７】

ここで、その他低Ｂノーマルリーチ演出とは、低Ｂノーマルリーチ演出のうちステップＴＭ１２１０～ＴＭ１２２０の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他低Ｂノーマルリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、リーチ成立時のリーチラインの表示態様やリーチボイスの種別によって大当り期待度を示唆するリーチ成立時演出や、特定のキャラクタの群が表示されることにより大当り期待度が高いことを示唆する群予告演出や、特定の全画面画像が表示されることにより大当り期待度が高いことを示唆する強背景演出などが含まれるようにしてもよい。

【５６３８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３０）。

この低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理は、予告演出のうち低Ｂ弱ＳＰリーチ期間に実行可能な低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【５６３９】

本実施形態では、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、複数種類の低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【５６４０】

［低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理］
図１４－３７は、本実施形態における低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。
【５６４１】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３２０）。
このカットイン演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちカットイン演出の実行有無を設定するための処理である。カットイン演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出設定処理プログラムに従って、カットイン演出の実行有無を、後述するカットイン演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５２参照）に基づいて設定することができる。
【５６４２】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵタイトル演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３３０）。
このＣＵタイトル演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵタイトル演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵタイトル演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵタイトル演出設定処理プログラムに従って、ＣＵタイトル演出の実行有無を、後述するＣＵタイトル演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５３参照）に基づいて設定することができる。
【５６４３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵ字幕演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３４０）。
このＣＵ字幕演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵ字幕演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵ字幕演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵ字幕演出設定処理プログラムに従って、ＣＵ字幕演出の実行有無を、後述するＣＵ字幕演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５４参照）に基づいて設定することができる。
【５６４４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵキャラ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３５０）。
このＣＵキャラ演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵキャラ演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵキャラ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵキャラ演出設定処理プログラムに従って、ＣＵキャラ演出の実行有無を、後述するＣＵキャラ演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５５参照）に基づいて設定することができる。
【５６４５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵエフェクト演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３６０）。
このＣＵエフェクト演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵエフェクト演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵエフェクト演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵエフェクト演出設定処理プログラムに従って、ＣＵエフェクト演出の実行有無を、後述するＣＵエフェクト演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５６参照）に基づいて設定することができる。
【５６４６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３７０）。
このその他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちその他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を、そ

の他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【５６４７】

ここで、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出とは、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちステップＴＭ１３１０～ＴＭ１３６０の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、弱ＳＰリーチ中に楽曲が変化することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ楽曲演出や、弱ＳＰリーチ中に役物が可動することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ役物演出などが含まれるようにしてもよい。

【５６４８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４０）。

この低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理は、予告演出のうち低Ｂ弱ＳＰリーチ期間に実行可能な低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【５６４９】

本実施形態では、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、複数種類の低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【５６５０】

［低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理］

図１４－３８は、本実施形態における低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【５６５１】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰ発展時役物演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４１０）。

この強ＳＰ発展時役物演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうち強ＳＰ発展時役物演出の実行有無を設定するための処理である。強ＳＰ発展時役物演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰ発展時役物演出設定処理プログラムに従って、強ＳＰ発展時役物演出の実行有無を、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて設定することができる。

【５６５２】

本例では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが強ＳＰリーチを伴う変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１３）である場合に、強ＳＰ発展時役物演出を実行することに設定し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが強ＳＰリーチを伴わない変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１３以外）である場合に、強ＳＰ発展時役物演出を実行しないことに設定する。

【５６５３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４２０）。

この第２激熱演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうち第２激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第２激熱演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出設定処理プログラムに従って、第２激熱演出の実行有無を、後述する第２激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５７参照）に基づいて設定することができる。

【５６５４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４３０）。

このレバー操作促進演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうちレバー操作促進演出の実行有無を設定するための処理である。レバー操作促進演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出設定処理プログラムに従って、レバー操作促進演出の実行有無を、後述するレバー操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５８参照）に基づいて設定することができる。

【５６５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４４０）。

この大当り報知演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうち大当り報知演出の実行有無を設定するための処理である。大当り報知演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出設定処理プログラムに従って、大当り報知演出の実行有無を、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果に基づいて設定することができる。

【５６５６】

本例では、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合に、大当り報知演出を実行することに設定し、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「はずれ」である場合に、大当り報知演出を実行しないことに設定する。

【５６５７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれ報知演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４５０）。

このはずれ報知演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうちはずれ報知演出の実行有無を設定するための処理である。はずれ報知演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれ報知演出設定処理プログラムに従って、はずれ報知演出の実行有無を、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果に基づいて設定することができる。

【５６５８】

本例では、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「はずれ」である場合に、はずれ報知演出を実行することに設定し、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合に、はずれ報知演出を実行しないことに設定する。

【５６５９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４６０）。

このその他低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうちその他低Ｂ強ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【５６６０】

ここで、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出とは、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうちステップＴＭ１４１０～ＴＭ１４５０の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、強ＳＰリーチ中に楽曲が変化することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ楽曲演出や、強ＳＰリーチ中に役物が可動することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ役物演出などが含まれるようにしてもよい。

【５６６１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、高Ｂリーチ前演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５０）。

この高Ｂリーチ前演出設定処理は、予告演出のうち高Ｂリーチ前期間に実行可能な高Ｂ

弱リーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。高Ｂリーチ前演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂリーチ前演出設定処理プログラムに従って高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【５６６２】

本実施形態では、高Ｂリーチ前演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、高Ｂリーチ前演出設定処理において、複数種類の高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【５６６３】

［高Ｂリーチ前演出設定処理］

図１４－３９は、本実施形態における高Ｂリーチ前演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【５６６４】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５１０）。

この変動開始時レバブル演出設定処理は、高Ｂリーチ前演出のうち変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するための処理である。変動開始時レバブル演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出設定処理プログラムに従って、変動開始時レバブル演出の実行有無を、後述する高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５９参照）に基づいて設定することができる。

【５６６５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５２０）。

このリーチ前役物演出設定処理は、高Ｂリーチ前演出のうちリーチ前役物演出の実行有無を設定するための処理である。リーチ前役物演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ前役物演出設定処理プログラムに従って、リーチ前役物演出の実行有無を、後述する高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６０参照）に基づいて設定することができる。

【５６６６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度表示演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５４０）。

この期待度表示演出設定処理は、高Ｂリーチ前演出のうち期待度表示演出の実行有無及び演出態様を設定するための処理である。期待度表示演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度表示演出設定処理プログラムに従って、期待度表示演出の実行有無及び演出態様を、後述する期待度表示演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－６１参照）に基づいて設定することができる。

【５６６７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３激熱演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５５０）。

この第３激熱演出設定処理は、高Ｂリーチ前演出のうち第３激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第３激熱演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３激熱演出設定処理プログラムに従って、第３激熱演出の実行有無を、後述する第３激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６２参照）に基づいて設定することができる。

【５６６８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他高Ｂリーチ前演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５６０）。

このその他高Ｂリーチ前演出設定処理は、高Ｂリーチ前演出のうちその他高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他高Ｂリーチ前演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他高Ｂリーチ前演出設定処理プログラムに

従って、その他高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を、その他高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【５６６９】

ここで、その他高Ｂリーチ前演出とは、高Ｂリーチ前演出のうちステップ１５１０～ＴＭ１５５０の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他高Ｂリーチ前演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、強ＳＰリーチ中に楽曲が変化することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ楽曲演出などが含まれるようにしてもよい。

【５６７０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、高ＢＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６０）。

この高ＢＳＰリーチ演出設定処理は、予告演出のうち高ＢＳＰリーチ期間に実行可能な高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。高ＢＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ＢＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【５６７１】

本実施形態では、高ＢＳＰリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、高ＢＳＰリーチ演出設定処理において、複数種類の高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【５６７２】

［高Ｂリーチ前演出設定処理］

図１４－４０は、本実施形態における高ＢＳＰリーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【５６７３】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における第４激熱演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６１０）。

この第４激熱演出設定処理は、高ＢＳＰリーチ演出のうち第４激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第４激熱演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４激熱演出設定処理プログラムに従って、第４激熱演出の実行有無を、後述する高Ｂ状態における第４激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６３参照）に基づいて設定することができる。

【５６７４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における高Ｂボタン操作促進演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６２０）。

この高Ｂボタン操作促進演出設定処理は、高ＢＳＰリーチ演出のうち高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を設定するための処理である。高Ｂボタン操作促進演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出設定処理プログラムに従って、高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンと、後述する高Ｂ状態における高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６４参照）とに基づいて設定することができる。

【５６７５】

本例では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高ＢＳＰリーチを伴う変動パターン（ＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１４～ＰＢ１－１７）である場合に、高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を、高Ｂ状態における高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６４参照）に基づいて設定するようにする。

また、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高ＢＳＰリーチを伴わない変動パターン（ＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１４～ＰＢ１－１７以外）である場合に、高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を、高Ｂ状態におけるボタン操作促進

演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６４参照）に基づいて設定しないようにする。

【５６７６】

即ち、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高ＢＳＰリーチを伴う変動パターン（ＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１４～ＰＢ１－１７）である場合には、高Ｂボタン操作促進演出を実行可能である一方で、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高ＢＳＰリーチを伴わない変動パターン（ＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１４～ＰＢ１－１７以外）である場合には、高Ｂボタン操作促進演出を実行しない。

【５６７７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における大当り報知演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６３０）。

この大当り報知演出設定処理は、高ＢＳＰリーチ演出のうち大当り報知演出の実行有無を設定するための処理である。この大当り報知演出設定処理は、前述したステップステップＴＭ１４４０と同様であるので説明を省略する。

【５６７８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態におけるはずれ報知演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６４０）。

このはずれ報知演出設定処理は、高ＢＳＰリーチ演出のうちはずれ報知演出の実行有無を設定するための処理である。このはずれ報知演出設定処理は、前述したステップＴＭ１４５０と同様であるので説明を省略する。

【５６７９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他高ＢＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６５０）。

このその他高ＢＳＰリーチ演出設定処理は、高ＢＳＰリーチ演出のうちその他高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他高ＢＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他高ＢＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、その他高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を、その他高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【５６８０】

ここで、その他高ＢＳＰリーチ演出とは、高ＢＳＰリーチ演出のうちステップＴＭ１６１０～ＴＭ１６４０の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他高ＢＳＰリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、強ＳＰリーチ中に楽曲が変化することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ楽曲演出や、強ＳＰリーチ中に役物が可動することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ役物演出などが含まれるようにしてもよい。

【５６８１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセスデータ）を選択し（ステップ００３ＳＧＳ３１４）、該選択したプロセスデータのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００３ＳＧＳ３１５）。

【５６８２】

尚、プロセスデータには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【５６８３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３１６）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。
【５６８４】
尚、本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。
【５６８５】
そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１７）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１８）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００３ＳＧＳ３１９）。
【５６８６】
［低Ｂリーチ前演出設定処理において参照されるデータ］
図１４－４１～図１４－４８は、低Ｂリーチ前演出設定処理において、低Ｂ状態に制御されているときに低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。
【５６８７】
［変動開始時レバブル演出の実行有無設定データ］
図１４－４１は、低Ｂ状態に制御されているときの変動開始時レバブル演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４１に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、変動開始時レバブル演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５６８８】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行することに決定する。
【５６８９】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、３０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定し、７０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行することに決定する。
【５６９０】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、変動開始時レバブル演出が実行される割合が高いので、変動開始時レバブル演出が実行されなかった場合よりも、変動開始時レバブル演出が実行された場合の方が、大当り期待度が高い。

【５６９１】
［リーチ前役物演出の実行有無設定データ］
図１４－４２は、低Ｂ状態に制御されているときのリーチ前役物演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４２に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、リーチ前役物演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５６９２】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、８０％の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、２０％の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。
【５６９３】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、５０％の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、５０％の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。
【５６９４】
リーチ前役物演出設定処理において、リーチ前役物演出を実行することに決定した場合、このリーチ前役物演出に対応する通常ボタン操作促進演出も実行することに決定する。
【５６９５】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、リーチ前役物演出が実行される割合が高いので、リーチ前役物演出が実行されなかった場合よりも、リーチ前役物演出が実行された場合の方が、大当り期待度が高い。
【５６９６】
［第１リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ］
図１４－４３は、低Ｂ状態に制御されているときの第１リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４３に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第１リーチ前セリフ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５６９７】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、６０％の割合で第１リーチ前セリフ演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）を実行することに決定し、１０％の割合で第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定する。
【５６９８】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、２０％の割合で第１リーチ前セリフ演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）を実行することに決定し、７０％の割合で第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定する。
【５６９９】
但し、本実施形態では、リーチ前役物演出設定処理（ステップＴＭ１１２０）において、リーチ前役物演出を実行することに設定している場合には、第１リーチ前セリフ演出設定処理（ステップＴＭ１１４０）において、この第１リーチ前セリフ演出の実行有無設定データを参照せずに、第１リーチ前セリフ演出を実行しないことに設定する。
【５７００】
このような構成によれば、リーチ前役物演出と第１リーチ前役物演出とで、実行契機や実行期間の少なくとも一部が重複する場合があっても、リーチ前役物演出と第１リーチ前役物演出とが同時に実行されてしまうこと防止でき、リーチ前における適切な演出制御を行える。
【５７０１】
本例では、通常ボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）が実行され、チャンスボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第

１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）が実行される。従って、第１リーチ前セリフ演出設定処理において、第１リーチ前セリフ演出を実行することに決定した場合、この第１リーチ前セリフ演出に対応するボタン操作促進演出も実行することに決定する。

【５７０２】

なお、本例では、通常ボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）が実行され、チャンスボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）が実行される例を示したが、このような例に限定されず、通常ボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）より第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）の方が実行される割合が高くなるようにしてもよく、チャンスボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）より第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【５７０３】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、第１リーチ前セリフ演出が実行される割合が高いので、第１リーチ前セリフ演出が実行されなかった場合よりも、第１リーチ前セリフ演出が実行された場合の方が、大当り期待度が高い。また、第１リーチ前セリフ演出が実行されるときに、第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）＜第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）の関係で大当り期待度が高くなっている。

【５７０４】

［第２リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ］

図１４－４４は、低Ｂ状態に制御されているときの第２リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４４に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第２リーチ前セリフ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【５７０５】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、７０％の割合で第２リーチ前セリフ演出を実行しないことに決定し、２０％の割合で第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ）を実行することに決定し、８％の割合で第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定し、２％の割合で第２リーチ前セリフ演出（金セリフ）を実行することに決定する。

【５７０６】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合で第２リーチ前セリフ演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ）を実行することに決定し、２０％の割合で第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定し、３０％の割合で第２リーチ前セリフ演出（金セリフ）を実行することに決定する。

【５７０７】

［第２リーチ前セリフ演出の演出態様データ］

図１４－４５は、第２リーチ前セリフ演出を実行することに決定したときの第２リーチ前セリフ演出の演出態様データの一例を示す説明図である。図１４－４５に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れかに関わらず、第２リーチ前セリフ演出の演出態様として、「キャラクタ」、「紫セリフ」、「赤セリフ」、及び「金セリフ」が設定されている。

【５７０８】

本実施形態では、第２リーチ前セリフ演出を実行することに決定した場合に、図１４－４５に示す第２リーチ前セリフ演出の各演出態様からランダムに選択されるものとする。

【５７０９】

第２リーチ前セリフ演出の演出態様として、キャラクタがキャラＡである場合に、紫セリフとして「チャンス！」、赤セリフとして「大チャンス！」、金セリフとして「あつい

あつい！」が設定されている。
【５７１０】
　また、第２リーチ前セリフ演出の演出態様として、キャラクタがキャラＢである場合に、紫セリフとして「いい感じ♪」、赤セリフとして「かなり期待できちゃうかも♪」、金セリフとして「この後ドキドキの展開だ！」が設定されている。
【５７１１】
［ＺＯＮＥ演出の実行有無設定データ］
　図１４－４６は、低Ｂ状態に制御されているときのＺＯＮＥ演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４６に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ＺＯＮＥ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７１２】
　表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９５％の割合でＺＯＮＥ演出を実行しないことに決定し、５％の割合でＺＯＮＥ演出を実行することに決定する。
【５７１３】
　表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でＺＯＮＥ演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でＺＯＮＥ演出を実行することに決定する。
【５７１４】
　このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ＺＯＮＥ演出が実行される割合が高いので、ＺＯＮＥ演出が実行される場合の方が、ＺＯＮＥ演出が実行されない場合よりも、大当り期待度が高くなっている。
【５７１５】
［ＺＯＮＥ煽り演出の実行有無設定データ］
　図１４－４７は、低Ｂ状態に制御されているときのＺＯＮＥ煽り演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４７に示すように、この実施の形態では、ＺＯＮＥ演出の実行有無に応じて、ＺＯＮＥ煽り演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７１６】
　ＺＯＮＥ演出の実行有無が「実行なし」である場合に、８０％の割合でＺＯＮＥ煽り演出を実行しないことに決定し、２０％の割合でＺＯＮＥ煽り演出を実行することに決定する。
　このときのＺＯＮＥ煽り演出は、失敗パターンのＺＯＮＥ煽り演出となる。
【５７１７】
　ＺＯＮＥ演出の実行有無が「実行あり」である場合に、１００％の割合でＺＯＮＥ煽り演出を実行することに決定する。
　このときのＺＯＮＥ煽り演出は、成功パターンのＺＯＮＥ煽り演出となる。
【５７１８】
［擬似連煽り演出の実行有無設定データ］
　図１４－４８は、低Ｂ状態に制御されているときの擬似連煽り演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４８に示すように、この実施の形態では、擬似連演出の実行有無に応じて、擬似連煽り演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７１９】
　擬似連演出の実行有無が「実行なし」である場合に、６０％の割合で擬似連煽り演出を実行しないことに決定し、４０％の割合で擬似連煽り演出を実行することに決定する。
　このときの擬似連煽り演出は、失敗パターンの擬似連煽り演出となる。
【５７２０】
　擬似連演出の実行有無が「実行あり」である場合に、１００％の割合で擬似連煽り演出

を実行することに決定する。
　このときの擬似連煽り演出は、成功パターンの擬似連煽り演出となる。
【５７２１】
［低Ｂノーマルリーチ演出設定処理において参照されるデータ］
　図１４－４９～図１４－５１は、低Ｂノーマルリーチ演出設定処理において、低Ｂ状態に制御されているときに低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。
【５７２２】
［次回予告演出の実行有無設定データ］
　図１４－４９は、低Ｂ状態に制御されているときの次回予告演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４９に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、次回予告演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７２３】
　表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９５％の割合で次回予告演出を実行しないことに決定し、５％の割合で次回予告演出を実行することに決定する。
【５７２４】
　表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、７０％の割合で次回予告演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で次回予告演出を実行することに決定する。
【５７２５】
　次回予告演出設定処理において、次回予告演出を実行することに決定した場合、この次回予告演出に対応するボタン操作促進演出を実行することに決定している。
【５７２６】
　このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、次回予告演出が実行される割合が高いので、次回予告演出が実行された場合の方が、次回予告演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【５７２７】
［ランプＳＵ演出の実行有無設定データ］
　図１４－５０は、低Ｂ状態に制御されているときのランプＳＵ演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５０に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ランプＳＵ演出の実行割合や演出態様が異なるように判定値が割り振られている。
【５７２８】
　表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、２０％の割合でランプＳＵ演出を実行しないことに決定し、５０％の割合でランプＳＵ演出（１段階発光）を実行することに決定し、３０％の割合でランプＳＵ演出（２段階発光）を実行することに決定し、１０％の割合でランプＳＵ演出（３段階発光）を実行することに決定する。
【５７２９】
　表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、１０％の割合でランプＳＵ演出を実行しないことに決定し、２０％の割合でランプＳＵ演出（１段階発光）を実行することに決定し、３０％の割合でランプＳＵ演出（２段階発光）を実行することに決定し、４０％の割合でランプＳＵ演出（３段階発光）を実行することに決定する。
【５７３０】
　ランプＳＵ演出設定処理において、ランプＳＵ演出を実行することに決定した場合、このランプＳＵ演出に対応するボタン操作促進演出を実行することに決定している。
【５７３１】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ランプＳＵ演出が実行される割合が高いので、ランプＳＵ演出が実行された場合の方が、ランプＳＵ演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
また、ランプＳＵ演出（１段階発光）＜ランプＳＵ演出（２段階発光）＜ランプＳＵ（３段階発光）の関係で大当り期待度が高くなっている。
【５７３２】
但し、本実施形態では、低Ｂノーマルリーチ演出設定処理の次回予告演出設定処理（ステップＴＭ１２１０）において、次回予告演出を実行することに設定している場合には、ランプＳＵ演出設定処理（ステップＴＭ１２２０）において、このランプＳＵ演出の実行有無設定データを参照せずに、ランプＳＵ演出を実行しないことに設定する。
【５７３３】
このような構成によれば、次回予告演出とランプＳＵ演出とで、実行期間の少なくとも一部が重複する場合があっても、次回予告演出とランプＳＵ演出とが同時に実行されてしまうこと防止でき、ノーマルリーチにおける適切な演出制御を行える。
【５７３４】
［第１激熱演出の実行有無設定データ］
図１４－５１は、低Ｂ状態に制御されているときの第１激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５１に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第１激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７３５】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９５％の割合で第１激熱演出を実行しないことに決定し、５％の割合で第１激熱演出を実行することに決定する。
【５７３６】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、２０％の割合で第１激熱演出を実行しないことに決定し、８０％の割合で第１激熱演出を実行することに決定する。
【５７３７】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、第１激熱演出が実行される割合が高いので、第１激熱演出が実行された場合の方が、第１激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【５７３８】
［低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において参照されるデータ］
図１４－５２～図１４－５６は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、低Ｂ状態に制御されているときに低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。
【５７３９】
［カットイン演出の実行有無設定データ］
図１４－５２は、低Ｂ状態に制御されているときのカットイン演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５２に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、カットイン演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７４０】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、７０％の割合でカットイン演出を実行しないことに決定し、３０％の割合でカットイン演出を実行することに決定する。
【５７４１】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でカットイン演出を実行しないことに決

定し、６０％の割合でカットイン演出を実行することに決定する。
【５７４２】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、カットイン演出が実行される割合が高いので、カットイン演出が実行された場合の方が、カットイン演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【５７４３】
［ＣＵタイトル演出の実行有無設定データ］
図１４－５３は、低Ｂ状態に制御されているときのＣＵタイトル演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５３に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ＣＵタイトル演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７４４】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、６０％の割合でＣＵタイトル演出を実行しないことに決定し、４０％の割合でＣＵタイトル演出を実行することに決定する。
【５７４５】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でＣＵタイトル演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でＣＵタイトル演出を実行することに決定する。
【５７４６】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ＣＵタイトル演出が実行される割合が高いので、ＣＵタイトル演出が実行された場合の方が、ＣＵタイトル演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【５７４７】
［ＣＵ字幕演出の実行有無設定データ］
図１４－５４は、低Ｂ状態に制御されているときのＣＵ字幕演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５４に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ＣＵ字幕演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７４８】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、６０％の割合でＣＵ字幕演出を実行しないことに決定し、４０％の割合でＣＵ字幕演出を実行することに決定する。
【５７４９】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でＣＵ字幕演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でＣＵ字幕演出を実行することに決定する。
【５７５０】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ＣＵ字幕演出が実行される割合が高いので、ＣＵ字幕演出が実行された場合の方が、ＣＵ字幕演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【５７５１】
［ＣＵキャラ演出の実行有無設定データ］
図１４－５５は、低Ｂ状態に制御されているときのＣＵキャラ演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５５に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ＣＵキャラ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７５２】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、６０％の割合でＣＵキャラ演出を実行しないことに決

定し、４０％の割合でＣＵキャラ演出を実行することに決定する。
【５７５３】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でＣＵキャラ演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でＣＵキャラ演出を実行することに決定する。
【５７５４】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ＣＵキャラ演出が実行される割合が高いので、ＣＵキャラ演出が実行された場合の方が、ＣＵキャラ演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【５７５５】
［ＣＵエフェクト演出の実行有無設定データ］
図１４－５６は、低Ｂ状態に制御されているときのＣＵエフェクト演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５６に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ＣＵエフェクト演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７５６】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、６０％の割合でＣＵエフェクト演出を実行しないことに決定し、４０％の割合でＣＵエフェクト演出を実行することに決定する。
【５７５７】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でＣＵエフェクト演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でＣＵエフェクト演出を実行することに決定する。
【５７５８】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ＣＵエフェクト演出が実行される割合が高いので、ＣＵエフェクト演出が実行された場合の方が、ＣＵエフェクト演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【５７５９】
［低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理において参照されるデータ］
図１４－５７～図１４－５８は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理において、低Ｂ状態に制御されているときに低Ｂ強ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。
【５７６０】
［第２激熱演出の実行有無設定データ］
図１４－５７は、低Ｂ状態に制御されているときの第２激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５７に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第２激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７６１】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９７％の割合で第２激熱演出を実行しないことに決定し、３％の割合で第２激熱演出を実行することに決定する。
【５７６２】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、３０％の割合で第２激熱演出を実行しないことに決定し、７０％の割合で第２激熱演出を実行することに決定する。
【５７６３】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、第２激熱演出が実行される割合が高いので、第２激熱演出が実行された場合の

方が、第２激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【５７６４】
　また、図１４－５１に示したように、第１激熱演出の実行割合は、表示結果が「はずれ」である場合に５％、表示結果が「大当り」となる場合に８０％である。一方で、図１４－５７に示したように、第２激熱演出の実行割合は、表示結果が「はずれ」である場合に３％、表示結果が「大当り」となる場合に７０％である。即ち、表示結果が「はずれ」である場合にも、表示結果が「大当り」である場合にも、第１激熱演出の方が、第２激熱演出よりも実行割合が高くなっている。
【５７６５】
［レバー操作促進演出の実行有無設定データ］
　図１４－５８は、低Ｂ状態に制御されているときのレバー操作促進演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５８に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、レバー操作促進演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７６６】
　表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９０％の割合でレバー操作促進演出を実行しないことに決定し、１０％の割合でレバー操作促進演出を実行することに決定する。
【５７６７】
　表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でレバー操作促進演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でレバー操作促進演出を実行することに決定する。
【５７６８】
　このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、レバー操作促進演出が実行される割合が高いので、レバー操作促進演出が実行された場合の方が、レバー操作促進演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【５７６９】
［高Ｂリーチ前演出設定処理において参照されるデータ］
　図１４－５９～図１４－６２は、高Ｂリーチ前演出設定処理において、高Ｂ状態に制御されているときに高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。
【５７７０】
［高Ｂ：変動開始時レバブル演出の実行有無設定データ］
　図１４－５９は、高Ｂ状態に制御されているときの変動開始時レバブル演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５９に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、変動開始時レバブル演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７７１】
　表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、１００％の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定する。
【５７７２】
　表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、９０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行することに決定する。
【５７７３】
　このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、変動開始時レバブル演出が実行される割合が高いので、変動開始時レバブル演出が実行された場合の方が、変動開始時レバブル演出が実行されなかった場合よりも、大

当り期待度が高い。
【５７７４】
なお、本例では、表示結果が「大当り」となる場合にのみ、高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出を実行可能であるので、高Ｂ状態に制御されているときの変動開始時レバブル演出は、大当り確定演出であるといえる。
【５７７５】
［高Ｂ：リーチ前役物演出の実行有無設定データ］
図１４－６０は、高Ｂ状態に制御されているときのリーチ前役物演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－６０に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、リーチ前役物演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【５７７６】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、８０％の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、２０％の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。
【５７７７】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。
【５７７８】
リーチ前役物演出設定処理において、リーチ前役物演出を実行することに決定した場合、このリーチ前役物演出に対応する通常ボタン操作促進演出も実行することに決定する。
【５７７９】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出が実行される割合が高いので、高Ｂ状態において、リーチ前役物演出が実行された場合の方が、リーチ前役物演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【５７８０】
［高Ｂ：期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データ］
図１４－６１は、高Ｂ状態に制御されているときの期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－６１に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、期待度表示演出の実行割合及び演出態様が異なるように判定値が割り振られている。
【５７８１】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、５５％の割合で期待度表示演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で期待度表示演出（第１態様：３０％）を実行することに決定し、１０％の割合で期待度表示演出（第２態様：５０％）を実行することに決定し、５％の割合で期待度表示演出（第３態様：７０％）を実行することに決定する。
【５７８２】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、１０％の割合で期待度表示演出を実行しないことに決定し、４０％の割合で期待度表示演出（第１態様：３０％）を実行することに決定し、１０％の割合で期待度表示演出（第２態様：５０％）を実行することに決定し、３５％の割合で期待度表示演出（第３態様：７０％）を実行することに決定し、５％の割合で期待度表示演出（第４態様：９９％）を実行することに決定する。
【５７８３】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、高Ｂ状態における期待度表示演出が実行される割合が高いので、高Ｂ状態において、期待度表示演出が実行された場合の方が、期待度表示演出が実行されなかった場合

よりも、大当り期待度が高い。また、期待度表示演出が実行される場合、第１態様＜第２態様＜第３態様＜第４態様の関係で大当り期待度が高くなっている。

【５７８４】

［高Ｂ：第３激熱演出の実行有無設定データ］

図１４－６２は、高Ｂ状態に制御されているときの第３激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－６２に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第３激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【５７８５】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、１００％の割合で第３激熱演出を実行しないことに決定する。

【５７８６】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、９０％の割合で第３激熱演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で第３激熱演出を実行することに決定する。

【５７８７】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、高Ｂ状態における第３激熱演出が実行される割合が高いので、高Ｂ状態において、第３激熱演出が実行された場合の方が、第３激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。

【５７８８】

なお、本例では、表示結果が「大当り」となる場合にのみ、高Ｂ状態における第３激熱演出を実行可能であるので、高Ｂ状態に制御されているときの第３激熱演出は、大当り確定演出であるといえる。

【５７８９】

［高ＢＳＰリーチ演出設定処理において参照されるデータ］

図１４－６３～図１４－６４は、高ＢＳＰリーチ演出設定処理において、高Ｂ状態に制御されているときに高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。

【５７９０】

［高Ｂ：第４激熱演出の実行有無設定データ］

図１４－６３は、高Ｂ状態に制御されているときの第４激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－６３に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第４激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【５７９１】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、１００％の割合で第４激熱演出を実行しないことに決定する。

【５７９２】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、９８％の割合で第４激熱演出を実行しないことに決定し、２％の割合で第４激熱演出を実行することに決定する。

【５７９３】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、高Ｂ状態における第４激熱演出が実行される割合が高いので、高Ｂ状態において、第４激熱演出が実行された場合の方が、第４激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。

【５７９４】

なお、本例では、表示結果が「大当り」となる場合にのみ、高Ｂ状態における第４激熱演出を実行可能であるので、高Ｂ状態に制御されているときの第４激熱演出は、大当り確定演出であるといえる。

【５７９５】

また、図１４－６２に示したように、第３激熱演出の実行割合は、表示結果が「大当り」となる場合に１０％である。一方で、図１４－６３に示したように、第４激熱演出の実行割合は、表示結果が「大当り」となる場合に２％である。即ち、表示結果が「大当り」である場合には、第３激熱演出の方が、第４激熱演出よりも実行割合が高くなっている。

【５７９６】

［高Ｂ：高Ｂボタン操作促進演出の実行有無設定データ］

図１４－６４は、高Ｂ状態に制御されているときの高Ｂボタン操作促進演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－６４に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、高Ｂボタン操作促進演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【５７９７】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、８０％の割合で高Ｂボタン操作促進演出を実行しないことに決定し、２０％の割合で高Ｂボタン操作促進演出を実行することに決定する。

【５７９８】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、３０％の割合で高Ｂボタン操作促進演出を実行しないことに決定し、７０％の割合で高Ｂボタン操作促進演出を実行することに決定する。

【５７９９】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、高Ｂ状態における高Ｂボタン操作促進演出が実行される割合が高いので、高Ｂ状態において、高Ｂボタン操作促進演出が実行された場合の方が、高Ｂボタン操作促進演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。

【５８００】

［音声データ］

図１４－６５～図１４－６７は、本実施形態におけるパチンコ遊技機１から出力可能な音声に関する音声データの具体例の説明図である。音声データは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。図１４－６５～図１４－６７には、「音声種別」、「ＣＨ」、「音声名」が設けられている。なお、図１４－６５～図１４－６７の説明において、詳細を説明していない演出等については、後述するものとする。

【５８０１】

本実施形態では、音声データの種別である音声種別として、複数種類の音声種別が設けられている。本例では、音声種別として、楽曲系音声と、演出系音声と、エラー系音声とが設けられている。

【５８０２】

楽曲系音声とは、楽曲に関連する音声のことであり、伴奏音と歌唱音とで構成されるボーカル楽曲と、歌唱音を伴わず伴奏音のみで構成されるインストゥルメンタル楽曲とが含まれる。以下では、インストゥルメンタル楽曲を、適宜「インスト楽曲」と称する。

【５８０３】

楽曲は、第１パート、第２パート、第３パート、・・・のように、複数のパートで構成されてもよい。例えば、一の楽曲が、前奏→Ａメロ→Ｂメロ→サビ→間奏→大サビの順で構成されている場合、前奏→Ａメロを第１パートとし、Ｂメロを第２パートとし、サビを第３パートとし、間奏→大サビを第４パートとするようにしてもよい。

【５８０４】

本実施形態では、楽曲系音声は、変動表示が実行されている期間（例えば、低Ｂリーチ

前期間、低ＢノーマルリーチＡ期間、低Ｂ弱ＳＰリーチＡ期間、低Ｂ強ＳＰリーチＡ期間、高Ｂリーチ前期間、高ＢＳＰリーチＡ期間等）、変動表示が実行されていない期間（例えば、客待ちデモ期間等）、大当り遊技状態に制御されている期間（例えば、大当りファンファーレ期間、大当りラウンド期間、大当りエンディング期間等）などに、出力される音声であり、これらの各期間におけるＢＧＭとして出力される。

【５８０５】

演出系音声とは、各種演出が実行されるときに出力される音声のことであり、楽曲とは異なる効果音やボイス音などが含まれる。このボイス音は、本パチンコ遊技機１において登場するキャラクタのボイス音（キャラボイス音）であってもよく、前述したキャラクタとは関連しないナレーターのボイス音（ナレーターボイス音）であってもよい。

【５８０６】

エラー系音声とは、各種エラーが発生したときに出力される音声のことであり、楽曲系音声や演出系音声とは異なり、エラー報知音やアナウンス音などが含まれる。

【５８０７】

図１４－６５～図１４－６７に示すように、音声データは、楽曲系音声が「ＣＨ００１」～「ＣＨ０１４」等のチャンネル、演出系音声が「ＣＨ１０１」～「ＣＨ１１５」等のチャンネル、エラー系音声が「ＣＨ２０１」～「ＣＨ２０２」等のチャンネルから構成される。

【５８０８】

ここで、スピーカ８Ｌ、８Ｒが出力する音声の音データには、比較的データ量が大きい「ステレオデータ」と、比較的データ量の小さい「モノラルデータ」とがある。本例では、楽曲系音声は「ステレオデータ」であり、演出系音声およびエラー系音声は「モノラルデータ」である。

【５８０９】

なお、音声再生領域において、「ステレオデータ」を記憶するための連続する２つのチャンネルによって「ペアＣＨ」を構成してもよいし、そのようにしなくてもよい。この場合、「モノラルデータ」は、この「ペアＣＨ」の一方のチャンネルに記憶される。

【５８１０】

また、図１４－６５～図１４－６７に示す音声再生領域における各チャンネルには、「基本音量」、「チャンネル設定割合」、「音量値」、「出力音量」が設定されている。

【５８１１】

「基本音量」は、音データ自体が持つ音の大きさを示す値である。基本音量は、遊技者に報知するべき優先度に応じて設定可能である。本例では、基本音量は「１」～「５」の間で設定可能としている。基本音量の数値が大きいほど、出力される音の音圧レベルが高い（出力音が強調される）ものとする。

【５８１２】

「チャンネル設定割合」は、各チャンネルに指定される音量値である。チャンネル設定割合は、各チャンネルにおいて、基準とされる出力音量の１００％となる最大ボリューム「１」から、０％となる全ミュート「０」までの間で設定可能である。

【５８１３】

「音量値」は、パチンコ遊技機１で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、マスターボリュームは、「１」～「５」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。

【５８１４】

「出力音量」は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される音の音量である。出力音量は、音データが持つ「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とに基づいて定られる。本例では、出力音量は、「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とを掛け合わせて得られる数値であり、「０」～「２５」の間で設定可能である。

【５８１５】

以下に、図１４－６５～図１４－６７に示す音声再生領域における各チャンネルの音データの一例を示すが、ここに記載されたチャンネルの音データに限定されず、他の音声に関連する音データが含まれてもよいものとする。

【５８１６】

＜楽曲系音声＞

本実施形態では、楽曲系音声の音データは「ＣＨ００１」～「ＣＨ０１４」等のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、楽曲系音声の音データは、その音声を出力するタイミングになると、「ＣＨ００１」～「ＣＨ０１４」等のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【５８１７】

「ＣＨ００１」には、音声名：「第Ａインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、低Ｂ状態のリーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【５８１８】

「ＣＨ００２」には、音声名：「第Ｂインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、低Ｂ状態のリーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【５８１９】

「ＣＨ００３」には、音声名：「第Ｃインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、低Ｂ状態のリーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【５８２０】

「ＣＨ００４」には、音声名：「弱ＳＰインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、低Ｂ状態の弱ＳＰリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【５８２１】

「ＣＨ００５」には、音声名：「強ＳＰボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、低Ｂ状態の強ＳＰリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【５８２２】

「ＣＨ００６」には、音声名：「擬似連ボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、擬似連演出が実行されるときに出力可能な楽曲である。

【５８２３】

「ＣＨ００７」には、音声名：「第Ｘボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、高Ｂ状態のリーチ前期間に出力可能な楽曲である。

【５８２４】

「ＣＨ００８」には、音声名：「第Ｙボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、高Ｂ状態のリーチ前期間に出力可能な楽曲である。

【５８２５】

「ＣＨ００９」には、音声名：「第Ｚボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、高Ｂ状態のリーチ前期間に出力可能な楽曲である。
【５８２６】
「ＣＨ０１０」には、音声名：「高ＢＳＰインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、高Ｂ状態のＳＰリーチ期間に出力可能な楽曲である。
【５８２７】
「ＣＨ０１１」には、音声名：「大当りＦＦインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、大当りＦＦ期間（大当りファンファーレ期間）に出力可能な楽曲である。
【５８２８】
「ＣＨ０１２」には、音声名：「大当りＥＤボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャ５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、大当りＥＤ期間（大当りエンディング期間）に出力可能な楽曲である。
【５８２９】
「ＣＨ０１３」には、音声名：「大当りＲＤインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、大当りＲＤ期間（大当りラウンド期間）に出力可能な楽曲である。
【５８３０】
「ＣＨ０１４」には、音声名：「大当りＲＤボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、大当りＲＤ期間（大当りラウンド期間）に出力可能な楽曲である。
【５８３１】
「ＣＨ００１」～「ＣＨ００３」の各楽曲は、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときに、リーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力される楽曲であり、これらの楽曲を適宜「低Ｂインスト楽曲」と称する。
【５８３２】
「ＣＨ００７」～「ＣＨ００９」の各楽曲は、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときに、リーチ前期間に出力される楽曲であり、これらの楽曲を適宜「高Ｂボーカル楽曲」と称する。
【５８３３】
＜演出系音声＞
本実施形態では、演出系音声の音データは「ＣＨ１０１」～「ＣＨ１２３」等のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出系音声の音データは、その音声を出力するタイミングになると、「ＣＨ１０１」～「ＣＨ１２３」等のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。
【５８３４】
「ＣＨ１０１」には、音声名：「ノーマルリーチ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、ノーマルリーチ演出が実行されるときに出力可能なノーマルリーチ演出に対応する演出音である。
【５８３５】
「ＣＨ１０２」には、音声名：「弱ＳＰリーチ演出音」、基本音量：「４」、チャンネ

ル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、弱ＳＰリーチ演出が実行されるときに出力可能な弱ＳＰリーチ演出に対応する演出音である。
【５８３６】
　「ＣＨ１０３」には、音声名：「強ＳＰリーチ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、強ＳＰリーチ演出が実行されるときに出力可能な強ＳＰリーチ演出に対応する演出音である。
【５８３７】
　「ＣＨ１０４」には、音声名：「通常ボタン操作促進演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、通常ボタン操作促進演出が実行されるときに出力可能な通常ボタン操作促進演出に対応する演出音である。
【５８３８】
　「ＣＨ１０５」には、音声名：「チャンスボタン操作促進演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、チャンスボタン操作促進演出が実行されるときに出力可能なチャンスボタン操作促進演出に対応する演出音である。
【５８３９】
　「ＣＨ１０６」には、音声名：「レバー操作促進演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、レバー操作促進演出が実行されるときに出力可能なレバー操作促進演出に対応する演出音である。
【５８４０】
　「ＣＨ１０７」には、音声名：「変化演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、変化演出が実行されるときに出力可能な変化演出に対応する演出音である。
【５８４１】
　「ＣＨ１０８」には、音声名：「変化煽り演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、変化煽り演出が実行されるときに出力可能な変化煽り演出に対応する演出音である。
【５８４２】
　「ＣＨ１０９」には、音声名：「リーチ前セリフ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、リーチ前セリフ演出が実行されるときに出力可能なリーチ前セリフ演出に対応する演出音である。
【５８４３】
　「ＣＨ１１０」には、音声名：「ＺＯＮＥ煽り演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。

この音声は、ＺＯＮＥ煽り演出が実行されるときに出力可能なＺＯＮＥ煽り演出に対応する演出音である。

【５８４４】

「ＣＨ１１１」には、音声名：「ＺＯＮＥ図柄停止演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。

この音声は、ＺＯＮＥ図柄が停止するときに出力可能な演出音である。

【５８４５】

「ＣＨ１１２」には、音声名：「ＺＯＮＥ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。

この音声は、ＺＯＮＥ演出が実行されるときに出力可能なＺＯＮＥ演出に対応する演出音である。

【５８４６】

「ＣＨ１１３」には、音声名：「ランプＳＵ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。

この音声は、ランプＳＵ演出が実行されるときに出力可能なランプＳＵ演出に対応する演出音である。

【５８４７】

「ＣＨ１１４」には、音声名：「次回予告演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。

この音声は、次回予告演出が実行されるときに出力可能な次回予告演出に対応する演出音である。

【５８４８】

「ＣＨ１１５」には、音声名：「カットイン演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。

この音声は、カットイン演出が実行されるときに出力可能なカットイン演出に対応する演出音である。

【５８４９】

「ＣＨ１１６」には、音声名：「激熱演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。

この音声は、激熱演出（第１激熱演出、第２激熱演出、第３激熱演出、第４激熱演出）が実行されるときに出力可能な激熱演出に対応する演出音である。

【５８５０】

「ＣＨ１１７」には、音声名：「レバブル演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。

この音声は、レバブル演出（変動開始時レバブル演出）が実行されるときに出力可能なレバブル演出に対応する演出音である。

【５８５１】

「ＣＨ１１８」には、音声名：「リーチ前役物演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。

この音声は、リーチ前役物演出が実行されるときに出力可能なリーチ前役物演出に対応する演出音である。

【５８５２】

「ＣＨ１１９」には、音声名：「強ＳＰ発展時役物演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、強ＳＰ発展時役物演出が実行されるときに出力可能な強ＳＰ発展時役物演出に対応する演出音である。
【５８５３】
「ＣＨ１２０」には、音声名：「擬似連煽り演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、擬似連煽り演出が実行されるときに出力可能な擬似連煽り演出に対応する演出音である。
【５８５４】
「ＣＨ１２１」には、音声名：「擬似連演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、擬似連演出が実行されるときに出力可能な擬似連演出に対応する演出音である。
【５８５５】
「ＣＨ１２２」には、音声名：「大当り報知演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、大当り報知演出が実行されるときに出力可能な大当り報知演出に対応する演出音である。大当り報知演出音には、大当り報知時レバブル演出音や大当り報知時役物演出音などが含まれるようにしてもよい。
【５８５６】
「ＣＨ１２３」には、音声名：「はずれ報知演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、はずれ報知演出が実行されるときに出力可能なはずれ報知演出に対応する演出音である。
【５８５７】
＜エラー系音声＞
本実施形態では、エラー系音声の音データは「ＣＨ２０１」～「ＣＨ２０２」等のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、エラー系音声の音データは、その音声を出力するタイミングになると、「ＣＨ２０１」～「ＣＨ２０２」等のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。
【５８５８】
「ＣＨ２０１」には、音声名：「異常入賞エラー報知音」、基本音量：「５」、チャンネル設定割合：「１（１００％）」、音量値：「５（５）」、出力音量：「２５」が記憶されている。
この音声は、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７の開放時などの所定の期間以外において遊技球が入賞した場合に検出されるエラー音である。
【５８５９】
「ＣＨ２０２」には、音声名：「磁気検出エラー報知音」、基本音量：「５」、チャンネル設定割合：「１（１００％）」、音量値：「５（５）」、出力音量：「２５」が記憶されている。
この音声は、主基板１１に接続される磁気検出センサによって所定の値以上の磁力を検出した場合に検出されるエラー音である。
【５８６０】
ここで、図１４－６５～図１４－６７に示すように、音声種別に応じて基本音量が異な

る。具体的には、エラー系報知音は、基本音量が最大の「５」である。一方で、楽曲系音声や演出系音声の音データは、基本音量が「４」以下（「３」又は「４」）である。これは、楽曲系音声や演出系音声は、各種エラーと比較して、遊技者による不正行為に直接関連する可能性が低く、遊技者や店舗の従業員に報知する優先度が低いためである。

【５８６１】

また、各種音声の音データのうち、音声種別に応じて基本音量が異なる。本例では、楽曲系音声は、基本音量が「３」である。一方で、演出系音声は、基本音量が「４」である。

【５８６２】

なお、このような形態に限らず、楽曲系音声の音データや演出系音声の音データに対して、複数の基本音量が設定されてもよい。

【５８６３】

［フェード、ミュート］

次に、「出力音量」を変化させる処理であるフェード（フェードアウト、フェードイン）、及び、ミュートについて説明をする。これらのフェードアウト、フェードイン、ミュートは、図１４－６５～図１４－６７に示す「チャンネル設定割合」を変化させることにともない、「出力音量」を変化させることで実行される。

【５８６４】

ここで、フェードアウトにおいては、出力中の音声のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理が実行される。また、フェードインにおいては、出力中の音声のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ最大値とする処理が実行される。

【５８６５】

また、ミュートにおいては、「０（０％）」より大きい何れかのチャンネル設定割合で出力中の音声のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力中の音声の出力音量を「０」とする処理が実行される。なお、ミュートが実行されている状態においては、出力音量が「０」であるが、音声自体は再生されている。なお、遊技者に報知するべき優先度が高いエラー系報知音が出力されている場合は、他のチャンネルの音声は、全てミュートされてもよい。

【５８６６】

このように、フェードアウトでは、出力中の音声の出力音量が段階的に低下して最終的に「０」になる（例えば、１（１００％）→０．５（５０％）→０（０％）となる）のに対して、ミュートでは、出力中の音声の出力音量が直ちに「０」となる（例えば、１（１００％）→０（０％）となる）。すなわち、ミュートは、フェードアウトよりも短い時間で演出音の出力音量を低下させる（０とする）制御であり、時間あたりの出力音量の低下度合が高い制御である。

【５８６７】

なお、上記に示したエラー系報知音とは異なるエラー系報知音が、出力されるようにしてもよい。それらのエラー系報知音の一例を以下に示す。

【５８６８】

「ＣＨ２０３」には、音声名：「満タンエラー報知音」、基本音量：「５」、チャンネル設定割合：「１（１００％）」、音量値：「５（５）」、出力音量：「２５」が記憶されている。

この音声は、パチンコ遊技機１に備えられた上皿が満タンになったことを検出したときのエラー音であり、「球を抜いてください」等の音声が含まれるものとする。

【５８６９】

「ＣＨ２０４」には、音声名：「左打ち注意喚起エラー報知音」、基本音量：「５」、チャンネル設定割合：「１（１００％）」、音量値：「５（５）」、出力音量：「２５」

が記憶されている。
　この音声は、低Ｂ状態に右打ちを検出したときや、高Ｂ状態から低Ｂ状態に制御されたときのエラー音（注意喚起音）であり、「左打ちしてください」等の音声が含まれるものとする。
【５８７０】
　「ＣＨ２０５」には、音声名：「右打ち注意喚起エラー報知音」、基本音量：「５」、チャンネル設定割合：「１（１００％）」、音量値：「５（５）」、出力音量：「２５」が記憶されている。
　この音声は、高Ｂ状態に左打ちを検出したときや、大当り遊技状態に制御されたときや、高Ｂ状態に制御されたときのエラー音（注意喚起音）であり、「右打ちしてください」等の音声が含まれるものとする。
【５８７１】
　また、異常入賞エラー報知音や磁気検出エラー報知音が出力されるときは、それまで出力されていた楽曲（インスト楽曲、ボーカル楽曲）の出力を制限（ミュート等）するようにしてもよい。一方で、満タンエラー報知音や左打ち注意喚起エラー報知音や右打ち注意喚起エラー報知音が出力されるときは、それまで出力されていた楽曲（インスト楽曲、ボーカル楽曲）の出力を制限（フェードアウトして低音量（出力音量：２０％）等）するようにしてもよい。
【５８７２】
［楽曲制限演出］
　本実施形態では、予告演出のうち、スピーカ８Ｌ、８Ｒから何れかの楽曲系音声が出力されているときに予告演出が実行される場合、それまで出力されていた楽曲系音声の出力を制限し、予告演出に対応する演出系音声の出力を優先する予告演出がある。このような予告演出を、「楽曲制限演出」と称する。なお、予告演出のうち、楽曲制限演出とは異なる演出を、「楽曲非制限演出」と称する。
【５８７３】
［楽曲制限演出一覧データ］
　図１４－６８及び図１４－６９は、本実施形態における楽曲制限演出の一覧を示すデータの具体例の説明図である。図１４－６８及び図１４－６９では、
【５８７４】
［低Ｂ：楽曲制限演出一覧データ］
　図１４－６８は、本実施形態における低Ｂ状態に制御されているときの、楽曲制限演出の一覧を示すデータの具体例の説明図である。図１４－６８では、低Ｂリーチ前演出、低Ｂノーマルリーチ演出、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出、及び、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のそれぞれの予告演出のうち、楽曲制限演出である予告演出が示されている。
【５８７５】
　低Ｂリーチ前演出のうち、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、アクティブ変化演出（赤変化）、アクティブ変化煽り演出（強変化煽り）、チャンスボタン操作促進演出、第２リーチ前セリフ演出、ＺＯＮＥ演出、ＺＯＮＥ煽り演出、擬似連演出、擬似連煽り演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【５８７６】
　低ノーマルリーチ演出のうち、次回予告演出、第１激熱演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【５８７７】
　低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうち、カットイン演出、ＣＵタイトル演出、ＣＵ字幕演出、ＣＵキャラ演出、ＣＵエフェクト演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【５８７８】
　低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうち、強ＳＰ発展時役物演出、第２激熱演出、レバー操作促進演出、大当り報知演出、はずれ報知演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【５８７９】

［高Ｂ：楽曲制限演出一覧データ］
　図１４－６９は、本実施形態における高Ｂ状態に制御されているときの、楽曲制限演出の一覧を示すデータの具体例の説明図である。図１４－６９では、高Ｂリーチ前演出、及び、高ＢＳＰリーチ演出のそれぞれの予告演出のうち、楽曲制限演出である予告演出が示されている。
【５８８０】
　高Ｂリーチ前演出のうち、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、アクティブ変化演出（赤変化）、アクティブ変化煽り演出（強変化煽り）、期待度表示演出、第３激熱演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【５８８１】
　高ＢＳＰリーチ演出のうち、第４激熱演出、高Ｂボタン操作促進演出、大当り報知演出、はずれ報知演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【５８８２】
［変動中楽曲出力制限設定処理］
　図１４－７０～図１４－７２は、可変表示の実行中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－２９に示した演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）において、図１４－７０～図１４－７２に示す変動中楽曲出力制限設定処理を実行する。
【５８８３】
　先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２０１０）。
　第１特別図柄の変動表示を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２４６０に処理を進める。
【５８８４】
　第１特別図柄の変動表示を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２０１０：ＹＥＳ）、リーチ前役物演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２０４０）。
　リーチ前役物演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２０４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２０６０に処理を進める。
【５８８５】
　リーチ前役物演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２０４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２０５０）。
【５８８６】
（楽曲制限設定処理）
　この楽曲制限設定処理は、出力されている楽曲の出力を制限するための処理である。楽曲制限設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲制限設定処理プログラムに従って、出力されている楽曲の出力の制限を設定することができる。
【５８８７】
　本実施形態では、出力中の楽曲の制限方法として、以下に示すようなものがある。
・出力音量低下
・出力音量ミュート
・出力停止
【５８８８】
　出力音量低下とは、出力中の音声のチャンネル設定割合を「１（１００％）」からその値よりも低い値に直ちに減少させる処理を実行することによって、出力音量を直ちに減少させる制限方法である。この場合、「１（１００％）」よりも低い値のチャンネル設定割合とは、「１（１００％）」より低い値であればよく、「０．５（５０％）」や「０．２（２０％）」や「０（０％）」などであってもよい。
　なお、出力音量低下では、出力中の音声のチャンネル設定割合を「１（１００％）」からその値よりも低い値にフェードアウトで減少させる処理を実行することによって、出力

音量を徐々に減少させる制限方法も含めるようにしてもよい。
【５８８９】
出力音量ミュートとは、出力中の音声のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から「０（０％）」に直ちに減少させるミュート処理を実行することによって、出力音量を直ちに減少させる制限方法である。
【５８９０】
出力停止とは、出力中の音声の出力自体を中止することによって、それまで出力されていた音声の出力を制限する制限方法である。
【５８９１】
本実施形態では、楽曲制限設定処理において、楽曲の制限方法として、前述した制限方法のうち何れの制限方法が用いられてもよいものとする。詳しくは後述するが、変動中楽曲出力制限設定処理において、各予告演出の実行に対応して楽曲制限設定処理が実行される。これらの楽曲制限設定処理のうち、一の楽曲制限設定処理において、前述した制限方法のうち何れかの制限方法が用いられ、他の楽曲制限設定処理において、前述した制限方法のうち何れかの制限方法が用いられるようにしてもよい。
【５８９２】
ステップＴＭ２０４０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２０５０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出（赤変化）を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２０６０）。
変化演出（赤変化）を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２０６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２０８０に処理を進める。
【５８９３】
変化演出（赤変化）を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２０６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２０７０）。
【５８９４】
ステップＴＭ２０６０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２０７０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化煽り演出（強変化煽り）を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２０８０）。
変化煽り演出（強変化煽り）を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２０８０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２１００に処理を進める。
【５８９５】
変化煽り演出（強変化煽り）を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２０８０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２０９０）。
【５８９６】
ステップＴＭ２０８０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２０９０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン操作促進演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２１００）。
チャンスボタン操作促進演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２１００：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２１２０に処理を進める。
【５８９７】
チャンスボタン操作促進演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２１００：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２１１０）。
【５８９８】
ステップＴＭ２１００：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２１１０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２リーチ前セリフ演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２１２０）。
第２リーチ前セリフ演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２１２０：Ｎ

Ｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２１４０に処理を進める。
【５８９９】
第２リーチ前セリフ演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２１２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２１３０）。
【５９００】
ステップＴＭ２１２０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２１３０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ煽り演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２１４０）。
ＺＯＮＥ煽り演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２１４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２１６０に処理を進める。
【５９０１】
ＺＯＮＥ煽り演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２１４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２１５０）。
【５９０２】
ステップＴＭ２１４０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２１５０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２１６０）。
ＺＯＮＥ演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２１６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２１８０に処理を進める。
【５９０３】
ＺＯＮＥ演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２１６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２１７０）。
【５９０４】
ステップＴＭ２１６０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２１７０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連煽り演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２１８０）。
擬似連煽り演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２１８０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２２００に処理を進める。
【５９０５】
擬似連煽り演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２１８０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２１９０）。
【５９０６】
ステップＴＭ２１８０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２１９０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２２００）。
擬似連演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２２００：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２２２０に処理を進める。
【５９０７】
擬似連演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２２００：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２２１０）。
【５９０８】
ステップＴＭ２２００：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２２１０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次回予告演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２２２０）。
次回予告演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２２２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２２４０に処理を進める。
【５９０９】
次回予告演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２２２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２２３０）。

【５９１０】
ステップＴＭ２２２０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２２３０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２２４０）。
第１激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２２４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２２６０に処理を進める。
【５９１１】
第１激熱演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２２４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２２５０）。
【５９１２】
ステップＴＭ２２４０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２２５０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２２６０）。
カットイン演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２２６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２２８０に処理を進める。
【５９１３】
カットイン演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２２６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２２７０）。
【５９１４】
ステップＴＭ２２６０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２２７０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵタイトル演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２２８０）。
ＣＵタイトル演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２２８０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２３００に処理を進める。
【５９１５】
ＣＵタイトル演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２２８０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２２９０）。
【５９１６】
ステップＴＭ２２８０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２２９０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵ字幕演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２３００）。
ＣＵ字幕演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２３００：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２３２０に処理を進める。
【５９１７】
ＣＵ字幕演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２３００：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２３１０）。
【５９１８】
ステップＴＭ２３００：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２３１０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵキャラ演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２３２０）。
ＣＵキャラ演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２３２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２３４０に処理を進める。
【５９１９】
ＣＵキャラ演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２３３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２３３０）。
【５９２０】
ステップＴＭ２３２０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２３３０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵエフェクト演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２３４０）。

ＣＵエフェクト演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２３４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２３６０に処理を進める。

【５９２１】

ＣＵエフェクト演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２３４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２３５０）。

【５９２２】

ステップＴＭ２３４０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２３５０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰ発展時役物演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２３６０）。

強ＳＰ発展時役物演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２３６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２３８０に処理を進める。

【５９２３】

強ＳＰ発展時役物演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２３６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２３７０）。

【５９２４】

ステップＴＭ２３６０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２３７０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２３８０）。

第２激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２３８０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２４００に処理を進める。

【５９２５】

第２激熱演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２３８０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２３９０）。

【５９２６】

ステップＴＭ２３８０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２３９０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２４００）。

レバー操作促進演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２４００：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２４２０に処理を進める。

【５９２７】

レバー操作促進演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２４００：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２４１０）。

【５９２８】

ステップＴＭ２４００：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２４１０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂ状態における大当り報知演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２４２０）。

低Ｂ状態における大当り報知演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２４２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２４４０に処理を進める。

【５９２９】

低Ｂ状態における大当り報知演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２４２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２４３０）。

【５９３０】

ステップＴＭ２４２０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２４３０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２４４０）。

低Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２４

４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２４６０に処理を進める。
【５９３１】
低Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２４４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行し（ステップＴＭ２４５０）、そのまま処理を終了する。
【５９３２】
ステップＴＭ２０１０：ＮＯの後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動表示を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２４６０）。
第２特別図柄の変動表示を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２４６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【５９３３】
第２特別図柄の変動表示を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２４６０：ＹＥＳ）、高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２４９０）。
高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２４９０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２５１０に処理を進める。
【５９３４】
高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２４９０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２５００）。
【５９３５】
ステップＴＭ２４９０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２５００の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における変化演出（赤変化）を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２５１０）。
高Ｂ状態における変化演出（赤変化）を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２５１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２５３０に処理を進める。
【５９３６】
高Ｂ状態における変化演出（赤変化）を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２５１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２５２０）。
【５９３７】
ステップＴＭ２５１０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２５２０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における変化煽り演出（強変化煽り）を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２５３０）。
高Ｂ状態における変化煽り演出（強変化煽り）を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２５３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２５５０に処理を進める。
【５９３８】
高Ｂ状態における変化煽り演出（強変化煽り）を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２５３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２５４０）。
【５９３９】
ステップＴＭ２５３０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２５４０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度表示演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２５５０）。
期待度表示演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２５５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２５７０に処理を進める。
【５９４０】
期待度表示演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２５５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２５６０）。

【５９４１】
ステップＴＭ２５５０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２５６０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２５７０）。
第３激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２５７０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２５９０に処理を進める。
【５９４２】
第３激熱演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２５７０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２５８０）。
【５９４３】
ステップＴＭ２５７０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２５８０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２５９０）。
第４激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２５９０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２６１０に処理を進める。
【５９４４】
第４激熱演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２５９０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２６００）。
【５９４５】
ステップＴＭ２５９０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２６００の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２６１０）。
高Ｂボタン操作促進演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２６１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２６３０に処理を進める。
【５９４６】
高Ｂボタン操作促進演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２６１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２６２０）。
【５９４７】
ステップＴＭ２６１０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２６２０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における大当り報知演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２６３０）。
高Ｂ状態における大当り報知演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２６３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２６５０に処理を進める。
【５９４８】
高Ｂ状態における大当り報知演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２６３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２６４０）。
【５９４９】
ステップＴＭ２６３０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２６４０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２６５０）。
高Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２６５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【５９５０】
高Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２６５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行し（ステップＴＭ２６６０）、そのまま処理を終了する。
【５９５１】
なお、この図１４－７０～図１４－７２のフローチャートの各ステップは、変動中楽曲

出力制限設定処理の一例に過ぎず、このフローチャートに示されていない楽曲制限演出が実行された場合には、楽曲制限設定処理を実行し、出力されている楽曲が制限されるものとする。

【５９５２】

［低Ｂ：強ＳＰリーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声］

図１４－７３は、本実施形態における、低Ｂ状態に制御されているときに強ＳＰリーチに発展する場合であって、擬似連演出が実行されない場合の、リーチフローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【５９５３】

図１４－７３（１）は、低Ｂ状態に制御されているときに、弱ＳＰリーチを経由して強ＳＰリーチに発展する場合であって、擬似連演出が実行されない場合（パターン１）の、リーチフローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【５９５４】

先ず、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおけるリーチ前期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）、または、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【５９５５】

次いで、リーチ前期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、ノーマルリーチ期間に、第Ａインスト楽曲（第２パート）、または、第Ｃインスト楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

また、リーチ前期間に、第Ｂインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、ノーマルリーチ期間に、第Ｂインスト楽曲（第２パート）、または、第Ｃインスト楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【５９５６】

次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける弱ＳＰリーチ期間に、弱ＳＰインスト楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【５９５７】

次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第１パート）に、強ＳＰボーカル楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【５９５８】

次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第２パート）に、強ＳＰボーカル楽曲（第２パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【５９５９】

次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第３パート）に、当該変動表示の表示結果が「大当り」の場合、強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお、当該変動表示の表示結果が「はずれ」の場合、いずれの楽曲もスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されない。

【５９６０】

図１４－７３（２）は、低Ｂ状態に制御されているときに、弱ＳＰリーチを経由せずに強ＳＰリーチに発展する場合であって、擬似連演出が実行されない場合（パターン２）の、リーチフローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【５９６１】

先ず、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおけるリーチ前期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）、または、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【５９６２】

次いで、リーチ前期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、ノーマルリーチ期間に、第Ａインスト楽曲（第２パート）、または、第Ｃインスト楽曲など

がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
　また、リーチ前期間に、第Ｂインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、ノーマルリーチ期間に、第Ｂインスト楽曲（第２パート）、または、第Ｃインスト楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【５９６３】
　次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第１パート）に、強ＳＰボーカル楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【５９６４】
　次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第２パート）に、強ＳＰボーカル楽曲（第２パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【５９６５】
　次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第３パート）に、当該変動表示の表示結果が「大当り」の場合、強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお、当該変動表示の表示結果が「はずれ」の場合、いずれの楽曲もスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されない。
【５９６６】
［低Ｂ：擬似連フローと楽曲系音声］
　図１４－７４は、本実施形態における、低Ｂ状態に制御されているときに擬似連演出が実行されない場合の、擬似連フローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。
【５９６７】
　図１４－７４（１）は、低Ｂ状態に制御されているときに擬似連演出が１回実行される場合の、擬似連フローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。
【５９６８】
　先ず、リーチ前期間における変動表示を開始してから１回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）、または、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお、リーチ前期間における変動表示を開始してから１回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ａインスト楽曲の第２パート、第Ｂインスト楽曲の第２パートまで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される場合がああってもよい。
【５９６９】
　次いで、第Ａインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、１回目の擬似連演出が実行されてからリーチ前期間が終了するまでの期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）などが楽曲の冒頭からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
　また、第Ｂインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、１回目の擬似連演出が実行されてからリーチ前期間が終了するまでの期間に、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などが楽曲の冒頭からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【５９７０】
　ノーマルリーチ期間以降に出力される楽曲については、前述した図１４－７３と同様であるので、説明を省略する。
【５９７１】
　図１４－７４（２）は、低Ｂ状態に制御されているときに擬似連演出が２回実行される場合の、擬似連フローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。
【５９７２】
　先ず、リーチ前期間における変動表示を開始してから１回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）、または、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお、リーチ前期間における変動表示を開始してから１回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ａインスト楽曲の第２パ

ート、第Ｂインスト楽曲の第２パートまで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される場合があってもよい。

【５９７３】

次いで、第Ａインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、１回目の擬似連演出が実行されてから２回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）などが楽曲の冒頭からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

また、第Ｂインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、１回目の擬似連演出が実行されてから２回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などが楽曲の冒頭からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【５９７４】

次いで、１回目の擬似連演出が実行されてから２回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に出力されていた楽曲の種類に関わらず、２回目の擬似連演出が実行されてからリーチ前期間が終了するまでの期間に、擬似連ボーカル楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【５９７５】

ノーマルリーチ期間以降に出力される楽曲については、前述した図１４－７３と同様であるので、説明を省略する。

【５９７６】

［演出ステージ］

本実施形態では、低Ｂ状態に制御されているときの演出ステージとして、複数の演出ステージが設けられている。本例では、演出ステージとして、Ａステージと、Ｂステージとがあり、これらの各ステージに応じて、画像表示装置５に表示される背景画像や対応表示（アクティブ表示、保留表示）の形状、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される低Ｂインスト楽曲の種類などが異なっている。

【５９７７】

＜Ａステージの演出例＞

図１４－７５（１Ａ）及び（２Ａ）は、演出ステージがＡステージに制御されているときに関連した演出画像と音声の一例を示す説明図である。

【５９７８】

先ず、図１４－７５（１Ａ）に示すように、演出ステージがＡステージに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ａステージに制御されていることに基づいて、画像表示装置５に背景画像としてＡ背景画像（本例では、山と太陽とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲（本例では、第Ａインスト楽曲（第１パート））を出力させる。

【５９７９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示ＡＡ（本例では、白色の丸形表示）を表示させている。

【５９８０】

次いで、図１４－７５（２Ａ）に示すように、変動パターンにおけるノーマルリーチ期間に移行するべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒにおいて、リーチ状態となるように飾り図柄（本例では、「２」の飾り図柄）を停止表示させるとともに、画面中央上部に「リーチ」の文字を表示させる。

【５９８１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲（本例では、第Ａインスト楽曲（第１パート）、又は、第Ｃインスト楽曲）を出力させる。

【５９８２】

＜Ｂステージの演出例＞

図１４－７５（１Ｂ）及び（２Ｂ）は、演出ステージがＢステージに制御されているときに関連した演出画像と音声の一例を示す説明図である。

【５９８３】

先ず、図１４－７５（１Ｂ）に示すように、演出ステージがＢステージに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｂステージに制御されていることに基づいて、画像表示装置５に背景画像としてＢ背景画像（本例では、海と太陽とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲（本例では、第Ｂインスト楽曲（第１パート））を出力させる。

【５９８４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示ＡＢ（本例では、白色六角形のオブジェクト）を表示させている。

【５９８５】

次いで、図１４－７５（２Ｂ）に示すように、変動パターンにおけるノーマルリーチ期間に移行するべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒにおいて、リーチ状態となるように飾り図柄（本例では、「２」の飾り図柄）を停止表示させるとともに、画面中央上部に「リーチ」の文字を表示させる。

【５９８６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲（本例では、第Ｂインスト楽曲（第１パート）、又は、第Ｃインスト楽曲）を出力させる。

【５９８７】

なお、ノーマルリーチ演出として、リーチ成立演出が実行されるようにしてよい。リーチ成立演出は、飾り図柄のリーチが成立したタイミングで、画像表示装置５の画面中央にリーチライン表示が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ成立ボイス音「リーチ！！」等が出力される。このリーチ成立演出が、楽曲制限演出であるようにしてもよい。

【５９８８】

リーチ成立演出におけるリーチ成立ボイス音「リーチ！！」は、演出ステージが何れの演出ステージに制御されているかに関わらず、共通のリーチ成立ボイス音であってもよいし、異なるリーチ成立ボイス音であってもよい。

【５９８９】

リーチ成立後に、第Ａインスト楽曲（第２パート）または第Ｂインスト楽曲（第２パート）が出力される場合、リーチ成立ボイス音が出力されたときに、それまで出力されていた第Ａインスト楽曲（第１パート）または第Ｂインスト楽曲（第１パート）の出力を制限（一時的な出力停止、フェードアウト等）し、当該リーチ成立ボイス音の出力が終了すると、楽曲の出力の制限を解除し、対応した楽曲の第２パートを出力する。

【５９９０】

また、リーチ成立後に、第Ｃインスト楽曲が出力される場合、リーチ成立ボイス音が出力されたときに、それまで出力されていた第Ａインスト楽曲（第１パート）または第Ｂインスト楽曲（第１パート）の出力を制限（完全な出力停止（出力終了））し、当該リーチ成立ボイス音の出力が終了すると、第Ｃインスト楽曲を出力する。

【５９９１】

［各演出例］

本実施形態における各演出の演出例に関して、図１４－７６～図１４－１１８を用いて説明する。

【５９９２】

［特徴部０３ＴＭ］における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置５の近傍（右下方）にスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ等の操作部や、画像表示装置５の近傍（右上方）に演出ランプ９０等を示している場合がある。各装

置（画像表示装置５、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ、演出ランプ９０等）の実際の位置関係は、図１４－１に示した通りである。
【５９９３】
　また、［特徴部０３ＴＭ］における図では、演出例の特徴を明確に説明するために、画像表示装置５の近傍（下方）にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声（演出音）と、その出力タイミングとを示すタイムチャートが図示されているが、ここに図示されている音声（演出音）は実際にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている音声の一部に過ぎず、他の音声が出力されている場合があるものとする。
【５９９４】
　また、［特徴部０３ＴＭ］における図では、演出例の特徴を明確に説明するために、画像表示装置５の近傍（下方）にロゴ役物ＹＭの位置と、それが位置するタイミングとを示すタイムチャートが図示されている。また、画像表示装置５の近傍（上方や重複する位置等）にロゴ役物ＹＭが図示されている場合があるが、ここに図示されているロゴ役物ＹＭは、実際にロゴ役物ＹＭが位置している一例に過ぎず、画像表示装置５の近傍（上方や重複する位置等）にロゴ役物ＹＭが図示されていない場合でも、ロゴ役物ＹＭが図の何れかの領域に位置している場合があってもよいものとする。
【５９９５】
［低Ｂ：変動開始時レバブル演出］
　図１４－７６は、低Ｂ状態に制御されているときに、変動開始時レバブル演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【５９９６】
　図１４－７６（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ａステージに制御されていることに基づいて、画像表示装置５に背景画像としてＡ背景画像（本例では、山と太陽とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲を出力させる。
【５９９７】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示ＡＡ（本例では、白色の丸形の表示）を表示させている。
【５９９８】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出を実行し、スティックコントローラ３１Ａを振動させ、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）を白色に発光させる。
【５９９９】
　このとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、変動開始時レバブル演出とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光している。
【６０００】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出が実行されても、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【６００１】
　次いで、図１４－７６（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出を終了し、スティックコントローラ３１Ａの振動を終了させる。
【６００２】
　以降に示す演出例において、演出ステージがＡステージに制御されていることに関する情報（背景画像、対応表示、低Ｂインスト楽曲）についての説明を省略する場合がある。
【６００３】

［低Ｂ：リーチ成立前役物演出］
図１４－７７は、低Ｂ状態に制御されているときに、リーチ成立前役物演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６００４】
図１４－７７（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常ボタン操作促進演出（第３パート）を実行しており、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示（本例では、白色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されている。
【６００５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲を出力している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物を初期位置に位置させている。
【６００６】
次いで、図１４－７７（２）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ成立前役物演出を実行し、ロゴ役物ＹＭを初期位置から中間進出位置に動作させる。
【６００７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限（本例では、出力音量を５０％に低下）させるとともに、リーチ前役物演出音を出力させる。
【６００８】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ前役物演出を開始してから１５００ｍｓ経過すると（ロゴ役物ＹＭが中間進出位置に停止しているタイミングで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させていたリーチ前役物演出音の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）とともに、リーチ前役物演出音の出力を終了させる。
【６００９】
次いで、図１４－７７（３）に示すように、リーチ前役物演出を終了させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ成立前役物演出を終了し、ロゴ役物ＹＭを中間進出位置から初期位置に動作させる。
【６０１０】
［低Ｂ：変化演出（青変化）］
図１４－７８は、低Ｂ状態に制御されているときに、変化演出のうちアクティブ変化演出（青変化）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６０１１】
図１４－７８（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。
【６０１２】
次いで、図１４－７８（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化演出（青変化）を実行すると、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域のアクティブ表示を通常態様ＡＡから青色態様ＡＡ１（本例では、青色の丸形表示）に変化させる。
【６０１３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化演出音（青変化演出音）を出力させる。
【６０１４】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【６０１５】
［低Ｂ：変化演出（赤変化）］

図１４－７９は、低Ｂ状態に制御されているときに、変化演出のうちアクティブ変化演出（赤変化）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６０１６】

図１４－７９（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。

【６０１７】

次いで、図１４－７９（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化演出（赤変化）を実行すると、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域のアクティブ表示を通常態様ＡＡから赤色態様ＡＡ２（本例では、赤色の丸形表示）に変化させる。

【６０１８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化演出音（赤変化演出音）を出力させる。

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を５０％に減少させる）。

【６０１９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スティックコントローラ３１Ａを振動させ、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ等）を赤色に発光させる。

【６０２０】

このとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、アクティブ変化演出（赤変化）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光している。

【６０２１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化演出（赤変化）を終了し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化演出音（赤変化演出音）の出力を終了させる。

【６０２２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。

【６０２３】

［低Ｂ：変化煽り演出（弱変化煽り）］

図１４－８０は、低Ｂ状態に制御されているときに、変化煽り演出（弱変化煽り）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６０２４】

図１４－８０（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。

【６０２５】

次いで、図１４－８０（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化煽り演出（弱変化煽り）を実行すると、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域の通常態様のアクティブ表示ＡＡの周りに弱変化煽りエフェクト表示ＦＥ１を表示させる。

【６０２６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化煽り演出音（弱変化煽り音）を出力させる。

【６０２７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。

【６０２８】

［低Ｂ：変化煽り演出（強変化煽り）］

図１４－８１は、低Ｂ状態に制御されているときに、変化煽り演出（強変化煽り）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６０２９】
図１４－８１（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。
【６０３０】
次いで、図１４－８１（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化煽り演出（強変化煽り）を実行すると、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域の通常態様のアクティブ表示ＡＡの周りに強変化煽りエフェクト表示ＦＥ２を表示させる。
【６０３１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化煽り演出音（強変化煽り音）を出力させる。
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を５０％に減少させる）。
【６０３２】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化煽り演出（強変化煽り）を終了し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化煽り演出音（強変化煽り演出音）の出力を終了させる。
【６０３３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【６０３４】
［低Ｂ：第１リーチ前セリフ演出、通常ボタン操作促進］
図１４－８２～図１４－８４は、低Ｂ状態に制御されているときに、第１リーチ前セリフ演出と通常ボタン操作促進が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６０３５】
図１４－８２（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様である部分についての説明を省略する。
【６０３６】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常ボタン操作促進演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示ＢＥを表示させる。
【６０３７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常ボタン操作促進演出音としてボタン操作促進演出事前示唆音を出力させる。
【６０３８】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【６０３９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ等）を何れの発光もさせない。
【６０４０】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）を、通常ボタン操作促進演出（第１パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。
【６０４１】
次いで、図１４－８２（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常ボタン操作促進演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示ＢＴ（本例では、白色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を表示させる。
【６０４２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常ボタン操作促進演出音（本例では、キャラボイス音（キャラＡによる「押せ！！」のボイス音）と効果音とを含む音声）を出力させる。

【６０４３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプを、通常ボタン操作促進演出（第２パート）に対応する白色で点滅発光させる。

【６０４４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）を、通常ボタン操作促進演出（第２パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。

【６０４５】

次いで、図１４－８３（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常ボタン操作促進演出（第３パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示ＢＴを継続して表示させる。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、通常ボタン操作促進表示のプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【６０４６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプを、通常ボタン操作促進演出（第３パート）に対応する白色で点滅発光させる。

【６０４７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０を、通常ボタン操作促進演出（第３パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。

【６０４８】

次いで、図１４－８３（４）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出（白セリフ：第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面下部に、キャラアイコンを含むアイコンウィンドウＩＷ１（本例では、キャラＡのキャラアイコンを含む白色のアイコンウィンドウ）を表示させる。

【６０４９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第１リーチ前セリフ演出音（第１効果音）を出力させる。第１効果音は、白色のアイコンウィンドウＩＷ１の表示に対応する効果音である。

【６０５０】

次いで、図１４－８４（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出（白セリフ：第２パート）を実行し、第１リーチ前セリフ演出（第１パート）でのアイコンウィンドウＩＷ１とともに、そのキャラクタのセリフ情報を含むセリフウィンドウＳＷ１（本例では、「いいことないかな～」の文字を含む白いセリフウィンドウ）を表示させる。

【６０５１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第１リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音と第２効果音）を出力させる。第２効果音は、白色のセリフウィンドウＳＷ１の表示に対応する効果音である。

【６０５２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。

【６０５３】

［低Ｂ：第１リーチ前セリフ演出、チャンスボタン操作促進］

図１４－８５～図１４－８７は、低Ｂ状態に制御されているときに、第１リーチ前セリフ演出とチャンスボタン操作促進が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６０５４】

図１４－８５（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様である部分についての説明を省略する。

【６０５５】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン操作促進演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示ＢＥを表示させる。

【６０５６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャンスボタン操作促進演出音としてチャンス操作促進演出事前示唆音を出力させる。

【６０５７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。

【６０５８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ等）を何れの発光もさせない。

【６０５９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）を、チャンスボタン操作促進演出（第１パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。

【６０６０】

次いで、図１４－８５（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示ＣＢＴ（本例では、赤色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、ミニキャラＡと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を表示させる。

【６０６１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャンスボタン操作促進演出音（本例では、キャラボイス音（キャラＡによる「押して押して」のボイス音）と効果音とを含む音声）を出力させる。

【６０６２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を５０％に減少させる）。

【６０６３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプを、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）に対応する赤色で点滅発光させる。

【６０６４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）を、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。

【６０６５】

次いで、図１４－８６（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示ＣＢＴを継続して表示させる。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、チャンスボタン操作促進表示のプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、チャンスボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【６０６６】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプを、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）に対応する赤色で点滅発光させる。
【６０６７】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０を、通常ボタン操作促進演出（第３パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。
【６０６８】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていたチャンスボタン操作促進演出音（本例では、キャラボイス音（キャラＡによる「押して押して」のボイス音）と効果音とを含む音声）の出力を終了させる。
【６０６９】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【６０７０】
　次いで、図１４－８６（４）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面下部に、キャラアイコンを含むアイコンウィンドウＩＷ２（本例では、キャラＡのキャラアイコンを含む赤色のアイコンウィンドウ）を表示させる。
【６０７１】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第１リーチ前セリフ演出音（第３効果音）を出力させる。第３効果音は、赤色のアイコンウィンドウＩＷ２の表示に対応した効果音である。
【６０７２】
　次いで、図１４－８７（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第２パート）を実行し、第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第１パート）でのアイコンウィンドウＩＷ２とともに、そのキャラクタのセリフ情報を含むセリフウィンドウＳＷ２（本例では、「大チャンスの予感！！」の文字を含む赤色のセリフウィンドウ）を表示させる。
【６０７３】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第１リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音「大チャンスの予感！！」と第４効果音）を出力させる。第３効果音は、赤色のセリフウィンドウＳＷ２の表示に対応した効果音である。
【６０７４】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【６０７５】
［低Ｂ：第２リーチ前セリフ演出］
　図１４－８８は、低Ｂ状態に制御されているときに、第２リーチ前セリフ演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６０７６】
　図１４－８８（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。
【６０７７】
　次いで、図１４－８８（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２リーチ前セリフ演出（金セリフ：第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、全画面セリフ画像ＡＳＰ（本例では、キャラＢと、そのキャラＢのセリフ情報（「この後ドキドキの展開だ！！」の文字）とを含む画像）が表示される。

【６０７８】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第２リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音「この後ドキドキの展開だ」と効果音）を出力させる。
【６０７９】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を５０％に減少させる）。
【６０８０】
　次いで、図１４－８８（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２リーチ前セリフ演出（金セリフ：第２パート）を実行し、全画面セリフ画像ＡＳＰを継続して表示させる。
【６０８１】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第２リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音「この後ドキドキの展開だ」と効果音）の出力を終了させる。
【６０８２】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【６０８３】
［低Ｂ：ＺＯＮＥ演出］
　図１４－８９は、低Ｂ状態に制御されているときに、ＺＯＮＥ演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６０８４】
　図１４－８９（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様である部分についての説明を省略する。
【６０８５】
　ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ煽り演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに、ＺＯＮＥ図柄ＺＤ（本例では、「パワフル」の文字を含む飾り図柄）がリーチとなるように停止表示させる。
【６０８６】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ煽り演出音（効果音）を出力させる。
【６０８７】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％に維持させる）。
【６０８８】
　本例では、ここで実行されたＺＯＮＥ煽り演出が成功パターンであり、この後、ＺＯＮＥ演出が実行されるものとする。
【６０８９】
　次いで、図１４－８９（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに、ＺＯＮＥ図柄ＺＤを停止表示させ、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、ＺＯＮＥ図柄ＺＤの組合せを停止表示させる。
【６０９０】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ演出音（ＺＯＮＥ図柄停止音）を出力させる。
【６０９１】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【６０９２】
　次いで、図１４－８９（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示

していたＺＯＮＥ図柄ＺＤを消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体に、背景画像としてＺＯＮＥ背景画像ＢＰ（本例では、火山の背景に「パワフルＺＯＮＥ」の文字が重畳表示された背景画像）を表示させる。

【６０９３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ演出音（効果音やＺＯＮＥ楽曲など）を出力させる。

【６０９４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒで出力を制限されていた低Ｂインスト楽曲の出力の制限を継続させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。

【６０９５】

［低Ｂ：擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）］

図１４－９０～図１４－９３は、低Ｂ状態に制御されているときに、擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

本例では、１回の変動表示において、擬似連演出が２回実行される変動パターンであるものとする。

【６０９６】

図１４－９０（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。

【６０９７】

次いで、図１４－９０（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連煽り演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに、飾り図柄（本例では、「２」と「３」）を停止表示させた状態で、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄ＮＤ（本例では、「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示するか否かを煽る。

【６０９８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連煽り演出音（効果音）を出力させる。

【６０９９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。

【６１００】

次いで、図１４－９０（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の擬似連演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに、擬似連図柄ＮＤ（本例では、「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）を停止表示させる。

【６１０１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第１パート）として擬似連図柄停止音を出力させる。

【６１０２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を終了させる。

【６１０３】

次いで、図１４－９１（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の擬似連演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示していた飾り図柄を消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体に、擬似連画像ＮＰ（本例では、キャラＡと、擬似的な変動回数に関連する情報（「×２」の文字）とを含む画像）を表示させる。

【６１０４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第２パ

ート）（本例では、キャラボイス音「２回目！」と効果音）を出力させる。
【６１０５】
次いで、図１４－９１（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、１回目の飾り図柄の再変動表示を開始するとともに、画像表示装置５の画面右上に、擬似的な変動回数に関連する情報（本例では、「×２」の文字）を表示させる。
【６１０６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第２パート）（本例では、キャラボイス音「２回目！」と効果音）の出力を終了させる。
【６１０７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲の出力を開始させる。なお、このとき出力される低Ｂインスト楽曲は、第１パートの冒頭から出力されるものとする。
【６１０８】
次いで、図１４－９１（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２回目の擬似連煽り演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに、飾り図柄（本例では、「２」と「３」）を停止表示させた状態で、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄（本例では、「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示するか否かを煽る。
【６１０９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連煽り演出音（効果音）を出力させる。
【６１１０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【６１１１】
次いで、図１４－９２（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２回目の擬似連演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに、擬似連図柄ＮＤ（本例では、「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）を停止表示させる。
【６１１２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第１パート）として擬似連図柄停止音を出力させる。
【６１１３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を終了させる。
【６１１４】
次いで、図１４－９２（８）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２回目の擬似連演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示していた飾り図柄を消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体に、擬似連画像ＮＰ（本例では、キャラＡと、擬似的な変動回数に関連する情報（「×３」の文字）とを含む画像）を表示させる。
【６１１５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第２パート）（本例では、キャラボイス音「３回目！」と効果音）を出力させる。
【６１１６】
次いで、図１４－９２（９）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、２回目の飾り図柄の再変動表示を開始するとともに、画像表示装置５の画面右上に、擬似的な変動回数に関連する情報（本例では、「×３」の文字）を表示させる。
【６１１７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第２パート）（本例では、キャラボイス音「３回目！」と効果音）の出力を終了させる。
【６１１８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連ボーカル楽曲の出力を開始させる。
【６１１９】
次いで、図１４－９３（１０）に示す演出画像については、前述した図１４－７５（２Ａ）と同様であるので説明を省略する。
【６１２０】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ期間に移行した後も、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連ボーカル楽曲の出力を継続させる。
【６１２１】
[低Ｂ：擬似連演出（擬似連煽り失敗パターン）]
図１４－９４は、低Ｂ状態に制御されているときに、擬似連演出（擬似連煽り失敗パターン）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６１２２】
図１４－９４（１）の演出画像や音声については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。
【６１２３】
次いで、図１４－９４（２）の演出画像や音声については、前述した図１４－９０（２）と同様であるので、説明を省略する。
【６１２４】
次いで、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了すると、図１４－９４（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連煽り演出（失敗パターン）を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２４３」）を確定停止させる。このとき、小図柄表示エリアにも、飾り図柄の組合せに対応した小図柄の組合せ（本例では、「２４３」）が確定停止している。
【６１２５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの楽曲も出力させておらず、次の第１特別図柄の変動表示が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲を出力させる。
【６１２６】
[低Ｂ：ランプＳＵ演出]
図１４－９５は、低Ｂ状態に制御されているときに、ランプＳＵ演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
本例では、通常ボタン操作促進演出と、それに対応する対応演出としてランプＳＵ演出（３段階発光）とが実行されることに決定されているものとする。
【６１２７】
図１４－９５（１）の演出画像や音声については、前述した図１４－７５（２Ａ）のノーマルリーチと図１４－８２（２）の通常ボタン操作促進演出（第２パート）とを組み合わせたものと同様である部分については、説明を省略する。
【６１２８】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ期間であることに基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲として第Ｃインスト楽曲を出力させている。
【６１２９】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）を、通常ボタン操作促進演出とは関連しないノーマルリーチに対応する色（本例では、白色等）で発光している。
【６１３０】

次いで、図１４－９５（２）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ランプＳＵ演出（３段階発光）を実行し、演出ランプ９０をＳＵ発光（本例では、３段階発光（発光光量：少、発光色：白→発光光量：中、発光色：青→発光光量：大、発光色：赤））の態様で発光させる。

【６１３１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからランプ ＳＵ演出音（３段階発光対応）を出力させる。

【６１３２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０はランプＳＵ演出が実行されても、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲としての第Ｃインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。

【６１３３】

そして、ランプＳＵ演出が終了し、変動パターンにおける弱ＳＰリーチに発展させるべきタイミングとなると、画像表示装置５の画面全体が徐々にホワイトアウト画像で覆われるホワイトアウト演出が実行される。ホワイトアウト演出が進行し、画像表示装置５の画面全体にホワイトアウト画像が表示されると、ホワイトアウト演出を終了し、ホワイトアウト画像の表示を終了するとともに、弱ＳＰリーチに対応する演出画面に移行する。これは、弱ＳＰリーチ期間において、ランプＳＵ演出が実行されたか否かに関わらず、共通の表示制御となる。

【６１３４】

このとき、ホワイトアウト演出の進行に伴って、第Ｃインスト楽曲の出力が制限される（徐々にフェードアウトで出力音量が低下し、最終的に出力音量が０％となる）。これは、弱ＳＰリーチ期間において、ランプＳＵ演出が実行されたか否かに関わらず、共通の音声の出力制御となる。

【６１３５】

本実施形態では、ランプＳＵ演出の実行期間は、演出態様に関わらず共通であるものとする。従って、ランプＳＵ演出が何れの演出態様で実行された場合であっても、ランプＳＵ演出の終了後のホワイトアウト演出の進行タイミングと、それに対応する第Ｃインスト楽曲の制限に関する制御と、が共通であるので、第Ｃインスト楽曲の最終的な出力音量が０％となるタイミングも共通となる。

【６１３６】

［低Ｂ：次回予告演出］

図１４－９６は、低Ｂ状態に制御されているときに、次回予告演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

本例では、通常ボタン操作促進演出と、それに対応する対応演出として次回予告演出とが実行されることに決定されているものとする。

【６１３７】

図１４－９６（１）の演出画像や音声については、前述した図１４－９５（１）と同様であるので、説明を省略する。

【６１３８】

次いで、図１４－９６（２）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次回予告演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、次回予告画像ＪＰを表示させる。次回予告画像には、当該変動表示において、この後に発展する強ＳＰリーチの内容に関連した情報（本例では、「次回　夢夢　ＶＳ　ボインゴ」の文字等）が含まれている。

【６１３９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから次回予告演出音（キャラボイス音、ナレータボイス音、効果音、又は、インスト楽曲のうち少なくともひとつで構成された音声）を出力させる。

【６１４０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次回予告演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲としての第Ｃインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。

【６１４１】

そして、次回予告演出が終了すると、画像表示装置５において次回予告画像の表示を終了し、再びノーマルリーチ演出に対応する演出画像の表示に戻る。そして、変動パターンにおける弱ＳＰリーチに発展させるべきタイミングとなると、画像表示装置５の画面全体が徐々にホワイトアウト画像で覆われるホワイトアウト演出が実行される。ホワイトアウト演出が進行し、画像表示装置５の画面全体にホワイトアウト画像が表示されると、ホワイトアウト演出を終了し、ホワイトアウト画像の表示を終了するとともに、弱ＳＰリーチに対応する演出画面に移行する。

【６１４２】

画像表示装置５において、次回予告演出が終了し、ノーマルリーチ演出に対応する演出画像の表示に戻ると、次回予告演出の実行に対応して出力を制限されていた第Ｃインスト楽曲の出力の制限を解除する。なお、次回予告演出の実行に対応して出力を制限されていた第Ｃインスト楽曲は、出力音量：０％でミュートされているものの、出力自体は行われており、次回予告演出の終了に伴い、出力音量：１００％に戻すようにする。

【６１４３】

［低Ｂ：第１激熱演出］

図１４－９７は、低Ｂ状態に制御されているときに、第１激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６１４４】

本例では、ノーマルリーチに発展し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲（第Ｃインスト楽曲等）が出力されているものとする。

【６１４５】

図１４－９７（１）に示すように、ノーマルリーチに発展した後に第１激熱演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１激熱演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、激熱画像ＧＰ（本例では、キャラＡと、キャラＢと、キャラＣと、「激熱」の文字とを含む画像）を表示させる。

【６１４６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから激熱演出音（本例では、キャラＡとキャラＢとキャラＣの３人のキャラボイス音、及び、効果音）を出力させる。

【６１４７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１激熱演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。

【６１４８】

なお、前述したホワイトアウト演出の終了後に、第１激熱演出を実行するようにしてもよい。そして、第１激熱演出が実行された場合、弱ＳＰリーチに発展せずに強ＳＰリーチに発展するようにしてもよい。即ち、第１激熱演出が実行された後に、後述する図１４－９９～図１４－１００に移行する。

【６１４９】

［低Ｂ：カットイン演出］

図１４－９８は、低Ｂ状態に制御されているときに、カットイン演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６１５０】

図１４－９８（１）に示すように、弱ＳＰリーチに発展すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、弱ＳＰリーチ演出（チャレンジ演出）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、弱ＳＰリーチ演出画像（１）ＳＰＡ１（本例では、「夢夢チャレンジ」の文字と、キャラＡ

と、岩とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５のアクティブ表示領域に通常態様のアクティブ表示ＡＡを表示させている。また、小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を実行している。

【６１５１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから弱ＳＰインスト楽曲を出力させる。

【６１５２】

次いで、図１４－９８（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、弱ＳＰリーチ演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に、弱ＳＰリーチ演出画像（２）ＳＰＡ２（本例では、セリフを喋るアニメーションのキャラＡと、岩とを含む画像）を表示させる。

【６１５３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから弱ＳＰリーチ演出音（キャラＡボイス音）を出力させる。

【６１５４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている弱ＳＰインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。

【６１５５】

次いで、図１４－９８（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に、カットイン画像ＣＩＰ（本例では、キャラＡと、「いっけー！！」の文字とを含む画像）を表示させる。

【６１５６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからカットイン演出音（本例では、キャラＡのキャラボイス音「いっけー！！」、及び、効果音）を出力させる。

【６１５７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている弱ＳＰインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を５０％に減少させる）。

【６１５８】

そして、この後に強ＳＰリーチに発展する場合には、チャレンジ演出の成功演出が実行され、画像表示装置５の画面全体に、弱ＳＰリーチ演出画像（３Ａ）（本例では、キャラＡが岩を破壊し、岩の中から強ＳＰリーチに発展することを示唆する「発展」の文字を含むオブジェクトの画像）が表示される（不図示）。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャレンジ演出の成功演出に対応する弱ＳＰリーチ演出音（チャレンジ演出成功時効果音等）が出力される。この後、チャレンジ演出の成功演出が終了すると、強ＳＰリーチに発展する（後述する図１４－９９及び図１４－１００参照）。

【６１５９】

また、この後に強ＳＰリーチに発展せず変動終了する場合には、チャレンジ演出の失敗演出が実行され、画像表示装置５の画面全体に、弱ＳＰリーチ演出画像（３Ｂ）（本例では、キャラＡが岩を破壊できず残念な表情をする画像）が表示される（不図示）。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャレンジ演出の失敗演出に対応する弱ＳＰリーチ演出音（チャレンジ演出失敗時効果音等）が出力される。この後、チャレンジ演出の失敗演出が終了すると、変動が終了する（前述した図１４－９４（３）参照）。

【６１６０】

［低Ｂ：強ＳＰ発展時役物演出］

図１４－９９～図１４－１００は、低Ｂ状態に制御されているときに、強ＳＰ発展時役物演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６１６１】

本例では、ノーマルリーチ期間に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから弱ＳＰインスト楽曲が出力されているときに、強ＳＰリーチに発展するものとする。

【６１６２】
図１４－９９（１）に示すように、強ＳＰリーチに発展すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰ発展時役物演出を実行し、ロゴ役物ＹＭを、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰ発展時役物エフェクト表示ＹＭＥ（本例では、渦巻き状の金色の光線）を表示させる。
【６１６３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ発展時役物演出音を出力させる。
【６１６４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰリーチに発展してるものの、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲の出力を制限させている（本例では、出力自体を行っていない）。
【６１６５】
なお、強ＳＰ発展時役物演出が弱ＳＰリーチ期間に実行される場合には、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ発展時役物演出音が出力されると、弱ＳＰインスト楽曲の出力が制限される（例えば、出力自体を行わない）。
【６１６６】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを最大進出位置で３０００ｍｓ停止させた後、ロゴ役物ＹＭを最大進出位置から初期位置に向かって動作を開始させる。
【６１６７】
次いで、図１４－９９（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを最大進出位置から初期位置に向かって動作させている。ここでは、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置と初期位置の間に位置しているときの様子を示している。
【６１６８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ発展時役物演出音を継続して出力させる。
【６１６９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲の出力の制限を継続させている（本例では、出力自体を行っていない）。
【６１７０】
次いで、図１４－１００（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰリーチ演出の一種である、当該強ＳＰリーチのタイトルを報知する強ＳＰタイトル演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰタイトル表示ＳＰＴＰ（本例では、「最終決戦夢夢ＶＳボインゴ」の文字と、味方キャラであるキャラＡと、敵キャラであるキャラＸとを含む画像）を表示させる。
【６１７１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ発展時役物演出音の出力を終了させるとともに、強ＳＰ演出音（効果音）を出力させる。
【６１７２】
なお、このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを最大進出位置から初期位置に向かって動作させている途中である。ここでは、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置と初期位置の間に位置（本例では、ロゴ役物ＹＭの下半分以上の領域が、画像表示装置５に重畳している位置）しているときの様子を示している。
【６１７３】
図１４－１００（３）に示すように、ロゴ役物ＹＭが画像表示装置５の画面上部に重畳していることによって、画像表示装置５に表示されている強ＳＰタイトル表示ＳＰＴＰの一部の視認性が低下している。これにより、この場面では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰリーチに関連する強ＳＰ演出音が出力されるものの、その音声の内容は効果音のみに止まっている。

【６１７４】
次いで、図１４－１００（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰタイトル演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰタイトル表示ＳＰＴＰ（本例では、「最終決戦　夢夢ＶＳボインゴ」の文字と、味方キャラであるキャラＡと、敵キャラであるキャラＸとを含む画像）を継続して表示させる。
【６１７５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ演出音（強ＳＰタイトル表示の内容に関連するキャラボイス音「最終決戦　夢夢ＶＳボインゴ」）を出力させる。
【６１７６】
なお、このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを最大進出位置から初期位置に向かう動作を完了させる。ここでは、ロゴ役物ＹＭが初期位置に位置しているときの様子を示している。
【６１７７】
図１４－１００（４）に示すように、ロゴ役物ＹＭが画像表示装置５の画面の何れの領域にも重畳していないことによって、画像表示装置５に表示されている強ＳＰタイトル表示ＳＰＴＰの視認性が低下していない。これにより、この場面では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰリーチに関連する強ＳＰ演出音として、強ＳＰタイトル表示に含まれる文字を読み上げるキャラボイス音が出力されるようにしている。
【６１７８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰタイトル演出を終了し、強ＳＰリーチにおけるバトル演出が実行される。
【６１７９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲を出力させるとともに、強ＳＰ演出音（バトル演出に関連する音声）を出力させる。
【６１８０】
［低Ｂ：第２激熱演出］
図１４－１０１は、低Ｂ状態に制御されているときに、第２激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６１８１】
本例では、強ＳＰリーチ期間（第１パート）に、バトル演出が実行され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲が出力されているものとする。そして、強ＳＰリーチ期間（第２パート）に、第２激熱演出が実行されることに決定されているものとする。
【６１８２】
図１４－１０１（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、バトル演出を実行しており、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰリーチ画像（１）ＳＰＢ（本例では、味方キャラであるキャラＡと、敵キャラであるキャラＸとが向かい合いながらキャラＡがセリフを喋るアニメーションの画像）を表示させている。
【６１８３】
このとき、キャラのセリフに対応して、画像表示装置５の画面下部に、字幕表示（本例では、キャラＡのセリフに対応して「負けないぞ！！」の字幕表示）が表示されている。なお、キャラＸがセリフを喋っている場合には、そのキャラＸのセリフに対応して、画像表示装置５の画面下部に、字幕表示（例えば、キャラＸのセリフに対応して「かかってこい！！」の字幕表示等）が表示される（不図示）。
【６１８４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ演出音（本例では、キャラＡのキャラボイス音等）を出力させる。なお、キャラＸがセリフを喋っている場合には、そのキャラＸのセリフに対応して、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ演出音（例えば、キャラＸのキャラボイス音「かかってこい！！」等）を出力させる。
【６１８５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている強ＳＰボーカル楽曲の出力を制限させない（本例では、出力音量１００％で維持させる）。
【６１８６】
次いで、図１４－１０１（２）に示すように、強ＳＰリーチ期間（第２パート）に発展すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、激熱画像ＧＰ（本例では、キャラＡと、キャラＢと、キャラＣと、「激熱」の文字とを含む画像）を表示させる。
【６１８７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから激熱演出音（本例では、キャラＡとキャラＢとキャラＣの３人のキャラボイス音、及び、効果音）を出力させる。
【６１８８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【６１８９】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出が終了すると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【６１９０】
［低Ｂ：勝敗分岐演出］
図１４－１０２及び図１４－１０３は、低Ｂ状態に制御されているときに、勝敗分岐演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６１９１】
本例では、強ＳＰリーチ期間（第２パート）に、バトル演出が実行され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲（第２パート）が出力されているものとする。
【６１９２】
図１４－１０２（１）に示すように、強ＳＰリーチ（第３パート）に発展すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するレバー形成エフェクト表示ＬＥを表示させる。
【６１９３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからレバー操作促進演出音（レバー操作促進演出事前示唆音）を出力させる。
【６１９４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている強ＳＰボーカル楽曲（第２パート）の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）
【６１９５】
このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている強ＳＰリーチの演出画像に対応した発光色（本例では、白色等）での発光の制御を行っている。
【６１９６】
次いで、図１４－１０２（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、レバー操作促進表示ＬＶ（本例では、白色に発光したスティックコントローラ３１Ａを模したオブジェクトと、「引け！！」の文字と、手前向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を表示させる。

【６１９７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからレバー操作促進演出音（キャラボイス音（本例では、キャラＡによる「引け！！」のボイス音）と効果音）を出力させる。
【６１９８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰボーカル楽曲（第２パート）の出力の制限を継続させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）
【６１９９】
このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第２パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第２パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。
【６２００】
次いで、図１４－１０３（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出（第３パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、レバー操作促進表示ＬＶを継続して表示させる。このとき、遊技者にスティックコントローラ３１Ａを操作するように促すために、レバー操作促進表示のスティックコントローラ３１Ａを模したオブジェクトが手前方向に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、レバー操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。
【６２０１】
このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第３パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第３パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。
【６２０２】
そして、スティックコントローラ３１Ａが遊技者によって操作されると、（Ａ）表示結果が「大当り」である場合には、図１４－１０４に示す大当り報知演出が実行され、（Ｂ）表示結果が「はずれ」である場合には、図１４－１０５に示すはずれ報知演出が実行される。
【６２０３】
［低Ｂ：大当り報知演出］
図１４－１０４は、低Ｂ状態に制御されているときに、大当り報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６２０４】
本例では、変動表示の表示結果が「大当り」である場合に、勝敗分岐演出（レバー操作促進演出）において、スティックコントローラ３１Ａが遊技者によって操作され、大当り報知演出が実行されるものとする。
【６２０５】
図１４－１０４（１）に示すように、スティックコントローラ３１Ａが遊技者によって操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出（大当り報知パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、表示結果が「大当り」となることに関連した大当りエフェクト表示ＯＥ（本例では、虹色の炎エフェクト画像）を表示させる。
【６２０６】
大当り報知演出（大当り報知パート）のうち大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、初期形状から変形形状に変形して最大進出位置に動作する。ここでは、ロゴ役物ＹＭが、変形形状に変形して最大進出位置に位置している。
【６２０７】
また、大当り報知演出（大当り報知パート）のうち大当り報知時レバブル演出では、スティックコントローラ３１Ａが振動し、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）が虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。

【６２０８】
このとき、他の演出ランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）も、大当り報知時レバブル演出に関連して虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。
【６２０９】
このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り報知演出音（大当り報知時役物演出音、大当り報知時レバブル演出音）が出力される。この大当り報知演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。
【６２１０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出における楽曲の制限を継続して、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲の出力を制限させている（本例では、出力音量を０％でミュートさせる）。
【６２１１】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知時役物演出を開始してから３０００ｍｓ経過すると（ロゴ役物ＹＭが最大進出位置に停止しているタイミングで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させていた大当り報知時役物演出音の出力を終了させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利演出音（キャラＡのキャラボイス音を含む音声）を出力させる。
【６２１２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）の出力を開始させる（本例では、出力音量を１００％とする）。
【６２１３】
次いで、図１４－１０４（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出（エピローグパート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに勝利したことを示す勝利表示Ｖ１（本例では、「勝利」の文字と、大当りとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２２２」等）とを含む画像）を表示させる。
【６２１４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを変形形状から初期形状に変形して最大進出位置から初期位置に動作させる。ここでは、ロゴ役物ＹＭが、初期形状で初期位置に位置している。
【６２１５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）を継続して出力させる（本例では、出力音量を１００％とする）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利演出音（キャラＡのキャラボイス音を含む音声）を継続して出力させる。
【６２１６】
そして、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了すると、この変動表示の表示結果が「大当り」であったことに基づいて、大当りファンファーレ演出が実行される。
【６２１７】
なお、大当り報知時役物演出を開始してから３０００ｍｓ経過すると、大当り報知時役物演出音の出力を終了し、強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）の出力を開始する例を示したが、このような形態に限定されず、大当り報知時役物演出を開始してから３０００ｍｓ経過すると、大当り報知時役物演出音の出力を終了した後も、強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）の出力を制限するようにしてもよい。例えば、当該変動表示が終了するまで、強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）の出力を制限するようにしてもよい。
【６２１８】
［低Ｂ：はずれ報知演出］
図１４－１０５は、低Ｂ状態に制御されているときに、はずれ報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６２１９】
本例では、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に、勝敗分岐演出（レバー操作促進演出）において、スティックコントローラ３１Ａが遊技者によって操作され、はずれ報知演出が実行されるものとする。
【６２２０】
図１４－１０５（１）に示すように、スティックコントローラ３１Ａが遊技者によって操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれ報知演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに敗北したことを示す敗北表示Ｌ１（本例では、「敗北」の文字と、はずれとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２１２」等）とを含む画像）を表示させる。
【６２２１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはずれ報知演出音（敗北演出音（本例では、敵キャラであるキャラＸのキャラボイス音および効果音等））を出力させる。
【６２２２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰボーカル楽曲の出力を制限させる（本例では、出力自体を終了させる）。
【６２２３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の背景画像をＡ背景画像に戻す。このとき、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２１２」）が仮停止されている。そして、図１４－１０５（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了すると、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せが確定停止されるとともに、小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２１２」）が確定停止される。このとき、画像表示装置５のアクティブ表示領域から通常態様のアクティブ表示が消去されている。
【６２２４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからのはずれ報知演出音の出力を終了させ、次の変動表示やメニュー表示、音量調整、光量調整が開始されるまで低Ｂインスト楽曲や演出音の出力を行わない。
【６２２５】
なお、図１４－１０５（２）に示したように、演出ステージがＡステージに制御されているときに、強ＳＰリーチを伴う変動パターンが実行され、その変動表示の表示結果が「はずれ」であった場合、変動表示が終了し、次の変動表示が開始されると、継続して演出ステージがＡステージに制御され、背景画像やインスト楽曲がＡステージに対応したもので表示、出力される。しかしながら、このような形態に限定されず、演出ステージがＡステージに制御されているときに、強ＳＰリーチを伴う変動パターンが実行され、その変動表示の表示結果が「はずれ」であった場合、変動表示が終了し、次の変動表示が開始されると、演出ステージがＡステージからＢステージに変更され、背景画像やインスト楽曲がＢステージに対応したもので表示、出力されるようにしてもよい。
【６２２６】
なお、高Ｂ状態に制御されているときにおいても、複数の演出ステージに制御可能であるようにして、ＳＰリーチを伴う変動パターンが実行された場合に、同様の演出ステージの制御を行うようにしてもよい。
【６２２７】
［高Ｂ：ＳＰリーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声］
図１４－１０６は、本実施形態における、高Ｂ状態に制御されているときにＳＰリーチに発展する場合の、リーチフローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。
【６２２８】

先ず、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときにおけるリーチ前期間に、第Ｘボーカル楽曲、第Ｙボーカル楽曲、または、第Ｚボーカル楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【６２２９】

次いで、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときにおけるＳＰリーチ期間（第１パート）に、高ＢＳＰインスト楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【６２３０】

次いで、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときにおけるＳＰリーチ期間（第２パート）に、当該変動表示の表示結果が「大当り」の場合、高ＢＳＰインスト楽曲（第２パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお、当該変動表示の表示結果が「はずれ」の場合、いずれの楽曲もスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されない。

【６２３１】

［高Ｂ：変動開始時レバブル演出］

図１４－１０７は、高Ｂ状態に制御されているときに、変動開始時レバブル演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６２３２】

図１４－１０７（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態に制御されていることに基づいて、画像表示装置５に背景画像として高Ｂ背景画像（本例では、キャラＡと、「パワフルＲＵＳＨ」の文字とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高Ｂボーカル楽曲を出力させる。

【６２３３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上に、右打ちすることを指示するための常時右打ち表示（本例では、「右打ち」の文字を含む右向き矢印のオブジェクト）を表示させ、その下に、高Ｂ状態に制御可能な残り変動表示の回数を示す残り回数表示（本例では、「残り５０回」の文字）を表示させる。

【６２３４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示ＡＡ（本例では、白色の丸形表示）を表示させている。

【６２３５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出を実行し、スティックコントローラ３１Ａを振動させ、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）を白色に発光させる。

【６２３６】

このとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他の演出ランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、変動開始時レバブル演出とは関連しない高Ｂ状態に対応する背景対応色（本例では、青色等）で発光している。

【６２３７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出が実行されても、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。

【６２３８】

次いで、図１４－１０７（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出を終了し、スティックコントローラ３１Ａの振動を終了させる。

【６２３９】

以降に示す演出例において、高Ｂ状態に制御されていることに関する情報（背景画像、

時右打ち表示、残り回数表示、演出ランプ等）についての説明を省略する場合がある。
【６２４０】
［高Ｂ：リーチ成立前役物演出］
図１４－１０８は、高Ｂ状態に制御されているときに、リーチ成立前役物演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６２４１】
図１４－１０８に示す演出画像や音声は、前述した図１４－７７に示した低Ｂ状態におけるリーチ前役物演出の説明を、高Ｂ状態の演出画像や音声に適用したものであるので、再度の説明を省略する。
【６２４２】
［高Ｂ：期待度表示演出］
図１４－１０９及び図１４－１１０は、高Ｂ状態に制御されているときに、期待度表示演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６２４３】
本例では、通常ボタン操作促進演出と、その通常ボタン操作促進演出の対応演出として期待度表示演出（第１態様：３０％）とが実行されることに決定されているものとする。
【６２４４】
図１４－１０９及び図１４－１１０（３）に示す演出画像や音声は、前述した図１４－８２及び図１４－８３（３）に示した低Ｂ状態における通常ボタン操作促進演出の説明を、高Ｂ状態の演出画像や音声に適用したものであるので、再度の説明を省略する。
【６２４５】
次いで、図１４－１１０（４）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度表示演出（第１態様：３０％）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、第１態様の期待度表示ＤＥＰ（本例では、「期待度３０％」の文字を含む画像）を表示させる。
【６２４６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから期待度表示演出音（効果音等）を出力させる。
【６２４７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【６２４８】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度表示演出を終了すると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【６２４９】
［高Ｂ：第３激熱演出］
図１４－１１１は、高Ｂ状態に制御されているときに、第３激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６２５０】
本例では、第２特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示において第３激熱演出が実行されることに決定されているものとし、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高Ｂボーカル楽曲が出力されているものとする。
【６２５１】
図１４－１１１（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を実行し、第３激熱演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３激熱演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、激熱画像ＧＰ（本例では、キャラＡと、キャラＢと、キャラＣと、「激熱」の文字とを含む画像）を表示させる。
【６２５２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから激熱演出音（本例では

、キャラＡとキャラＢとキャラＣの３人のキャラボイス音、及び、効果音）を出力させる。
【６２５３】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３激熱演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【６２５４】
［高Ｂ：第４激熱演出］
　図１４－１１２は、高Ｂ状態に制御されているときに、第４激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６２５５】
　本例では、第２特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示において第４激熱演出が実行されることに決定されているものとし、高Ｂ状態のＳＰリーチに発展し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高ＢＳＰインスト楽曲が出力されているものとする。
【６２５６】
　図１４－１１２（１）に示すように、高ＢＳＰリーチに発展しているときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂバトル演出（高ＢＳＰリーチ演出）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、高Ｂバトル演出画像ＳＰＣ１（本例では、敵キャラであるキャラＸと、「ボインゴをやっつけろ」の文字とを含む画像）を表示させる。
【６２５７】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高ＢＳＰ演出音（ナレーションボイス音「ボインゴをやっつけろ」等）を出力させる。
【６２５８】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％で維持させる）。
【６２５９】
　次いで、図１４－１１２（２）に示すように、第４激熱演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、激熱画像ＧＰ（本例では、キャラＡと、キャラＢと、キャラＣと、「激熱」の文字とを含む画像）を表示させる。
【６２６０】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから激熱演出音（本例では、キャラＡとキャラＢとキャラＣの３人のキャラボイス音、及び、効果音）を出力させる。
【６２６１】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４激熱演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高ＢＳＰインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【６２６２】
［高Ｂ：結果分岐演出］
　図１４－１１３及び図１４－１１４は、高Ｂ状態に制御されているときに、結果分岐演出（高Ｂボタン操作促進演出）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６２６３】
　本例では、高ＢＳＰリーチ期間（第１パート）に、高Ｂバトル演出が実行され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高ＢＳＰインスト楽曲（第１パート）が出力されているものとする。
【６２６４】
　図１４－１１３（１）に示すように、高ＢＳＰリーチ（第２パート）に発展すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に、高Ｂバトル演出画像ＳＰＣ２（本例では、キャラＡとキャラＸとが最後の攻撃を行った後の煙のオブジェクトを含む画像）を表示させている。

【６２６５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆する高Ｂボタン形成エフェクト表示ＨＢＴＥを重畳表示させる。
【６２６６】
なお、高Ｂボタン形成エフェクト表示ＨＢＴＥと、前述したレバー形成エフェクト表示ＬＥとが共通の画像である例を示したが、このような例に限定されず、高Ｂボタン形成エフェクト表示ＨＢＴＥと、レバー形成エフェクト表示ＬＥとが異なる表示態様の画像であるようにしてもよい。
【６２６７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高Ｂボタン操作促進演出音（高Ｂボタン操作促進演出事前示唆音）を出力させる。
【６２６８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高ＢＳＰインスト楽曲（第２パート）の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）
【６２６９】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、高Ｂボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、高Ｂボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている高ＢＳＰリーチの演出画像に対応した発光色（本例では、緑色等）での発光の制御を行っている。
【６２７０】
次いで、図１４－１１３（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示（本例では、白色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を表示させる。
【６２７１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高Ｂボタン操作促進演出音（キャラボイス音（本例では、キャラＡによる「押せ！！」のボイス音）と効果音）を出力させる。
【６２７２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ＢＳＰインスト楽曲（第２パート）の出力の制限を継続させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【６２７３】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、高Ｂボタン操作促進演出（第２パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、高Ｂボタン操作促進演出（第２パート）に対応して白色の発光の制御を行っている。
【６２７４】
次いで、図１４－１１４（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出（第３パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示を継続して表示させる。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、通常ボタン操作促進表示のプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトが上下方向に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。
【６２７５】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、高Ｂボタン操作促進演出（第３パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、高Ｂボタン操作促進演出（第３パート）に対応して白色の発光の制御を行っている。

【６２７６】
そして、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作されると、（Ａ）表示結果が「大当り」である場合には、図１４－１１５に示す大当り報知演出が実行され、（Ｂ）表示結果が「はずれ」である場合には、図１４－１１６に示すはずれ報知演出が実行される。
【６２７７】
［高Ｂ：大当り報知演出］
図１４－１１５は、高Ｂ状態に制御されているときに、大当り報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６２７８】
本例では、変動表示の表示結果が「大当り」である場合に、結果分岐演出（高Ｂボタン操作促進演出）において、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作され、大当り報知演出が実行されるものとする。
【６２７９】
図１４－１１５（１）に示すように、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出（大当り報知パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、表示結果が「大当り」となることに関連した大当りエフェクト表示ＯＥ（本例では、虹色の炎エフェクト画像）を表示させる。
【６２８０】
大当り報知演出（大当り報知パート）のうち大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、初期形状から変形形状に変形して最大進出位置に動作する。ここでは、ロゴ役物ＹＭが、変形形状に変形して最大進出位置に位置している。
【６２８１】
また、大当り報知演出（大当り報知パート）のうち大当り報知時レバブル演出では、スティックコントローラ３１Ａが振動し、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）が虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。
【６２８２】
このとき、他の演出ランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）も、大当り報知時レバブル演出に関連して虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。
【６２８３】
このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り報知演出音（大当り報知時役物演出音、大当り報知時レバブル演出音）が出力される。この大当り報知演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。
【６２８４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出における楽曲の制限を継続して、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高ＢＳＰインスト楽曲の出力を制限させている（本例では、出力音量を０％でミュートさせる）。
【６２８５】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知時役物演出を開始してから３０００ｍｓ経過すると（ロゴ役物ＹＭが最大進出位置に停止しているタイミングで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させていた大当り報知時役物演出音の出力を終了させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利演出音（キャラＡのキャラボイス音を含む音声）を出力させる。
【６２８６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）の出力を開始させる（本例では、出力音量を１００％とする）。
【６２８７】
次いで、図１４－１１５（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知

演出（エピローグパート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、高ＢＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに勝利したことを示す勝利表示Ｖ２（本例では、「撃破！！」の文字と、大当りとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２２２」等）と、キャラＡとを含む画像）を表示させる。

【６２８８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを変形形状から初期形状に変形して最大進出位置から初期位置に動作させる。ここでは、ロゴ役物ＹＭが、初期形状で初期位置に位置している。

【６２８９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）を継続して出力させる（本例では、出力音量を１００％とする）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利演出音（キャラＡのキャラボイス音を含む音声）を継続して出力させる。

【６２９０】

そして、この第２特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」であったことに基づいて、飾り図柄の組合せを「７７７」に昇格させる昇格演出が実行される。

【６２９１】

［高Ｂ：はずれ報知演出］

図１４－１１６は、高Ｂ状態に制御されているときに、はずれ報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６２９２】

本例では、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に、勝敗分岐演出（高Ｂボタン操作促進演出）において、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作され、はずれ報知演出が実行されるものとする。

【６２９３】

図１４－１１６（１）に示すように、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれ報知演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、高ＢＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに敗北したことを示す敗北表示Ｌ２（本例では、「残念・・・」の文字と、はずれとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２１２」等）と、キャラＡとを含む画像）を表示させる。

【６２９４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはずれ報知演出音（敗北演出音（本例では、キャラＡのキャラボイス音および効果音等））を出力させる。

【６２９５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ＢＳＰインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力自体を終了させる）。

【６２９６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の背景画像を高Ｂ背景画像に戻す。このとき、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２１２」）が仮停止されている。そして、図１４－１１６（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了すると、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せが確定停止されるとともに、小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２１２」）が確定停止される。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右下の第２保留表示領域に４個の通常態様の保留表示ＨＲを表示させている。

【６２９７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからのはずれ報知演出音の出力を終了させるとともに、高Ｂボーカル楽曲の出力を開始させる。

【６２９８】

なお、このとき、はずれ報知音の出力が終了したタイミングで、高Ｂボーカル楽曲の出力が開始する例を示したが、このような例に限定されず、はずれ報知音の出力が終了し、次の変動表示が開始されるタイミングで、高Ｂボーカル楽曲の出力が開始するようにしてもよい。

【６２９９】

［大当りＦＦ演出］

本実施形態では、大当り遊技状態は、大当りＦＦ期間（大当りファンファーレ期間）と、大当りＲＤ期間（大当りラウンド期間）と、大当りＥＤ期間（大当りエンディング期間）とで構成されている。これらの各期間に実行される演出を、適宜「大当りＦＦ演出」、「大当りＲＤ演出」、「大当りＥＤ演出」と称する。

【６３００】

図１４－１１７は、大当り遊技状態に制御されているときに、大当りＦＦ演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【６３０１】

本例では、表示結果が「大当り」となる変動表示が終了し、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０が、大当りＦＦ演出を実行する場合を例示する。

【６３０２】

図１４－１１７（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて、大当りＦＦ演出（第１パート）を実行する。

【６３０３】

大当りＦＦ演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りの種別を示唆する大当りタイトル表示ＰＦＰ１（本例では、「ＢＯＮＵＳ」の文字を含む画像）が表示される。

【６３０４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、大当りＦＦ演出音（本例では、大当りタイトル表示に関連したキャラＡのキャラボイス音「ボーナス！！」等）を出力させるとともに、大当りＦＦインスト楽曲を出力させる。

【６３０５】

次いで、図１４－１１７（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２パート）を実行する。

【６３０６】

大当りＦＦ演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面全体に、この後に制御される大当りラウンドにおける遊技方法を遊技者に指示するための右打ち指示表示ＯＦＰ２（本例では、「右打ち」の文字を含む右向き矢印画像）が表示される。

【６３０７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、大当りＦＦ演出音（本例では、右打ち指示表示に関連したキャラＣのキャラボイス音「右打ち」等）を出力させる。

【６３０８】

なお、大当りＦＦ演出（第１パート）でのキャラボイス音のキャラと、大当りＦＦ演出（第２パート）でのキャラボイス音のキャラと、が異なる例を示したが、このような例に限定されず、大当りＦＦ演出（第１パート）でのキャラボイス音のキャラと、大当りＦＦ演出（第２パート）でのキャラボイス音のキャラと、が共通であるようにしてもよい。

【６３０９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、大当りＦＦインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。

【６３１０】

なお、大当りが連続して発生した場合（初当り以降の高Ｂ状態で大当りが発生した場合）には、大当りＦＦ演出の第２パートを省略するようにしてもよい。この場合、大当りラウンドにおける遊技方法を遊技者に指示するための右打ち指示表示を表示しないようにし

てもよいし、大当りＦＦ演出（第１パート）における大当りタイトル表示にこの右打ち指示表示を含めるようにしてもよい。
【６３１１】
このような構成によれば、低Ｂ状態よりも、変動表示期間が短く、変動効率の高い高Ｂ状態において発生する大当りに関して、大当りＦＦ期間をより一層短くすることができ、スピーディーな大当り遊技を提供することができる。
【６３１２】
［大当りＲＤ演出、大当りＥＤ演出］
図１４－１１８は、大当り遊技状態に制御されているときに、大当りＲＤ演出（大当りラウンド演出）と、大当りＥＤ演出（大当りエンディング演出）とが実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【６３１３】
本例では、大当りＦＦ期間が終了した後に、大当りＲＤ期間に大当りＲＤ演出が実行され、大当りＲＤ期間が終了した後に、大当りＥＤ演出が実行される場合を例示する。
【６３１４】
図１４－１１８（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＲＤ期間を開始することを指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド等）を受信したことに基づいて、大当りＲＤ演出を実行する。
【６３１５】
大当りＲＤ演出では、画像表示装置５の画面全体に、大当りＲＤ表示ＯＲ１（本例では、ラウンド表示（１ＲＯＵＮＤ）と、楽曲名表示（音符型のオブジェクト及び「楽曲Ｖ」の文字）と、賞球数表示（０００００ｐｔ）と、ラウンド背景画像（キャラＡ、キャラＸ、音符のオブジェクト等）とを含む画像）が表示される。
【６３１６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口への遊技球の進入に対応して、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、アタッカー入賞音（本例では、効果音等）を出力させるとともに、大当りＲＤボーカル楽曲（本例では、楽曲Ｖ）を出力させる。
【６３１７】
次いで、図１４－１１８（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ期間を開始することを指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド等）を受信したことに基づいて、大当りＥＤ演出を実行する。
【６３１８】
大当りＥＤ演出では、画像表示装置５の画面全体に、この大当り遊技状態の後に制御される遊技状態を示唆する大当りＥＤ表示ＯＥ１（本例では、高Ｂ状態に制御されることに基づいて、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像）が表示される。
【６３１９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、大当りＥＤ演出音（本例では、大当りＥＤ表示に関連したキャラＡのキャラボイス音「パワフルラッシュ突入！！」等）を出力させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、大当りＥＤボーカル楽曲を出力させる。
【６３２０】
［遊技停止演出処理］
図１４－１１９は、図１４－２９に示された演出制御プロセス処理において、遊技停止演出処理（不図示）のステップが追加された場合のフローチャートである。尚、図１４－１２０に示すように、本実施例における遊技停止演出は、第１遊技停止演出と該第１遊技停止演出後に実行される第２遊技停止演出とで構成されている。このうち第１遊技停止演出は、遊技停止後の１５秒間に亘って遊技が停止された旨を画像表示装置５にて表示する演出である。また、第１遊技停止演出は、時短状態や確変状態において遊技が停止された場合は、賞球数カウンタの値を画像表示装置５において表示する演出でもある。そして、第２遊技停止演出は、第１遊技停止演出の終了タイミングからパチンコ遊技機１への電力

の供給が停止される（電源断）までの期間に亘って、プリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像を画像表示装置５において表示する演出である。

【６３２１】

遊技停止演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、第２遊技停止演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４１）。第２遊技停止演出プロセスタイマの動作中でない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４１；Ｎ）は、更に第１遊技停止演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４２）。

【６３２２】

第１遊技停止演出プロセスタイマの動作中ではない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値を特定するとともに（ステップ００５ＳＧＳ８４３ａ）、遊技状態を特定する（ステップ００５ＳＧＳ８４３ｂ）。そして、遊技状態に応じた第１遊技停止演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ００５ＳＧＳ８４４）。また、第１遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせ（ステップ００５ＳＧＳ８４５）、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８４６）、遊技停止演出処理を終了する。

【６３２３】

また、第１遊技停止演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ００５ＳＧＳ８４２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１遊技停止演出プロセスタイマの値を－１し（ステップ００５ＳＧＳ８４７）、該第１遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４８）。第１遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４８；Ｎ）は、第１遊技停止演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御して（ステップ００５ＳＧＳ５８３）、遊技停止演出処理を終了し、第１遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ００５ＳＧＳ８４８；Ｙ）、該タイマアウトした第１遊技停止演出プロセスタイマが最後の遊技停止演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４９）。

【６３２４】

タイマアウトした第１遊技停止演出プロセスタイマが最後の第１遊技停止演出プロセスタイマではない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４９；Ｎ）は、プロセスデータの切り替えを行うとともに（ステップ００５ＳＧＳ８５０）、次の第１遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８５１）。そして、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８５２）、遊技停止演出処理を終了する。

【６３２５】

尚、タイマアウトした第１遊技停止演出プロセスタイマが最後の遊技停止演出プロセスタイマである場合（ステップ００５ＳＧＳ８４９；Ｙ）は、次に第２遊技停止演出プロセステーブルを選択するとともに（ステップ００５ＳＧＳ８５４）、第２遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８５５）。そして、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８５６）、遊技停止演出処理を終了する。

【６３２６】

次に、第２遊技停止演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ００５ＳＧＳ８４１；Ｙ）は、第２遊技停止演出プロセスタイマの値を－１し（ステップ００５ＳＧＳ８５７）、該第２遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８５８）。第２遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００５ＳＧＳ８５８；Ｎ）は、第２遊技停止演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行い（ステップ００５ＳＧＳ８６３）遊技停止演出処理を終了する。また、第２遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ００５ＳＧＳ８５８；Ｙ）は、該タイマアウトした第２遊技停止演出プ

ロセスタイマが最後の第２遊技停止演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ５８９）。

【６３２７】

タイマアウトした第２遊技停止演出プロセスタイマが最後の第２遊技停止演出プロセスタイマではない場合（ステップ００５ＳＧＳ５８９；Ｎ）は、プロセスデータを切り替えるとともに（ステップ００５ＳＧＳ８６０）、次の第２遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８６１）。また、次のプロセウデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８６２）、遊技停止演出処理を終了する。一方で、タイマアウトした第２遊技停止演出プロセスタイマが最後の第２遊技停止演出プロセスタイマである場合は、ステップ００５ＳＧＳ８５５及びステップ００５ＳＧＳ８５６の処理を実行して遊技停止演出処理を終了する。

【６３２８】

以上のように、本実施例では、図１４－１２０に示す第１図柄確定期間中演出、第２図柄確定期間中演出、エンディング演出、第１遊技停止演出、第２遊技停止演出を実行可能となっている。

【６３２９】

これら演出のうち第２図柄確定期間中演出については、図１４－１２１に示すように、時短状態や確変状態における１００回目の可変表示（はずれの可変表示）が終了してからの１０秒間に亘って実行される演出であって、該第２図柄確定演出の実行期間中においては、画像表示装置５において右打ち促進表示が時短状態から継続して実行されるようになっており、該右打ち促進表示は、第２図柄確定期間中演出の終了とともに非表示となる。更に、第２図柄確定期間中演出の実行期間中においては、遊技効果ランプ９の点滅が周期Ｔ１にて繰り返し実行されるようになっている。尚、遊技効果ランプ９は、第２図柄確定期間が終了すると、一旦消灯してから通常状態に応じた態様にて点灯を開始する。

【６３３０】

また、エンディング演出については、図１４－１２２に示すように、大当り遊技が終了してからの２０秒間に亘って実行される演出であって、該エンディング演出の実行期間中においては、画像表示装置５において右打ち促進表示が大当り遊技状態から継続して実行されるようになっている。更に、エンディング演出の実行期間中においては、遊技効果ランプ９の点滅が周期Ｔ２にて繰返し実行されるようになっている。尚、遊技効果ランプ９は、エンディング演出が終了すると、一旦消灯してから大当り遊技後の遊技状態（確変状態または時短状態）に応じた態様にて点灯を開始する。

【６３３１】

遊技停止演出は、図１４－１２３（Ａ）及び図１４－１２３（Ｂ）に示すように、大当り遊技中以外のタイミングでＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより実行される場合と、大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより実行される場合と、がある。

【６３３２】

図１４－１２３（Ａ）に示すように、大当り遊技中以外のタイミングでＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、該タイミングで可変表示の実行中であれば該可変表示が停止されるとともに、画像表示装置５において右打ち促進表示の表示中であれば該右打ち促進表示が非表示となり、第１遊技停止演出が１５秒間に亘って実行される。そして、該第１遊技停止演出が終了したタイミングからは、パチンコ遊技機１への電力の供給が停止されるまでのタイミングに亘って第２遊技停止演出が実行される。

【６３３３】

また、図１４－１２３（Ｂ）に示すように、大当り遊技中のタイミングでＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、大当り遊技が終了したタイミングで右打ち促進表示が非表示となり、第１遊技停止演出が１５秒間に亘って実行される。そして、該第１遊技停止演出が終了したタイミングからは、パチンコ遊技機１への電力の供給が停止されるまでのタイミングに亘って第２遊技停止演出が実行される。

【６３３４】
尚、図１４－１２３（Ａ）及び図１４－１２３（Ｂ）に示すように、本実施例の第１遊技停止演出では、冒頭１０秒間に亘って第２図柄停止期間中演出にて遊技効果ランプ９を点滅されるためのデータと同一のデータを用いることにより、遊技効果ランプ９を周期Ｔ１にて点滅されるようなっている。また、第２図柄停止期間中演出の演出期間に該当する１０秒間が経過した後の５秒間及び該第１遊技停止演出に続く第２遊技停止演出においても、第２図柄停止期間中演出にて遊技効果ランプ９を点滅されるためのデータと同一のデータを継続して用いることにより、遊技効果ランプ９を周期Ｔ１にて点滅されるようになっている。
【６３３５】
（演出態様）
次に、本実施例におけるエンディング演出、第２図柄確定期間中演出、遊技停止示唆演出、遊技停止演出、デモ表示演出の演出態様について、図１４－１２４～図１４－１３０に基づいて説明する。
【６３３６】
先ず、図１４－１２４（Ａ）～図１４－１２４（Ｄ）に示すように、通常状態において可変表示結果が大当りとなる場合は、画像表示装置５において飾り図柄が大当りを示す組合せで導出表示され、大当り遊技が開始される。このとき、画像表示装置５の上端部において右打ち促進表示の表示が開始される。
【６３３７】
尚、図１４－１２４（Ｄ）に示すように、大当り遊技中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力するための楽曲を遊技者がスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作によって選択可能となっており、画像表示装置５の所定位置（本実施例では画像表示装置５の表示領域の左下部）においては現在スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力中の楽曲のタイトルが表示される。また、画像表示装置５の右下部においては、当該大当り遊技中において払い出され得る賞球数と、当該大当り遊技中に払い出された賞球数との表示が行われる。
【６３３８】
そして、大当り遊技が終了すると、エンディング演出として遊技状態が時短状態または確変状態に制御される旨（図１４－１２４（Ｅ）に示す「チャンスタイム突入！」）の表示と、賞球数カウンタの値の表示が行われる。また、エンディング演出においては、図１４－１２４（Ｆ）及び図１４－１２４（Ｇ）に示すように、プリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像の表示や、遊技へののめり込み防止を促す旨の表示も行われる。
【６３３９】
また、図１４－１２５（Ａ）～図１４－１２５（Ｄ）に示すように、時短状態や確変状態において可変表示結果が大当たりとなることなく１００回の可変表示が実行された場合（大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示に亘って時短制御が実行された場合）は、１００回目の可変表示が終了したタイミングから第２図柄確定期間中演出が実行される。該第２図柄確定期間中演出としては、遊技状態が通常状態に制御される旨の表示（「チャンスタイム終了」の表示）とともに、賞球数カウンタの値（初当りから該通常状態に制御されるまので大当り遊技中に払い出された賞球数の値）の表示が行われる。そして、第２図柄確定期間中演出の終了後は、所定期間（例えば、１０秒間）に亘って遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう促す左打ち促進表示の表示が行われる。
【６３４０】
また、図１４－１２６（Ａ）～図１４－１２６（Ｆ）に示すように、通常状態、時短状態、確変状態においては、遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってＭＹカウンタ値が９５００１に達すると、次の可変表示の開始時から、遊技停止示唆演出として画像表示装置５の表示領域の左右両端部において間もなく当該パチンコ遊技機１において遊技停止が停止される旨の遊技停止示唆画像（「遊技停止間近」の表示）が表示される。尚、本実施例では、図１４－１２６（Ｃ）及び図１４－１２６（Ｆ）に示すように、通常状態

においてＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合に表示される遊技停止示唆画像の表示態様は、時短状態や確変状態においてＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合に表示される遊技停止示唆画像の表示態様が異なっている。

【６３４１】

また、図１４－１２７（Ａ）～図１４－１２７（Ｆ）に示すように、大当り遊技状態中において遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合については、該大当り遊技の終了後、時短状態や確変状態における１回目の可変表示の開始タイミングから遊技停止示唆演出として遊技停止示唆画像が表示される。

【６３４２】

そして、図１４－１２８（Ａ）～図１４－１２８（Ｈ）に示すように、遊技停止示唆演出が開始された後は、更に遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってＭＹカウンタ値が９８１９４達すると、第１遊技停止演出が実行された後に第２遊技停止演出が実行される。

【６３４３】

尚、図１４－１２８（Ａ）～図１４－１２８（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、第１遊技停止演出としてＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技が停止した旨が表示される。一方で、図１４－１２８（Ｅ）～図１４－１２８（Ｈ）に示すように、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、第１遊技停止演出としてＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技が停止した旨と該ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことによる祝福の旨の表示、及び賞球カウンタ値の値が表示される。つまり、本実施例では、遊技状態が通常状態であるときと、遊技状態が時短状態や確変状態であるときとで、第１遊技停止演出の演出態様が異なっている。

【６３４４】

また、図１４－１２８（Ｃ）、図１４－１２８（Ｄ）及び図１４－１２８（Ｇ）、図１４－１２８（Ｈ）に示すように、第２遊技停止演出としては、遊技状態にかかわらず、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨と、遊技が停止したことにより該パチンコ遊技機１に設定されている遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示が行われる。

【６３４５】

尚、本実施例の第１遊技停止演出及び第２遊技停止演出については、第１遊技停止演出の開始タイミングから右打ち促進表示を非表示とするとともに、第１遊技停止演出や第２遊技停止演出の演出画像（図１４－１２８（Ｂ）～図１４－１２８（Ｄ）、図１４－１２８（Ｆ）～図１４－１２８（Ｈ）参照）をそれまでの飾り図柄や保留表示、遊技値停止示唆演出、小図柄等の画像が視認不能となるように重複表示する。これにより、例えば、可変表示の実行中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことによりパチンコ遊技機１での遊技が停止されても、画像表示装置５において静止画として表示される飾り図柄やその他演出の画像を遊技者から隠蔽することが可能となり、見栄えが悪くなってしまう事態を防ぐことができる。

【６３４６】

また、本実施例の第１遊技停止演出としては、遊技者が携帯端末を操作しながら遊技を行っていることにより画像表示装置５から目を離していること想定し、遊技者が画像表示装置５に表示されている演出画像（図１４－１２８（Ｂ）や図１４－１２８（Ｆ）に示す、遊技が停止された旨の画像）に気付くように、可変表示中に出力される音声よりも高音或いは音量の大きい音声がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【６３４７】

更に、本実施例の第２遊技停止演出としては、遊技場の従業員から認識され易いよう、上記した遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示（図１４－１２８（Ｄ）、図１４－１２８（Ｈ）参照）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからも、遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力が繰り返し実行される。

【６３４８】

尚、遊技場の従業員が到達するまでに遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力が長時間に亘って出力されると、該パチンコ遊技機１の遊技者や周囲の他の遊技者にとってストレスを与えてしまうこととなるので、遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力は、インターバルを挟んで実行されるもの（例えば、１分間音声の出力を行った後に５分間インターバルをとることを繰り返す）であってもよいし、所定期間（例えば、１分間）遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力を行った後は、以降スピーカ８Ｌ，８Ｒからの該音声の出力を実行しないようにしてもよい。

【６３４９】

また、図１４－１２３（Ａ）、図１４－１２３（Ｂ）に示すように、本実施例における第１遊技停止演出の実行中と第２遊技停止演出の実行中においては、遊技効果ランプ９を周期Ｔ１にて点滅させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１遊技停止演出においては、遊技効果ランプ９を該第１遊技停止演出に応じた態様で発光（点滅または点灯）させる一方で、第２遊技停止演出においては、遊技効果ランプ９を該第２遊技停止演出に応じた態様として、第１遊技停止演出とは異なる態様にて発光させてもよい。特に、第２遊技停止演出としては、パチンコ遊技機１において遊技が停止されていることを遊技場の従業員が特定し易いように、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの一部或いは全てを発光させてもよい。更に、第２遊技停止演出としては、パチンコ遊技機１において遊技が停止されていることを遊技場の従業員が特定し易いように、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの一部或いは全てを、可変表示中や大当り遊技中よりも高輝度で発光させてもよい。

【６３５０】

尚、図１４－１２９（Ａ）～図１４－１２９（Ｈ）に示すように、遊技停止示唆演出が実行されるときに可変表示結果が大当りとなった場合は該大当り遊技を最後に遊技が停止される旨（図１４－１２９（Ｂ）に示す「ＥＮＤＩＮＧ　ＦＥＶＥＲ！」の表示）が表示されて大当り遊技が開始される。そして、該大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、図１４－１２９（Ｅ）～図１４－１２９（Ｈ）に示すように、大当り遊技は中断されること無く最終ラウンド遊技まで継続される。そして、大当り遊技が終了すると、従来の大当り遊技終了後にエンディング演出が実行されるところ、時短状態や確変状態における第１遊技停止演出と同一態様にて第１遊技停止演出が実行された後、第２遊技停止演出が実行される。

【６３５１】

また、図１４－１３０（Ａ）、図１４－１３０（Ｂ）に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態であるとき、特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ保留記憶が存在しない場合については、可変表示が実行されていない期間が所定期間（例えば、１分間）に達すると、客待ちデモ演出が開始される。本実施例における客待ちデモ演出としては、先ず、図１４－１３０（Ｂ）に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技が停止されるエンディング機能を搭載している旨の表示が６秒間に亘って表示される。次に、本パチンコ遊技機１において実行される演出や遊技性等を紹介する紹介ムービーが３０秒に亘って表示される。尚、該紹介ムービーの表示中は、前述したエンディング機能を搭載している旨の表示が継続して実行される。

【６３５２】

そして、紹介ムービーの表示が終了すると、エンディング機能を搭載している旨の表示も終了し、替えて、客待ちデモ演出として、図１４－１３０（Ｄ）に示すパチンコ遊技機１のメーカーロゴの表示が３秒間、図１４－１３０（Ｅ）に示す遊技へののめり込み防止を促す旨の表示が６秒間、図１４－１３０（Ｆ）に示すエンディング機能を搭載している旨の表示が６秒間、それぞれ実行される。

【６３５３】

最後に、図１４－１３０（Ｈ）に示すように、該パチンコ遊技機１の演出において登場するメインキャラクタや、該パチンコ遊技機１のタイトル等を含むキービジュアル画像の

表示が５分間に亘って実行される。以降は、客待ちデモ演出として、図１４－１３０（Ｂ）～図１４－１３０（Ｈ）の表示が繰り返し実行される。尚、これら客待ちデモ演出としての表示は、遊技球が第１始動入賞口や第２始動入賞口に入賞したことにより特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されることにより終了される。

【６３５４】

上記に示した遊技停止演出に関連する各演出において、［本特徴部０３ＴＭ］の構成を適用するようにしてもよい。

【６３５５】

図１４－１２６（Ａ）～（Ｃ）において、インスト楽曲（低Ｂ状態に対応するインスト楽曲）が出力されているときに、遊技停止示唆演出が実行された場合であっても、インスト楽曲の出力が制限されないようにしてもよい。

【６３５６】

図１４－１２６（Ｄ）～（Ｆ）において、ボーカル楽曲（大当り遊技状態に対応するボーカル楽曲、高Ｂ状態に対応するボーカル楽曲）が出力されているときに、遊技停止示唆演出が実行された場合であっても、ボーカル曲の出力が制限されないようにしてもよい。

【６３５７】

図１４－１２７（Ａ）及び（Ｂ）において、ボーカル曲（大当り遊技状態に対応するボーカル楽曲、高Ｂ状態に対応するボーカル楽曲）が、通常音量（例えば、出力音量：１００％）で出力されるようにしてもよい。

【６３５８】

次いで、図１４－１２７（Ｃ）において、「チャンスタイム突入」のキャラクタボイス音が、通常音量（例えば、出力音量：１００％）で出力されるとともに、ボーカル楽曲が制限音量（例えば、出力音量：２０％）で出力されるようにしてもよい。なお、制限音量の出力音量：２０％とは、遊技者が意識して聴くと認識できるレベルの小さな音量のことである。

【６３５９】

次いで、図１４－１２７（Ｄ）及び（Ｅ）において、図１４－１２７（Ｃ）における制限音量でボーカル楽曲が継続して出力され、図１４－１２７（Ｆ）において、ボーカル楽曲が通常音量に戻って出力されるようにしてもよい。

【６３６０】

図１４－１２８（Ａ）において、インスト楽曲（低Ｂ状態に対応するインスト楽曲）が出力されるようにしてもよい。

【６３６１】

次いで、図１４－１２８（Ｂ）～（Ｄ）においてインスト楽曲の出力が停止し、図１４－１２８（Ｂ）において、「エンディング機能が作動しました」や「球を抜いてください」等のキャラクタボイス音が出力されるようにしてもよい。

【６３６２】

図１４－１２８（Ｅ）において、ボーカル楽曲（大当り遊技状態に対応するボーカル楽曲、高Ｂ状態に対応するボーカル楽曲）が出力されるようにしてもよい。

【６３６３】

図１４－１２８（Ｆ）～（Ｈ）において、ボーカル曲の出力が停止し、図１４－１２８（Ｆ）において、「エンディング機能が作動しました」や「球を抜いてください」等のキャラクタボイス音が出力されるようにしてもよい。

【６３６４】

図１４－１２９（Ｂ）において、インスト楽曲（大当りＦＦインスト楽曲）が出力されるようにしてもよい。

【６３６５】

次いで、図１４－１２９（Ｃ）において、インスト楽曲の出力が停止し、「右打ち」のキャラクタボイス音が出力されるようにしてもよい。

【６３６６】

次いで、図１４－１２９（Ｄ）及び（Ｅ）において、ボーカル曲（大当り遊技状態に対応するボーカル楽曲、高Ｂ状態に対応するボーカル楽曲）が通常音量で出力されるようにしてもよい。

【６３６７】

次いで、図１４－１２９（Ｆ）において、ボーカル曲の出力が停止し、「エンディング機能が作動しました」や「球を抜いてください」等のキャラクタボイス音が出力されるようにしてもよい。

【６３６８】

図１４－１３０（Ａ）において、インスト楽曲（低Ｂ状態に対応するインスト楽曲）が出力（変動表示が終了した後も暫く出力）されるようにしてもよい。

【６３６９】

次いで、図１４－１３０（Ｂ）において、インスト楽曲がフェードアウトで出力を停止し、エンディング機能搭載テロップやボタン画像（メニュー表示、音量調整、光量調整などを行うための画像）が表示されるようにしてもよい。

【６３７０】

（効果１）

図１４－６８に示したように、強ＳＰリーチ発展より後の期間に実行される楽曲制限演出の種類は、弱ＳＰリーチ発展より前の期間に実行される楽曲制限演出の種類よりも少ない。

【６３７１】

弱ＳＰリーチ発展より前の期間において何れかの種類の楽曲制限演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより楽曲制限演出に関心を向けさせることができ、強ＳＰリーチ発展より後の期間において何れかの種類の楽曲制限演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、楽曲制限演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る楽曲制限演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

【６３７２】

（効果１－１）

図１４－７８及び図１４－７９に示したように、インスト楽曲の出力は、変化演出（青変化）の変化演出音（青変化音）の出力とともに制限されずに行われ、変化演出（赤変化）の変化演出音（赤変化音）の出力に対応して制限される。

【６３７３】

このような構成によれば、変化演出が実行された後の対応表示の表示態様に応じて、インスト楽曲の出力態様を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【６３７４】

（効果１－２）

図１４－７９に示したように、インスト楽曲の制限方法として、変化演出（赤変化）の変化演出音（赤変化音）が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に低下する。

【６３７５】

このような構成によれば、変化演出音（赤変化音）を遊技者に聞き取りやすくさせ、大当り期待度が高いことを好適に報知できる。

【６３７６】

（効果１－３）

図１４－８０及び図１４－８１に示したように、インスト楽曲の出力は、変化煽り演出（弱変化煽り）の変化煽り演出音（弱変化煽り音）の出力とともに制限されずに行われ、変化煽り演出（強変化煽り）の変化煽り演出音（強変化煽り音）の出力に対応して制限さ

れる。
【６３７７】
　このような構成によれば、変化煽り演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力態様を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６３７８】
（効果１－４）
　図１４－８１に示したように、インスト楽曲の制限方法として、変化煽り演出（強変化煽り）の変化煽り演出音（強変化煽り音）が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に低下する。
【６３７９】
　このような構成によれば、変化煽り演出音（強変化煽り音）を遊技者に聞き取りやすくさせ、大当り期待度が高いことを好適に報知できる。
【６３８０】
（効果２－１）
　図１４－８２～図１４－８４、及び、図１４－８８に示したように、インスト楽曲の出力は、第１リーチ前セリフ演出の第１リーチ前セリフ音（キャラＡボイス音等）の出力とともに制限されずに行われ、第２リーチ前セリフ演出の第２リーチ前セリフ音（キャラＢボイス音等）の出力に対応して制限される。
【６３８１】
　このような構成によれば、リーチ前セリフ演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６３８２】
（効果２－２）
　図１４－８８に示したように、インスト楽曲の制限方法として、第２リーチ前セリフ演出の第２リーチ前セリフ音（キャラＢボイス音等）が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に低下する。
【６３８３】
　このような構成によれば、第２リーチ前セリフ演出の第２リーチ前セリフ音（キャラＢボイス音等）を遊技者に聞き取りやすくさせ、第２リーチ前セリフ演出に注目させやすくする。
【６３８４】
（効果３－１）
　図１４－８９に示したように、インスト楽曲の出力は、ＺＯＮＥ煽り演出のＺＯＮＥ煽り演出音の出力とともに制限されずに行われ、ＺＯＮＥ演出のＺＯＮＥ図柄停止音の出力に対応して制限される。
【６３８５】
　このような構成によれば、ＺＯＮＥ演出と、ＺＯＮＥ演出の実行有無を煽るＺＯＮＥ煽り演出とで、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６３８６】
（効果３－２）
　図１４－８９に示したように、インスト楽曲の制限方法として、ＺＯＮＥ図柄停止音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【６３８７】
　このような構成によれば、ＺＯＮＥ演出のＺＯＮＥ図柄停止音を遊技者に聞き取りやすくさせ、ＺＯＮＥ演出に注目させやすくする。
【６３８８】
（効果４－１）
　図１４－７３に示したように、リーチ前期間において、第Ａインスト楽曲、または、第Ｂインスト楽曲の何れの楽曲が出力されていた場合であっても、ノーマルリーチ期間において、第Ｃインスト楽曲が出力可能である。

【６３８９】
　このような構成によれば、リーチ前期間において出力されるインスト楽曲の種類に関わらず、ノーマルリーチ期間において共通のインスト楽曲を出力できるので、ノーマルリーチ期間の興趣を向上できる。
【６３９０】
（効果５－１）
　図１４－９５及び図１４－９６に示したように、インスト楽曲の出力は、ランプＳＵ演出のランプＳＵ演出音の出力とともに制限されずに行われ、次回予告演出の次回予告演出音の出力に対応して制限される。
【６３９１】
　このような構成によれば、ノーマルリーチ期間に実行される予告演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６３９２】
（効果５－２）
　図１４－９５に示したように、インスト楽曲の制限方法として、次回予告演出の次回予告演出音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【６３９３】
　このような構成によれば、次回予告演出の次回予告演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、次回予告演出の演出効果を向上できる。
【６３９４】
（効果６－１）
　図１４－９８に示したように、インスト楽曲の出力は、弱ＳＰリーチ演出の弱ＳＰリーチ演出音（キャラボイス音）の出力とともに制限されずに行われ、カットイン演出のカットイン演出音（キャラボイス音）の出力に対応して制限される。
【６３９５】
　このような構成によれば、弱ＳＰリーチ期間に実行される予告演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６３９６】
　図１４－９８に示したように、インスト楽曲の制限方法として、カットイン演出のカットイン演出音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【６３９７】
　このような構成によれば、カットイン演出のカットイン演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、カットイン演出の演出効果を向上できる。
【６３９８】
（効果７－１）
　図１４－９７、及び、図１４－１０１に示したように、インスト楽曲の出力は、第１激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限される。
【６３９９】
　そして、図１４－５１、及び、図１４－５７に示したように、強ＳＰリーチ期間の第２激熱演出の実行割合は、ノーマルリーチ期間の第１激熱演出の実行割合よりも低い。
【６４００】
　このような構成によれば、ボーカル楽曲が出力されているときは、インスト楽曲が出力されているときよりも、激熱演出の実行割合を低くすることによって、歌唱音が含まれるボーカル楽曲に集中したい遊技者に配慮することができる。
【６４０１】
（効果７－２）
　図１４－７３に示したように、第１激熱演出は、第Ａインスト楽曲の第２パート、または、第Ｂインスト楽曲の第２パートが出力されているときに実行可能である。
【６４０２】

このような構成によれば、インスト楽曲の複数のパートのうち、より一層盛り上がるパートにおいて、激熱演出を実行することができるので、激熱演出の演出効果を向上できる。

【６４０３】

（効果７－３）

図１４－９７に示したように、インスト楽曲の制限方法として、第１激熱演出の激熱演出音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が０％にミュートする。

【６４０４】

このような構成によれば、第１激熱演出の激熱演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、第１激熱演出の演出効果を向上できる。

【６４０５】

（効果７－４）

図１４－７３に示したように、第２激熱演出は、強ＳＰボーカル楽曲の第２パートが出力されているときに実行可能である。

【６４０６】

このような構成によれば、ボーカル楽曲の複数のパートのうち、より一層盛り上がるパートにおいて、激熱演出を実行することができるので、激熱演出の演出効果を向上できる。

【６４０７】

（効果７－５）

図１４－１０１に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、第２激熱演出の激熱演出音が出力された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。

【６４０８】

このような構成によれば、第２激熱演出の激熱演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、第２激熱演出の演出効果を向上できる。

【６４０９】

（効果８－１）

図１４－７６、及び、図１４－１０４に示したように、インスト楽曲の出力は、変動開始時レバブル演出の変動開始時レバブル演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、大当り報知時レバブル演出の大当り報知時レバブル演出音の出力に対応して制限される。なお、変動開始時レバブル演出や大当り報知時レバブル演出などを、適宜「レバブル演出」と称する。

【６４１０】

このような構成によれば、レバブル演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【６４１１】

（効果８－２）

図１４－１０４に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、大当り報知時レバブル演出の大当り報知時レバブル演出音が出力された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。

【６４１２】

このような構成によれば、大当り報知時レバブル演出の大当り報知時レバブル演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、大当り報知時レバブル演出の演出効果を向上できる。

【６４１３】

（効果８－３）

前述したように、変動開始時レバブル演出の実行期間は、３０００ｍｓに設定されており、大当り報知時レバブル演出の実行期間は、７０００ｍｓに設定されている。

【６４１４】

このような構成によれば、レバブル演出の実行期間の長さに応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の効果を向上できる。

【６４１５】
（効果８－４）
図１４－１０４に示したように、大当り報知音としての大当り報知時レバブル演出音の出力が終了した後に、強ＳＰボーカル楽曲の出力の制限を解除している。
【６４１６】
このような構成によれば、大当り報知時レバブル演出に対応した大当り報知時レバブル演出音の出力後に、ボーカル楽曲の出力を行うことによって、強ＳＰリーチ期間の興趣を向上できる。
【６４１７】
（効果８－５）
図１４－７９に示したように、変化レバブル演出を伴う変化演出（赤変化）が実行された場合、インスト楽曲の出力は制限される。
【６４１８】
このような構成によれば、レバブル演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６４１９】
（効果８－６）
図１４－７９に示したように、インスト楽曲の制限方法として、変化レバブル演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【６４２０】
このような構成によれば、好適に変化レバブル演出に注目させることができる。
【６４２１】
（効果９－１）
図１４－７７、及び、図１４－１０４に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前役物演出のリーチ前役物演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、大当り報知時役物演出の大当り報知時役物演出音の出力に対応して制限される。
【６４２２】
このような構成によれば、楽曲の出力により、ロゴ役物を用いた演出の演出効果が低下してしまうことを防止できる。
【６４２３】
（効果９－２）
図１４－７７に示したように、インスト楽曲の制限方法として、リーチ前役物演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【６４２４】
このような構成によれば、好適にリーチ前役物演出に注目させることができる。
【６４２５】
（効果９－３）
図１４－１０４に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、大当り報知時役物演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【６４２６】
このような構成によれば、好適に大当り報知時役物演出に注目させることができる。
【６４２７】
（効果９－４）
図１４－７７に示したように、リーチ前役物演出では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から中間演出位置に動作するときに、インスト楽曲の出力が制限され、ロゴ役物ＹＭが中間演出位置から初期位置に動作するときに、インスト楽曲の出力の制限が解除される。
【６４２８】
このような構成によれば、ロゴ役物の動作態様に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６４２９】

（効果９－５）
図１４－１０４に示したように、大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大演出位置に動作するときに、ボーカル楽曲の出力が制限され、ロゴ役物ＹＭが最大演出位置から初期位置に動作するときに、ボーカル楽曲の出力の制限が解除される。
【６４３０】
このような構成によれば、ロゴ役物の動作態様に応じて、ボーカル楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６４３１】
（効果９－６）
図１４－７７、及び、図１４－１０４に示したように、リーチ前役物演出の実行によって、１５００ｍｓに亘ってインスト楽曲の出力を制限し、大当り報知時役物演出の実行によって、３０００ｍｓに亘ってボーカル楽曲の出力を制限する。
【６４３２】
このような構成によれば、ロゴ役物を動作させる演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６４３３】
（効果９－７）
図１４－９９、及び、図１４－１００に示したように、インスト楽曲の出力は、強ＳＰ発展時役物演出の強ＳＰ発展時役物演出音の出力に対応して制限される。
【６４３４】
このような構成によれば、インスト楽曲の出力によって、強ＳＰ発展時役物演出の演出効果が低下してしまうことを防止できる。
【６４３５】
（効果９－８）
図１４－９９、及び、図１４－１００に示したように、インスト楽曲の制限方法として、強ＳＰ発展時役物演出が実行された場合、インスト楽曲の出力自体を行わない。
【６４３６】
このような構成によれば、好適に強ＳＰ発展時役物演出に注目させることができる。
【６４３７】
（効果９－１０）
図１４－９９、及び、図１４－１００に示したように、強ＳＰ発展時役物演出が実行され、ロゴ役物ＹＭが最大演出位置から初期位置に向かって動作を行う期間において、強ＳＰ演出音（効果音）が出力され、強ＳＰリーチ演出のタイトル表示に対応した強ＳＰ演出音（キャラボイス音）が出力される。
なお、強ＳＰ発展時役物演出が弱ＳＰリーチ期間において実行される場合も、同様であるものとする。
【６４３８】
このような構成によれば、強ＳＰリーチ演出が実行されることへの注目度合いを好適に向上できる。
【６４３９】
（効果１０－１）
図１４－９０～図１４－９３に示したように、２回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示が開始されると、インスト楽曲とは異なる擬似連ボーカル楽曲の出力が行われ、リーチが成立した後も、この擬似連ボーカル楽曲の出力が継続して行われる。
【６４４０】
このような構成によれば、擬似連演出が実行されたことで、出力する楽曲をインスト楽曲からボーカル楽曲に変化させることによって、大当り期待度が高いことを遊技者に聴覚的に示唆することができる。
【６４４１】
（効果１０－２）

図１４－９０～図１４－９３に示したように、１回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示が開始されると、インスト楽曲（低Ｂインスト楽曲）の出力が行われ、２回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示が開始されると、擬似連ボーカル楽曲の出力が行われる。

【６４４２】

このような構成によれば、擬似連演出の実行回数に応じて、出力する楽曲の種類を異ならせ、遊技の効果を向上できる。

【６４４３】

（効果１０－３）

図１４－７４に示したように、リーチ前期間にインスト楽曲の第２パートの出力が行われているときに、１回目の擬似連演出が実行された場合、この１回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示において、インスト楽曲の第１パートの冒頭から出力が行われる。

【６４４４】

このような構成によれば、擬似的な再変動表示が行われる擬似連演出の演出効果を向上できる。

【６４４５】

（効果１０－４）

図１４－９０～図１４－９３に示したように、インスト楽曲の出力は、擬似連煽り演出の擬似連煽り演出音の出力に対応して制限される。

【６４４６】

このような構成によれば、擬似連演出が実行されるか否かを煽る擬似連煽り演出に注目させることができる。

【６４４７】

（効果１０－５）

図１４－９０～図１４－９３に示したように、インスト楽曲の制限方法として、擬似連煽り演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が０％にミュートする。

【６４４８】

このような構成によれば、好適に擬似連演出が実行されるか否かを煽る擬似連煽り演出に注目させることができる。

【６４４９】

（効果１０－６）

図１４－９４に示したように、擬似連煽り演出（失敗パターン）が実行された後、インスト楽曲が出力されていない。

【６４５０】

このような構成によれば、擬似連煽り演出の後に擬似連演出が実行されない場合のその後の演出を好適に進行することができる。

【６４５１】

（効果１０－７）

図１４－９０～図１４－９３に示したように、擬似連演出は、擬似連図柄が図柄表示エリア５Ｃに停止表示するとともに、擬似連演出音（第１パート）（擬似連図柄停止音）が出力される擬似連演出（第１パート）と、擬似的な変動回数を示す情報を表示し、一旦仮停止した飾り図柄の再変動表示が行われる擬似連演出（第２パート）とで構成されており、インスト楽曲の出力は、擬似連演出音（第１パート）（擬似連図柄停止音）の出力に対応して制限される。

【６４５２】

このような構成によれば、擬似連演出が実行されることに注目させることができる。

【６４５３】

（効果１０－８）

図１４－９０～図１４－９３に示したように、インスト楽曲の制限方法として、擬似連演出音（第１パート）（擬似連図柄停止音）が出力された場合、インスト楽曲の出力自体

を終了する。
【６４５４】
　このような構成によれば、好適に擬似連演出に注目させることができる。
【６４５５】
（効果１１－１）
　図１４－８２～図１４－８４に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前期間に実行される通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われる。
【６４５６】
　また、図１４－１０２～図１４－１０３に示したように、ボーカル楽曲の出力は、強ＳＰリーチ期間に実行されるレバー操作促進演出のレバー操作促進演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力に対応して制限される。
【６４５７】
　このような構成によれば、操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６４５８】
（効果１１－２）
　図１４－１０２～図１４－１０３に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、強ＳＰリーチ期間においてレバー操作促進演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【６４５９】
　このような構成によれば、好適に強ＳＰリーチ期間においてレバー操作促進演出に注目させることができる。
【６４６０】
（効果１１－３）
　前述したように、レバー操作促進演出の実行期間は、ボタン操作促進演出の実行期間よりも長い。本例では、レバー操作促進演出の実行期間は、最大で１００００ｍｓであり、ボタン操作促進演出の実行期間は、最大で５０００ｍｓである。
【６４６１】
　このような構成によれば、操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６４６２】
（効果１１－４）
　図１４－８２～図１４－８４に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前期間に実行される通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われる。
【６４６３】
　また、図１４－８５～図１４－８６に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前期間に実行されるチャンスボタン操作促進演出のチャンスボタン操作促進演出音の出力に対応して制限される。
【６４６４】
　このような構成によれば、ボタン操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６４６５】
（効果１１－５）
　図１４－８５～図１４－８６に示したように、インスト楽曲の制限方法として、チャンスボタン操作促進演出のチャンスボタン操作促進演出音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【６４６６】
　このような構成によれば、好適にチャンスボタン操作促進演出に注目させることができ

る。
【６４６７】
（効果１１－６）
図１４－９５、及び、図１４－９６に示したように、インスト楽曲の出力は、ノーマルリーチ期間に実行される通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われる。
【６４６８】
このような構成によれば、操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６４６９】
（効果１２－１）
図１４－７７に示したように、リーチ前役物演出が実行される場合、リーチ前役物演出音の出力期間に亘って、インスト楽曲の出力は制限され、リーチ前役物演出音の出力期間が経過すると、インスト楽曲の出力の制限が解除される。
【６４７０】
図１４－１０５に示したように、はずれ報知演出が実行される場合、はずれ報知演出音の出力期間に亘って、ボーカル楽曲（強ＳＰボーカル楽曲）の出力は制限され、はずれ報知演出音の出力期間が経過すると（変動表示が終了すると）、インスト楽曲（低Ｂインスト楽曲）が出力される。
【６４７１】
図１４－１０４、及び、図１４－１１７に示したように、大当り報知演出が実行される場合、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間に亘って、ボーカル楽曲（強ＳＰボーカル楽曲）の出力は制限され、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間が経過すると、インスト楽曲（大当りＦＦインスト楽曲）が出力される。
【６４７２】
このような構成によれば、演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６４７３】
（効果１２－２）
図１４－７７に示したように、インスト楽曲の制限方法として、リーチ前役物演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【６４７４】
このような構成によれば、好適にリーチ前役物演出に注目させることができる。
【６４７５】
（効果１２－３）
図１４－１０５に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、はずれ報知演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が終了する。
【６４７６】
このような構成によれば、好適にはずれ報知演出に注目させることができる。
【６４７７】
（効果１２－４）
図１４－１０４に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、大当り報知演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【６４７８】
このような構成によれば、好適に大当り報知演出に注目させることができる。
【６４７９】
（効果１２－５）
本実施形態では、リーチ前役物演出音の出力期間＜はずれ報知演出音の出力期間＜大当り報知時役物演出音の出力期間、の関係であるものとする。

【６４８０】
　このような構成によれば、演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせることができ、遊技の興趣を向上できる。
【６４８１】
（効果１２－６）
　図１４－７３、図１４－１０４、及び、図１４－１１７に示したように、強ＳＰリーチ期間において、ボーカル楽曲は、第１パートと、第２パートと、第３パートとを含むように構成されている。強ＳＰリーチ期間の煽りパートにおいて、ボーカル楽曲の第１パートと第２パートとが出力されている。大当り報知演出が実行されるときの強ＳＰリーチ期間の結果報知パートは、大当り報知パートと、エピローグパートとで構成されている。大当り報知パートの途中から、ボーカル楽曲の第３パートが出力されており、エピローグパートの終了後の大当りＦＦ期間に、大当りＦＦインスト楽曲が出力されている。
【６４８２】
　このような構成によれば、好適にボーカル楽曲の出力を行うことができる。
【６４８３】
（効果１３－１）
　図１４－８８に示したように、インスト楽曲の出力は、第２リーチ前セリフ演出の第２リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力に対応して制限される。
【６４８４】
　また、図１４－１０１に示したように、ボーカル楽曲の出力は、強ＳＰリーチ演出の強ＳＰ演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力とともに制限されずに行われる一方で、第２激熱演出の激熱演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力に対応して制限される。
【６４８５】
　このような構成によれば、キャラボイス音に対応する演出に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、ボーカル楽曲の出力が第２激熱演出に対応しないキャラボイス音の出力により制限されないことで強ＳＰリーチ演出の興趣を向上できるとともに、ボーカル楽曲の出力が第２激熱演出に対応するキャラボイス音の出力により制限されることで第２激熱演出の演出効果を向上できる。
【６４８６】
（効果１３－２）
　図１４－８８に示したように、インスト楽曲の制限方法として、第２リーチ前セリフ演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【６４８７】
　このような構成によれば、好適に第２リーチ前セリフ演出に注目させることができる。
【６４８８】
（効果１３－３）
　図１４－１０１に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、第２激熱演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【６４８９】
　このような構成によれば、好適に第２激熱演出に注目させることができる。
【６４９０】
（効果１３－４）
　図１４－８８に示したように、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）では、キャラクタと、そのキャラクタのセリフに関する情報とが表示されるとともに、第２リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音）が出力されている。また、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）では、第２リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音）の出力が終了した後も、キャラクタと、そのキャラクタのセリフに関する情報とが継続して表示されている。そして、インスト楽曲の出力は、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）において制限され、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）において制限されていない。
【６４９１】

このような構成によれば、第２リーチ前セリフ演出の第１パートにおいて、第２リーチ前セリフ演出におけるキャラボイス音の出力に伴い、インスト楽曲の出力を制限することで、遊技者は第２リーチ前セリフ演出におけるキャラボイス音を聞き取りやすくなり、第２リーチ前セリフ演出の第２パートにおいて、インスト楽曲の出力の制限が解除されるため、第２リーチ前セリフ演出を自然な流れで行うことができる。

【６４９２】

（効果１３－５）

前述したように、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の実行期間の方が、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）の実行期間よりも長い。

【６４９３】

このような構成によれば、キャラやセリフに関する視覚的な情報に加えて、キャラボイス音のような聴覚的な情報で構成される第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の演出効果を向上できる。

【６４９４】

（効果１３－６）

前述したように、第２リーチ前セリフ演出の演出態様に応じて、第１パートと、第２パートとの実行期間が異なるようにしてもよい。また、第２リーチ前セリフ演出における、第１パートの実行期間と、第２パートの実行期間との合計は、第２リーチ前セリフ演出の演出態様に関わらず共通となるようにしてもよい。

【６４９５】

このような構成によれば、第２リーチ前セリフ演出の演出効果を向上できる。

【６４９６】

（効果１４）

図１４－１０１に示したように、強ＳＰリーチ期間の煽りパート（第１パート、第２パート）において、ボーカル楽曲（第１パート）が出力されるとともに、味方キャラであるキャラＡのキャラボイス音や、敵キャラであるキャラＸのキャラボイス音などを含む強ＳＰ演出音が出力可能である。

【６４９７】

また、図１４－１０４に示したように、強ＳＰリーチ期間の結果報知パート（第３パート）において、表示結果が「大当り」となることが報知される場合、ボーカル楽曲（第３パート）が出力されるとともに、味方キャラであるキャラＡのキャラボイス音などを含む勝利演出音が出力可能である。

【６４９８】

また、図１４－１０５に示したように、強ＳＰリーチ期間の結果報知パート（第３パート）において、表示結果が「はずれ」となることが報知される場合、ボーカル楽曲が出力されずに、敵キャラであるキャラＸのキャラボイス音などを含む敗北演出音が出力可能である。

【６４９９】

このような構成によれば、ボーカル楽曲の第３パートが出力されることによって、大当りが発生することを好適に報知することができる。

【６５００】

（効果１５）

図１４－６８に示したように、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうち楽曲制限演出は８種類であり、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうち楽曲制限演出は５種類である。即ち、低Ｂ強ＳＰリーチ期間に実行可能な楽曲制限演出の種類より、低Ｂ弱ＳＰリーチ期間に実行可能な楽曲制限演出の種類の方が、少ない。

【６５０１】

このような構成によれば、ボーカル楽曲が出力されるときは、インスト楽曲が出力されるときよりも、実行可能な楽曲制限演出の種類を少なくすることによって、歌唱音を含むボーカル楽曲に集中したい遊技者に配慮した。

【６５０２】
（効果１６）
本実施形態では、第１激熱演出が、弱ＳＰリーチ期間に実行されてもよいものとする。
この場合、インスト楽曲の出力は、第１激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限される。
【６５０３】
そして、図１４－５１、及び、図１４－５７に示したように、強ＳＰリーチ期間の第２激熱演出の実行割合は、ノーマルリーチ期間の第１激熱演出の実行割合よりも低い。
【６５０４】
このような構成によれば、ボーカル楽曲が出力されているときは、インスト楽曲が出力されているときよりも、激熱演出の実行割合を低くすることによって、歌唱音が含まれるボーカル楽曲に集中したい遊技者に配慮することができる。
【６５０５】
（効果１７）
図１４－６９に示したように、高Ｂリーチ前演出のうち楽曲制限演出は５種類であり、高ＢＳＰリーチ演出のうち楽曲制限演出は４種類である。即ち、高Ｂリーチ前期間に実行可能な楽曲制限演出の種類より、高ＢＳＰリーチ期間に実行可能な楽曲制限演出の種類の方が、少ない。
【６５０６】
このような構成によれば、インスト楽曲が出力されるときは、ボーカル楽曲が出力されるときよりも、実行可能な楽曲制限演出の種類を少なくすることによって、表示結果に注目したい遊技者に配慮した。
【６５０７】
（効果１８）
図１４－１１１に示したように、ボーカル楽曲の出力は、第３激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限され、図１４－１１２に示したように、インスト楽曲の出力は、第４激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限される。
【６５０８】
そして、図１４－６２、及び、図１４－６３に示したように、高ＢＳＰリーチ期間の第４激熱演出の実行割合は、高Ｂリーチ前期間の第３激熱演出の実行割合よりも低い。
【６５０９】
このような構成によれば、インスト楽曲が出力されているときは、ボーカル楽曲が出力されているときよりも、激熱演出の実行割合を低くすることで、表示結果に注目したい遊技者に配慮した。
【６５１０】
（効果１９）
図１４－１０７に示したように、ボーカル楽曲の出力は、高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出の実行とともに制限されずに行われ、図１４－１１５に示したように、インスト楽曲の出力は、高Ｂ状態における大当り報知時レバブル演出の実行に対応して制限される。
【６５１１】
このような構成によれば、レバブル演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６５１２】
（効果２０）
図１４－１０９に示したように、ボーカル楽曲の出力は、高Ｂ状態における通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われ、図１４－１１３及び図１４－１１４に示したように、インスト楽曲の出力は、高Ｂ状態における高Ｂボタン操作促進演出（決めボタン演出）の高Ｂボタン操作促進演出音の出力に対応して制限される。

【６５１３】
　このような構成によれば、促進演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６５１４】
（効果２１）
　図１４－１０８に示したように、高Ｂ状態においてリーチ前役物演出が実行される場合、リーチ前役物演出音の出力期間に亘って、ボーカル楽曲の出力は制限され、リーチ前役物演出音の出力期間が経過すると、ボーカル楽曲の出力の制限が解除される。
【６５１５】
　図１４－１１６に示したように、高Ｂ状態においてはずれ報知演出が実行される場合、はずれ報知演出音の出力期間に亘って、インスト楽曲（高ＢＳＰインスト楽曲）の出力は制限され、はずれ報知演出音の出力期間が経過すると（変動表示が終了すると）、ボーカル楽曲（高Ｂボーカル楽曲）が出力される。
【６５１６】
　図１４－１１５、及び、図１４－１１７に示したように、高Ｂ状態において大当り報知演出が実行される場合、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間に亘って、インスト楽曲（高ＢＳＰインスト楽曲）の出力は制限され、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間が経過すると、インスト楽曲（大当りＦＦインスト楽曲）が出力される。
【６５１７】
　このような構成によれば、演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６５１８】
（効果２２）
　本実施形態では、リーチ前役物演出が実行される場合のリーチ前役物演出音の出力期間を、適宜「第１期間」と称し、はずれ報知演出が実行される場合のはずれ報知演出音の出力期間を、適宜「第２期間」と称し、大当り報知演出が実行される場合の大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間を、適宜「第３期間」と称する。
【６５１９】
（低Ｂ状態）
・第１期間：背景対応発光
・第２期間：強ＳＰリーチ対応発光
・第３期間：大当り対応発光
（高Ｂ状態）
・第１期間：背景対応発光、楽曲対応
・第２期間：ＳＰリーチ対応発光
・第３期間：大当り対応発光
【６５２０】
　ここで、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときの第１期間では、低Ｂ状態に制御されているときと同様に、演出ステージや背景画像に対応した色で発光する背景対応発光の態様で発光してもよく、高Ｂ状態の第１期間に出力されているボーカル楽曲に対応した色で発光する楽曲対応発光の態様で発光してもよい。
【６５２１】
　このような構成によれば、低Ｂ状態と高Ｂ状態とで、ボーカル楽曲が出力されているときの演出ランプの発光パターンを異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【６５２２】
（効果２３）
　図１４－１１７に示したように、大当りＦＦインスト楽曲の出力は、大当りＦＦ演出（第１パート）の大当りＦＦ演出音（キャラＡボイス音「ボーナス」）の出力とともに制限されずに行われ、大当りＦＦ演出（第２パート）の大当りＦＦ演出音（キャラＣボイス音

「右打ち」）の出力に対応して制限される。
【６５２３】
このような構成によれば、大当りラウンド期間での遊技方法を指示する大当りＦＦ演出（第２パート）の大当りＦＦ演出音を聞き取りやすくすることで、遊技者が不利になってしまうことを防止できるとともに、大当りＦＦ演出の演出効果を向上できる。
【６５２４】
（効果２４）
図１４－１１８に示したように、大当りＲＤボーカル楽曲の出力は、アタッカー入賞音の出力とともに制限されずに行われ、大当りＥＤ演出の大当りＥＤ演出音（キャラＡのキャラボイス音「パワフルラッシュ突入！！」）の出力とともに制限されずに行われる。
【６５２５】
このような構成によれば、大当りＲＤ演出および大当りＥＤ演出の演出効果を向上できる。
【６５２６】
［その他の変形例］
（１）上記の実施形態で示した例に限定されず、擬似連演出が実行される場合に、１回目の擬似連演出が実行された後に、擬似連ボーカル楽曲が出力されるようにしてもよい。
【６５２７】
（２）上記の実施形態で示した例に限定されず、ノーマルリーチ演出として、リーチ成立演出が実行されるようにしてよい。リーチ成立演出は、飾り図柄のリーチが成立したタイミングで、画像表示装置５の画面中央にリーチライン表示が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ成立ボイス音が出力される。このリーチ成立演出が、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【６５２８】
（３）上記の実施形態で示した例に限定されず、先読み予告演出を楽曲制限演出として実行するようにしてもよい。例えば、始動入賞口に遊技球が進入し、保留表示が表示されるときの保留入賞音を出力する保留入賞音演出を実行するようにしてもよい。
【６５２９】
保留入賞時の保留表示の表示態様に応じて、保留入賞音の態様を異ならせてもよい。具体的には、保留入賞時の保留表示の表示態様が通常態様である場合、保留入賞音（通常）が出力され、保留入賞時の保留表示の表示態様が青色態様である場合、保留入賞音（青変化）が出力され、保留入賞時の保留表示の表示態様が赤色態様である場合、保留入賞音（赤変化）が出力される。そして、保留入賞音（通常）と保留入賞音（青変化）が出力される場合、出力中のインスト楽曲の出力を制限せず、保留入賞音（赤変化）が出力される場合、出力中のインスト楽曲の出力を制限するようにしてもよい。
【６５３０】
（４）上記の実施形態では、演出ステージに応じて対応表示の形状が異なる例を示したが、このような例に限定されず、演出ステージに応じて保留入賞音が異なるようにしてもよいし、演出ステージに関わらず保留入賞音が共通であるようにしてもよい。
【６５３１】
（５）上記の実施形態で示した例に限定されず、楽曲制限演出の実行期間と、楽曲非制限演出の実行期間との少なくとも一部が重複する場合があってもよい。この場合、楽曲制限に関して、楽曲制限演出が優先されるようにしてもよい。
【６５３２】
例えば、楽曲制限演出であるリーチ前役物演出の実行期間と、楽曲非制限演出である変動開始時レバブル演出の実行期間との少なくとも一部が重複する場合に、変動開始時レバブル演出が実行されている期間であっても、リーチ前役物演出が実行されている期間は、インスト楽曲の出力が制限されるようにしてもよい。
【６５３３】
上記の状況が発生した場合、演出ランプの発光パターンはリーチ前役物演出に対応する

ようにし、スティックコントローラ３１Ａのボタンランプの発光パターンは変動開始時レバブル演出に対応するようにしてもよい。
【６５３４】
（６）上記の実施形態で示した例に限定されず、複数の楽曲制限演出の実行期間の少なくとも一部が重複する場合、楽曲制限演出の種類によって、楽曲制限の優先度が設けられるようにしてもよい。
【６５３５】
例えば、第２リーチ前セリフ演出＜リーチ前役物演出、の関係で楽曲制限の優先度が高くなるものとする。第２リーチ前セリフ演出の実行期間と、リーチ前役物演出の実行期間との少なくとも一部が重複する場合に、リーチ前役物演出の方が第２リーチ前セリフ演出より楽曲制限の優先度が高いことに基づいて、リーチ前役物演出のリーチ前役物演出音が出力されている期間は、第２リーチ前セリフ演出の第２リーチ前セリフ演出音の出力が制限される。そして、リーチ前役物演出のリーチ前役物演出音の出力が終了し、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）が実行されている期間であれば、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の第２リーチ前セリフ演出音の出力の制限が解除される。
【６５３６】
（各特徴の関連性）
ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。
【６５３７】
（特徴Ａと特徴Ｇの関係）
特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ａおよび特徴Ｇの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６５３８】
（特徴Ａと特徴Ｇの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ａおよび特徴Ｇの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技を行い、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。その中で大当りとなる前の変動において、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備えた遊技機となる。
具体的には、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにして、大当りとなる前の変動中に図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御する。
（効果）特徴Ａおよび特徴Ｇの双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、楽曲の出力制御

による興趣を向上させることができる。
【６５３９】
（特徴Ｂと特徴Ｇの関係）
特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｂおよび特徴Ｇの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６５４０】
（特徴Ｂと特徴Ｇの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｂおよび特徴Ｇの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、大当りまたは、はずれとなる変動において、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを行うとともに、さらに歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備えた遊技機となる。
具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを行うとともに、図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御する。
（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｇの双方の特徴を備えることで、変動中に種々のエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めるとともに、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
【６５４１】
（特徴Ｃと特徴Ｇの関係）
特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｃおよび特徴Ｇの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６５４２】
（特徴Ｃと特徴Ｇの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｃおよび特徴Ｇの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りとなる始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を用いるとともに、該始動入賞にもとづく変動において歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備えた遊技機となる。
具体的には、図１０－５３～図１０－１０２に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行い、その後、変動中に図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を、図１４－３５～図１４

－１３０に示されるような関係性となるように制御する。
（効果）特徴Ｃおよび特徴Ｇの双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
【６５４３】
（特徴Ｄと特徴Ｇの関係）
特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｄおよび特徴Ｇの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６５４４】
（特徴Ｄと特徴Ｇの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｄおよび特徴Ｇの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を行うとともに、さらに歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備えた遊技機となる。
具体的には、図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れ演出を用いて表現される変動を行うとともに、図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御する。
（効果）特徴Ｄおよび特徴Ｇの双方の特徴を備えることで、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
【６５４５】
（特徴Ｅと特徴Ｇの関係）
特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｅおよび特徴Ｇの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６５４６】
（特徴Ｅと特徴Ｇの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｅおよび特徴Ｇの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、変動中に歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備えた遊技機となる。
具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後始動入賞があり変動が行われ、図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲と、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音や演出を、図１４－３５～図１

４－１３０に示されるような関係性となるように制御する。
（効果）特徴Ｅおよび特徴Ｇの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、変動中の楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
【６５４７】
（特徴Ｆと特徴Ｇの関係）
特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｆおよび特徴Ｇの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６５４８】
（特徴Ｆと特徴Ｇの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｆおよび特徴Ｇの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、変動中に歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備えるとともに、上記の変動で大当りとなる場合に、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機となる。
具体的には、変動が行われ、図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲と、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音や演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御し、上記変動後に大当たりとなる場合に、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。
（効果）特徴Ｆおよび特徴Ｇの双方の特徴を備えることで、変動中の楽曲の出力制御による興趣を向上させることができるとともに、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【６５４９】
本遊技機の特徴Ｈを以下に説明する。
【６５５０】
［特徴Ｈ１］
特徴Ｈ１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
作動警告報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
エラー報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
事前報知に用いられる文字のフォントと作動警告報知に用いられる文字のフォントは同じであり、
事前報知と作動警告報知に用いられる文字のフォントとエラー報知に用いられる文字のフォントは異なる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、大当り中に事前報知から作動警告といった一連の流れが展開されることがあるため、文字のフォントを一定にすることで安定的に、コンプリート機能に関する情報を伝え、対象の表示については、フォントを異ならせることで、コンプリート機能とは異なる情報であることを明確にすることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【６５５１】
［特徴Ｈ２］
特徴Ｈ２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
エラー報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
事前報知の文字のサイズはエラー報知の文字のサイズよりも小さい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【６５５２】
［特徴Ｈ３］
特徴Ｈ３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
エラー報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
作動警告報知の文字のサイズはエラー報知の文字のサイズよりも小さい

ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【６５５３】
［特徴Ｈ４］
特徴Ｈ４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知は、エラー報知に重ならない位置に表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【６５５４】
［特徴Ｈ５］
特徴Ｈ５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知は、エラー報知に重ならない位置に表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【６５５５】
［特徴Ｈ６］
特徴Ｈ６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知とエラー報知は異なる配色で表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【６５５６】
［特徴Ｈ７］
特徴Ｈ７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知とエラー報知は異なる配色で表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【６５５７】
［特徴Ｈ８］
特徴Ｈ８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知はフェードインで表示し、
エラー報知はフェードインさせずに表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知に関しては急なイメージを与えないことで、もうすぐ遊技が終了してしまうかもしれないことに対する不満を軽減しつつ、事前報知とは対照的にいち早く解消を促すことで不満を防止することができる。
対応図面：図１５－２１２、図１５－２２５
【６５５８】
［特徴Ｈ９］
特徴Ｈ９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、

作動警告報知はフェードインで表示し、
エラー報知はフェードインさせずに表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告に関しては急なイメージを与えないことで、もうすぐ遊技が終了してしまうかもしれないことに対する不満を軽減しつつ、作動警告とは対照的にいち早く解消を促すことで不満を防止することができる。
対応図面：図１５－２１２、図１５－２２７

【６５５９】

［特徴Ｈ１０］
特徴Ｈ１０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動報知はフェードインで表示し、
エラー報知はフェードインさせずに表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動表示に関しては急なイメージを与えないことで、遊技が終了してしまうことに対する不満を軽減しつつ、作動とは対照的にいち早く解消を促すことで不満を防止することができる。
対応図面：図１５－２１２、図１５－２２５、図１５－２２８

【６５６０】

［特徴Ｈ１１］
特徴Ｈ１１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
　事前報知がされている状況において、エラーが発生する場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様に切り替える制御を行い、
　エラーが発生している状況において、事前報知が開始された場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様のまま維持する制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いち早くエラーに気付かせることができる。
対応図面：図１５－２１３、図１５－２１４、図１５－２６８

【６５６１】

［特徴Ｈ１２］
特徴Ｈ１２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
作動警告報知がされている状況において、エラーが発生する場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様に切り替える制御を行い、
エラーが発生している状況において、作動警告報知が開始された場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様のまま維持する制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いち早くエラーに気付かせることができる。
対応図面：図１５－２１５、図１５－２１６、図１５－２６８

【６５６２】

［特徴Ｈ１３］
特徴Ｈ１３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
特定エラーが発生する場合、特定エラーに対応する報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
作動報知がされている状況において、特定エラーが発生する場合、発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様のまま維持する制御を行い、
特定エラーが発生している状況において、カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様に切り替える制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動したことを優先し、ランプの態様で気づかせることができる。
対応図面：図１５－２１７～図１５－２１９

【６５６３】

［特徴Ｈ１４］
特徴Ｈ１４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
第１エラーが発生する場合、第１エラーに対応する報知を行い、
第１エラーよりも重要度が高い第２エラーが発生する場合、第２エラーに対応する報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、

作動報知がされている状況において、第１エラーが発生する場合、発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様のまま維持する制御を行い、
作動報知がされている状況において、第２エラーが発生する場合、発光手段の発光態様を第２エラーに対応する発光態様に切り替える制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動しているときに重要度の高いエラーが発生する場合は、ランプの態様を切り替えることで、エラーの発生にいち早く気付かせることができる。
対応図面：図１５－２１７～図１５－２１９

【６５６４】

［特徴Ｈ１５］
特徴Ｈ１５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能の作動およびエラーの報知のいずれにおいてもランプの発光を先に行うことで、段階的に現状を把握させることができる。
対応図面：図１５－２１２

【６５６５】

［特徴Ｈ１６］
特徴Ｈ１６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、輝度が変化しない発光態様となるように発光手段を制御し、
エラーが発生する場合、輝度が変化する発光態様となるように発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動した後、電源を投入したままで放置される可能性があるため、輝度データを変化させることにより煩わしさを防止し、エラーの報知は、遊技者および遊技店員にいち早く気付いてもらうために、輝度データを変化させるこ

とを採用することで、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２６８
【６５６６】
［特徴Ｈ１７］
特徴Ｈ１７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御までの期間よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御までの期間のほうが長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能の作動に関しては、急なイメージを与えないことで、遊技者の不満を抱かせず、エラーの報知に関しては、遊技者に早めにエラーの発生に気付いてもらうことで、エラーの解除を早めることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２１０、図１５－２１１
【６５６７】
［特徴Ｈ１８］
特徴Ｈ１８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
音出力手段に関する制御を行う音出力制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも音出力制御手段が音出力手段の出力態様を作動報知に対応する出力態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも音出力制御手段が音出力手段の出力態様をエラー報知に対応する出力態様とする制御のほうが先に行われ、
音出力制御手段が音出力手段の出力態様をエラー報知に対応する出力態様とする制御が

開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御までの期間よりも音出力制御手段が音出力手段の出力態様を作動報知に対応する出力態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御までの期間のほうが長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能の作動に関しては、急なイメージを与えないことで、遊技者の不満を抱かせず、エラーの報知に関しては、遊技者に早めにエラーの発生に気付いてもらうことで、エラーの解除を早めることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２１０、図１５－２１１

【６５６８】
［特徴Ｈ１９］
特徴Ｈ１９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
カウンタ値が事前報知値となり、事前報知に対応する表示を開始してから完了態様の表示とするまでの期間よりも、カウンタ値が事前報知更新値となり、事前報知に対応する表示の更新を開始してから更新態様の表示とするまでの期間のほうが短い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知の表示を開始してから完了態様の表示とするまでの期間よりも事前報知の表示態様を更新する期間のほうが短くなるようにすることで、残数の変化をいち早く伝えることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２０９

【６５６９】
［特徴Ｈ２０］
特徴Ｈ２０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
事前報知に対応する表示を行っている場合において、カウンタ値が作動値になる場合、事前報知に対応する表示を終了することなく、事前報知に対応する表示よりも優先するように作動報知に対応する表示を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動するタイミングで、コンプリート機能が作動する表示に切り替わる前に、事前報知の表示が終了してしまうことで、コンプリート機能の作動までの残数が回復したように勘違いされることを防止することができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２０６

【６５７０】
［特徴Ｈ２１］
特徴Ｈ２１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
作動警告報知に対応する表示を行っている場合において、有利状態が終了し、作動報知に対応する表示を表示する場合、作動警告報知に対応する表示を終了することなく、作動警告報知に対応する表示よりも優先するように作動報知に対応する表示を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動するタイミングで、コンプリート機能が作動する表示に切り替わる前に、作動警告の表示が終了してしまうことで、コンプリート機能の作動までの残数が回復したように勘違いされることを防止することができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２０７

【６５７１】

［特徴Ｈ２２］
特徴Ｈ２２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となる場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となる場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５

【６５７２】

［特徴Ｈ２３］
特徴Ｈ２３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となる場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタの値が事前報知値となる場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５

【６５７３】

［特徴Ｈ２４］
特徴Ｈ２４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となった場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５

【６５７４】
［特徴Ｈ２５］
特徴Ｈ２５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５

【６５７５】
［特徴Ｈ２６］
特徴Ｈ２６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５

【６５７６】
［特徴Ｈ２７］
特徴Ｈ２７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。

この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５
【６５７７】
［特徴Ｈ２８］
特徴Ｈ２８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となった場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５
【６５７８】
［特徴Ｈ２９］
特徴Ｈ２９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特別状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５
【６５７９】
［特徴Ｈ３０］
特徴Ｈ３０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－２３７
【６５８０】
［特徴Ｈ３１］
特徴Ｈ３１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示領域の端部で表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、端部に表示される促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、端部に表示される促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３７
【６５８１】
［特徴Ｈ３２］
特徴Ｈ３２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態の制御後に、有利状態に制御されず通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４０
【６５８２】
［特徴Ｈ３３］
特徴Ｈ３３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

通常状態において、遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域における所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応するは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４１

【６５８３】
［特徴Ｈ３４］
特徴Ｈ３４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
通常状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３１

【６５８４】
［特徴Ｈ３５］
特徴Ｈ３５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクト

の終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３２
【６５８５】
［特徴Ｈ３６］
特徴Ｈ３６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
通常状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３３
【６５８６】
［特徴Ｈ３７］
特徴Ｈ３７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３４
【６５８７】
［特徴Ｈ３８］

特徴Ｈ３８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３５

【６５８８】
［特徴Ｈ３９］
特徴Ｈ３９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３６

【６５８９】
［特徴Ｈ４０］
特徴Ｈ４０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、特別状態の名称である特別状態名称オブジ

ェクトを表示可能であり、
　事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
　特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
　対応図面：図１５－２３８
【６５９０】
　［特徴Ｈ４１］
　特徴Ｈ４１の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
　カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
　カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
　有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　特別状態から有利状態に制御された場合に、特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、
　事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
　特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
　対応図面：図１５－２３８
【６５９１】
　［特徴Ｈ４２］
　特徴Ｈ４２の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
　カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
　カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
　可変表示が行われていない期間においてデモ演出を実行可能であり、
　デモ演出において、機種の名称である機種名称オブジェクトを表示可能であり、
　事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
　機種名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、機種名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、機種名称オブジェクトを目立たせることができ、結果とし

て、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４２
【６５９２】
［特徴Ｈ４３］
特徴Ｈ４３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３７
【６５９３】
［特徴Ｈ４４］
特徴Ｈ４４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示領域の端部で表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、端部に表示される促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、端部に表示される促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３７

【６５９４】
［特徴Ｈ４５］
特徴Ｈ４５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態の制御後に、有利状態に制御されず通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２４０
【６５９５】
［特徴Ｈ４６］
特徴Ｈ４６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
通常状態において、遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２４１
【６５９６】
［特徴Ｈ４７］
特徴Ｈ４７の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
通常状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３１

【６５９７】
［特徴Ｈ４８］
特徴Ｈ４８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３２

【６５９８】
［特徴Ｈ４９］
特徴Ｈ４９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
通常状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３３
【６５９９】
［特徴Ｈ５０］
特徴Ｈ５０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３４
【６６００】

［特徴Ｈ５１］
特徴Ｈ５１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、
有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３５
【６６０１】
［特徴Ｈ５２］
特徴Ｈ５２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、
有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３６
【６６０２】

［特徴Ｈ５３］
特徴Ｈ５３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、
特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３９
【６６０３】
［特徴Ｈ５４］
特徴Ｈ５４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、
特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３９
【６６０４】

［特徴Ｈ５５］
特徴Ｈ５５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
可変表示が行われていない期間においてデモ演出を実行可能であり、
デモ演出において、機種の名称である機種名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
機種名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、機種名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、機種名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２４２
【６６０５】
［特徴Ｈ５６］
特徴Ｈ５６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６０６】
［特徴Ｈ５７］
特徴Ｈ５７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し

、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６０７】
［特徴Ｈ５８］
特徴Ｈ５８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特別識別情報の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、特別識別情報の変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６０８】
［特徴Ｈ５９］
特徴Ｈ５９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特別識別情報の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、特別識別情報の変動を視認可能とする前に、コンプリー

ト機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６０９】
［特徴Ｈ６０］
特徴Ｈ６０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特別識別情報の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、特別識別情報の変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６１０】
［特徴Ｈ６１］
特徴Ｈ６１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６１１】

［特徴Ｈ６２］
特徴Ｈ６２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６１２】
［特徴Ｈ６３］
特徴Ｈ６３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、第４図柄ユニットの変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６１３】
［特徴Ｈ６４］
特徴Ｈ６４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、第４図柄ユニットの変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６１４】
［特徴Ｈ６５］
特徴Ｈ６５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、第４図柄ユニットの変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６１５】
［特徴Ｈ６６］
特徴Ｈ６６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可

能であり、
　カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
　カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
　可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
　始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
　始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
　始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示を開始する
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
　対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６１６】
　［特徴Ｈ６７］
　特徴Ｈ６７の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
　カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
　カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
　カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
　可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
　始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
　始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
　始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
　対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６１７】
　［特徴Ｈ６８］
　特徴Ｈ６８の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
　カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
　カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
　可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
　始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応

位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特定表示を移動開始位置に表示させることなく、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、当該始動入賞に基づく特定表示を保１位置に表示することなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６１８】
［特徴Ｈ６９］
特徴Ｈ６９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特定表示を移動開始位置に表示させることなく、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、当該始動入賞に基づく特定表示を保１位置に表示することなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６１９】
［特徴Ｈ７０］
特徴Ｈ７０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、

始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特定表示を移動開始位置に表示させることなく、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、当該始動入賞に基づく特定表示を保１位置に表示することなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６２０】
［特徴Ｈ７１］
特徴Ｈ７１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、演出識別情報の変動が開始する前に事前報知を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６２１】
［特徴Ｈ７２］
特徴Ｈ７２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、演

出識別情報の変動が開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６２２】
［特徴Ｈ７３］
特徴Ｈ７３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出識別情報の可変表示が開始されるよりも前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、演出識別情報の変動を開始させることなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６２３】
［特徴Ｈ７４］
特徴Ｈ７４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出識別情報の可変表示が開始されるよりも前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、演出識別情報の変動が開始する前に事前報知を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、演出識別情報の変動を開始させることなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６２４】
［特徴Ｈ７５］
特徴Ｈ７５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出識別情報の可変表示が開始されるよりも前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、演出識別情報の変動が開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、演出識別情報の変動を開始させることなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【６６２５】
［特徴Ｈ７６］
特徴Ｈ７６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する発光態様での発光を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する発光を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５９～図１５－２６４
【６６２６】
［特徴Ｈ７７］
特徴Ｈ７７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し

、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する発光態様での発光を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する発光を先に行い、その後、事前報知の表示内容の更新を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５９～図１５－２６４
【６６２７】
［特徴Ｈ７８］
特徴Ｈ７８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５９～図１５－２６４
【６６２８】
［特徴Ｈ７９］
特徴Ｈ７９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知の表示内容の更新を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑するこ

とを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５９～図１５－２６４
【６６２９】
［特徴Ｈ８０］
特徴Ｈ８０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値になる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を行い、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、電断が発生し、復旧した場合、事前報知が終了された態様で復旧することを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通の手順で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４８、図１５－２４９
【６６３０】
［特徴Ｈ８１］
特徴Ｈ８１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値になる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を開始し、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、次に受信するカウンタ値を知らせるコマンドが事前報知を終了することに対応するコマンドである場合、事前報知を終了する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通のコマンド受信で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５０、図１５－２５１
【６６３１】
［特徴Ｈ８２］
特徴Ｈ８２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知がされた態様で復旧し、作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み、電源ＯＦＦＯＮでは作動警告状態（のちに作動状態）を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動警告については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動警告について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５２
【６６３２】
［特徴Ｈ８３］
特徴Ｈ８３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知であっても、作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知であっても、次に受信するカウンタ値を知らせるコマンドが作動値と異なる値である場合、作動警告報知を維持する
ことを特徴としている。

この特徴によれば、正規の場合、大当り中に出玉をわざと減らすようにする特殊な打ち方をすることで、一旦作動警告状態となった後に、作動警告状態を抜けてしまうといった攻略法が生まれてしまうことを防止するために、一度、９５，０００に到達した後は、何があろうと、大当り終了後に、コンプリート機能を作動させるといった設計をしており、正規パターン同様、変則パターンも作動警告を終了させないようにすることで処理負担を増やさないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－２５３

【６６３３】

［特徴Ｈ８４］

特徴Ｈ８４の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、

カウンタ値が作動値であり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、

正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、

作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、

作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知がされた態様で復旧し、

作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知が終了された態様で復旧する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み（営業中の設定変更の禁止、コンプリート機能が作動した場合、その日、作動した遊技機は遊技できないようにする）、電源ＯＦＦＯＮでは作動報知を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動報知については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動報知について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－２５４、図１５－２５５

【６６３４】

［特徴Ｈ８５］

特徴Ｈ８５の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、

カウンタ値が作動値であり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、

正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、

作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、

作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知で

あっても、作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知であっても、次に受信するカウンタ値を知らせるコマンドが作動値と異なる値である場合、作動報知を維持する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、正規の場合、作動状態および作動報知を終了させるためには、遊技店員による特殊な操作を必要とする設計であり、作動報知が行われた後、作動報知を下回るような数値のコマンド等を受信した場合でも作動報知を終了させない設計をしており、変則パターンも作動報知を終了させないようにすることで処理負担を増やさないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５６、図１５－２５７
【６６３５】
［特徴Ｈ８６］
特徴Ｈ８６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を開始し、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、電断が発生し、復旧した場合、事前報知が終了された態様で復旧し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知である場合において、電断が発生し、復旧した場合は、作動警告報知がされた態様で復旧し、作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知である場合において、電断が発生し、復旧した場合は、作動警告報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通の手順で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。また、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み、電源ＯＦＦＯＮでは作動警告状態（のちに作動状態）を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動警告については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動警告について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果とし

て、好適な遊技機を提供することができる。更に、それぞれの変則パターンについて、共通の電断といった処理で終了することができ、遊技者に不利益を被らせないようにするこがとができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４８～図１５－２５７
【６６３６】
［特徴Ｈ８７］
特徴Ｈ８７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を開始し、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、電断が発生し、復旧した場合、事前報知が終了された態様で復旧し、
カウンタ値が作動値であり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知がされた態様で復旧し、作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通の手順で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。また、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み（営業中の設定変更の禁止、コンプリート機能が作動した場合、その日、作動した遊技機は遊技できないようにする）、電源ＯＦＦＯＮでは作動報知を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動報知については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動報知について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。更に、それぞれの変則パターンについて、共通の電断といった処理で終了することができ、遊技者に不利益を被らせないようにするこがとができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４８～図１５－２５７
【６６３７】
［特徴Ｈ８８］
特徴Ｈ８８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限

し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知がされた態様で復旧し、作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知が終了された態様で復旧し、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知がされた態様で復旧し、作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、
正規の場合、遊技機上の実情に鑑み、電源ＯＦＦＯＮでは作動警告状態（のちに作動状態）を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動警告については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動警告について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。また、更に、それぞれの変則パターンについて、共通の電断といった処理で終了することができ、遊技者に不利益を被らせないようにするこがとができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４８～図１５－２５７
【６６３８】
［特徴Ｈ８９］
特徴Ｈ８９の遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
デモンストレーション表示が表示されている状況において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、デモンストレーション表示を終了し、
デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の演出識別情報の表示態様は可変表示が終了したときと同じ表示態様であり、その次のフレームで演出識別情報の表示態様が変化する
ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモムービーが表示されている状況において、始動入賞が発生した場合、デモムービーの表示の終了とともに、各種表示が動き出してしまうと、始動入賞が発生したのか認識しがたくなってしまうため、デモムービーの表示が終了した後、１フレーム静止の間を置くことで、始動入賞が発生したことを認識させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４４

【６６３９】
［特徴Ｈ９０］
特徴Ｈ９０の遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
デモンストレーション表示が表示されている状況において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、デモンストレーション表示を終了し、
デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の当該可変表示に対応する特定表示は移動表示開始位置に表示されており、その次のフレームで、当該可変表示に対応する特定表示は当該可変表示に対応する表示位置に移動するように表示位置が変化する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモムービーが表示されている状況において、始動入賞が発生した場合、デモムービーの表示の終了とともに、各種表示が動き出してしまうと、始動入賞が発生したのか認識しがたくなってしまうため、デモムービーの表示が終了した後、１フレーム静止の間を置くことで、始動入賞が発生したことを認識させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４４

【６６４０】
［特徴Ｈ９１］
特徴Ｈ９１の遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
デモンストレーション表示が表示されている状況において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、デモンストレーション表示を終了し、
デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の演出識別情報の表示態様は可変表示が終了したときと同じ表示態様であり、デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の縮小演出識別情報の表示態様は可変表示が終了したときとは異なる表示態様であり、その次のフレームで演出識別情報の表示態様が変化する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモムービーが表示されている状況において、始動入賞が発生した場合、デモムービーの捌けが入るため、常時小図柄の変動は開始させるが、飾り図柄は静止の間を置くことで、始動入賞が発生したことを認識させることができ、常時小図柄によって変動が開始していることも認識させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４４

【６６４１】
［特徴Ｈ９２］
特徴Ｈ９２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
特定識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、
可変表示手段は、特定識別情報の可変表示結果を発光態様により示し、

可変表示手段の発光態様に関する記憶を行う可変表示手段用バッファを備え、
カウンタが作動値になる場合、可変表示手段用バッファのデータを更新することなく、可変表示手段の発光態様を可変表示結果とは異なる発光態様とする制御を行い、
可変表示手段用バッファのデータは、電断した後、初期化を伴う復旧がされたときに初期化される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、バッファの数値を更新する処理を省く特殊処理により、特図ユニットを特殊態様とすることで、安定的にコンプリート機能作動時の態様とすることができ、さらに、ＲＡＭクリアによる初期化で他のデータとともにクリアすることで処理負担の軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１４６～図１５－１５１、図１５－１６８、図１５－１７０

【６６４２】
［特徴Ｈ９３］
特徴Ｈ９３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可変手段を備え、
可変手段は、ソレノイドが第１状態となることにより、ソレノイドが第２状態であるときよりも遊技媒体が特定領域を通過しやすい状態となり、
特定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
ソレノイド用バッファの値を更新することで、ソレノイドを第１状態から第２状態にする通常処理を実行可能であり、
カウンタが作動値になる場合、ソレノイド用バッファの値を更新することなく、ソレノイドを第１状態から第２状態にする特殊処理を実行する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動した後、入球しても賞球はされないため、作動後も入球容易状態となり続けてしまうことを防止することで、結果として、好適な遊技機を提供することできる。
対応図面：図１５－１５７、図１５－１５８、図１５－１６８、図１５－１７０

【６６４３】
［特徴Ｈ９４］
特徴Ｈ９４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可変手段を備え、
可変手段は、ソレノイドが第１状態となることにより、ソレノイドが第２状態であるときよりも可変手段に対応して設けられた特定領域を遊技媒体が通過しやすい状態となり、
特定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
ソレノイドを第１状態とするためのソレノイド用カウンタがあり、
ソレノイド用バッファの値を更新することで、ソレノイドを第１状態から第２状態にする通常処理を実行可能であり、
ソレノイド用バッファの値を更新することなく、ソレノイドを第１状態から第２状態にする特殊処理を実行可能であり、
ソレノイド用カウンタが終了値となることにより、通常処理が実行され、
特定領域を遊技媒体が通過することによりカウンタ値が作動値になる場合、ソレノイド用カウンタが終了値となっていなくても特殊処理が実行されることにより可変手段が第２

状態となる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動した後、入球しても賞球はされないため、作動後も入球容易状態となり続けてしまうことを防止することで、結果として、好適な遊技機を提供することできる。
対応図面：図１５－１５７、図１５－１５８、図１５－１６８、図１５－１７０
【６６４４】
［特徴Ｈ９５］
特徴Ｈ９５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可変手段を備え、
可変手段は、ソレノイドが第１状態となることにより、ソレノイドが第２状態であるときよりも可変手段に対応して設けられた特定領域を遊技媒体が通過しやすい状態となり、
特定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
特定領域とは異なる所定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
ソレノイドを第１状態とするためのソレノイド用カウンタがあり、
ソレノイド用バッファの値を更新することで、ソレノイドを第１状態から第２状態にする通常処理を実行可能であり、
ソレノイド用バッファの値を更新することなく、ソレノイドを第１状態から第２状態にする特殊処理を実行可能であり、
ソレノイド用カウンタが終了値となることにより、通常処理が実行され、
所定領域を遊技媒体が通過することによりカウンタ値が作動値になる場合、ソレノイド用カウンタが終了値となっていなくても特殊処理が実行されることにより可変手段が第２状態となる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動した後、入球しても賞球はされないため、作動後も入球容易状態となり続けてしまうことを防止することで、結果として、好適な遊技機を提供することできる。
対応図面：図１５－１５７、図１５－１５８、図１５－１６８、図１５－１７０
【６６４５】
［特徴Ｈ９６］
特徴Ｈ９６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
電断が発生し、復旧することにより、カウント値がクリアされ、
カウント値が作動値よりも低い試験信号出力値となった場合、特定試験信号を出力し、
電断が発生し、復旧することにより、特定試験信号の出力を終了する処理を行い、
カウンタ値が作動値になる場合、特定試験信号の出力を終了する処理を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定試験信号を出力することで電断を促すことにより、コンプリート機能が作動することで、試験の続行ができないといった事象を防ぐことができ、市場においては、コンプリート機能が作動したときにも出力を終了させることで、安定的な制御を行うことができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１５１～図１５－１５３、図１５－１６１、図１５－１６８、図１５－１７０

【６６４６】
［特徴Ｈ９７］
特徴Ｈ９７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
電断が発生することにより、カウント値がクリアされ、
カウント値が作動値よりも低い試験信号出力値となった場合、特定試験信号を出力し、
電断が発生し、復旧することにより、特定試験信号の出力を終了する処理を行い、
特定試験信号用バッファのデータは、
カウンタ値が作動値になり、その後、電断が発生し、復旧がされたときに初期化されず、
カウンタ値が作動値になり、その後、電断が発生し、初期化を伴う復旧がされたときに初期化される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定試験信号を出力することで電断を促すことにより、コンプリート機能が作動することで、試験の続行ができないといった事象を防ぐことができ、コンプリート機能作動による遊技停止の解除にはＲＡＭクリア操作を伴う電源投入が必要であるため、通常の流れと同じように、電源投入でのクリアをせずに、ＲＡＭクリアによる初期化で他のデータとともにクリアすることで処理負担の軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１５０、図１５－１５１、図１５－１５５、図１５－１５６、図１５－１６１
【６６４７】
［特徴Ｈ９８］
特徴Ｈ９８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
特定識別情報の可変表示結果を発光態様により示す可変表示手段と、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段と、を備え、
カウンタ値が作動値になる場合、可変表示手段の発光態様を遊技の進行がされているときに取り得ない態様とし、
カウンタ値が作動値になる場合、演出制御側可変表示手段の発光態様を遊技の進行がされているときに取り得ない態様とする
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特図ユニットおよび第４図柄ユニットの態様により、コンプリート機能が作動している旨を好適に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１３８、図１５－１３９
【６６４８】
［特徴Ｈ９９］
特徴Ｈ９９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限

し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態は、第１有利状態と、第２有利状態と、を含み、
第１有利状態と、第２有利状態と、はエンディング期間が異なり、
第１有利状態において、カウンタ値が作動値となる場合、第１有利状態に対応するエンディング期間が終了した後に、遊技の進行を制限し、
第２有利状態において、カウンタ値が作動値となる場合、第２有利状態に対応するエンディング期間が終了した後に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、大当りによりエンディング期間を異ならせ、それぞれに適した演出を実行することを可能とすることで、遊技興趣を高めることができる遊技機において、いずれの大当りにおいても共通するエンディング期間終了のタイミングでコンプリート機能を作動させることで、安定的にコンプリート機能を作動させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２６５
【６６４９】
［特徴Ｈ１００］
特徴Ｈ１００の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
遊技価値の付与に関する所定情報を表示するための表示部が主基板に設けられ、
カウンタ値が作動値になる場合、表示部に関する処理の実行をしないように制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動し、遊技ができない状態において、性能表示モニタに関する処理を実行しないようにすることで、性能表示モニタの数値が遊技できる状態における数値であることを担保することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１５５、図１５－１５６、図１５－１６８
【６６５０】
［特徴Ｈ１０１］
特徴Ｈ１０１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可動体と、
発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
発光制御手段は、
可動体が可動するときに、可動体可動用の輝度データテーブルにより発光手段を制御し、
可動体が可動しているときに、カウンタ値が作動値となる場合、遊技の進行を制限することに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
可動体可動用の輝度データテーブルにより制御された発光手段の発光態様よりも遊技の進行を制限することに対応する輝度データテーブルにより制御された発光手段の発光態様のほうが、強調度合いが低い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動した状況で役物が可動していた場合でも、

発光手段の発光態様を切り替えることで、コンプリート機能が作動したことを煽っていると捉えられてしまうことが防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－２６６、図１５－２６７

【６６５１】

［特徴Ｈ１０２］

特徴Ｈ１０２の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

特定エラーが発生する場合、カウンタ値が作動値になり遊技の進行を制限する場合、のいずれにおいても特定外部信号を出力可能であり、

特定エラーが発生し、特定外部信号を出力する場合、特定エラーが解除されるまで、特定外部信号が出力され、

カウンタ値が作動値になり遊技の進行を制限することにより、特定外部信号を出力する場合、所定期間、特定外部信号が出力される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コンプリート機能が作動した場合、電源をＯＮにしたままにする遊技店の運用が考えられるため、その際に、コンプリート機能作動によるセキュリティ信号が延々と出続けてしまうことを防止することができ、また、エラーによるセキュリティ信号の出力は、エラーが解除されるまでの出力とすることで、セキュリティ信号の要因が信号の出力形態で見抜くことができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－１５５、図１５－１５６、図１５－１６８

【６６５２】

［特徴Ｈ１０３］

特徴Ｈ１０３の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、

特定外部信号を出力可能であり、

有利状態の制御に関連して、所定外部信号を出力可能であり、

有利状態中にカウンタ値が作動値となり、有利状態の終了後に遊技の進行を制限する場合、所定外部信号の出力を終了させ、特定外部信号の出力を開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コンプリート機能が作動するシチュエーションとして、大当り中が考えられるが、大当り中に遊技者を盛り上げるために出力されている外部信号の出力がコンプリート機能が作動した後も延々と出力されてしまうと、コンプリート機能が作動したことを煽っていると捉えられてしまう可能性があるため、防止しつつ、コンプリート機能が作動したことに対応する信号を出力することで、コンプリート機能が作動したことを好適に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－１５５、図１５－１５６、図１５－１６８

【６６５３】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【６６５４】

本発明にかかる実施例としては、主にエフェクト表示に係る特徴部１と、主にコンプリ

ート機能に係る特徴部２と、に分けて説明する。尚、特徴部１と特徴部２とは同一のパチンコ遊技機１に関するものであるが、特徴部２には例外的に一部パチンコ遊技機１の構成が異なっている部分がある。

【６６５５】

（特徴部１）

本発明のパチンコ遊技機を実施するための形態を特徴部１に基づいて以下に説明する。

【６６５６】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１５－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【６６５７】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【６６５８】

尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【６６５９】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【６６６０】

例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【６６６１】

また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【６６６２】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジ

ェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【６６６３】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【６６６４】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本特徴部１では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本特徴部１において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【６６６５】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【６６６６】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【６６６７】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【６６６８】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１５－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂ

は、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【６６６９】

遊技盤２の所定位置（図１５－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【６６７０】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂが設けられている。第１特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図１５－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第１大入賞口を形成し、第２特別可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図１５－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第２大入賞口を形成する。

【６６７１】

第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口に進入しやすくなる。

【６６７２】

同じく、　第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８３がオフ状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口に進入しやすくなる。

【６６７３】

第１大入賞口に進入した遊技球は第１カウントスイッチ２３（図１５－２参照）によって検出されるようになっており、第２大入賞口に進入した遊技球は第２カウントスイッチ２４（図１５－２参照）によって検出されるようになっている。これら第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【６６７４】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【６６７５】

遊技盤２の所定位置（図１５－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【６６７６】

画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊

技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【６６７７】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【６６７８】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【６６７９】
尚、本特徴部１における遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。
【６６８０】
尚、本特徴部１における通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本特徴部１における時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。
【６６８１】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。
【６６８２】
遊技盤２の所定位置（図１５－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。
【６６８３】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【６６８４】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【６６８５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１

Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１５－２参照）により検出される。

【６６８６】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１５－２参照）により検出される。

【６６８７】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【６６８８】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【６６８９】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【６６９０】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【６６９１】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【６６９２】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【６６９３】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【６６９４】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【６６９５】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される第１大入賞口や第２大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、

開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や６回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【６６９６】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【６６９７】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【６６９８】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【６６９９】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【６７００】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【６７０１】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【６７０２】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【６７０３】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【６７０４】

尚、本特徴部１では、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、６ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第２入賞口が開放

態様となる大当り種別においては、遊技球が第２大入賞口に進入する、つまり、第２カウントスイッチ２４によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。

【６７０５】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【６７０６】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【６７０７】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【６７０８】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【６７０９】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【６７１０】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【６７１１】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変

表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【６７１２】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【６７１３】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【６７１４】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【６７１５】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１５－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【６７１６】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【６７１７】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。

【６７１８】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【６７１９】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開

して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【６７２０】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【６７２１】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【６７２２】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【６７２３】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【６７２４】
出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２、８３をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に伝送する。
【６７２５】
また、本特徴部１におけるパチンコ遊技機１には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。
【６７２６】
また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。
【６７２７】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマ

ンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【６７２８】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【６７２９】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【６７３０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【６７３１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【６７３２】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【６７３３】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本特徴部１では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【６７３４】

また、図１５－３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【６７３５】

図１５－４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描

画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ５画像秒が領域、レイヤ６の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像Ａ及び該ガラス板画像Ａが割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として後述するホワイトアウト画像００３ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域、レイヤ１１の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域、レイヤ１２の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ１２画像描画領域、レイヤ１３の画像として小図柄（第４図柄）を描画・配置するためのレイヤ１３画像描画領域が配置されている。

【６７３６】

尚、本特徴部１における拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々に高くなっていく画像である（図１５－８３～図１５－９７参照）。本特徴部１における装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率０％）な画像である（図１５－９８、図１５－９９参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であることに対し、拡大エフェクトは、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能な画像である。すなわち、拡大エフェクトは、開発コストが低コストながらも注目してもらいたい対象の画像を効果的に目立たせることができる画像である。

【６７３７】

本特徴部１では、これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１５－４及び図１５－５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像はレイヤ１２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【６７３８】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も上層に表示される画像である。

【６７３９】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【６７４０】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【６７４１】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【６７４２】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【６７４３】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【６７４４】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ラ

ンプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【６７４５】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【６７４６】
図１５－６（Ａ）は、本特徴部１で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１５－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【６７４７】
図１５－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【６７４８】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１５－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【６７４９】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１５－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。
【６７５０】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状

態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【６７５１】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【６７５２】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【６７５３】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ３００Ｈは、特別可変入賞球装置７第１大入賞口や第２大入賞口を通過（進入）した遊技球が第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４により検出されて入賞が発生したことに基づき、１５球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。

【６７５４】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【６７５５】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制

御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【６７５６】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【６７５７】

コマンドＤ０００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことを通知するためのＶ入賞通知コマンドである。以下、本特徴部１では、大当り遊技中での第２カウントスイッチ２４による遊技球の検出を「Ｖ入賞」を記載する場合がある。本特徴部１における「Ｖ入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短制御と確変制御の両方の制御が実行されること（高確高ベース状態に制御されること）を指す。

【６７５８】

コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。

【６７５９】

尚、図１５－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【６７６０】

図１５－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１５－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、乱数値ＭＲ５の初期値判定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【６７６１】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【６７６２】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば

「０」～「９９」の範囲の値をとる。
【６７６３】
変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「４０９５」の範囲の値をとる。
【６７６４】
変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２５５」の範囲の値をとる。
【６７６５】
普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。
【６７６６】
ＭＲ初期値判定用の乱数値ＭＲ６は、乱数値ＭＲ５の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば、「３」～「１３」の範囲の値をとる。
【６７６７】
図１５－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。
【６７６８】
表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。
【６７６９】
表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。
【６７７０】
表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部１では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部１では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。
【６７７１】
図１５－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に

基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、や「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【６７７２】

ここで、本特徴部１における大当り種別について、図１５－９（Ｂ）を用いて説明する。本特徴部１では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の６ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞（いわゆるＶ入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【６７７３】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが６回繰り返し実行される大当り（６ラウンド且つＶ入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（６ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目及び７ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（１０ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態である。

【６７７４】

本特徴部１では、大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【６７７５】

尚、本特徴部１においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【６７７６】

また、図１５－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「０」～「４９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「大当りＡ」や「大当りＢ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【６７７７】
図１５－１０及び図１５－１１は、本特徴部１における変動パターンの具体例を示す説明図である。本特徴部１の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。
【６７７８】
図１５－１０に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。
【６７７９】
変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が８０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。
【６７８０】
変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ａ、特図変動時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｂ、特図変動時間が５００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｃの３種類の変動パターンが設けられている。

【６７８１】
変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が７３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－２、特図変動時間が８３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－３の２種類の変動パターンが設けられている。
【６７８２】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１０３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－４、特図変動時間が１０３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－５、特図変動時間が４００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－６の３種類の変動パターンが設けられている。
【６７８３】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－７、特図変動時間が１１３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－８、特図変動時間が４５０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－９の３種類の変動パターンが設けられている。
【６７８４】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が１２３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。
【６７８５】
変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１３３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演

出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた７００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられている。

【６７８６】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３０００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。

【６７８７】

また、図１５－１１に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【６７８８】

より具体的には、図１５－１１に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１０８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出とベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が１０３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－４の３種類の変動パターンが設けられている。

【６７８９】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が１１３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ

Ｂのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。

【６７９０】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－８、特図変動時間が１２３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。

【６７９１】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１３３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた７５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。

【６７９２】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。

【６７９３】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複

数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。
【６７９４】
本特徴部１では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。
【６７９５】
例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１５－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。
【６７９６】
また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１５－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【６７９７】
また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１５－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。
【６７９８】
また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１５－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン

種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【６７９９】
上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図１５－１３～図１５－１５に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ４とを比較し、変動パターンを決定する。
【６８００】
例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が０～２個である場合は、図１５－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。
【６８０１】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。
【６８０２】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。
【６８０３】
また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が３個である場合は、図１５－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－２に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。
【６８０４】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値

が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【６８０５】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【６８０６】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１５－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２００の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２０１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定する。

【６８０７】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。

【６８０８】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図１５－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。

【６８０９】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変

動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。

【６８１０】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１５－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。

【６８１１】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、本特徴部１では、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【６８１２】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当り期待度：低ベース最強スーパーリーチ＞低ベース強スーパーリーチＣ＞低ベース強スーパーリーチＢ＞低ベース強スーパーリーチＡ）。

【６８１３】

また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【６８１４】

そして、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当り期待度：高ベーススーパーリーチＤ＞高ベーススーパーリーチＣ＞高ベーススーパーリーチＢ＞高ベーススーパーリーチＡ）。

【６８１５】

尚、本特徴部１では、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合が設けられていない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大

当りとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。

【６８１６】

図１５－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【６８１７】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１５－１６に示すような遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０が設けられている。図１５－１６に示す遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５とを備えている。

【６８１８】

第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【６８１９】

第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【６８２０】

一例として、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【６８２１】

こうして第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５

１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【６８２２】

尚、本特徴部１では、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【６８２３】

普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【６８２４】

遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【６８２５】

遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【６８２６】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【６８２７】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【６８２８】

遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【６８２９】

図１５－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【６８３０】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【６８３１】

図１５－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１５－１７（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０が設けられている。図１５－１７（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４とを備えている。

【６８３２】

演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【６８３３】

演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【６８３４】

演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【６８３５】

演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【６８３６】

本特徴部１では、図１５－１７（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最

大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【６８３７】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【６８３８】

更に、本特徴部１における始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【６８３９】

保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。

【６８４０】

また、保留表示フラグには、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされるようになっている。

【６８４１】

尚、本特徴部１における保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。

【６８４２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞

時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【６８４３】

図１５－１７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１５－１７（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【６８４４】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【６８４５】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１５－１８は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【６８４６】

図１５－１８に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【６８４７】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【６８４８】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【６８４９】
また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【６８５０】
乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【６８５１】
こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１５－１９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１５－１９に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。
【６８５２】
情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。
【６８５３】
特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【６８５４】
普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記

各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【６８５５】

（特別図柄プロセス処理）

図１５－２０は、特別図柄プロセス処理として、図１５－１９に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【６８５６】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１５－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【６８５７】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【６８５８】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本特徴部１では、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【６８５９】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【６８６０】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを

決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【６８６１】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【６８６２】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【６８６３】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【６８６４】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や開放対象の大入賞口、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【６８６５】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３、２４によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【６８６６】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【６８６７】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"７"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。
【６８６８】
（始動入賞判定処理）
図１５－２１は、図１５－２０に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００３ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００３ＳＧＳ１０３）。
【６８６９】
００３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００３ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００３ＳＧＳ１０６）。
【６８７０】
００３ＳＧＳ１０３，００３ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。
【６８７１】

００３ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（００３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００３ＳＧＳ１１０）。

【６８７２】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【６８７３】

００３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１５－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【６８７４】

ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００３ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００３ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１５－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【６８７５】

００３ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００３ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００３ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【６８７６】

（入賞時乱数値判定処理）

図１５－２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１５－２１のステップ００３

ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部１において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００３ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【６８７７】

図１５－２２（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００３ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。

【６８７８】

ステップ００３ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１５－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１２２）。その後、図１５－１７のステップ００３ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００３ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【６８７９】

ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１２８）、遊技状態に応じたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１３０）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図１５－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図１５－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢをそれぞれ選択すればよい。

【６８８０】

また、ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；

Ｙ）、図１５－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【６８８１】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、大当りＣである場合には第４図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ００３ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【６８８２】

ステップ００３ＳＧＳ１３０、ステップ００３ＳＧＳ１３５の実行後、ＣＰＵ１０３は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３８）。本特徴部１では、図１５－２２（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【６８８３】

その後、ステップ００３ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【６８８４】

（特別図柄通常処理）

図１５－２３は、特別図柄通常処理として、図１５－２０のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１５－２３に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【６８８５】

ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４をそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【６８８６】

ステップ００３ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保

留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４３）。

【６８８７】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４４）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【６８８８】

一方、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【６８８９】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【６８９０】

ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【６８９１】

ステップ００３ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４７）。

【６８９２】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４８）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【６８９３】

ステップ００３ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１５－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」

と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００３ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部１であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が０～２１８の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【６８９４】

このように、ステップ００３ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００３ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【６８９５】

ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１５－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５４）。

【６８９６】

ステップ００３ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００３ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が大当りＡであれば「０」とし、大当りＢであれば「２」とし、大当りＣであれば「３」とすればよい。尚、ステップ００３ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００３ＳＧＳ１５６に進む。

【６８９７】

また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１５２～００３ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００３ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【６８９８】

ステップ００３ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００３ＳＧＳ１５４における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「２」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「５」の数字を

示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＣ」である場合には、「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【６８９９】

ステップ００３ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【６９００】

尚、ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【６９０１】

（変動パターン設定処理）

図１５－２４は、変動パターン設定処理として、図１５－２０のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１５－２４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ａ）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１５－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１５－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１５－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１５－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。

【６９０２】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ｂ）

【６９０３】

更にＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個であれば、図１５－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、図１５－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図１５－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１５－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１５－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【６９０４】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれ

かに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６２）。
【６９０５】
ステップ００３ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【６９０６】
ステップ００３ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。
【６９０７】
ステップ００３ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。
【６９０８】
ステップ００３ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１５－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。
【６９０９】
（特別図柄停止処理）
図１５－２５は、特別図柄停止処理として、図１５－２０のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特

別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１８２）。

【６９１０】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始１指定コマンド（大当りＡ）、大当り開始２指定コマンド（大当りＢ）、大当り開始３指定コマンド（大当りＣ）を送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８５）。

【６９１１】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８６）。

【６９１２】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、大当りＡや大当りＢの場合には６回、大当りＣの場合には１０回）をセットする（ステップ００３ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００３ＳＧＳ１８９）。

【６９１３】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。

【６９１４】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００３ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００３ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１９５）。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ）。確変フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、確変フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｙ）は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１９５ｂ）、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。

【６９１５】

ステップ００３ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００３

ＳＧＳ１９７）。
【６９１６】
（大当り開放中処理）
図１５－２６は、大当り開放中処理として、図１５－２０のステップＳ１１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１５－２６に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、開放時間タイマの値を－１し（ステップ００３ＳＧＳ２０１）、該開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０２）。開放時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０２；Ｎ）は、更に大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０３）。尚、大入賞口の開放タイミングであるか否かは、例えば、開放時間タイマの値等により判定すればよい。
【６９１７】
大入賞口の開放タイミングでない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０６に進み、大入賞口の開放タイミングである場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を開放状態に制御するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０４）、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２０６に進む（ステップ００３ＳＧＳ２０５）。
【６９１８】
ステップ００３ＳＧＳ２０６の処理においてＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０６）。第１カウントスイッチ２３がオンになっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０９に進み、第１カウントスイッチ２３がオンになった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０７）、賞球として所定個数の遊技球を払い出すための賞球払い出し処理を実行する（ステップ００３ＳＧＳ２０８）。そして、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行い（ステップ００３ＳＧＳ２０８ａ）、ステップ００３ＳＧＳ２０９に進む。
【６９１９】
ステップ００３ＳＧＳ２０９の処理においてＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ２４がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０９）。第２カウントスイッチ２４がオンとなっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、第２カウントスイッチ２４がオンとなった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１０）、ステップ００３ＳＧＳ２０８と同一の処理である賞球払い出し処理を実行するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１１）、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２１１ａ）。
【６９２０】
次いで、ＣＰＵ１０３は、既に遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されたこと（第２カウントスイッチ２４がオンとなったこと）を示すＶ入賞フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１２）。Ｖ入賞フラグがオン状態ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｙ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、Ｖ入賞フラグがオン状態である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｎ）は、Ｖ入賞フラグをオン状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２１３）、Ｖ入賞通知コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２１５に進む（ステップ００３ＳＧＳ２１４）。
【６９２１】
ステップ００３ＳＧＳ２１５の処理においてＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上であるか否か、つまり、入賞個数カウンタの値が大入賞口を閉鎖するために予め定められた値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１５）。入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値未満である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｎ）は大当り開放中処理を終了し、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｙ）は、開放対象の大入賞口

を閉鎖状態に制御する（ステップ００３ＳＧＳ２１６）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１７）、開放回数カウンタの値－１し（ステップ００３ＳＧＳ２１８）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２１９）。

【６９２２】

尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１５－１９に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【６９２３】

また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてＣＰＵ１０３は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が０である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が１以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。

【６９２４】

（大当り終了処理）

図１５－２７は、大当り終了処理として、図１５－２０のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【６９２５】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００３ＳＧＳ２２２）、処理を終了する。

【６９２６】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００３ＳＧＳ２２３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００３ＳＧＳ２２４）。経過していなければ処理を終了する。

【６９２７】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００３ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２５）。

【６９２８】

Ｖ入賞フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｙ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００３ＳＧＳ２２７、ステップ００３ＳＧＳ２２８）。また、Ｖ入賞フラグをクリアしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２２９）。一方、Ｖ入賞フラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｎ）、時短フラグをオンにしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２３１）。

【６９２９】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ００３ＳＧＳ２３２において時短回数カウンタに「１００」をセットする。また、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２３３）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２３４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００３ＳＧＳ２３５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に

対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２３６）。

【６９３０】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１５－２８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１５－２８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【６９３１】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【６９３２】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【６９３３】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【６９３４】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【６９３５】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【６９３６】

尚、本特徴部１の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【６９３７】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【６９３８】

（演出制御プロセス処理）

図１５－２９は、演出制御プロセス処理として、図１５－２８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１５－２９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）、保留表示更新処理（ステップＳ１６１）、第１右打ち表示演出処理（ステップＳ１６２）、第２右打ち表示演出処理（ステップＳ１６３）、第１左打ち表示演出処理（ステップＳ１６４）、第２左打ち表示演出処理（ステップＳ１６５）の各処理を実行する。

【６９３９】

保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に変化するタイミングを決定する。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。

【６９４０】

保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の変化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様に変化させればよい。尚、本特徴部１における保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を変化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。

【６９４１】

第１右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第１右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が大当り遊技状態である場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第２右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第２右打ち表示は、第１右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第１右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。

【６９４２】

第１左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第１左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第２左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球がゲート４１を通過したことを示すコマンド等をＣＰＵ１０３から受信したことにもとづいて第２左打ち表示を表示すればよい。

【６９４３】

ステップＳ１６０～ステップ１６６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【６９４４】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【６９４５】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【６９４６】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと

、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【６９４７】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を"４"に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【６９４８】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"６"のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である"５"に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【６９４９】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"７"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【６９５０】

（可変表示開始設定処理）

図１５－３０は、図１５－２９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【６９５１】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【６９５２】
　また、ステップ００３ＳＧＳ３０１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。
【６９５３】
　具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。
【６９５４】
　ステップ００３ＳＧＳ３０２またはステップ００３ＳＧＳ３０４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００３ＳＧＳ３０５）。
【６９５５】
　次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００３ＳＧＳ３０６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。
【６９５６】
　尚、本特徴部００３ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせよりも高い割合で決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせを３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組み合せよりも高い割合で決定する。そして、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。
【６９５７】
　これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。
【６９５８】

ステップ００３ＳＧＳ３０６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始時に飾り図柄を拡大表示する可変表示開始時図柄拡大演出を実行するための可変表示開始時図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）、可変表示中においてセリフを表示することで可変表示結果が大当りとなる割合を示唆する第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出、及びこれら第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の直前に遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を指示する予告ボタン演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、弱スーパーリーチ演出のタイトルを表示する弱スーパーリーチタイトル演出を実行するための弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、強スーパーリーチ演出のタイトルを表示する強スーパーリーチタイトル演出を実行するための強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１０）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りとなる割合を示唆するカットイン画像を表示するカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りであることまたははずれであることを報知する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する決めボタン演出を実行するための決めボタン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１２）と、を実行する。

【６９５９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００３ＳＧＳ３１４）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００３ＳＧＳ３１５）。

【６９６０】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【６９６１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３１６）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【６９６２】

尚、本特徴部１では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【６９６３】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１７）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１８）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態

を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００３ＳＧＳ３１９）。

【６９６４】

（大当り中演出処理）

図１５－３１は、図１５－２９に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップＳ１７４）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、実行中の大当り遊技の大当り種別やラウンドに応じた演出を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３２１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否か、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ３２２）。尚、本特徴部１における第１特別図柄の可変表示にもとづく大当りでは大当りＡと大当りＢの大当り遊技状態にのみ制御可能となっており、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当りである大当りＣの大当り遊技状態にのみ制御可能となっているので、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否かについては、実行中の大当り遊技は大当りＣの大当り遊技であるか否かによって判定することができる。

【６９６５】

実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを示唆するＶチャンレンジ演出を実行するためのＶチャレンジ演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２３）、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを報知するＶチャンレンジ成功演出を実行するためのＶチャレンジ成功演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２４）、当該大当り遊技において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、すなわち、Ｖ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知演出を実行するためのＶ入賞報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２５）を実行する。

【６９６６】

一方で、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技である場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを示唆する（大当り遊技終了後に新たに始動入賞を発生させずとも大当り遊技状態に制御される所謂保留連が発生することを示唆する）保留連示唆演出を実行するための保留連示唆演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２６）、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを報知する（保留連が発生することを報知する）保留連報知演出を実行するための保留連報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２７）を実行する。

【６９６７】

また、ステップ００３ＳＧＳ３２５やステップ００３ＳＧＳ３２７の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において大当り遊技状態制御されてから再度通常状態に制御されるまでの全大当り遊技状態において獲得した賞球数（第１賞球数）の表示を、大入賞口指定コマンドを受信する毎に更新する第１賞球報知演出を実行するための第１賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２８）、大入賞口指定コマンドを受信する毎に該大入賞口指定コマンドにもとづく賞球数（第２賞球数）を表示する第２賞球数報知演出を実行するための第２賞球数報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２９）を実行する。

【６９６８】

尚、本特徴部１では、図１５－３２～図１５－３４に示すように、変動パターンに応じて可変表示中に実行する演出及び実行可能な演出が異なっている。例えば、可変表示開始時図柄拡大演出は、非リーチの変動パターンの可変表示では実行不能な一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの可変表示では実行可能となっている。また、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合

がある一方で、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合が無く、擬似連演出に替えてリーチ示唆演出を実行する場合がある。また、図柄揃い演出は、遊技状態が低ベース状態であるときと高ベース状態であるときとで、共に可変表示結果が大当りとなる場合に限り必ず実行する演出である。

【６９６９】

更に、本特徴部１では、変動パターンに応じて特定の演出の実行回数や演出パターンが異なっている。例えば、擬似連演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－１Ｂの変動パターンでは可変表示中に擬似連演出を１回実行する一方で、ＰＡ２－１Ｃ、ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７～ＰＡ２－８、ＰＡ２－９～ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－３、ＰＢ１－５～ＰＢ１－６、ＰＢ１－８～ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１２では擬似連演出を２回実行する。

【６９７０】

また、弱スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－５、ＰＢ１－８、ＰＢ１－１１では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行する一方で、ＰＡ２－３、ＰＡ２－５、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－６、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１２では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行する。

【６９７１】

また、強スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－４～ＰＡ２－６、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－７～ＰＡ２－９、ＰＢ１－５～ＰＢ１－７では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１０～ＰＡ２－１２、ＰＢ１－８～ＰＢ１－１０では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１３では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＤのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１６、ＰＢ１－１４では可変表示中に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１７、ＰＢ１－１５では可変表示中に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１８、ＰＢ１－１６では可変表示中に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１７では可変表示中に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を実行する。

【６９７２】

（エフェクトを表示する演出詳細）

図１５－２９～図１５－３４に示す演出については、実行時において画像表示装置５にてエフェクトを表示する演出が含まれている。

【６９７３】

図１５－３５及び図１５－３６は、本特徴部１において実行時に画像表示装置にてエフェクトを表示する演出の説明図である。可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態とで可変表示の開始時において飾り図柄の拡大表示を行う演出であって、これら拡大表示時の飾り図柄を対象として本発明における第１エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。予告ボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出の直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するよう促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、予告ボタン演出における発光エフェクトの輝度は、後述する決めボタン演出における発光エフェクトよりも低輝度にて表示される。

【６９７４】

第１セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第１セリフ（セリフＡやセリフＢ）を表示する演出であって、第

１セリフの表示時において該第１セリフを対象として拡大エフェクトの表示を行う演出である。

【６９７５】

第２セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第２セリフ（セリフＣやセリフＤ）を表示する演出であって、第２セリフの表示時において該第２セリフを対象として本発明における第２エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。

【６９７６】

擬似連演出は、低ベース状態の可変表示中において、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄の仮停止及び再可変表示を実行する演出であって、擬似連図柄の仮停止タイミングにおいて該擬似連図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（仮停止直前の大きさに戻す）する演出である。また、擬似連演出は、擬似連図柄の拡大表示時及び縮小表示時において、擬似連図柄を対象として拡大エフェクトの表示を行うとともに、擬似連図柄の仮停止直前において、該擬似連図柄を対象として装飾エフェクトの表示を行う演出である。

【６９７７】

リーチ示唆演出は、高ベース状態の可変表示中において、実行中の可変表示がリーチとなることを示唆する演出であって、実行中の可変表示がリーチとならない場合、つまり、非リーチはずれとなる場合において、非リーチはずれとなることを示す非リーチはずれ報知画像の表示時に、該非リーチはずれ報知画像を対象として本発明における第３エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９７８】

ノーマルリーチ演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出や最強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを示唆する演出であって、リーチ時においてリーチを構成する飾り図柄（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄）を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【６９７９】

弱スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態の可変表示中において、その後に実行される弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【６９８０】

発展演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出から強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに発展図柄を仮停止することによって報知する演出であって、発展図柄の表示時（仮停止時）に該発展図柄を対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。

【６９８１】

強スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、その後に実行される強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。

【６９８２】

カットイン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、カットイン画像を表示することによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆する演出であって、カットイン画像の表示時に、該カットイン画像を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【６９８３】

決めボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果、すなわち、大当り遊技状態に制御するか否かの結果報知画像を表示する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、決めボタン演出における発光エフェクトの輝度は、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトよりも高輝度にて表示される。

【６９８４】

図柄揃い演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りを示す画像が表示された後に実行される演出であって、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて同一の飾り図柄を停止表示し、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄揃い演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。

【６９８５】

図柄停止時拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、飾り図柄の停止表示毎（スーパーリーチを実行する可変表示の中図柄を除く）に実行される演出であって、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、停止表示時に本発明における第４エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９８６】

保留表示出現演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、新たな始動入賞が発生したこと（新たな保留記憶が発生したこと）にもとづいて、当該始動入賞にもとづく保留表示を特図保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示する演出である。また、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示開始時から、該新たな始動入賞にもとづく保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９８７】

保留変化演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、表示中の保留表示の表示態様を、白色の丸形から白色の四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆するものに変化させる演出である。また、保留表示の表示態様の変化時から、該表示態様が変化する保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９８８】

第１右打ち表示演出は、大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１右打ち表示の表示開始時及び表示中において、該第１右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９８９】

第２右打ち表示演出は、高ベース状態及び大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２右打ち表示の表示中において、該第２右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９９０】

第１左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技状態が高ベース状態から該低ベース状態に変化したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１

左打ち表示の表示中において、該第１左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９９１】

第２左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたことを検出したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２位左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２左打ち表示の表示中において、該第２左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。尚、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたか否かについては、低ベース状態において遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かによって判定すればよい。

【６９９２】

ファンファーレ演出は、大当り遊技状態において、大入賞口の開放制御が実行されることを報知する「ＢＯＮＵＳ」等の表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、ファンファーレ演出において「ＢＯＮＵＳ」等の表示を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【６９９３】

Ｖチャレンジ演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であること示唆する演出、すなわち、大当り遊技中に第２大入賞口の開放制御が実行されることを示唆する演出である。また、Ｖチャレンジ演出は、遊技者に対して「ボタンを連打しろ」等のプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促すメッセージを画像表示装置５にて表示し、プッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて同じく画像表示装置５にて表示されているメータの更新表示を行うする演出であり、該メッセージを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【６９９４】

Ｖチャレンジ成功時演出は、大当り遊技状態において、実行中の大当り遊技が大当りＢであることにもとづいて、Ｖチャレンジ演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが規定回数連打操作されたこと、または、Ｖチャレンジ演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいてメータを大当りＢであることに応じた満タン表示に更新する演出である。また、Ｖチャレンジ成功時演出は、メータを満タン表示に更新した時点で該メータを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９９５】

Ｖ入賞時演出は、大当り遊技状態において、Ｖチャレンジ成功時演出後に遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことにもとづいて、画像表示装置５においてＶ入賞が発生したことを示す「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９９６】

保留連示唆演出は、大当りＣの大当り遊技状態、つまりは連荘中の大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶があることを示唆する演出、すなわち、大当り遊技終了後に新たな第２特図保留記憶が発生せずとも１～４回目の第２特別図柄の可変表示にもとづいて再度大当り遊技状態に制御される、所謂保留連が発生することを示唆する演出である。また、保留連示唆演出は、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する操作促進画像を画像表示装置５にて表示する演出であり、該操作促進画像を対象として、操作促進画像の表示開始時に本発明における出現エフェクトとしての装飾エフェクトを表示するとともに、操作促進画像の表示中に表示開始時とは異なる装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９９７】

保留連報知演出は、大当りＣの大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることにもとづいて、保留連示唆演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが操作されたこと、または、保留連示唆演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいて、画像表示装置５において「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、保留連報知演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【６９９８】

尚、本特徴部１の保留連報知演出における「Ｖ」の表示は、Ｖ入賞時演出における「Ｖ」の表示とは態様が異なる（例えば、大きさや表示色、形状が異る）ものであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留連報知演出とＶ入賞時演出とで「Ｖ」の表示態様を共通としてもよい。

【６９９９】

第１賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）の更新を行う演出である。また、第１賞球報知演出は、合計賞球数表示の更新時において、該合計賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【７０００】

第２賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）が特定の態様（例えば、「５０００」や「１００００」等の賞球数に応じた値の表示）に更新されたことにもとづいて、画像表示装置５においてこれら「５０００」や「１００００」の賞球数に応じた特定賞球数表示を表示する演出である。また、第２賞球報知演出は、特定賞球数表示の表示時において、該特定賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【７００１】

エンディング演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技における大入賞口の開放制御が全て終了したことにもとづいて、制御される遊技状態（高ベース状態）に応じた表示（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の表示）を行い、更に該制御される遊技状態に応じた表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、エンディング演出は、制御される遊技状態に応じた表示を対象として、該制御される遊技状態に応じた表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示する演出である。

【７００２】

（保留表示演出設定処理）

保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定する。保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがある場合は、該エントリの図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドから可変表示結果を特定する。そして、特定した可変表示結果にもとづいて、保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定する。

【７００３】

尚、本特徴部１における保留表示演出の演出パターンとしては演出パターンＡと演出パターンＢとが設けられている。保留表示演出の演出パターンＡでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示演出の演出パターンＢでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の星形（☆）で表示される。尚、保留表示演出の非実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の丸形（○）で表示される。

【７００４】
図１５－３７（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果が非リーチはずれである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。
【７００５】
尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出の非実行が決定した場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて、保留表示演出の判定対象となったエントリについて保留表示フラグと保留表示最終態様フラグに「０」をセットする。
【７００６】
次に、保留表示演出の実行が決定されている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶表示の表示態様が保留表示最終態様フラグに応じた表示態様に変化するタイミングを決定する。図１５－３７（Ｂ）に示すように、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－０」または「２－０」であり且つ可変表示の実行中でない場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の非実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを１００％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、アクティブ表示としての表示開始タイミング）に決定する。
【７００７】
また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－１」または「２－１」であり且つ可変表示の実行中である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、５０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、１個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、５０％の割合でアクティブ表示へのシフトタイミングに決定する。
【７００８】
また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－２」または「２－２」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が１個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、３３％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、２個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、３３％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、３３％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【７００９】
また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－３」または「２－３」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が２個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２５％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、３個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２５％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【７０１０】
そして、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－４」または「２－４」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶

数が３個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、４個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２０％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。

【７０１１】

以上のように保留記憶表示の表示態様変化タイミングを決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら決定した変化タイミングに応じた値を保留表示演出の判定対象となったエントリの保留表示変化タイミングフラグとしてセットする。例えば、保留記憶表示の表示態様変化タイミングをアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「０」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「１」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「２」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「３」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを４個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「４」をセットすればよい。

【７０１２】

以降、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示更新（ステップＳ１６１）において始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、各エントリの記憶内容がシフトされる毎に各エントリの保留表示変化フラグタイミングの値から保留記憶表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定し、保留記憶表示の表示態様の変化タイミング出ない場合は、保留記憶表示を保留表示フラグの値に応じた態様で表示させ、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングである場合は、保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットした後に該保留表示フラグの値に応じた態様で保留記憶表示を表示させればよい。

【７０１３】

尚、本特徴部１では、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを状況に応じたほぼ一定の割合で決定する（つまり、保留記憶表示の変化タイミングによって大当り遊技状態に制御される割合がほぼ一定である）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

【７０１４】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理）

可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいて可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無を決定する。図１５－３８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りの場合には９０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに１０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれで変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）の場合には４０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに６０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定する。

【７０１５】

つまり、本特徴部１において可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されているとともに、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が高く設定されている。

【７０１６】

尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【７０１７】

更に、本特徴部１では、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時は可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時においても可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行してもよい。

【７０１８】

（セリフ予告演出設定処理）

セリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいてセリフ予告演出の実行の有無や表示するセリフを決定する。図１５－３９（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、１０％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、６０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３０％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれの場合は、４５％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、２０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３５％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。

【７０１９】

また、図１５－３９（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、９０％の割合でセリフＡの表示を決定し、１０％の割合でセリフＢの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、２０％の割合でセリフＡの表示を決定し、８０％の割合でセリフＢの表示を決定する。

【７０２０】

更に、図１５－３９（Ｃ）に示すように、第２セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、８０％の割合でセリフＣの表示を決定し、２０％の割合でセリフＤの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、３０％の割合でセリフＣの表示を決定し、７０％の割合でセリフＤの表示を決定する。

【７０２１】

つまり、本特徴部１では、第１セリフ予告演出が実行される場合の方が、第２セリフ演出が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、本特徴部１の変動パターンとしてはノーマルリーチ大当りの変動パターンは存在しないので、第１セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＢが表示される場合の方が、セリフＡが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、第２セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＤが表示される場合の方が、セリフＣが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割当（大当り期待度）が高く設定されている。

【７０２２】

尚、セリフ予告演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示するセ

リフに応じたセリフ予告演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【７０２３】

（弱スーパーリーチタイトル演出設定処理）

低ベース状態においてスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１３、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－５、ＰＢ１－６、ＰＢ１－８、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１、ＰＢ１－１２）の変動パターンの可変表示を開始するとき、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて弱スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【７０２４】

図１５－４０（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、８０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、２０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【７０２５】

尚、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた弱スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【７０２６】

（強スーパーリーチタイトル演出設定処理）

強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて強スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【７０２７】

図１５－４０（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、７０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、９０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、１０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【７０２８】

つまり、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時や強スーパーリーチのリーチ演出開始時において、タイトルが赤色で表示される場合はタイトルが白字で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、強スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合は、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。

【７０２９】
尚、強スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた強スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。
【７０３０】
（カットイン演出設定処理）
強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいてカットイン演出の実行の有無やカットイン演出の演出パターン（カットイン演出において表示する文字）を決定する。
【７０３１】
図１５－４１に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、２０％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、７０％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、６０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、３５％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、５％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。
【７０３２】
つまり、強スーパーリーチのリーチ演出の実行中においては、カットイン演出として「激熱！」の文字が表示される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、カットイン演出が実行されない場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（強スーパーリーチ演出の実行中における大当り期待度：「激熱！」表示＞「熱！」表示＞表示なし（カットイン演出非実行））。
【７０３３】
尚、カットイン演出設定処理においてカットイン演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出として表示する文字に応じたカットイン演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。
【７０３４】
（演出の流れ）
上記のように本特徴部１では、可変表示の開始時に変動パターンや可変表示結果に応じて実行される演出が異なっており、また、一部の演出については、可変表示結果に応じて実行割合が異なっている。
【７０３５】
ここで、本特徴部１における各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態における可変表示を例に説明する。
【７０３６】
先ず、図１５－１０５（Ａ１）～図１５－１０５（Ａ３）に示すように、可変表示の開始時に可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定されている場合は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される。その後、図１５－１０５（Ａ４）～（Ａ６）に示すように、可変表示の開始時にセリフ予告演出（第１セリフ予告演出または第２セリフ予告演出）の実行が決定されている場合は、予告ボタン演出を含むセリフ予告演出が実行される。
【７０３７】

次に、当該可変表示が擬似連演出の実行を含む変動パターンによる可変表示である場合は、図１５－１０５（Ａ７）～図１５－１０５（Ａ１５）、図１５－１０６（Ａ１６）～図１５－１０６（Ａ２７）に示すように、擬似連演出が実行される。尚、図１５－１０５（Ａ７）～図１５－１０５（Ａ１５）、図１５－１０６（Ａ１６）～図１５－１０６（Ａ２７）では、擬似連演出が１回または２回実行されるようになっているが、擬似連演出は、変動パターンによっては３回まで実行される。そして、図１５－１０６（Ａ２８）～図１５－１０６（Ａ３１）に示すように、最大３回の擬似連演出が実行された後は、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。尚、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が０回～２回である場合は、ノーマルリーチ演出の演出結果として飾り図柄がはずれの組み合わせで停止し、可変表示が終了する。

【７０３８】

一方で、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が３回である場合は、図１５－１０７（Ａ３０）～図１５－１０７（Ａ３６）に示すように、ノーマルリーチ演出から弱スーパーリーチ演出に移行する。該弱スーパーリーチ演出については、先ず、図１５－１０７（Ａ３３）及び図１５－１０７（Ａ３４）に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出が実行される。また、当該可変表示が強スーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展する旨（図１５－１０７（Ａ３６）参照）が表示された後、図１５－１０７（Ａ３７）～図１５－１０７（Ａ３９）に示すように、発展演出が実行される。

【７０３９】

尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展しない旨（本特徴部１の弱スーパーリーチ演出であれば、図１５－１０７（Ａ３８）のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも１本倒れていない画像）が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【７０４０】

発展演出実行後は、図１５－１０７（Ａ４０）～図１５－１０７（Ａ４７）、図１５－１０８（Ａ４８）～図１５－１０８（Ａ５４）に示すように、強スーパーリーチ演出が実行される。強スーパーリーチ演出としては、先ず、図１５－１０７（Ａ４０）及び図１５－１０７（Ａ４１）に示すように、強スーパーリーチタイトル演出が実行される。そして、可変表示開始時においてカットイン演出の実行が決定されている場合、強スーパーリーチタイトル演出後において強スーパーリーチ演出が進行していくと、図１５－１０７（Ａ４５）～図１５－１０７（Ａ４７）に示すように、予告ボタン演出を含むカットイン演出が実行される。

【７０４１】

更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図１５－１０８（Ａ５１）に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当りとなる旨（本特徴部１であれば図１５－１０８（Ａ５２）～図１５－１０８（Ａ５４）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるとともに、更に可動体３２の動作が実行される。そして、強スーパーリーチ演出の後は、図１５－１０８（Ａ５４）～図１５－１０８（Ａ５７）に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当りを示す組み合わせでの表示が行われる。

【７０４２】

尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨（本特徴部１であれば図１５－１０８（Ａ５８）～図１５－１０８（Ａ６１）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像）が表示されるとと

もに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。
【７０４３】
尚、図１５－１０５～図１５－１０８には図示していないが、可変表示結果がはずれとなる場合は、各飾り図柄の停止を対象とした図柄停止時拡大演出が実行されるようになっており、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて制御される大当り遊技状態や高ベース状態において第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出、ファンファーレ演出、Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功時演出、Ｖ入賞時演出、保留連示唆演出、保留連報知演出、第１賞球報知演出、第２賞球報知演出、エンディング演出等の演出が実行されるようになっている。更に、高ベース状態から移行したばかりの低ベース状態においては、第１左打ち表示演出が実行されるようになっている。更に、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに打ち込まれた場合には、第２左打ち表示演出が実行されるようになっている。
【７０４４】
（各演出の演出態様）
次に、本特徴部１のパチンコ遊技機１における各演出の演出態様に付いて説明する。
【７０４５】
（可変表示開始時図柄拡大演出）
先ず、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行が決定されている場合については、図１５－４２（Ａ）～図１５－４２（Ｆ）、図１５－１００（Ａ）～図１５－１００（Ｅ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の順で可変表示（スクロール表示）が開始される。このとき、各飾り図柄は可変表示の開始に応じて拡大表示されることはない。そして、全ての飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄の可変表示が開始されてから所定期間（例えば、１秒）が経過すると、各飾り図柄の高速での可変表示が開始される。尚、図１５－４２（Ａ）～図１５－４２（Ｆ）、図１５－４３（Ａ）～図１５－４３（Ｇ）に示す飾り図柄の可変表示は、変動パターンＰＡ１－２が決定されたときには実行されない。変動パターンＰＡ１－２に基づく飾り図柄の可変表示の開始時において、各飾り図柄は、表示サイズの変化やエフェクトの表示を伴わずに同時にスクロール表示を開始するようになっている。このようにすることで、短縮変動において余分な時間を割くことなくスムーズに飾り図柄の可変表示を開始することができる。
【７０４６】
可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、各飾り図柄の可変表示開始タイミングにおいて、可変表示を開始する飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ０が表示される。尚、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、可変表示を開始する各飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する形態も考えられるが、図１５－１００（Ａ'）～図１５－１００（Ｅ'）に示すように、各飾り図柄の可変表示の視認性を確保するためにも、拡大エフェクトの表示が終了した後のタイミングから飾り図柄の可変表示を開始する必要があるため、左右中の飾り図柄全てに対して拡大エフェクトを表示すると、装飾エフェクトＳＥ０を表示する場合よりも全てのエフェクトの表示終了までに要する時間が長くなってしまう。このため本特徴部１では、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、飾り図柄を対象として拡大エフェクトではなく装飾エフェクトを表示するようになっている。
【７０４７】
一方で、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示図柄拡大演出の実行が決定されている場合については、図１５－４３（Ａ）～図１５－４３（Ｆ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の拡大表示が同時に実行される。また、これら飾り図柄の拡大表示時には、各飾り図柄を対象として環状の装飾エフェクトＳＥ１（本発明における第１エフェクト）が表示され

る。そして、各飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ１の表示が終了すると、各飾り図柄の可変表示が同時に開始される。尚、装飾エフェクトＳＥ１は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。

【７０４８】

（図柄停止時拡大演出）

飾り図柄の停止時には、図柄停止時拡大演出が実行される。図柄停止時拡大演出としては、図１５－４４（Ａ）～図１５－４４（Ｌ）および図１５－４５（Ｍ）、図１５－４５（Ｎ）に示すように、先ず、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて飾り図柄（左図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（左図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。次に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄（右図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（右図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。そして、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄（中図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（中図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示が終了すると可変表示が終了し、アクティブ表示エリア５Ｆにおいて当該可変表示に応じたアクティブ表示が消去される。尚、装飾エフェクトＳＥ２は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。また、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く設定されており、変動終了間際に遊技者の期待感を過度に煽ることなく、適切に遊技を盛り上げることができるようになっている。

【７０４９】

尚、図１５－４４および図１５－４５では「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて各飾り図柄の停止に応じて各飾り図柄の拡大表示及び装飾エフェクトの表示が実行される形態を例示したが、上記形態は非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出であり、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄の停止時に該飾り図柄の拡大表示及び該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示は実行されない。

【７０５０】

尚、図柄停止時拡大演出では、図１５－１０１（Ａ）～図１５－１０１（Ｅ）、図１５－１０２（Ｆ）に示すように、飾り図柄を対象に装飾エフェクトＳＥ２が表示される形態が例示されているが、これは、図１５－１０１（Ａ'）～図１５－１０１（Ｅ'）、図１５－１０２（Ｆ'）、図１５－１０２（Ｇ'）に示すように、仮に飾り図柄を対象に拡大エフェクトを表示すると、図柄停止時拡大演出の実行頻度の高さから無駄に遊技者の大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を煽ってしまうからである。更には、各飾り図柄の停止タイミングによっては複数の拡大エフェクトが同時に表示されることによって飾り図柄の視認性が低下してしまうが、これを防ぐために各飾り図柄を対象とした拡大エフェクトを表示期間が重複しないように表示しようとすると、結果的に装飾エフェクトを表示する場合よりも全ての拡大エフェクトの表示が完了するまでに要する時間が長期化してしまうためである。

【７０５１】

（第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出）

可変表示中にセリフ予告演出の実行が決定されている場合については、図１５－４６（Ａ）～図１５－４６（Ｆ）、図１５－４７（Ａ）～図１５－４７（Ｆ）に示すように、飾り図柄の可変表示中（リーチの変動パターンでの可変表示中であればリーチ前のタイミング）において、先ず、第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の一部としての予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（

「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、図１５－４６（Ｅ）、図１５－４７（Ｅ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間の開始時には、操作促進画像ＳＳ１の視認性が損なわれない程度に発光エフェクトＨＥ１の表示をわずかに残している。このようにすることで、発光エフェクトＨＥ１及び操作促進画像ＳＳ１によって演出効果を高めつつ、適切に操作受付期間の開始を示すことができる。

【７０５２】

尚、本特徴部１の予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される（図１５－４６（Ｆ）、図１５－４６（Ｇ）、図１５－４７（Ｆ）、図１５－４７（Ｇ）参照）。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される（図１５－４６（Ｇ）、図１５－４７（Ｇ）参照）。

【７０５３】

第１セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図１５－４６（Ｇ）～図１５－４６（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けてキャラクタ画像ＣＡ１の移動表示が実行されるとともに、画像表示装置５の表示領域の左右方向から中央に向けて演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が実行される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ１及びセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が終了すると、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂに応じた拡大エフェクトＫＥ１の表示が実行される。

【７０５４】

図１５－８７（Ｂ）及び図１５－９５（Ｐ）に示すように、本特徴部１における第１セリフ予告演出は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを対象とした拡大エフェクトＫＥ１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。特に拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において上下方向よりも左右方向に向けて移動距離が大きくなるように拡大表示されていくため、表示が終了するまでに特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ等の遊技に関する表示を行っている表示領域と重複表示されることはない。つまり、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【７０５５】

尚、図１５－９５（Ｐ）に示すように、高ベース状態における第１セリフ予告演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【７０５６】

また、第２セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操

作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図１５－４７（Ｇ）～図１５－４７（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の左側方から右側方に向けてキャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が終了する（キャラクタが表示領域の右側方に到達する）と、演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ２の表示が実行される。尚、該セリフ画像の周囲には、該セリフ画像を囲む吹き出しとしての装飾エフェクトＳＥ３が表示される。

【７０５７】

尚、図１５－４６及び図１５－４７は遊技状態が低ベース状態であるときの第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出であるが、図１５－６１及び図１５－６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの可変表示中についてもこれら第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能となっている。

【７０５８】

尚、本特徴部１におけるセリフ予告演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図１５－４６及び図１５－４７は遊技状態が低ベース状態である場合のセリフ予告演出である。図１５－６１及び図１５－６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出は、低ベース状態とは表示されている背景画像が異なるとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、本特徴部１では、低ベース状態と高ベース状態とでセリフ予告演出の演出態様を同一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において第１セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態において第２セリフ予告演出を実行可能としてもよいし、低ベース状態において第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態においては、第１セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第３セリフ予告演出（拡大エフェクト有り、装飾エフェクト無し）及び第２セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第４セリフ予告演出（拡大エフェクト無し、装飾エフェクト有り）を実行可能としてもよい。

【７０５９】

上記したように、本特徴部１における第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出とは、画像表示装置５においてキャラクタやセリフ画像を表示する演出であることは共通しているが、図１５－１２２（Ａ）、図１５－１２２（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示する演出であること、第２セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ２を囲う形状の装飾エフェクトＳＥ３を表示する演出であることが異なっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動期間（０．５秒）を含めて４秒となっており、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２の表示期間は、キャラクタ画像ＣＡ２の移動完了タイミングから６秒となっている。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、短い表示期間でもセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の数は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２を構成する文字の数よりも少ない。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の一つ一つを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが少ない文字数で構成されていても遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、図１５－３９に示すように、第１セリフ予告演出の演出パターンとして、セリフＡの画像（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ）を表示するパターンとセリフＢの画像を表示するパターンとがあり、いずれのパターンもセリフ画像の表示期間は、移動期間を含めて４秒となっており、各セリフ画像を構成する文字の数は、セリフＡとセリフＢとで異なるものの、いずれもセリフＣ、セリフＤよりも少ない文字数となっている。ま

た、第１セリフ予告演出がセリフＡを表示するパターンとセリフＢを表示するパターンとのいずれのパターンで実行される場合であっても、各パターンに対応したセリフ画像を模った拡大エフェクトが表示されるようになっており、セリフＡの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＡの画像の全体（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂそのもの）を模った態様で表示され、セリフＢの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＢの画像の一部（例えば、セリフＢを構成する複数の文字のうちの一文字のみ、またはセリフＢの画像の輪郭のみ）を模った態様で表示される。

【７０６０】

（擬似連演出）

可変表示中に擬似連演出が実行される場合は、図１５－４８（Ａ）～図１５－４８（Ｊ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止する。この状態で、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けて擬似連図柄の移動表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の拡大表示及び該擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が実行される。そして、擬似連図柄の拡大表示を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が終了すると、次に該拡大した擬似連図柄の縮小表示が実行される。このとき、擬似連図柄の縮小表示が終了するタイミングで、該縮小した擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ３の表示が実行される。尚、図示していないが、図１５－４８（Ｄ）では、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示が開始される。また、図示しているように、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示の影響を受けずに拡大エフェクトＫＥ３の表示が開始される。擬似連図柄の振動表示は、拡大エフェクトＫＥ３の表示期間中も継続して実行され、拡大エフェクトＫＥ３の表示終了後、擬似連図柄が縮小表示する前に終了する。

【７０６１】

尚、可変表示中に擬似連演出が実行されない場合は、図１５－４９（Ａ）～図１５－４９（Ｄ）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止するが、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄が仮停止せずにはずれとなる組み合わせに応じた飾り図柄が停止する。このとき、装飾エフェクトＳＥ２などのエフェクトを表示しないことで、擬似連演出非実行時の残念感を過度に煽らないようにしている。

【７０６２】

図１５－８８（Ａ）に示すように、本特徴部１における擬似連演出は、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３が、画像表示装置５の表示領域中央部から上下方向及び左右方向に等しく拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。尚、後述するように、拡大エフェクトＫＥ２の表示期間と拡大エフェクトＫＥ３の表示期間とは同じ長さであるが、拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間と拡大エフェクトＫＥ１の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３＞拡大エフェクトＫＥ１）となっている。第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する複数の文字を短期間のうちに遊技者に読んでもらう必要があるため、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間よりも短く設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【７０６３】

（ノーマルリーチ演出）

可変表示中にノーマルリーチ演出が実行される場合は、図１５－５０（Ａ）～図１５－５０（Ｌ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が停止する。このとき、これら飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて仮停止した飾り図柄の拡大表示及びこれら飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４の表示が実行される。ここで、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示でない場合は、飾り図柄のキャラクタ台座部が非表示となり、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の右上部にそれぞれ移動する。そして、これら飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部や右上部に到達すると、これら飾り図柄の数字部を対象として拡大エフェクトＫＥ５の表示が実行される。以降は、スーパーリーチのリーチ演出（弱スーパーリーチ演出または強スーパーリーチ演出）に移行する。尚、拡大エフェクトＫＥ４、ＫＥ５は、対象となる飾り図柄の種類に応じて態様が異なるため、リーチ態様となった飾り図柄の種類に応じた多種多様な拡大エフェクトによりノーマルリーチ演出開始時の演出効果を好適に高めることができる。また、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間と拡大エフェクトＫＥ５の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ４＞拡大エフェクトＫＥ５）となっている。拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄がリーチ態様となったときに表示されるため、長めに表示期間を設定することで、ノーマルリーチ演出が開始されてチャンスであることを好適に遊技者に示すことができる。対して、拡大エフェクトＫＥ５は、各飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の左上部に移動した後すぐにＳＰリーチに発展することを考慮して、短めに表示期間が設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ４と拡大エフェクトＫＥ５とで異なる（拡大エフェクトＫＥ５＞拡大エフェクトＫＥ４）。尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合、図１５－５０（Ｈ）のシーンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止している飾り図柄とは異なる種類の飾り図柄が停止する。このとき、飾り図柄表示エリア５Ｃに停止した飾り図柄を対象とした装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、ノーマルリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしている。

【７０６４】

図１５－８８（Ｂ）に示すように、本特徴部１におけるノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４が、画像表示装置５の表示領域における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒから上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ４は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【７０６５】

本特徴部１における可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図１５－１２４（Ａ）及び図１５－１２４（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ１と比較して、拡大エフェクトＫＥ４の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ１は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【７０６６】

また、本特徴部１における図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、

図１５－１２６（Ａ）及び図１５－１２６（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ５の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ２と比較して、拡大エフェクトＫＥ５の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ２は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ５は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【７０６７】

（弱スーパーリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出）

可変表示中に弱スーパーリーチ演出が実行される場合は、先ず、図１５－５１（Ａ）～図１５－５１（Ｇ）、図１５－５１（Ｅ'）～図１５－５１（Ｇ'）に示すように、先ず、弱スーパーリーチタイトル演出として、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の初期画像とともに、該弱スーパーリーチ演出のタイトル画像が表示される。弱スーパーリーチ演出のタイトル画像としては、白色のタイトル画像ＴＧ１と赤色のタイトル画像ＴＧ１とのどちらが表示されるようになっており、どちらが表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【７０６８】

また、弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１の出現アニメーションの完了後は、これら弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が表示される。拡大エフェクトＫＥ６の種類として、白色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした白色の拡大エフェクトＫＥ６と、赤色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした赤色の拡大エフェクトＫＥ６と、があり、表示期間や表示パターンに差異はないが、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時とで異なる。尚、本特徴部１では、白色の拡大エフェクトＫＥ６と赤色の拡大エフェクトＫＥ６とで表示パターンに差異がないようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、赤色の拡大エフェクトＫＥ６が表示される場合、例えば、赤色のタイトル画像ＴＧ１の表示期間において、白色の拡大エフェクトＫＥ６のときよりも表示回数を増やして赤色の拡大エフェクトＫＥ６を表示するようにしてもよいし、赤色の拡大エフェクトＫＥ６に加えて装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

【７０６９】

図１５－８９（Ｅ）に示すように、本特徴部１における弱スーパーリーチタイトル演出は、タイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が、画像表示装置５の表示領域において下方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ６の表示は、タイトル画像ＴＧ１と同位置から開始されるとともに、タイトル画像ＴＧ１は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ６は拡大表示されていく過程で表示エリア５Ｓと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ６は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。また、拡大エフェクトＫＥ６は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５とは異なり、タイトル画像ＴＧ１の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ６と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ６の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや

透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ６とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ６）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【７０７０】

弱スーパーリーチタイトル演出の終了後は、図１５－５２（Ａ）～図１５－５２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の演出画像（本特徴部１ではボーリングのピンを倒す演出画像）の表示が開始される。このとき、当該可変表示が弱スーパーリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合は、図１５－５２（Ｄ）～図１５－５２（Ｅ）に示すように、強スーパーリーチ演出に発展せずに可変表示結果がはずれとなることに応じた画像（ボーリングのピンが全て倒れなかった演出画像）の表示が行われるとともに、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止して可変表示が終了する。このとき、はずれの組み合わせで停止する飾り図柄などを対象として装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、弱スーパーリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしている。一方で、当該可変表示が強スーパーリーチはずれまたは強スーパーリーチ大当りの変動パターンでの可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出の演出結果として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像（図１５－５３（Ａ）に示すボーリングのピンが全て倒れた演出画像）が表示される。

【７０７１】

尚、本特徴部１における弱スーパーリーチ演出では、拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、弱スーパーリーチ演出において表示されるいずれかの画像を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示してもよい。

【７０７２】

（発展演出）

上記したように弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された場合は、更に、発展演出が実行される。発展演出としては、図１５－５３（Ａ）～図１５－５３（Ｇ）に示すように、弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された後に、画像表示装置５の表示領域の上方から下方に向けて「発展」の文字の移動表示が実行される。「発展」の文字が表示領域の中央部において停止すると、該「発展」の文字の周囲において装飾エフェクトＳＥ４として、先ず、炎のエフェクトの表示が開始され、その後、該「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８の表示が開始される。尚、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ８の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ８の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ８とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６と比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【７０７３】

尚、発展演出における装飾エフェクトは、図１５－５３（Ｄ）、図１５－５３（Ｅ）に示すように、拡大エフェクトＫＥ８の表示の進行（拡大表示）に応じて拡大表示されてい

く。そして、図１５－５３（Ｆ）、図１５－５３（Ｇ）に示すように、拡大エフェクトの表示が終了した後も装飾エフェクトＳＥ４の拡大表示は継続され、最終的には弱スーパーリーチ演出の画像や「発展」の文字が装飾エフェクトによって隠蔽される。

【７０７４】

図１５－８９（Ｆ）に示すように、本特徴部１における発展演出は、「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ８は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、発展演出における装飾エフェクトＳＥ４は、拡大エフェクトＫＥ８よりも広い表示領域にかけて表示される装飾エフェクトであって、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される装飾エフェクトである。

【７０７５】

（強スーパーリーチタイトル演出）

強スーパーリーチタイトル演出としては、図１５－５４（Ａ）～図１５－５４（Ｇ）、図１５－５５（Ａ）～図１５－５５（Ｇ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタ画像ＣＡ３及び変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出のリーチタイトル画像ＴＧ３の表示が開始される。尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像ＴＧ３は、白色または赤色にて表示されるようになっており、リーチタイトル画像ＴＧ３がいずれの色で表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【７０７６】

また、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３は、表示開始から所定時間（例えば、２秒）に亘って漸次拡大表示される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３が規定の大きさに到達したことにより拡大表示が終了すると、次に拡大されたリーチタイトル画像ＴＧ３を対象として拡大エフェクトＫＥ９の表示が実行されるとともに、拡大エフェクトＫＥ９の表示開始よりも後のタイミングからリーチタイトル画像ＴＧ３の周囲において装飾エフェクトＳＥ５の表示も開始される。これら拡大エフェクトＫＥ９及び装飾エフェクトＳＥ５の表示が終了することによって変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出が開始される（図１５－５４（Ｇ）参照）。尚、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５、ＫＥ８とは異なり、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ９の対象であるリーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ９とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ９）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ６）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ８）。この

ように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【７０７７】

尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図１５－５４及び図１５－５５は遊技状態が低ベース状態である場合の強スーパーリーチタイトル演出である。図１５－６４及び図１５－６５に示すように、遊技状態が高ベース状態であるとき強スーパーリーチタイトル演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【７０７８】

尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、図１５－５４（Ｃ）～図１５－５４（Ｅ）、図１５－５５（Ｃ）～図１５－５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色、つまり、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）にかかわらず装飾エフェクトＳＥ５の態様が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に応じて装飾エフェクトＳＥ５の態様を異ならせてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御される割合を、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に加えてより遊技者にわかりやすく示すことができる。また、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、図１５－５４（Ｃ）～図１５－５４（Ｅ）、図１５－５５（Ｃ）～図１５－５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ画像ＣＡ３を対象とした拡大エフェクトを表示するようにしてもよい。

【７０７９】

図１５－９０（Ｇ）、図１５－９６（Ｒ）に示すように、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出は、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が、画像表示装置５の表示領域において上方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ９の表示は、リーチタイトル画像ＴＧ３と同位置から開始されるとともに、リーチタイトル画像ＴＧ３は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ９は拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうちの第１期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示する拡大エフェクトである。

【７０８０】

尚、図１５－９６（Ｒ）に示すように、高ベース状態における強スーパーリーチタイトル演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているため、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示の過程において、表示期間のうち第１期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複する拡大エフェクトでもある。

【７０８１】

尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色表示する場合と赤色表示する場合とで、画像表示装置５においてキャラクタ画像ＣＡ３、リーチタイトル画像ＴＧ３、装飾エフェクトＳＥ５、拡大エフェクトＫＥ９を表示することは共通しているが、図１５－１２３（Ａ）、図１５－１２３（Ｂ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示色（白色、赤色）に応じた色で拡大エフェクトＫＥ

９を表示することが異なっている。つまり、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は白色で表示され、リーチタイトル画像ＴＧ３を赤色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は赤色で表示される。

【７０８２】

（カットイン演出）

カットイン演出としては、図１５－５６（Ａ）～図１５－５６（Ｊ）、図１５－５７（Ａ）～図１５－５７（Ｊ）、図１５－９６（Ｓ）、図１５－９７（Ｔ）に示すように、先ず、予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、当該予告ボタン演出は、図１５－４６（Ｂ）～図１５－４６（Ｇ）及び図１５－４７（Ｂ）～図１５－４７（Ｇ）と同様に、発光エフェクトＨＥ１の表示や後述するプッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションを伴う演出となっている。

【７０８３】

尚、本特徴部１の予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、図１５－５６（Ｆ）、図１５－５６（Ｇ）、図１５－５７（Ｆ）、図１５－５７（Ｇ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクト（図１５－４６（Ｇ）、図１５－４７（Ｇ）参照）が図１５－５６（Ｈ）、図１５－５７（Ｈ）のシーンで表示される。

【７０８４】

プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、予告ボタン演出が終了され、カットイン演出として演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２（「熱！！」または「激熱！！」の文字）が表示される。このとき、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が表示される。尚、拡大エフェクトの表示開始タイミングは、図１５－５６（Ｈ）、図１５－５７（Ｈ）の破片エフェクトが非表示となった後の図１５－５６（Ｉ）、図１５－５７（Ｉ）のシーンであるため、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が破片エフェクトと混在して表示されず、双方の演出効果を高めることができる。また、画像ＫＧ１、ＫＧ２の表示期間は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了してから４秒であり、破片エフェクトの表示期間は１秒であり、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間は１秒である。

【７０８５】

尚、本特徴部１におけるカットイン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図１５－５６及び図１５－５７は遊技状態が低ベース状態である場合のカットイン演出である。図１５－６６に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときのカットイン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち

表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、図示していないが、高ベース状態におけるカットイン演出についてもプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに実行される。

【７０８６】

また、図１５－９０（Ｈ）、図１５－９１（Ｉ）、図１５－９６（Ｓ）、図１５－９７（Ｔ）に示すように、本特徴部１におけるカットイン演出は、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象とした拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ１０は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるが、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、拡大エフェクトＫＥ１１は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるとともに、最終的に拡大エフェクトＫＥ１０よりも大きい画像として表示される（拡大エフェクトＫＥ１１は拡大エフェクトＫＥ１０よりも拡大率の大きい画像）であり、最終的にアクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される拡大エフェクトである。更に、拡大エフェクトＫＥ１１は、遊技状態が高ベース状態であるときに、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。尚、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、拡大エフェクトＫＥ１０の表示時と拡大エフェクトＫＥ１１の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１０）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【７０８７】

（決めボタン演出）

強スーパーリーチ演出の終盤には、決めボタン演出が実行される。決めボタン演出としては、図１５－５８（Ａ）～図１５－５８（Ｈ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ２（プッシュボタン３１Ｂの画像）及び該操作促進画像ＳＳ２を対象とした発光エフェクトＨＥ２の表示が実行される。より具体的には、決めボタン演出では、先ず発光エフェクトＨＥ２の表示が開始され、該発光エフェクトＨＥ２の表示中において操作促進画像

ＳＳ２の表示が開始される。尚、決めボタン演出における発光エフェクトＨＥ２では、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトＨＥ１よりも高輝度の発光（強発光）を行う。尚、操作促進画像ＳＳ２及び発光エフェクトＨＥ２が表示される一連の表示期間（４秒）は、操作促進画像ＳＳ１及び発光エフェクトＨＥ１が表示される一連の表示期間（２秒）よりも長く設定されている。

【７０８８】

尚、本特徴部１の決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２は、図１５－５８（Ｇ）、図１５－５８（Ｈ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ２のアニメーションは、図１５－４６（Ｅ）、図１５－４６（Ｆ）、図１５－４７（Ｅ）、図１５－４７（Ｆ）、図１５－５６（Ｆ）、図１５－５６（Ｇ）、図１５－５７（Ｆ）、図１５－５７（Ｇ）と同様のアニメーションとなっている。このように、予告ボタン演出と決めボタン演出とで、操作促進画像が表示される前の見せ方が大きく異なる一方、操作促進画像が表示された後は共通のアニメーションにより操作促進画像の表示が行われるため、遊技者に与える印象を変えつつ、適切にプッシュボタン３１Ｂへの操作促進を行うことが可能となっている。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（６秒）は、予告ボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（３秒）よりも長く設定されている。

【７０８９】

尚、本特徴部１における決めボタン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図１５－５８は遊技状態が低ベース状態である場合の決めボタン演出である。図１５－６７に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの決めボタン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【７０９０】

そして、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了する。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、特に図示しないが、強スーパーリーチ演出の演出結果として味方キャラクタが敵キャラクタを倒す等の大当りを示す演出画像が表示される。

【７０９１】

一方で、可変表示結果が外れである場合は、図１５－６０（Ａ）～図１５－６０（Ｄ）に示すように、強スーパーリーチ演出の演出結果として、決めボタン演出の開始直前の画像の明度が低下した画像等のはずれを示す演出画像が表示されるとともに、飾り図柄がリーチはずれを示す組み合わせで停止表示される。また、このとき、はずれを示す演出画像を対象として、本発明における装飾エフェクトとしてのヒビ画像ＨＢ１が表示される（図１５－６０（Ｂ）参照）。

【７０９２】

（図柄揃い演出）

可変表示結果が大当りとなった場合は、リーチ演出の終了後に、大当り報知演出としての図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出としては、図１５－５９（Ａ）～図１５－５９（Ｉ）に示すように、先ず、「６６６」や「７７７」のように大当りの組み合わせで表示された飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部において拡大表示が実行される。これら飾り図柄の拡大表示中は、飾り図柄の背後において渦状の装飾エフェクトＳＥ６の表示が実行される（図１５－５９（Ａ）～図１５－５９（Ｃ）参照）。そして、図１５－５９（Ｃ）～図１５－５９（Ｉ）に示すように、これら飾り図柄が所定の大きさまで拡大

表示された後は、これら飾り図柄の通常の大き（可変表示中において表示される大きさ）までの縮小表示が実行される。尚、これら飾り図柄の縮小表示が完了したタイミングからは、各飾り図柄を対象として拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図１５－５９（Ｃ）のシーンでは、拡大表示された飾り図柄に電気をイメージした装飾エフェクトが纏わりつくように表示され、飾り図柄が縮小表示したときに電気をイメージした装飾エフェクトが非表示となり、拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図１５－５９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面には、経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。尚、本特徴部１において、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、大当りの組み合わせで飾り図柄が表示されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、画像表示装置５の表示領域中央に向けて可動体３２を動作させ、所定期間に亘って停止させるようにしてもよい。この場合、可動体３２によって遮蔽されている画像表示装置５の表示領域では、図１５－５９（Ａ）～図１５－５９（Ｃ）に示す背景及び装飾エフェクトＳＥ６が表示される。所定期間が経過したときには、可動体３２を所定位置（原点位置）に戻す復帰動作が開始され、可動体３２の復帰動作が行われている途中で図１５－５９（Ａ）のシーンが開始され、図１５－５９（Ｂ）のシーンが開始されるときには、可動体３２が原点位置で停止する。このようにすることで、飾り図柄の拡大表示及び拡大エフェクトＫＥ１２の表示が可動体３２により遮蔽されることなく、可動体３２により大当りしたことを好適に報知することができる。

【７０９３】

尚、本特徴部１における図柄揃い演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図１５－５９は遊技状態が低ベース状態である場合の図柄揃い演出である。図１５－６８に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの図柄揃い演出は、飾り図柄の表示態様が異なっているとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるとともに、表示される飾り図柄の態様が低ベース状態と高ベース状態とで異なることから、表示される拡大エフェクトが異なる（拡大エフェクトＳＥ１２'が表示される）とともに、図示していないが、図１５－６８（Ｃ）のシーンで拡大表示された飾り図柄に纏わりつくように表示される装飾エフェクトの種類が異なる（炎をイメージした装飾エフェクトが表示される）。一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類、遊技効果ランプ９の点灯制御や、図示していないが、図１５－５９（Ｉ）、図１５－６８（Ｉ）のシーンで大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面に表示される経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトについては、低ベース状態の図柄揃い演出と高ベース状態の図柄揃い演出とで共通となっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで、図柄揃い演出における装飾エフェクトＳＥ６の種類を異ならせてもよい。

【７０９４】

また、図１５－９１（Ｊ）、図１５－９７（Ｕ）に示すように、本特徴部１における図柄揃い演出は、大当りを示す組み合わせで表示されている左右中の各飾り図柄（「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示された各飾り図柄）を対象とした拡大エフェクトＫＥ１２がそれぞれ上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。これら拡大エフェクトＫＥ１２のうち、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓ

と重複表示される拡大エフェクトである。また、中の飾り図柄（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトであり、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトである。

【７０９５】

尚、遊技状態が高ベース状態であるとき、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部に表示されている表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトでもある。また、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部において表示される第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。

【７０９６】

本特徴部１における可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１５－１２５（Ａ）及び図１５－１２５（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【７０９７】

また、本特徴部１における図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１５－１２７（Ａ）及び図１５－１２７（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【７０９８】

更に、本特徴部１におけるノーマルリーチ演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１５－１２８（Ａ）及び図１５－１２８（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄（２つの飾り図柄）を対象として、これら左右の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出であり、図柄揃い演出は、左右中の飾り図柄（３つの飾り図柄）を対象として、これら左右中の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ１２を最終的にノーマルリーチ演出での拡大エフェクトＫＥ４よりも大きく表示する演出（拡大エフェクトの拡大率：拡大エフェクトＫＥ１２＞拡大エフェクトＫＥ４）である。

【７０９９】

尚、本特徴部１における図柄揃い演出は、図１５－５０に示すノーマルリーチ演出と同じく飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出であるという点で同じであるが、図柄揃い演出は、左右中の３つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である一方で、ノーマルリーチ演出は、左右の２つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である点で異なっているとともに、図柄揃い演出の方がノーマルリーチ演出よりも最終的に拡大エフェクトが大きく表示される点や表示期間の長さ、拡大エフェ

クト自体が拡大していく速さ、透過率が上昇していく速さが異なっている。つまり、図柄揃い演出とノーマルリーチ演出とは、拡大エフェクトの表示パターンが異なる演出である。

【７１００】

（リーチ示唆演出）

遊技状態が高ベース状態である場合の可変表示では、擬似連演出に替えて、リーチとなることを示唆するリーチ示唆演出が実行される場合がある。リーチ示唆演出としては、図１５－６３（Ａ）～図１５－６３（Ｅ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタＣＡ４が表示されるとともに、該キャラクタＣＡ４が「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用することによって、画像表示装置５の表示領域においてヒビＨＢ２が表示される。このとき、当該可変表示がノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図１５－６３（Ｆ）、図１５－６３（Ｇ）に示すように、キャラクタＣＡ４の作用によって破片エフェクトが表示されるとともに左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、以降は変動パターンに応じたリーチ演出が実行される。一方で、当該可変表示が非リーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図１５－６３（Ｆ'）、図１５－６３（Ｇ'）に示すように、左右の飾り図柄として異なる図柄が停止し、以降は飾り図柄が非リーチの組み合わせで停止して可変表示が終了する。

【７１０１】

（ファンファーレ演出）

可変表示結果が大当りとなった後は、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態においては、先ず、大当り遊技状態に制御されたことを報知するファンファーレ演出が実行される。低ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図１５－６９（Ａ）～図１５－６９（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において６ラウンド大当りである旨の表示（図１５－６９（Ｃ）～図１５－６９（Ｉ）に示す「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ１の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ１を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図１５－６９（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、６ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ１）を対象として拡大エフェクトＫＥ１３が表示される。また、図示していないが、図１５－６９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｂ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【７１０２】

一方で、高ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図１５－７０（Ａ）～図１５－７０（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において１０ラウンド大当りである旨の表示（図１５－７０（Ｃ）～図１５－７０（Ｉ）に示す「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ２の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ２を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図１５－７０（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、１０ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ２）を対象として拡大エフェクトＫＥ１４が表示される。尚、図１５－７０（Ｂ）～図１５－７０（Ｇ）に示す装飾エフェクトは、図１５－６９（Ｂ）～図１５－６９（Ｇ）に示す装飾エフェクトと共通の画像である。また、図示していないが、図１５－７０（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｓ」から「！」に向けて、所定の周期（１

秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【７１０３】

尚、図１５－６９及び図１５－７０に示すように、本特徴部１におけるファンファーレ演出は、低ベース状態と高ベース状態のどちらの可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたかにかかわらず、必ず画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている状態で実行される。尚、該第２右打ち表示ＭＨ２は、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションや装飾エフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部に表示され、表示が完了した後は後述する装飾エフェクトＳＥ７Ｃを伴って表示される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１０とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【７１０４】

また、図１５－９２（Ｋ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【７１０５】

（第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出）
大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、第１右打ち表示演出が実行される。第１右打ち表示演出としては、図１５－７１（Ａ）～図１５－７１（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部において、本特徴部１における第１右打ち表示ＭＨ１として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。尚、本特徴部１では図１５－７１（Ｂ）～図１５－７１（Ｄ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１は、画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けて移動するように表示される（フレームインするように移動表示される）画像であって、移動表示の終了とともに該第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示が実行される。またこのとき、右向き矢印ＲＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ７Ａが該右向き矢印ＲＹ１の振動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっている。

【７１０６】
更に、第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示終了後は、該第１右打ち表示ＭＨ１を対象として装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される。第１右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置５の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第２大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。

【７１０７】
尚、第１右打ち表示演出では、図１５－１０３（Ａ）～図１５－１０３（Ｅ）、図１５－１０４（Ｆ）、図１５－１０４（Ｇ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１を対象に装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される形態が例示されているが、これは、図１５－１０３（Ａ'）～図１５－１０３（Ｅ'）、図１５－１０４（Ｆ'）～図１５－１０４（Ｈ'）に示すように、仮に第１右打ち表示ＭＨ１を対象に拡大エフェクトを表示すると、該拡大エフェクトの表示範囲の方が第１右打ち表示ＭＨ１に重複表示されることによって第１右打ち表示ＭＨ１の視認性が低下してしまうとともに、装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される場合よりも長期間に亘って表示されることにより好適遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示することができないためである。

【７１０８】
尚、本特徴部１における第１右打ち表示演出の実行中は、第２右打ち表示演出として、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている。この第２右打ち表示ＭＨ２は、第１右打ち表示ＭＨ１の装飾エフェクトＳＥ７Ｂのような装飾エフェクトの表示を伴わず表示が開始されるようになっている。また、第２右打ち表示ＭＨ２は、第１右打ち表示ＭＨ１と同じく「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２とから構成されている。これら「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２のうち、「右打ち」の文字は経時により表示態様が変化しない静止画として表示される一方で、右向き矢印ＹＲ２内には経時により右方向に向けて、所定の周期（３秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトＳＥ７Ｃが表示される。尚、装飾エフェクトＳＥ７Ｃは、第１右打ち表示演出の実行中に限らず、高ベース状態に制御されている期間において第２右打ち表示ＭＨ２とともに常時表示される。

【７１０９】
（Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功演出）
低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合は、該大当り遊技状態中においてＶチャレンジ演出が実行される。尚、本特徴部１におけるＶチャンレンジ演出は、４ラウンド目において実行される演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２大入賞口が開放され得るラウンドの前であればいずれのラウンド中にｃチャレンジ演出を実行してもよい。

【７１１０】
Ｖチャレンジ演出としては、図１５－７２（Ａ）～図１５－７２（Ｃ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の左部においてゲージＧの表示が開始されるとともに、

該表示領域の中央部においてプッシュボタン３１Ｂを操作することによってゲージＧの更新を促すメッセージ画像ＭＧ１（図１５－７２（Ａ）における「ボタン連打でゲージＧをためろ！」と表示されている画像）の表示が行われる。次に、該メッセージ画像ＭＧ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１５の表示が行われる。尚、拡大エフェクトＫＥ１５と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【７１１１】

メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１５の表示が終了すると、図１５－７２（Ｄ）～図１５－７２（Ｈ）、図１５－７３（Ｉ）に示すように、メッセージ画像ＭＧ１に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間において遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの所定回数の操作や経時に応じて、ゲージＧの更新表示（下部から上部に向けてゲージＧが貯まっていく表示）が実行される。尚、本特徴部１において、図１５－７２（Ｄ）～図１５－７２（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３及び該操作促進画像ＳＳ３を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、Ｖチャレンジ演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ３の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ３が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。

【７１１２】

そして、実行中の大当り遊技が大当りＢの大当り遊技である場合は、図１５－７３（Ｉ）～図１５－７３（Ｌ）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様（ゲージＧが最上部まで貯まる（満タンになる）態様）で表示され、Ｖチャレンジ成功演出が実行される。Ｖチャレンジ演出としては、最終態様に変化したゲージＧを対象とした拡大エフェクトＫＨ１６と装飾エフェクトＳＥ８の表示が同時に実行された後、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図１５－７３（Ｋ）に示す「チャレンジ成功！！」の表示）が表示される。

【７１１３】

一方で、実行中の大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図１５－７３（Ｊ'）～図１５－７３（Ｌ'）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様で表示されず、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行されない旨（図１５－７３（Ｌ'）に示す「失敗・・・」の表示）が表示される。

【７１１４】

尚、図１５－９２（Ｌ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【７１１５】

また、図１５－９２（Ｌ）に示すように、Ｖチャレンジ示唆演出は、メッセージ画像Ｍ

Ｇ１を対象とした拡大エフェクトが上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１５は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１５は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【７１１６】

更に、図１５－９３（Ｍ）に示すように、Ｖチャレンジ報知演出は、ゲージＧを対象として装飾エフェクトＳＥ８が表示されるとともに、該ゲージＧを対象として拡大エフェクトＫＥ１６が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１６は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１６は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【７１１７】

（Ｖ入賞時演出）

大当り遊技中においてＶチャンレジ成功演出が実行された後は、大当り遊技中の６ラウンド目に第２大入賞口に遊技球が入賞すること、すなわちＶ入賞が発生することによってＶ入賞時演出が実行される。先ず、上記したＶチャレン成功演出が終了すると、大当り遊技の５ラウンド目において、画像表示装置５にて次の６ラウンド目において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図１５－７４（Ａ）に示す「次のラウンドでＶを狙え！」の表示）が表示される。次に、大当り遊技の６ラウンド目が開始されると、先ず、画像表示装置５において開放制御が実行されている第２大入賞口に向けて遊技球を打ち出すよう促す旨（図１５－７４（Ｂ）に示す「Ｖを狙え！」の表示）が表示される。この状態において６ラウンド目中に遊技球が第２大入賞口に入賞すると、画像表示装置５において遊技球が第２大入賞口に入賞したことに応じた「Ｖ」の文字Ｖ１が表示される。具体的には、図１５－７４（Ｃ）～図１５－７４（Ｇ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が表示される。

【７１１８】

更に、図１５－９３（Ｎ）に示すように、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖ入賞時演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１７は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖ入賞時演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１７は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【７１１９】

（エンディング演出）

低ベース状態、高ベース状態において大当りして制御された大当り遊技が終了すると、大当り終了表示タイマの動作期間中においてエンディング演出が実行される。エンディング演出としては、図１５－７５（Ａ）～図１５－７５（Ｆ）に示すように、画像表示装置

５において、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像ＹＨ１が表示される。具体的には、図１５－７５（Ｂ）～図１５－７５（Ｅ）に示すように、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置５では、高確高ベース状態や低確高ベース状態に応じた背景画像が表示されている状態で第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される。

【７１２０】

図１５－９４（Ｏ）に示すように、エンディング演出は、遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該エンディング演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１８は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、エンディング演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１８は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【７１２１】

（第１左打ち表示演出）

高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数（本特徴部１では１００回）の可変表示が実行された場合は、第１左打ち表示演出が実行される。先ず、図１５－７６（Ａ）～図１５－７６（Ｆ）に示すように、高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨（図１５－７６（Ｂ）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示）が表示される。このとき、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示を対象として拡大エフェクトは表示されない。このようにすることで、高ベース状態が終了することに対してがっかりしている遊技者を煽ることなく適切に高ベース状態が終了することを報知することができ、さらに、エンディング演出における「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の表示との間でメリハリをつけることができる。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示（１～４回の第２特別図柄の可変表示）が実行される。

【７１２２】

本特徴部１では、これら低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される。第１左打ち表示演出としては、図１５－７６（Ｄ）～図１５－７６（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第１左打ち表示ＬＨ１が画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の中央部に表示される。第１左打ち表示ＬＨ１は、左向き矢印ＬＹ１と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【７１２３】

左向き矢印ＬＹ１は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第１左打ち表示ＬＨ１の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ９が該左向き矢印ＬＹ１の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示され

るようになっていることによって、遊技者に対して遊技状態が低ベース状態に制御されたこと、すなわち、遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出す遊技状態に制御されたことを分かりやすくアピールすることができる。尚、第１左打ち表示演出は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたことを条件に所定期間（８秒）に亘って実行される演出であるため、例えば、第１左打ち表示演出が実行されている一の可変表示が終了し、次の可変表示が開始された場合であっても該所定期間が経過するまでは終了しない演出である。また、本特徴部１では、低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたときに、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で第２特別図柄の保留記憶されていなかった場合、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が行われていない状況であっても第１左打ち表示演出が実行される。この場合、画像表示装置５において低ベース状態に対応した背景表示が表示され、該背景表示上に飾り図柄が停止している状態で第１左打ち表示演出が実行される。このとき、可変表示が開始されても第１左打ち表示演出が中断されることはない。

【７１２４】

（第２左打ち表示演出）

低ベース状態では、第１左打ち表示演出後においても、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示演出を実行可能となっている。例えば、図１５－７７（Ａ）～図１５－７７（Ｄ）に示すように、低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ２１にて検出されると、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示ＬＨ２が表示される。第２左打ち表示ＬＨ２は、左向き矢印ＬＹ２と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【７１２５】

左向き矢印ＬＹ２は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第２左打ち表示ＬＨ２の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ２の形状をした装飾エフェクトＳＥ１０が該左向き矢印ＬＹ２の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すようにより分かりやすく指示することができる。すなわち、第２左打ち表示演出における表示は、画像表示装置５の表示領域における表示位置と表示サイズ以外、第１左打ち表示演出における表示と共通の表示パターンとなっている。

【７１２６】

尚、本特徴部１における第２左打ち表示演出としては、第１左打ち表示演出として表示される矢印（左向き矢印ＬＹ１）よりも小さいサイズの矢印（左向き矢印ＬＹ２）を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１左打ち表示演出と第２左打ち表示演出とで同一サイズの矢印を表示するようにしてもよい。また、低ベース状態において遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した遊技球がゲートスイッチ２１にて所定数（５個）検出されるまでは、第２左打ち表示演出を実行するようにし、所定数以上の遊技球の打ち込みがゲートスイッチ２１にて検出されたときには、第２左打ち表示演出を中断し、第１左打ち表示演出を実行するようにしてもよい。

【７１２７】

（第１賞球報知演出）

大当り遊技状態や高ベース状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）を更新する第１賞球報知演出を実行可能となっている。

第１賞球報知演出としては、図１５－７８（Ａ）～図１５－７８（Ｅ）に示すように、大当り遊技状態において大入賞口に遊技球が入賞する毎（演出制御用ＣＰＵ１２０が大入賞口指定コマンドを受信する毎）に、画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、左上部）に表示されている第１賞球数の値を更新していく。このとき、値が更新される桁の数値を対象として、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が実行される。これら装飾エフェクトＳＥ１１は、値が更新される桁の数値に対して重複して表示されるようになっており、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が終了することによって更新後の値が遊技者から認識可能となる。

【７１２８】

（第２賞球報知演出）

また、大当り遊技状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）の値が特定値（例えば、図１５－７８（Ｆ）、図１５－７８（Ｇ）に示す例では「１００００」）に達した場合には、第２賞球報知演出を実行可能となっている。第２賞球報知演出としては、図１５－７８（Ｆ）、図１５－７８（Ｇ）に示すように、第１賞球数が特定値に達した場合、画像表示装置５において特定値に達した旨を示す特定値到達画像ＴＯ１を表示する。このとき、特定値到達画像ＴＯ１の周囲には、該特定値到達画像ＴＯ１を装飾するための複数の装飾エフェクトＳＥ１２が表示されるようになっている。これら装飾エフェクトＳＥ１２が特定値到達画像ＴＯ１とともに表示されることによって、払い出された賞球数が特定数に到達したことを遊技者に対して分かりやすくアピールすることができる。

【７１２９】

（保留連示唆演出・保留連報知演出）

高ベース状態における可変表示にもとづく大当り遊技状態、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技状態においては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを示唆する、つまり、新たに始動入賞を発生させずとも再度大当り遊技状態に制御される保留連が発生する状況にあることを示唆する保留連示唆演出と、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを報知する保留連報知演出を実行可能となっている。

【７１３０】

保留連示唆演演出としては、図１５－７９（Ａ）～図１５－７９（Ｆ）、図１５－８０（Ａ）～図１５－８０（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央において保留連が発生することを示唆する旨のメッセージ画像ＭＧ２（図１５－７９（Ｂ）に示す「ＶをＧＥＴせよ！」と表示されている画像）が表示される。次に、画像表示装置５の表示領域の中央において、メッセージ画像ＭＧ２に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となると、操作促進画像ＳＳ４の後方において該操作促進画像ＳＳ４を対象とした装飾エフェクトＳＥ１３が表示される。尚、本特徴部１において、図１５－７９（Ｃ）～図１５－７９（Ｅ）、図１５－８０（Ｃ）～図１５－８０（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４及び該操作促進画像ＳＳ４を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、保留連示唆演演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ４の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ４が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光

する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ４のアニメーションは、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出、決めボタン演出のときの操作促進画像と同様のアニメーションとなっている。

【７１３１】

そして、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて保留連報知演出が実行される。保留連報知演出としては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることに応じた「Ｖ」の文字Ｖ２が表示される。具体的には、図１５－７９（Ｇ）～図１５－７９（Ｊ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ２は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ２が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１９が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ１９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【７１３２】

一方で、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無い場合は、図１５－８０（Ｇ）、図１５－８０（Ｈ）に示すように、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて一時的に画像表示装置５の表示領域の全域の明度が低下し、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無いことが報知される。以降は、画像表示装置５の表示領域が戻り大当り遊技が継続される。

【７１３３】

尚、本特徴部１の保留連報知演出では、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数にかかわらず同一態様の「Ｖ」の文字Ｖ２を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数に応じて「Ｖ」の文字Ｖ２の表示態様を異ならせてもよい。

【７１３４】

（デモ演出）

また、本特徴部１のパチンコ遊技機１では、上記したように大当り遊技状態や低ベース状態、高ベース状態での可変表示中において各種演出を実行可能となっているが、遊技が実行されていない状態においては画像表示装置５においてデモ演出としてデモムービーを表示可能となっている。

【７１３５】

図１５－８１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、デモムービー表示（デモンストレーション演出）の開始条件が成立すると、第１シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第１シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第１シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示００３ＳＧ３０１が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示００３ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００３ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００３ＳＧ３０２が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示００３ＳＧ３０２が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア５Ｓには、保留記憶

数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【７１３６】

また、第１シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２の透過率が低下するにつれて遊技効果ランプ９の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【７１３７】

次に、第２シーンの「機種紹介１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ及び各キャラクタの名前を示す文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはこれら味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄに応じた装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図１５－８１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、「機種紹介１」パートにおいて遊技効果ランプ９は、画像表示装置５に表示される文字（文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ）に連動しない態様で点灯する。

【７１３８】

次に、第２シーンの「機種紹介２－１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ａがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－８１（Ｇ）、（Ｈ）参照）。次いで、「機種紹介３－１」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示００３ＳＧ５０３と味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図１５－８１（Ｉ）参照）。

【７１３９】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－２」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ及び「敵から街を守れ！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｂがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－８１（Ｊ）、（Ｋ）参照）。その後「機種紹介３－２」の表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａが拡大表示されるとともに、カットイン表示及び該カットイン表示に応じたエフェクトとして、図１５－８１（Ｃ）～図１５－８１（Ｆ）にて表示したエフェクトと同一エフェクトである装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図１５－８１（Ｌ）参照）。

【７１４０】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－３」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－８２（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－８２（Ｏ）参照）。

【７１４１】

尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【７１４２】

また、第２シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、「機種紹介３－１」や「機種紹介３－２」が表示されるときに緑フラシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字の二メーション表示に連動しない態様で点灯する。

【７１４３】

次に、第３シーンの表示が開始されると、背景に装飾エフェクトＳＥ２１が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図１５－８２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象として、該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【７１４４】

次いで、「ＩＩ」なる文字からなるｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示される（図１５－８２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂのフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂを対象として拡大エフェクトＫＥ２１が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ２１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８、ＫＥ１９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【７１４５】

さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図１５－８２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【７１４６】

尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが画像表示装置５の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃを対象として、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【７１４７】

また、第３シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、基本的には、レインボー（虹色）で

ウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃが移動表示され規定表示位置に表示されたときに、遊技効果ランプ９がフラッシュ（点滅）する。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【７１４８】

次に、第４シーンの「注意喚起１」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示００３ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－８２（Ｗ）参照）。次いで、「注意喚起２」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示００３ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００３ＳＧ３２２が表示される（図１５－８２（Ｘ）参照）。尚、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２と事故防止表示００３ＳＧ３２２とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。

【７１４９】

遊技効果ランプ９は、「注意喚起１」及び「注意喚起２」のパートにおいてのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第４シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【７１５０】

また、第４シーンにおいて遊技効果ランプ９は、例えば、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２が企業名表示００３ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【７１５１】

尚、図１５－８７（Ａ）に示すように、本特徴部１におけるデモ演出は、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象とした拡大エフェクトＫＥ２１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。そして、デモ演出における拡大エフェクトＫＥ２１は、拡大表示されている過程において画像表示装置５の表示領域の左上部にて、表示エリア５Ｓと重複表示されるようになっている。以上のように、デモンストレーション演出中に表示される装飾エフェクトの種類数は、装飾エフェクトＳＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２の２種類であり、デモンストレーション演出中に表示される拡大エフェクトの種類数は、拡大エフェクトＫＥ２１の１種類である。

【７１５２】

（演出毎のエフェクトの態様）

上記のように本特徴部１において、各演出における拡大エフェクトは、図１５－８５及び図１５－８６に示すように、それぞれ異なる画像を模った画像として表示されるようになっている。すなわち、本特徴部１における拡大エフェクトは、演出毎に全て異なる形状の画像である。また、拡大エフェクトは、対象となる画像よりも透過率の高い画像でもある。図１５－９９に示すように本特徴部１において、一部を除き対象となる画像とは形状の異なる画像であって、経時により大きさが変化しない画像である。また、装飾エフェクトは、対象となる画像と透過率が同一の画像でもある。

【７１５３】

（各演出のタイミングチャート）

次に、可変表示開始時飾り図柄拡大演出、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、強スーパーリーチタイトル演出、図柄揃い演出、予告

ボタン演出、決めボタン演出について図１５－１０９～図１５－１２１に示すタイミングチャートにもとづいて説明する。

【７１５４】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出）

まず、図１５－１０９、図１５－１１８、図１５－１２１に示すように、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、可変表示の開始タイミングである可変表示快指示飾り図柄拡大演出の開始タイミングから可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間Ａ１に亘って、飾り図柄が通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化された後、所定期間に亘って飾り図柄を「大」の状態で維持してから、再度飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ａ１は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間である。

【７１５５】

また、該期間Ａ１における飾り図柄を「大」の状態で維持している期間中においては、画像表示装置５において、飾図柄を対象として装飾エフェクトの表示が期間Ａ２に亘って実行される。更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、装飾エフェクトの表示開始タイミングから該装飾エフェクトに対応する装飾エフェクト対応音が期間Ａ３に亘って実行される。つまり、期間Ａ２は可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ａ３は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間である。

【７１５６】

ここで、本特徴部１における可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、期間Ａ１は期間Ａ２及び期間Ａ３よりも長い期間に設定されており、期間Ａ２は期間Ａ３よりも長い期間に設定されている（Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３）。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が開始され、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が終了する。更には、飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから実行される一方で、装飾エフェクト対応音は装飾エフェクトの表示よりも早く出力を終了する。

【７１５７】

更に、期間Ａ１から期間Ａ２を減算した期間は期間Ａ２よりも長い期間に設定されている。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【７１５８】

尚、本特徴部１では、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長短く定されていてもよい。

【７１５９】

また、遊技効果ランプ９は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから装飾エフェクトの表示及び装飾エフェクト対応音の出力開始タイミングまでの期間Ａ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は装飾エフェクトの表示終了後までの期間Ａ４２に亘って、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト（第１エフェクト）に応じた第１エフェクト表示用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間４３に亘って再度演

出背景用発酵性業データにもとづいて発光制御が実行される。
【７１６０】
（第１セリフ予告演出）
図１５－１１０、図１５－１１８、図１５－１２１に示すように、第１セリフ予告演出においては、第１セリフ予告演出の開始タイミングから該第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ１に亘って、第１セリフ予告演出の演出パターンに応じた第１セリフ画像が表示される。つまり、第１セリフ予告演出開始タイミングから第１セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｂ１は、第１セリフ予告演出における第１セリフ画像の表示期間である。尚、本特徴部１における第１セリフ画像は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから、画像表示装置５の上端部から中央部にかけて移動表示される画像である。
【７１６１】
第１セリフ画像の移動完了タイミングからは、該第１セリフ画像を対象として期間Ｂ２に亘って拡大エフェクトが表示されるとともに、期間Ｂ３に亘って該第１セリフ画像に応じた第１セリフ対応音が出力され、更に、期間Ｂ４に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｂ２は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｂ３は、第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間であり、期間Ｂ４は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【７１６２】
ここで、本特徴部１における第１セリフ予告演出においては、期間Ｂ１は期間Ｂ２、期間Ｂ３及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｂ３は期間Ｂ２及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されている（Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４、Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４）。
【７１６３】
つまり第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像の移動完了タイミングから拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音及び拡大エフェクト対応音の出力が開始される。そして、これら拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音の出力、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、第１セリフ対応音の出力が最も遅く終了する。
【７１６４】
更に、期間Ｂ１から期間Ｂ２を減算した期間は期間Ｂ２よりも長い期間に設定されている。つまり、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。
【７１６５】
尚、本特徴部１では、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。
【７１６６】
また、遊技効果ランプ９は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから第１セリフ画像の移動完了タイミングまでの期間Ｂ５１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は拡大エフェクトの表示期間（期間Ｂ２）と同一期間である期間Ｂ５２に亘って、第１セリフ予告演出用の拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＡにもとづいて発光制御が実行される。そして、第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ５３に亘って、拡大エフェクトの表示終了後に第１セリフ予告演出に応じた第１セリフ予告演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【７１６７】

（第２セリフ予告演出）
図１５－１１１、図１５－１１８、図１５－１２１に示すように、第２セリフ予告演出においては、第２セリフ予告演出の開始タイミングから所定期間に亘って、画像表示装置５の左端部から中央部にかけてキャラクタ画像の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像の移動表示完了タイミングからは、第２セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｃ１に亘って第２セリフ予告演出の演出パターンに応じた第２セリフ画像が表示される。つまり、キャラクタ画像の移動完了タイミングから第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ１は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間である。
【７１６８】
また、キャラクタ画像の移動完了タイミングからは、第２セリフ画像を対象として期間Ｃ２に亘って装飾エフェクトが表示されるとともに、期間Ｃ３に亘って装飾エフェクト対応音と第１セリフ画像に応じた第２セリフ対応音とが出力される。つまり、期間Ｃ２は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｃ３は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間である。
【７１６９】
ここで、本特徴部１における第２セリフ予告演出においては、期間Ｃ１は期間Ｃ２及び期間Ｃ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｃ２は期間Ｃ３よりも長い期間に設定されている（Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３）。
【７１７０】
つまり、第２セリフ予告演出では、第２セリフ画像の表示開始と同時に装飾エフェクトの表示、装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が開始され、第２セリフ画像の表示期間中に、装飾エフェクトの表示よりも先に装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が終了する。
【７１７１】
また、遊技効果ランプ９は、第２セリフ予告演出開始タイミングからキャラクタ画像移動完了タイミングまでの期間Ｃ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。更に、キャラクタ画像移動完了タイミングから装飾エフェクト対応音及びＢ第２セリフ対応音の出力終了直前までの期間Ｃ４２に亘って、第２セリフ画像を対象とした装飾エフェクト（第２エフェクト）に応じた第２エフェクト表示時用発光制御データＡにもとづいて発光制御が行われる。そして、以降は、第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ４３に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【７１７２】
（擬似連演出）
図１５－１１２、図１５－１１９、図１５－１２１に示すように、擬似連演出においては、擬似連演出の開始タイミングから該擬似連演出の終了タイミングまでの期間Ｄ１に亘って、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄の表示が行われる。より具体的には、擬似連演出の開始タイミングから一定期間に亘って、画像表示装置５において擬似連図柄の低速可変表示（通常の飾り図柄の可変表示よりも低速での可変表示）が実行され、遊技者に対して擬似連図柄の仮停止が示唆される。そして、擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の仮停止タイミングから、擬似連図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる擬似連図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って擬似連図柄を「大」の状態で維持してから、擬似連図柄縮小表示期間において再度擬似連図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、擬似連演出の終了タイミングまで擬似連図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。
【７１７３】
つまり、擬似連演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ｄ１は、擬似連演出における擬似連図柄の表示期間である。
【７１７４】

また、可変表示速度低速期間中から擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ２に亘って擬似連図柄を対象とした装飾エフェクトの表示が行われる。更に、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄拡大表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ３と、擬似連図柄縮小表示期間開始のタイミングから該擬似連図柄縮小表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ４とでは、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトが表示される。

【７１７５】

そして、期間Ｄ２と同一の期間である期間Ｄ５に亘って装飾エフェクト対応音が出力されるとともに、擬似連図柄拡大表示開始のタイミングからの期間Ｄ６及び擬似連図柄縮小表示開始のタイミングからの期間Ｄ７に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｄ２は、擬似連演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ３と期間Ｄ４は擬似連演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ５は、擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｄ６と期間Ｄ７は、拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【７１７６】

ここで、本特徴部１における擬似連演出では、期間Ｄ１は期間Ｄ２～期間Ｄ７よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ２と期間Ｄ５、期間Ｄ３と期間Ｄ４、期間６と期間Ｄ７は、それぞれ同一の長さの期間に設定されている。そして、期間Ｄ６は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ７は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている（Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞ＣＤ、Ｄ１＞Ｃ６、Ｄ１＞ＣＤ７、Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４）。

【７１７７】

つまり、擬似連演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで開始されるとともに、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで終了する。また、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。そして、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。

【７１７８】

更に、期間Ｄ１から期間Ｄ２を減算した期間は期間Ｄ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ３を減算した期間は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ４を減算した期間は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、擬似連図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【７１７９】

そして、期間Ｄ２は、期間Ｄ３や期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【７１８０】

尚、本特徴部１では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設

定されていてもよい。
【７１８１】
　また、遊技効果ランプ９は、擬似連演出開始タイミングから装飾エフェクトの表示開始タイミングまでの期間Ｄ８１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、装飾エフェクトの表示開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ８２に亘って、遊技者に対して擬似連図柄が仮停止することを煽ることに応じた擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄縮小表示の終了タイミングまでの期間Ｄ８３に亘って、擬似連図柄が仮停止したことに応じた擬似連図柄仮停止成功用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、擬似連図柄縮小表示の終了タイミングから擬似連演出終了タイミングまでの期間Ｄ８４に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【７１８２】
　（ノーマルリーチ演出）
　図１５－１１３、図１５－１１９、図１５－１２１に示すように、ノーマルリーチ演出においては、ノーマルリーチ演出の開始タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄（左右の飾り図柄）が停止したタイミング）からノーマルリーチ演出の終了タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄（左右の飾り図柄）が画像表示装置５の表示領域の左右に移動開始したタイミング）までの期間Ｅ１に亘って、左右の飾り図柄の拡大表示及び縮小表示が行われる。より具体的には、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、停止した左右の飾り図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる飾り図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って左右の飾り図柄を「大」の状態で維持してから、飾り図柄縮小表示期間において再度左右の飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまで左右の飾り図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。
【７１８３】
　つまり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングからノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間であり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｅ１１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間である。
【７１８４】
　また、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから期間Ｅ１１中の特定タイミングまでの期間Ｅ２に亘って左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｅ３に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われる。つまり、期間Ｅ２はノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｅ３はノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【７１８５】
　ここで、本特徴部１におけるノーマルリーチ演出では、期間Ｅ１は期間Ｅ１１、期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｅ１１は期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｅ３は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている（Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３、Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２）。
【７１８６】
　つまり、ノーマルリーチ演出では、左右の飾り図柄の拡大表示開始と共に拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が開始される一方で、これら飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が

最も早く終了し、飾り図柄の拡大表示が最も遅く終了する。
【７１８７】
更に、期間Ｅ１から期間Ｅ２を減算した期間は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている。つまり、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。
【７１８８】
尚、本特徴部１では、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。
【７１８９】
また、遊技効果ランプ９は、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力が共に実行されている特定タイミングまでの期間Ｅ４１に亘って、ノーマルリーチ演出における拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ４２に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【７１９０】
（強スーパーリーチタイトル演出）
図１５－１１４、図１５－１１５、図１５－１２０、図１５－１２１に示すように、強スーパーリーチタイトル演出においては、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからスーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１中に、強スーパーリーチ演出のタイトル画像（リーチタイトル画像）の拡大表示が行われる。具体的には、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１に亘って、リーチタイトル画像（白色または赤色の強スーパーリーチのタイトル画像）を、飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（リーチタイトル画像拡大表示期間）を経て飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでリーチタイトル画像は「大」の状態で維持させる。
【７１９１】
つまり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画画像の表示期間であり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからリーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングまでの期間Ｆ１１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間である。
【７１９２】
また、強スーパーリーチタイトル演出において、リーチタイトル画像の「大」状態での表示期間中において期間Ｆ２に亘ってリーチタイトル画像を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｆ３に亘ってリー異タイトル画像の表示色（白色または赤色）に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示終了後のタイミングから期間Ｆ４に亘って表示されている強リーチタイトル画像に応じた強リーチタイトル対応音の出力が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから強リーチタイトル対応音の出力開始タイミングまでの期間Ｆ５に亘って拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト対応音の出力が行われる。
【７１９３】
つまり、期間Ｆ２は、強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期

間であり、期間Ｆ３は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ４は、強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間であり、期間Ｆ５は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【７１９４】

ここで、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、期間Ｆ１は期間Ｆ１１、期間Ｆ２～期間Ｆ５のいずれよりも長い期間に設定されており、期間Ｆ５は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音よりも早く終了する。

【７１９５】

更に、期間Ｆ１から期間Ｆ２を減算した期間は期間Ｆ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｆ１から期間Ｆ３を減算した期間は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、リーチタイトル画像と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【７１９６】

そして、期間Ｆ２は、期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、リーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【７１９７】

尚、本特徴部１では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【７１９８】

また、遊技効果ランプ９は、強リーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１と同一の長さの期間である期間Ｆ６１に亘って、表示されているリーチタイトル画像の色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｆ１１の終了タイミング（リーチタイトル画像の拡大表示期間の終了タイミング）から装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｆ６２に亘って、強スーパーリーチタイトル演出での拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＣにもとづいて発光制御が実行され、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ６３に亘って、表示されているリーチタイトルの色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【７１９９】

（図柄揃い演出）

図１５－１１６、図１５－１２０、図１５－１２１に示すように、図柄揃い演出においては、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１中に、各飾り図柄の拡大表示が行われる。具体的には、図柄揃い演出の開始タイミングから期間Ｇ１１に亘って、各飾り図柄の大きさを通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（飾り図柄拡大表示期間）を経て各飾り図柄を通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。

そして、各飾り図柄を「大」の状態のまま一定期間表示した後は、縮小表示期間（飾り図柄祝表表示期間）を経て各飾り図柄を「大」の状態から「中」の状態に変化させる。尚、期間Ｇ１１の終了タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでは、各飾り図柄は「中」の状態で表示が維持される。

【７２００】

つまり、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１は、図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間であり、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｇ１１は、図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間である。

【７２０１】

また、図柄揃い演出において、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ２に亘って各飾り図柄に応じた装飾エフェクトの表示が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ３に亘って各飾り図柄に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄拡大表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ４に亘って装飾エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ５に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｇ６に亘って各飾り図柄の大きさが「大」の状態に変化したこと（拡大したこと）に応じた図柄サイズ変化対応音の出力が行われる。

【７２０２】

つまり、期間Ｇ２は、図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ３は、図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ４は、図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ５は、図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ６は、図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間である。

【７２０３】

ここで、本特徴部１における図柄揃い演出では、期間Ｇ１は、期間Ｇ１１、期間Ｇ２～期間Ｇ６のいずれの期間よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｇ２は期間Ｇ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ５は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている（Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６、Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３）。つまり、図柄揃い演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、装飾エフェクト対応音の出力は装飾エフェクトの表示よりも早く終了し、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音の出力よりも早く終了する。

【７２０４】

更に、期間Ｇ１から期間Ｇ２を減算した期間は期間Ｇ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ１から期間Ｇ３を減算した期間は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【７２０５】

そして、期間Ｇ２は、期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【７２０６】

尚、本特徴部１では、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エ

フェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【７２０７】

また、遊技効果ランプ９は、図柄揃い演出の開始タイミングから各飾り図柄を「大」状態で維持している期間中までの期間Ｇ７１に亘って、図柄揃い演出における装飾エフェクトに応じた装飾エフェクト表示時用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、該期間Ｇ７１の終了タイミングから期間Ｇ１１の終了タイミングまでの期間７２に亘って、図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｇ１１の終了タイミングから拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｇ７３に亘って、図柄揃い演出における拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＤにもとづいて発光制御が実行され、以降は、図柄揃い演出の終了タイミングまで図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【７２０８】

（予告ボタン演出）

図１５－１１７（Ａ）、図１５－１２０、図１５－１２１に示すように、予告ボタン演出においては、予告ボタン演出の開始タイミングから期間Ｘ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｘ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図１５－１１７（Ａ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｘ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【７２０９】

（決めボタン演出）

図１５－１１７（Ｂ）、図１５－１２０、図１５－１２１に示すように、決めボタン演出においては、決めボタン演出の開始タイミングから期間Ｙ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｙ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図１５－１１７（Ｂ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｙ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【７２１０】

ここで、本特徴部１における予告ボタン演出と決めボタン演出とについて、期間Ｙ１は期間Ｘ１よりも長い期間に設定されている。

【７２１１】

尚、上記した図１５－１２１には記載されていないが、図柄停止時拡大演出の実行時において、装飾エフェクトが重複することなく飾り図柄が表示される期間は、飾り図柄に装飾エフェクトが重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【７２１２】

以上、本発明の特徴部１を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部１に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【７２１３】

（変形例１）

例えば、前記特徴部１では、図１５－１１３及び図１５－１１６に示すように、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢによって遊技効果ランプ９の発光制御を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトに応じない発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う（例えば、図１５－１２９に示すように、ノーマルリーチ演出の実行期間中全てにおいて、演習背景用発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う）ようにしてもよい。このようにすることで、未だスーパーリーチ演出に発展するかもわからない状況において、大当り遊技状態に制御されることに対する過度な期待感を遊技者に付与してしまうことを防ぐことができる。

【７２１４】
（変形例２）
また、前記特徴部１における第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２を対象として左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９を同一態様の装飾エフェクトＳＥ１０を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１５－１３０に示すように、第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２の出現時にいずれのエフェクトも伴わず表示した後は、左向き矢印ＬＹ２を対象として、左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９とは異なる装飾エフェクトＳＥ１４を表示してもよい。このようにすることで、画像表示装置５において左向き矢印ＬＹ１と左向き矢印ＬＹ２のどちらが表示されているかを遊技者に対して分かり易くできる。
【７２１５】
（変形例３）
また、前記特徴部１における図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象として、本発明における出現エフェクトとして装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象としては、装飾エフェクトＳＥ６に加えて、飾り図柄の拡大を強調するエフェクト（例えば、画像表示装置５の中央部から端縁部に向けて拡散するような風のエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。
【７２１６】
（変形例４）
また、前記特徴部１における図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域において、大当りの組み合わせの飾り図柄を対象として、本発明における滞在エフェクトとしての拡大エフェクトＫＥ１２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における滞在エフェクトとしては、拡大エフェクトＫＥ１２に加えて、大当りの組み合わせの飾り図柄を強調するエフェクト（例えば、各飾り図柄に光が反射するようなエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。
【７２１７】
（変形例５）
また、前記特徴部１における図柄揃い演出としては、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで共通の装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態における図柄揃い演出と高ベース状態における図柄揃い演出とでは、異なる態様の装飾エフェクトを表示してもよい。
【７２１８】
（変形例６）
また、前記特徴部１では、可変表示中の各種演出（可変表示開始時飾り図柄拡大演出、セリフ予告演出、擬似連演出、リーチ示唆演出、ノーマルリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出、発展演出、強スーパーリーチタイトル演出、カットイン演出、図柄揃い演出等の本発明の所定演出に該当する演出）と低ベース状態や高ベース状態において可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の保留記憶が存在しない状態におけるデモ演出（デモムービー。本発明のデモンストレーション演出に該当する演出）と、については、本発明のオブジェクトに該当するキャラクタや文字等を対象として拡大エフェクトや装飾エフェ

クトを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定演出においては、特定のキャラクタや文字等の第１オブジェクトと該第１オブジェクトを対象とする第１エフェクトを表示可能とするとともに、デモンストレーション演出においては、所定演出とは異なるキャラクタや文字等の第２オブジェクトと該第２オブジェクトを対象とする第２エフェクトを表示可能とし、所定演出の実行期間中においては、第２オブジェクトと第２エフェクトとを表示不能である一方で、デモンストレーション演出の実行中においては、第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能としてもよい。例えば、デモンストレーション演出における図１５－８２（Ｏ）のシーンが実行された後であって図１５－８２（Ｐ）のシーンが実行される前に、可変表示中に実行可能な演出の一部紹介を行う「演出紹介」パートの表示が開始される。「演出紹介」パートでは、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１がそれぞれ「ＤＥＭＯ」の表示とともに表示される。すなわち、可変表示中においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能である一方で、図１５－８２（Ｐ）～図１５－８２（Ｖ）に示すデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができないものとなっており、デモンストレーション演出においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能であるとともにデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができる。

【７２１９】

（変形例７）

また、前記特徴部１では、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として、ラウンド数が１０ラウンド、大当り遊技終了後の高ベース状態において確変制御と時短制御とが共に最大で１００回実行される大当りＣのみを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別としては、ラウンド数、大当り遊技終了後の高ベース状態における確変制御と時短制御の実行の有無や最大実行回数のいずれかが異なる大当り（本変形例７では、図１５－１３１に示す大当りＤ）を設けてもよい。また、このように、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として大当りＣと大当りＤとを設ける場合については、大当りＤの大当り遊技中にて実行される演出について、表示されるエフェクトの種類数がデモ演出（デモムービー）中に表示される合計エフェクト数の種類数よりも多くなるようにしてもよい。尚、大当りＤの大当り遊技中において実行される演出は、図１５－７０、図１５－７５、図１５－７８、図１５－７９、図１５－８０の通りである。

【７２２０】

また、前記特徴部１では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【７２２１】

また、前記特徴部１では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態（高ベース状態）を有利状態としてもよい。

【７２２２】
　また、本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であってもよい。
【７２２３】
　（特徴部２）
　次に、本発明のパチンコ遊技機を実施するための形態を特徴部２に基づいて以下に説明する。尚、特徴部１と同一の構成については説明を省略する。
【７２２４】
　（コンプリート機能について）
　本特徴部２においては、主にパチンコ遊技機１におけるコンプリート機能について説明する。従来のパチンコ遊技機は、遊技者に過度に賞球を付与することによって射幸心を煽り、その結果適度な遊技の範疇を逸脱してしまう場合がある。このため、本特徴部２では、適度な遊技の範疇を逸脱しないように、遊技者が９５０００発分の賞球を獲得することを条件にパチンコ遊技機における遊技を停止するコンプリート機能を実装した。尚、本特徴部２では、遊技者が９５０００発分の賞球を獲得すること条件にコンプリート機能を作動させて遊技を停止する形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能を作動させる賞球の基準値は「９５０００」に限らず、該基準値としては、「１０００００」や「８００００」等情勢に見合った数値が設定されるものである。
【７２２５】
　尚、本特徴部２でのコンプリート機能による「遊技を停止する」とは、遊技球の発射を不能とすること、特別図柄の可変表示を実行しないこと、各種スイッチでの遊技球の検出をしないこと（つまり、遊技停止後の入賞による新たな賞球の払い出しを行わないこと）等が含まれている。
【７２２６】
　（特図ユニット・演出表示ユニット）
　図１５－１３２は、本特徴部２におけるパチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。遊技盤２の所定位置（図１５－１３２に示す例では遊技領域の左下方）には、特図ユニット２０１が設けられている。該特図ユニット２０１は、図１５－１３３、図１５－１３８（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ、ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９から構成されている。
【７２２７】
　第１特別図柄表示装置４Ａは８つのＬＥＤにより構成され、第２特別図柄表示装置４Ｂも８つのＬＥＤにより構成される。８つのＬＥＤ１つ１つを特定識別情報（特別図柄）と呼ぶ。また、８つのＬＥＤのまとまりを複数種類の特定識別情報（複数種類の特別図柄）と呼ぶ。第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂは、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞が発生（始動条件が成立）することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ（８つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。
【７２２８】
　特別図柄の「可変表示」とは、８つのＬＥＤをあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【７２２９】
　第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。ま

た、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【７２３０】

ラウンド数表示器２６は、５つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９は、それぞれ１つのＬＥＤである。当り表示灯２７は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、右打ち表示灯２８は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【７２３１】

図１５－１３８（Ｃ）に示すように、普通図柄表示器２０は４つのＬＥＤにより構成される。普通図柄表示器２０は、遊技球がゲート４１を通過（普通図柄の始動条件が成立）することで、普通図柄の可変表示を行い、普通図柄の組合せ（４つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「当り（普図当り）」や「はずれ（普図はずれ）」となったことを示す装置である。

【７２３２】

更に、画像表示装置５の右下方位置には、演出用表示ユニット２０２が設けられている。該演出用表示ユニット２０２は、図１５－１３８（Ｄ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ及び第２演出表示灯１５２Ｂ、第１サブ保留表示器１５１Ａ及び第２サブ保留表示器１５１Ｂ、右打ちランプ１５３から構成されている。

【７２３３】

第１演出表示灯１５２Ａは、第１特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第２演出表示灯１５２Ｂは、第２特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ１つのＬＥＤから構成されている。

【７２３４】

第１サブ保留表示器１５１Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第２サブ保留表示器１５１Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ２つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【７２３５】

また、右打ちランプ１５３は、１つのＬＥＤであって、時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【７２３６】

ここで、本特徴部２における第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示について説明する。図１５－１３８（Ｂ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂには、前述したように８つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって特別図柄が構成されている。第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、４０ｍｓが経過する度に１個ずつ点灯させるＬＥＤを切り替えていき、８個目のＬＥＤの点灯開始から４０ｍｓが経過することで再度１個目のＬＥＤの点灯が開始されるようになっている。つまり、本実施の形態においては、点灯対象のＬＥＤが１個目、２個目、３個目...８個目と順に変遷していく過程を

１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

【７２３７】

第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂは、可変表示結果や後述するコンプリート機能作動によって最終的に表示する特別図柄の態様（点灯するＬＥＤの組み合わせ）が異なっている。図１５－１３９（Ａ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち右上部のＬＥＤのみが最終的に点灯する。また、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別に応じて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうちいずれかのＬＥＤが最終的に１～７個点灯するようになっており、各点灯するＬＥＤの組み合わせは重複しないようになっている。

【７２３８】

つまり、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて大当りやはずれを示す態様としては、いずれのＬＥＤも点灯しない（全消灯）の組み合わせは存在しない。

【７２３９】

そして、図１５－１３９（Ｅ）に示すように、後述するコンプリート機能が作動する場合、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを含む特図ユニット２０１を構成するＬＥＤのいずれも点灯しない（全ＬＥＤ消灯）ようになっている。

【７２４０】

また、図１５－１３８（Ｃ）に示すように、普通図柄表示器２０は、前述したように４つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって普通図柄が構成されている。普通図柄表示器２０においては、４０ｍｓが経過する度に点灯させるＬＥＤを交互に切り替えていくことで普通図柄の可変表示が実行される。

【７２４１】

普通図柄表示器２０では、普通図柄の可変表示結果や後述するコンプリート機能作動によって最終的に表示する普通図柄の停止態様（点灯するＬＥＤの組み合わせ）が異なっている。図１５－１３９（Ｂ）に示すように、普通図柄の可変表示結果がはずれである場合は、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち左下のＬＥＤのみが最終的に点灯する。また、普通図柄の可変表示結果が当りである場合は、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち上側のＬＥＤ２つが最終的に点灯する。

【７２４２】

そして、後述するコンプリート機能が作動する場合、普通図柄表示器２０を構成する両ＬＥＤが消灯（全ＬＥＤ消灯）するようになっている。

【７２４３】

また、図１５－１３８（Ｅ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂには、それぞれ１つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって、特別図柄の可変表示が演出制御手段側でも示されるようになっている。第１特別図柄の可変表示が実行されている期間においては、第１演出表示灯１５２ＡはＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す一方で、第２演出表示灯１５２ＢはＬＥＤの消灯を維持する。逆に、第２特別図柄の可変表示が実行されている期間においては、第２演出表示等１５２ＢはＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す一方で、第１演出表示灯１５２ＡはＬＥＤの消灯を維持する。

【７２４４】

これら第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、２４０ｍｓ毎にＬＥＤの点灯と消灯を切り替える。つまり、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、ＬＥＤの２４０ｍｓに亘る点灯と２４０ｍｓに亘る消灯を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が演出制御手段側で示される。

【７２４５】

尚、第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂは、特別図柄の可変表示結果に

かかわらず対応する特別図柄の演出表示灯が点灯と消灯を繰り返すが、図１５－１３９（Ｃ）、図１５－１３９（Ｆ）に示すように、後述するコンプリート機能作動時には両演出表示灯（第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤと第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの両方）を含む演出用表示ユニット２０２を構成する全てのＬＥＤが点灯するようになっている。

【７２４６】

（その他スイッチ及びセンサ）

本特徴部２におけるパチンコ遊技機１には、アウトスイッチ３０Ｂが設けられている。該アウトスイッチ３０Ｂは主基板１１（スイッチ回路１１０）に接続されており、ＣＰＵ１０３は該アウトスイッチ３０Ｂからの信号によってアウト口を通過した遊技球を検出することが可能となっている。尚、アウトスイッチ３０Ｂは、各入賞口に入賞した遊技球や、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球等、遊技領域２に向けて打ちされた後にパチンコ遊技機１外に排出される遊技球全てとカウントするスイッチである。

【７２４７】

また、本特徴部２には、第１始動入賞口に進入する遊技球を検出するための第１始動口スイッチ２２Ａと、第２始動入賞口に進入する遊技球を検出するための第２始動口スイッチ２２Ｂと、が設けられている。これら始動口スイッチのうち、第１始動口スイッチ２２Ａにおいて遊技球が検出された場合（第１始動入賞が発生した場合）には賞球として遊技球が３球払い出される一方で、第２始動口スイッチ２２Ｂにおいて遊技球が検出された場合（第２始動入賞が発生した場合）には賞球として遊技球が１球払い出されるようになっている。

【７２４８】

主基板１１には、パチンコ遊技機１において大当り確率に対応する設定値をセット可能とするための錠スイッチ５１、該錠スイッチ５１を操作した状態（パチンコ遊技機１において設定値を設定可能な状態）としたときに操作することで設定値をセットするための設定切替スイッチ５２が接続されている。また、主基板１１には、パチンコ遊技機１において払い出された賞球数やアウト球数にもとづいて当該パチンコ遊技機１におけるベース値を表示可能な表示モニタ５３が接続されている。錠スイッチ５１、設定切替スイッチ５２、表示モニタ５３は、図示しないパチンコ遊技機１の背面側に配置されており、遊技者による操作さ視認が不可能となっている。

【７２４９】

更に、本特徴部２における主基板１１には、上皿が遊技球（払い出された賞球）によって満たされている（満タン状態である）ことを検出可能な満タンセンサ５４、パチンコ遊技機１が設置されている遊技島から賞球として供給される遊技球が枯渇していること（球切れ）を検出可能な球切れセンサ５５、パチンコ遊技機１に磁石が近接していることを検出可能な磁石センサ５６、パチンコ遊技機１にスマートフォン等の電波を発する携帯電子機器が近接していることを検出可能な電波センサ５７が接続されている。

【７２５０】

（メモリマップ）

図１５－１３４は、本特徴部２におけるメモリマップである。本特徴部２におけるＲＯＭ１０１やＲＡＭ１０２には、使用領域内プログラム領域、使用領域内データ領域、これら使用領域内プログラム領域や使用領域内データ領域に格納されているプログラムや設定値にもとづく処理を実行する領域（使用領域のワークや使用領域のスタックエリア）等、遊技状態の制御や賞球の払い出し等の主に遊技に関連するデータを格納・実行するための領域と、使用領域外プログラム領域、使用領域外データ領域、これら使用領域外プログラム領域や使用領域外データ領域に格納されているプログラムや設定値にもとづく処理を実行する領域（使用領域外のワーク、使用領域外のスタックエリア）等、エラーの検出や後述するコンプリート機能の作動等の直接遊技には関連しないデータを格納・実行するための領域が設けられている。

【７２５１】

つまり、使用領域内プログラム領域、使用領域内データ領域、使用領域のワーク、使用領域のスタックエリアは、パチンコ遊技機を遊技場に設置するための試験対象となるデータが格納・実行される領域であり、使用領域外プログラム領域、、使用領域外データ領域、使用領域外のワーク、使用領域外のスタックエリアは、パチンコ遊技機を遊技場に設置するための試験対象外となるデータが格納・実行される領域である。特に本特徴部２では、使用領域のワーク、使用領域のスタックエリアで実行される処理を領域内処理と呼称し、使用領域外データ領域、使用領域外のワークで実行される処理を領域外処理と呼称する。

【７２５２】

（画像描画領域・輝度データ格納領域）

図１５－１３５（Ａ）に示すように、本特徴部２の表示制御部１２３のＶＲＡＭ領域には、図１５－４、図１５－５のレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域に加えて、レイヤ１４の画像として後述する事前報知対応画像や警告報知対応画像を描画・配置するためのレイヤ１４画像描画領域、レイヤ１５の画像として球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要度の低いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ１を描画・配置するためのレイヤ１５画像描画領域、レイヤ１６の画像として後述するコンプリート機能作動対応画像Ｃを描画・配置するためのレイヤ１６画像描画領域、レイヤ１７の画像として電波エラーや磁石エラー等の比較的重要度の高いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ２を描画・配置するためのレイヤ１７画像描画領域が配置されている。

【７２５３】

尚、レイヤ１４画像描画領域に描画される画像はレイヤ１３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１５画像描画領域に描画される画像はレイヤ１４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１６画像描画領域に描画される画像はレイヤ１５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１７画像描画領域に描画される画像はレイヤ１６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【７２５４】

レイヤ１４画像描画領域は、上記したように事前報知対応画像や警告報知対応画像を描画・配置する描画領域であるが、レイヤ１４画像描画領域はこれら前報知対応画像や警告報知対応画像の透過率を変更可能であるとともに、これら前報知対応画像や警告報知対応画像を画像表示装置５の表示領域の上部に表示するため以外には他の画像の描画・配置を行わない描画領域である。

【７２５５】

レイヤ１５画像描画領域は、上記したように球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要度の低いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ１を描画・配置する描画領域であるが、レイヤ１５画像描画領域はこれら比較的重要度の低いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ１を画像表示装置５の表示領域の中央部に表示するため以外には他の画像の描画・配置を行わない描画領域である。

【７２５６】

また、レイヤ１６画像描画領域は、上記したコンプリート機能作動対応画像Ｃを画像表示装置５の全表示領域に亘って表示するため描画領域であり、レイヤ１７画像描画領域は、上記した電波エラーや磁石エラー等の比較的重要度の高いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ２を画像表示装置５の全表示領域に亘って表示するため描画領域である。

【７２５７】

尚、本特徴部２では、レイヤ１４画像描画領域やレイヤ１５画像描画領域において描画された画像が画像表示装置５の表示領域に表示されているとき、遊技者は、これらレイヤ１４画像描画領域やレイヤ１５画像描画領域よりも下位の画像描画領域にて描画されて画像表示装置５の表示領域に表示されている画像を視認可能となっている。

【７２５８】

更に、レイヤ１６画像描画領域やレイヤ１７画像描画領域において描画された画像が画

像表示装置５の表示領域に表示されているとき、遊技者は、これらレイヤ１６画像描画領域やレイヤ１７画像描画領域よりも下位の画像描画領域にて描画されて画像表示装置５の表示領域に表示されている画像をいずれも視認不能可能となっている。

【７２５９】

本特徴部２のランプ制御基板１４には、図示しないランプ制御部が設けれており、該ランプ制御部には、図１５－１３５（Ｂ）に示すように、画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した輝度データを格納するための第１輝度データ格納領域、後述するコンプリート機能作動対応画像Ｃに対応した輝度データを格納するための第２輝度データ格納領域、各エラーのエラー対応画像Ｅに対応した輝度データを格納するための第３輝度データ格納領域が配置されている。以降、本特徴部２では、重要度が低いエラーに対応するエラー対応画像Ｅ１と重要度が高いエラーに対応するエラー対応画像Ｅ２の両方を指す場合は、単に「エラー対応画像Ｅ」と記載する場合がある。

【７２６０】

本特徴部２では、第１輝度データ格納領域に格納される輝度データが遊技効果ランプ９を発光させるためのデータとして使用される優先度が最も低く設定されており、第３輝度データ格納領域に格納される輝度データが遊技効果ランプ９を発光させるためのデータとして使用される優先度が最も低く設定されている。

【７２６１】

つまり、背景画像に対応する遊技効果ランプ９の発光は、コンプリート機能の作動によって該コンプリート機能の作動に対応する遊技効果ランプ９の発光に切り替えられるとともに、エラーの発生によって該エラーに対応する遊技効果ランプ９の発光に切り替えられるようになっている。更に、コンプリート機能の作動に対応する遊技効果ランプ９の発光は、エラーの発生によって該エラーに対応する遊技効果ランプ９の発光に切り替えられるようになっている。

【７２６２】

（遊技状態指定コマンド）

図１５－１３６は、本特徴部２で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。本特徴部２の演出制御コマンドは図１５－６の演出制御コマンドに加えて、ＭＹ状態指定コマンド、コンプリート機能制御指定コマンド、エラー通知コマンドを含んでいる。

【７２６３】

コマンドＡＤＸＸＨは、図１５－１３７（Ａ）に示すように、後述するコンプリート機能が作動するまでの払い出された賞球数とアウト球数との差（賞球の純増数）を示すＭＹカウンタ値を通知するためのＭＹ状態指定コマンドである。尚、ＭＹ状態指定コマンドでは、コンプリート機能作動までの残りＭＹカウンタ値に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。

【７２６４】

コマンドＡＦＸＸＨは、図１５－１３７（Ｂ）に示すように、後述するコンプリート機能が作動しているか否か及び作動するまでの条件を指定するためのコンプリート機能制御指定コマンドである。コンプリート機能制御指定コマンドでは、コンプリート機能が作動しているか否か及び作動するまでの条件に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。例えば、ＡＦ００Ｈは、コンプリート機能の作動までのＭＹカウンタ値が５００１以上（賞球の純増５００１発以上）であることを指定する第１コンプリート機能制御指定コマンドであり、ＡＦ０１Ｈは、コンプリート機能の作動までのＭＹカウンタ値が１～５０００（賞球の純増５０００発以下）であることを指定する第２コンプリート機能制御指定コマンドであり、ＡＦ０２Ｈは、大当り遊技中にコンプリート機能の作動までのＭＹカウンタ値が０となった（作動条件を満たした）がコンプリート機能が作動していないことを指定する第３コンプリート機能制御指定コマンドであり、ＡＦ０３Ｈは、コンプリート機能が作動したことを指定する第４コンプリート機能制御指定コマンドである。

【７２６５】

コマンドＥ０ＸＸＨは、図１５－１３７（Ｃ）に示すように、エラーの発生を通知するためのエラー通知コマンドである。エラー通知コマンドでは、発生したエラーに応じて異なるＥＸＴデータが設定される。例えば、Ｅ０００Ｈは、球切れエラーの発生を通知するための球切れエラー通知コマンドであり、Ｅ００１Ｈは、満タンエラーの発生を通知するための満タンエラー通知コマンドであり、Ｅ００２Ｈは、磁石エラーの発生を通知するための磁石エラー通知コマンドであり、Ｅ００３Ｈは、電波エラーの発生を通知するための電波エラー通知コマンドである。

【７２６６】

（表示モニタ）

図１５－１４０（Ａ）に示すように、表示モニタ５３は、第１表示部５３Ａ、第２表示部５３Ｂ、第３表示部５３Ｃ、第４表示部５３Ｄを備えている。第１表示部５３Ａ～第４表示部５３Ｄは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第１表示部５３Ａ～第４表示部５３Ｄは、赤色にて点灯・点滅が可能となっている。

【７２６７】

表示モニタ５３には、図１５－１４０（Ｂ）及び図１５－１４０（Ｃ）に示すように、全遊技状態のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースＬと、全遊技状態における１回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース１と、全遊技状態における２回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース２と、全遊技状態における３回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース３と、を表示可能となっている。ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３は、百分率にて表示モニタ５３に表示される。

【７２６８】

実際に表示モニタ５３にてベースＬを表示する場合は、該ベースＬの略記である「ｂＬ．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「Ｌ．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ５３にてベース１を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ１．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「１．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ５３にてベース２を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ２．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「２．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ５３にてベース３を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ３．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「３．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。

【７２６９】

本実施例の表示モニタ５３では、主基板１１（ＣＰＵ１０３）の制御によってこれらベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板１１は、ベースＬ→ベース１→ベース２→ベース３の順番で表示モニタ５３の表示を５秒間隔で切り替える制御を実行する。

【７２７０】

（出力用ポート）

次に、本特徴部２におけるＩ／Ｏポート１２５内の出力用ポートに付いて説明する。図１５－１４１～図１５－１４５に示すように、出力用ポートには、ソレノイド出力用ポート（出力ポート０）、磁石センサ制御信号・ＤＧコモン出力用ポート（出力ポート１）、遊技情報出力用ポート（出力ポート２）、性能表示出力用ポート（出力ポート１０のＤＧ

１～ＤＧ４）、ＤＧ信号出力用ポート（出力ポート３のＤＧ１～ＤＧ５）、遊技情報出力用ポート２（出力ポート１１）、試験端子出力用ポート１（出力ポート１２）、試験端子出力用ポート２（出力ポート４）、試験端子出力用ポート３（出力ポート５）、試験端子出力用ポート４（出力ポート６）、試験端子出力用ポート５（出力ポート７）、試験端子出力用ポート６（出力ポート８）、試験端子出力用ポート７（出力ポート９）が設けられている。これら出力用ポートには、ビット毎に各信号やＬＥＤが割り当てられており、これらビット毎の論理値として「０」や「１」をセットすることにより各種信号の出力や特図ユニット２０１、表示モニタ５３を構成するＬＥＤの点灯、それノイド８１、８２、８３のＯＮ・ＯＦＦの切替を実行可能となっている。

【７２７１】

（バッファ・フラグ・タイマ）

【７２７２】

本特徴部２では、領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマと、領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマとが異なっている。図１５－１４６～図１５－１４８に示すように、領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマとしては、バックアップやソレノイド出力に使用されるもの（図１５－１４６のバックアップ・ソレノイド出力の項目）、特別図柄の表示制御に使用されるもの（図１５－１４６の特別図柄１表示制御の項目）、普通図柄の表示制御に使用されるもの（図１５－１４６の普通図柄表示制御の項目）、特別図柄の可変表示に使用されるもの（図１５－１４６の特別図柄の項目）、普通図柄の可変表示や普図当りにもとづくソレノイドの制御に使用されるもの（図１５－１４６の普通図柄用作業領域の項目）、遊技状態の制御に使用されるもの（図１５－１４７の遊技状態制御の項目）、エラーの監視に使用されるもの（図１５－１４８のエラー監視の項目）、後述するコンプリート機能に関して、パチンコ遊技機１への外部出力に使用されるもの（図１５－１４９のコンプリート機能の項目）が設けられている。

【７２７３】

尚、これら領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマは、全てパチンコ遊技機１のコールドスタート時の初期化処理（図１５－１５１のステップＳ６）においてクリアされるようになっている。

【７２７４】

本特徴部２においてパチンコ遊技機１は、電源投入によってコールドスタートとホットスタートとのどちらかで起動する。ホットスタートとは、電断が発生する際に作成されたバックアップデータが正常であるとき、これらバックアップデータにもとづいてパチンコ遊技機１を電断発生したタイミングの状態で起動することを指す。また、コールドスタートとは、ＲＡＭクリアスイッチが操作されている状態で電源投入されたことと、電断が発生する際に作成されたバックアップデータに異常があることのどちらかの条件が成立したときに、ＲＡＭのデータ（領域内及び領域外のデータ）を初期化してパチンコ遊技機１を起動することを指す。

【７２７５】

また、図１５－１５０に示すように、領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマとしては、試験端子に信号を出力するために使用されるもの（図１５－１５０の試験端子の項目）、磁石エラー監視に使用されるもの（図１５－１５０の磁石エラー監視の項目）、磁石エラーや電波エラー等のエラー以外の不正行為監視に使用されるもの（図１５－１５０の不正行為監視の項目）、コンプリート機能の作動に使用されるもの（図１５－１５０のコンプリート機能の項目）、表示モニタ５３にベース値を表示するために使用されるもの（図１５－１５０の性能表示モニタ用の項目）が設けれている。

【７２７６】

尚、これら領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマのうち表示モニタ５３にベース値を表示するために使用されるもの以外は全てパチンコ遊技機１のコールドスタート時の領域外ＲＡＭクリア処理においてクリアされるようになっている。

【７２７７】

（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【７２７８】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１５－１５１は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【７２７９】
（遊技制御メイン処理）
図１５－１５１に示すように、本特徴部２の遊技制御メイン処理においてＣＰＵ１０３は、復旧処理（ステップＳ４）や領域外ＲＡＭクリア処理を含む初期化処理（ステップＳ６）を実行した後、呼出コマンドにより領域外から領域外ＲＷＭ初期値設定処理を呼び出すことで、領域外処理としての領域外ＲＷＭ初期値設定処理を実行するとともに（ステップＳ７Ａ）、同じく呼出コマンドにより領域外からコンプリート機能初期値設定処理を呼び出す（ステップＳ７Ｂ）ことで、領域外処理としてのコンプリート機能初期値設定処理を実行し、以降のステップＳ８～ステップＳ１０の処理を実行する。
【７２８０】
（領域外ＲＷＭ初期値設定処理）
図１５－１５２は、領域外ＲＷＭ初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。領域外ＲＷＭ初期値設定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず領域外スタックポインタの設定を行う（ステップＳＡ２１）。そして、電断時のバックアップデータにもとづいてバックアップデータ初期値設定処理（ステップＳＡ２２）を実行するとともに、表示モニタ５３においてベース値を表示するための性能表示ＲＷＭ初期値設定処理（ステップＳＡ２３）、コンプリート機能を作動させる初期設定のためのコンプリート機能初期値設定処理（ステップＳＡ２４）を実行する。最後に、遊技制御メイン処理に復帰するための処理を実行して領域外ＲＷＭ初期値設定処理を終了する。
【７２８１】
（コンプリート機能初期値設定処理）
図１５－１５３は、図１５－１５２のコンプリート機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。コンプリート機能初期値設定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、電断時にバックアップされていたデータのうち、後述するＭＹ保存バッファ値と前回ＭＹ保存バッファ値をクリアする（ステップＳＡ３１）。そして、後述するコンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値（図１５－１５９（Ｂ）に示す「２」または「３」）であるか否かを判定する（ステップＳＡ３２）。
【７２８２】
コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値ではない、すなわち、電断時において大当り遊技状態ではなく且つコンプリート機能が作動していない状態ではない場合（ステップＳＡ３２；Ｎ）は、電断時にバックアップされていたデータのうちコンプリート機能作動管理バッファ値とコンプリート機能カウンタ値の両方をクリアし（ステップＳＡ３３、ステップＳＡ３４）、コンプリート機能初期値設定処理を終了する。一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値である、すなわち、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことによりコンプリート機能が作動していた場合、若しくは、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したが大当り遊技状態であったことによりコンプリート機能が作動していない場合（ステップＳＡ３２；Ｙ）は、コンプリート機能カウンタ値のみをクリアし（ステップＳＡ３４）、コンプリート機能初期値設定処理を終了する。
【７２８３】
（コンプリート機能状態コマンド送信処理）

図１５－１５４は、図１５－１５１に示すコンプリート機能状態コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。コンプリート機能状態コマンド送信処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値（図１５－１６５（Ｂ）に示す「２」または「３」）であるか否かを判定する（ステップＳＡ４１）。

【７２８４】

コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値ではない、すなわち、電断時において大当り遊技状態ではなく且つコンプリート機能が作動していない状態ではない場合（ステップＳＡ４１；Ｎ）は、遊技制御メイン処理に復帰する設定を行ってコンプリート機能状態コマンド送信処理を終了する（ステップＳＡ４３）。一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値である、すなわち、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことによりコンプリート機能が作動していた場合、若しくは、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したが大当り遊技状態であったことによりコンプリート機能が作動していない場合（ステップＳＡ４１；Ｙ）は、状態に応じたコンプリート機能制御指定コマンド（図１５－１３７（Ｂ）参照）を演出制御基板１２に対して送信するとともに、遊技制御メイン処理に復帰する設定を行ってコンプリート機能状態コマンド送信処理を終了する（ステップＳＡ４２、ステップＳＡ４３）。

【７２８５】

（遊技制御用タイマ割込み処理）

図１５－１５５、図１５－１５６は、本特徴部２における遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御用タイマ割込み処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、電断処理を実行する（ステップＳＡ２０１）。電断処理においてＣＰＵ１０３は、例えば、電源基板１７から電断が発生したことを示す電源断信号を検出したか否かを判定し、電源断信号を検出した場合は、電断が発生したとして遊技状態を特定可能なフラグ等を含む遊技用データをバックアップデータとして、バックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存する。尚、本特徴部２においては、後述するＭＹ保存バッファ値、前回ＭＹ保存バッファ値、コンプリート機能作動管理バッファ値、コンプリート機能カウンタ値、コンプリート機能作動フラグ等のコンプリート機能に関するデータもバックアップデータとしてＲＡＭ１０２に保存される。

【７２８６】

次に、ＣＰＵ１０３は、不正行為監視フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０２）。不正行為監視フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２０２；Ｎ）は、更にコンプリート機能作動フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０３）。

【７２８７】

コンプリート機能作動フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２０３；Ｎ）、ＣＰＵ１０３はスイッチ処理（ステップＳＡ２０４）を実行する。スイッチ処理では、例えば、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４、アウトスイッチ３０Ｂといった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する。続いて、ＣＰＵ１０３は、遊技に関する各種タイマ値（例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口２以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値）を減算するためのタイマ減算処理（ステップＳＳ２０５）を実行する。

【７２８８】

また、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドによって領域外からエラー処理１を呼び出し、該エラー処理１を実行する。そして、エラー処理１から復帰した後は、第２始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監視するための始動口２異常入賞監視処理（ステップＳＡ２０６）、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発

生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板１２に対して送信するための入賞報知処理（ステップＳＡ２０７）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロセス処理（ステップＳＡ２１５）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップＳＡ２１６）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップＳＡ２１９）、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤを点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップＳＡ２２０）を実行する。

【７２８９】

そして、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外から遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理を呼び出し、該試験端子処理を実行する（ＳＡ２２１）。試験端子処理からの復帰後は、出力ポート０のＲＡＭ領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステップＳＡ２２２）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップＳＡ２２３）、普図プロセスフラグの値に応じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップＳＡ２２４）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板１２に対して送信する枠状態出力処理（ステップＳＡ２２５）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ等を構成するＬＥＤの点灯制御をおこなう表示制御処理（ステップＳＡ２２６）を実行する。

【７２９０】

そして、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外からパチンコ遊技機１の背面側に設けられた表示モニタ５３にベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理を呼び出し、該性能表示モニタ制御処理を実行する（ステップＳＡ２２８）。更に、性能表示モニタ制御処理からの復帰後、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外からコンプリート機能制御処理を呼び出し、該コンプリート機能制御処理を実行する（ステップＳＡ２９９）。コンプリート機能制御処理からの復帰後は、割込みを許可してから（ステップＳＡ２３０）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【７２９１】

尚、不正行為監視フラグがセットされている場合（ステップＳＡ２０２；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、前回不正行為監視フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２３１）。前回不正行為監視フラグがセットされている場合（ステップＳＡ２３１；Ｙ）はステップＳＡ２４０に進み、前回不正行為監視フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２３１；Ｎ）は、前回不正行為監視フラグをセットするとともに（ステップＳＡ２３２）、賞球の払い出しを停止する処理を実行し（ステップＳＡ２３３）、ステップＳＡ２４０に進む。

【７２９２】

そして、コンプリート機能作動フラグがセットされている場合、つまり、コンプリート機能が作動している場合（ステップＳＡ２０３；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、前回コンプリート機能作動フラグがセットされているか否かを判定する（スップＳＡ２３４）。前回コンプリート機能作動フラグがセットされている場合（ステップＳＡ２３４；Ｙ）はステップＳＡ２３７に進み、前回コンプリート機能作動フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２３４；Ｎ）は、前回コンプリート機能作動フラグをセットするとともに（ステップＳＡ２３５）、コンプリート機能作動時のセキュリティ信号出力期間として３０秒に応じた値をセットすることで当該パチンコ遊技機外に対してセキュリティ信号の出力を実行し（ステップＳＡ２３６）、ステップＳＡ２３７に進む。ステップＳＡ２３７においてＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外からエラー処理２を呼び出し、該エラー処理２

を実行する。そして、エラー処理２からの復帰後は、前述したステップＳＡ２１９と同様の賞球制御処理（ステップＳＡ２３８）と、前述したステップＳＡ２２５と同様の枠状態出力処理（ステップＳＡ２３９）を実行してステップＳＡ２４０に進む。

【７２９３】

ステップＳＡ２４０においてＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１における遊技を停止するための遊技停止処理を実行するとともに、割込みを許可してから（ステップＳＡ２４１）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【７２９４】

（普通図柄プロセス処理）

図１５－１５７は、図１５－１５５に示す普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理においてＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ２１がオンとなったか否か、つまり、遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かを判定する（ステップＳＡ２１６Ａ）。ゲートスイッチ２１がオンとなっている場合（ステップＳＡ２１６Ａ；Ｙ）は、ゲートスイッチ通過処理を実行する（ステップＳＡ２１６Ｂ）。ゲートスイッチ通過処理においてＣＰＵ１０３は、例えば、普通図柄当り判定用の乱数値ＭＲ５を抽出し、該抽出した乱数値ＭＲ５の値を普通図柄保留記憶として普図保留記憶部（図１５－１６参照）に記憶する処理を実行すればよい。

【７２９５】

ゲートスイッチ通過処理の実行後、またはゲートスイッチ２１がオフのままである場合（ステップＳＡ２１６Ａ；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスフラグの値にもとづいて普通図柄通常処理（ステップＳＡ２１６Ｃ）、普通図柄変動処理（ステップＳＡ２１６Ｄ）、普通図柄停止処理（ステップＳＡ２１６Ｅ）、普通電動役物作動処理（ＳＡ２１６Ｆ）のいずれかを実行する。

【７２９６】

普通図柄通常処理においてＣＰＵ１０３は、普図保留記憶部の保留記憶番号「１」から普通図柄保留記憶を読み出すとともに、普通図柄保留記憶数を－１して普図保留記憶部の記憶内容をシフトする。そして、読み出した普通図柄保留記憶（乱数値ＭＲ５の値）が普通図柄の当り判定値であるかを判定する。読み出した乱数値ＭＲ５の値が普通図柄の当り判定値である場合は、普図当りフラグをオンにセットして普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理に応じた値に更新して普通図柄通常処理を終了する。尚、読み出した乱数値ＭＲ５の値が普通図柄の当り判定値でない場合は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理に応じた値に更新して普通図柄通常処理を終了する。

【７２９７】

普通図柄変動処理においてＣＰＵ１０３は、現在の遊技状態にもとづく普通図柄可変表示期間に亘って普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤの点灯と消灯を繰り返し実行する（普通図柄の可変表示を実行する）。普通図柄可変表示期間が終了した場合は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理に応じた値に更新して普通図柄変動処理を終了する。

【７２９８】

普通図柄停止処理においてＣＰＵ１０３は、普通図柄の可変表示結果にもとづいて普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤを所定期間（例えば、２秒間）に亘って点灯させる。普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ所定期間に亘って点灯させた後は、当該普通図柄の可変表示結果がはずれ（普図はずれ）であった場合は普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理に応じた値に更新して普通図柄停止処理を終了し、当該普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）であった場合は普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理に応じた値に更新して普通図柄停止処理を終了する。

【７２９９】

（普通電動役物作動処理）

図１５－１５８は、図１５－１５７に示す普通電動役物作動処理の一例を示すフローチャートである。普通電動役物作動処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、普通電動役物開放

回数カウンタ値のセットがあるか否かを判定する（ステップＳＡ１０１）。普通電動役物開放回数カウンタ値がセットされていない場合（ステップＳＣ１０１；Ｎ）は、普通電動役物開放回数カウンタ値に「２」をセットしてステップＳＣ１０３に進む（ステップＳＣ１０２）。また、普通電動役物開放回数カウンタ値にいずれかの値がセットされている場合（ステップＳＣ１０１；Ｙ）はステップＳＣ１０３に進む。

【７３００】

ステップＳＣ１０３においてＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがセットされているか否かを判定する（ステップＳＣ１０３）。普通図柄プロセスタイマがセットされていない場合（ステップＳＣ１０３；Ｎ）は、普通図柄プロセスタイマをセットしてステップＳＣ１０５に進む（ステップＳＣ１０４）。また、普通図柄プロセスタイマがセットされている場合（ステップＳＣ１０３；Ｙ）は、ステップＳＣ１０５に進む。

【７３０１】

ステップＳＣ１０５においてＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値を更新する（普通図柄プロセスタイマの値を－１する）。そして、更新後の普通図柄プロセスタイマ値を参照して、普通電動役物開放タイミングであるか否かを判定する（ステップＳＣ１０６）。普通電動役物開放タイミングである場合（ステップＳＣ１０６；Ｙ）は、第２始動入賞口の開放設定として、ソレノイド用バッファの値を「１」にセットするとともに（ステップＳＣ１０７）、当該普通電動役物の開放期間中（第２始動入賞口の開放期間中）に第２始動入賞口に入賞した遊技球数を示す普通電動役物入賞個数カウンタに「０」をセットしてステップＳＣ１０９に進む（ステップＳＣ１０８）。また、普通電動役物開放タイミングでない場合（ステップＳＣ１０６；Ｎ）は、ステップＳＣ１０９に進む。

【７３０２】

尚、ステップＳＣ１０７においてソレノイド用バッファの値に「１」がセットされたことによって、出力処理（ステップＳＡ２２２）においてソレノイド８１に対して駆動信号が出力される。つまり、第２始動入賞口が開放される。

【７３０３】

ステップＳＣ１０９においてＣＰＵ１０３は、普通電動役物の開放期間中であるか否かを判定する（ステップＳＣ１０９）。普通電動役物の開放期間中ではない場合（ステップＳＣ１０９；Ｎ）はステップＳＣ１１４に進み、普通電動役物の開放期間中である場合（ステップＳＣ１０９；Ｙ）は、更に第２始動入賞口への入賞が有るか否かを判定する（ステップＳＣ１１０）。

【７３０４】

第２始動入賞口への入賞が無い場合（ステップＳＣ１１０；Ｎ）はステップＳＣ１１４に進み、第２始動入賞口への入賞が有る場合（ステップＳＣ１１０；Ｙ）は、普通電動役物入賞個数カウンタ値を＋１し（ステップＳＣ１１１）、普通電動役物入賞個数カウンタ値が１０以上となったか否か、つまり、該普通電動役物開放期間中に遊技球が第２始動入賞口に１０球以上入賞したか否かを判定する（ステップＳＣ１１２）。普通電動役物入賞個数カウンタ値が９以下である場合（ステップＳＣ１１２；Ｎ）はステップＳＣ１１４に進み、普通電動役物入賞個数カウンタ値が１０以上である場合（ステップＳＣ１１２；Ｙ）は、普通図柄プロセスタイマの値を「０」にセットしてステップＳＣ１１４に進む。

【７３０５】

ステップＳＣ１１４においてＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値が０であるか否かを判定する（ステップＳＣ１１４）。普通図柄プロセスタイマの値が０でない場合（ステップＳＣ１１４；Ｎ）は普通電動役物作動処理を終了し、普通図柄プロセスタイマの値が０である場合（ステップＳＣ１１４；Ｙ）は、普通図柄プロセスタイマ値をクリアする（ステップＳＣ１１５）。そして、第２始動入賞口の閉鎖設定として、ソレノイド用バッファの値を「０」にセットする（ステップＳＣ１１６）。

【７３０６】

尚、ステップＳＣ１１６においてソレノイド用バッファの値に「０」がセットされたことによって、出力処理（ステップＳＡ２２２）においてソレノイド８１に対しての駆動信

号の出力が停止される。つまり、第２始動入賞口が閉鎖される。
【７３０７】
　また、ＣＰＵ１０３は、普通電動役物開放回数カウンタ値を－１し（ステップＳＣ１１７）、該普通電動役物開放回数カウンタ値が０となったか否かを判定する（ステップＳＣ１１８）。普通電動役物開放回数カウンタ値が１である場合（ステップＳＣ１１８；Ｎ）は普通電動役物作動処理を終了し、普通電動役物開放回数カウンタ値が０である場合（ステップＳＣ１１８；Ｙ）は、普通電動役物開放回数カウンタ値をクリアし（ステップＳＣ１１９）、更に普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理に応じた値に更新して普通電動役物作動処理を終了する（ステップＳＣ１２０）。
【７３０８】
　以上のように、本特徴部２において第２始動入賞口は、普通図柄の可変表示結果が当りとなることで開放され、該第２始動入賞口遊技球が所定球数入賞することと、第２始動入賞口の開放期間が経過することのどちらか一方の条件ガセ率することによって閉鎖される。また、本実施例では、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となることによって第２始動入賞口が２回開放される形態を例示しているが、１回の普図当りにおける第２始動入賞口の開放回数は１回や３回以上であってもよい。
【７３０９】
　（エラー処理１）
　図１５－１５９は、図１５－１５５のステップＳＡ２０５において領域外処理として実行するエラー処理１の一例を示すフローチャートである。エラー処理１においてＣＰＵ１０３は、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ａ）、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ｂ）、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ｃ）及びスイッチ異常エラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ｄ）を実行する。そして、ＣＰＵ１０３は、遊技制御用タイマ割込処理に復帰するための処理を実行してエラー処理１を終了する（ステップＳＡ２０５Ｅ）。
【７３１０】
　特にＣＰＵ１０３は、磁石エラー報知処理において磁石エラーの発生を検出した場合と電波エラー報知処理において電波エラーの発生を検出した場合とでは、前述した不正行為監視フラグをセットする処理を実行する。つまり、本特徴部２では、図１５－１５５、図１５－１５６に示すように、不正行為監視フラグがセットされることで、その時点で実行中の賞球の払い出しが停止されるようになっている。
【７３１１】
　（エラー処理２）
　図１５－１６０は、図１５－１５９のステップＳＡ２３６において領域外処理として実行するエラー処理２の一例を示すフローチャートである。エラー処理２においてＣＰＵ１０３は、クリアデータのセットを行う（ステップＳＡ２３７Ａ）。そして、該クリアデータを領域外エラー報知用バッファ１にストアするとともに（ステップＳＡ２３７Ｂ）、磁石センサ無効指定値をセットする（ステップＳＡ２３７Ｃ）。更に、該磁石センサ無効指定値を磁石センサ信号監視フラグにストアした後、ステップＳＡ２０５Ｅと同様の電波エラー報知処理を実行し（ステップＳＡ２３７Ｅ）、遊技制御用タイマ割込処理に復帰するための処理を実行して（ステップＳＡ２３７Ｆ）エラー処理２を終了する。
【７３１２】
　（試験端子処理）
　図１５－１６１（Ａ）は、図１５－１５５のステップＳＡ２２１において領域外処理として実行する試験端子処理の一例を示すフローチャートである。試験端子処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、試験端子バッファ２（図１５－１５０参照）の値をクリアし（ステップＳＡ２２１Ａ）、後述するコンプリート機能作動管理バッファ値が０または１か否かを判定する。コンプリート機能作動管理バッファ値が２または３である場合、つまり、後述するコンプリート機能カウンタ値が９００００以上である場合（ステップＳＡ２２１Ａ

；Ｎ）はステップ２２１Ｄに進む。また、コンプリート機能作動管理バッファ値が０または１である場合、つまり、後述するコンプリート機能カウンタ値が９００００未満である場合（ステップＳＡ２２１Ａ；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、更に後述するＭＹ保存バッファ値が７６以上であるか否かを判定する（ステップＳＡ２１１Ｃ）。

【７３１３】

ＭＹ保存バッファ値が７６未満である場合、つまり、コンプリート機能カウンタ値が７６０００未満である場合はステップＳＡ２２１Ｅに進み、ＭＹ保存バッファ地が７６以上である場合、つまり、コンプリート機能カウンタ値が７６０００以上である場合はステップＳＡ２２１Ｄに進む。

【７３１４】

ステップＳＡ２２１ＤにおいてＣＰＵ１０３は、試験端子バッファ２にコンプリート機能作動前信号の出力設定データをセットし、ステップＳＡ２２１Ｅに進む。

【７３１５】

また、ステップＳＡ２２１ＥにおいてＣＰＵ１０３は、状態に応じてその他の試験端子バッファ（図１５－１５０参照）に信号出力設定データをセットする。そして、これら各試験端子バッファにセットされている信号出力設定データにもとづいて信号出力を実行して試験端子処理を終了する（ステップＳＡ２２１Ｆ）。

【７３１６】

以上のようにＣＰＵ１０３が試験端子設定処理を実行することで、本特徴部２では、図１５－１６１（Ｂ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が７６０００以上になったタイミングから、コンプリート機能が作動するコンプリート機能カウンタ値が９５０００以上となるタイミングまでの期間に亘ってパチンコ遊技機１の外部に向けてコンプリート機能作動前信号を出力するようになっている。

【７３１７】

このようにすることで、本特徴部２のパチンコ遊技機１では、該パチンコ遊技機１の試験中にコンプリート機能カウンタ値が７６０００というコンプリート機能が作動する９５０００に達する可能性が高くなった時点でコンプリート機能作動前信号が出力されるので、予めコンプリート機能が作動する可能性を該パチンコ遊技機１の試験官等が認識可能となっている。

【７３１８】

（コンプリート機能制御処理）

図１５－１６２は、図１５－１５５のステップＳＡ２２９において領域外処理として実行するコンプリート機能制御処理の一例を示すフローチャートである。コンプリート機能制御処理においてＣＰＵ１０３は、各入賞口やアウト口への遊技球に進入によって付与される賞球やアウト球にもとづいてコンプリート機能カウンタ値を加減算するためのコンプリート機能加算減算処理（ステップＳＡ２５１）、コンプリート機能カウンタ値にもとづいて実際にコンプリート機能の作動の可否を判定するために参照するＭＹ保存バッファ値を算出するためのコンプリート機能ＭＹ計算処理（ステップＳＡ２５２）、算出したＭＹ保存バッファ値がコンプリート機能の作動しきい値に達したか否かを確認するためのＭＹ確認処理（ステップＳＡ２５３）、コンプリート機能の作動の有無に応じたコンプリート機能作動管理バッファ値を管理するためのコンプリート機能管理制御処理（ステップＳＡ２５４）、コンプリート機能作動管理バッファ値に応じてコンプリート機能作動フラグをセットするためのコンプリート機能作動確認処理（ステップＳＡ２５５）を実行した後、遊技制御用タイマ割込処理に復帰するための処理を実行し（ステップＳＡ２５６）、コンプリート機能制御処理を終了する。

【７３１９】

（コンプリート機能加算減算処理）

図１５－１６３は、図１５－１６２に示すコンプリート機能加算減算処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能加算減算処理においてＣＰＵ１０３は、まず、ＭＹ保存バッファ値が９５以上となっているか否かを判定する（ステップＳＡ２６０）。

【７３２０】
ＭＹ保存バッファ値が９５以上である場合（ステップＳＡ２６０でＹ）は、当該コンプリート機能加算減算処理を終了する一方、ＭＹ保存バッファ値が９５未満である場合（ステップＳＡ２６０でＮ）は、更に、スイッチ処理において第１始動口スイッチ２２ＡがＯＮとなっているか否かを判定する（ステップＳＡ２６１）。
【７３２１】
第１始動口スイッチ２２ＡがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６１でＮ）は、ステップＳＡ２６２を実行することなくステップＳＡ２６３に進む一方、第１始動口スイッチ２２ＡがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６１でＹ）は、第１始動口スイッチ２２Ａに応じた値である第１始動入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「３」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６２）、その後、ステップＳＡ２６３に進む。
【７３２２】
ステップＳＡ２６３においては、スイッチ処理において第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなっているか否かを判定し、第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６３でＮ）は、ステップＳＡ２６４を実行することなくステップＳＡ２６５に進む一方、第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６３でＹ）は、第２始動口スイッチ２２Ｂに応じた値である第２始動入賞口の入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６４）、その後、ステップＳＡ２６５に進む。
【７３２３】
ステップＳＡ２６５においては、スイッチ処理において第１カウントスイッチ２３がＯＮとなっているか否かを判定し、第１カウントスイッチ２３がＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６５でＮ）は、ステップＳＡ２６６を実行することなくステップＳＡ２６７に進む一方、第１カウントスイッチ２３がＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６５でＹ）は、第１カウントスイッチ２３に応じた値である第１大入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１４」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６６）、その後、ステップＳＡ２６７に進む。
【７３２４】
ステップＳＡ２６７においては、スイッチ処理において第２カウントスイッチ２４がＯＮとなっているか否かを判定し、第２カウントスイッチ２４がＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６７でＮ）は、ステップＳＡ２６８を実行することなくステップＳＡ２６９に進む一方、第２カウントスイッチ２４がＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６７でＹ）は、第２カウントスイッチ２４に応じた値である第２大入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１４」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６８）、その後、ステップＳＡ２６９に進む。
【７３２５】
ステップＳＡ２６９においては、スイッチ処理において一般入賞口スイッチ３０ＡがＯＮとなっているか否かを判定し、一般入賞口スイッチ３０ＡがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６９でＮ）は、ステップＳＡ２７０を実行することなくステップＳＡ２７１に進む一方、一般入賞口スイッチ３０ＡがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６９でＹ）は、一般入賞口スイッチ３０Ａに応じた値である一般入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１０」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２７０）、その後、ステップＳＡ２７１に進む。
【７３２６】
ステップＳＡ２７１においては、スイッチ処理においてアウトスイッチ３０ＢがＯＮとなっているか否かを判定し、アウトスイッチ３０ＢがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２７１でＮ）は、ステップＳＡ２７２を実行することなくコンプリート機能加算減算処理を終了する一方、アウトスイッチ３０ＢがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２７１でＹ）は、アウトスイッチ３０Ｂに応じた値（アウトスイッチ３０Ｂを通過した遊技球

数）をコンプリート機能カウンタ値から減算し（ステップＳＡ２７２）、コンプリート機能加算減算処理を終了する。

【７３２７】

（コンプリート機能ＭＹ計算処理）

図１５－１６４は、図１５－１６２に示すコンプリート機能ＭＹ計算処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能ＭＹ計算処理においてＣＰＵ１０３は、まず、ＭＹ保存バッファ値が９５以上となっているか否かを判定する（ステップＳＡ２８１）。

【７３２８】

ＭＹ保存バッファ値が９５以上となっている場合（ステップＳＡ２８１でY）は、該コンプリート機能ＭＹ計算処理を終了する一方、ＭＹ保存バッファ値が９５未満である場合は、コンプリート機能カウンタ値を１０００で除算した値を算出し（ステッププＳＡ２８２）、除算後の小数点以下を切り捨てた値をＭＹ保存バッファ値として記憶して（ステッププＳＡ２８３）、コンプリート機能ＭＹ計算処理を終了する。

【７３２９】

（ＭＹ確認処理）

図１５－１６５（Ａ）は、図１５－１６２に示すＭＹ確認処理の一例を示すフロー図である。ＭＹ確認処理においてＣＰＵ１０３は、まず、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と一致しているか否か、つまり、ＭＹ保存バッファ値に変化があったか否かを判定する（ステップＳＡ２９１）。

【７３３０】

ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と一致している場合（ステップＳＡ２９１でＹ）は、該ＭＹ確認処理を終了する一方、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と一致していない場合（ステップＳＡ２９１でＮ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値であるか否かを判定する（ステップＳＡ２９２）。

【７３３１】

コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値である場合（ステップＳＡ２９２でＹ）、つまり、コンプリート機能が作動する前の作動警告状態または既に作動済みの作動状態である場合には、ＭＹ確認処理を終了する。一方、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値ではない場合（ステップＳＡ２９２でＮ）は、ＭＹ保存バッファ値が８９以下であるか否かを判定する（ステップＳＡ２９３）

【７３３２】

ＭＹ保存バッファ値が８９以下である場合（ステップＳＡ２９３でＹ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値に「０」をセットして（ステップＳＡ２９４）、ＭＹ確認処理を終了する。

【７３３３】

一方、ＭＹ保存バッファ値が８９以下ではない場合（ステップＳＡ２９３でＮ）は、更に、ＭＹ保存バッファ値が９５以上であるか否かを判定する（ステップＳＡ２９５）。そして、ＭＹ保存バッファ値が９５以上でない場合（ステップＳＡ２９５でＮ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値に「１」をセットし（ステップＳＡ２９６）、ＭＹ保存バッファ値が９５以上である場合（ステップＳＡ２９５でＹ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値に「２」をセットし（ステップＳＡ２９７）、ＭＹ確認処理を終了する。

【７３３４】

図１５－１６５（Ｂ）は、ＭＹ保存バッファ値とコンプリート機能作動管理バッファ値との関係を示す図である。本特徴部２においては、上記した図１５－１６４に示すコンプリート機能ＭＹ計算処理並びに図１５－１６５（Ａ）に示すＭＹ確認処理が実行されることによって、コンプリート機能カウンタ値が０～８９９９９の値であることでＭＹ保存バッファ値が８９以下である場合は、コンプリート機能作動管理バッファ値は、事前報知状態でも作動警告状態でもない状態であることを示す「０」がセットされる。

【７３３５】
一方、コンプリート機能カウンタ値が９００００～９４９９９の値であることでＭＹ保存バッファ値が９０～９４の範囲の値である場合は、コンプリート機能作動管理バッファ値は、事前報知状態であることを示す「１」がセットされる。
【７３３６】
また、コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上の値であることでＭＹ保存バッファ値が９５以上の範囲の値である場合は、コンプリート機能作動管理バッファ値は、コンプリート機能の作動警告状態であることを示す「２」またはンプリート機能が作動状態であることを示す「３」のいずれかがセットされる。
【７３３７】
尚、コンプリート機能作動管理バッファ値の「２」から「３」への更新は、後述のコンプリート機能管理制御処理にて実行される。
【７３３８】
（コンプリート機能管理制御処理）
図１５－１６６は、図１５－１６２に示すコンプリート機能管理制御処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能管理制御処理においてＣＰＵ１０３は、まず、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態に応じた値である「２」であるか否かを判定する（ステップＳＡ３０１）。
【７３３９】
コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態に応じた値である「２」ではない場合（ステップＳＡ３０１でＮ）は、該コンプリート機能管理制御処理を終了する。
【７３４０】
一方、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態に応じた値である「２」である場合（ステップＳＡ３０１でＹ）は、更に、特図プロセスフラグ値が大当り遊技状態に応じた値（４～７）のいずれであるか否かを判定する（ステップＳＡ３０２）。
【７３４１】
特図プロセスフラグ値が大当り遊技状態に応じた値（４～７）のいずかである場合（ステップＳＡ３０２でＹ）、つまり、大当り遊技中である場合には、現在の作動警告状態を維持するためにコンプリート機能作動管理バッファ値を変更することなくコンプリート機能管理制御処理を終了する。
【７３４２】
一方、特図プロセスフラグ値が大当り遊技状態に応じた値（４～７）のいずれでもない場合（ステップＳＡ３０２でＮ）、つまり、大当り遊技が終了した場合には、コンプリート機能を作動状態に変化させるためにコンプリート機能作動管理バッファ値に、作動状態に対応した「３」をセットして（ステップＳＡ３０３）、コンプリート機能管理制御処理を終了する。
【７３４３】
（コンプリート機能作動確認処理）
図１５－１６７は、図１５－１６２に示すコンプリート機能作動確認処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能作動確認処理においてＣＰＵ１０３は、まず、コンプリート機能作動管理バッファ値に応じたコンプリート機能制御指定コマンドを、演出制御基板１２に送信したか否かを判定する（ステップＳＡ３１１）。
【７３４４】
コンプリート機能制御指定コマンドを送信していない場合（ステップＳＡ３１１でＮ）は、更に、コンプリート機能作動管理バッファ値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳＡ３１２）。
【７３４５】
コンプリート機能作動管理バッファ値が「０」である場合（ステップＳＡ３１２でＹ）は、ステップＳＡ３１６に進む一方、コンプリート機能作動管理バッファ値が「０」でない場合（ステップＳＡ３１２でＮ）は、更に、コンプリート機能作動管理バッファ値が、

作動状態に対応する「３」であるか否かを判定する（ステップＳＡ３１３）。
【７３４６】
コンプリート機能作動管理バッファ値が「３」でない場合（ステップＳＡ３１３でＮ）は、ステップＳＡ３１４を経由することなくステップＳＡ３１５に進み、コンプリート機能作動管理バッファ値が「３」である場合（ステップＳＡ３１３でＹ）は、コンプリート機能作動フラグをセットし（ステップＳＡ３１４）、ステップＳＡ３１５に進む。
【７３４７】
ステップＳＡ３１５においては、コンプリート機能作動管理バッファ値に応じたコンプリート機能制御指定コマンドを演出制御基板１２に対して送信し、ステップＳＡ３１６に進む。
【７３４８】
ステップＳＡ３１６においては、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と同じであるか否かを判定し、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と同じである場合（ステップＳＡ３１６でＹ）は、該コンプリート機能作動確認処理を終了する。
【７３４９】
一方、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と同じではない場合（ステップＳＡ３１６でＮ）は、ＭＹ保存バッファ値を前回ＭＹ保存バッファ値として記憶し（ステップＳＡ３１７）、前回ＭＹ保存バッファ値に応じたＭＹ状態指定コマンドを送信（ステップＳＡ３１８）、コンプリート機能作動確認処理を終了する。
【７３５０】
（遊技停止処理）
図１５－１６８は、図１５－１５６に示す遊技停止処理の一例を示すフローチャートである。遊技停止処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、出力ポートクリア処理を実行する（ステップＳＡ３２１）。出力ポートクリア処理としては、図１５－１６９（Ａ）に示すように、図１５－１４１～図１５－１４５に示す出力ポート１～１２のうち、出力ポート２を除く全ての出力ポートにおいて、全ての項目に非出力を示す「０」をセットすればよい。このように出力ポートクリア処理を実行することで、図１５－１６９（Ｂ）に示すように、各ソレノイド８１、８２、８３や各ＬＥＤへの信号出力を停止し、特図ユニット２０１における全てのＬＥＤを消灯させるとともに、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口を閉鎖する。
【７３５１】
図１５－１６８に戻り、出力ポート処理の実行後のＣＰＵ１０３は、エラーによる遊技の中止中であるか否かを判定する（ステップＳＡ３２２）。エラーによる遊技の中止中であるか否かは、例えば、不正行為監視フラグがセットされているか否かによって判定すればよい。エラーによる遊技停止中である場合（ステップＳＡ３２２；Ｙ）は、セキュリティ出力ビット（１０００００００Ｂ）をセットするとともに、セキュリティ出力ビットを出力ポート２に出力することでセキュリティ信号を出力する（ステップＳＡ３２３、ＳＡ３２４）。
【７３５２】
そして、ＣＰＵ１０３は、接続確認信号オフ出力値をセットするとともに、該接続確認信号オフ出力値を出力することで遊技球の新たな発射を停止して遊技停止処理を終了する（ステップＳＡ３２５、ステップＳＡ３２６）。
【７３５３】
また、エラーによる遊技停止ではない場合、つまり、コンプリート機能の作動によって遊技が停止している場合（ステップＳＡ３２２；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、クリアデータの作成を行う（ステップＳＡ３２７）。そして、遊技制御用タイマ割込処理のステップＳＡ２３６（図１５－１５６参照）にてセットしたセキュリティ信号出力期間の値が０となっているか否かを判定する（ステップＳＡ３２８）。セキュリティ信号出力期間の値が０ではない場合、すなわち、セキュリティ信号の出力開始から３０秒が経過していない場合（ステップＳＡ３２８；Ｎ）は、該セキュリティ信号出力期間の値を更新（値を－１する）

し、ステップＳＡ３２３～ステップＳＡ３２６の処理を実行する。一方、セキュリティ信号出力期間の値が０となった場合、すなわち、セキュリティ信号の出力開始から３０秒間が経過した場合（ステップＳＡ３２８；Ｙ）は、セキュリティ出力ビットをクリアすることによってセキュリティ信号の出力を停止し（ステップＳＡ３３０）、ステップＳＡ３２５～ステップＳＡ３２６の処理を実行する。

【７３５４】

つまり、図１５－１６９（Ａ）に示すように、本特徴部２において大当り遊技中以外でコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングから遊技が停止されるとともに３０秒間に亘ってセキュリティ信号の出力が実行される。また、図１５－１６９（Ｂ）に示すように、本特徴部２において大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当り遊技中であることを示す特図１当り信号または特図２当り信号の出力が終了したタイミング、つまり、大当り遊技終了のタイミングから遊技が停止されるとともに３０秒間にわたってセキュリティ信号の出力が実行される。

【７３５５】

そして、図１５－１６９（Ｃ）に示すように、本特徴部２において磁石エラーや電波エラー等の重大なエラーが発生した場合は、該エラーの発生タイミングから遊技が停止されるとともに当該パチンコ遊技機１において電断が発生するまでセキュリティ信号の出力が実行される。

【７３５６】

つまり本特徴部２では、パチンコ遊技機１において遊技が停止された場合は、該パチンコ遊技機１から出力されるセキュリティ信号の出力期間を調べることによって該遊技停止がコンプリート機能の作動によるものであるかエラーの発生によるものであるのかを識別することが可能となっている。

【７３５７】

尚、本特徴部２では、コンプリート機能の作動による遊技停止とエラーの発生による遊技停止とでセキュリティ信号の出力期間を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能の作動による遊技停止時にはセキュリティ信号１、エラーの発生による遊技停止時にはセキュリティ信号２を出力するといったように、コンプリート機能の作動時とエラーの発生時とで出力するセキュリティ信号の種別を異ならせてもよい。

【７３５８】

（出力ポートクリア処理）

図１５－１７０（Ａ）は、図１５－１６８に示す出力ポートクリア処理の一例を示すフローチャートである。出力ポートクリア処理においてＣＰＵ１０３は、出力ポート２を除く各出力ポート（図１５－１４１～図１５－１４５参照）において、全ての項目に「０」をセットする（ステップＳＡ３３１）。つまり、出力ポート処理においては、図１５－１７０（Ｂ）に示すように、特図ユニット２０１を構成する全てのＬＥＤの消灯、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口の閉鎖（可変入賞球装置６Ｂを開閉可能なソレノイド８１、第１特別可変入賞球装置７Ａを開閉可能なソレノイド８２、第２特別可変入賞球装置７Ｂを開閉可能なソレノイド８３への駆動信号の出力を停止）する処理を行う。

【７３５９】

特に、図１５－１８２（Ａ）及び図１５－１８２（Ｂ）に示すように、コンプリート機能が作動せず且つエラーが発生していない通常の第２始動入賞口の閉鎖に際しては、ソレノイドバッファ値、出力ポート１の普通電動役物ソレノイド論理値が第２始動入賞口の閉鎖に応じて開放に応じた値である「１」から閉鎖に応じた値である「０」にセットされ（図１５－１５８参照）、出力ポート３（ＤＧ１～ＤＧ５）の各論理値がコンプリート機能の作動やエラー発生の状態に応じた値（「１」または「０」）にセットされることで第２始動入賞口の閉鎖が実行されるようになっている一方で、出力ポートクリア処理が実行される際には、ソレノイドバッファ値が開放に応じた値である「１」に維持されつつ、出力

ポート１の普通電動役物ソレノイド論理値については開放に応じた値である「１」から閉鎖に応じた値である「０」にセットされ、と出力ポート３（ＤＧ１～ＤＧ５）の各論理値についてはコンプリート機能の作動やエラー発生に応じた値である「０」がセットされるようになっている。

【７３６０】

（コンプリート機能の動作）

以上のように、本特徴部２においては、図１５－１７１に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入されることによってコンプリート機能カウンタ値に初期値として「０」がセットされるようになっており、該コンプリート機能カウンタ値は、遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４、一般入賞口スイッチ３０Ａ等によって検出されること（いずれかの入賞口へ入賞すること）によって増加していく一方で、遊技球がアウトスイッチ３０Ｂによって検出されることによって減少していくようになっている。尚、コンプリート機能カウンタ値の最低値は「０」であり、この状態で遊技球がアウトスイッチ３０Ｂによって検出されても該コンプリート機能カウンタ値がマイナス値となることはない。

【７３６１】

図１５－１７２及び図１５－１７３に示すように、遊技球が各カウントスイッチやアウトスイッチによって検出され続けることによってコンプリート機能カウンタ値が増減していく毎にＣＰＵ１０３は演出制御基板１２に向けて演出制御コマンドを送信する。このとき送信される演出制御コマンドの中には、図１５－１３７に示すＭＹ状態指定コマンド、コンプリート機能制御指定コマンド、エラー通知コマンドが含まれている。

【７３６２】

特に本特徴部２では、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、該コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したタイミングで演出制御基板１２に対して第９１ＭＹ状態指定コマンドを送信するようになっている。

【７３６３】

更に、本特徴部２では、図１５－１７４及び図１５－１７５に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達すると、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことにもとづいてＣＰＵ１０３がコンプリート機能を作動させることで遊技を停止するとともに、演出制御基板１２に対してコンプリート機能が作動したことを示す第４コンプリート機能制御指定コマンドを送信するようになっている。

【７３６４】

詳細は後述するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第９１ＭＹ状態指定コマンドの受信にもとづいてコンプリート機能の作動が迫っていることを遊技者に対して報知する事前報知を開始し、第４コンプリート機能制御指定コマンドの受信に基づいてコンプリート機能が作動したことを遊技者に対して報知するコンプリート機能作動報知を開始するようになっている。

【７３６５】

尚、図１５－１７４、図１５－１７５に示すように、大当り遊技中以外でコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングでコンプリート機能が作動し、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当り遊技の終了タイミングでコンプリート機能が作動する。

【７３６６】

コンプリート機能が作動した後は、遊技制御用タイマ割込み処理のステップＳＡ２０４～ステップ２３０の処理は実行されない。つまり、コンプリート機能が作動した後は、該コンプリート機能の作動直前までの入賞にもとづく賞球の払い出しを実行される一方で、スイッチ処理（ステップＳＡ２０４）等の処理が新たに実行されず各スイッチでの遊技球の検出が無効となることから、新たな入賞にもとづく賞球の払い出しは実行されない。更に、コンプリート機能が作動するということはＭＹ保存バッファ値が９５となるので、コ

ンプリート機能加算減算処理（図１５－１６３参照）のステップＳ２６０でＭＹ保存バッファ値が９５以上と判定されることによってステップＳＡ２６１～ステップＳＡ２７２の処理が実行されず、以降はコンプリート機能カウンタ値が増減することがない。

【７３６７】

（第２始動入賞口の開放と電断発生後の関係）

次に、第２始動入賞口の開放中にコンプリート機能が作動またはエラーが発生した場合に付いて説明する。

【７３６８】

（第２始動入賞口の開放中に電断が発生する場合）

先ず、図１５－１７６及び図１５－１７７に示すように、コンプリート機能が作動せず且つエラーも発生しない通常の第２始動入賞口の開放中については、第２始動入賞口の開放時間が経過する、または、第２始動入賞口に所定数の遊技球が入賞することで該第２始動入賞口が閉鎖する。そして、未だ第２始動入賞口の開放回数が残っている場合は、一定期間を経た後に再度第２始動入賞口の開放が実行される。

【７３６９】

ここで、図１５－１７６に示すように、第２始動入賞口の開放中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合）は、ＣＰＵ１０３が初期化処理（ステップＳ６、図１５－１５１参照）を実行することで第２始動入賞口が閉鎖されるため、パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入することがない。

【７３７０】

一方で、図１５－１７７に示すように、第２始動入賞口の開放中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）は、ＣＰＵ１０３が初期化処理ではなく復旧処理（ステップＳ４、図１５－１５１参照）を実行することで第２始動入賞口の開放が維持されるため、パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入可能となる。

【７３７１】

尚、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合の両方においてＣＰＵ１０３がコンプリート機能初期値設定処理（図１５－１５３参照）を実行するので、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合とでは、どちらもコンプリート機能カウンタ値の値として初期値である「０」がセットされる。

【７３７２】

（第２始動入賞口の開放中にコンプリート機能が作動した後に電断が発生する場合）

図１５－１７８及び図１５－１７９に示すように、第２大入賞口の開放中に該第２始動入賞口に遊技球が進入したことにもとづいてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングにおいてＣＰＵ１０３によって遊技が停止され、第２大入賞口が閉鎖される。これ以降は、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行されるまで（パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動されるまで）スイッチ処理（図１５－１５５参照）等の処理が実行されないため、遊技球がいずれのカウントスイッチやアウトスイッチを通過したとしてもコンプリート機能カウンタ値が増減することはない。

【７３７３】

ここで、図１５－１７８に示すように、コンプリート機能の作動中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合）は、コンプリート機能の作動による遊技停止は解除されるものの第２始動入賞口が閉鎖された状態でパチンコ遊技機１が起動するため、該パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入することがない。

【７３７４】

一方で、図１５－１７９に示すように、コンプリート機能の作動中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）は、コンプリート機能の作動が継続した状態でパチンコ遊技機１が起動する。このため、新たに打ちされた遊技球がアウトスイッチを通過しても検出されず、また、球噛み等のアクシデントにより第２始動入賞口が完全に閉鎖されていなくとも、新たに打ちされた遊技球が第２始動入賞口に進入（遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂを通過）したとしても、遊技球が検出されることはない。

【７３７５】

尚、このように第２始動入賞口の開放中にコンプリート機能が作動するときについても、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合の両方においてＣＰＵ１０３がコンプリート機能初期値設定処理（図１５－１５３参照）を実行するので、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合とでは、どちらもコンプリート機能カウンタ値の値として初期値である「０」がセットされる。

【７３７６】

（第２始動入賞口の開放中にエラーが発生した後に電断が発生する場合）

図１５－１８０及び図１５－１８１に示すように、第２大入賞口の開放中に磁石エラーや電波エラー等の重大なエラーが発生した場合は、該エラーが発生したタイミングにおいてＣＰＵ１０３によって遊技が停止され、第２大入賞口が閉鎖される。これ以降は、電断が発生するまでスイッチ処理（図１５－１５５参照）等の処理が実行されないため、遊技球がいずれのカウントスイッチやアウトスイッチを通過したとしてもコンプリート機能カウンタ値が増減することはない。

【７３７７】

ここで、図１５－１８０に示すように、エラー発生による遊技停止中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合）は、エラーの発生による遊技停止は解除されるものの第２始動入賞口が閉鎖された状態でパチンコ遊技機１が起動するため、該パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入することがない。

【７３７８】

一方で、図１５－１８１に示すように、エラー発生による遊技停止中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）は、エラーが解除されるとともに残りの開放期間にわたる第２始動入賞口の開放が実行される。このため、ホットスタート後は、新たに打ちされた遊技球が第２始動入賞口に進入（遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂを通過）することで、遊技球が検出される。また、アウトスイッチ３０Ｂによる遊技球の検出も行われる。

【７３７９】

尚、このように第２始動入賞口の開放中にエラーが発生するときについても、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合の両方においてＣＰＵ１０３がコンプリート機能初期値設定処理（図１５－１５３参照）を実行するので、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合とでは、どちらもコンプリート機能カウンタ値の値として初期値である「０」がセットされる。

【７３８０】

尚、図１５－１７８及び図１５－１７９では、第２始動入賞口の開放中に該第２始動入賞口に遊技球が進入したことでコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことにもとづき第２始動入賞口が閉鎖される場合について説明したが、図１５－１８３及び図１５－１８４に示すように、第２始動入賞口の開放中に第１始動入賞口に遊技球が進入したことでコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合についても、図１５－１７８及び図１５－１７９と同じようにコンプリート機能が作動して第２始動入賞口の閉鎖が行われる。尚、コンプリート機能が作動した後に電断が発生してパチンコ遊技機１がコールドスタートする場合については、図１５－１７８と同様の態様となり、コンプリート機

能が作動した後に電断が発生してパチンコ遊技機１がホットスタートする場合については、図１５－１７９と同様の態様となる。

【７３８１】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１５－１８５のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１５－１８５に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－２８と同様にステップＳ７３～ステップＳ７８の処理を実行する。そして、コンプリート機能の作動が迫っていることを報知するための事前報知・警告報知処理（ステップＳＢ７９）、コンプリート機能が作動したことを報知するためのコンプリート機能作動報知処理（ステップＳＢ８０）、エラーの発生を報知するためのエラー報知処理（ステップＳＢ８１）、画像表示装置５において表示する背景画像を更新するための背景画像更新処理（ステップＳＢ８２）を実行した後、ステップＳ７３に戻る。

【７３８２】

（事前報知・警告報知処理）

図１５－１８６は、図１５－１８５に示す事前報知・警告報知処理の一例を示すフロー図である。事前報知・警告報知処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コンプリート機能作動報知フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１０１）。

【７３８３】

コンプリート機能作動報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１０１でＹ）は、後述するステップＳＢ１２５に進む。

【７３８４】

一方、コンプリート機能作動報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１０１でＮ）は、主基板１１から送信されるコンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１０２）。

【７３８５】

コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１０２でＹ）は、更に、第１または第４コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１０３）。

【７３８６】

第１または第４コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１０３でＹ）は、後述するステップＳＢ１２５に進む。一方、第１または第４コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１０３でＮ）は、第２コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１０４）。

【７３８７】

第２コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１０４でＹ）は、コンプリート機能作動まで５０００発であることに応じた事前報知設定を行った後（ステップＳＢ１０５）、事前報知中フラグをセットして（ステップＳＢ１０６）、ステップＳＢ１２５に進む。

【７３８８】

一方、第２コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１０４でＮ）は、大当り遊技終了時にコンプリート機能が作動することを報知する警告報知設定を行った後（ステップＳＢ１０７）、事前報知中フラグをクリアするとともに（ステップＳＢ１０８）、警告報知中フラグをセットした後（ステップＳＢ１０９）、ステップＳＢ１２５に進む。

【７３８９】

また、コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１０２でＮ）は、更に、事前報知フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１

１０）。
【７３９０】
事前報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１１０でＮ）は、ステップＳＢ１２５に進む一方、事前報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１１０でＹ）は、ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを更に判定する（ステップＳＢ１１１）。
【７３９１】
ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１１でＮ）は、ステップＳＢ１２５に進む一方、ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１１でＹ）は、第９０または第９６ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１２）。
【７３９２】
第９０または第９６ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１２でＮ）は、ステップＳＢ１２５に進む一方、第９０または第９６ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１２でＹ）は、更に、第１～第８９ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１３）。
【７３９３】
第１～第８９ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１３でＹ）は、事前報知終了設定を行うとともに（ステップＳＢ１１４）、事前報知フラグをクリアした後（ステップＳＢ１１５）、ステップＳＢ１２５に進む。
【７３９４】
また、第１～第８９ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１３でＮ）は、更に、第９１ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１６）。そして、第９１ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１６でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで５０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第１事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１１７）、ステップＳＢ１２５に進む。
【７３９５】
一方、第９１ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１６でＮ）は、第９２ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１８）。第９２ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１８でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで４０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第２事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１１９）、ステップＳＢ１２５に進み、第９２ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１８でＮ）は、第９３ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１２０）。
【７３９６】
第９３ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１２０でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで３０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第３事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１２１）、ステップＳＢ１２５に進み、第９３ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１２０でＮ）は、第９４ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１２２）。
【７３９７】
第９４ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１２２でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで２０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第４事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１２３）、ステップＳＢ１２５に進み、第９４ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１２２でＮ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで１０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第５事前報知対応画像を表示するため

の設定）を行った後（ステップＳＢ１２４）、ステップＳＢ１２５に進む。
【７３９８】
ステップＳＢ１２５では、事前報知中フラグがセットされているか否かを判定し、事前報知中フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１２５でＹ）、事前報知設定及び更新設定に応じた事前報知を実行して、事前報知・警告報知処理を終了する。
【７３９９】
一方、事前報知中フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１２５でＮ）は、更に、警告報知中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップＳＢ１２７）、警告報知中フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１２７でＹ）は、警告報知設定に応じた警告報知として、大当り遊技状態の終了タイミングでコンプリート機能が作動する旨を遊技者に対して報知するための警告報知対応画像Ｗの表示を実行して、事前報知・警告報知処理を終了し、警告報知中フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１２７でＮ）は、事前報知・警告報知処理を終了する。尚、詳細は後述するが、警告報知対応画像Ｗの画像表示装置５の表示領域における表示位置は、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と同一位置となっている。
【７４００】
尚、本特徴部２における警告報知対応画像Ｗは、大当り遊技終了後に遊技者に対してコンプリート機能が作動することを報知するメッセージＷＭと、該メッセージＷＭを囲む台座部ＷＤと、から構成されている（図１５－２２４（Ｂ）参照）。特に台座部ＭＤは、透過性を有する画像である。
【７４０１】
このため本特徴部２において遊技者は、図１５－２２４（Ｂ）に示すように、台座部ＷＤを通して大当り遊技中に表示される背景画像（後述の大当り背景画像Ａや大当り背景画像Ｂ）を視認性が低下した状態で視認可能となっている。
【７４０２】
（背景画像）
背景画像更新処理（ステップＳＧ８２）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したように画像表示装置５の表示領域に表示される背景画像を更新する処理を実行する。具体的には、背景画像更新処理では、図１５－１８７に示すように、遊技状態が通常状態である場合は通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂとのいずれかを表示可能となっており、遊技状態が時短状態である場合は時短背景画像Ａと時短背景画像Ｂとのいずれかを表示可能となっており、遊技状態が確変状態である場合は確変背景画像Ａと確変背景画像Ｂとのいずれかを表示可能となっている。また、遊技状態が大当り遊技状態である場合は大当り背景画像Ａと大当り背景画像Ｂのいずれかを表示可能となっている。
【７４０３】
通常状態においては、遊技状態が通常状態に制御されたタイミングと可変表示の開始タイミングにおいて通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂのどちらを表示するかを抽選により決定する。また、これら通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂの表示は遊技状態が通常状態から大当り遊技状態に制御されることによって終了する。
【７４０４】
時短状態においては、遊技状態が時短状態に制御されたタイミングと可変表示の開始タイミングにおいて時短背景画像Ａと時短背景画像Ｂのどちらを表示するかを抽選により決定する。また、これら時短背景画像Ａや時短背景画像Ｂの表示は遊技状態が時短状態から通常状態や大当り遊技状態に制御されることによって終了する。
【７４０５】
確変状態においては、当該確変状態がいずれの大当り遊技終了後の確変状態であるかに応じて表示される背景画像がことなっている。例えば、当該確変状態が大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後の確変状態である場合は、該確変状態への制御時に確変背景画像Ａの表示が開始され、当該確変状態が大当りＣの大当り遊技終了後の確変状態である場合は、該確変状態への制御時に確変背景画像Ｂの表示が開始される。また、これら確変背景画

像Ａや確変背景画像Ｂの表示は、遊技状態が通常状態や大当り遊技状態に制御されることによって終了する。

【７４０６】

尚、図１５－１９６～図１５－１９９に示すように、通常背景画像Ａの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該通常背景画像Ａが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ１が表示され、通常背景画像Ｂの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該通常背景画像Ｂが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ２が表示される。更に、時短背景画像Ａの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該時短背景画像Ａが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ３が表示され、時短背景画像Ｂの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該時短背景画像Ｂが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ４が表示される。

【７４０７】

（背景画像、入賞対象の入賞口、コンプリート機能カウンタ値と事前報知との関係）

ここで、図１５－１８８～図１５－１９５に示すように、本特徴部２では、いずれかの入賞口に遊技球が入賞したことによりコンプリート機能カウンタ値が９００００に達したことにもとづいて、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したこと、すなわち、コンプリート機能が作動する９５０００まであと５０００発であることを報知する事前報知として画像表示装置５の表示領域の上部において事前報知対応画像が表示されるようになっている。また、このとき表示される事前報知対応画像の表示態様は、遊技状態や表示されている背景画像、遊技球がいずれかの入賞口に入賞する直前（事前報知開始前）のコンプリート機能カウンタ値、遊技球がいずれかの入賞口に入賞した直後（事前報知開始時）のコンプリート機能カウンタ値にかかわらず、事前報知として画像表示装置５の表示領域の上部において、コンプリート機能の作動まであと５０００発であることを報知する第１事前報知対応画像Ｐ１が表示される。

【７４０８】

第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始される際には、図１５－１９６～図１５－２０３に示すように、通常状態において通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂのどちらが表示されているか否か、時短状態において時短背景画像Ａと時短背景画像Ｂのどちらが表示されているか否か、確変状態において確変背景画像Ａと確変背景画像Ｂのどちらが表示されているか否か、大当り遊技状態において大当り背景画像Ａと大当り背景画像Ｂのどちらが表示されているかにかかわらず、第２第１事前報知対応画像Ｐ１は、表示開始から４フレームをかけて透過率を２５％ずつ低下させながら（フェードインしながら）表示されるようになっている。

【７４０９】

以降、本特徴部２では、透過率を低下させながら画像を表示していくことを『フェードイン』と呼称し、透過率を上昇させながら画像を非表示としていくことを『フェードアウト』と呼称することがある。

【７４１０】

尚、本特徴部２における第１事前報知対応画像Ｐ１及び後述する第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５は、遊技者に対してコンプリート機能が作動するまでの残りコンプリート機能カウンタ値を報知するメッセージＰＭ（ＰＭ１、ＰＭ２、ＰＭ３、ＰＭ４、ＰＭ５）と、該メッセージＰＭを囲む台座部ＰＤとから構成されている（図１５－２２１（Ｇ）参照）。特に台座部ＰＤは、第１事前報知対応画像のフェードインしながらの表示が完了した後においても透過性を有している。

【７４１１】

このため、図１５－１９６及び図１５－１９７に示すように、通常状態において第１事前報知対応画像Ｐ１と背景タイトル画像Ｔ１、Ｔ２の表示位置は一部が重複するようになっているが、背景タイトル画像Ｔ１、Ｔ２の第２第１事前報知対応画像Ｐ１との重複部分

は、該第１事前報知対応画像Ｐ１の台座部ＰＤを通して、視認性が低下した状態で遊技者から視認可能となっている。

【７４１２】

尚、図１５－１９８及び図１５－１９９に示すように、背景タイトル画像Ｔ３、Ｔ４の表示位置は背景タイトル画像Ｔ１、Ｔ２よりも下方位置となっている。このため、時短状態においては、第１事前報知対応画像Ｐ１と背景タイトル画像Ｔ３、Ｔ４の表示位置は重複しない。つまり、背景タイトル画像Ｔ３、Ｔ４の視認性は、第１事前報知対応画像Ｐ１によって低下することがない。

【７４１３】

尚、特に図示しないが、本特徴部２では、大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後は、高ベース状態として、可変表示中のリーチ演出として味方キャラクタと的キャラクタとが戦闘を行うことで可変表示結果を示唆するバトル演出を実行可能なバトルラッシュ（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」表記）に移行する一方で、主に連荘状態となる大当りＣの大当り遊技終了後は、可変表示中に前述したバトル演出が実行されず、単に飾り図柄の動きで可変表示結果を示唆するシンプルラッシュ（「シンプル　ＲＵＳＨ」表記）に移行する。尚、これらバトルラッシュやシンプルラッシュは、遊技者の操作によって決定可能であってもよい。

【７４１４】

（コンプリート機能作動報知処理）

図１５－２０４は、本特徴部２におけるコンプリート機能作動報知処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能作動報知処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コンプリート機能作動報知フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１３１）。

【７４１５】

コンプリート機能作動報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１３１でＮ）は、コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１３２）。

【７４１６】

コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１３２でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１３２でＹ）は、更に、第３コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１３３）。

【７４１７】

第３コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１３３でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、第３コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１３３でＹ）は、更に、磁力エラーまたは電波エラーの報知中であるか否かを判定する。

【７４１８】

磁力エラーまたは電波エラーの報知中である場合（ステップＳＢ１３４でＹ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、磁力エラーまたは電波エラーの報知中でない場合（ステップＳＢ１３４でＮ）は、実行中の各演出に対応する演出音の出力を停止し（ステップＳＢ１３５）、コンプリート機能作動対応音の出力設定を行いステップＳＢ１３６）、コンプリート機能作動報知フラグをセットした後（ステップＳＢ１３７）、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマに「２」をセットして（ステップＳＢ１３８）、ステップＳＢ１４９に進む。

【７４１９】

一方、コンプリート機能作動報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１３１でＹ）は、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１３９）。

【７４２０】

コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１３９でＹ）は、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１４０）、減算後のコンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１４１）。

【７４２１】

コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１４１でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトした場合（ステップＳＢ１４１でＹ）は、実行中の光出力を停止し（ステップＳＢ１４２）、コンプリート機能作動対応光出力設定を行い（ステップＳＢ１４３）、コンプリート機能作動対応画像表示待ちタイマに「２」をセットした後（ステップＳＢ１４４）、ステップＳＢ１４９に進む。

【７４２２】

また、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１３９でＮ）は、コンプリート機能作動対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１４５）。

【７４２３】

コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１４５でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１４５でＹ）は、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１４６）、減算後のコンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１４７）。

【７４２４】

コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１４７でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトした場合（ステップＳＢ１４７でＹ）は、コンプリート機能作動対応画像Ｃの表示設定を行い（ステップＳＢ１４８）、ステップＳＢ１４９に進む。

【７４２５】

ステップＳＢ１４９においては、コンプリート機能作動対応音出力設定の有無を判定し、コンプリート機能作動対応音出力設定が無い場合（ステップＳＢ１４９でＮ）は、ステップＳＢ１５０を経由することなくステップＳＢ１５１に進む一方、コンプリート機能作動対応音出力設定が有る場合（ステップＳＢ１４９でＹ）は、設定に応じたコンプリート機能作動対応音の出力を開始してステップＳＢ１５１に進む。

【７４２６】

ステップＳＢ１５１においては、コンプリート機能作動対応光出力設定の有無を判定し、コンプリート機能作動対応光出力設定が無い場合（ステップＳＢ１５１でＮ）は、ステップＳＢ１５２を経由することなくステップＳＢ１５３に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力設定が有る場合（ステップＳＢ１５１でＹ）は、設定に応じたコンプリート機能作動対応光の出力（発光）を開始し（ステップＳＢ１５２）、ステップＳＢ１５３に進む。

【７４２７】

ステップＳＢ１５３においては、コンプリート機能作動対応画像表示設定の有無を判定し、コンプリート機能作動対応画像表示設定が無い場合（ステップＳＢ１５３でＮ）は、コンプリート機能作動報知処理を終了する一方、コンプリート機能作動対応画像表示設定が有る場合は、コンプリート機能作動対応画像Ｃの表示を開始し（ステップＳＢ１５４）、コンプリート機能作動報知処理を終了する。

【７４２８】

（エラー報知処理）

図１５－２０５は、本特徴部２におけるエラー報知処理の一例を示すフロー図である。エラー報知処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、主基板１１から送信されるエ

ラー通知コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１６１）。
【７４２９】
エラー通知コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１６１でＮ）は、ステップＳＢ１７１に進む一方、エラー通知コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１６１でＹ）は、受信したエラー通知コマンドにもとづいて発生したエラーを特定した後（ステップＳＢ１６２）、既に電波エラーまたは磁力エラーの報知中であるか否かを判定する（ステップＳＢ１６３）。
【７４３０】
電波エラーまたは磁力エラーの報知中である場合（ステップＳＢ１６３でＹ）は、ステップＳＢ１７１に進む一方、電波エラーまたは磁力エラーの報知中でない場合（ステップＳＢ１６３でＮ）は、コンプリート機能作動フラグのセットの有無を判定する（ステップＳＢ１６４）。
【７４３１】
コンプリート機能作動フラグがセットされていたら（ステップＳＢ１６４でＹ）、ステップＳＢ１６２において特定したエラーが、磁力エラーまたは電波エラーのいずれかであるかを更に判定し（ステップＳＢ１６５）、特定したエラーが磁力エラーまたは電波エラーのいずれでもない場合（ステップＳＢ１６５でＮ）は、ステップＳＢ１７１に進み、特定したエラーが磁力エラーまたは電波エラーのいずれかである場合（ステップＳＢ１６５でＹ）は、ステップＳＢ１６６に進む。
【７４３２】
尚、コンプリート機能作動フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１６４でＮ）は、ステップＳＢ１６５の判定を経由せずにステップＳＢ１６６に進む。
【７４３３】
ステップＳＢ１６６においては、既に特定したエラーの報知中であるか否かを判定し、既に特定したエラーの報知中である場合（ステップＳＢ１６６でＹ）は、ステップＳＢ１７１に進み、既に特定したエラーの報知中でない場合（ステップＳＢ１６６でＮ）は、特定したエラーに応じたエラー対応音の出力設定を行うとともに（ステップＳＢ１６８）、エラー報知フラグをセットし（ステップＳＢ１６９）、エラー対応光出力待ちタイマに「１」をセットし（ステップＳＢ１７０）、ステップＳＢ１８２に進む。
【７４３４】
ステップＳＢ１７１においては、エラー報知フラグがセットされているか否かを判定し、エラー報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１７１でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１７１でＹ）は、エラー対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１７２）。
【７４３５】
エラー対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１７２でＹ）は、エラー対応光出力待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１７３）、減算後のエラー対応光出力待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１７４）。
【７４３６】
エラー対応光出力待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１７４でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー対応光出力待ちタイマがタイマアウトしている場合（ステップＳＢ１７４でＹ）は、エラー対応光出力の設定を行うとともに（ステップＳＢ１７６）、エラー対応画像表示待ちタイマに「１」をセットした後（ステップＳＢ１７７）、ステップＳＢ１８２に進む。
【７４３７】
また、エラー対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１７２でＮ）は、エラー対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１７８）。

【７４３８】
エラー対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１７８でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１７８でＹ）は、エラー対応画像表示待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１７９）、減算後のエラー対応画像表示待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１８０）。
【７４３９】
エラー対応画像表示待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１８０でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー対応画像表示待ちタイマがタイマアウトしている場合（ステップＳＢ１８０でＹ）は、エラー対応画像表示の設定を行ってから（ステップＳＢ１８１）、ステップＳＢ１８２に進む。
【７４４０】
ステップＳＢ１８２においては、エラー対応音出力設定の有無を判定し、エラー対応音出力設定が無ければ（ステップＳＢ１８２でＮ）、ステップＳＢ１８３を経由することなくステップＳＢ１８４に進む一方、エラー対応音出力設定が有れば（ステップＳＢ１８２でＹ）、設定に応じたエラー対応音の出力を開始して（ステップＳＢ１８３）、ステップＳＢ１８４に進む。
【７４４１】
ステップＳＢ１８４においては、エラー対応光出力設定の有無を判定し、エラー対応光出力設定が無ければ（ステップＳＢ１８４でＮ）、ステップＳＢ１８５を経由することなくステップＳＢ１８６に進む一方、エラー対応光出力設定が有れば（ステップＳＢ１８４でＹ）、設定に応じたエラー対応光の出力（発光）を開始して（ステップＳＢ１８３）、ステップＳＢ１８６に進む。
【７４４２】
ステップＳＢ１８６においては、エラー対応画像表示設定の有無を判定し、エラー対応画像表示設定が無ければ（ステップＳＢ１８６でＮ）、エラー報知処理を終了する一方、エラー対応画像表示設定が有れば（ステップＳＢ１８６でＹ）、設定に応じたエラー対応画像Ｅの表示を開始して（ステップＳＢ１８７）、エラー報知処理を終了する。
【７４４３】
尚、本特徴部２におけるエラー報知としては、図１５－２２９（Ａ）及び図１５－２２９（Ｂ）に示すように、コンプリート機能の作動中出ない場合は、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅが表示される。
【７４４４】
また、コンプリート機能の作動中に電波エラーや磁石エラー等の重要度が高いエラーが発生する場合は、図１５－２２９（Ｃ）及び図１５－２２９（Ｄ）に示すように、既に画像表示装置５に表示されているコンプリート機能作動対応画像Ｃに代えてエラー対応画像Ｅが画像表示装置５の表示領域の全域で表示される。
【７４４５】
更に、コンプリート機能の作動中に球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要度の低いエラーが発生する場合は、図１５－２２９（Ｅ）及び図１５－２２９（Ｆ）に示すように、エラー対応画像Ｅがコンプリート機能作動対応画像Ｃのメッセージ部分に重複しないように、画像表示装置５の表示領域の下部にて表示される。
【７４４６】
（事前報知、警告報知、コンプリート機能作動報知、エラー報知）
上記のように事前報知・警告報知処理及びコンプリート機能作動報知処理が実行されることで、本特徴部２では、図１５－２０６、図１５－２０７、図１５－２０９、図１５－２２１～図１５－２２３に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、先ず、４Ｆの期間に亘って事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）のフェードインを伴う表示が開始される。そして、事前報知対応画像は、コンプリート機能カウンタ値が９１０００に到達するタイミングで第１事前報知対応画像Ｐ１から第２事前報知

対応画像Ｐ２に、コンプリート機能カウンタ値が９２０００に到達するタイミングで第２事前報知対応画像Ｐ２から第３事前報知対応画像Ｐ３に、コンプリート機能カウンタ値が９３０００に到達するタイミングで第３事前報知対応画像Ｐ３から第４事前報知対応画像Ｐ４に、コンプリート機能カウンタ値が９４０００に到達するタイミングで第４事前報知対応画像Ｐ４から第５事前報知対応画像Ｐ５に、それぞれフェードイン・フェードアウトを経ずに切り替わっていく。

【７４４７】

第２事前報知対応画像Ｐ２は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り４０００であることを遊技者に対して報知する画像であり、第３事前報知対応画像Ｐ３は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り３０００であることを遊技者に対して報知する画像であり、第４事前報知対応画像Ｐ４は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り２０００であることを遊技者に対して報知する画像であり、第５事前報知対応画像Ｐ５は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り１０００であることを遊技者に対して報知する画像である。

【７４４８】

尚、図１５－２２１～図１５－２２３に示すように、第１事前報知対応画像Ｐ１は、表示開始タイミングからフェードインを伴って表示される画像であるが、第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５は表示開始タイミングからフェードインを伴わずに表示される画像である。更に、第１事前報知対応画像Ｐ１は、フェードインを伴う表示中とフェードイン完了後の表示中のいずれにおいても図１５－３６に示されるような各種エフェクトを伴わない画像である。更に、第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５は、第１事前報知対応画像Ｐ１と同じく図１５－３６に示されるような各種エフェクトを伴わない画像である。

【７４４９】

そして、図１５－２０６及び図１５－２２８（Ａ）～図１５－２２８（Ｃ）に示すように、大当り遊技状態以外でコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能作動５回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みから、コンプリート機能作動対応画像Ｃが４フレームをかけて透過率を２５％ずつ低下させながら（フェードインを伴いながら）表示されるようになっている。

【７４５０】

一方で、図１５－２０７、図１５－２２４及び図１５－２２８（Ｄ）～図１５－２２８（Ｈ）に示すように、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したと判定した割込みのタイミングで事前報知対応画像（第５事前報知対応画像Ｐ５）の表示を、フェードアウトを経ずに終了させるとともに、代えて警告報知対応画像Ｗがフェードインを伴なわず表示される。

【７４５１】

そして、大当り遊技状態が終了してコンプリート機能が作動すると、該コンプリート機能作動５回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みから、コンプリート機能作動対応画像Ｃが４フレームをかけて透過率を２５％ずつ低下させながら（フェードインしながら）表示されるようになっている。

【７４５２】

尚、警告報知対応画像Ｗは、第１事前報知対応画像Ｐ１、第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５と同じく表示中に図１５－３６のようなエフェクトの表示を伴わない画像である。

【７４５３】

図１５－２０８及び図１５－２３０（Ａ）～図１５－２３０（Ｄ）に示すように、一旦コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したものの、該コンプリート機能カウンタ

値が９５０００に達せずに減少し続ける場合は、コンプリート機能カウンタ値が８９９９９を下回っても該コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回るまでは第１事前報知対応画像の表示が維持される。そして、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回ると、第１事前報知対応画像が４フレームをかけて透過率を２５％ずつ上昇させながら（フェードアウトしながら）非表示化されるようになっている。

【７４５４】

つまり、本特徴部２では、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したことによって一旦事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示を開始すると、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回るまで該第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が継続する。このため、図１５－２３０（Ａ'）～図１５－２３０（Ｄ'）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達した直後に該コンプリート機能カウンタ値が８９９９９以下になることいった減少が繰り返し発生する場合であっても、第１事前報知対応画像Ｐ１の表示と非表示が高速で繰り返し切り替わってしまうという事態が防止されている。

【７４５５】

コンプリート機能作動時には、前述したコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示に加えて、コンプリート機能作動対応音の出力、コンプリート機能作動対応光の出力も実行される。具体的には、図１５－２１０に示すように、コンプリート機能が作動すると、該コンプリート機能作動後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みから、スピーカ８Ｌ、８Ｒからコンプリート機能対応音が３０秒間に亘って出力される。また、コンプリート機能作動後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みからは、遊技効果ランプ９からコンプリート機能対応光の出力が開始される。そして、上述したように、コンプリート機能作動後の演出制御用ＣＰＵ１２０の５回目の割込みから画像表示装置５において４フレームに亘るフェードインを含むコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。

【７４５６】

本実施例における第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｗは、図１５－２２０～図１５－２２４に示すように、画像表示装置５の表示領域の上部に表示されている画像であるが、これは、画像表示装置５の表示領域の中央において表示されている飾り図柄、可変表示中や大当り遊技中に表示されるキャラクタと重複しない、或いは重複する部分を極力小さくするためである。

【７４５７】

また、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｗは、大当り遊技中に表示されるラウンド数表示やラウンド数アイコン、大当り遊技中の獲得賞球数、合計獲得賞球数の付近に表示される一方で、これらラウンド数表示やラウンド数アイコン、大当り遊技中の獲得賞球数、合計獲得賞球数とは重複して表示されないようになっている。

【７４５８】

一方で、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２は、エラーが発生したことを遊技者に対して積極的に報知する必要があるため、画像表示装置５の表示領域の中央において、飾り図柄やキャラクタ等と重複するように表示される。

【７４５９】

本特徴部２では、エラー発生時に画像表示装置５においてエラー対応画像Ｅの表示、遊技効果ＬＥＤ９からのエラー対応光の出力、スピーカ８Ｌ、８からのエラー対応音の出力が実行されるようになっている。

【７４６０】

具体的には、図１５－２１１に示すように、エラーが発生すると、該エラー発生後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みからスピーカ８Ｌ、８Ｒからエラー対応音の出力が開始される。また、エラー発生後の演出制御用ＣＰＵ１２０の２回目の割込みからは、遊技効果ランプ９からエラー対応光の出力が開始される。尚、上記したコンプリート機能対応光は、遊技効果ランプ９を消灯させず継続して発光させる光である一方で、エラー対

応光は、一定期間で遊技効果ランプ９の点灯と消灯を繰り返す光である。そして、エラー発生後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みからは、画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像のフェードインを含まないエラー対応画像Ｅの表示が開始される。

【７４６１】

尚、図１５－２１０及び図１５－２６８に示すように、コンプリート機能が作動する場合の遊技効果ランプ９からのコンプリート機能作動対応光の出力は、光量１００％の状態を維持する発光であり、図１５－２１１及び図１５－２６８に示すように、エラーが発生する場合の遊技効果ランプ９からのエラー対応光の出力は、光量１００％の点灯を一定期間行った後に更に光量０％（消灯）を一定期間行うサイクルを繰り返す出力である。

【７４６２】

図１５－２６８は、枠および遊技盤に設けられた遊技効果ランプ９の発光を制御するための輝度データテーブルおよび輝度データを説明するための図である。磁石エラーや電波エラー等の重要度が高い高エラーが発生したときには、枠および遊技盤それぞれに対応した輝度データテーブルが用いられ、その発光態様は点滅となる。

【７４６３】

球切れエラーや満タンエラー等の重要度が低いエラーが発生したときには、枠に対応した輝度データテーブルは設定されるが、遊技盤に対応した輝度データテーブルは設定されず、発光態様としては、枠に設けられた遊技効果ランプが順次発光箇所を移動させながら発光する。

【７４６４】

このとき、遊技盤に設けられた遊技効果ランプは、演出や背景に対応した輝度データテーブルに基づいて発光することとなる。コンプリート機能が作動したときには、枠および遊技盤それぞれに対応した輝度データテーブルが用いられその発光態様は低輝度での発光を維持する態様となる。

【７４６５】

尚、本特徴部２におけるコンプリート機能対応光の出力は、単に遊技効果ランプ９が点灯した状態を維持する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能対応光の出力としては、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆのうち、少なくともいずれか１個のランプの点灯を維持するものであってもよい。

【７４６６】

更に尚、本特徴部２におけるエラー対応光の出力としては、単に遊技効果ランプ９が点灯と消灯を繰り返し実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー対応光の出力としては、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆにおいて点灯するランプが切り替わるものであってもよい。

【７４６７】

つまり、本特徴部２の遊技効果ランプ９の点灯について、「輝度が変化しない」とは、遊技効果ランプ９を構成する少なくとも１個のランプが一定の輝度での点灯を維持するものであり、「輝度が変化する」とは遊技効果ランプ９を構成するランプ内で点灯するランプが切り替わるものや、特定のランプのみが点灯と消灯を繰り返すものが含まれている。

【７４６８】

以上のように、本特徴部２では、図１５－２１２に示すように、事前報知はコンプリート機能カウンタ値が９０００に達したタイミングからの事前報知対応画像の表示を指し、警告報知は大当り遊技中のコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングからの警告報知対応画像Ｗの表示を指す。コンプリート機能作動報知は、コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上且つ大当り遊技中ではないタイミングからのコンプリート機能作動対応音の出力、コンプリート機能作動対応音の出力開始から２割込みのタイミングからのコンプリート機能作動対応光の出力、コンプリート機能作動対応光の出力開始か

ら２割込みのタイミングからのコンプリート機能作動対抗画像Ｃの表示を含み、エラー報知はエラー発生タイミングからのエラー対応音の出力、エラー対応の出力開始から１割込みのタイミングからのエラー対応光の出力、エラー対応光の出力開始から割込みのタイミングからのエラー対応画像Ｅの表示を含んでいる。

【７４６９】

これら事前報知対応画像、警告報知対応画像Ｗ、コンプリート機能作動対応画像Ｃ、エラー対応画像Ｅのうち、事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）とコンプリート機能作動対応画像Ｃは、フェードインによって４フレームに亘り透過率を低下させながら表示される画像である。また、事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）は、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９以下になったことにもとづいてフェードアウトによって４フレームに亘り透過率を高めながら非表示となる画像である。また、コンプリート機能作動対応音は、３０秒間に亘って出力される音である。

【７４７０】

尚、図１５－２１２に示す出力態様・表示態様は、いずれのエラーも発生しておらず且つコンプリート機能が作動していない場合についてのみ適用される。

【７４７１】

また、本特徴部２では、事前報知の実行中にエラーが発生する場合がある。この場合は、図１５－２１３に示すように、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みでスピーカ８Ｌ、８Ｒからエラー対応音の出力が開始される。次に、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の２回目の割込みで、それまで実行されていた状態に応じた対応光（例えば、遊技状態が大当り遊技状態であれば該大当り遊技状態に応じた対応光、低ベース状態や高ベース状態出ればこれら遊技状態に応じた対応光、リーチ演出等大当り期待度の高い演出中であれば該リーチ演出に応じた対応光等）に代えてエラー対応光の出力が開始される。そして、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みで画像表示装置５におけるエラー対応画像Ｅの表示が開始される。尚、事前報知対応画像の表示については画像表示装置５の表示領域の上部での表示が維持される。

【７４７２】

また、本特徴部２では、エラー報知中（球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーの報知中）に事前報知が発生する場合がある。この場合は、図１５－２１４に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから演出制御用ＣＰＵ１２０の５回目の割込みにおいて事前報知対応画像のフェードインを伴う表示を開始すればよい。尚、エラー対応音の出力、エラー対応光の出力、エラー対応画像Ｅの表示については、事前報知対応画像の表示開始前の態様にて引き続き継続される。

【７４７３】

尚、図１５－２１３及び図１５－２１４では、事前報知とエラー報知が異なるタイミングで発生し、且つ報知期間が重複する例を開示したが、事前報知とエラー報知とが同時発生する場合については、図１５－２２５（Ａ）～図１５－２２５（Ｅ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅが表示される。更に、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて４フレームに亘る第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始される。

【７４７４】

尚、図１５－２１３及び図１５－２１４では、事前報知として事前報知対応画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、事前報知としては、事前報知対応画像に加えて、遊技効果ランプ９から該事前報知に対応する事前報知対応光を出力可能としてもよい。

【７４７５】

このように事前報知として事前報知対応光を出力可能とする場合は、事前報知の実行中にエラーが発生したとき、遊技効果ランプ９による事前報知対応光の出力をエラー対応光

の出力に切り替えを行う一方で、エラー報知中に事前報知が開始されるときは、遊技効果ランプ９によるエラー対応光の出力を事前報知対応光の出力に切り替えることなく継続してもよい。

【７４７６】

また、本特徴部２では、警告報知の実行中にエラーが発生する場合がある。この場合は、図１５－２１５に示すように、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みにおいてスピーカ８Ｌ、８Ｒからエラー対応音の出力が開始される。次に、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の２回目の割込みで、それまで実行されていた状態に応じた対応光に代えてエラー対応光の出力が開始される。そして、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みで画像表示装置５におけるエラー対応画像Ｅの表示が開始される。尚、警告報知対応画像Ｗの表示については画像表示装置５の表示領域の上部での表示が維持される。

【７４７７】

また、本特徴部２では、エラー報知（球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーの報知中）の実行中に警告報知が発生する場合がある。この場合は、図１５－２１６に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した後の５回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みからフェードインを伴なわず警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。尚、エラー対応音の出力、エラー対応口の出力、エラー対応画像Ｅの表示については警告報知対応画像Ｗの表示開始前の態様にて引き続き継続される。

【７４７８】

尚、図１５－２１５及び図１５－２１６では、警告報知とエラー報知が異なるタイミングで発生し、且つ報知期間が重複する例を開示したが、警告報知とエラー報知とが同時発生する場合については、図１５－２２５（Ｆ）～図１５－２２５（Ｇ）に示すように、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅの表示が開始されるとともに、画像表示装置５の表示領域の上部において警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。

【７４７９】

尚、図１５－２１５及び図１５－２１６では、警告報知として警告報知対応画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、警告報知としては、警告報知対応画像に加えて、遊技効果ランプ９から該警告報知に対応する警告報知対応光を出力可能としてもよい。

【７４８０】

このように警告報知として警告報知対応光を出力可能とする場合は、警告報知の実行中にエラーが発生したとき、遊技効果ランプ９による警告報知対応光の出力をエラー対応光の出力に切り替えを行う一方で、エラー報知中に警告報知が開始されるときは、遊技効果ランプ９によるエラー対応光の出力を警告報知対応光の出力に切り替えることなく継続してもよい。

【７４８１】

また、本特徴部２では、コンプリート機能作動中に球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーが発生する場合がある。この場合は、図１５－２１７に示すように、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目～３回目の割込みにおいて、エラー対応音の出力、エラー対応光の出力、エラー対応画像Ｅの表示が実行されず、コンプリート機能作動対応音の出力、コンプリート機能作動対応光の出力、コンプリート機能作動対応画像の表示が引き続き継続される。

【７４８２】

尚、本特徴部２では、警告報知とエラー報知とが同時発生する場合については、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅの表示が開始されるとともに、画像表示装置５の表示領域の

上部において警告報知対応画像Ｗの表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、警告報知とエラー報知とが同時発生する場合については、図１５－２２７（Ａ）～図１５－２２７（Ｆ）に示すように、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅの表示が開始される一方で、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みから４フレームにかけてフェードインと伴って警告報知対応画像Ｗを表示してもよい。また、この場合は、警告報知対応画像Ｗを第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とは異なる位置（図１５－２２７に示す例では画像表示装置５の表示領域の中央部）にて表示してもよい。この場合、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５は表示されているキャラクタに重複して表示されるが、図１５－２２７（Ｂ）～図１５－２２７（Ｆ）に示すように、表示されているキャラクタの目には重複しない。

【７４８３】

また、本特徴部２では、エラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーの発生中（エラー対応画像Ｅ１の表示中）にコンプリート機能が作動する場合がある。この場合は、図１５－２１８に示すように、コンプリート機能が作動した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、エラー対応音の出力に代えてコンプリート機能作動対応音の出力が開始される。このとき、エラー対応光の出力も停止される。次に、コンプリート機能が作動した後の２回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、コンプリート機能作動対応光の出力が開始される。そして、コンプリート機能が作動した後の３回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで４フレームに亘るフェードインを伴うコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。尚、コンプリート機能作動対応画像Ｃのフェードイン完了後については、該コンプリート機能作動対応画像Ｃが画像表示装置５の表示領域全面に亘って他の画像よりも優先して表示されるため、エラー対応画像Ｅ１は遊技者から視認不可能となる。

【７４８４】

また、本特徴部２では、コンプリート機能作動中に電波エラーまたは磁石エラーが発生する場合がある。この場合は、図１５－２１９に示すように、エラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、コンプリート機能作動対応音に代えてエラー対応音の出力が開始されるとともに、コンプリート機能作動対応光の出力が停止される。次に、エラーが発生した後の２回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、エラー対応光の出力が開始される。そして、エラーが発生した後の３回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、エラー対応画像Ｅ２の表示がフェードインを伴わずに開始される。尚、コンプリート機能作動対応画像の表示はエラーの発生にかかわらず表示が継続される。

【７４８５】

尚、上記した第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃについて表示される文字の大きさを比較すると、図１５－２２０（Ａ）～図１５－２２０（Ｆ）に示すように、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｗとして表示される文字の上下幅寸法及び左右幅寸法は長さＬ１に形成されており、エラー対応画像Ｅ１及びエラー対応画像Ｅ２として表示される文字の上下幅寸法及び左右幅寸法は上記Ｌ１よりも長いＬ２に形成されている。そして、コンプリート機能対応表示画像Ｃとして表示される文字の上下幅及び左右幅は上記Ｌ２よりも長いＬ３に形成されている。つまり、本特徴部２では、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃのそれぞれで表示される文字のうち、コンプリート機能作動対応画像Ｃとして表示される文字が最も大きく、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｍとして表示される文字が最も小さく設定されている。

【７４８６】

ここで、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃのそれぞれで表示される文字について更に詳細に説明する。

【７４８７】

図１５－２２６に示すように、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５は、低ベース状態である通常状態、高ベース状態である時短状態及び確変状態、大当り遊技状態において画像表示装置５の表示領域の上部において表示される画像であり、警告報知対応画像Ｗは、大当り遊技状態において画像表示装置５の表示領域の上部において表示される画像であり、コンプリート機能作動対応画像Ｃは、低ベース状態である通常状態、高ベース状態である時短状態及び確変状態であり、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２は、低ベース状態である通常状態、高ベース状態である時短状態及び確変状態、大当り遊技状態において画像表示装置５の表示領域の下部において表示される画像である。尚、コンプリート機能作動後に電波エラーや磁石エラー等の重大なエラーが発生した場合について、エラー対応画像Ｅ２は、例外的に画像表示装置５の表示領域の中央部で表示される。

【７４８８】

また、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５として表示される文字及び警告報知対応画像Ｗとして表示される文字は、コンプリート機能作動対応画像Ｃやエラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字よりもサイズが小さく（フォントサイズ小）、コンプリート機能作動対応画像Ｃやエラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字とは異なる種類のフォント（フォントＡ。例えば、ゴシック体）にて黒色で表示される画像である。

【７４８９】

また、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字は、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５や警告報知対応画像Ｗとして表示される文字よりもサイズが大きく（フォントサイズ中）、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５や警告報知対応画像Ｗとして表示される文字とは異なる種類のフォント（フォントＢ。例えば、明朝体）にて白色で表示される画像である。

【７４９０】

そして、コンプリート機能作動対応画像Ｃとして表示される文字は、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字よりもサイズが大きく（フォントサイズ大）、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５や警告報知対応画像Ｗとして表示される文字とは異なる種類のフォント（フォントＢ。例えば、明朝体）にて白色で表示される画像である。

【７４９１】

これら第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃは、いずれも表示開始時や表示期間中において図１５－３６に記載したような出現エフェクトや滞在エフェクトとしてのエフェクト（拡大エフェクトや装飾エフェクト）が付随して表示されることがない画像である。

【７４９２】

尚、本特徴部２では、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗの文字を黒色、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃの文字を白色とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃでは、文字だけでなく、台座部ＰＤ、ＷＤや文字の背景の色、文字の縁取部分の色を異ならせてもよい。

【７４９３】

例えば、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と作動警告対応画像Ｗでは、文字の色を赤とする一方で、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ

５における文字の縁取は黒、作動警告対応画像Ｗにおける文字の縁取は白とし、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５の台座部ＰＤと作動警告対応画像Ｗの台座部ＷＤは黄色とすることで、遊技者が配色の組み合わせから表示されている対応画像が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と作動警告対応画像Ｗのどちらかであるかを分かりやすいようにしてもよい。

【７４９４】

また、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２については、文字を黒、文字の背景の色を黒色、文字の縁取を無しとし、これらエラー対応画像Ｅ１、Ｅ２の配色の組み合わせから上記した第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び作動警告対応画像Ｗと区別しやすいようにしてもよい。

【７４９５】

尚、出現エフェクトとは、対象となる画像のフェードインを含む表示開始に伴い表示されるエフェクトであり、滞在エフェクトとは、対象となる画像の表示の移動やフェードインが完了したタイミングから該対象となる画像が非表示となる期間において該対象となる画像に伴い表示されるエフェクトである。尚、本特徴部２では、一部の画像がフェードインやフェードアウトを伴って表示されるが、これらフェードインやフェードアウトは対象となる画像自体の透過率が変化するものであるので、出現エフェクトや滞在エフェクトには含まれないアニメーションである。

【７４９６】

（事前報知、警告報知、コンプリート機能作動報知と各演出との関係）

次に、本特徴部２の事前報知、警告報知、コンプリート機能作動報知と各演出が同時期に実施された場合の表示態様について説明する。

【７４９７】

（事前報知と第１セリフ予告演出）

先ず、図１５－２３１及び図１５－２３２に示すように、遊技状態が低ベース状態や高ベース状態である場合には、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２３１、図１５－２３２では第１事前報知対応画像Ｐ１）と第１セリフ予告演出の表示とが同時期に実施される場合がある。この場合には、遊技状態にかかわらず、操作促進画像ＳＳ１に付随して表示される発光エフェクトＨＥ１（図１５－２３１（Ｃ）、図１５－２３２（Ｃ）参照）や、該発光エフェクトＨＥ１に表示されるエフェクトであって操作促進画像ＳＳ１が発光しているように強調するエフェクト（図１５－２３１（Ｆ）、図１５－２３２（Ｆ）参照）の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５の一部に重複して表示される。

【７４９８】

また、遊技者が操作促進画像ＳＳ１にもとづいてプッシュボタン３１Ｂを操作した後は、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けてキャラクタ画像ＣＡ１の移動表示が実行されるが、該キャラクタ画像ＣＡ１も移動表示される過程で第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される。

【７４９９】

（事前報知と図柄揃い演出）

図１５－２３３及び図１５－２３４に示すように、遊技状態が低ベース状態や高ベース状態である場合には、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２３３、図１５－２３４では第１事前報知対応画像Ｐ１）と図柄揃い演出の表示とが同時期に実施される場合がある。この場合は、遊技状態にかかわらず、「６６６」や「７７７」のように大当りの組み合わせで表示された飾り図柄の拡大表示中に飾り図柄の背後において表示される渦巻状の装飾エフェクトＳＥ６の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示された後、拡大表示された図柄自体の一部と第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とが重複表示される（図１５－２３３（Ａ）～図１５－２３３（Ｃ）、図

１５－２３４（Ａ）～図１５－２３４（Ｃ）参照）。更に、飾り図柄の通常の大きさまでの縮小表示が実行されると、各図柄を対象として拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行されるとともに、これら拡大エフェクトＫＥ１２の一部と第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とが重複表示される。

【７５００】

更に、低ベース状態における図柄揃い演出においては、拡大エフェクトＫＥ１２の表示終了後に、飾り図柄の上方にて「大当り」の文字が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される（図１５－２３４（Ｉ）、図１５－２３４（Ｊ）参照）。

【７５０１】

（事前報知とファンファーレ演出）

図１５－２３５及び図１５－２３６に示すように、遊技状態が低ベース状態や高ベース状態でにおける可変表示で大当りとなった場合には、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２３５、図１５－２３６では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示とファンファーレ演出とが同時期に実施される場合がある。この場合は、画像表示装置５の表示領域の中央部において６ラウンドや１０ラウンド大当りである旨の表示（図１５－２３５であれば「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ１の表示、図１５－２３６であれば「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ２の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ１、ＢＧ２を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図１５－２３５（Ｂ）～図１５－２３５（Ｇ）、図１５－２３６（Ｂ）～図１５－２３６（Ｇ）に示すように、表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していき、これら装飾エフェクトの一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される（図１５－２３５（Ｅ）～図１５－２３５（Ｇ）、図１５－２３６（Ｅ）～図１５－２３６（Ｇ）参照）。

【７５０２】

そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、６ラウンドや１０ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ１、ＢＧ２）を対象として拡大エフェクトＫＥ１３が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１３の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される（図１５－２３５（Ｈ）、図１５－２３６（Ｈ）参照）。

【７５０３】

また、拡大エフェクトＫＥ１３の表示が終了した後は、図１５－２３５（Ｉ）及び図１５－２３６（Ｉ）に示すように、これら大当りタイトル画像ＢＧ１、ＢＧ２の周囲に滞在エフェクトとして星型のエフェクトが複数表示される。

【７５０４】

（事前報知と第１右打ち表示演出）

ファンファーレ演出が実行された後は、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２３７では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示と第１右打ち表示演出とが同時期に実施される場合がある。第１右打ち表示演出としては、図１５－２３７（Ａ）～図１５－２３７（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部において、第１右打ち表示ＭＨ１として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。このとき、第１右打ち表示ＭＨ１の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される（図１５－２３７（Ｄ）参照）。

【７５０５】

更に、第１右打ち表示ＭＨ１を対象として装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される。第１右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置５の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第２大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。尚、装飾エフェクト

ＳＥ７Ｂの一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される（図１５－２３７（Ｅ）参照）。

【７５０６】

（事前報知とエンディング演出）

制御された大当り遊技が終了した後は、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２３７では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示とエンディング演出とが同時期に実施される場合がある。尚、図１５－２３８では、大当りＡ、大当りＢの大当り遊技終了後のエンディング演出を例に説明する。

【７５０７】

エンディング演出としては、図１５－２３８（Ａ）～図１５－２３８（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像ＹＨ１（大当りＣのエンディング演出では「シンプルＲＵＳＨ！突入」の遊技状態報知画像ＹＨ'）が表示される。具体的には、図１５－２３８（Ｂ）～図１５－２３８（Ｅ）に示すように、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１８の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。そして、拡大エフェクトＫＥ１８の表示終了後は、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１の周囲に滞在エフェクトとして星型のエフェクトが複数表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置５では、高確高ベース状態や低確高ベース状態に応じた背景画像が表示されている状態で第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される（図１５－２３８（Ｆ）参照）。

【７５０８】

（警告報知とエンディング演出）

制御された大当り遊技が終了した後は、画像表示装置５の表示領域の上部において警告報知として警告報知対応画像Ｗの表示とエンディング演出とが同時期に実施される場合がある。

【７５０９】

先ず、図１５－２３９（Ａ）～図１５－２３９（Ｅ）に示すように、大当りＡや大当りＢの大当り遊技状態中に既にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達していることによって画像表示装置５の表示領域の上部に警告報知対応画像が表示されている場合、該大当り遊技が終了することで大当りＡ及び大当りＢ用のエンディング演出が実行される。該エンディング演出としては、図１５－２３８と同様に、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１８の一部が警告報知対応画像Ｗと重複して表示される。そして、拡大エフェクトＫＥ１８の表示終了後は、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１が表示された後、該画像表示装置５の表示領域全域に亘ってコンプリート機能作動対応画像Ｃが表示される。

【７５１０】

また、図１５－２３９（Ｇ）～図１５－２３９（Ｌ）に示すように、大当りＣの大当り遊技状態中に既にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達していることによって画像表示装置５の表示領域の上部に警告報知対応画像が表示されている場合、該大当り遊技が終了することで大当りＣ用のエンディング演出が実行される。該エンディング演出としては、「シンプルラッシュ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１'が表示さ

れる。
【７５１１】
遊技状態報知画像ＹＨ１'は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１'が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１'を対象として拡大エフェクトＫＥ１８'が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１８'の一部が警告報知対応画像Ｗと重複して表示される。そして、拡大エフェクトＫＥ１８'の表示終了後は、「シンプル　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１'が表示された後、該画像表示装置５の表示領域全域に亘ってコンプリート機能作動対応画像Ｃが表示される。
【７５１２】
（事前報知と第１左打ち表示演出）
高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数（本特徴部２では１００回）の可変表示が実行された場合は、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２４０では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示と第１左打ち表示演出とが同時期に実施される場合がある。第１左打ち表示演出としては、図１５－２４０（Ａ）～図１５－２４０（Ｆ）に示すように、高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨（図１５－２４０（Ｂ）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示、若しくは、図示していないが「シンプル　ＲＵＳＨ終了」の表示）が表示される。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示（１～４回の第２特別図柄の可変表示）が実行される。
【７５１３】
このとき、図１５－２４０（Ｄ）～図１５－２４０（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第１左打ち表示ＬＨ１が画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の中央部に表示される。
【７５１４】
尚、これら「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」や「シンプル　ＲＵＳＨ終了」の表示、第１左打ち表示ＬＨ１は、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とは重複して表示されることがない。
【７５１５】
（事前報知と第２左打ち表示演出）
低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ２１にて検出されることで画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２４０では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示と第２左打ち表示演出とが同時期に実施される場合がある。第２左打ち表示演出としては、図１５－２４１（Ａ）～図１５－２４１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示ＬＨ２が表示される。第２左打ち表示ＬＨ２は、左向き矢印ＬＹ２と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。
【７５１６】
尚、該第２左打ち表示ＬＨ２としては、左向き矢印ＬＹ２の形状をした装飾エフェクトＳＥ１０が該左向き矢印ＬＹ２の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっているが、これら左向き矢印ＬＹ２や装飾絵f稀有とＳＥ１０は第１事前

報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示されることはない。
【７５１７】
（事前報知とデモ演出）
遊技が実行されていない状態においては、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２４０では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示とデモ演出としてのデモムービーの表示とが同時期に実施される場合がある。デモ演出としては、例えば図１５－２４２（Ｍ）～図１５－２４２（Ｘ）に示すように、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－２４２（Ｍ）～図１５－２４２（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－２４２（Ｏ）参照）。
【７５１８】
味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。
【７５１９】
尚、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ、文字表示００３ＳＧ５１１Ｃ、文字表示００３ＳＧ５１１Ｄは、画像表示装置５の表示領域において第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５よりも下方にて表示されるため、これら第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示されることはない。
【７５２０】
その後は、背景に装飾エフェクトＳＥ２１が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図１５－２４２（Ｐ）～図１５－２４２（Ｒ）参照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象として、該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。
【７５２１】
尚、装飾エフェクトＳＥ２１は画像表示装置５の表示領域の全面に亘って表示される画像であり、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａは装飾エフェクトＳＥ２１よりも僅かに小さい表示領域で表示される画像であるため、これら装飾エフェクトＳＥ２１及び機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。また、装飾エフェクトＳＥ２２の一部も第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。
【７５２２】
次いで、「ＩＩ」なる文からなるサブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示される（図１５－２４２（Ｓ）～図１５－２４２（Ｔ）参照）。尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂのフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示００３Ｓ

Ｇ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂを対象として拡大エフェクトＫＥ２１が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ２１の一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【７５２３】

更に、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図１５－２４２（Ｕ）～図１５－２４２（Ｖ）参照）。

【７５２４】

このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの一部（正確には該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａとともに表示されるエフェクト（図１５－２４２（Ｕ）参照の一部））は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【７５２５】

尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが画像表示装置５の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃを対象として、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。このとき、装飾エフェクトＳＥ２２の一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【７５２６】

以降は、濃緑色の注意用背景表示００３ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－２４２（Ｗ）参照）。次いで、黒色の注意用背景表示００３ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００３ＳＧ３２２が表示される（図１５－２４２（Ｘ）参照）。尚、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２と事故防止表示００３ＳＧ３２２とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。

【７５２７】

（デモ演出中に始動入賞が発生した場合のコンプリート機能作動態様）

次に、デモ演出中に始動入賞が発生した場合におけるコンプリート機能作動態様について図１５－２４３～図１５－２４７にもとづいて説明する。尚、図１５－２４３～図１５－２４７では、特に断りがなければ画像表示装置５について１フレーム毎の表示の変遷について説明する。

【７５２８】

（デモ演出中の始動入賞で事前報知が開始される場合）

先ず、図１５－２４３（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が事前報知を実行する９００００の直前の値（図１５－２４３に示す例では８９９９９）であり、特別図柄は「はずれ」の態様で停止（特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成するＬＥＤがはずれを示す組み合わせで点灯）しており、演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂが点灯しておらず、画像表示装置５においてデモ演出が実行されている。つまり、図１５－２４３（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。

【７５２９】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、図１５－２４３（Ｂ）～図１５－２４３（Ｃ）に示すように、先ず、特別図柄（図１５－２４３に示す例では第１特別図柄）の可変表示が開始

される。次いで、図１５－２４４（Ｄ）～図１５－２４４（Ｆ）に示すように、演出表示灯（図１５－２４４に示す例では第１演出表示灯１５２Ａ）の点滅が開始される。

【７５３０】

更に、演出表示灯の点滅開始後は、画像表示装置５においてデモ演出の表示が終了し、背景画像や停止中の飾り図柄、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したことにもとづく第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始される。また、このとき、画像表示装置５の表示領域の左上部では小図柄の可変表示も開始され（図１５－２４４（Ｅ）参照）、画像表示装置５の表示領域の中央下部では特図保留記憶表示エリア５Ｕに当該始動入賞にもとづく保留表示が表示される。

【７５３１】

最後に各飾り図柄の一部として表示されているキャラクタのポーズが変化した後（図１５－２４４（Ｆ）参照）、これら飾り図柄の可変表示が開始される。またこのとき、特図保留記憶表示エリア５Ｕにて表示されていた保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆに向けてのシフト（移動表示）が開始される。以降の保留表示は、当該可変表示に対応するアクティブ表示として、可変表示終了までアクティブ表示エリア５Ｆに表示される。

【７５３２】

（デモ演出中の始動入賞で事前報知対応画像の態様が変化する場合）

先ず、図１５－２４５（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が事前報知対応画像の態様が変化する直前の値（図１５－２４５に示す例では第４事前報知対応画像Ｐ４が第５事前報知対応画像Ｐ５に変化する直前の９３９９９）であり、特別図柄は「はずれ」の態様で停止（特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成するＬＥＤがはずれを示す組み合わせで点灯）しており、演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂが点灯しておらず、画像表示装置５においてデモ演出が実行されているとともにコンプリート機能カウンタ値に応じた事前報知対応画像（図１５－２４５に示す例では第４事前報知対応画像Ｐ４）が表示されている。つまり、図１５－２４５（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。

【７５３３】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９４０００に達すると、図１５－２４５（Ｂ）～図１５－２４５（Ｃ）に示すように、先ず、特別図柄（図１５－２４５に示す例では第１特別図柄）の可変表示が開始される。次いで、図１５－２４６（Ｄ）～図１５－２４６（Ｆ）に示すように、演出表示灯（図１５－２４６に示す例では第１演出表示灯１５２Ａ）の点滅が開始される。

【７５３４】

更に、演出表示灯の点滅開始後は、画像表示装置５においてデモ演出の表示が終了し、背景画像や停止中の飾り図柄、コンプリート機能カウンタ値が９４０００に達したことにもとづき第５事前報知対応画像Ｐ５の表示が開始される。また、このとき、画像表示装置５の表示領域の左上部では小図柄の可変表示も開始され（図１５－２４６（Ｅ）参照）、画像表示装置５の表示領域の中央下部では特図保留記憶表示エリア５Ｕに当該始動入賞にもとづく保留表示が表示される。

【７５３５】

最後に各飾り図柄の一部として表示されているキャラクタのポーズが変化した後（図１５－２４６（Ｆ）参照）、これら飾り図柄の可変表示が開始される。またこのとき、特図保留記憶表示エリア５Ｕにて表示されていた保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆに向けてのシフト（移動表示）が開始される。以降の保留表示は、当該可変表示に対応するアクティブ表示として、可変表示終了までアクティブ表示エリア５Ｆに表示される。

【７５３６】

（デモ演出中の始動入賞でコンプリート機能が作動する場合）

先ず、図１５－２４７（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が、コンプリート機能が作動する直前の値（図１５－２４７に示す例では９４９９９）であり、特別図柄は「はずれ」の態様で停止（特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成するＬＥＤがはずれを

示す組み合わせで点灯）しており、演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂが点灯しておらず、画像表示装置５においてデモ演出が実行されているとともにコンプリート機能カウンタ値に応じた事前報知対応画像（図１５－２４７に示す例では第５事前報知対応画像Ｐ５）が表示されている。つまり、図１５－２４７（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。

【７５３７】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達する、つまり、コンプリート機能が作動すると、図１５－２４７（Ｂ）～図１５－２４７（Ｃ）に示すように、特別図柄の可変表示や演出表示灯の点滅が開始されることなく、画像表示装置５の表示領域全域に亘ってコンプリート機能作動対応画像Ｃのフェードインを伴う表示が開始される。尚、このとき、画像表示装置５の表示領域における小図柄の可変表示も開始されない。更に、デモ演出の画像が切り替わることなくコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始されるため、飾り図柄の可変表示や保留表示、アクティブ表示の表示も行われない。

【７５３８】

以降は、コンプリート機能作動対応画像Ｃのフェードインが完了することで該コンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が電断まで維持される。

【７５３９】

（コンプリート機能に関する対応画像の表示変化について）

次に、コンプリート機能に関する対応画像の表示変化について説明する。

【７５４０】

（電断と事前報知対応画像）

【７５４１】

先ず、図１５－２４８（Ａ）～図１５－２４８（Ｅ）に示すように、新たな入賞の発生により演出制御用ＣＰＵ１２０が正常なコマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置５において事前報知対応画像（図１５－２４８に示す例では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示が開始される。このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図１５－２４８（Ｄ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた特別図柄の可変表示が実行される。

【７５４２】

そして、特別図柄の可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄や背景画像が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は電断時に事前報知対応画像が表示中である旨のデータをバックアップしないことから、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には事前報知対応画像は表示されない（図１５－２４８（Ｅ）参照）。

【７５４３】

一方で、図１５－２４９（Ａ）～図１５－２４９（Ｅ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９００００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において事前報知対応画像（図１５－２４９に示す例では第１事前報知対応画像Ｐ１）が表示される場合がある。

【７５４４】

このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図１５－２４９（Ｄ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた特別図柄の可変表示が実行される。

【７５４５】
そして、特別図柄の可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄や背景画像が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は電断時に事前報知対応画像が表示中である旨のデータをバックアップしないことから、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には事前報知対応画像は表示されない（図１５－２４９（Ｅ）参照）。
【７５４６】
（コンプリート機能カウンタ値の減少による事前報知対応画像の非表示）
前述したように、コンプリート機能作動カウンタ値が一旦９００００に達した場合は、画像表示装置５の表示領域において第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始されるが、該第１事前報知対応画像Ｐ１は、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回ることで非表示となる画像である（図１５－２５０（Ａ）～図１５－２５０（Ｄ）参照）。
【７５４７】
一方で、図１５－２５１（Ａ）～図１５－２５１（Ｄ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９００００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において事前報知対応画像（図１５－２４９に示す例では第１事前報知対応画像Ｐ１）が表示される場合がある。
【７５４８】
この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球が新たに入賞口に入賞すること、あるいは遊技球がアウトスイッチで検出されたことにもとづくＭＹ状態指定コマンドやコンプリート機能制御指定コマンドを受信すると、該受信したコマンドが事前報知対応画像を非表示とすることに対応するコマンドであるか否か（例えば、受信したＭＹ状態指定コマンドが第１～第８８ＭＹ状態指定コマンドであるか否か）を判定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したコマンドが事前報知対応画像を非表示とすることに対応するコマンドであると判定した場合、画像表示装置５の表示領域における事前報知対応画像が非表示となる（図１５－２５１（Ｃ）及び図１５－２５１（Ｄ）参照）。
【７５４９】
（電断と警告報知対応画像）
図１５－２５２（Ａ）～図１５－２５２（Ｄ）に示すように、新たな入賞の発生により演出制御用ＣＰＵ１２０が正常なコマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図１５－２５２（Ｃ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた大当り遊技状態におけるラウンド遊技が実行される。
【７５５０】
そして、次のラウンド遊技が開始されると、画像表示装置５において大当り遊技に応じた背景画像やラウンド数等が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には警告報知対応画像Ｗが表示される（図１５－２５２（Ｄ）参照）。
【７５５１】
一方で、図１５－２５２（Ｅ）～図１５－２５２（Ｆ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９５０００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、

画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗが表示される場合がある。
【７５５２】
このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図１５－２５２（Ｄ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた大当り遊技状態におけるラウンド遊技が実行される。
【７５５３】
そして、次のラウンド遊技が開始されると、画像表示装置５において大当り遊技に応じた背景画像やラウンド数等が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には警告報知対応画像Ｗが表示されない（図１５－２５２（Ｆ）参照）。
【７５５４】
尚、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことにより画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗの表示が開始された場合は、新たな入賞が発生したとしても大当り遊技終了までは該警告報知対応画像Ｗが非表示となることはないが（図１５－２５３（Ａ）～図１５－２５３（Ｃ）参照）、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信したことにもとづく警告報知対応画像Ｗについては、新たな入賞の発生によって演出制御用ＣＰＵ１２０が警告報知対応画像Ｗの表示を行うことに対応しないコマンド（例えば、第１～第９５ＭＹ状態指定コマンドや第１～第２コンプリート機能制御指定コマンド）を受信したことにもとづいて非表示となる（図１５－２５３（Ｄ）～図１５－２５３（Ｆ）参照）。
【７５５５】
（電断とコンプリート機能作動対応画像）
図１５－２５４（Ａ）～図１５－２５４（Ｆ）に示すように、大当り遊技中に新たな入賞の発生によりコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、画像表示装置５において第５事前報知対応画像Ｐ５に代えて警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。この状態で大当り遊技が終了した場合は、該大当り遊技終了のタイミングで画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。
【７５５６】
このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、画像表示装置５には再度コンプリート機能作動対応画像Ｃが表示される。
【７５５７】
一方で、図１５－２５５（Ａ）～図１５－２５５（Ａ）に示すように、大当り遊技中に新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９５０００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗが表示される場合がある。
【７５５８】
このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知され

るので、画像表示装置５においては警告報知対応画像Ｗが表示されず、そもそもコンプリート機能が作動していないことから、遊技状態に応じた背景画像及び飾り図柄が表示される。

【７５５９】

（コンプリート機能カウンタ値の増減によるコンプリート機能作動対応画像の非表示（変形例））

本特徴部２では、コンプリート機能カウンタ値はコンプリート機能が作動するしきい値である９５０００が上限であり、コンプリート機能カウンタ値は該９５０００を超えて増加しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能カウンタ値は、９５０００を超えて増加可能としてもよい。

【７５６０】

このような場合は、変形例として図１５－２５６（Ａ）～図１５－２５６（Ｆ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が一旦９５０００を超えた場合は、遊技球が各スイッチで検出されることによってコンプリート機能カウンタ値は増減する一方で、コンプリート機能の作動が解除されることがないことから、画像表示装置５におけるコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示を維持すればよい。

【７５６１】

一方で、図１５－２５７（Ａ）～図１５－２５７（Ｄ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９５０００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、大当り遊技終了タイミングで画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像が表示される場合がある。

【７５６２】

この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球が各スイッチにて検出されたことにもとづくコマンド（例えば、ＭＹ状態指定コマンドやコンプリート機能制御指定コマンド）を受信し、該受信したコマンドがコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示に対応しないコマンドであるか否か（例えば、受信したＭＹ状態指定コマンドが第１～第９５ＭＹ状態指定コマンドであるか否か）を判定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したコマンドがコンプリート機能作動対応画像を表示しないことに対応するコマンドであると判定した場合、画像表示装置５の表示領域におけるコンプリート機能作動対応画像Ｃを非表示とすればよい（図１５－２５７（Ｅ）参照）。

【７５６３】

（事前報知対応音と事前報知対応光（変形例））

また、本特徴部２では、事前報知として画像表示装置５において第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、事前報知としては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから該事前報知に対応する事前報知対応音を出力してもよく、また、遊技効果ランプ９から該事前報知に対応する事前報知対応光を出力してもよい。

【７５６４】

尚、事前報知としてこれら事前報知対応音や事前報知対応光を出力する場合は、図１５－２５８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから１回目の割込みで事前報知対応音の出力を開始し、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから３回目の割込みで事前報知対応光の出力を開始し、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから５回目の割込みで事前報知対応画像の表示を開始すればよい。

【７５６５】

（入賞時フラッシュ演出（変形例））

また、本特徴部２では、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出として第１セリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出としては、始動入賞の発生にもとづいて

遊技効果ランプ９を一定のパターンで点灯させる入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。

【７５６６】

このような入賞時フラッシュ演出を実行可能とする場合は、例えば、図１５－２５９に示すように、図１５－２９の演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６０～ステップＳ１６５の処理に加えて、入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定する入賞時フラッシュ演出処理（ステップＳ１６６）を実行すればよい。

【７５６７】

図１５－２６０に示すように、入賞時フラッシュ演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、ＣＰＵ１０３から始動入賞時の入賞時判定結果を示す表示結果指定コマンド及び変動カテゴリコマンドにもとづいて発生した始動入賞にもとづく可変表示結果及び変動パターンの種別を特定し、これら可変表示結果と変動パターンとから入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定すればよい。

【７５６８】

例えば、図１５－２６０に示す例では、可変表示結果が大当りである場合は７０％の割合で入賞時フラッシュ演出の実行を決定する一方で３０％の割合で入賞時フラッシュ演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれ且つ変動パターンの種別が非リーチやノーマルリーチ（その他）である場合は０％の割合で入賞時フラッシュ演出の実行を決定する一方で１００％の割合で入賞時フラッシュ演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれ且つ変動パターンの種別がスーパーリーチである場合は１０％の割合で入賞時フラッシュ演出の実行を決定する一方で９０％の割合で入賞時フラッシュ演出の非実行を決定する。

【７５６９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、遊技効果ランプ９を入賞時フラッシュ演出に対応するパターンで点灯させるためのプロセスデータをセットすることで当該始動入賞の可変表示開始時或いは当該始動入賞の可変表示中の特定のタイミングまで遊技効果ランプ９を発光（点灯）させればよい。

【７５７０】

尚、このように入賞時発光演出を実行可能とする場合は、始動入賞の発生にもとづいて事前報知と入賞時発光演出の両方が開始されるときや、事前報知対応画像の更新と入賞時発光演出の両方が実行されるときがある。以下、本変形例では、デモ演出の実行中の始動入賞にもとづいて事前報知と入賞時発光演出の両方が開始される場合について説明する。

【７５７１】

（始動入賞にもとづいて事前報知と入賞時発光演出が開始される場合）

先ず、図１５－２６１（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が事前報知を実行する９００００の直前の値（図１５－２６１に示す例では８９９９９）であり、画像表示装置５においてデモ演出が実行されている。つまり、図１５－２６１（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。この時点では、デモ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされていることにより、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはデモ演出対応音が出力されており、デモ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされていることにより遊技効果ランプ９からはデモ演出対応光が出力されている。

【７５７２】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによって入賞時発光演出の実行が決定されるとともにコンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、図１５－２６１（Ｂ）～図１５－２６１（Ｃ）に示すように、先ず、入賞時フラッシュ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が入賞時フラッシュ演出対応音に切り替わる。

【７５７３】

次に、入賞時フラッシュ演出対応音の出力開始から演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後のタイミングで入賞時フラッシュ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わる。

また、このタイミングで事前報知対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が事前報知対応音に切り替わる。
【７５７４】
そして、図１５－２６２（Ｄ）に示すように、遊技効果ランプ９の出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わってから更に演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後には、更に事前報知対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が事前報知対応光に切り替わる。以降は、図１５－２６２（Ｅ）～図１５－２６２（Ｆ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから事前報知対応音、遊技効果ランプ９から事前報知対応光のそれぞれ出力されている状態で画像表示装置５において飾り図柄や遊技状態に応じた背景画像、第１事前報知対応画像Ｐ１の表示や小図柄の可変表示が開始された後、飾り図柄の可変表示の開始、保留表示のアクティブ表示領域５Ｆに向けてのシフト等が実行される。
【７５７５】
（始動入賞にもとづいて事前報知対応画像の更新と入賞時発光演出とが実行される場合）
先ず、図１５－２６３（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が第４事前報知対応画像Ｐ４から第５事前報知対応画像Ｐ５に更新される直前の値（図１５－２６１に示す例では９３９９９）であり、画像表示装置５においてデモ演出が実行されている。つまり、図１５－２６３（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。この時点では、デモ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされていることにより、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはデモ演出対応音が出力されており、デモ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされていることにより遊技効果ランプ９からはデモ演出対応光が出力されている。
【７５７６】
この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによって入賞時発光演出の実行が決定されるとともにコンプリート機能カウンタ値が９４０００に達すると、図１５－２６３（Ｂ）～図１５－２６３（Ｃ）に示すように、先ず、入賞時フラッシュ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が入賞時フラッシュ演出対応音に切り替わる。
【７５７７】
次に、入賞時フラッシュ演出対応音の出力開始から演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後のタイミングで入賞時フラッシュ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わる。また、このタイミングで事前報知対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が事前報知対応音に切り替わる。
【７５７８】
そして、図１５－２６４（Ｄ）に示すように、遊技効果ランプ９の出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わってから更に演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後には、更に事前報知対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が事前報知対応光に切り替わる。以降は、図１５－２６４（Ｅ）～図１５－２６４（Ｆ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから事前報知対応音、遊技効果ランプ９から事前報知対応光のそれぞれ出力されている状態で画像表示装置５において飾り図柄や遊技状態に応じた背景画像、第４事前報知対応画像ｐ４から第５事前報知対応画像Ｐ５への更新表示や小図柄の可変表示が開始された後、飾り図柄の可変表示の開始、保留表示のアクティブ表示領域５Ｆに向けてのシフト等が実行される。
【７５７９】
（大当り種別毎のコンプリート機能作動に伴うエンディング演出実行期間（変形例））
また、本特徴部２では、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当り遊技終了タイミングでコンプリート機能が作動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１５－２６５（Ａ）及び図１５－２６５（

Ｂ）に示すように、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該大当り遊技の最後のラウンド遊技が終了したタイミングから大当り遊技の終了タイミングまでのエンディング演出期間を異ならせてもよい。

【７５８０】

特に、主に初当り時に実行される大当りＡや大当りＢの大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、これら大当りＡや大当りＢのエンディング演出期間をＥ１とする一方で、主に連荘時に実行される大当りＣの大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当りＣの絵品ディング演出期間を大当りＡや大当りＢのエンディング演出期間であるＥ１よりも長期間であるＥ２とすることで、連荘中にコンプリート機能が作動することに応じたエンディング演出の期間を確保してもよい。

【７５８１】

（コンプリート機能作動報知と可動体演出）

また、本特徴部２では、可変表示中に当該可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出として第１セリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中に当該可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出として、可動体３２を動作させる可動体演出を実行可能としてもよい。

【７５８２】

尚、このように可動体演出を実行可能とする場合は、可動体演出の実行中に遊技球がいずれかの入賞口に入賞することにもとづいてコンプリート機能が作動するときがある。以下、本変形例では、可動体演出の実行中の入賞にもとづいてコンプリート機能が作動する場合について説明する。

【７５８３】

先ず、図１５－２６６（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が、コンプリート機能が作動する９５０００の直前の値（図１５－２６６に示す例では９４９９９）であり、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されている。また、この時点では、変動パターンや遊技状態に応じた可変表示対応光の出力用プロセスデータがセットされていることにより遊技効果ランプ９からは可変表示対応光が出力されている。

【７５８４】

この状態で可動体演出の開始タイミングとなると、図１５－２６６（Ｂ）～図１５－２６６（Ｃ）に示すように、可動体３２が画像表示装置５の上方位置である待機位置から該画像表示装置５の正面位置である演出位置に向けて移動（落下）を開始する。このとき、可動体演出に応じた可動体演出対応光の出力用プロセスデータがセットされることにより遊技効果ランプ９からの出力光が可動体演出対応光に切り替わる。

【７５８５】

そして、図１５－２６７（Ｄ）～図１５－２６７（Ｆ）に示すように、可動体３２が演出位置に配置されている状態（可動体演出実行中）でいずれかの入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達すると、コンプリート機能作動対応光の出力用プロセスデータがセットされることにより遊技効果ランプ９からの出力光がコンプリート機能作動対応光に切り替わる。そして、画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。

【７５８６】

このとき、遊技効果ランプ９は、コンプリート機能作動対応光として、可動体演出対応光の輝度Ｎ１よりも高輝度であるＮ２で発光することで、遊技者に対してコンプリート機能が作動したことをわかり易く報知することができる。

【７５８７】

尚、図１５－２６７（Ｅ）及び図１５－２６７（Ｆ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、可動体演出の実行期間中であっても可動体３２の演出位置から待機位置への移動（上昇）が実行される。このため、遊技者は可動体３２

に遮られることなくコンプリート機能作動対応画像Ｃを認識することができる。
【７５８８】
　また、本件例では、可動体演出の実行中にコンプリート機能が作動した場合は、可動体３２を演出位置から待機位置に移動させることでコンプリート機能作動対応画像Ｃの視認性が低下してしまうことを防ぐ形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能カウンタ値が一定値（例えば、第１事前報知対応画像Ｐ１の表示を開始する９００００）以上である場合は、可変表示中における可動体演出を実行しないようにしてもよい。
【７５８９】
　（用語解説）
　以下に本実施例の特徴Ｈ１～Ｈ１０３や特徴部１、２にて用いた用語を解説する。
　フォントとは、共通のデザインのひと揃いの文字、書体と同義、統一された書体の文字のセットのことを指す。
　フェードイン表示とは、透過率を低下させながら画像を表示していくことであり、表示させたい透過率（例えば０％や１０％）に複数フレームかけて段階的に表示することを指す。表示されていない状態（透過率１００％）から１フレームで表示させたい透過率にする表示手法はカットイン表示と言い、フェードインとは逆の表示手法である。
　フェードアウト表示とは、透過率を上昇させながら画像を非表示としていくことであり、透過率１００％に複数フレームかけて段階的にすることを指す。透過率０％から１フレームで非表示にする表示手法はカットアウト表示と言い、フェードアウトとは逆の表示手法である。
　輝度データとは、演出効果ランプ１つ１つに対して、設定されるデータであり、ＲＧＢの発光素子それぞれに対して、どのくらいの電力を与えるかを示す値と該輝度データを何ｍｓ用いるかの時間値により構成される。電力を与えるかを示す値はＦ～０の１６段階で設定される。
　輝度データテーブルとは、１の輝度データまたは複数の輝度データにより構成され、輝度データを何ｍｓ使い続けるかが設定される。１の輝度データがさまざまなシーンで用いられる場合や複数の輝度データをシナリオとして設定する場合に、テーブルとして用いることで、容量が削減できる、データ構造がまとまりデータが煩雑化しないといった効果を奏する。
　共通の態様で事前報知を行うとは、それぞれの状況で、事前報知を行われる場合、表示される事前報知対応画像が共通であり、事前報知対応画像の表示方法（フェードインを用いての表示）も共通であることを指す。
　エフェクト表示とは、主に対象のオブジェクトを強調するための表示である、対象のオブジェクト画像自体に加工をするものでも、対象のオブジェクト画像自体には加工せず、別のエフェクト画像を用意するものでもよい。
　出現エフェクト表示、滞在エフェクト表示とは、特定のオブジェクトを表示する場合に、位置を移動させるように表示する、またはサイズを変化させるように表示する、といった場合に、位置を移動させるように表示する場合であれば定位置に表示される、サイズを変化させるように表示する場合であれば定サイズで表示されることを表示の完了とし、表示が開始されてから表示の完了までの期間を出現期間、表示の完了後の期間を滞在期間としたときに、出現期間に表示されるエフェクトを出現エフェクト、滞在期間に表示されるエフェクトを滞在エフェクトと称する。表示の完了は、特定のオブジェクトを認識できるようにする点を重視するため、定位置に位置したタイミングで表示されるエフェクト（拡大エフェクト等）は出現エフェクトに分類する。出現エフェクトは、出現期間において特定のオブジェクトの認識を妨げるように表示されるほうが好ましく、滞在エフェクトは、滞在期間において特定のオブジェクトの認識を妨げないように表示されるほうが好ましい。特定のオブジェクトを認識させるのは表示の完了以降とする設計思想であるため、出現エフェクトは特定のオブジェクトが表示されていることを強調できるように設計し、滞在エフェクトは特定のオブジェクトに注目させつつも特定オブジェクトの認識を阻害しない

ようにするほうが良い。
　有利状態名称オブジェクト：大当りタイトル画像（ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！、ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！）
　特別状態名称オブジェクト：遊技状態報知画像（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！、シンプル　ＲＵＳＨ突入！！）
　機種名称オブジェクト：機種メインタイトル名表示（ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ）、機種サブタイトル名表示（全員集結Ｖｅｒ．）
　移動開始位置：保留１に対応する表示位置（図１５－２４４の液晶下部の左から２個目の四角の領域）、または当該変動に対応する表示位置の上方等
　当該変動対応位置：液晶中央下部に備えられたアイコン表示位置（アクティブ表示位置、保０表示位置とも呼ぶ、図１５－２４４の液晶下部の中央の資格の領域）
　遊技媒体とは、物理的に遊技に用いられるものを指す。球やメダルが相当する。
　遊技価値とは、遊技媒体や電子的に記憶される持ち球や持ちメダルのことを指す。球やメダル、持ち球、持ちメダル、クレジットが相当する。
　用語の用いられ方の例として、遊技者に与えられた遊技価値（持ち球データ）を用いて、遊技媒体（遊技球）を発射し、遊技媒体が入賞口を通過することで、遊技価値が与えられる。
【７５９０】
（各特徴の関連性）
　ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。
【７５９１】
（特徴Ａと特徴Ｈの関係）
　特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ａおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【７５９２】
（特徴Ａと特徴Ｈの関係）
（一連の遊技の流れ）
　特徴Ａおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方を行い、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うことにより、一連の流れを見せるものとなる。
　具体的には、大当りした後、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。その後、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。
（効果）特徴Ａおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、コンプリート機能に関連する報知に関しても好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【７５９３】
（特徴Ａと特徴Ｈの関係）
（異なるファンファーレ演出とコンプリート機能に関する制御の関係）
　図８－６０に示されるように、大当りＡと大当りＢといった異なるＥＤ演出を実行する

。これら大当りのＥＤ演出の終了後に、コンプリート機能が作動する際には、大当りの種類に関わらず、共通の報知を行うことで、コンプリート機能を報知するように設計されている。このように設計されていることでコンプリート機能の作動を安定的に報知することができる。

【７５９４】

（特徴Ｂと特徴Ｈの関係）

特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｂおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【７５９５】

（特徴Ｂと特徴Ｈの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ｂおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りまたは、はずれとなる変動において、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いた変動を行い、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うことにより、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を用いるようにする。その後、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。

（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、変動中に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、コンプリート機能に関連する報知に関しても好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【７５９６】

（特徴Ｃと特徴Ｈの関係）

特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｃおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【７５９７】

（特徴Ｃと特徴Ｈの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ｃおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を行い、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うことにより、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図１０－２２～図１０－１００に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行うようにする。より具体的には、図１２－５４、図１２－１２４の始動入賞のアニメーションについて、特徴Ｃのアニメーションを用いるようにする。その後、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。

（効果）特徴Ｃおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、コンプリート機能に関連する報知に関しても好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【７５９８】
（特徴Ｄと特徴Ｈの関係）
特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｄおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【７５９９】
（特徴Ｄと特徴Ｈの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｄおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、変動は、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を行い、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うことにより、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにする。その後、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。
（効果）特徴Ｄおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、コンプリート機能に関連する報知に関しても好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【７６００】
（特徴Ｄと特徴Ｈの関係）
（割れ演出と事前報知、作動警告報知や作動画面の関係）
図１５－６６のように、割れ演出が実行される場合があるが、事前報知や作動警告報知は割れ演出における破片画像が表示されるレイヤよりも優先されるレイヤとすることで、破片画像により事前報知や作動警告報知が見にくくなることがない。また、図１５－６６のように、割れ演出が実行されているときに、コンプリート機能が作動する可能性があるが、その際には、破片画像が表示されるレイヤよりもコンプリート機能の作動画面のほうが優先されるレイヤとし、さらに、画面全体で表示を行うことにより、作動画面が表示される場合、破片画像は視認不可能となる。このようにすることで、破片画像によりコンプリート機能が作動することを煽っていると勘違いさせてしまうことを防止することができる。
【７６０１】
（特徴Ｄと特徴Ｈの関係）
（エンディング演出と割れ演出の関係）
図１５－２３８、図１５－２３９のようにエンディング演出の実行中に割れ演出を伴わない設計としている。このような設計とする理由としては、エンディング演出の実行後にコンプリート機能の作動画面が表示される可能性があるため、エンディング演出の実行中に割れ演出が実行されることで、コンプリート機能が作動することを煽っているように勘違いさせてしまう可能性があるということである。図１５－２３９のように、大当りＡや大当りＢにおけるエンディング演出、大当りＣにおけるエンディング演出はそれぞれ異なるが、いずれのエンディング演出においても割れ演出は実行されないように設計されている。
【７６０２】
（特徴Ｅと特徴Ｈの関係）
特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｅおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【７６０３】
（特徴Ｅと特徴Ｈの関係）

（一連の遊技の流れ）
特徴Ｅおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うものとなる。
具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。
（効果）特徴Ｅおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、変動中の楽曲の出力制御による興趣を向上させることができ、コンプリート機能に関連する報知に関しても好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【７６０４】
（特徴Ｆと特徴Ｈの関係）
特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｆおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【７６０５】
（特徴Ｆと特徴Ｈの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｆおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機において、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うものとなる。
具体的には、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生し、球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合に、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機において、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。
（効果）特徴Ｆおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るとともに、コンプリート機能に関連する報知に関して好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【７６０６】
（特徴Ｆと特徴Ｈの関係）
（コンプリート機能が作動した後について）
コンプリート機能が作動した後、電源断およびＲＡＭクリアスイッチ押下を伴う電源投入がされることにより、コンプリート機能の作動が解除される（初期化処理によりコンプリート機能作動管理バッファ値がクリアされることによるもの）。よってコンプリート機能を搭載する遊技機においては、搭載しない遊技機よりもドア枠の開放機会が増えることになるため、特徴Ｆのような設計思想が重要となる。
【７６０７】
（特徴Ｇと特徴Ｈの関係）

特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｇおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【７６０８】
（特徴Ｇと特徴Ｈの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｇおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、変動中に歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備え、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うことにより、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、変動が行われ、図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲と、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音や演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御し、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。
（効果）特徴Ｇおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、変動中の楽曲の出力制御による興趣を向上させることができるとともに、コンプリート機能に関連する報知に関して好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【７６０９】
（特徴Ｇと特徴Ｈの関係）
（コンプリート機能作動対応音との関係）
コンプリート機能が作動した場合、コンプリート機能作動対応音（例えば「コンプリート機能が作動しました」といった音声）が流れるが、それ以外の楽曲（インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲）は流れないように設計されている。図１４－６５～図１４－６７に記載されている音声や楽曲のデータが用いられる種々の場面において、コンプリート機能が作動した場合、図１４－６５～図１４－６７に記載されている音声や楽曲のデータよりも優先して「コンプリート機能が作動しました」といった音声が出力されるように設計されている。このように設計することで、コンプリート機能が作動したことを煽っていると勘違いされることを防止することができる。
【７６１０】
（特徴Ｇと特徴Ｈの関係）
（事前報知対応音、作動警告報知対応音との関係）
事前報知の開始時および作動警告報知の開始時にそれぞれに対応する音（例えば電子音または事前報知が開始されました、作動警告が開始されましたといった音声）が出力されるようにしてもよく、その際に、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲が流れている場合、その楽曲よりも優先して出力するようにするほうが好ましい。
【７６１１】
遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。
【７６１２】
遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出され

ることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非ＡＴ状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（ＡＴ）、特別状態はアシストタイム（ＡＴ）等が該当する。

【７６１３】

本遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンであってもよい。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

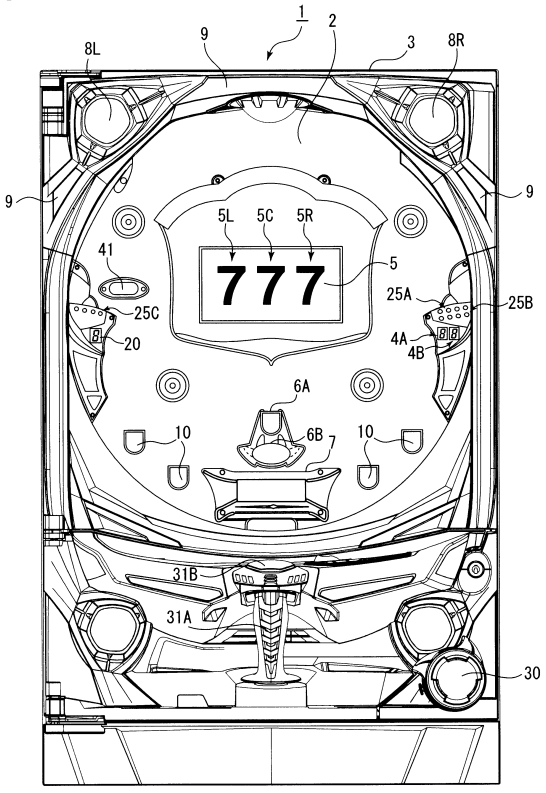
【７６１４】

１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

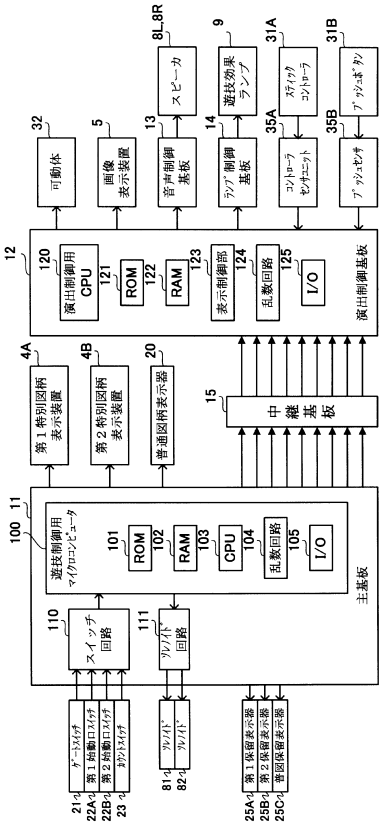
【図１】

【図1】



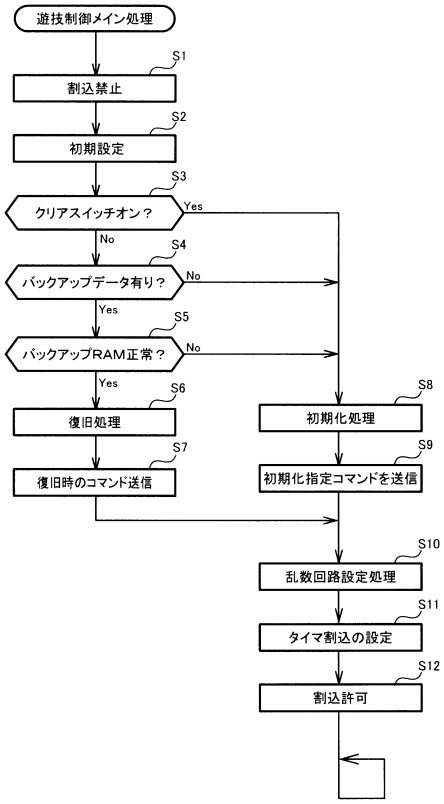
【図２】

【図2】



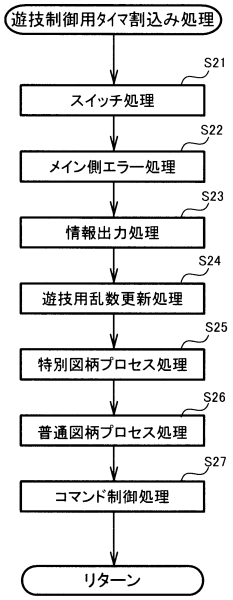
【図３】

【図3】



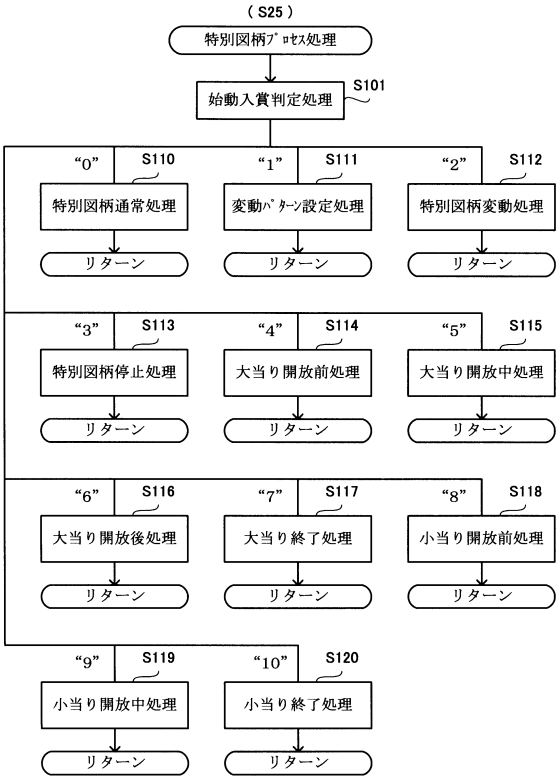
【図４】

【図4】



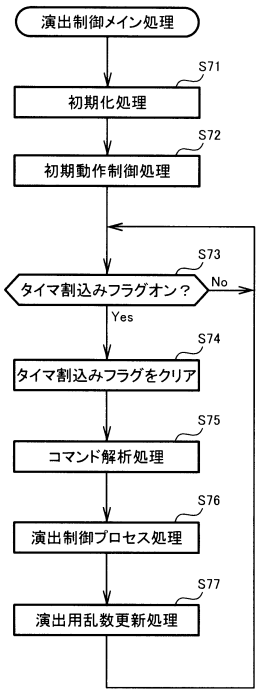
【図５】

【図5】



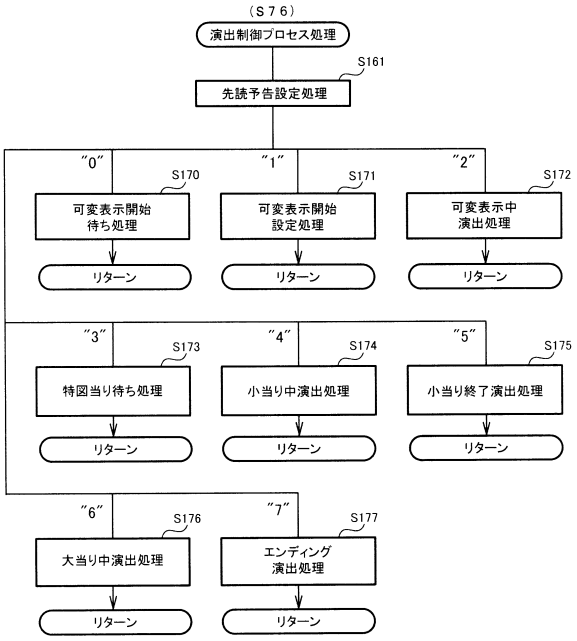
【図６】

【図6】



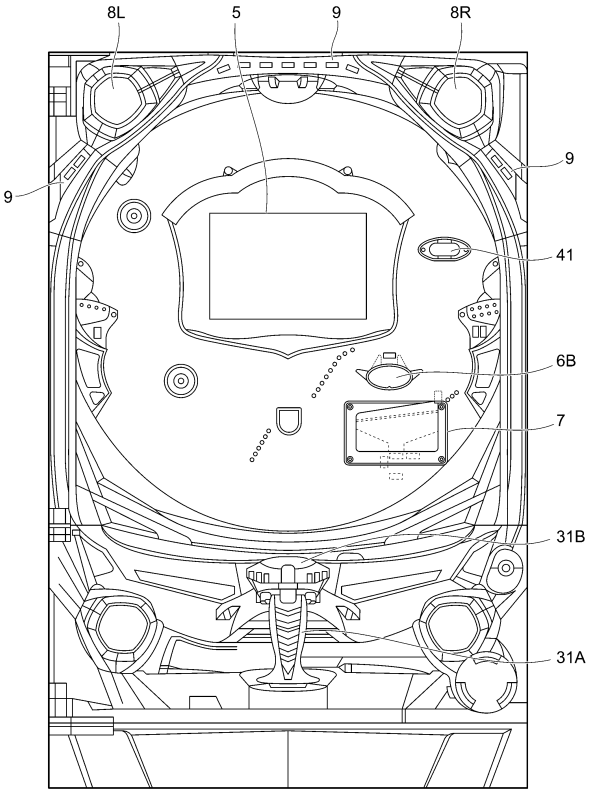
【図７】

【図7】



【図８－１】

【図8－1】



【図８－２】

【図8－2】

数乱	囲範	途用	算加
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図８－３】

【図8－3】

（A）表示結果判定テーブル

（A1）　[第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

遊技状態	判定結果 （表示結果）	MR1
低確状態	大当り	1020～1224
	はずれ	上記数値以外
高確状態	大当り	1020～1680
	はずれ	上記数値以外

（A2）　[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

遊技状態	判定結果 （表示結果）	MR1
低確状態	大当り	1020～1224
	はずれ	上記数値以外
高確状態	大当り	1020～1680
	はずれ	上記数値以外

（B）大当り種別判定テーブル

（B1）　[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

判定結果 （大当り種別）	MR2
大当りA （3R通常大当り）	0～149
大当りB （10R確変大当り）	150～299

（B2）　[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

判定結果 （大当り種別）	MR2
大当りC （10R確変大当り）	0～299

【図８－４】

【図8－4】

（1）[第1特別図柄用]大当り種別詳細情報テーブル

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目以降開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数（付与賞球数）
大当りA（3R通常大当り）	大入賞口（Vフタ：ショート開放）	大入賞口（Vフタ：閉鎖）	154回（154回以内の大当りまで）	100回	3（450玉）
大当りB（10R確変大当り）	大入賞口（Vフタ：ロング開放）	大入賞口（Vフタ：閉鎖）	154回（154回以内の大当りまで）	154回	10（1500玉）

※1　1ラウンド目でのV入賞が条件

（2）[第2特別図柄用]大当り種別詳細情報テーブル

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目以降開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数（付与賞球数）
大当りC（10R確変大当り）	大入賞口（Vフタ：ロング開放）	大入賞口（Vフタ：閉鎖）	154回（154回以内の大当りまで）	154回	10（1500玉）

※1　1ラウンド目でのV入賞が条件

【図８－５】

【図8－5】[通常状態(通常モード)用]変動パターン判定テーブル

（1）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
非リーチはずれ	5000	1～950
ノーマルリーチAはずれ	30000	951～990
SPリーチAはずれ	90000	991～997

（2）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
ノーマルリーチA大当り	35000	1～100
SPリーチA大当り	100000	101～997

【図８－６】

【図8－6】[時短状態(右打ちモード：時短モード)用]変動パターン判定テーブル

（1）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速Bはずれ	3000	1～950
ノーマルリーチBはずれ	20000	951～990
SPリーチBはずれ	60000	991～997

（2）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速B大当り	5000	1～50
ノーマルリーチB大当り	22000	51～150
SPリーチB大当り	62000	151～997

【図８－７】

【図8－7】

（A）[ST状態(右打ちモード：STモード)＜1～153回転目＞用]変動パターン判定テーブル

（1）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速Cはずれ	2000	1～970
ノーマルリーチCはずれ	15000	971～993
SPリーチCはずれ	45000	994～997

（2）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速C大当り	4000	1～300
ノーマルリーチC大当り	17000	301～600
SPリーチC大当り	47000	601～997

（B）[ST状態(右打ちモード：STモード)＜154回転目＞用]変動パターン判定テーブル

（1）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

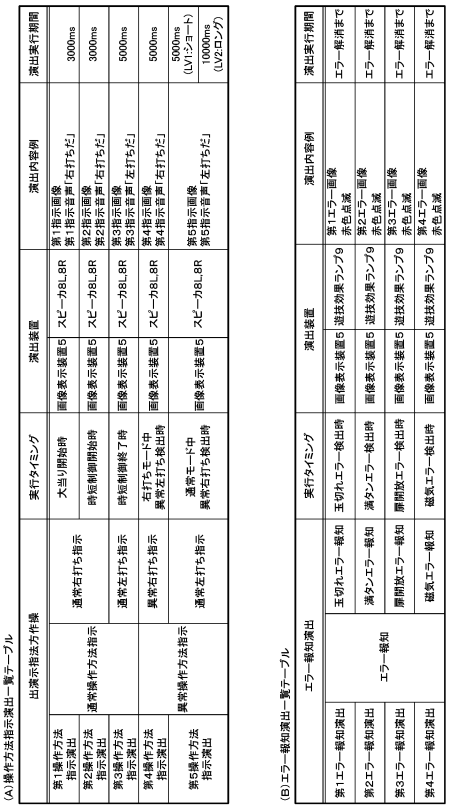
変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速Cはずれ リザルト表示	6000	1～997

（2）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速C大当り	4000	1～300
ノーマルリーチC大当り	17000	301～600
SPリーチC大当り	47000	601～997

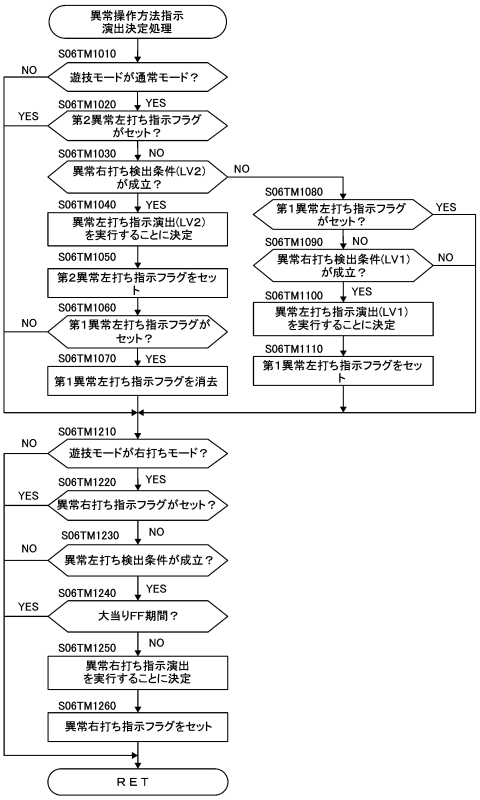
【図８－８】

【図8－8】



【図８－９】

【図8－9】



【図８－１０】

【図8－10】

(A) 異常操作方法指示に関連する条件テーブル

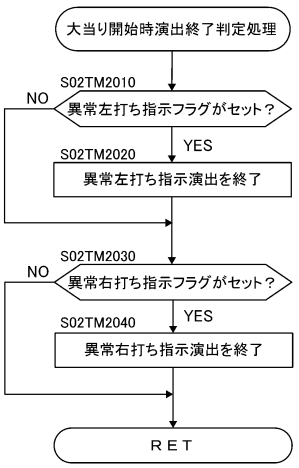
異常操作方法指示演出		条件
異常操作方法指示	異常右打ち指示	異常左打ち検出条件 ・右打ちモードで第1始動口スイッチからの信号を検出
	異常左打ち指示	異常右打ち検出条件（LV1：ショート） ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して5回検出 異常右打ち検出条件（LV2：ロング） ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して6回以上検出 または ・通常モードで第2始動口スイッチからの信号を検出

(B) エラー報知に関連する条件テーブル

エラー報知	条件	条件成立時にセットされるフラグ
第1エラー報知 （玉切れエラー報知）	第1エラー検出条件 ・玉切れエラー検出	第1エラー指定フラグ
第2エラー報知 （満タンエラー報知）	第2エラー検出条件 ・満タンエラー検出	第2エラー指定フラグ
第3エラー報知 （扉開放エラー報知）	第3エラー検出条件 ・扉開放エラー検出	第3エラー指定フラグ
第4エラー報知 （磁気エラー報知）	第4エラー検出条件 ・磁気エラー検出	第4エラー指定フラグ

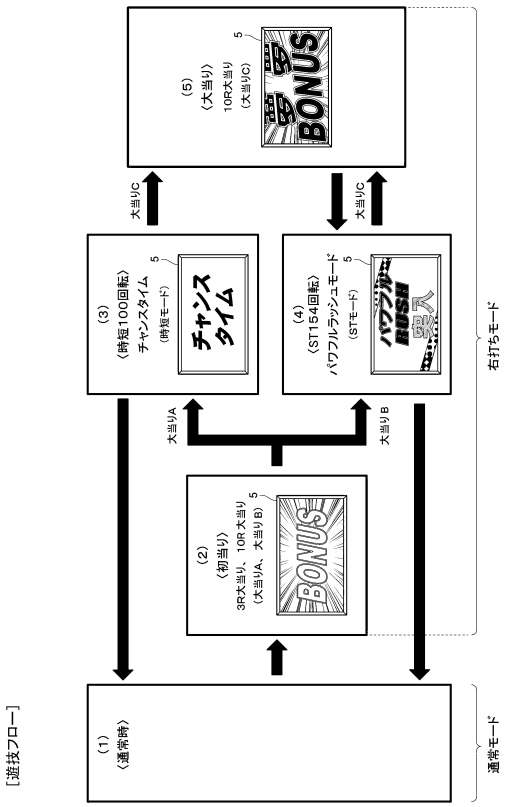
【図８－１１】

【図8－11】



【図８－１２】

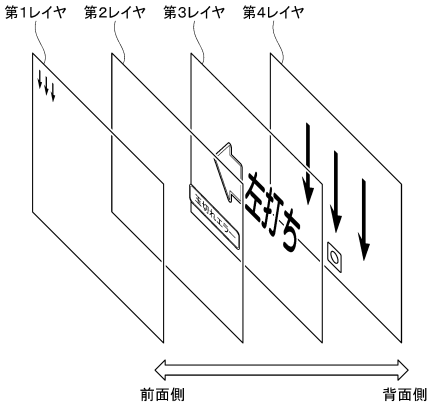
【図8－12】



【図８－１３】

【図8－13】

(A)

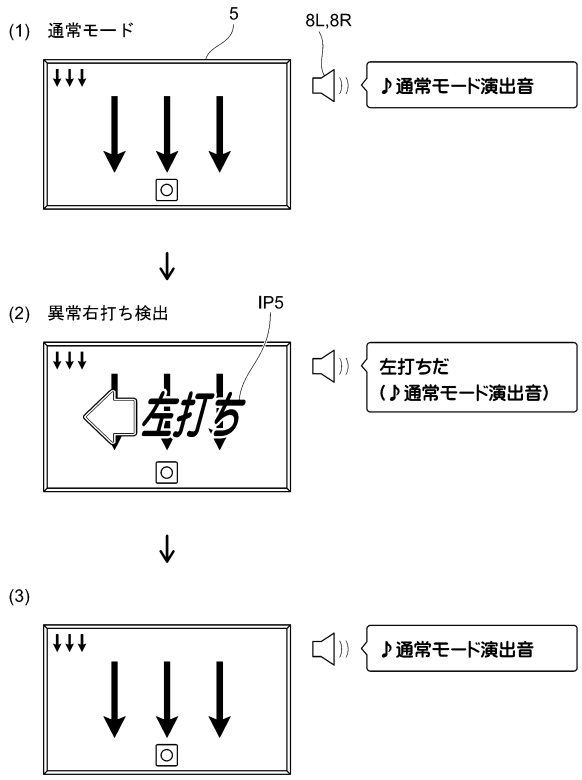


(B) 画像表示装置における各種画像のレイヤ構造

レイヤ名称	演出、報知、指示に係る画像例	表示優先度
第1レイヤ	小図柄等	高（前面側）
第2レイヤ	エラー報知等	
第3レイヤ	指示画像、システム右打ち等	
第4レイヤ	飾り図柄、背景画像、キャラクタ、保留表示、アクティブ表示等	低（背面側）

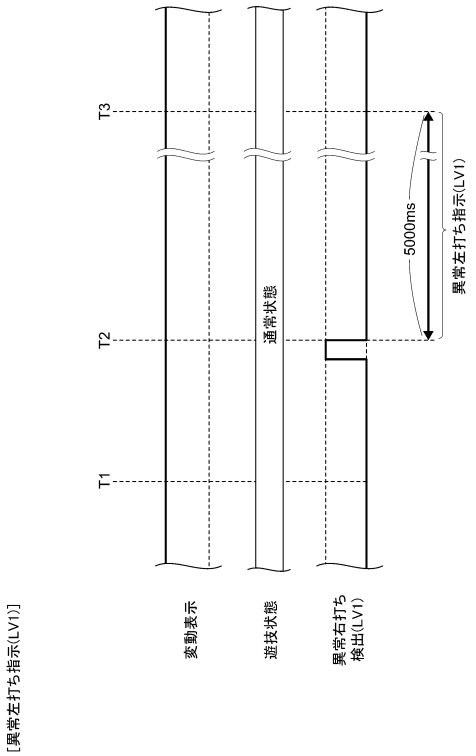
【図８－１４】

【図8－14】[通常モード：異常左打ち指示]



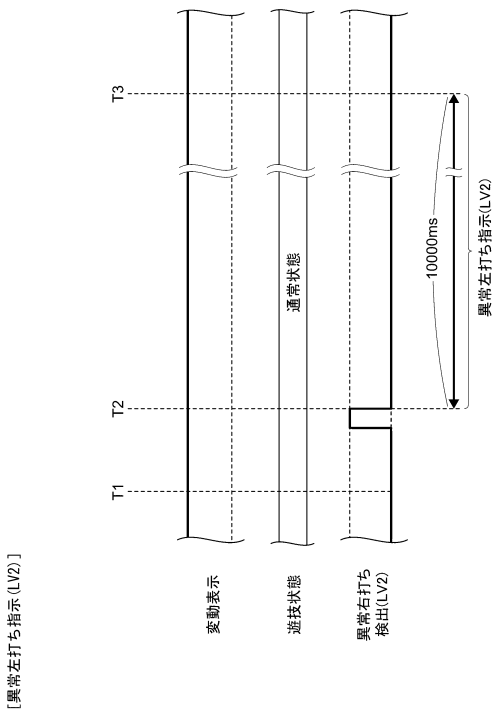
【図８－１５】

【図8－15】



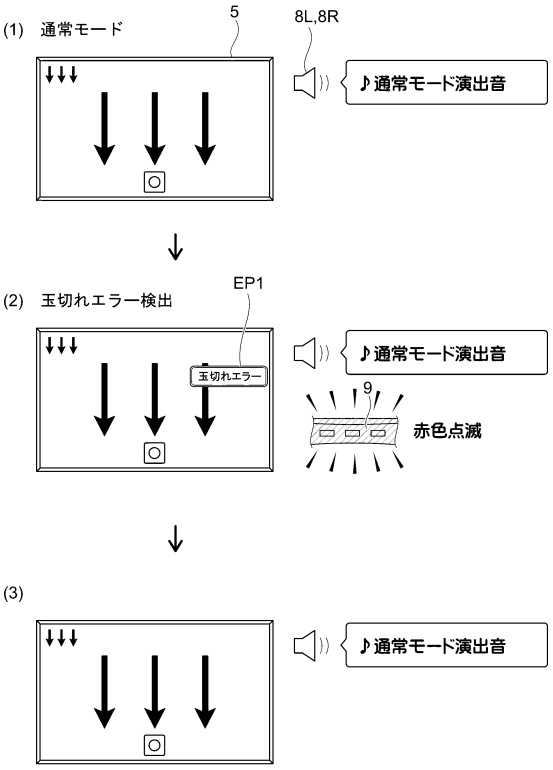
【図８－１６】

【図8－16】



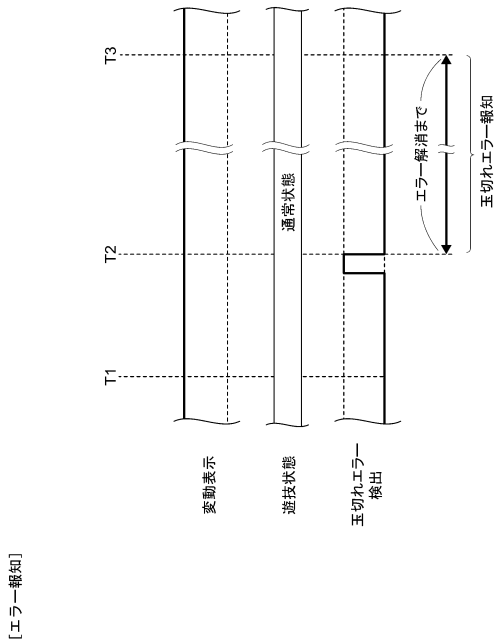
【図８－１７】

【図8－17】[通常モード：エラー報知]



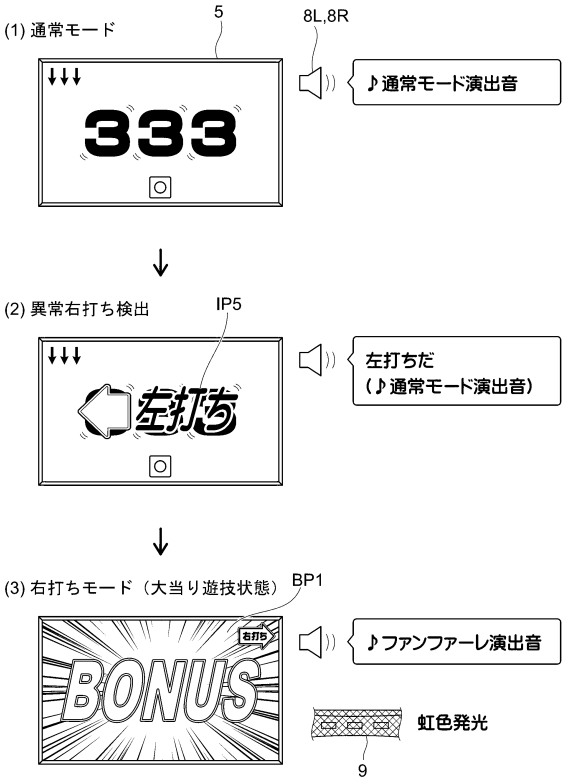
【図８－１８】

【図8－18】



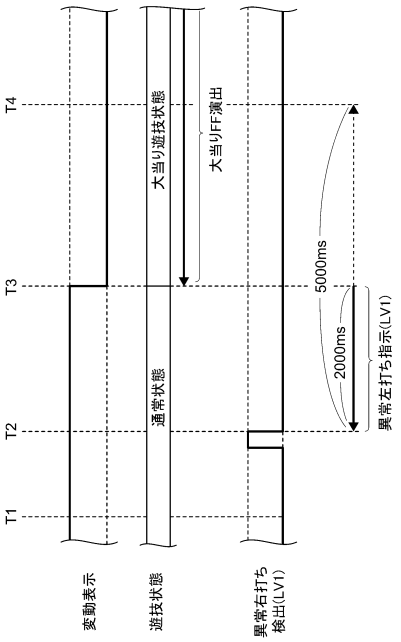
【図８－１９】

【図8－19】[通常モード：異常左打ち指示 → 右打ちモード：大当りFF演出]



【図８－２０】

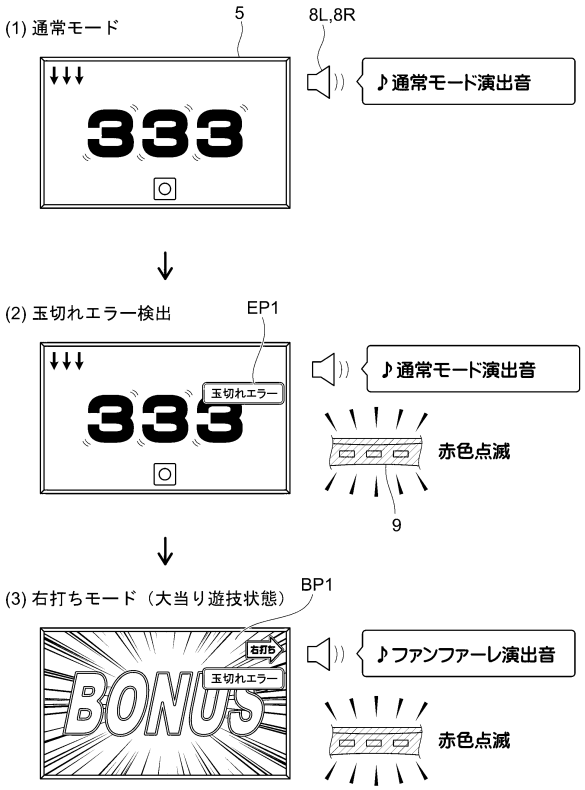
【図8－20】



[異常左打ち指示中の大当りFF演出]

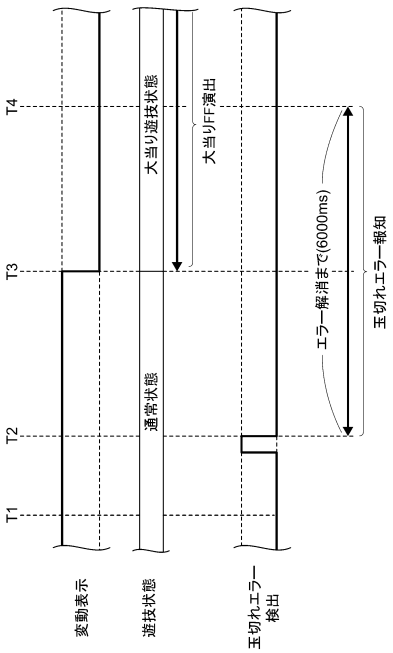
【図８－２１】

【図8－21】[通常モード:エラー報知 → 右打ちモード:大当りFF演出]



【図８－２２】

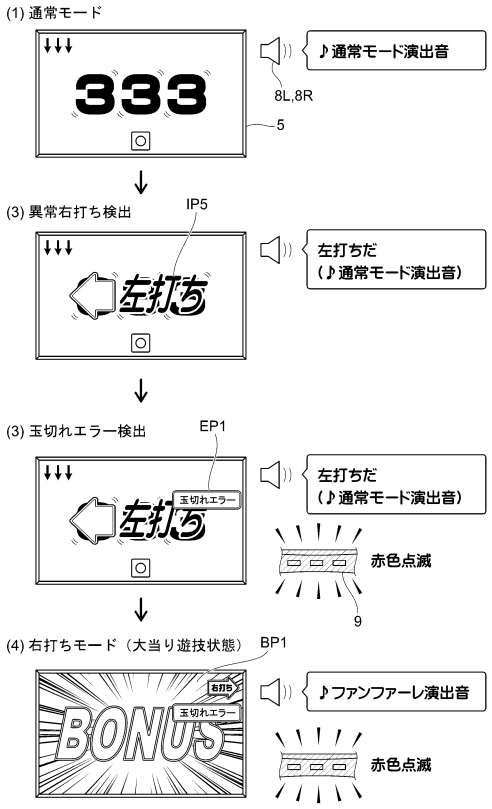
【図8－22】



[エラー報知中の大当りFF演出]

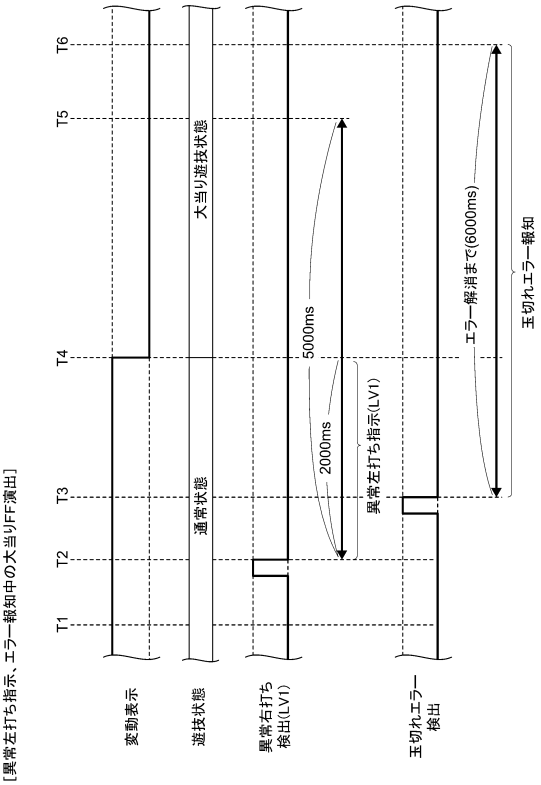
【図８－２３】

【図8－23】[通常モード:異常左打ち指示、エラー報知 → 右打ちモード:大当りFF演出]



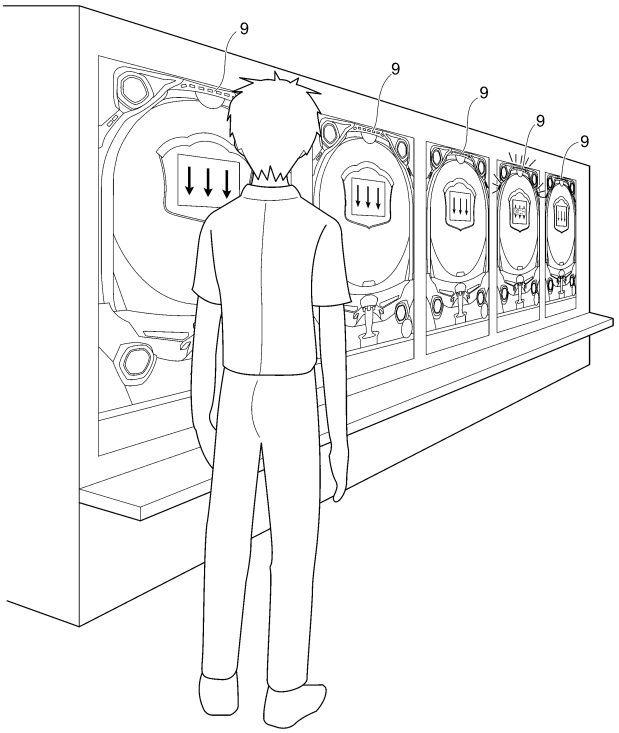
【図８－２４】

【図8－24】



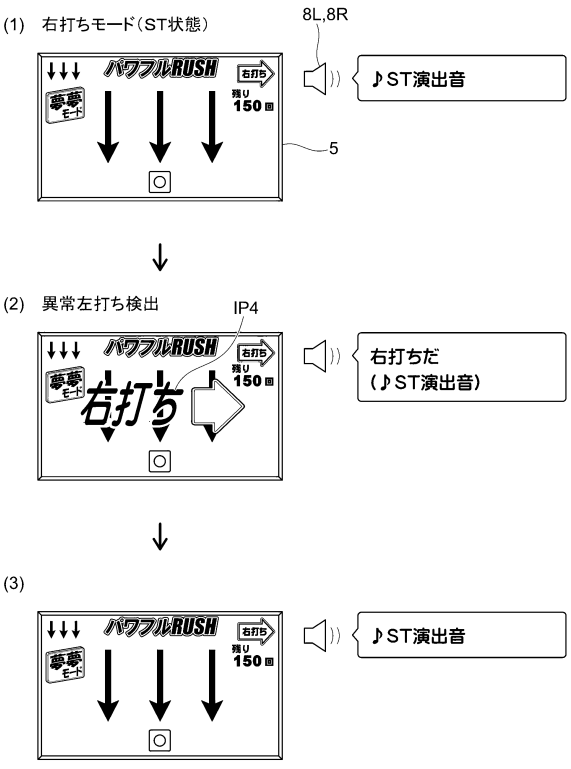
【図８－２５】

【図8－25】



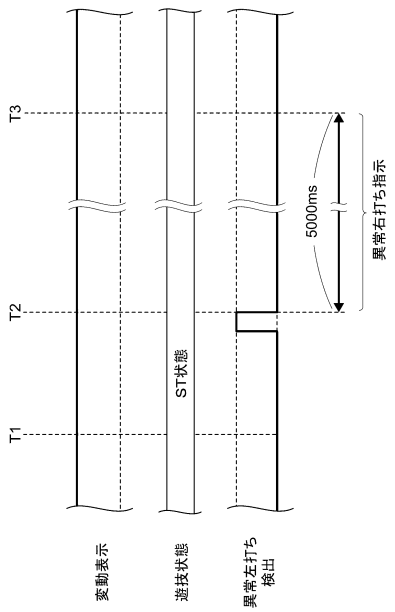
【図８－２６】

【図8－26】[右打ちモード：異常右打ち指示]



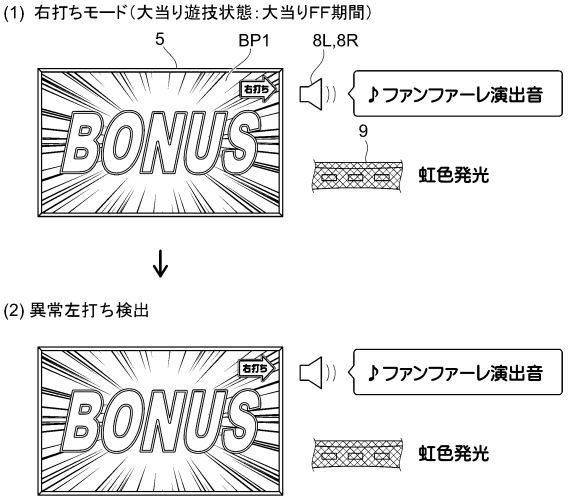
【図８－２７】

【図8－27】



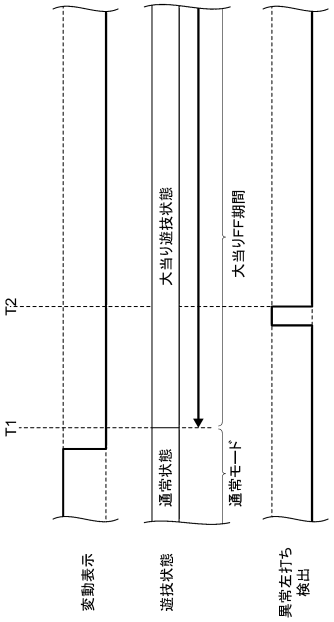
【図８－２８】

【図8－28】[大当りFF期間に異常左打ち検出]



【図８－２９】

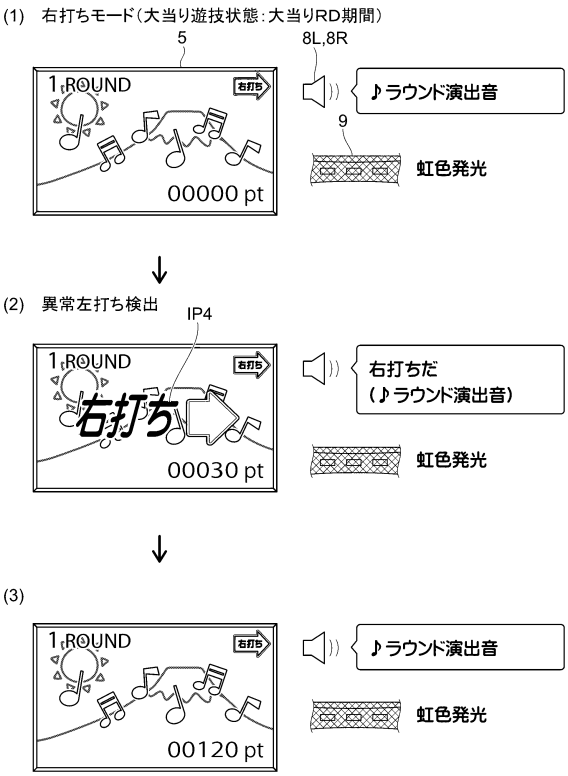
【図8－29】



[大当りFF期間に異常左打ち検出]

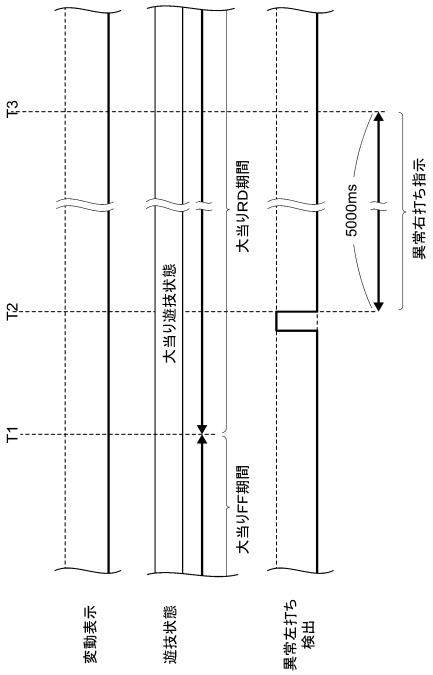
【図８－３０】

【図8－30】[右打ちモード（大当りRD期間）：異常右打ち指示]



【図８－３１】

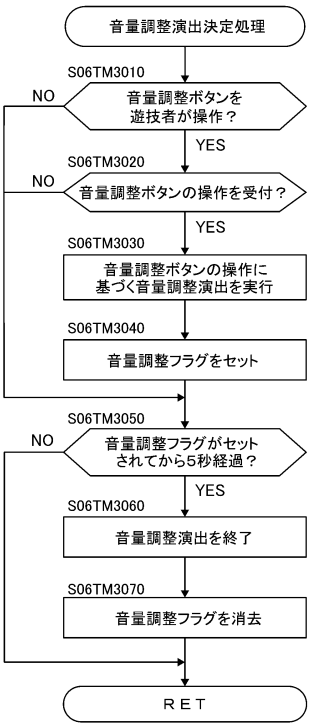
【図8－31】



[右打ちモード（大当りRD期間）：異常右打ち指示]

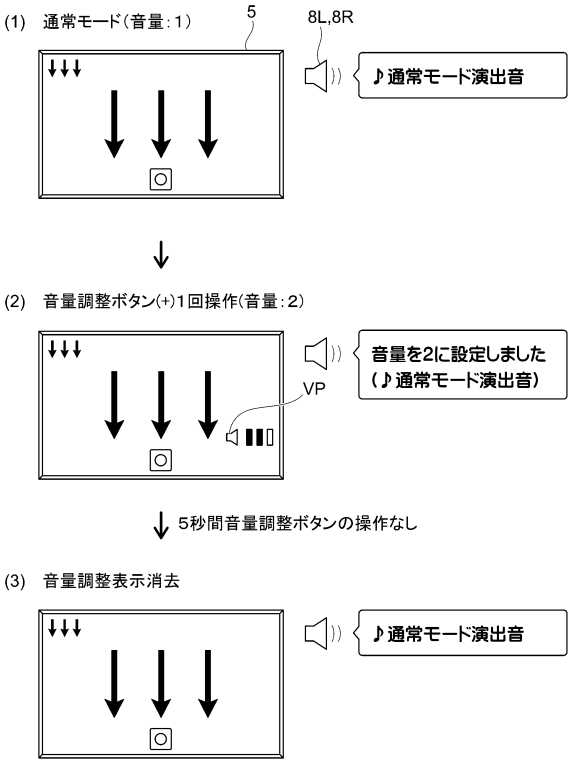
【図８－３２】

【図8－32】



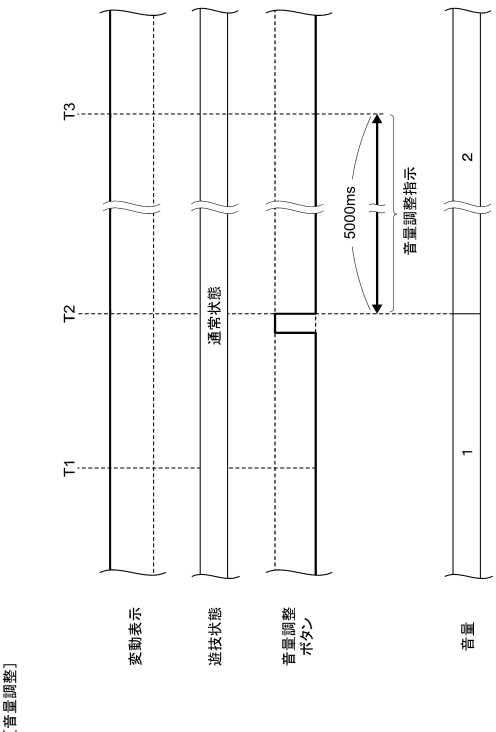
【図８－３３】

【図8－33】[音量調整]



【図８－３４】

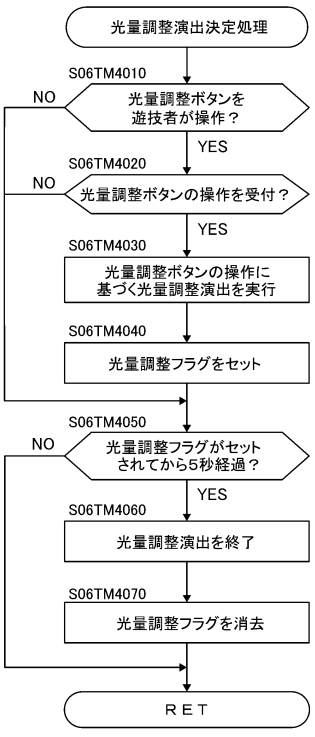
【図8－34】



[音量調整]

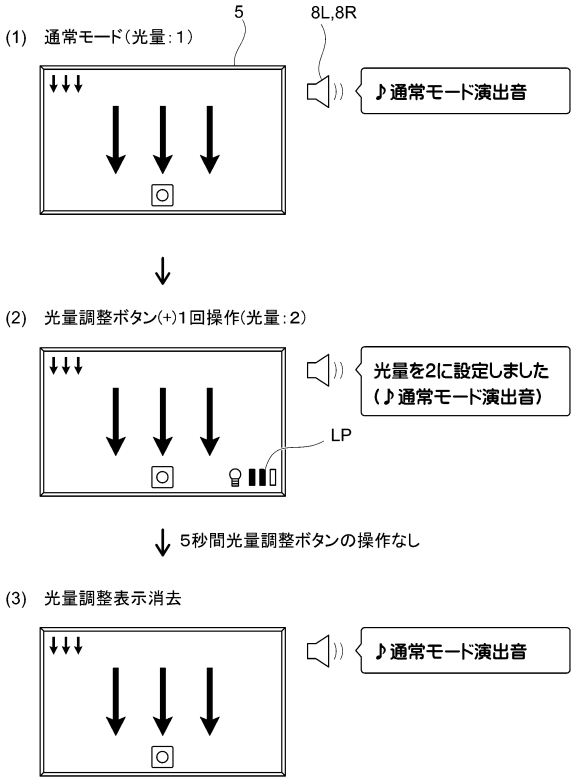
【図８－３５】

【図8－35】



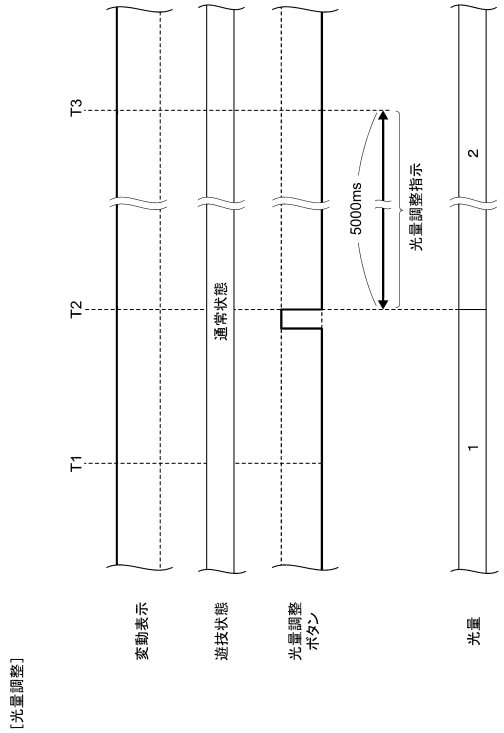
【図８－３６】

【図8－36】[光量調整]



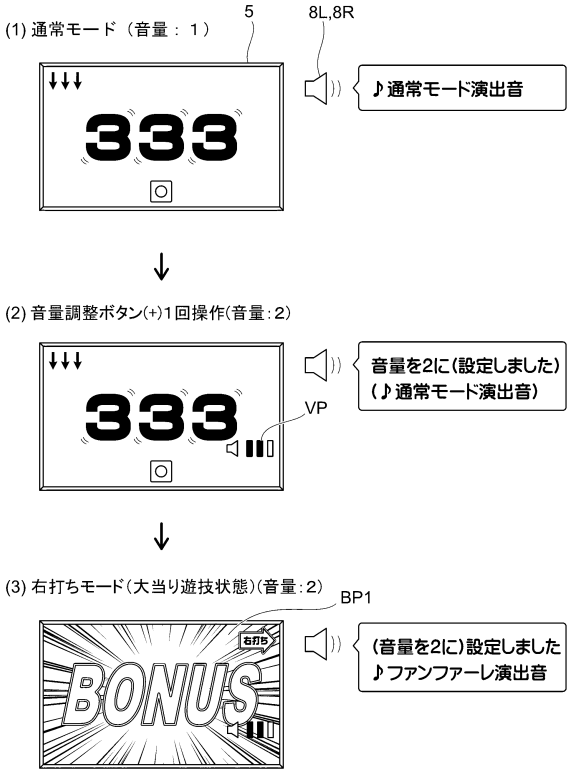
【図８－３７】

【図8－37】



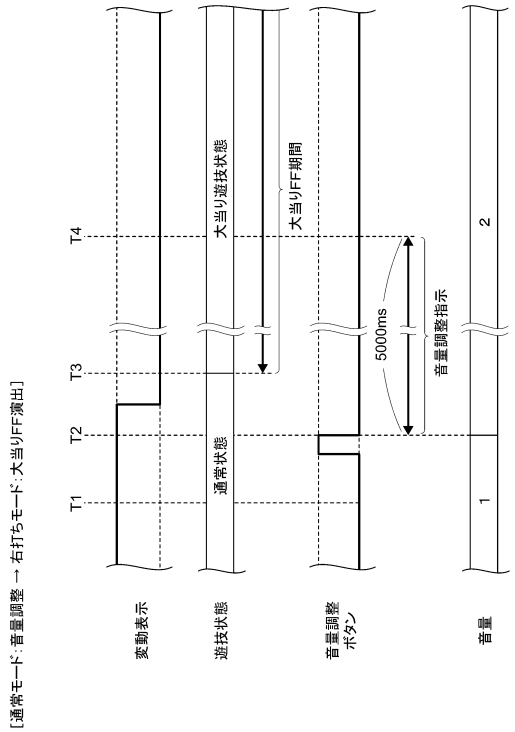
【図８－３８】

【図8－38】[通常モード：音量調整→右打ちモード：大当りFF演出]



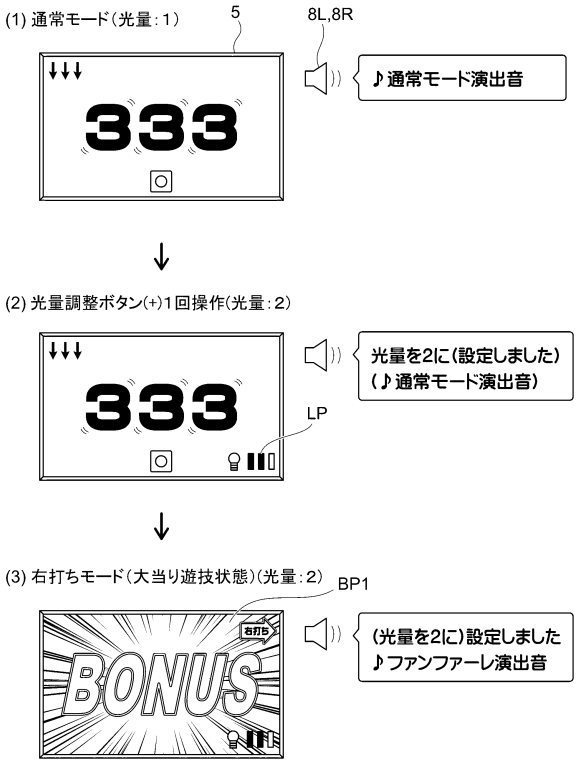
【図８－３９】

【図8－39】



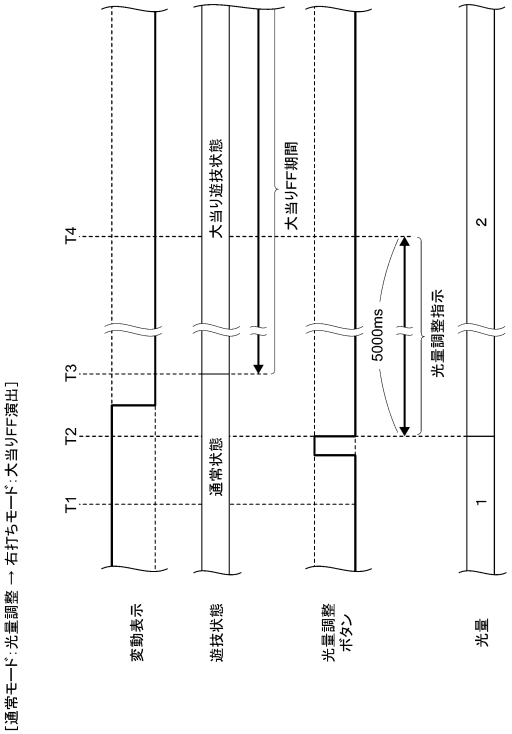
【図８－４０】

【図8－40】[通常モード:光量調整→右打ちモード:大当りFF演出]



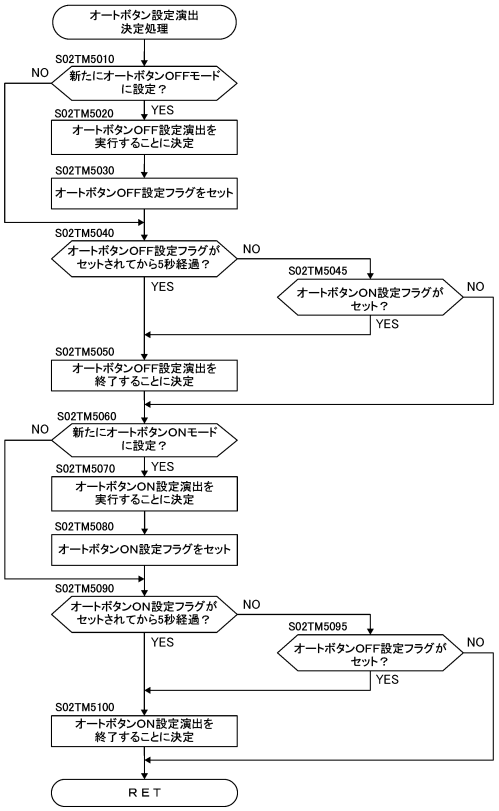
【図８－４１】

【図8－41】



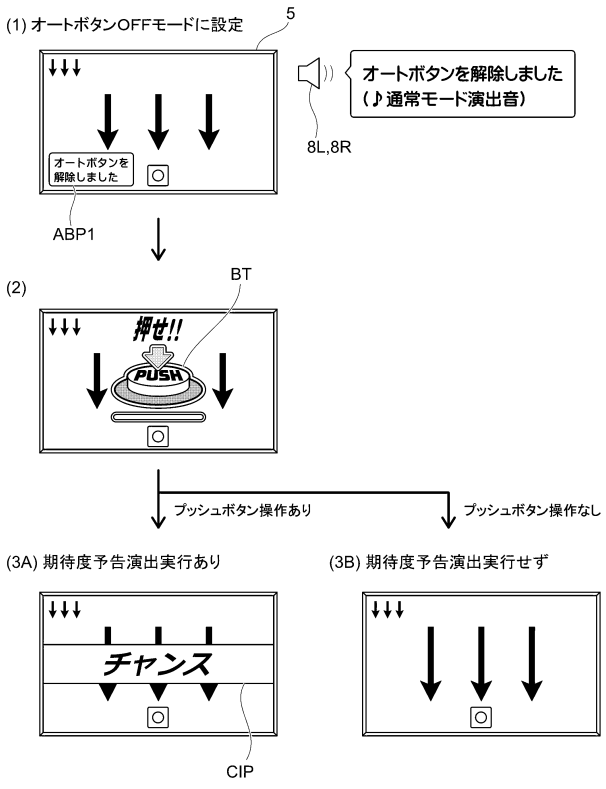
【図８－４２】

【図8－42】



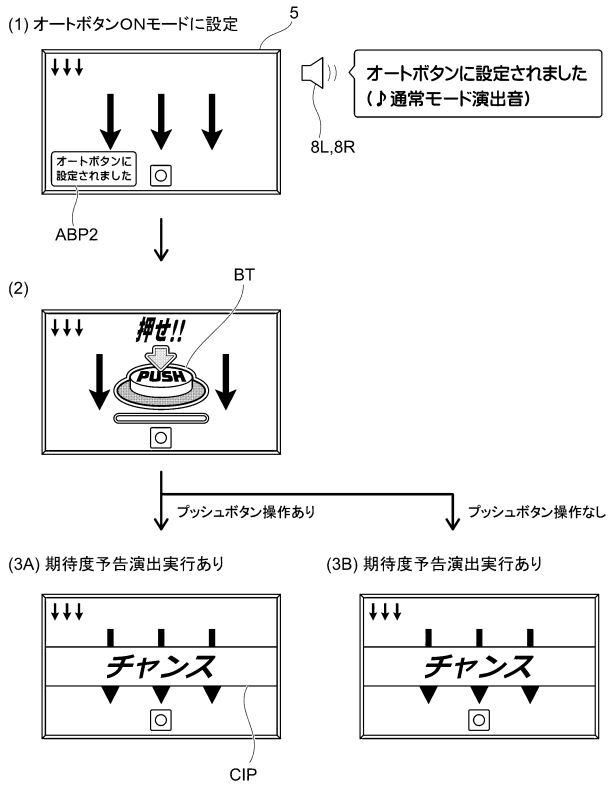
【図８－４３】

【図8－43】[オートボタンOFFモード]



【図８－４４】

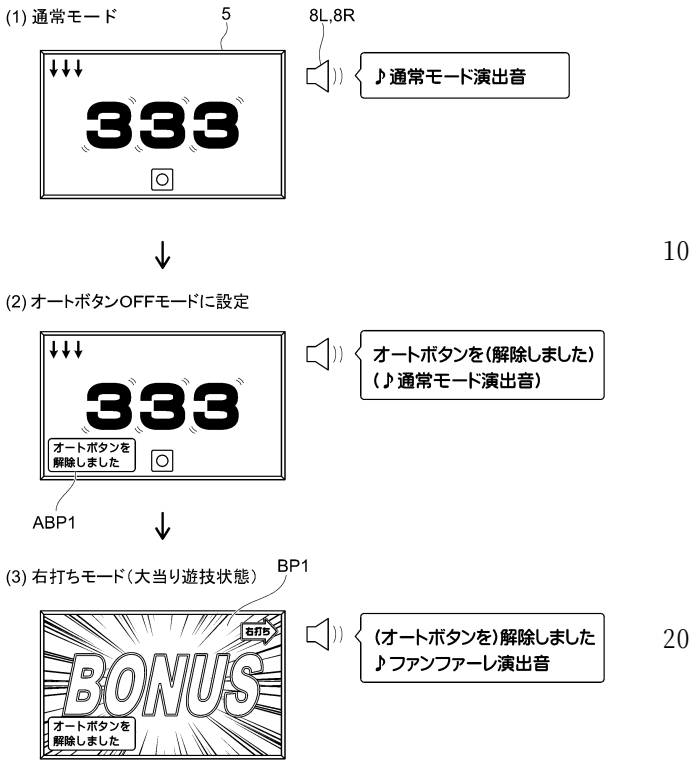
【図8－44】[オートボタンONモード]



【図８－４５】

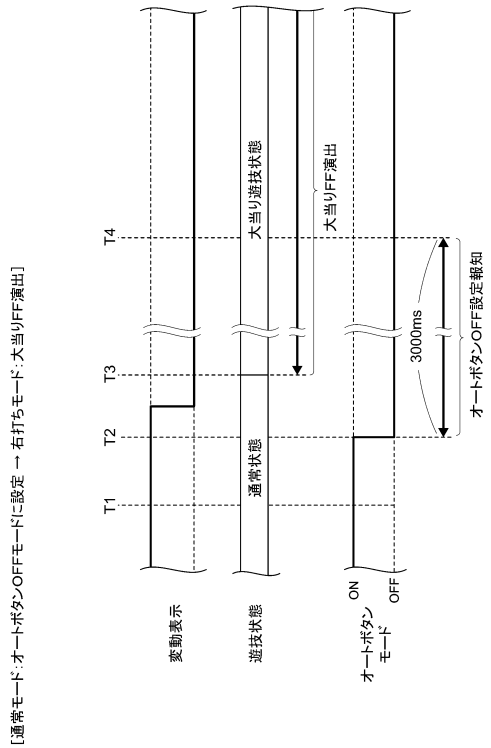
【図8－45】

［通常モード：オートボタンOFFモードに設定→右打ちモード：大当りFF演出］



【図８－４６】

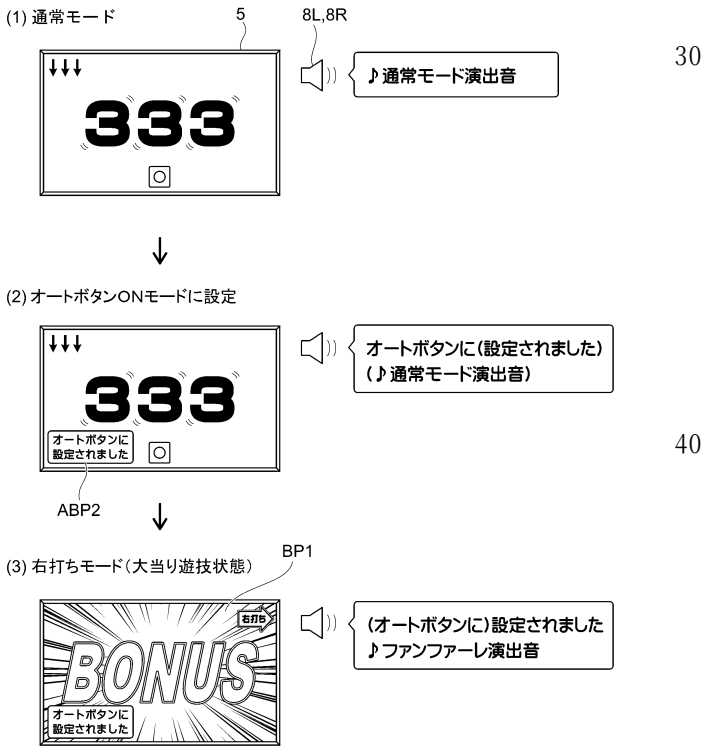
【図8－46】



【図８－４７】

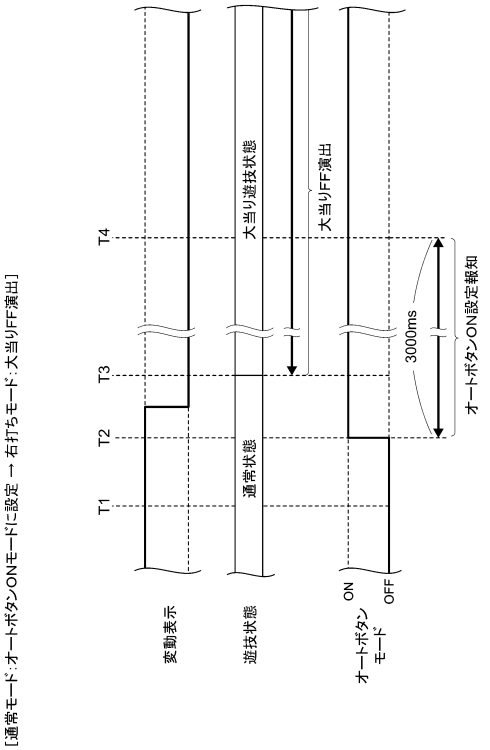
【図8－47】

［通常モード：オートボタンONモードに設定→右打ちモード：大当りFF演出］



【図８－４８】

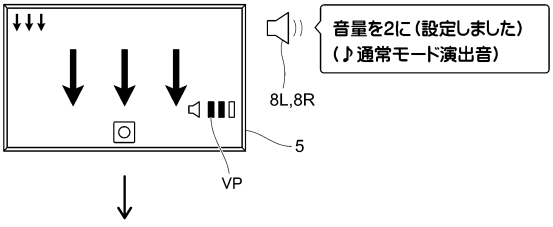
【図8－48】



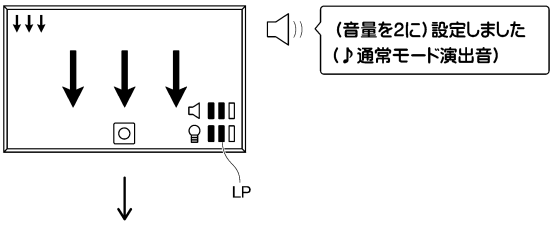
【図８－４９】

【図8－49】[音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合の演出例]

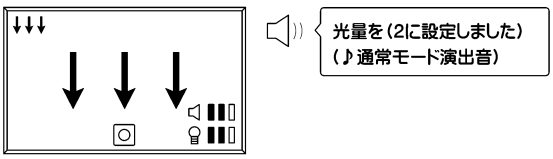
(1) 音量調整ボタン(+)1回操作(音量:2)



(2) 光量調整ボタン(+)1回操作(光量:2)



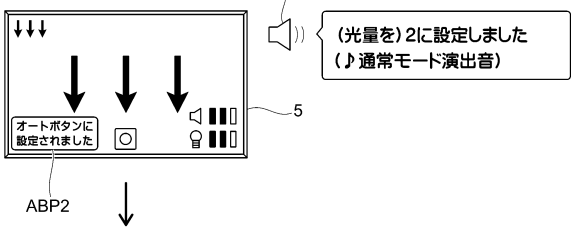
(3)



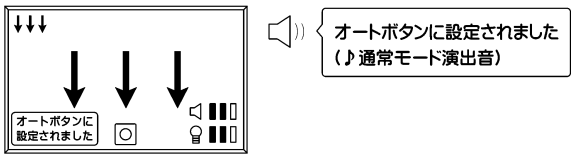
【図８－５０】

【図8－50】

(4) オートボタンONモードに設定

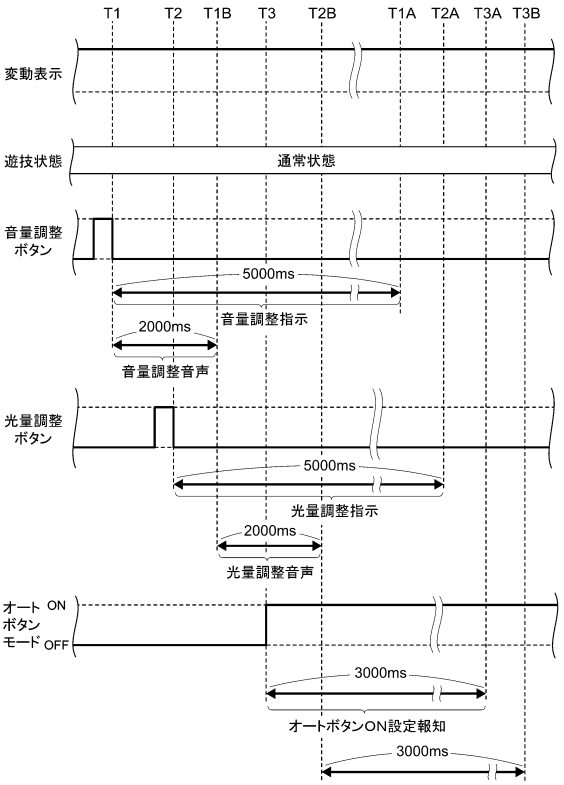


(5)



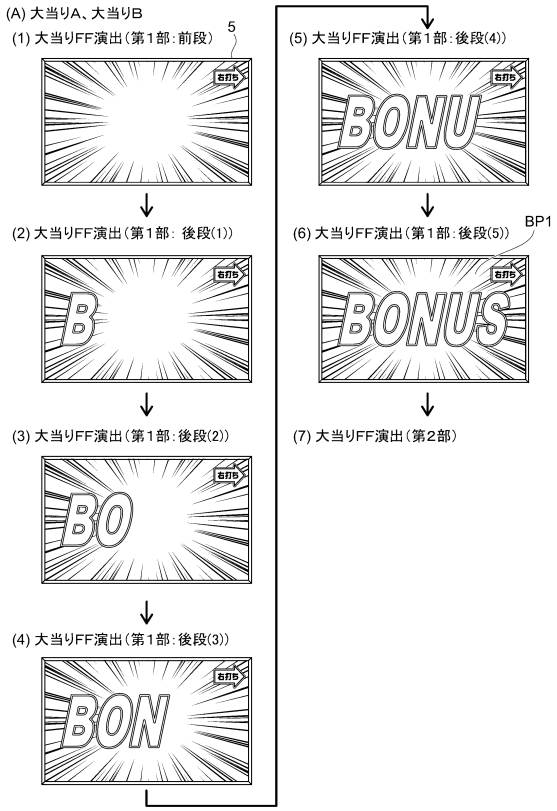
【図８－５１】

【図8－51】[音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合のタイムチャート]



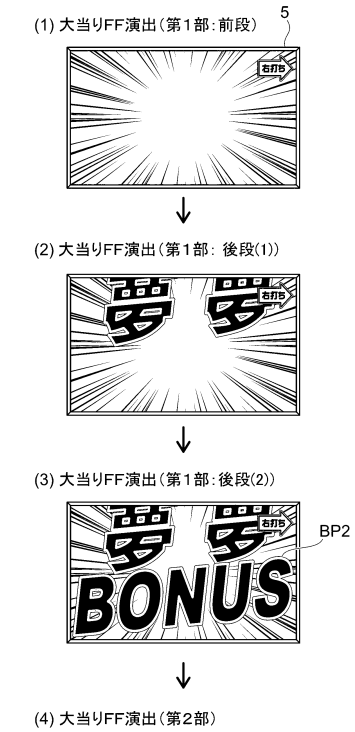
【図８－５２】

【図8－52】



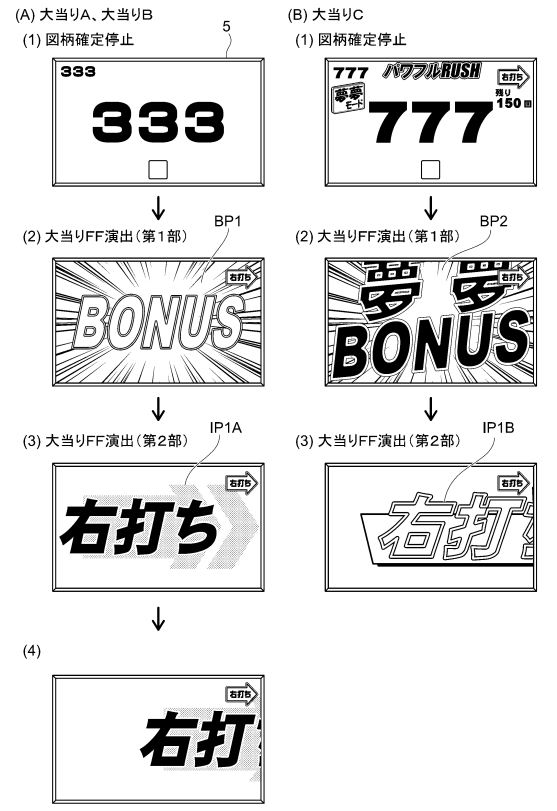
【図８－５３】

【図8－53】［大当りFF演出（第1部）］



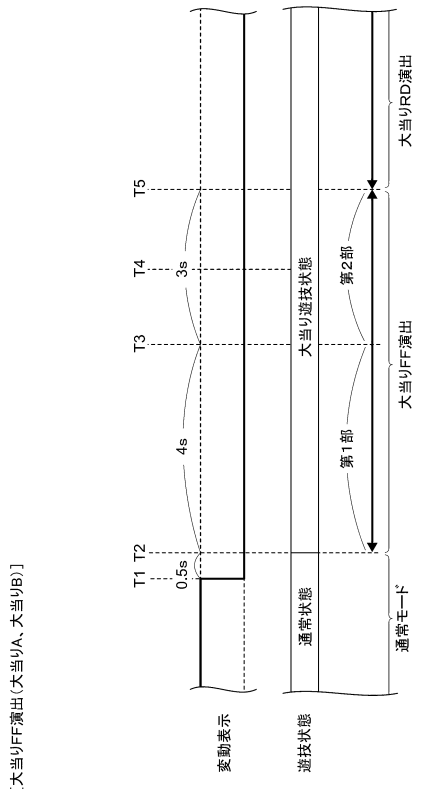
【図８－５４】

【図8－54】[大当りFF演出]



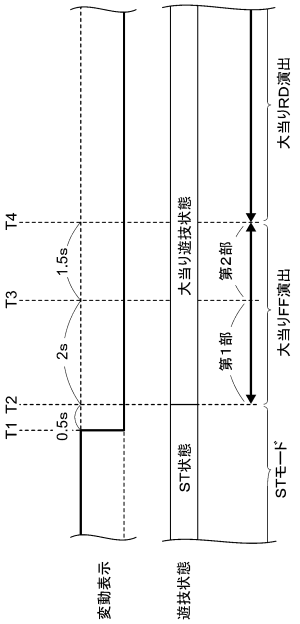
【図８－５５】

【図8－55】



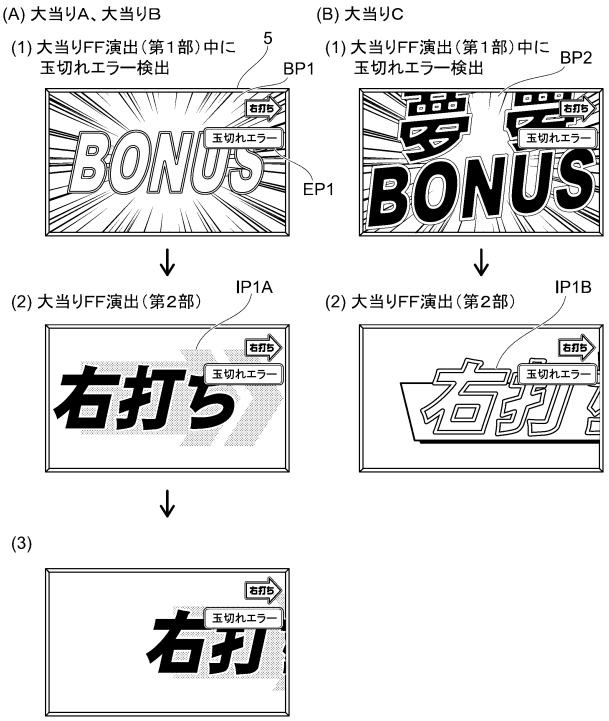
【図８－５６】

【図8－56】



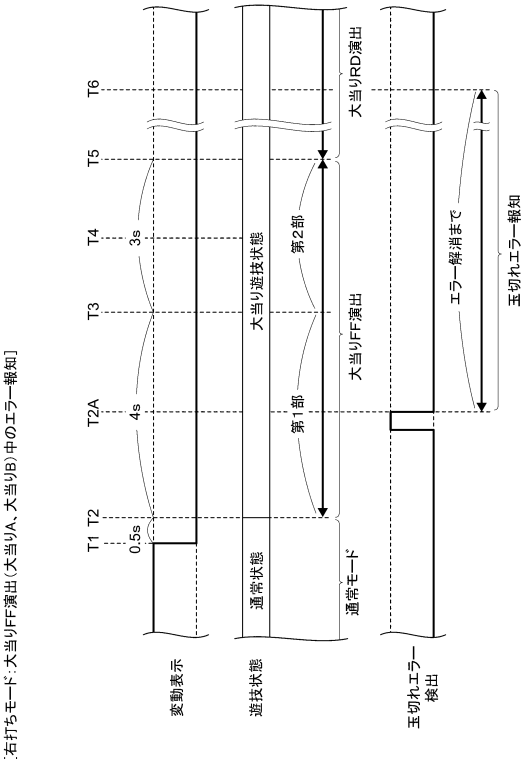
【図８－５７】

【図8－57】[右打ちモード：大当りFF演出中のエラー報知]



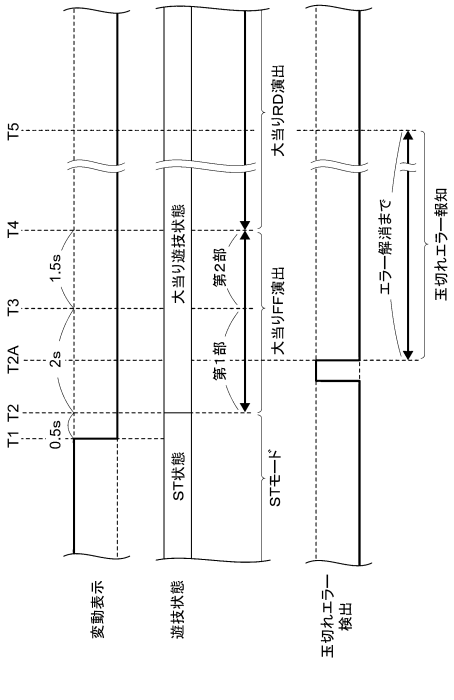
【図８－５８】

【図8－58】



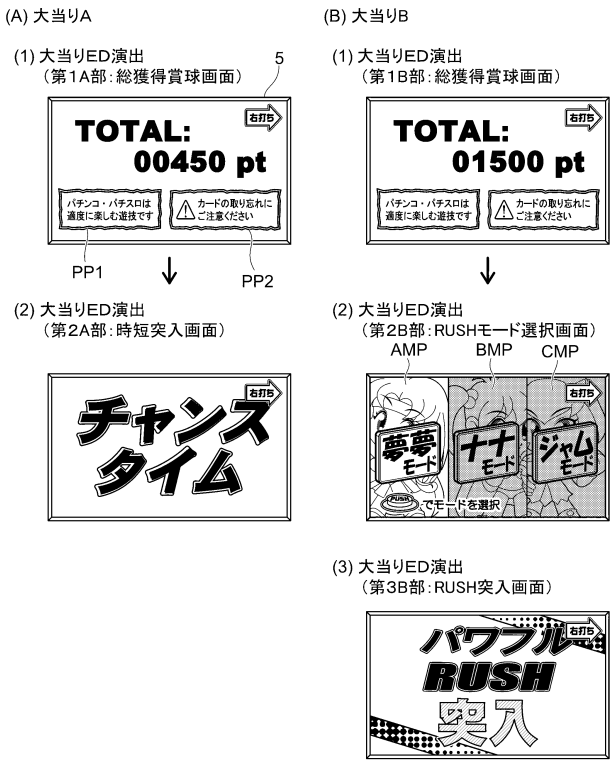
【図８－５９】

【図8－59】



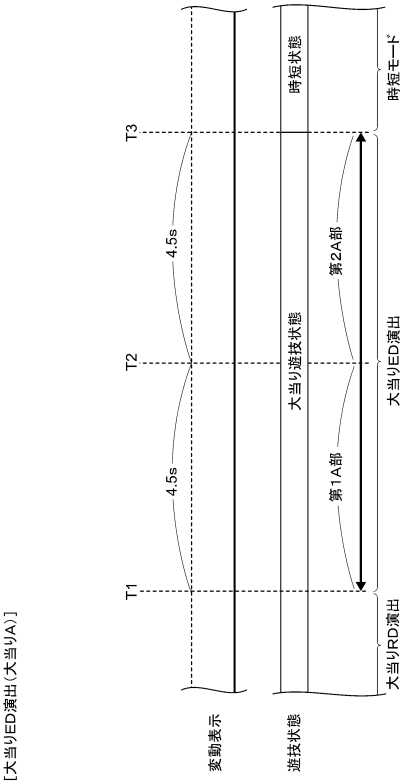
【図８－６０】

【図8－60】[大当りED演出]



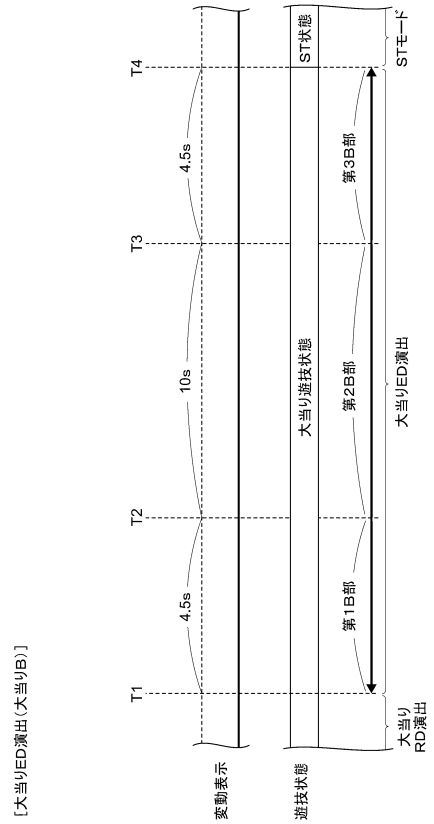
【図８－６１】

【図8－61】



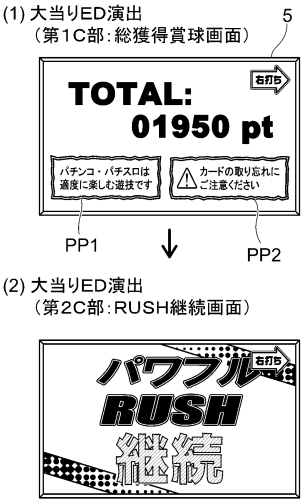
【図８－６２】

【図8－62】



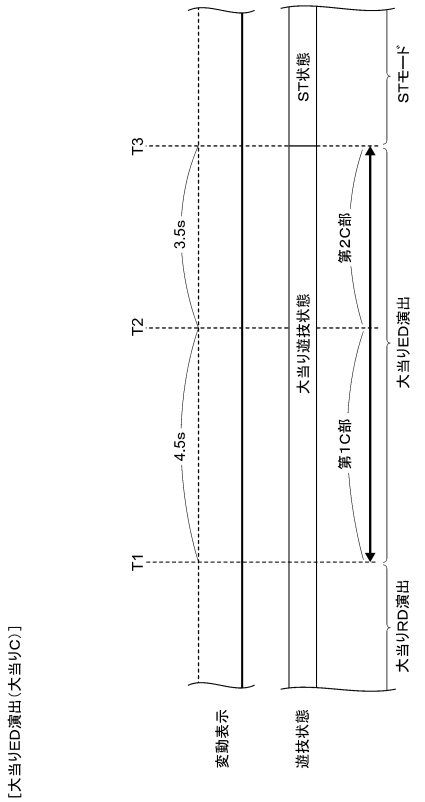
【図８－６３】

【図8－63】[大当りED演出]



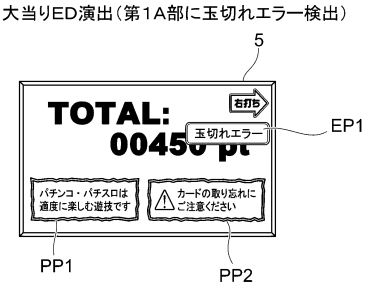
【図８－６４】

【図8－64】



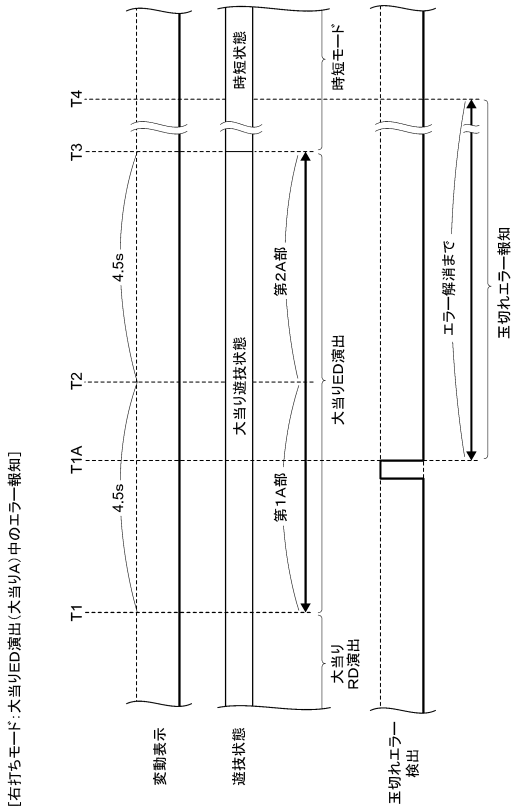
【図８－６５】

【図8－65】[右打ちモード:大当りED演出中のエラー報知]



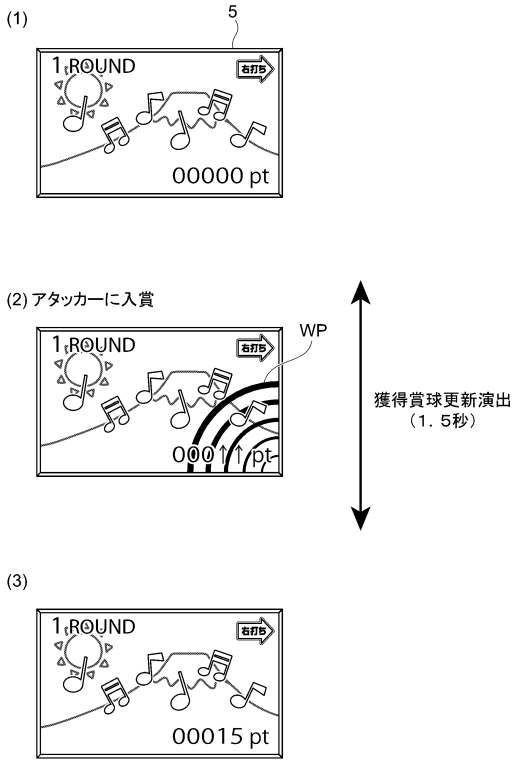
【図８－６６】

【図8－66】



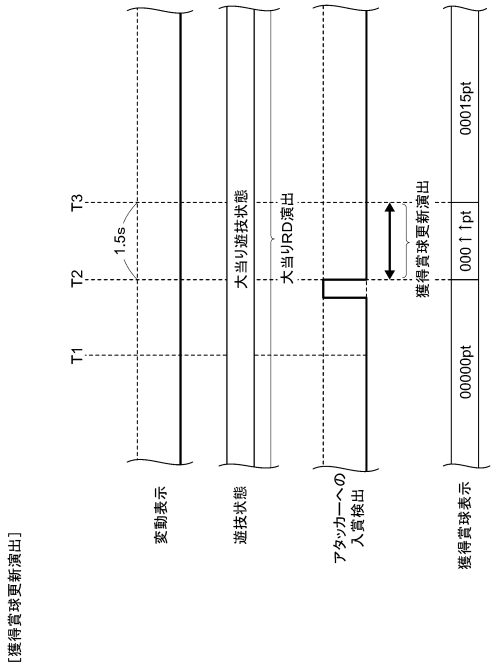
【図８－６７】

【図8－67】[獲得賞球更新演出]



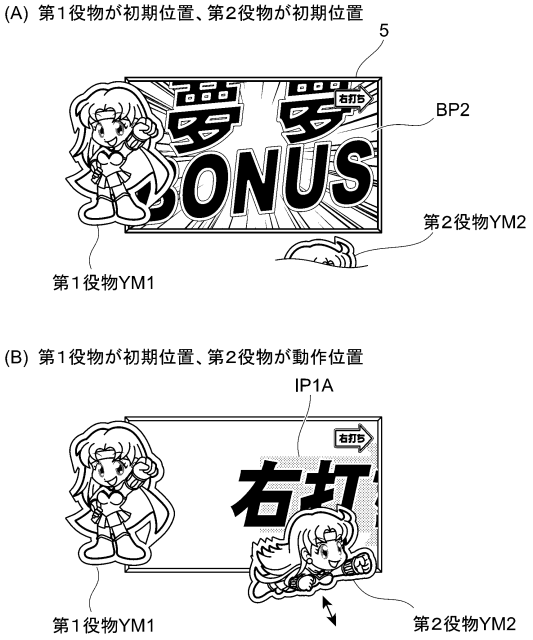
【図８－６８】

【図8－68】



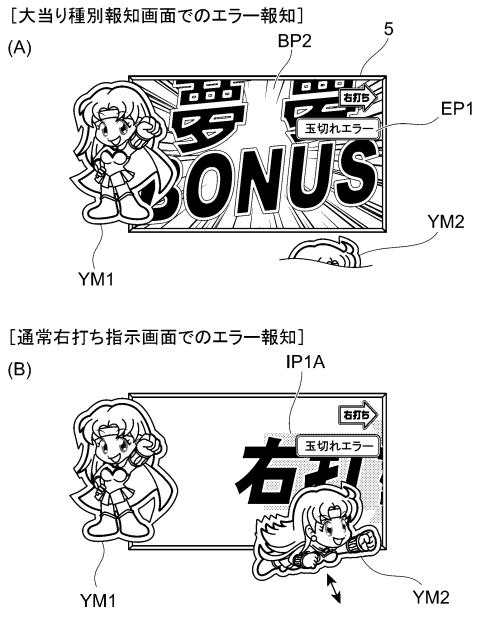
【図８－６９】

【図8－69】[第1役物、第2役物]



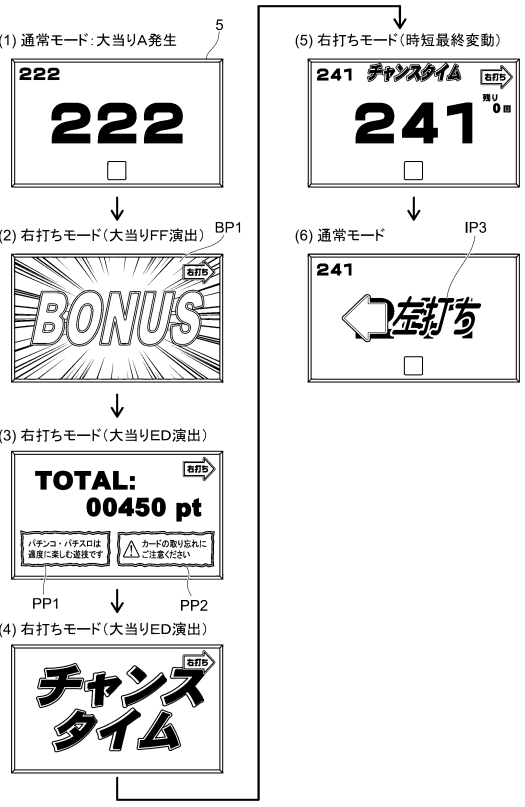
【図８－７０】

【図8－70】



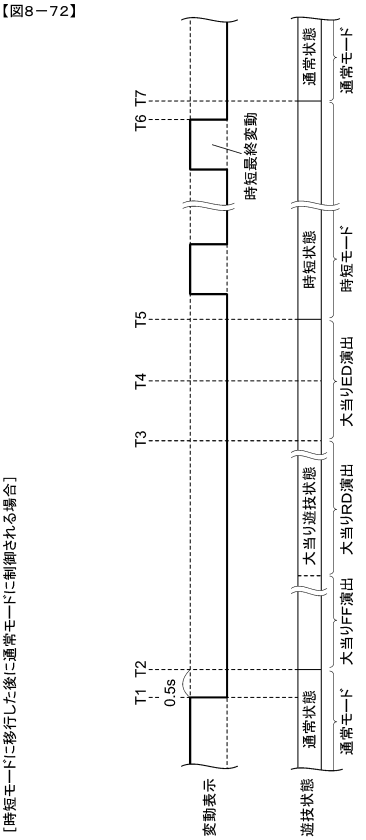
【図８－７１】

【図8－71】[時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例]



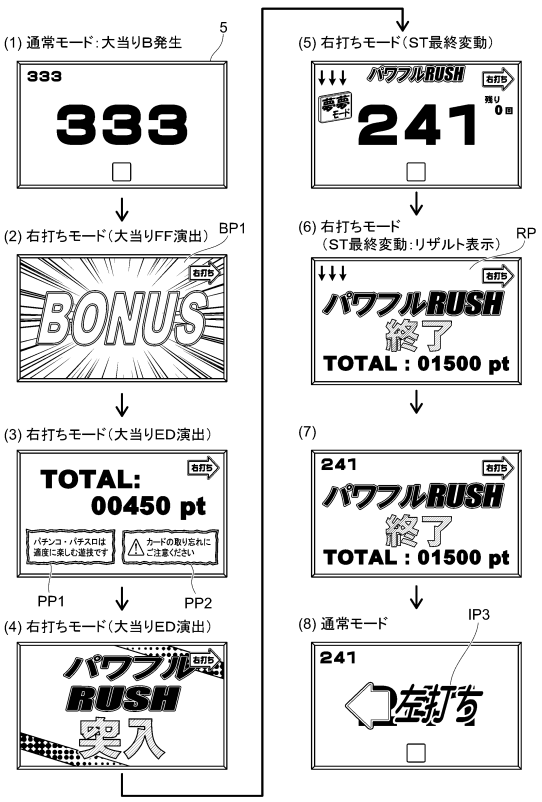
【図８－７２】

【図8－72】



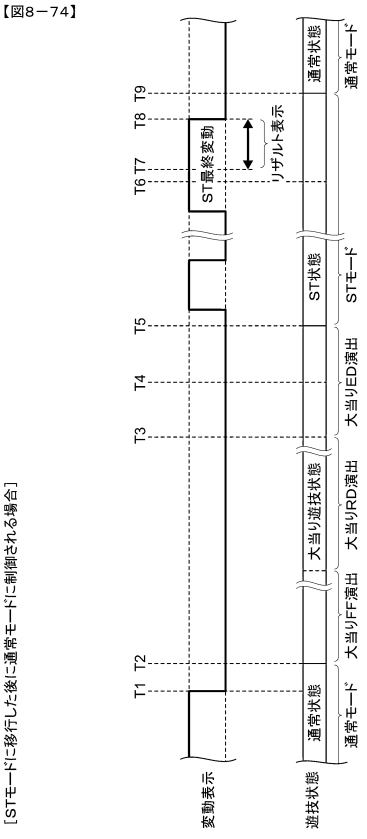
【図８－７３】

【図8－73】[STモードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例]



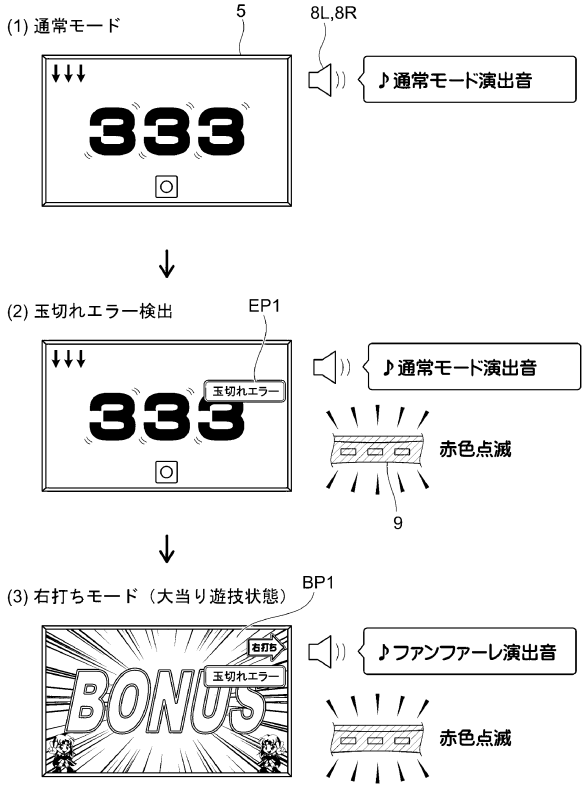
【図８－７４】

【図8－74】



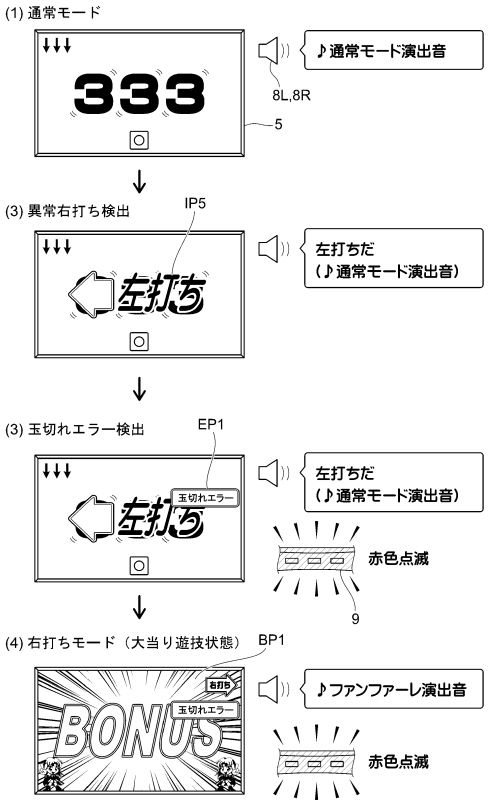
【図８－７５】

【図８－７５】[通常モード：エラー報知 → 右打ちモード：大当りFF演出]



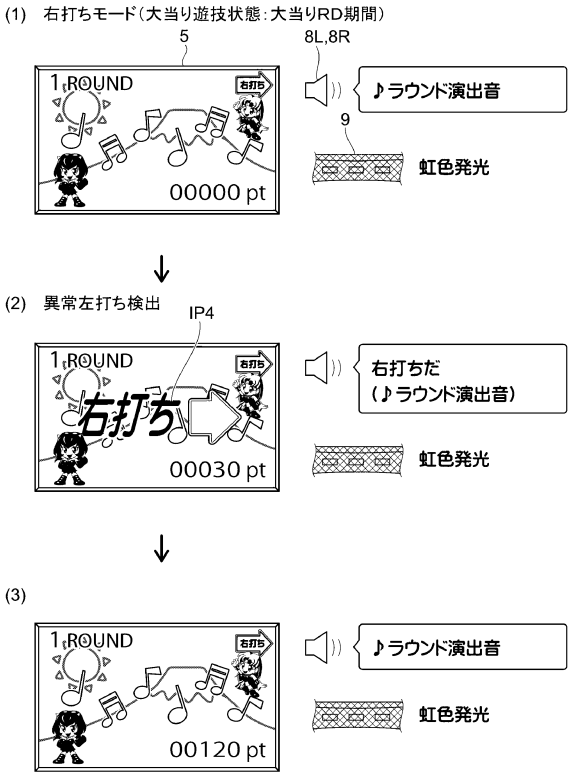
【図８－７６】

【図８－７６】[通常モード：異常左打ち指示、エラー報知 → 右打ちモード：大当りFF演出]



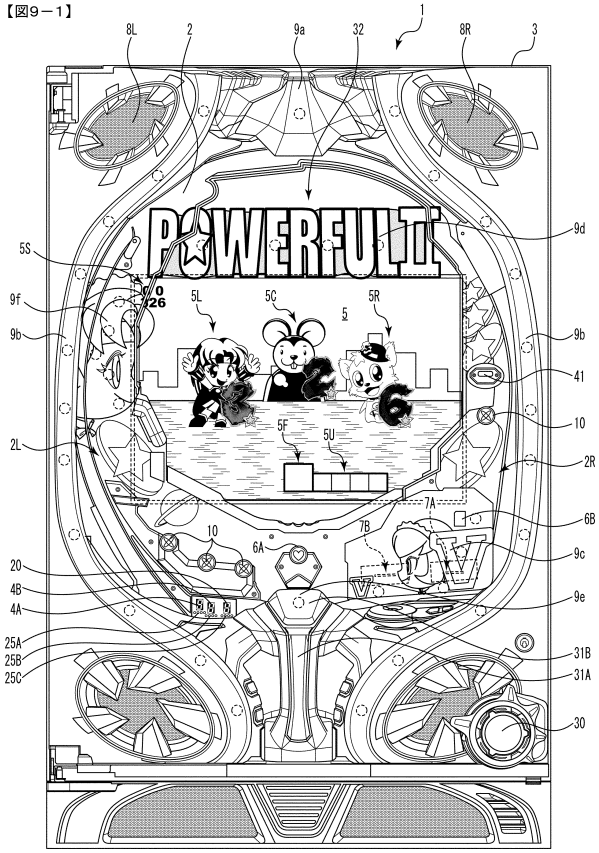
【図８－７７】

【図８－７７】[右打ちモード（大当りRD期間）：異常右打ち指示]



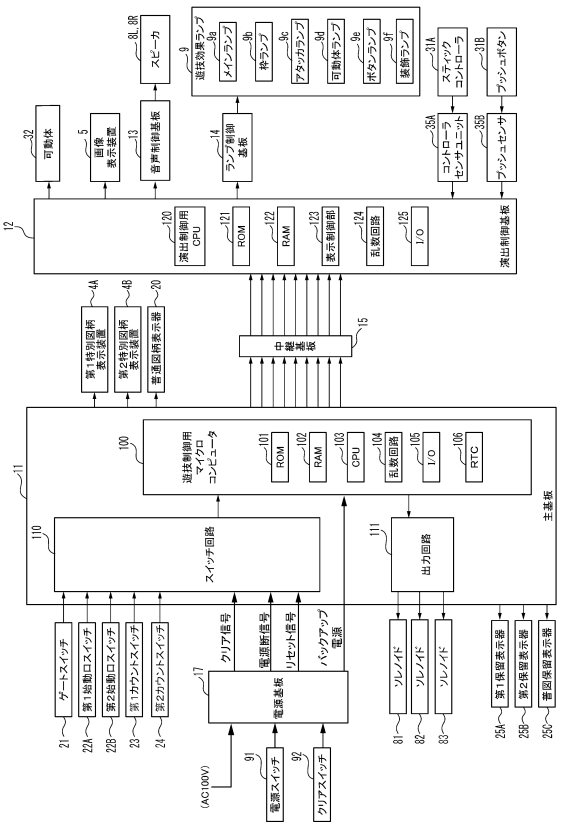
【図９－１】

【図９－１】



【図９－２】

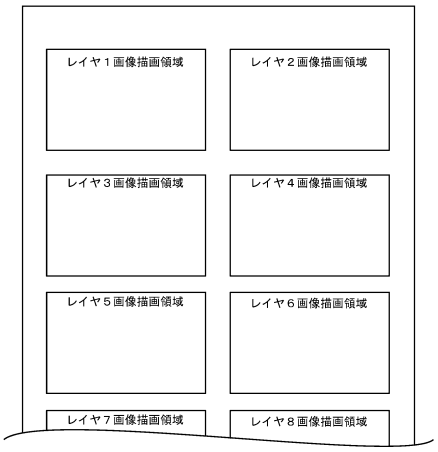
【図９－２】



【図９－３】

【図９－３】

ＶＲＡＭの内容



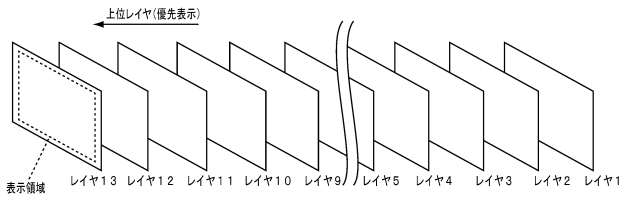
【図９－４】

【図９－４】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	高

【図９－５】

【図９－５】



【図９－６】

【図９－６】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

【図９－７】

【図9－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【図９－８】

【図9－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図９－９】

【図9－9】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～99	大当りC

（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10

※：大当りB、大当りCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

【図９－１０】

【図9－10】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-3	2000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
	PA1-4	8000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ（はずれ）
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-15	60000+10000	低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパーリーチA（はずれ）
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパーリーチB（はずれ）
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパーリーチC（はずれ）
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパーリーチD（はずれ）

【図９－１１】

【図9－11】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA（大当り）
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB（大当り）
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC（大当り）
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA（大当り）
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB（大当り）
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC（大当り）
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD（大当り）

【図９－１２】

【図9－12】

（A）はずれ用変動パターン種別判定テーブルA［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

（C）大当り用変動パターン種別判定テーブルA［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
低ベース弱スーパーリーチA、B	－
低ベース強スーパーリーチA	0～975
低ベース強スーパーリーチB	976～2075
低ベース強スーパーリーチC	2076～3380
低ベース最強スーパーリーチ	3381～4095

（B）はずれ用変動パターン種別判定テーブルB［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

（D）大当り用変動パターン種別判定テーブルB［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
高ベーススーパーリーチA	0～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

【図９－１３】

【図9－13】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

【図９－１４】

【図9－14】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～200
	PA1-4	8000	201～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～255
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0～255

【図９－１５】

【図9－15】

（A）大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

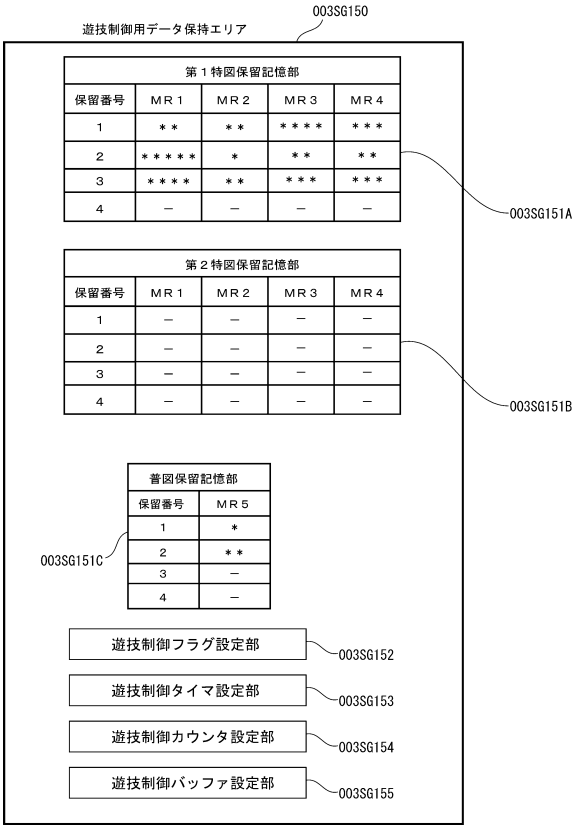
変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0～81
	PB1-3	103000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	0～81
	PB1-6	113000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	0～81
	PB1-9	123000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	0～81
	PB1-12	133000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

（B）大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

【図９－１６】

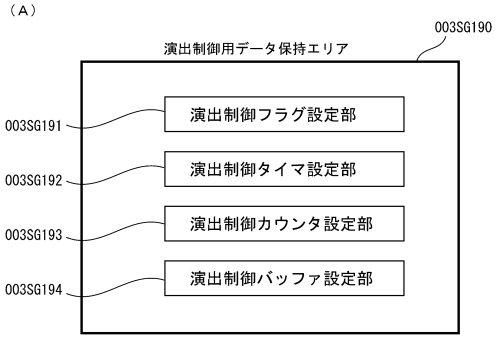
【図9－16】



【図９－１７】

【図9－17】

（A）



（B）

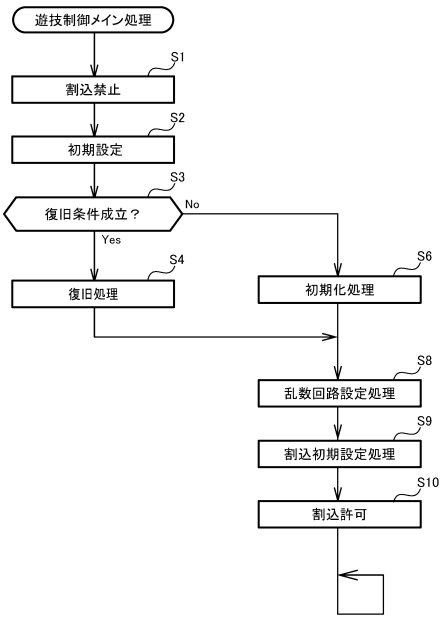
始動入賞時受信コマンドバッファ 003SG194A

	ﾊﾞｯﾌｧ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	保留表示最終態様フラグ	保留表示変化タイミングフラグ
第１特図保留記憶	1－0	B100（H）	C102（H）	C400（H）	C600（H）	0	0	－
	1－1	B100（H）	C102（H）	C400（H）	C600（H）	0	0	－
	1－2	B100（H）	C102（H）	C410（H）	C601（H）	1	1	2
	1－3	B100（H）	C103（H）	C400（H）	C600（H）	－	－	－
	1－4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
第２特図保留記憶	2－0	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2－1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2－2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2－3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2－4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－

保留表示フラグ“0”→ ○
保留表示フラグ“1”→ ◇
保留表示フラグ“2”→ ☆

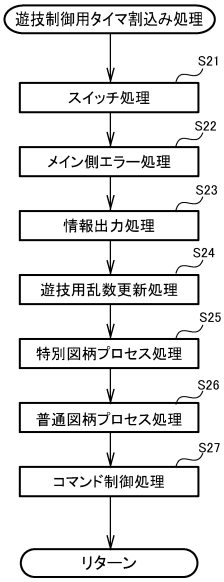
【図９－１８】

【図9－18】



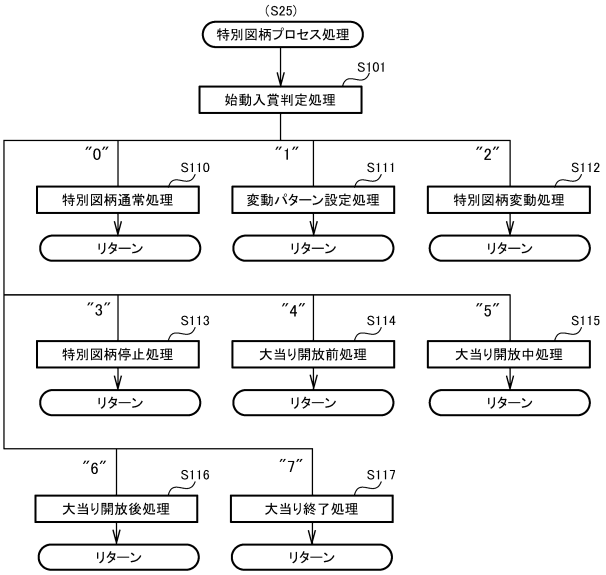
【図９－１９】

【図9－19】



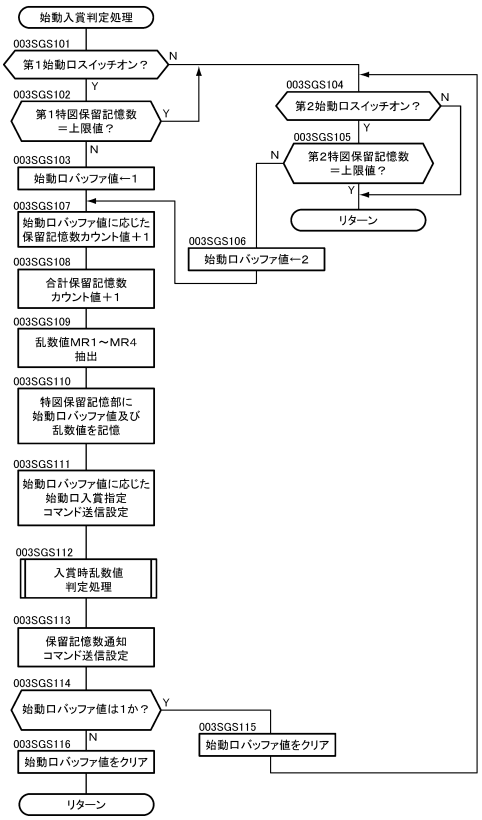
【図９－２０】

【図9－20】



【図９－２１】

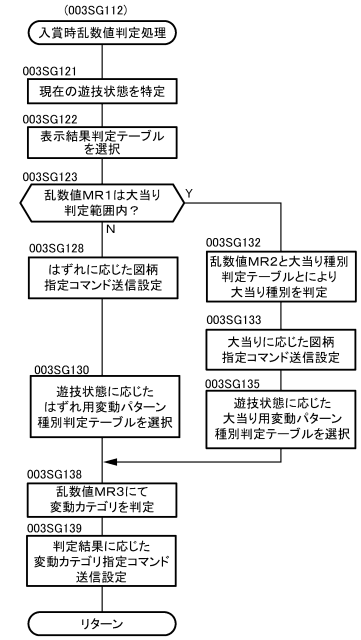
【図9－21】



【図９－２２】

【図9－22】

（A）

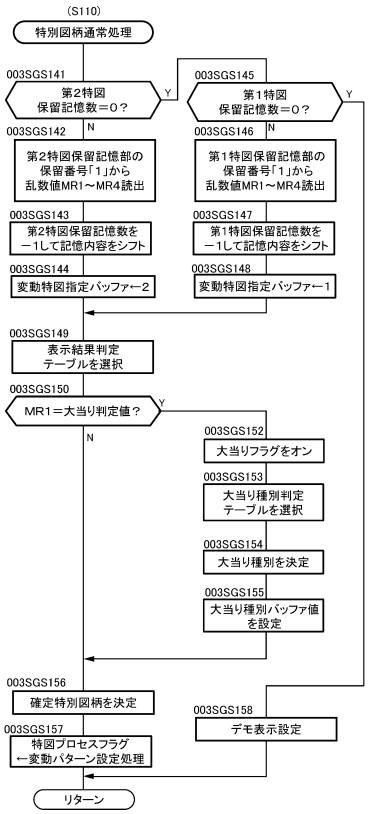


（B）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

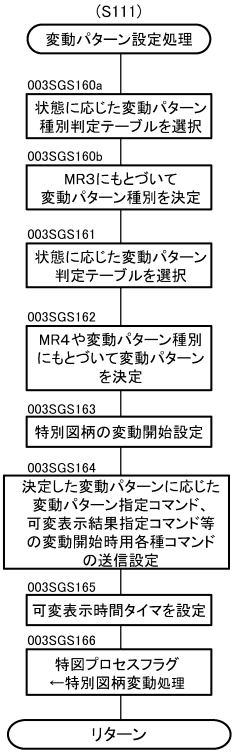
【図９－２３】

【図９－２３】



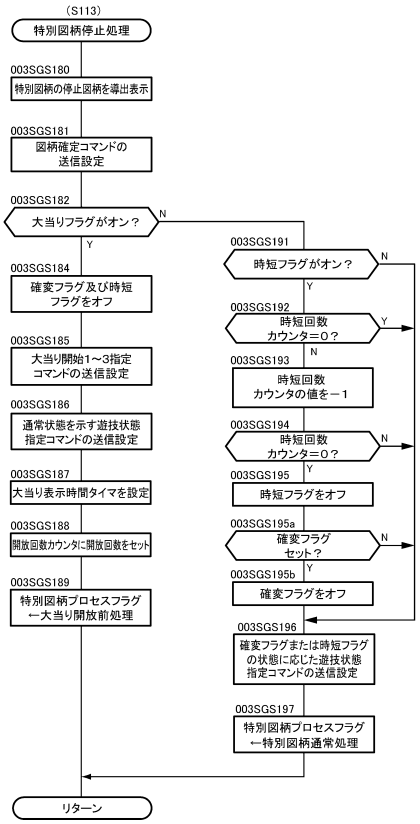
【図９－２４】

【図９－２４】



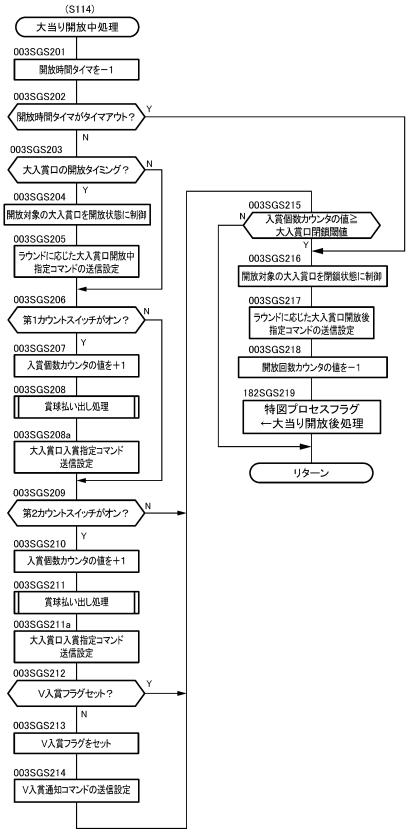
【図９－２５】

【図９－２５】



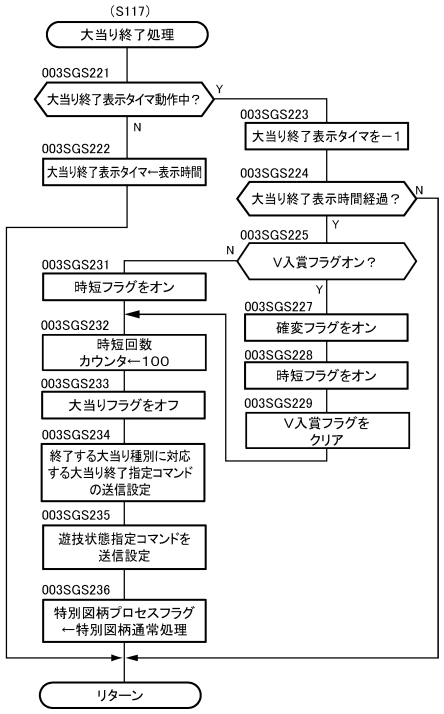
【図９－２６】

【図９－２６】



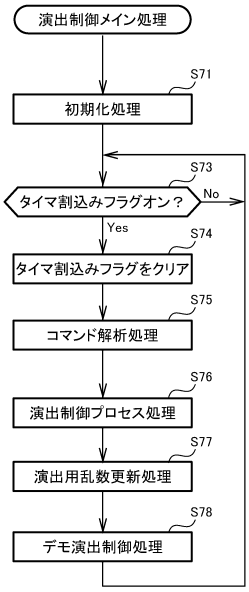
【図９－２７】

【図9－27】



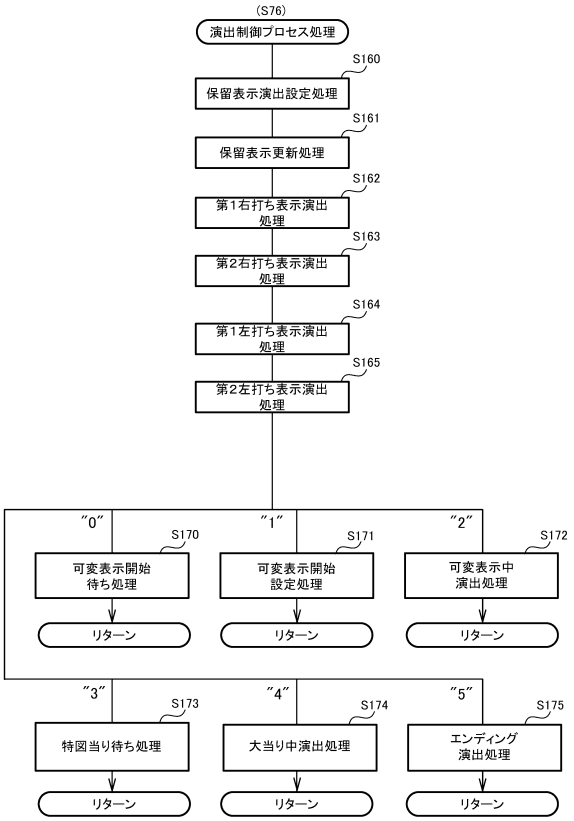
【図９－２８】

【図9－28】



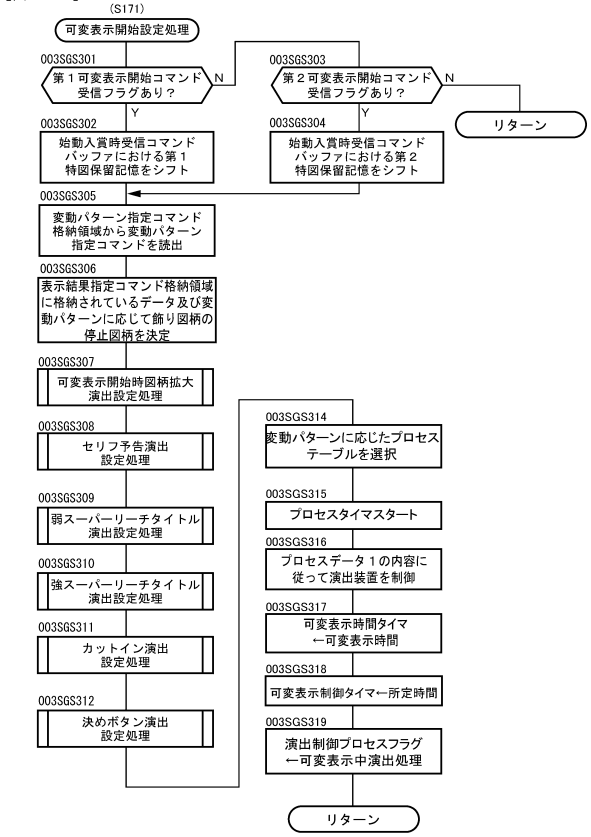
【図９－２９】

【図9－29】



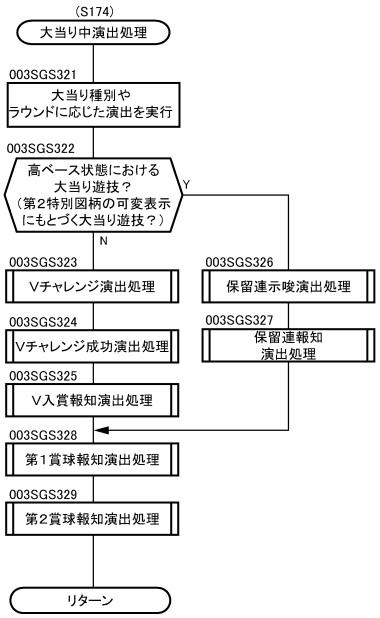
【図９－３０】

【図9－30】



【図９－３１】

【図9－31】



【図９－３２】

【図9－32】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Nリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄振い演出
PA1-1	—	—	△	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-4	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1A	△	△	△	—	○	—	—	—	—	—	—
PA2-1B	△	△	△	—	○	○（1回）	—	—	—	—	—
PA2-1C	△	△	△	—	○	○（2回）	—	—	—	—	—
PA2-2	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	—	—	—
PA2-3	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	—	—	—
PA2-4	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	—	○	—
PA2-5	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	—	○	—
PA2-6	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○	—
PA2-7	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	—	○	—
PA2-8	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	—	○	—
PA2-9	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○	—

○：実行
△：実行可能

【図９－３３】

【図9－33】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Nリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル演出	発展演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄振い演出
PA2-10	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-11	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-12	△	△	—	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-13	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-14	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-15	△	△	—	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-16	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	—	—	—
PA2-17	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（低ベースB）	○	—	—	—
PA2-18	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	—	—	—
PA2-19	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（低ベースD）	○	—	—	—

○：実行
△：実行可能

【図９－３４】

【図9－34】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Nリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル演出	発展演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄振い演出
PB1-2	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-3	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-4	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-5	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-6	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-7	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-8	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-9	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-10	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-11	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-12	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-13	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-14	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	△	○	○
PB1-15	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースB）	○	△	○	○
PB1-16	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	△	○	○
PB1-17	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースD）	○	△	○	○

○：実行
△：実行可能

【図９－３５】

【図9－35】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
可変表示開始時飾り図柄拡大演出	○	○			○（第１）	飾り図柄	飾り図柄の拡大時
予告ボタン演出	○	○			○（弱発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時（第１セリフ、第２セリフ予告演出、カットイン演出前）
第１セリフ予告演出	○	○		○		第１セリフ	第１セリフ表示時
第２セリフ予告演出	○	○			○（第２）	第２セリフ	第２セリフ表示時
擬似連演出	○			○	○	擬似連図柄	擬似連図柄の拡大時及び縮小時（拡大エフェクト） 擬似連図柄の仮停止直前（装飾エフェクト）
リーチ示唆演出		○			○（第３）	「はずれ」報知画像	「はずれ」報知時
Ｎリーチ演出	○			○		飾り図柄	リーチ時
弱ＳＰリーチタイトル演出	○			○		弱ＳＰタイトル	弱ＳＰタイトル表示時
発展演出	○			○	○	発展図柄	発展図柄の拡大時
強ＳＰリーチタイトル演出	○	○		○	○	強ＳＰタイトル	強ＳＰタイトル表示時
カットイン演出	○	○		○		カットイン画像	カットイン画像表示時
決めボタン演出	○	○			○（強発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時
図柄揃い演出（大当り報知演出）	○	○		○	○	飾り図柄	飾り図柄揃い時（装飾エフェクト） 飾り図柄の縮小時（拡大エフェクト）
図柄停止時拡大演出	○	○			○（第４）	飾り図柄	飾り図柄の停止毎（ＳＰリーチ時の中図柄は実行せず）
保留表示出現演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示開始時
保留変化演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示態様変化時

※：第１～第４エフェクトは全て異なるエフェクト

【図９－３６】

【図9－36】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
第１右打ち表示演出			○		○	第１右打ち表示	第１右打ち表示の表示開始及び表示中
第２右打ち表示演出		○	○		○	第２右打ち表示	第２右打ち表示の表示中
第１左打ち表示演出	○				○	第１左打ち表示	第１左打ち表示の表示中
第２左打ち表示演出	○				○	第２左打ち表示	第２左打ち表示の表示中
ファンファーレ演出			○	○		「BONUS」表示	「BONUS」表示時
Ｖチャレンジ演出			○	○		「ボタンを連打しろ」等のメッセージ	メッセージ表示時
Ｖチャレンジ成功時演出			○	○	○	メータ	メータ満タン時
Ｖ入賞時演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
保留連示唆演出			○		○	操作促進画像	操作促進画像の表示時（装飾エフェクト） 操作促進画像の表示中（装飾エフェクト）
保留連報知演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
第１賞球報知演出			○		○	合計賞球数表示	賞球数の更新時
第２賞球報知演出			○		○	特定賞球数表示（「５０００」や「１００００」等）	特定賞球数表示の表示時
エンディング演出			○	○		制御される遊技状態に応じた表示（例：「BATTLE RUSH突入！！」）等	制御される遊技状態に応じた表示の縮小時（拡大した状態から戻る時）

【図９－３７】

【図9－37】

（Ａ）保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

（Ｂ）保留表示の表示態様変化タイミング（保留表示演出の実行決定した場合）

入賞タイミング	出現表示と同時	変化対象となるシフト先			
		アクティブ表示	保留記憶数「１」	保留記憶数「２」	保留記憶数「３」
可変表示非実行且つ保留記憶数０	１００％	０％	０％	０％	０％
可変表示実行中且つ保留記憶数０	５０％	５０％	０％	０％	０％
保留記憶数１	３３％	３３％	３４％	０％	０％
保留記憶数２	２５％	２５％	２５％	２５％	０％
保留記憶数３	２０％	２０％	２０％	２０％	２０％

【図９－３８】

【図9－38】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無決定割合

可変表示結果・変動パターン	可変表示開始時飾り図柄拡大演出	
	実行	非実行
大当り	９０％	１０％
Ｎリーチはずれ	２０％	８０％
Ｓリーチはずれ	４０％	６０％

【図９－３９】

【図9－39】

（Ａ）セリフ予告演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出
大当り	１０％	６０％	３０％
はずれ	４５％	２０％	３５％

（Ｂ）第１セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＡ	セリフＢ
非リーチ・Ｎリーチ	９０％	１０％
Ｓリーチ	２０％	８０％

（Ｃ）第２セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＣ	セリフＤ
非リーチ・Ｎリーチ	８０％	２０％
Ｓリーチ	３０％	７０％

【図９－４０】

【図9－40】

（Ａ）弱スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

	タイトル表示色	
可変表示結果	白	赤
大当り	５０％	５０％
はずれ	８０％	２０％

（Ｂ）強スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

	タイトル表示色	
可変表示結果	白	赤
大当り	３０％	７０％
はずれ	９０％	１０％

【図９－４１】

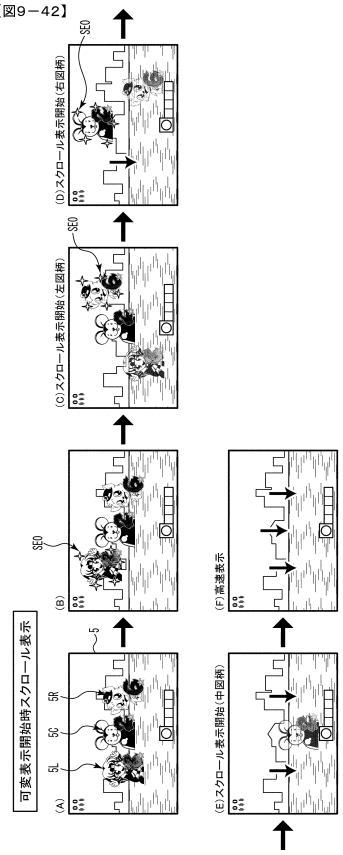
【図9－41】

カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		「熱！」表示	「激熱！」表示
大当り	１０％	２０％	７０％
はずれ	６０％	３５％	５％

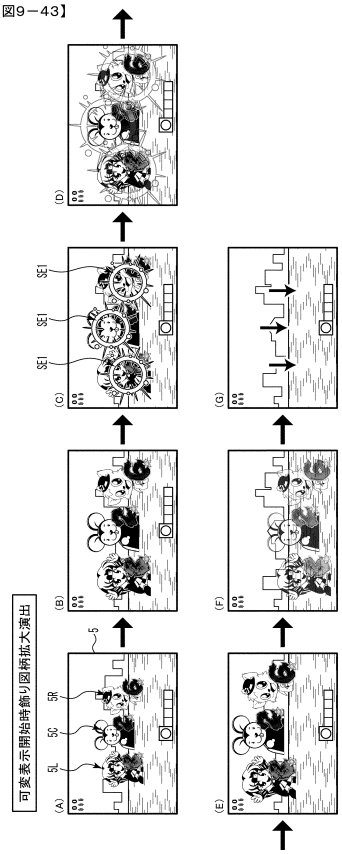
【図９－４２】

【図9－42】



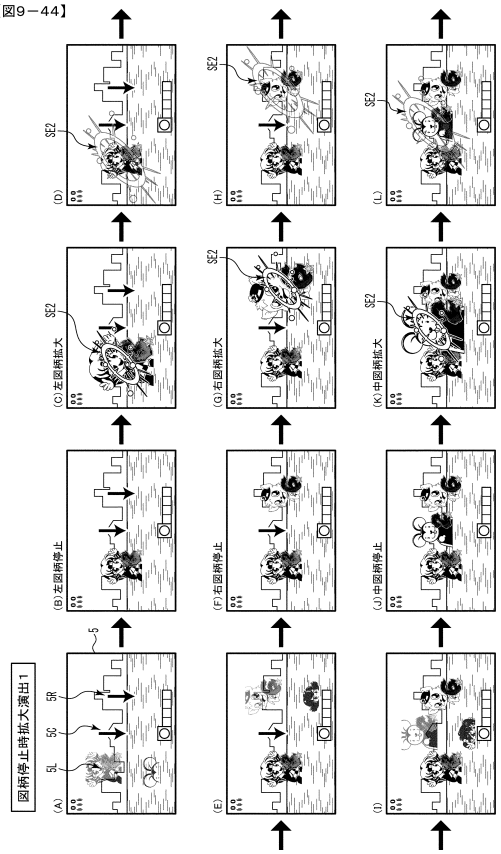
【図９－４３】

【図9－43】



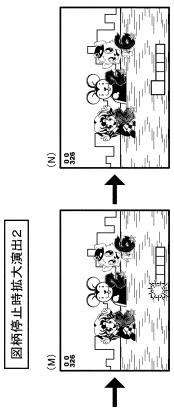
【図９－４４】

【図9－44】



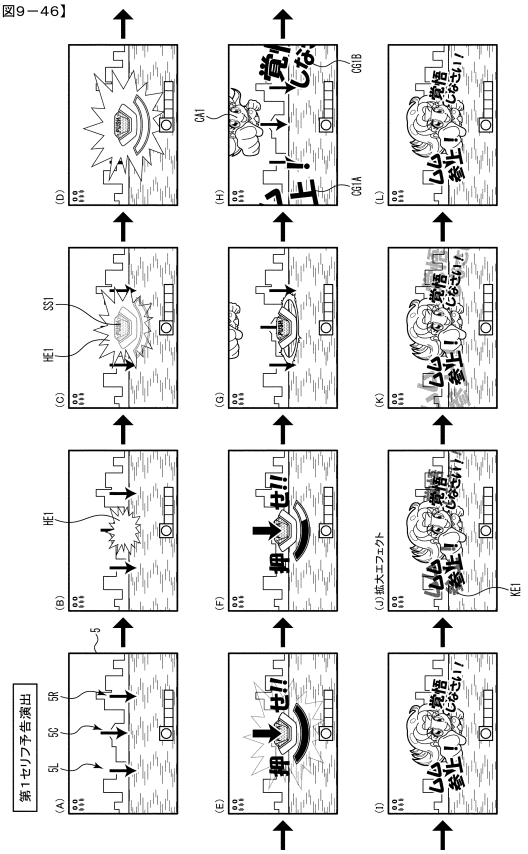
【図９－４５】

【図9－45】



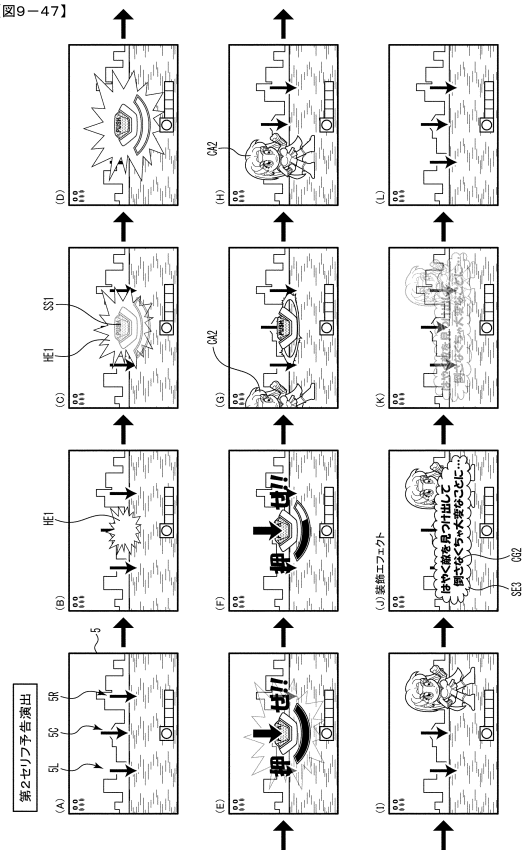
【図９－４６】

【図9－46】



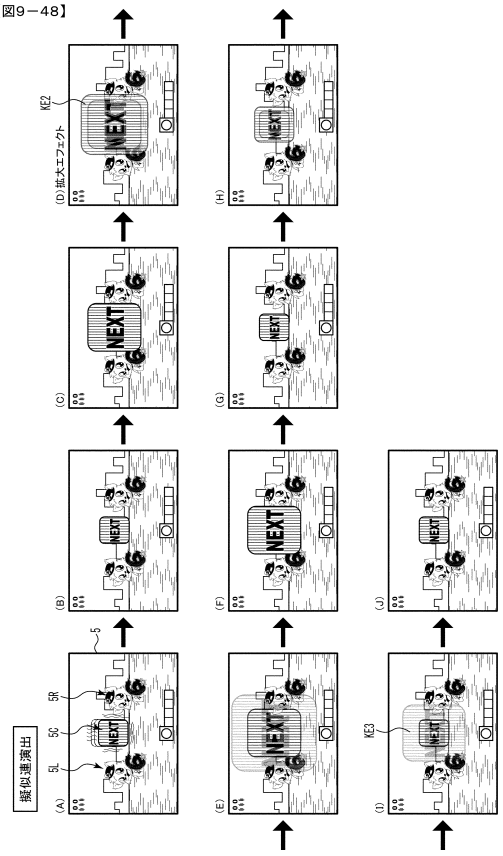
【図９－４７】

【図9－47】



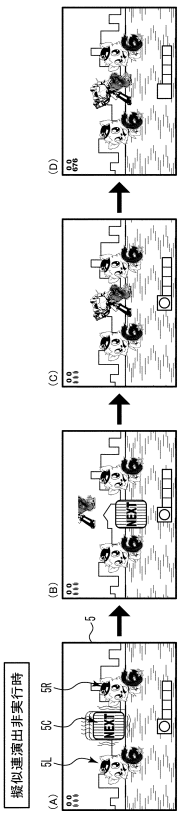
【図９－４８】

【図9－48】



【図９－４９】

【図9－49】

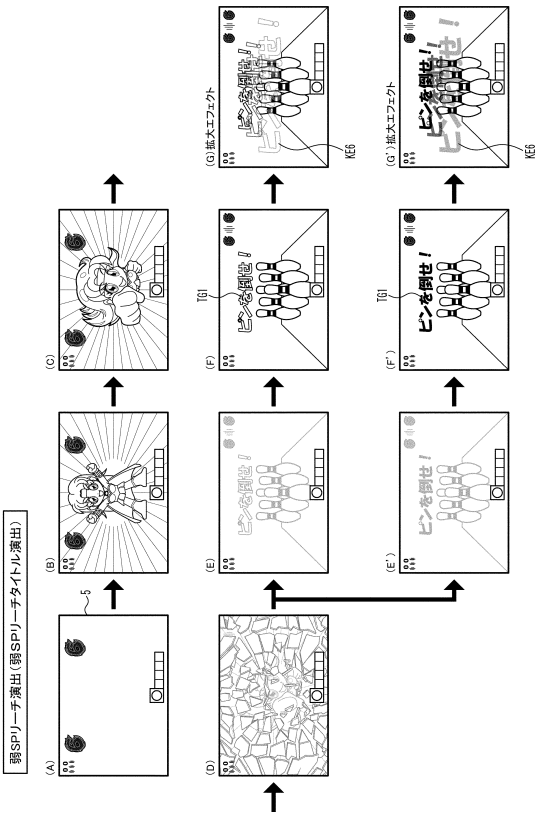


【図９－５０】

【図9－50】

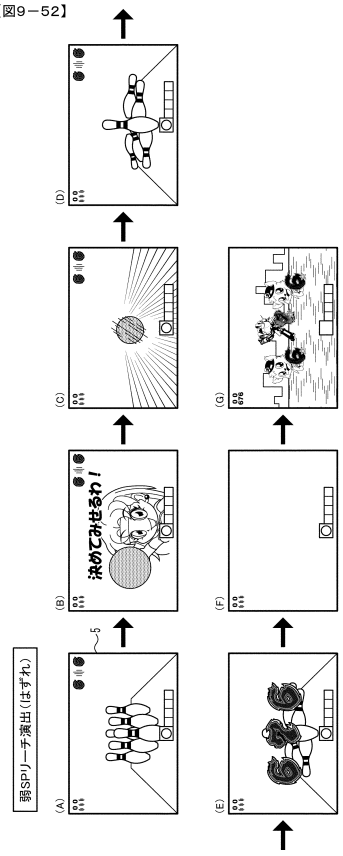
【図９－５１】

【図9－51】



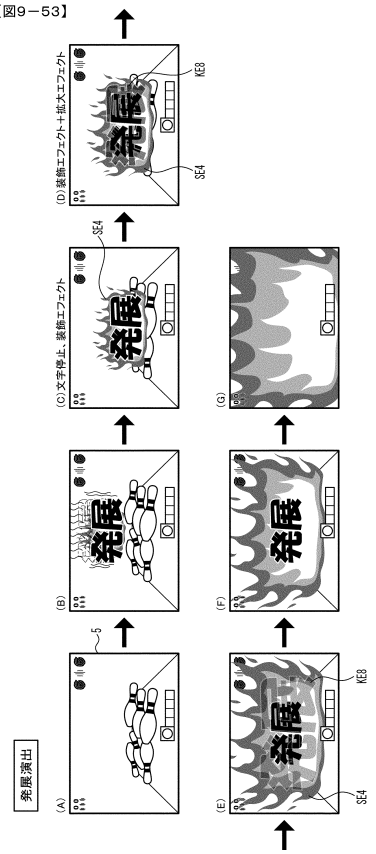
【図９－５２】

【図9－52】



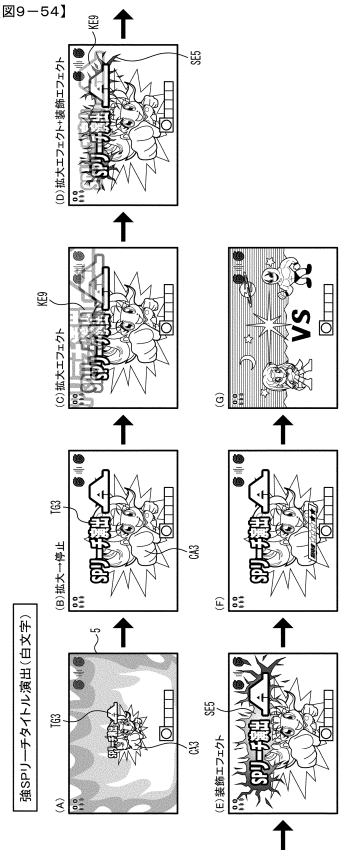
【図９－５３】

【図9－53】

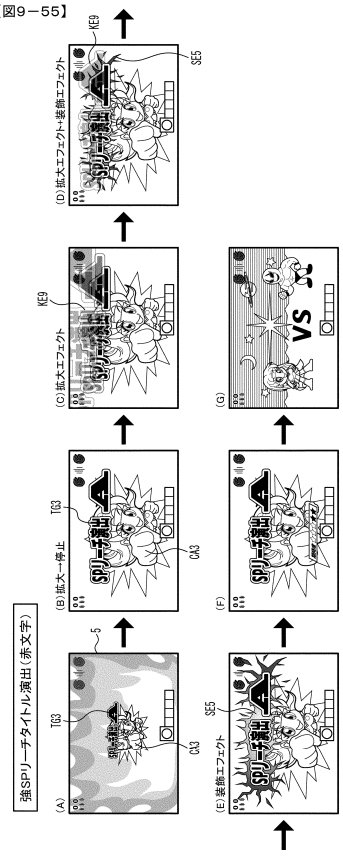


【図９－５４】

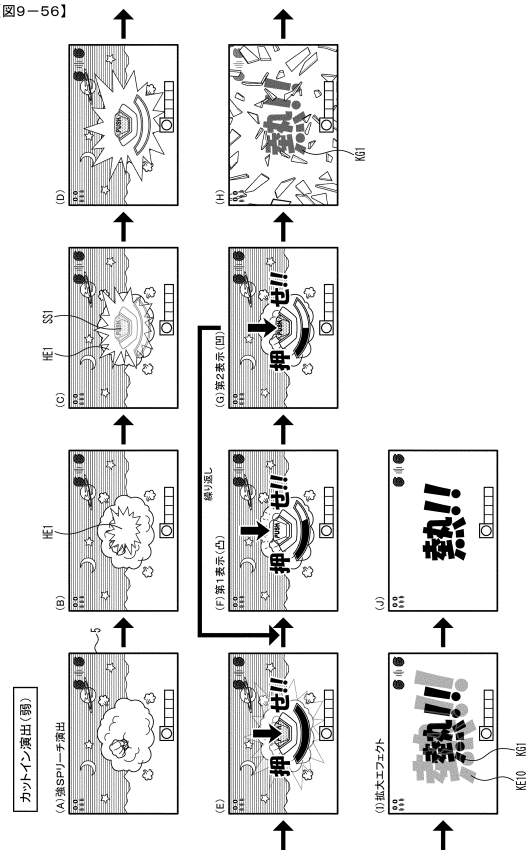
【図9－54】



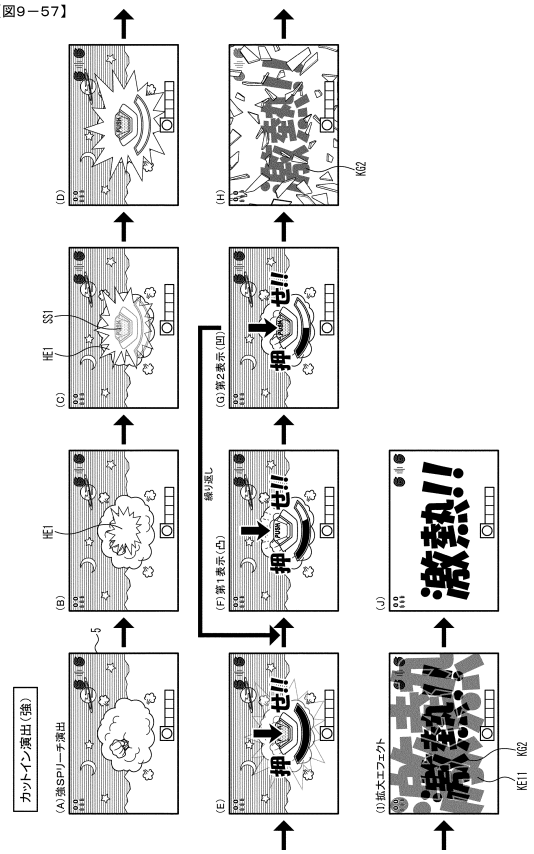
【図９－５５】



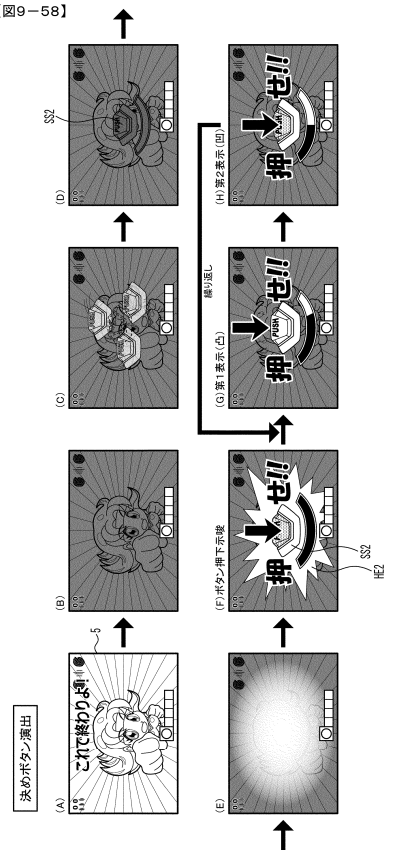
【図９－５６】



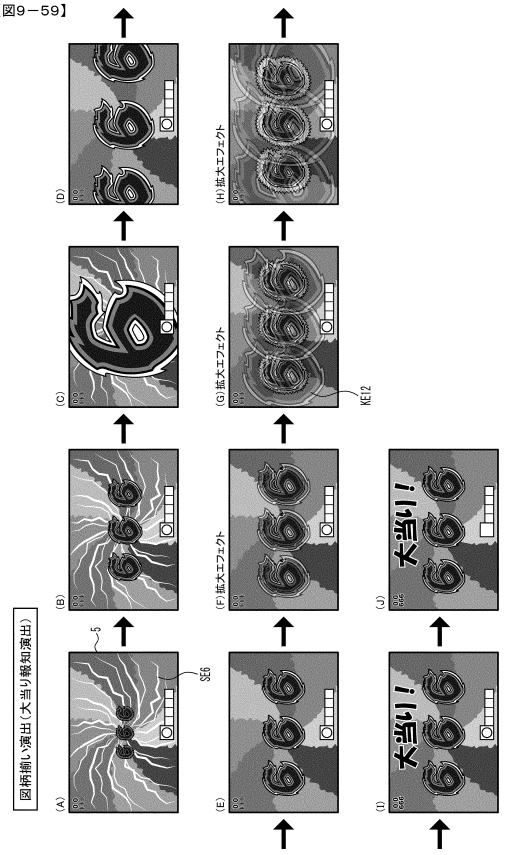
【図９－５７】



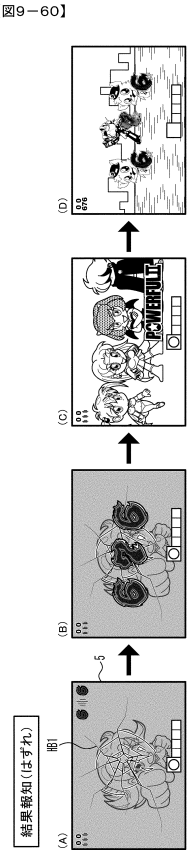
【図９－５８】



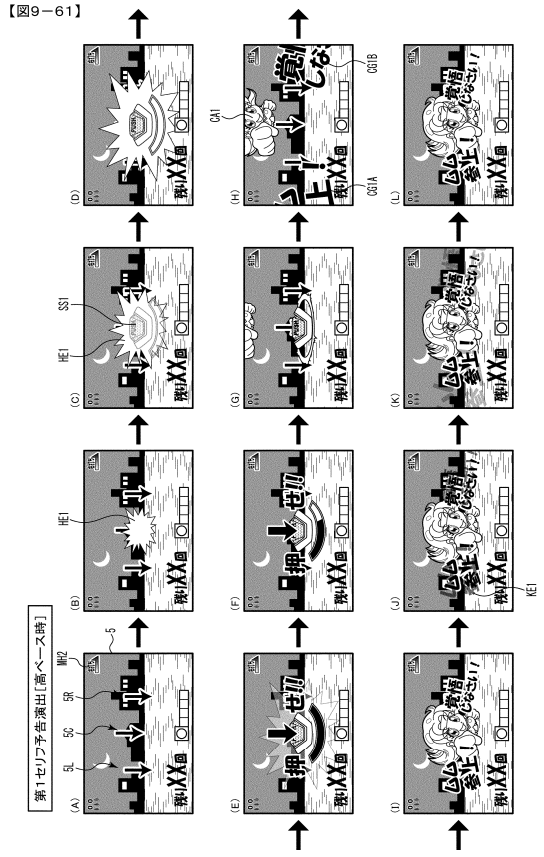
【図９－５９】



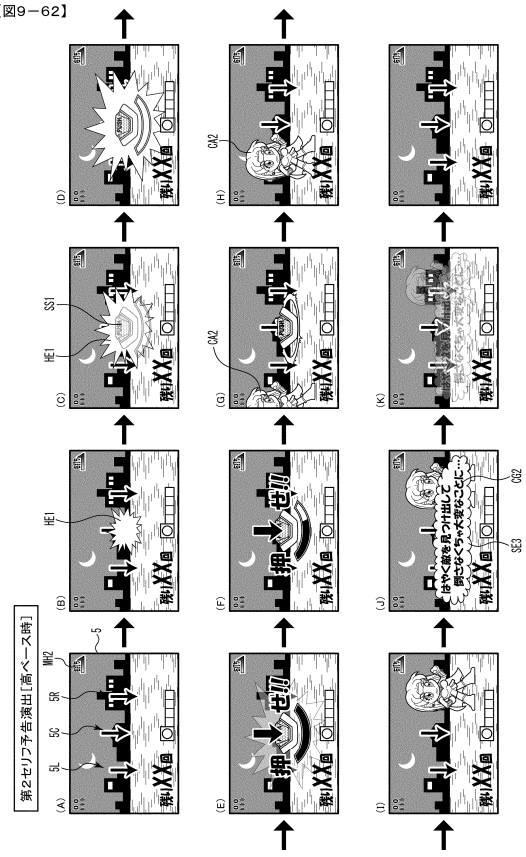
【図９－６０】



【図９－６１】

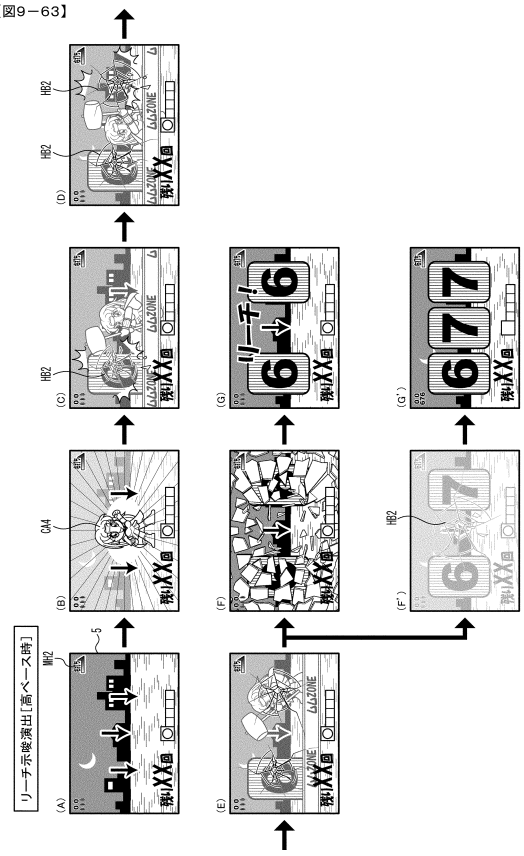


【図９－６２】



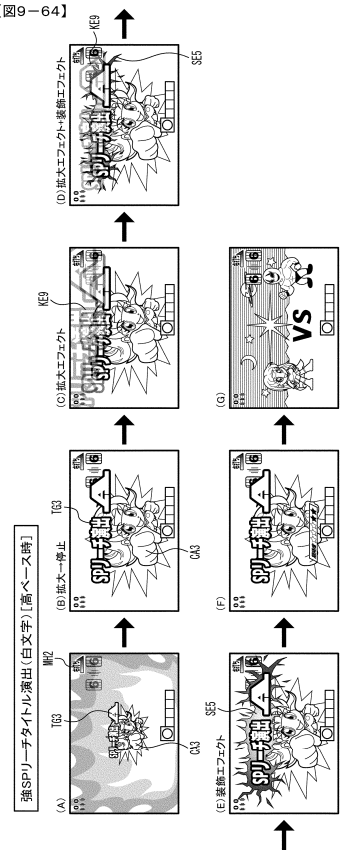
【図９－６３】

【図9－63】



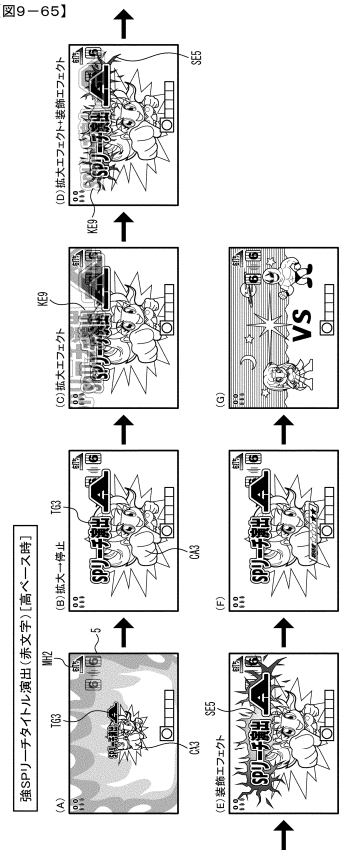
【図９－６４】

【図9－64】



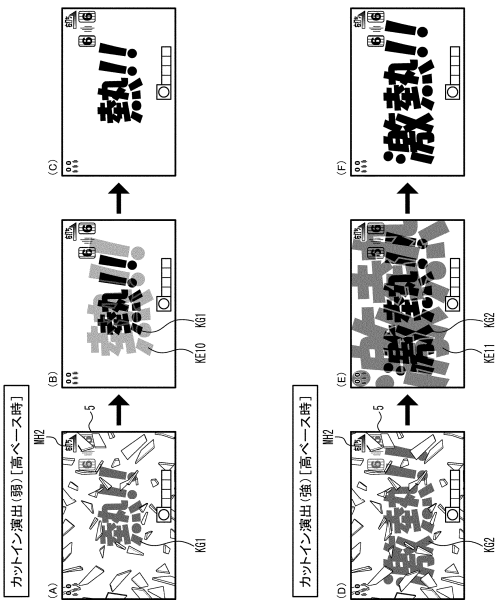
【図９－６５】

【図9－65】



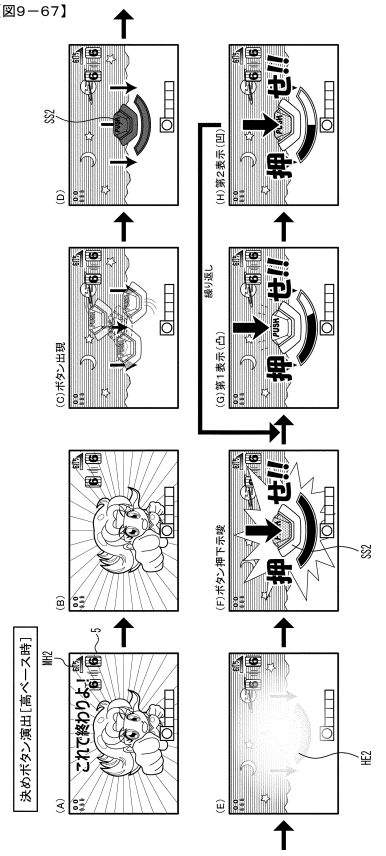
【図９－６６】

【図9－66】



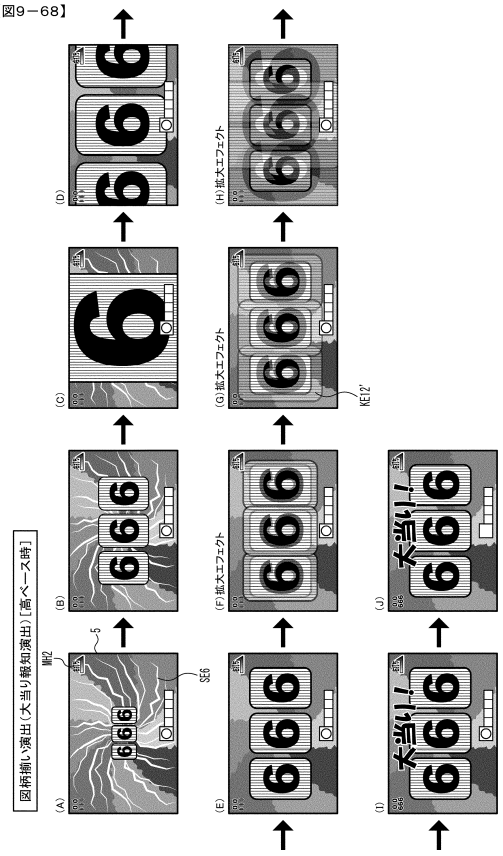
【図９－６７】

【図9－67】



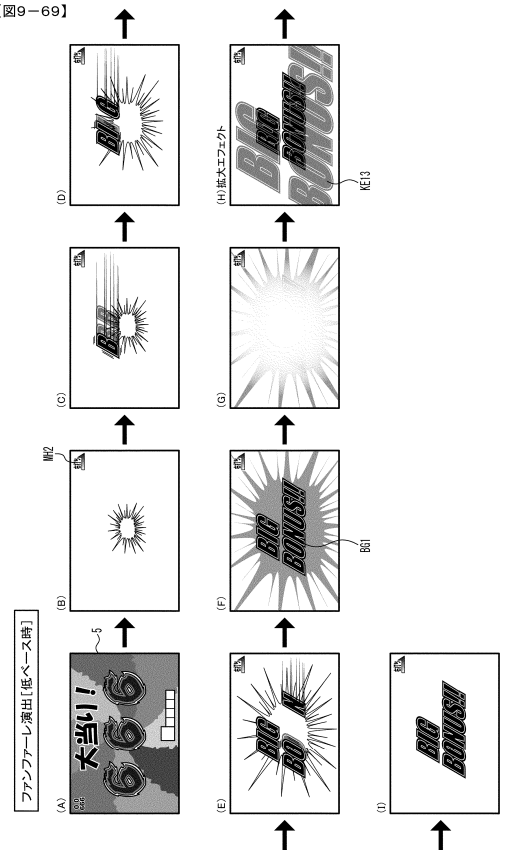
【図９－６８】

【図9－68】



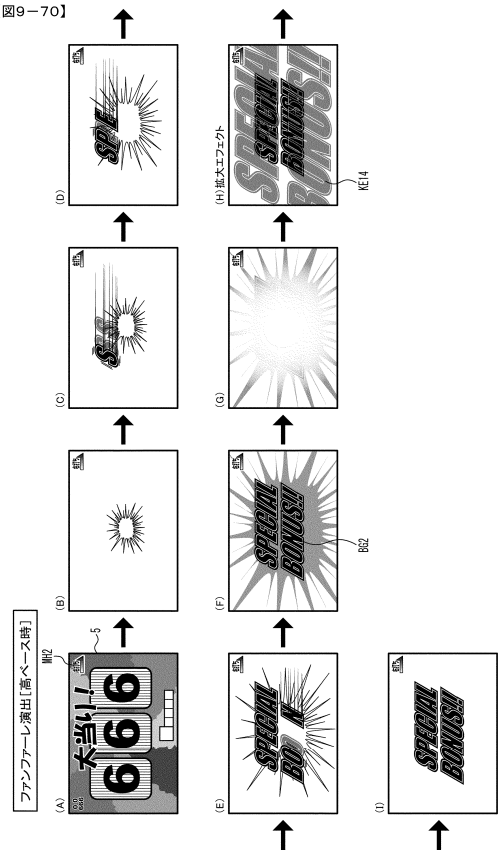
【図９－６９】

【図9－69】

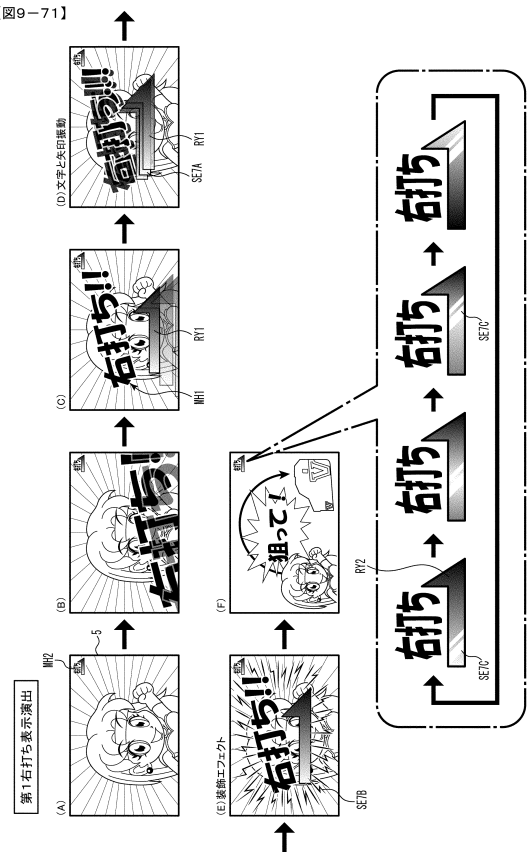


【図９－７０】

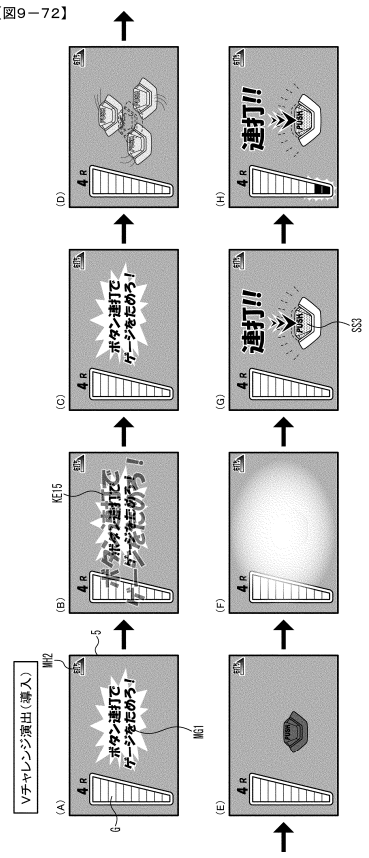
【図9－70】



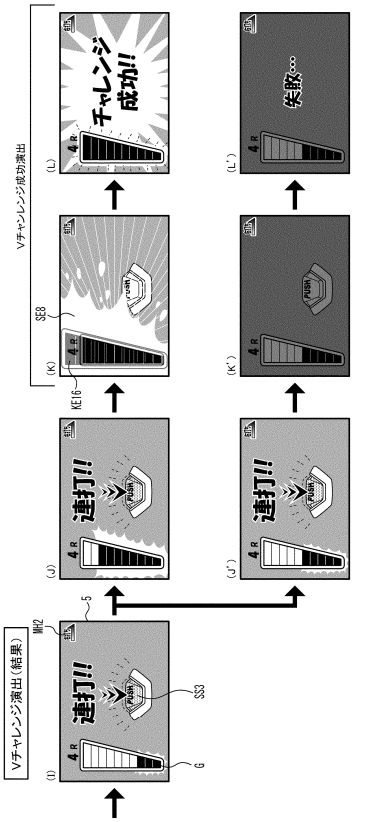
【図９－７１】
【図9－71】



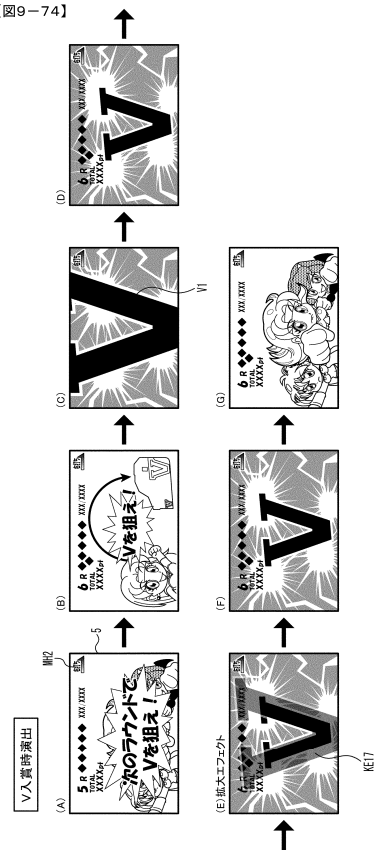
【図９－７２】
【図9－72】



【図９－７３】
【図9－73】

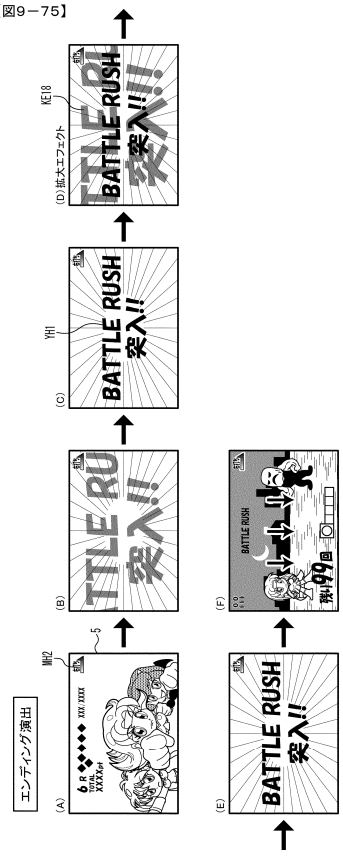


【図９－７４】
【図9－74】



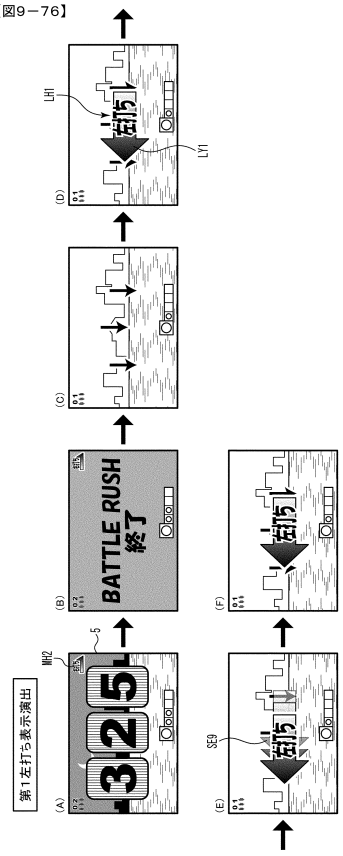
【図９－７５】

【図9－75】



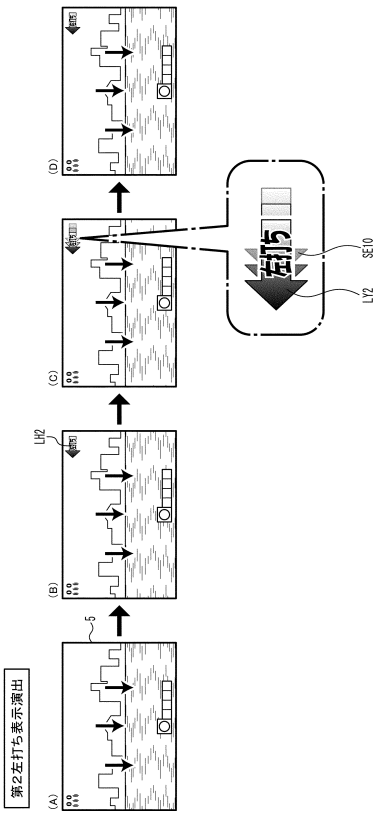
【図９－７６】

【図9－76】



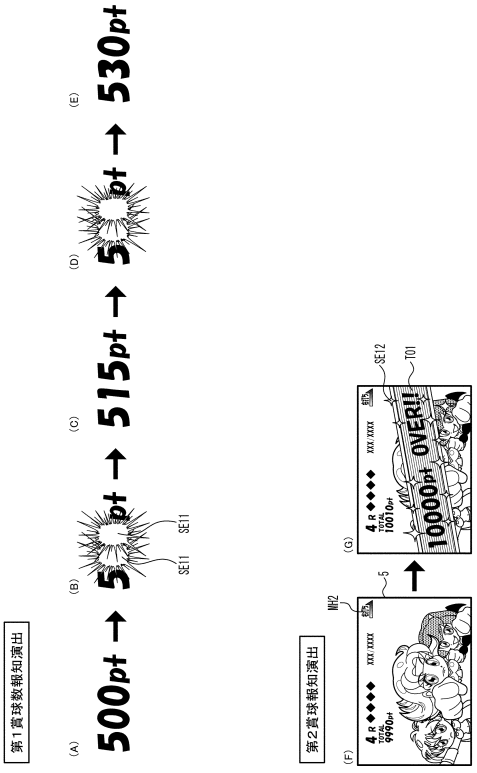
【図９－７７】

【図9－77】

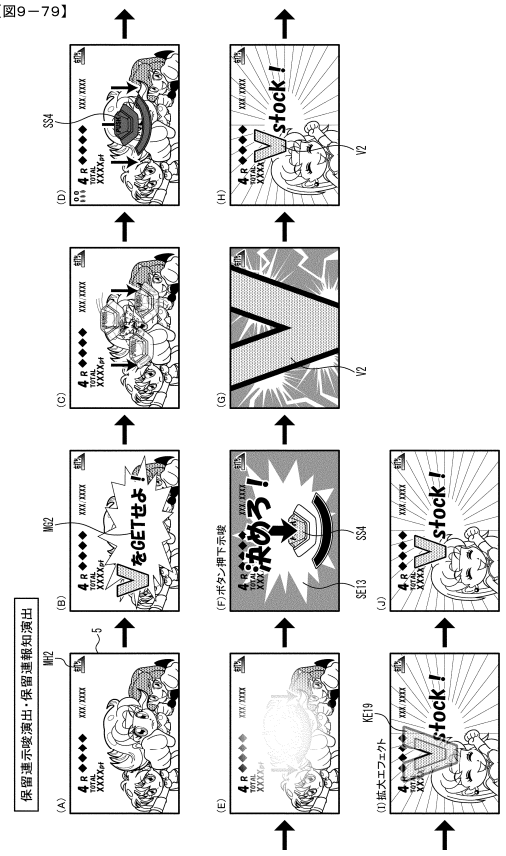


【図９－７８】

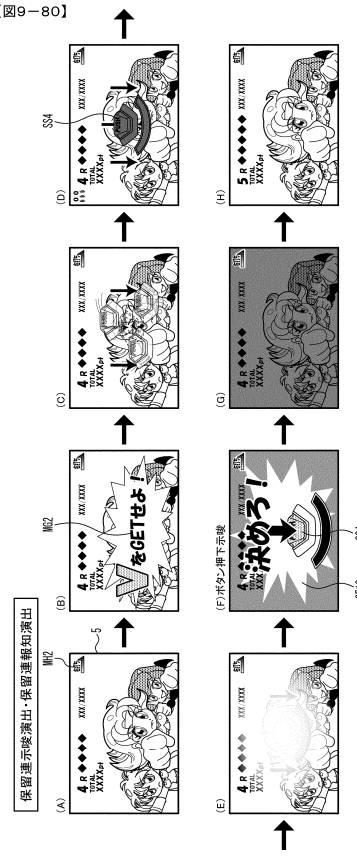
【図9－78】



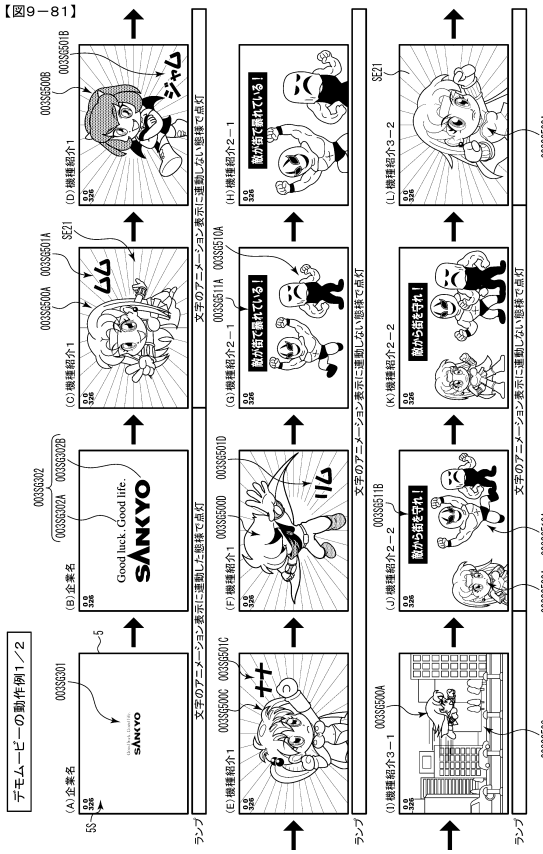
【図９－７９】



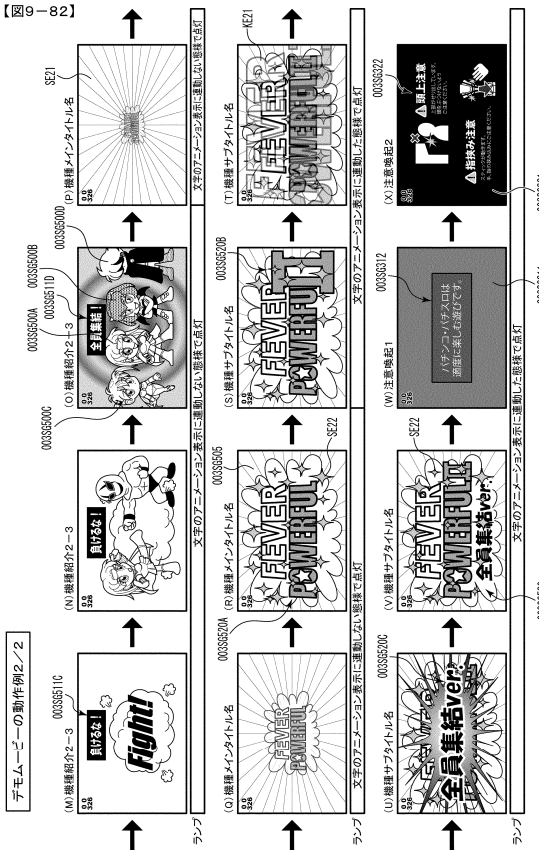
【図９－８０】



【図９－８１】

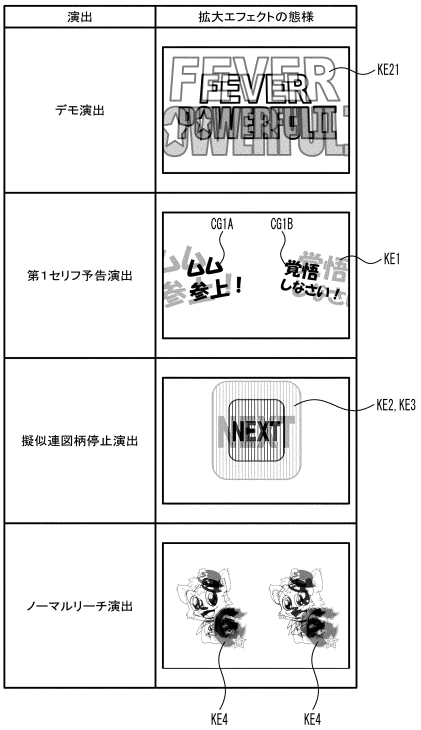


【図９－８２】



【図９－８３】

【図９－８３】



【図９－８４】

【図９－８４】

演出	拡大エフェクトの態様
弱SPリーチタイトル演出	ヒンを倒せ！ TG1 KE6
発展演出	発展 SE4 KE8
強SPリーチタイトル演出	KE9 TG3
カットイン演出（弱）	熱!! KG1 KE10

【図９－８５】

【図９－８５】

演出	拡大エフェクトの態様
カットイン演出（強）	激熱!! KG2 KE11
結果報知（大当り）	666 KE12
ファンファーレ演出	BIG BONUS!! BG1 KE13
Vチャレンジ演出（導入）	ボタン連打で ゲージをためろ！ MG1 KE15

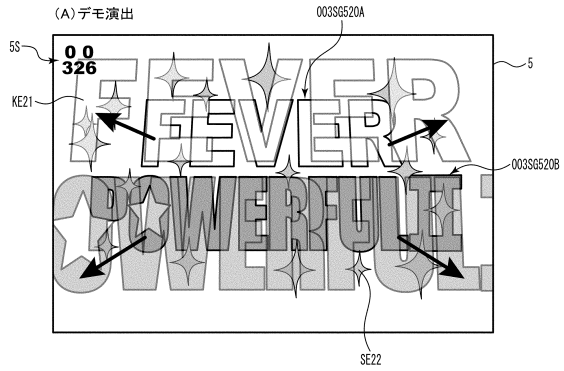
【図９－８６】

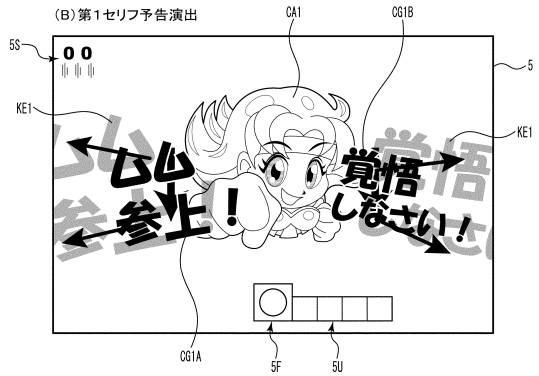
【図９－８６】

演出	拡大エフェクトの態様
Vチャレンジ演出（結果）（Vチャレンジ成功演出）	KE16 G
V入賞時演出	V KE17 V1
エンディング演出	BATTLE RUSH 突入!!! KE18 YH1

【図９－８７】

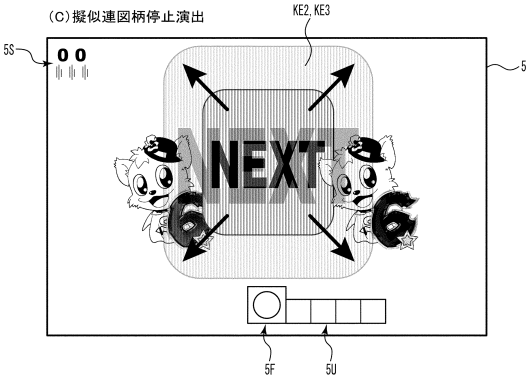
【図９－８７】

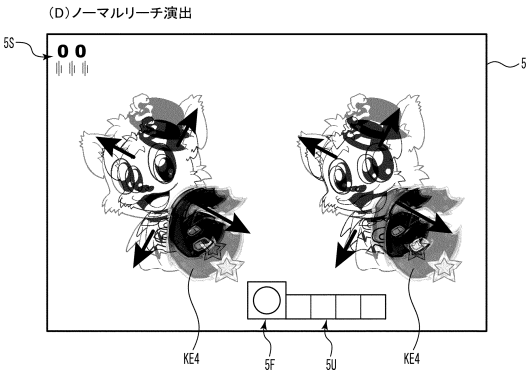




【図９－８８】

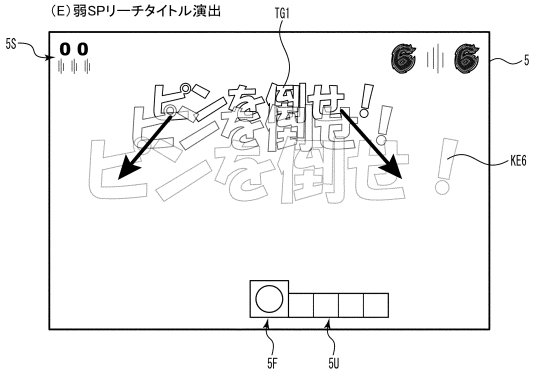
【図９－８８】

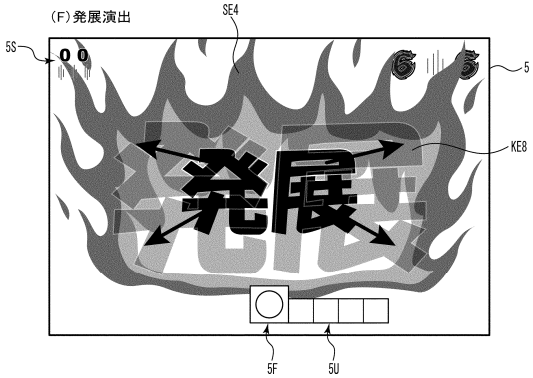




【図９－８９】

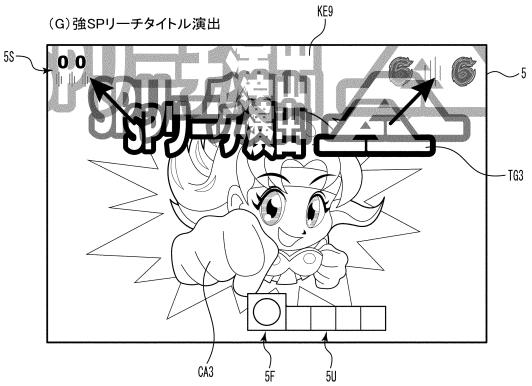
【図９－８９】

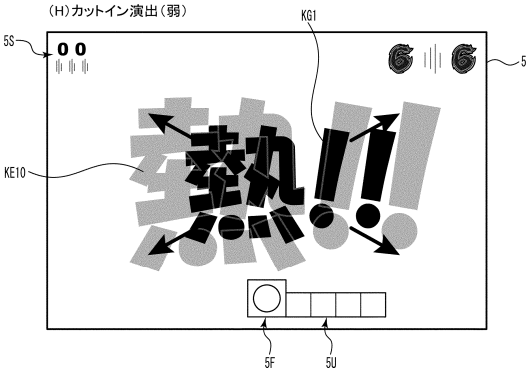




【図９－９０】

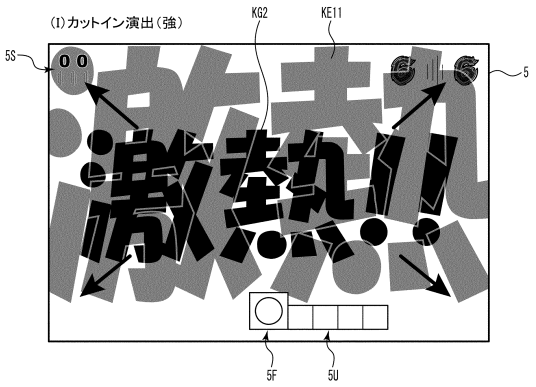
【図９－９０】

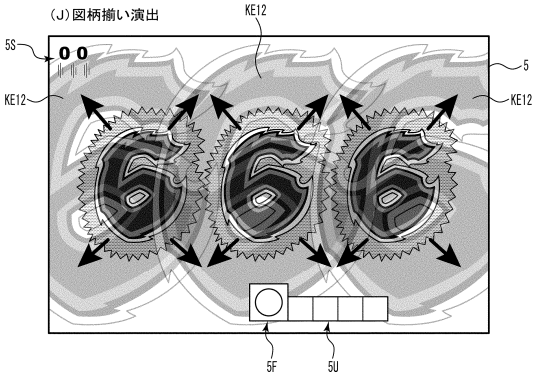




【図９－９１】

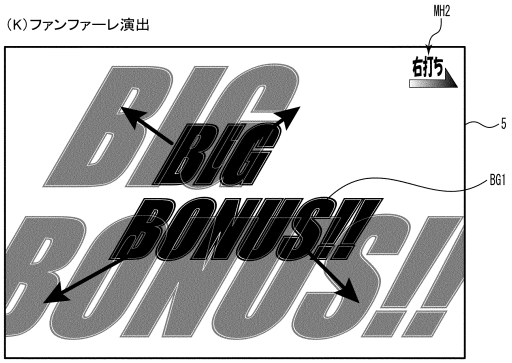
【図9－91】

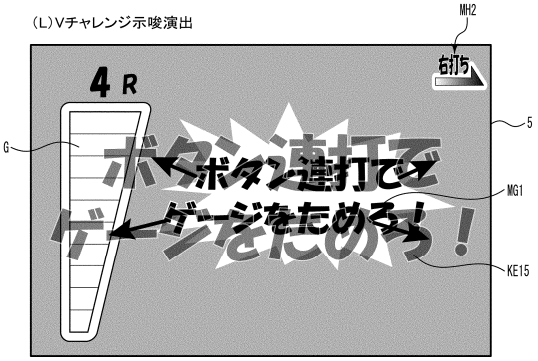




【図９－９２】

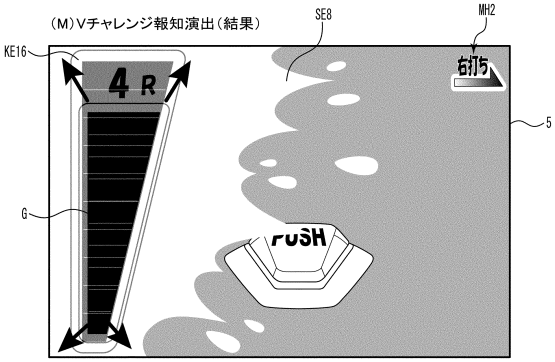
【図9－92】

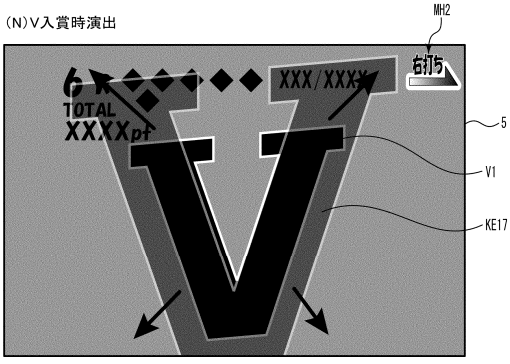




【図９－９３】

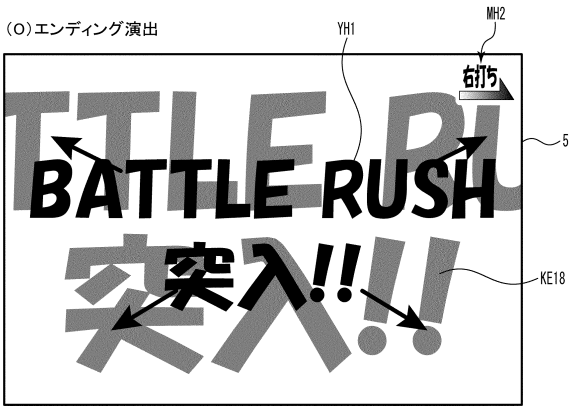
【図9－93】





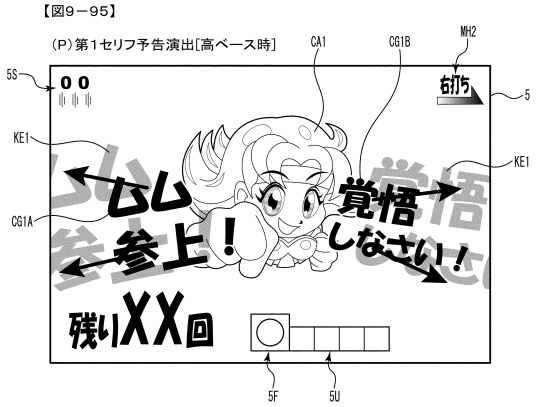
【図９－９４】

【図9－94】



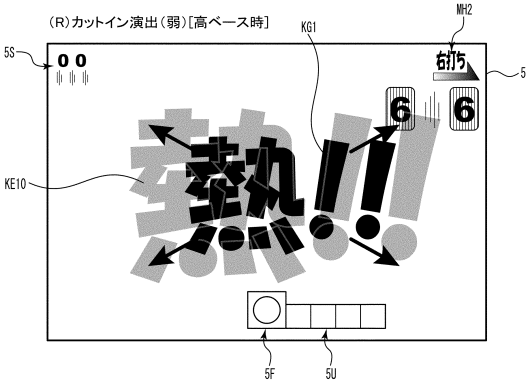
【図９－９５】

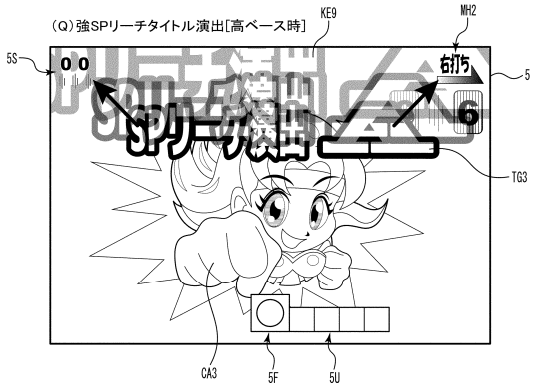
【図9－95】

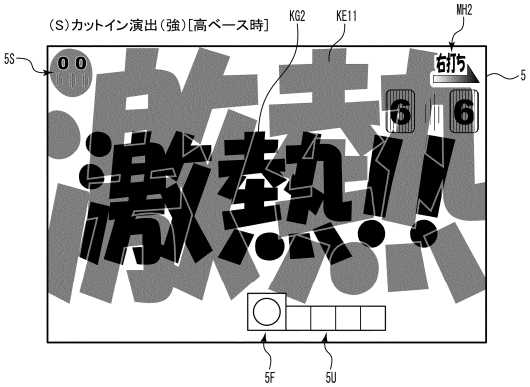


【図９－９６】

【図9－96】

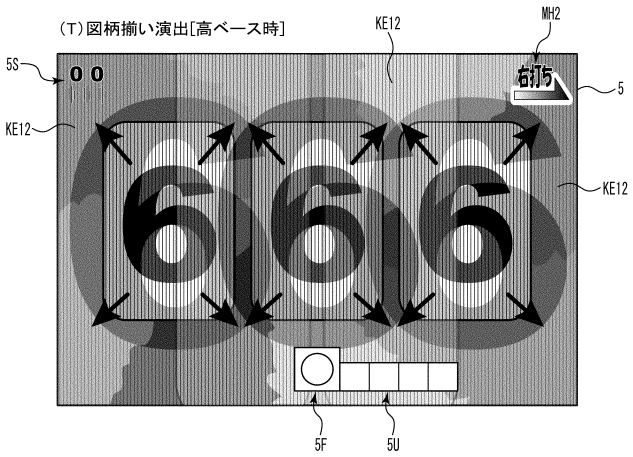






【図９－９７】

【図9－97】



【図９－９８】

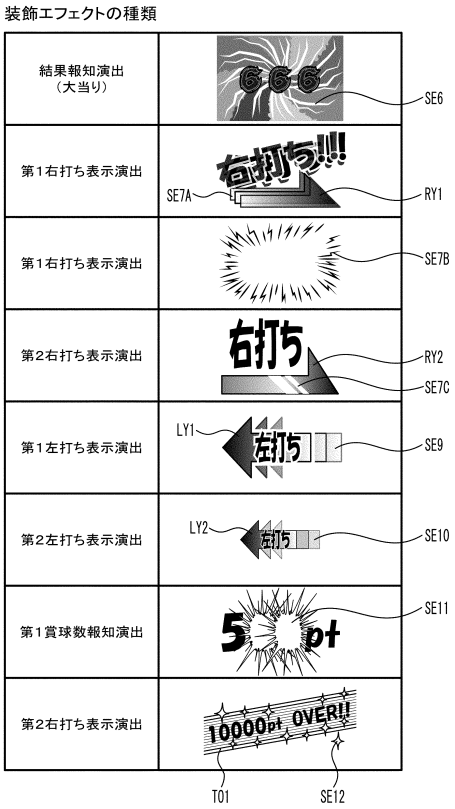
【図9－98】

装飾エフェクトの種類

デモ演出	SE22
変動開始時（低ベース）	SE1
変動停止時（低ベース）	SE2
予告ボタン演出	HE1, SS1
セリフ予告演出②	SE3, CG2
リーチ示唆演出	HB1
発展演出	SE4
強SPリーチタイトル演出	TG3, SE5
決めボタン演出	HE2, SS2

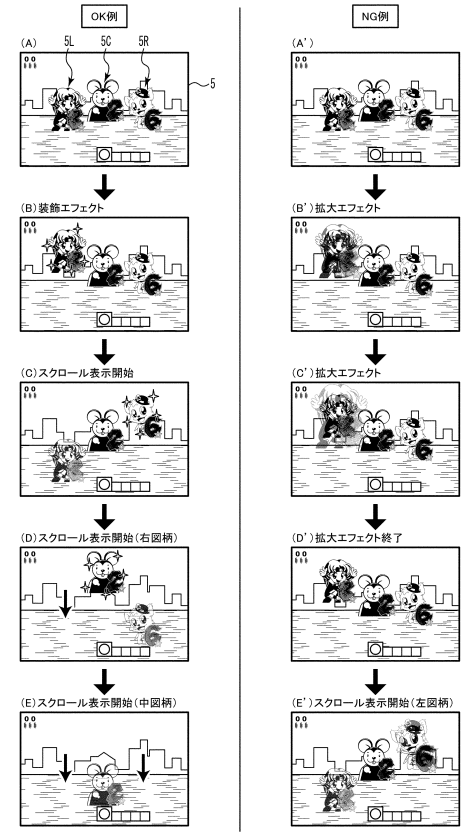
【図９－９９】

【図9－99】



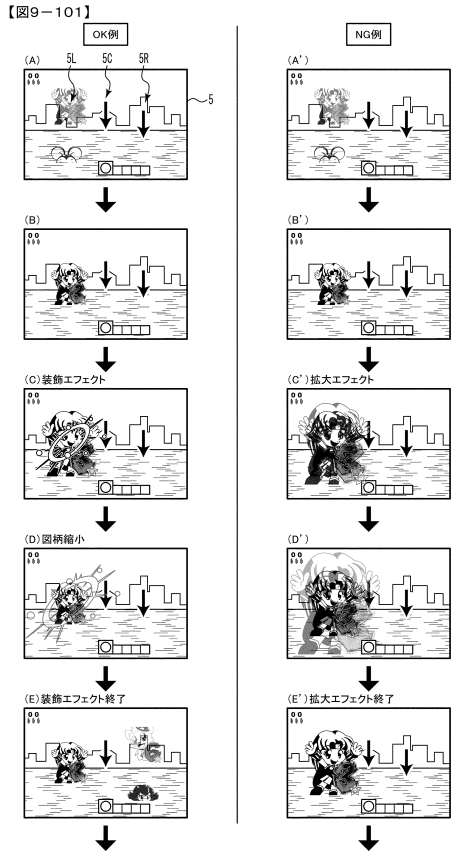
【図９－１００】

【図9－100】



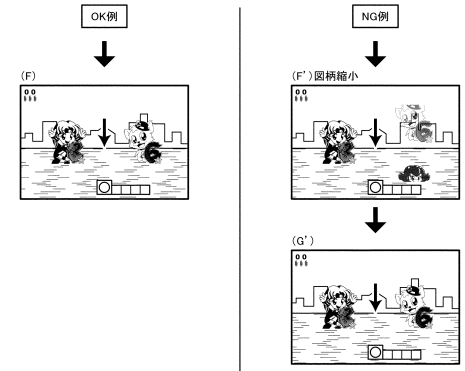
【図９－１０１】

【図9－101】

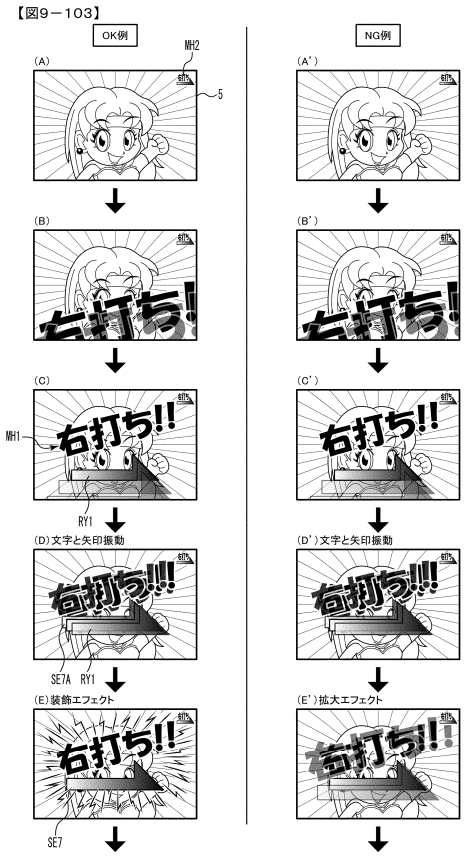


【図９－１０２】

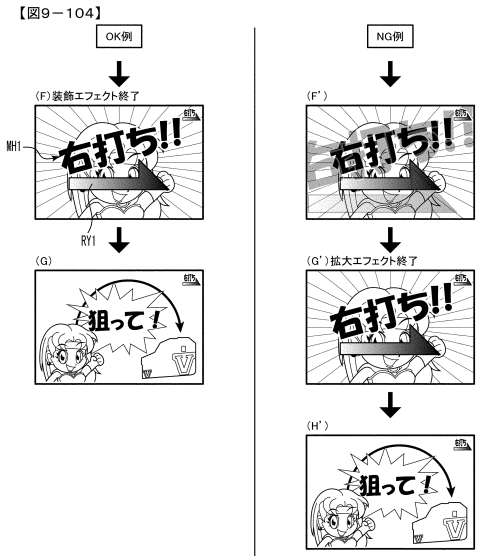
【図9－102】



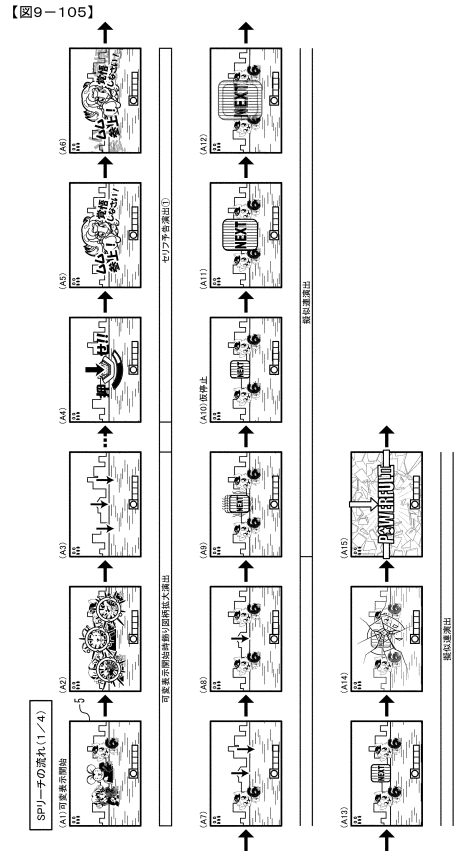
【図９－１０３】



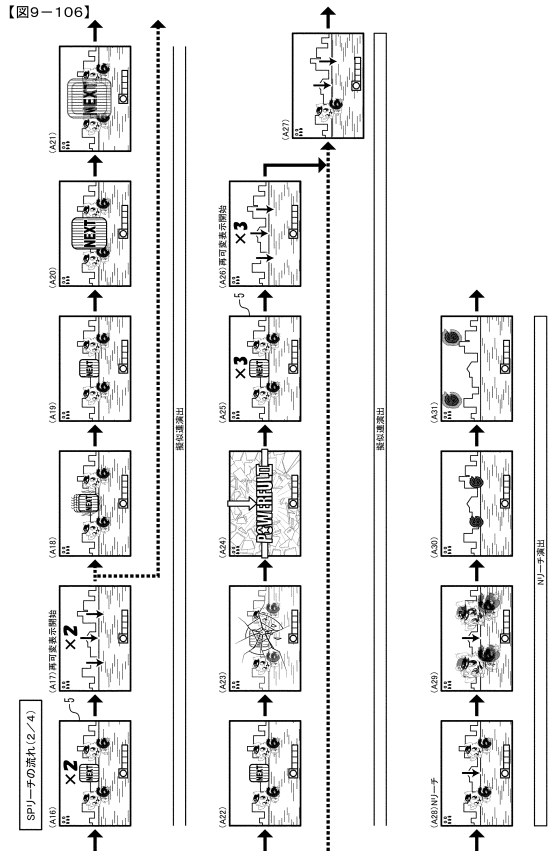
【図９－１０４】



【図９－１０５】

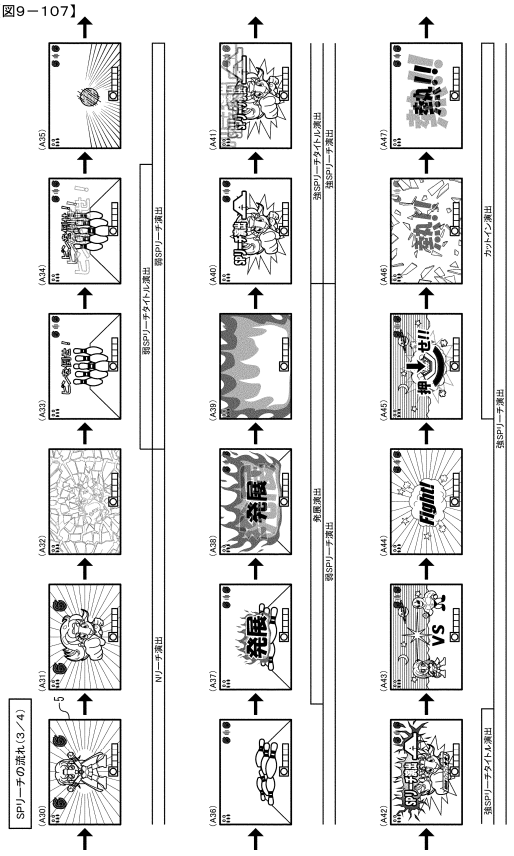


【図９－１０６】



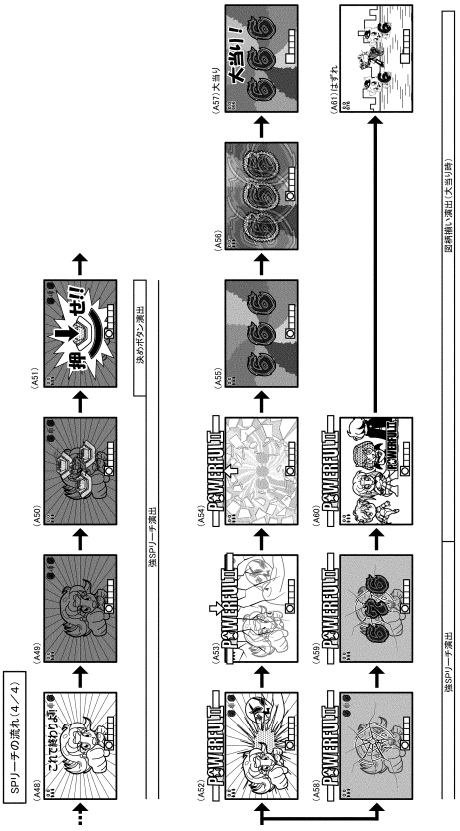
【図９－１０７】

【図9－107】



【図９－１０８】

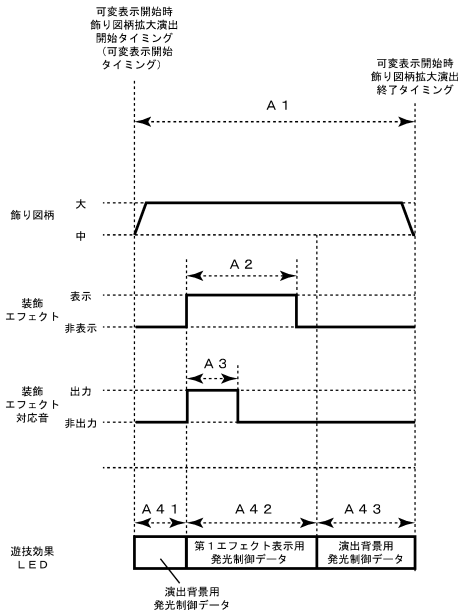
【図9－108】



【図９－１０９】

【図9－109】

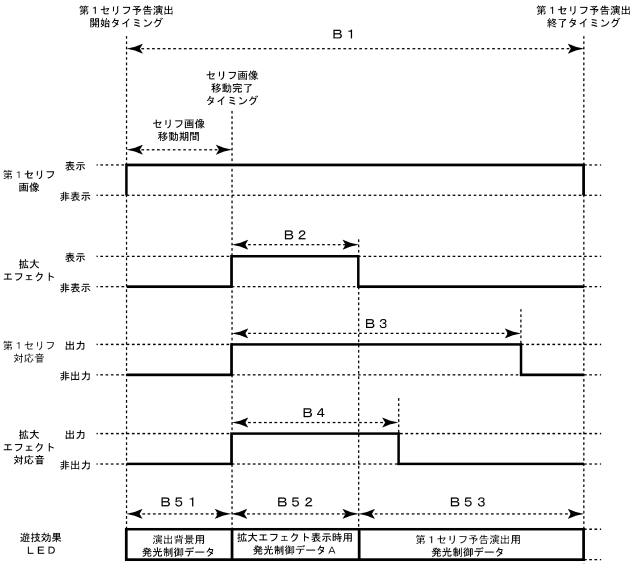
可変表示開始時飾り図柄拡大演出



【図９－１１０】

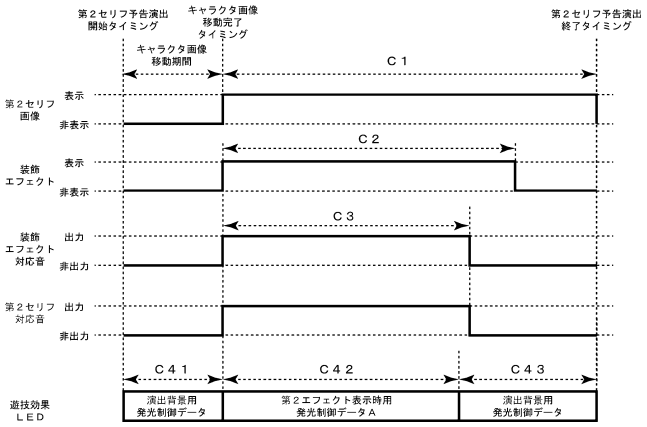
【図9－110】

第１セリフ予告演出



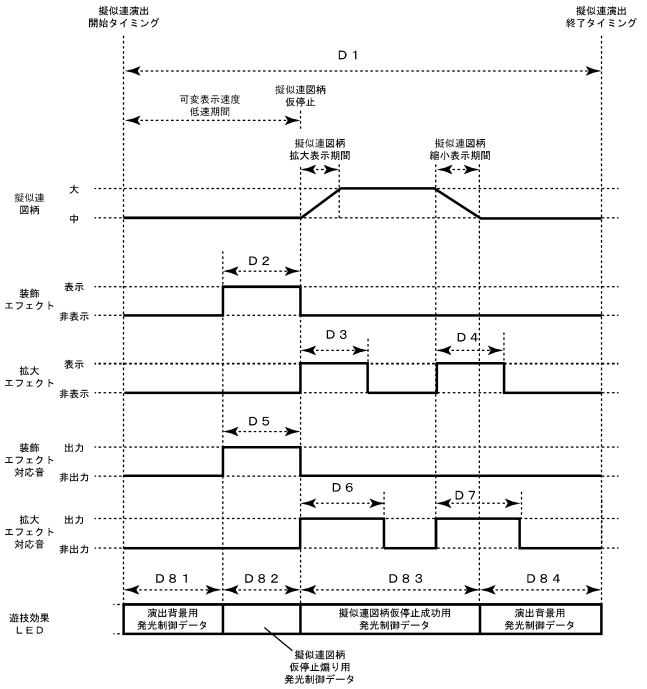
【図９－１１１】

【図9－111】
第２セリフ予告演出



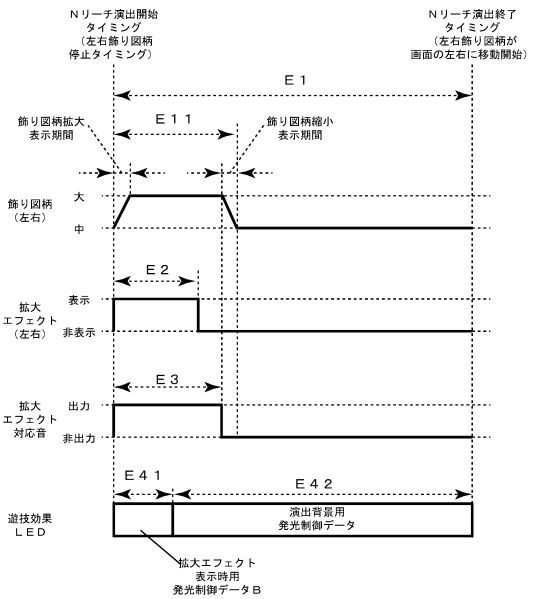
【図９－１１２】

【図9－112】
擬似連演出



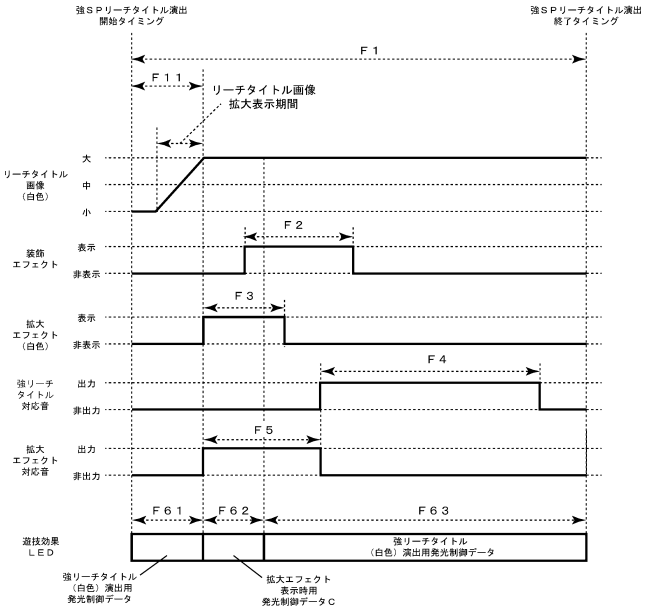
【図９－１１３】

【図9－113】
ノーマルリーチ演出



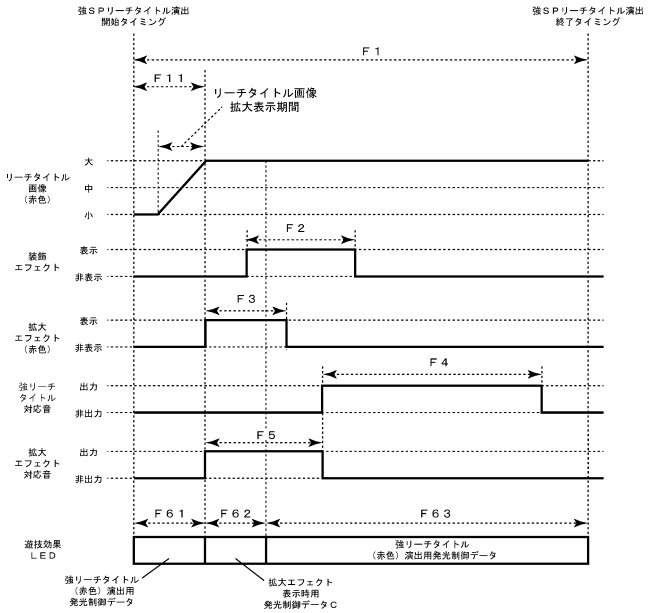
【図９－１１４】

【図9－114】
強ＳＰリーチタイトル演出



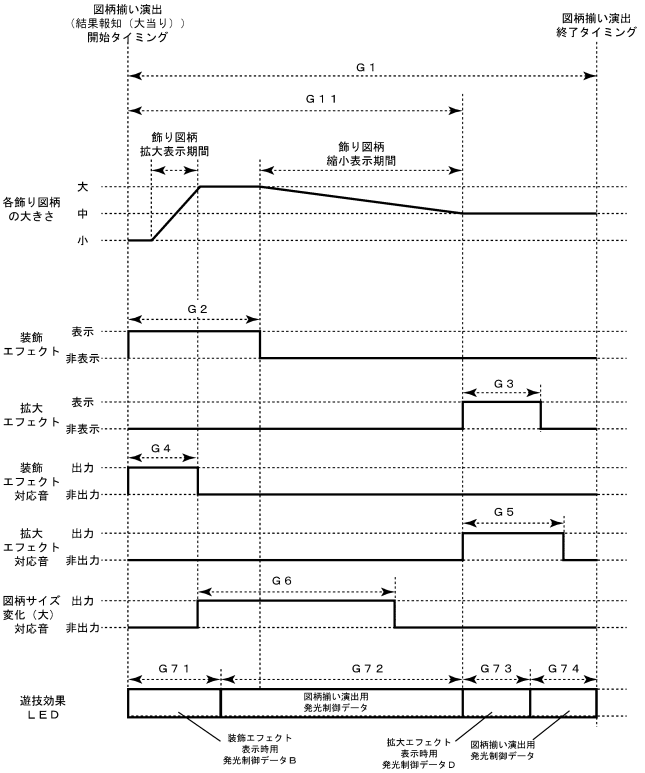
【図９－１１５】

【図9－115】
強ＳＰリーチタイトル演出



【図９－１１６】

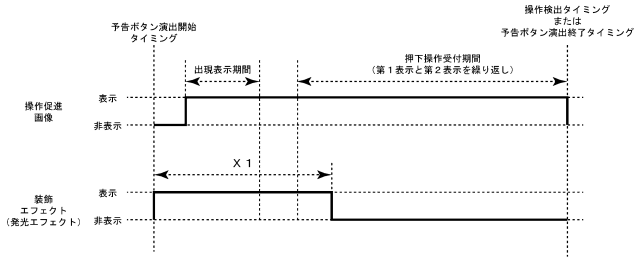
【図9－116】
図柄揃い演出



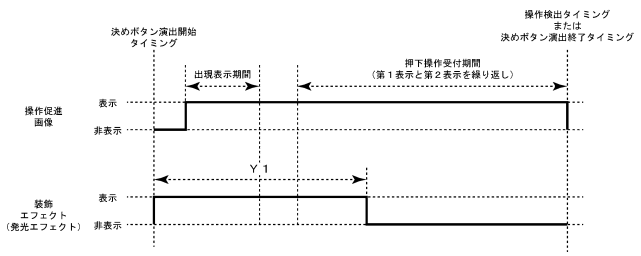
【図９－１１７】

【図9－117】

（Ａ）予告ボタン演出（セリフ予告演出、カットイン演出前に実行）



（Ｂ）決めボタン演出（決め演出前に実行）



【図９－１１８】

【図9－118】

	説明
Ａ１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間
Ａ２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間
Ａ３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ａ４１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における第１エフェクト表示用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ１	第１セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｂ２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｂ３	第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間
Ｂ４	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｂ５１	第１セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５３	第１セリフ予告演出における第１セリフ予告演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ１	第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｃ２	第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｃ３	第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間
Ｃ４１	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４２	第２セリフ予告演出における第２エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４３	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図９－１１９】

【図9－119】

	説明
Ｄ１	擬似連演出における「中」の飾り図柄（擬似連図柄）の表示期間
Ｄ２	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた装飾エフェクトの表示期間
Ｄ３	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ４	擬似連演出における擬似連図柄の縮小に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ５	擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｄ６	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ７	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ８１	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８２	擬似連演出における擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８３	擬似連演出における擬似連図柄仮停止成功用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８４	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間
Ｅ１１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間
Ｅ２	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間
Ｅ３	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｅ４１	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ４２	ノーマルリーチ演出における演出背景用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図９－１２０】

【図9－120】

	説明
Ｆ１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像の表示期間
Ｆ１１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間
Ｆ２	強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｆ３	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｆ４	強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間
Ｆ５	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｆ６１	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６２	強スーパーリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＣを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６３	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ１	図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間
Ｇ１１	図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間
Ｇ２	図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｇ３	図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｇ４	図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｇ５	図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｇ６	図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間
Ｇ７１	図柄揃い演出における装飾エフェクト表示用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７２	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７３	図柄揃い演出における拡大エフェクト変表示用発光制御データＤを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７４	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｘ１	予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｙ１	決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間

【図９－１２１】

【図9－121】

（Ａ）可変表示開始時飾り図柄拡大演出における各期間の関係
Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３
Ａ１－Ａ２＞Ａ２

（Ｂ）第１セリフ予告演出における各期間の関係
Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４
Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４
Ｂ１－Ｂ２＞Ｂ２

（Ｃ）第２セリフ予告演出における各期間の関係
Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３

（Ｄ）擬似連演出における各期間の関係
Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞Ｄ５、Ｄ１＞Ｄ６、Ｄ１＞Ｄ７
Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７
Ｄ２＝Ｄ５、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４
Ｄ１－Ｄ２＞Ｄ２、Ｄ１－Ｄ３＞Ｄ３、Ｄ１－Ｄ４＞Ｄ４
Ｄ２＞Ｄ３、Ｄ２＞Ｄ４

（Ｅ）ノーマルリーチ演出における各期間の関係
Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３
Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２
Ｅ１－Ｅ２＞Ｅ２

（Ｆ）強スーパーリーチタイトル演出における各期間の関係
Ｆ１＞Ｆ１１、Ｆ１＞Ｆ２、Ｆ１＞Ｆ３、Ｆ１＞Ｆ４、Ｆ１＞Ｆ５
Ｆ５＞Ｆ３
Ｆ１－Ｆ２＞Ｆ２、Ｆ１－Ｆ３＞Ｆ３
Ｆ２＞Ｆ３

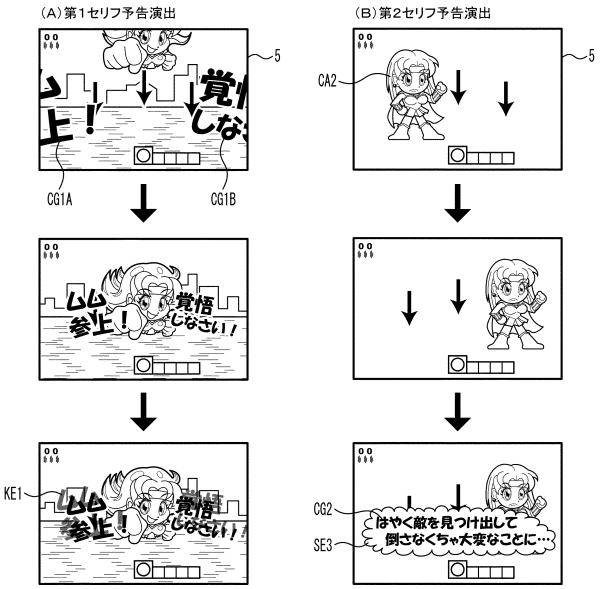
（Ｇ）図柄揃い演出における各期間の関係
Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６
Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３
Ｇ１－Ｇ２＞Ｇ２、Ｇ１－Ｇ３＞Ｇ３
Ｇ２＞Ｇ３

（Ｈ）予告ボタン演出と決めボタン演出における各期間の関係
Ｙ１＞Ｘ１

【図９－１２２】

【図9－122】

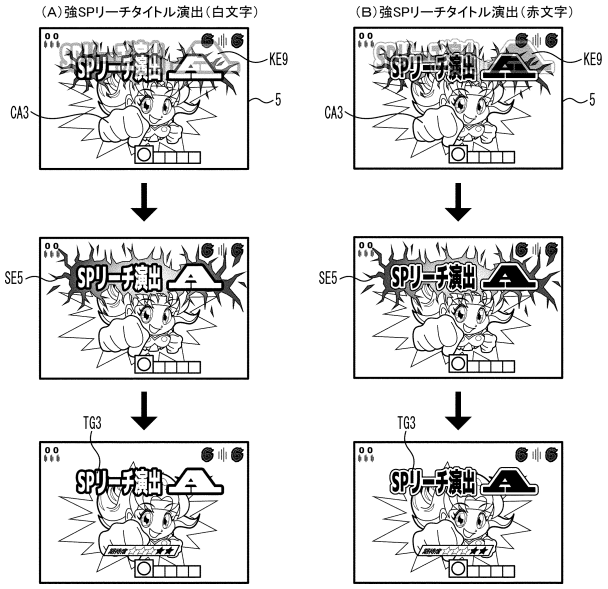
セリフ予告演出の比較



【図９－１２３】

【図9－123】

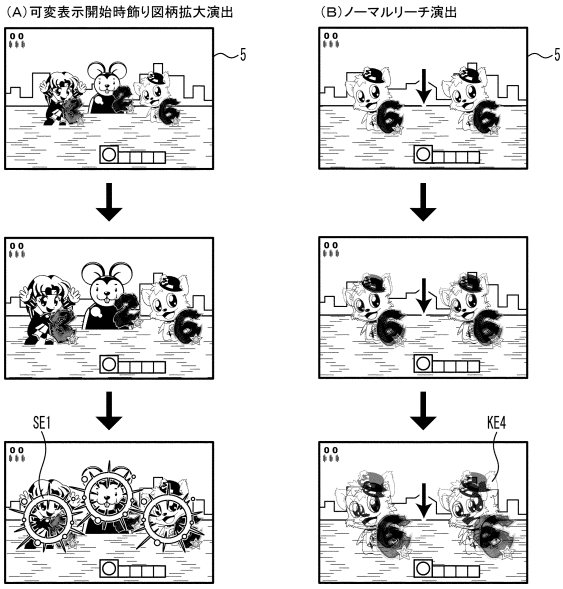
強SPリーチタイトル演出の比較



【図９－１２４】

【図9－124】

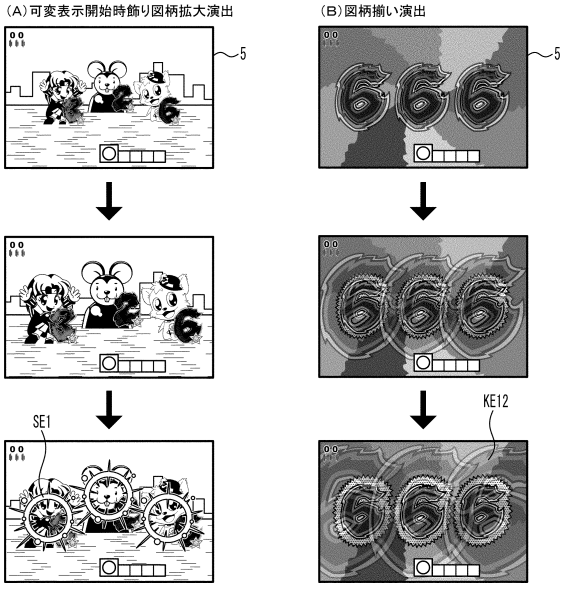
可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



【図９－１２５】

【図9－125】

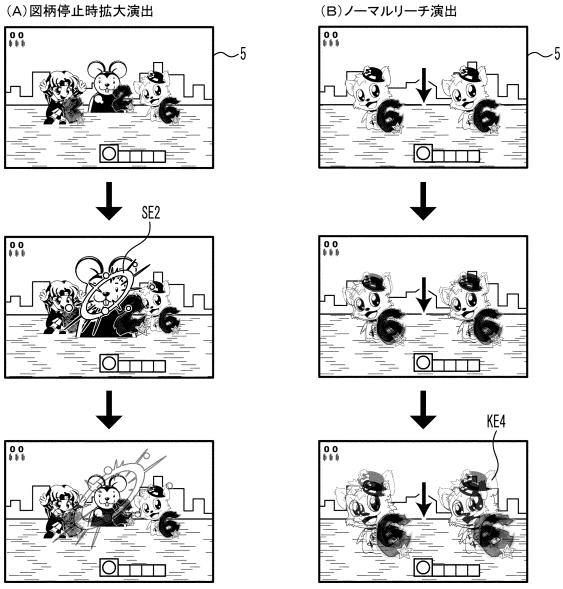
可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較



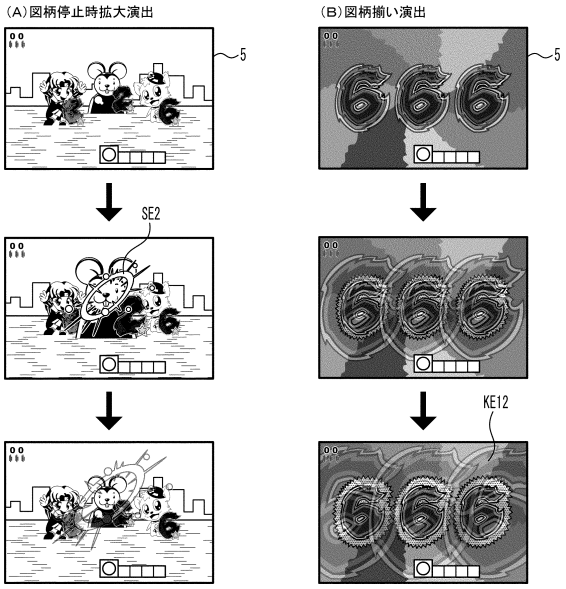
【図９－１２６】

【図9－126】

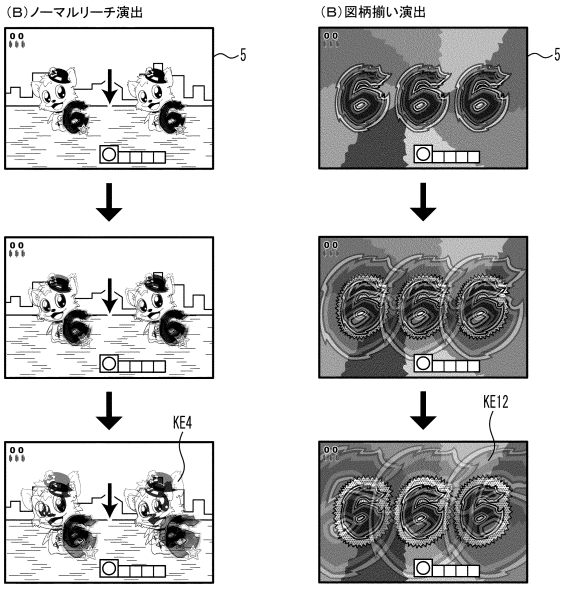
図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



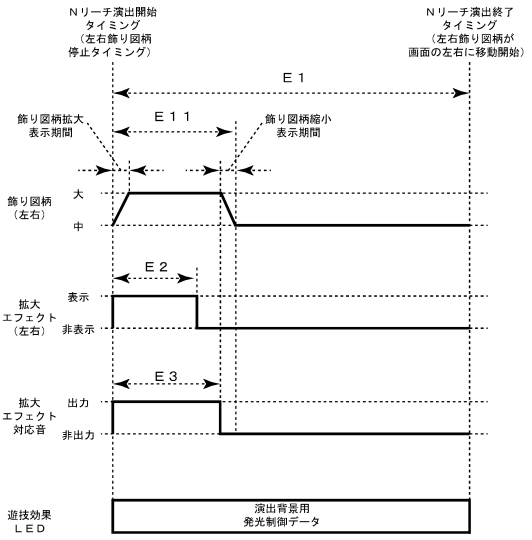
【図９－１２７】
【図9－127】
図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較



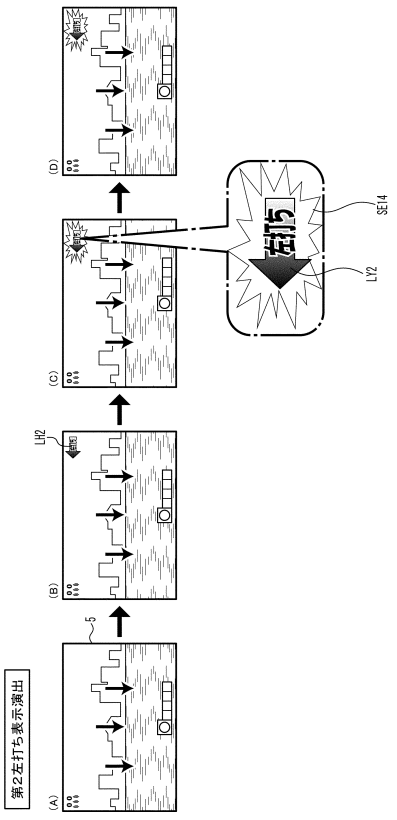
【図９－１２８】
【図9－128】
ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較



【図９－１２９】
【図9－129】
ノーマルリーチ演出



【図９－１３０】
【図9－130】



【図９－１３１】

【図9－131】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～49	大当りC
	50～99	大当りD

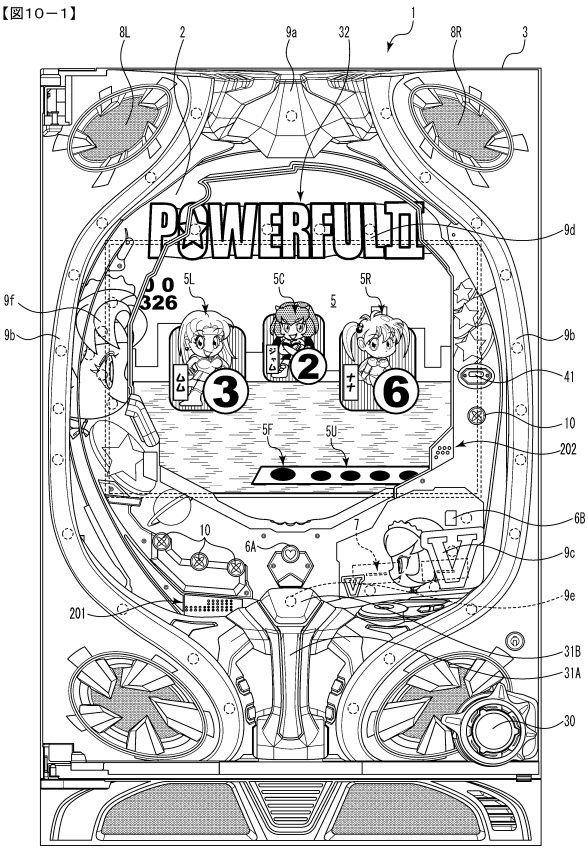
（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10
大当りD	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	8

※：大当りB～大当りDにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞（第2大入賞口への入賞）が条件

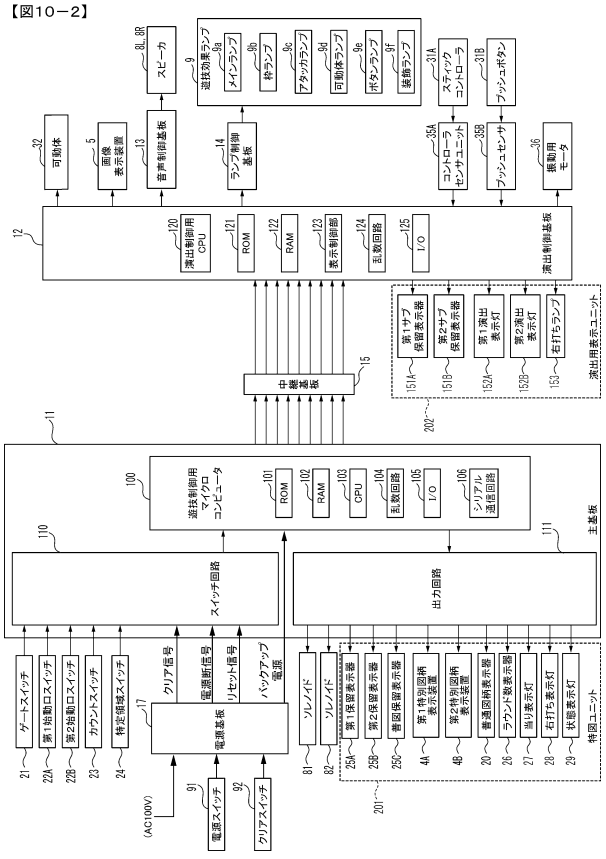
【図１０－１】

【図10－1】



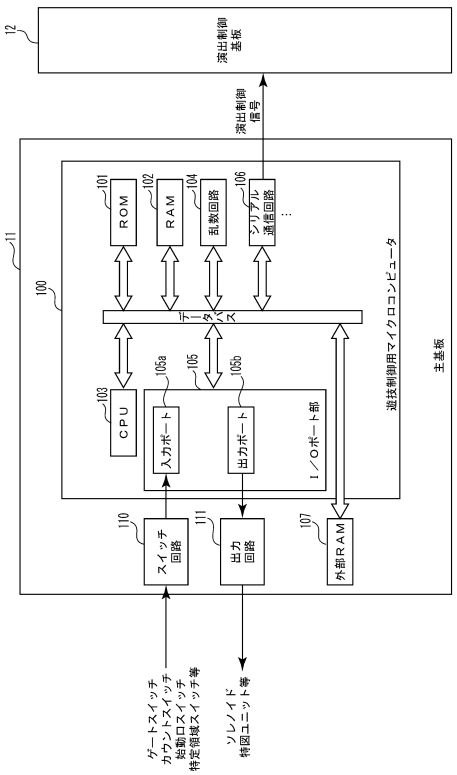
【図１０－２】

【図10－2】



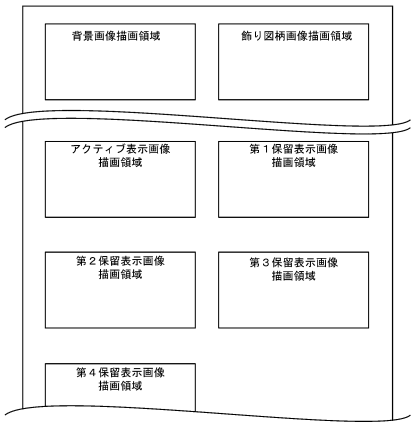
【図１０－３】

【図10－3】



【図１０－４】

【図10－4】ＶＲＡＭの内容



【図１０－５】

【図10－5】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
アクティブ表示画像 描画領域	アクティブ表示 保留表示シフトアニメーションとして アクティブ表示エリアに向けて移動する １個目の保留表示	高
第１保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた１個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの１個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する２個目の保留表示	
第２保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた２個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの２個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する３個目の保留表示	
第３保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた３個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの３個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する４個目の保留表示	低
第４保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた４個目の保留表示	

【図１０－６】

【図10－6】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1特図保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2特図保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	はずれ演出パターン	始動入賞時の入賞時判定結果(はずれ演出パターン)を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図１０－７】

【図10－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～100	はずれ演出判定用
MR4	1～100	変動パターン種別判定用
MR5	1～997	変動パターン判定用
MR6	1～65536	普図表示結果判定用
MR7	1～65536	初期値決定用

【図１０－８】

【図10－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１０－９】

【図10－9】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１０－１０】

【図10－10】

はずれ演出判定テーブル

判定値(MR3)	はずれ演出
1～85	非リーチ
86～100	リーチ

【図１０－１１】

【図10－11】

(A)変動パターン種別判定テーブルA
(低確低ベース状態用)

判定値(MR4)	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～95	スーパーリーチα
96～100	スーパーリーチβ

(B)変動パターン種別判定テーブルB
(低確低高ベース状態用)

判定値(MR4)	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～100	スーパリーチγ

(C)変動パターン種別判定テーブルC
(高確高ベース状態用)

判定値(MR4)	変動パターン種別
1～100	ノーマルリーチ

【図１０－１２】

【図10－12】

（Ａ）通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	非リーチ（はずれ）
PA2-1A	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-1B	25000	擬似連１回ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2A	60000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-2B	65000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3A	70000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PA2-3B	75000	擬似連３回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1A	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-1B	25000	擬似連１回ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2A	60000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-2B	65000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-3A	70000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）
PB1-3B	75000	擬似連３回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）

（Ｂ）時短状態（低確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	7000	非リーチ（はずれ）
PA1-5	2000	非リーチ（はずれ）
PA2-4A	10000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-4B	15000	擬似連１回ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-5A	30000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PA2-5B	35000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PB1-4A	10000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-4B	15000	擬似連１回ノーマルリーチ（大当り）
PB1-5A	30000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）
PB1-5B	35000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）

（Ｃ）確変状態（高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-6	3000	非リーチ（はずれ）
PA1-7	500	非リーチ（はずれ）
PA2-6	5000	ノーマルリーチ（はずれ）
PB1-6	5000	ノーマルリーチ（大当り）

【図１０－１３】

【図10－13】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ
（低確低ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-1

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-2

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ
（低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数３個）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-3

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-1A
901～997	PA2-1B

（Ｅ）はずれ用変動パターン判定テーブルＥ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチα）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-2A
901～997	PA2-2B

（Ｆ）はずれ用変動パターン判定テーブルＦ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチβ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-3A
901～997	PA2-3B

【図１０－１４】

【図10－14】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＧ
（低確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-4

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＨ
（低確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個以上）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-5

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＩ
（低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～920	PA2-4A
921～997	PA2-4B

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＪ
（低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチγ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～950	PA2-5A
951～997	PA2-5B

【図１０－１５】

【図10－15】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＫ
（高確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-6

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＬ
（高確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個以上）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-7

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＭ
（高確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA2-6

【図１０－１６】

【図10－16】

（Ａ）大当り用変動パターン判定テーブルＡ
（低確低ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～30	PB1－1A
31～80	PB1－1B
81～170	PB1－2A
171～320	PB1－2B
321～600	PB1－3A
601～997	PB1－3B

（Ｂ）大当り用変動パターン判定テーブルＢ
（低確高ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～90	PB1－4A
91～280	PB1－4B
281～580	PB1－5A
581～997	PB1－5B

（Ｃ）大当り用変動パターン判定テーブルＣ
（高確高ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PB1－6

【図１０－１７】

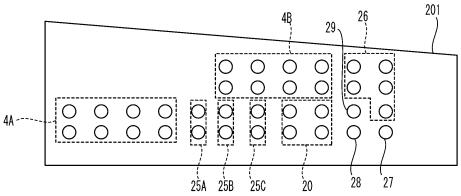
【図10－17】

遊技状態	主な可変表示対象特図	大当り確率	平均特図可変表示時間
通常状態	第1	低	長
時短状態	第2	低	中
確変状態	第2	高	短

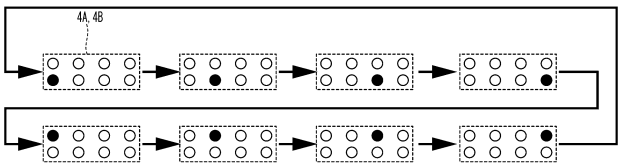
【図１０－１８】

【図10－18】

（Ａ）特図ユニット

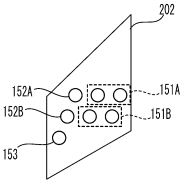


（Ｂ）特別図柄の１周期の点灯態様

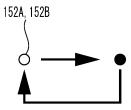


※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｃ）演出用表示ユニット



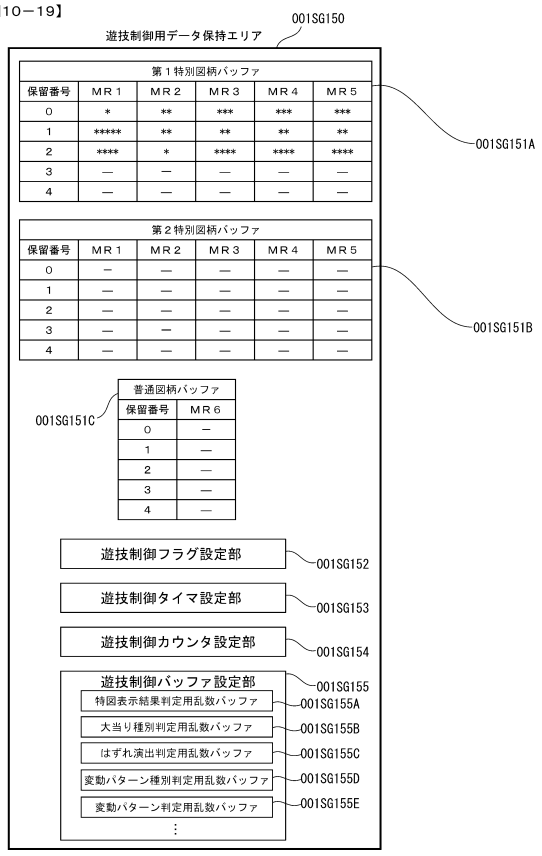
（Ｄ）演出表示灯の１周期の点灯態様



※：２４０ｍｓ毎に点灯・消灯を切替

【図１０－１９】

【図10－19】



【図１０－２０】

【図10－20】

入力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート０	０	未使用	—	—
	１	カウントスイッチ	１	オン
	２	排出口スイッチ	１	オン
	３	特定領域スイッチ	１	オン
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	普通入賞口スイッチ	１	オン
	７	未使用	—	—
入力ポート１	０	未使用	—	—
	１	未使用	—	—
	２	アウト確認スイッチ１	１	オン
	３	アウト確認スイッチ２	１	オン
	４	未使用	—	—
	５	磁石センサ信号	０	オン
	６	未使用	—	—
	７	枠電波センサ信号	０	オン
入力ポート２	０	未使用	—	—
	１	未使用	—	—
	２	盤面近接センサエラー信号	１	オン
	３	枠近接センサエラー信号	１	オン
	４	設定キースイッチ	１	オン
	５	タッチスイッチ	０	オン
	６	扉・枠開放スイッチ	１	オン
	７	クリアスイッチ	１	オン
入力ポート３	０	第１始動口スイッチ	１	オン
	１	第２始動口スイッチ	１	オン
	２	ゲートスイッチ	１	オン
	３	未使用	—	—
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	電源確認信号	１	オン
	７	賞球制御信号ＲＸ０	１	オン

【図１０－２１】

【図10－21】

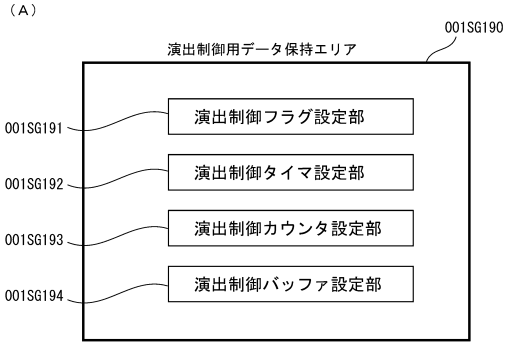
ＤＧ信号出力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート ＤＧ１	０	特別図柄１－１	１	オン
	１	特別図柄１－２	１	オン
	２	特別図柄１－３	１	オン
	３	特別図柄１－４	１	オン
	４	特別図柄１－５	１	オン
	５	特別図柄１－６	１	オン
	６	特別図柄１－７	１	オン
	７	特別図柄１－８	１	オン
出力ポート ＤＧ２	０	特別図柄２－１	０	オフ
	１	特別図柄２－２	０	オフ
	２	特別図柄２－３	０	オフ
	３	特別図柄２－４	０	オフ
	４	特別図柄２－５	０	オフ
	５	特別図柄２－６	０	オフ
	６	特別図柄２－７	０	オフ
	７	特別図柄２－８	１	オフ
出力ポート ＤＧ３	０	始動口入賞記憶数表示灯１－２	１	オン
	１	始動口入賞記憶数表示灯２－２	０	オフ
	２	ゲート通過記憶数表示灯２	１	オン
	３	始動口入賞記憶数表示灯１－１	１	オン
	４	始動口入賞記憶数表示灯２－１	０	オフ
	５	ゲート通過記憶数表示灯１	１	オン
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—
出力ポート ＤＧ４	０	普通図柄１	０	オフ
	１	普通図柄２	０	オフ
	２	普通図柄３	０	オフ
	３	普通図柄４	０	オフ
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—
出力ポート ＤＧ５	０	ラウンド１	０	オフ
	１	ラウンド２	０	オフ
	２	ラウンド３	０	オフ
	３	ラウンド４	０	オフ
	４	ラウンド５	０	オフ
	５	当り表示灯	０	オフ
	６	右打ち表示灯	０	オフ
	７	状態表示灯	０	オフ

【図１０－２２】

【図10－22】

（Ａ）



（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ　001SG194A

	ﾊﾞｯﾌｧ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	はずれ演出パターン	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出フラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	ー	ー
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー

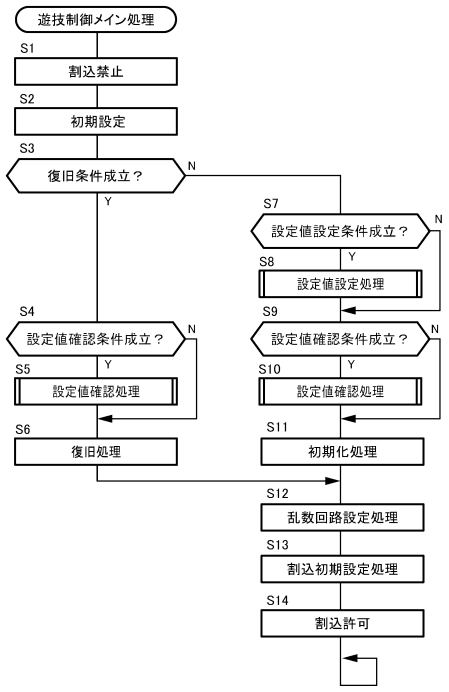
保留表示フラグ〝０〟→白

保留表示フラグ〝１〟→青

保留表示フラグ〝２〟→赤

【図１０－２３】

【図10－23】

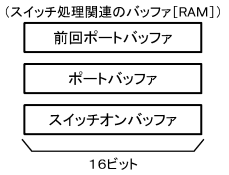


【図１０－２４】

【図10－24】

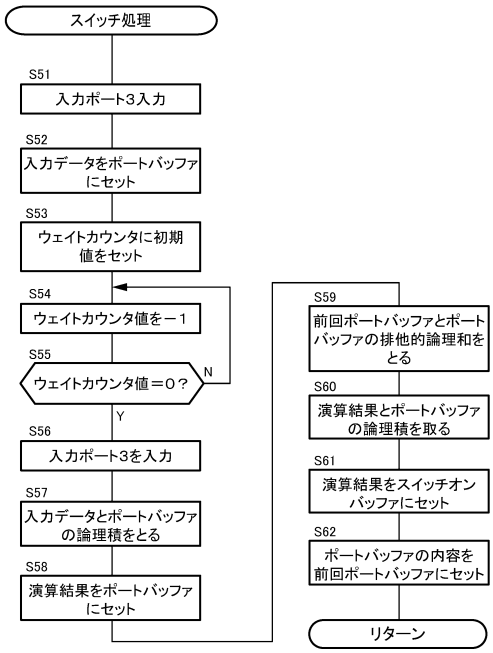
【図１０－２５】

【図10－25】



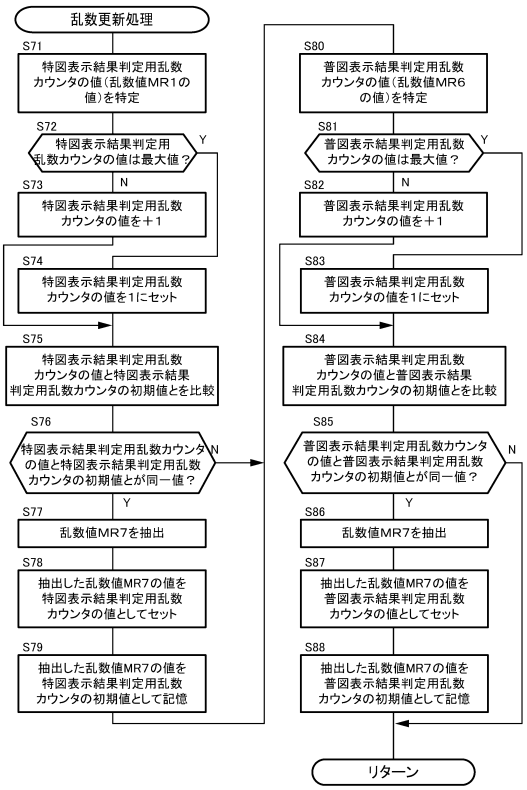
【図１０－２６】

【図10－26】



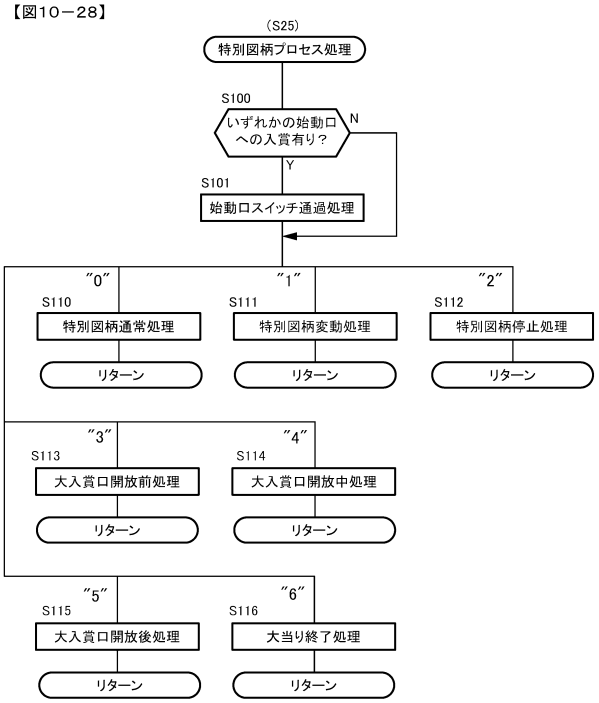
【図１０－２７】

【図10－27】



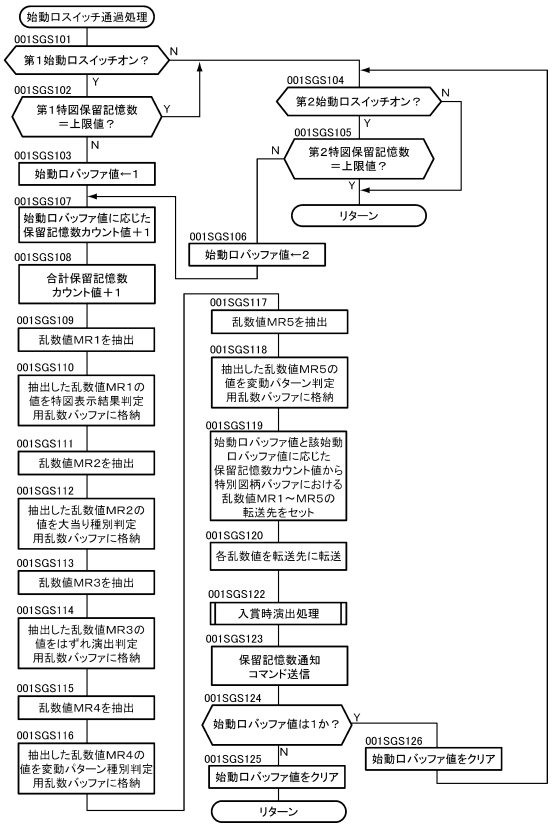
【図１０－２８】

【図10－28】



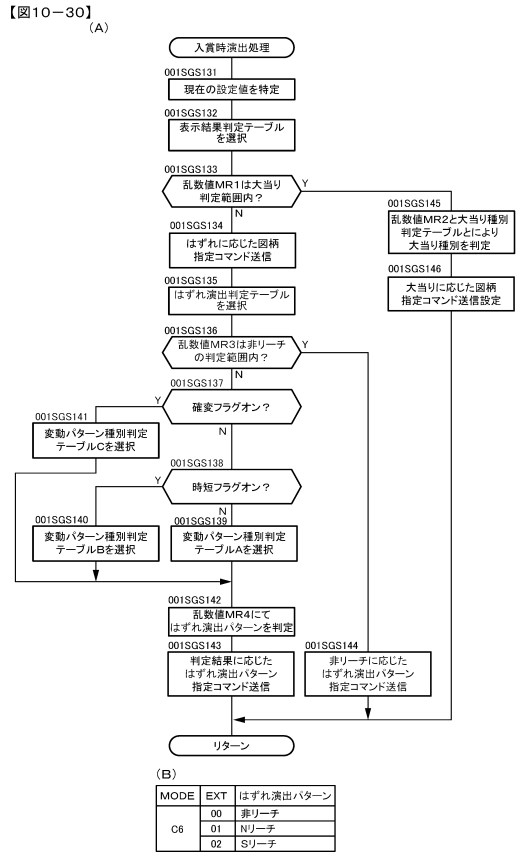
【図１０－２９】

【図10－29】



【図１０－３０】

【図10－30】

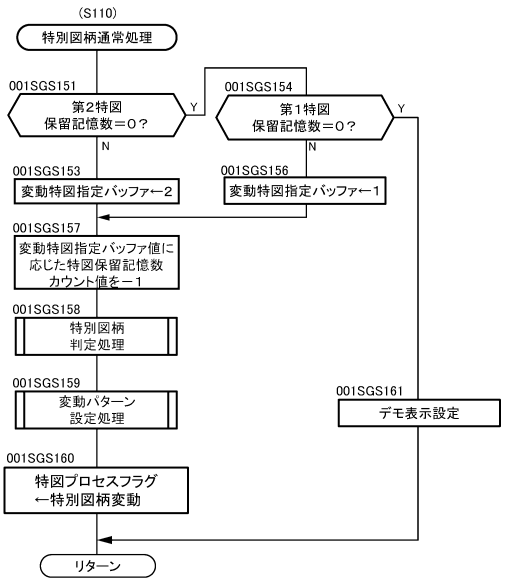


(B)

MODE	EXT	はずれ演出パターン
C6	00	非リーチ
	01	Nリーチ
	02	Sリーチ

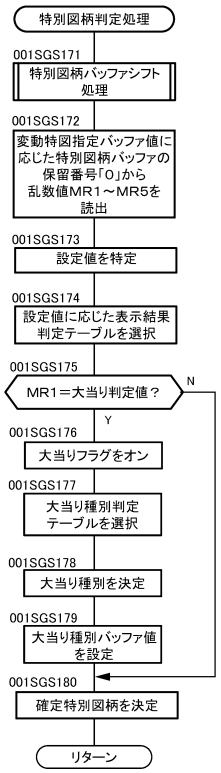
【図１０－３１】

【図10－31】



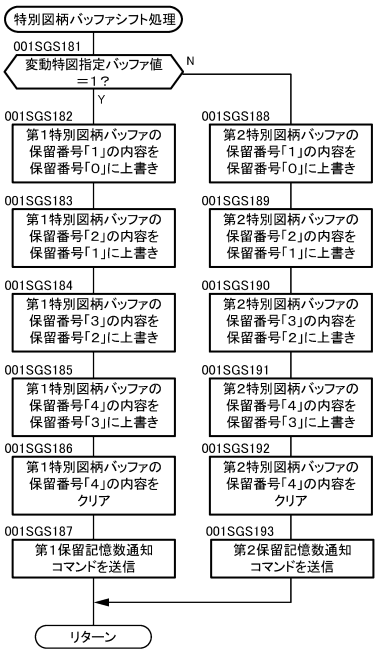
【図１０－３２】

【図10－32】



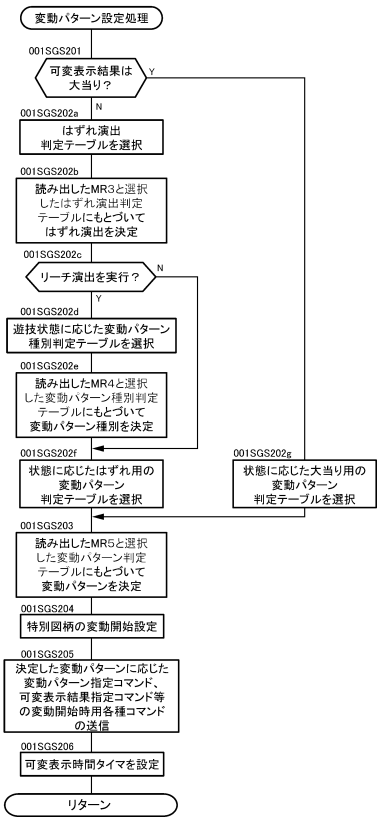
【図１０－３３】

【図10－33】



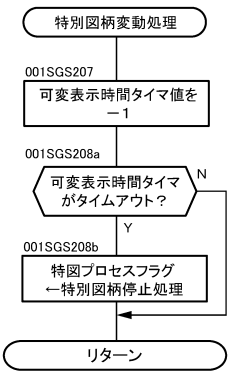
【図１０－３４】

【図10－34】

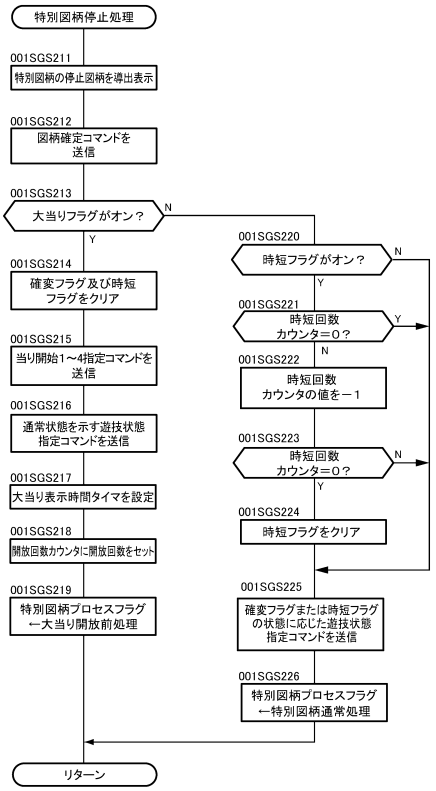


【図１０－３５】

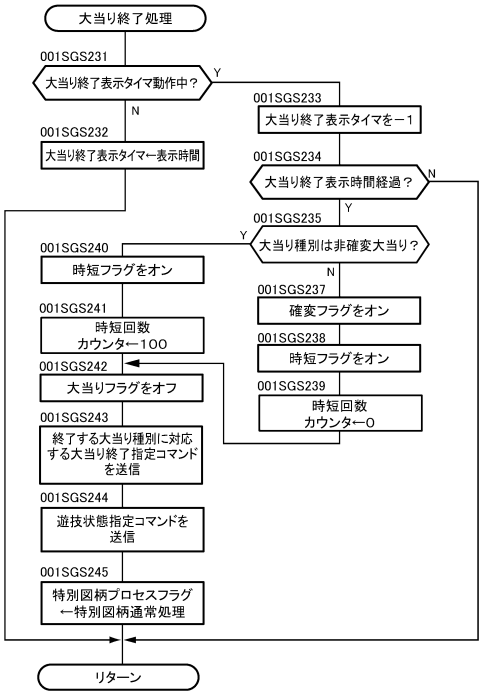
【図10－35】



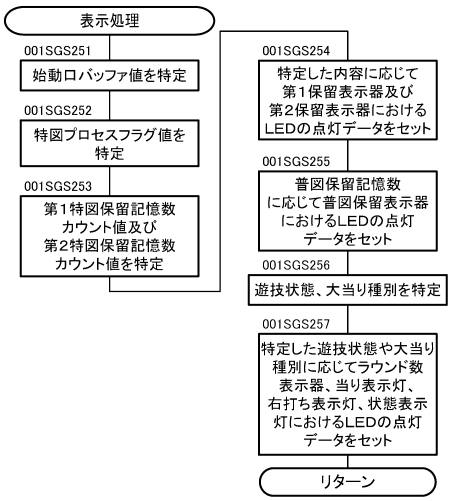
【図１０－３６】
【図10－36】



【図１０－３７】
【図10－37】



【図１０－３８】
【図10－38】



【図１０－３９】
【図10－39】

（Ａ）第１保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶が０個の場合）

特図プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１保留表示器の点灯態様
0	１個	点灯せず
0	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～６	１～４個	

（Ｂ）第１保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶が１個以上の場合）

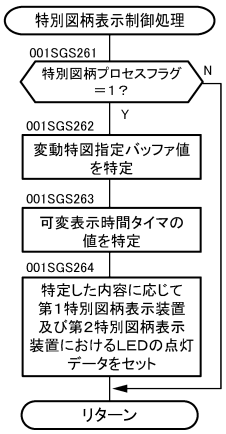
特図プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１保留表示器の点灯態様
0	１個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
0	２～４個	
１～６	１～４個	

（Ｃ）第２保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が２の場合）

特図プロセスフラグ値	第２特図保留記憶数	第２保留表示器の点灯態様
0	１個	点灯せず
0	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～６	１～４個	

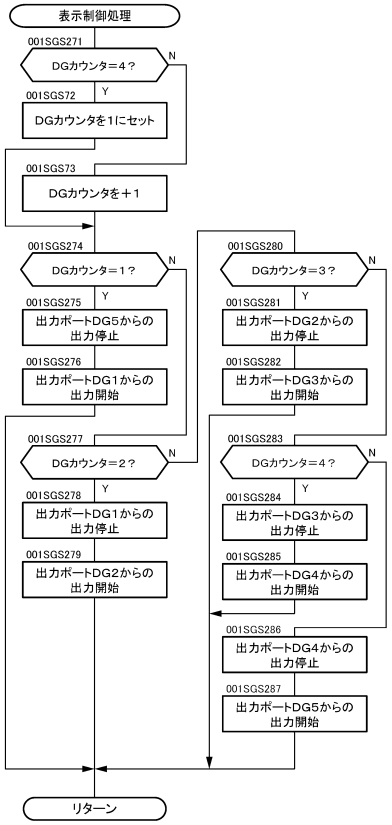
【図１０－４０】

【図10－40】



【図１０－４１】

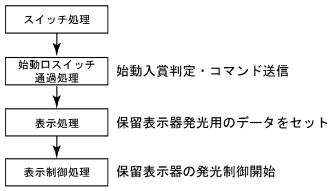
【図10－41】



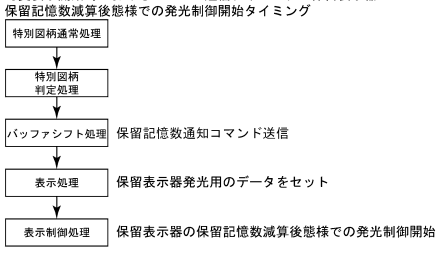
【図１０－４２】

【図10－42】

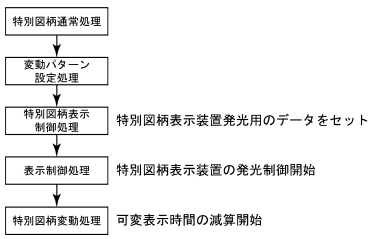
（Ａ）始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミング



（Ｂ）可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミング

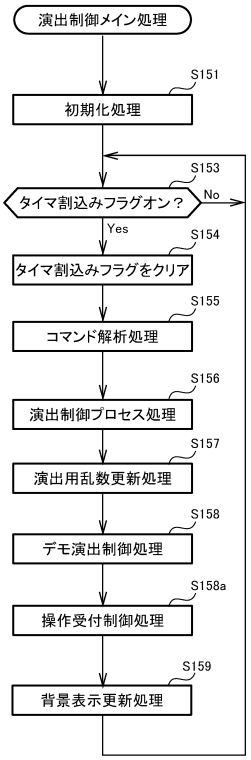


（Ｃ）可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングと可変表示時間の減算開始タイミング



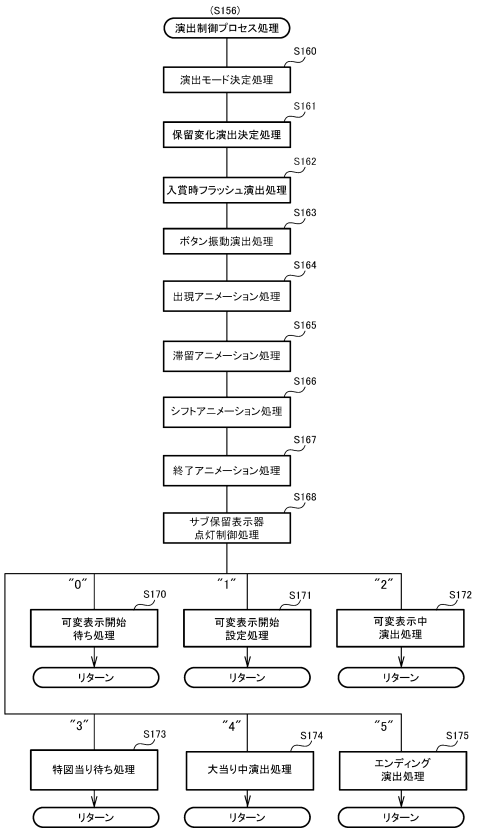
【図１０－４３】

【図10－43】



【図１０－４４】

【図10－44】



【図１０－４５】

【図10－45】

演出モード決定処理における演出モード変更契機

遊技状態	変更契機	変更先演出モード
通常状態	１回目可変表示 開始タイミング	演出モードＡ
	２回目以降可変表示 開始タイミング （抽選）	演出モードＢ（演出モードＡであった場合） 演出モードＡ（演出モードＢであった場合）
時短状態	遊技状態指定コマンド 受信タイミング	演出モードＣ
確変状態	遊技状態指定コマンド 受信タイミング	演出モードＤ

【図１０－４６】

【図10－46】

保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

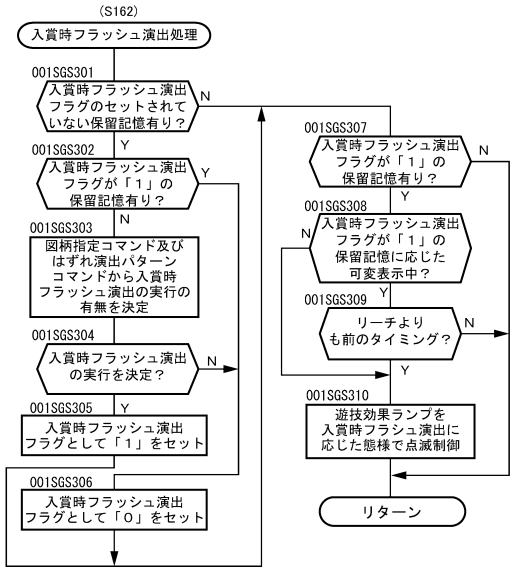
図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンド	保留変化演出非実行（表示色：白）	保留変化演出実行	
		演出パターンＡ（表示色：青）	演出パターンＢ（表示色：赤）
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

※１：保留変化演出の非実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示（またはアクティブ表示）を白色で表示

※２：保留変化演出の実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示（またはアクティブ表示）を演出パターンに応じた色（青色または赤色）で表示

【図１０－４７】

【図10－47】



【図１０－４８】

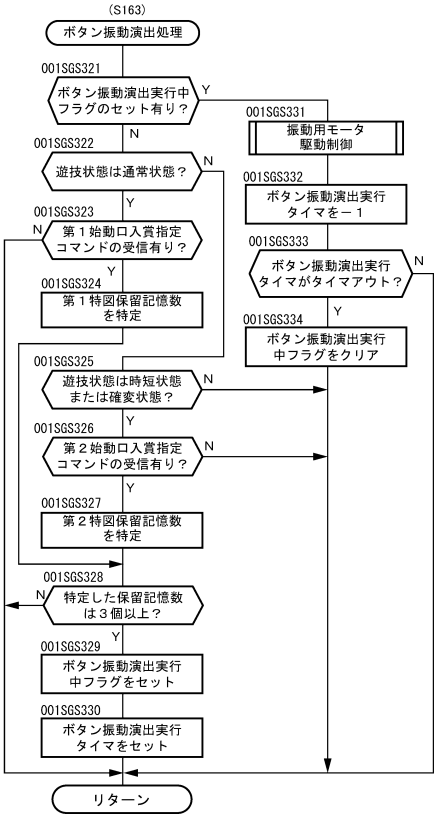
【図10－48】

入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合

図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンド	非実行	実行
大当り	４０％	６０％
非リーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	８０％	２０％

【図１０－４９】

【図10－49】



【図１０－５０】

【図10－50】

（Ａ）第１サブ保留表示器点灯制御態様
（第１始動口入賞指定コマンドを受信、第２特図保留記憶が０個の場合）

演出プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～７	１～４個	

（Ｂ）第１サブ保留表示器点灯制御態様
（第１始動口入賞指定コマンドを受信、第２特図保留記憶が１個以上の場合）

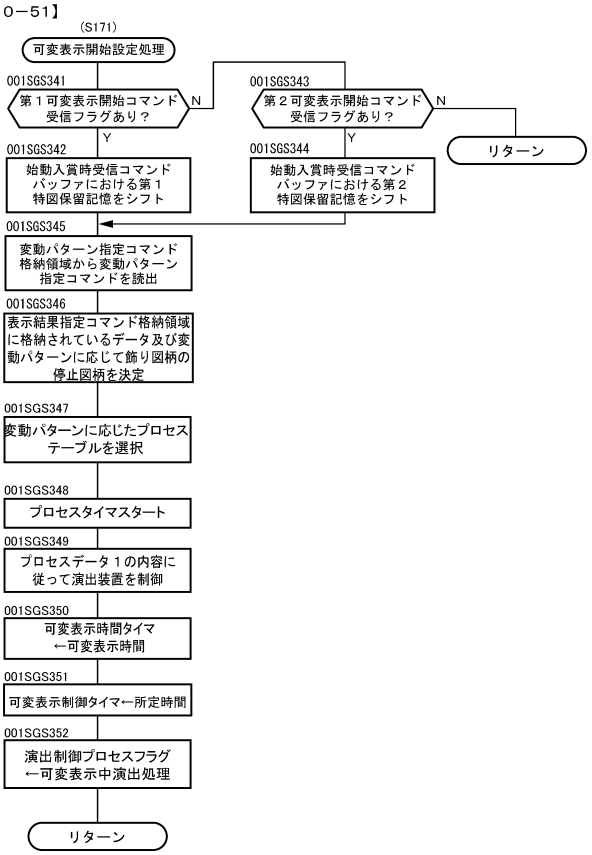
演出プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
０	２～４個	
１～７	１～４個	

（Ｃ）第２サブ保留表示器点灯制御態様（第２始動口入賞指定コマンドを受信の場合）

特図プロセスフラグ値	第２特図保留記憶数	第２サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～７	１～４個	

【図１０－５１】

【図10－51】



【図１０－５２】

【図10－52】

（Ａ）

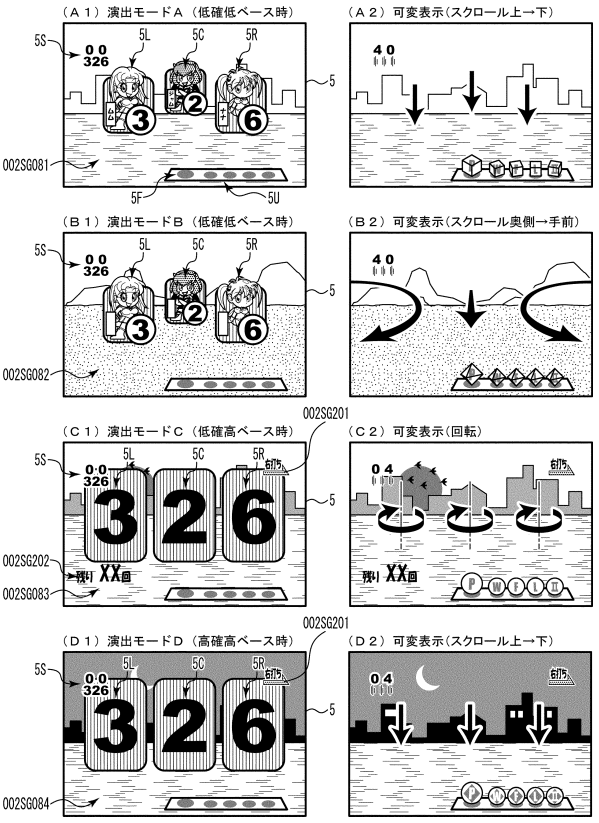
ＣＰＵ１０３	割込み制御実行周期	４ｍｓ
	図柄確定期間	５００ｍｓ
	特別図柄の可変表示周期	３２０ｍｓ（ＬＥＤ間の点灯制御間隔：４０ｍｓ）
演出制御用ＣＰＵ１２０及び表示制御部１２３	割込み制御実行周期	２ｍｓ
	画像描画期間	３３ｍｓ
	画像更新周期（フレームレート）	３３ｍｓ（３０ＦＰＳ）
	サブ図柄の可変表示周期	４８０ｍｓ（ＬＥＤ間の点灯制御間隔：２４０ｍｓ）

（Ｂ）

種別		演出モードＡ	演出モードＢ	演出モードＣ	演出モードＤ
保留表示	出現アニメーション表示実行期間	６６０ｍｓ（２０Ｆ）※短縮される場合有り		１６５ｍｓ（５Ｆ）	９９ｍｓ（３Ｆ）
保留表示・アクティブ表示	滞留アニメーション表示実行期間（１周期）	２９７０ｍｓ（９０Ｆ）		非実行	
	シフトアニメーション表示実行期間	３３０ｍｓ（１０Ｆ）			
アクティブ表示	終了アニメーション表示実行期間	１６５ｍｓ（５Ｆ）			

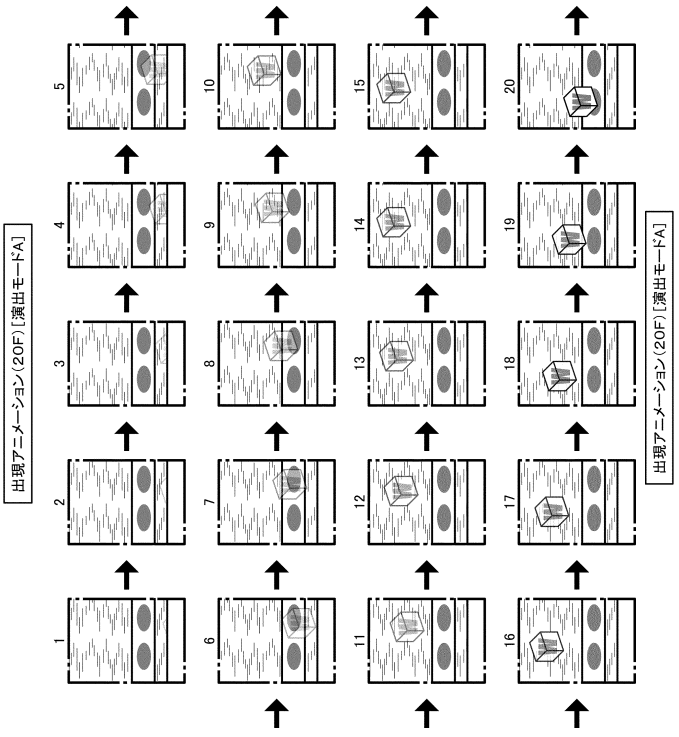
【図１０－５３】

【図10－53】



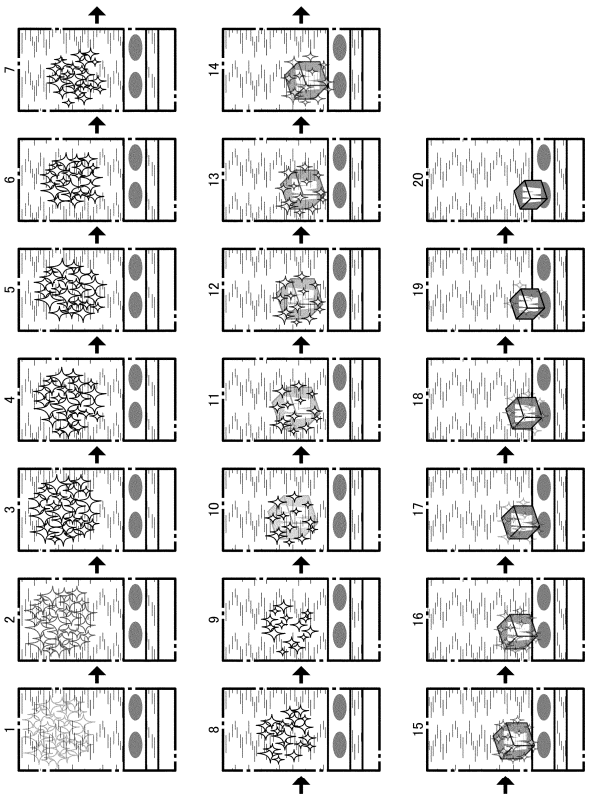
【図１０－５４】

【図10－54】

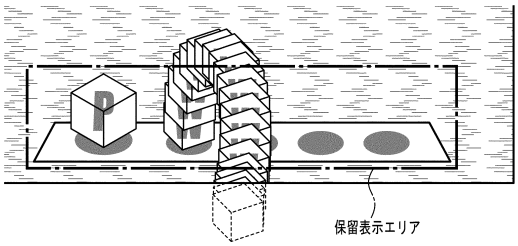


【図１０－５５】

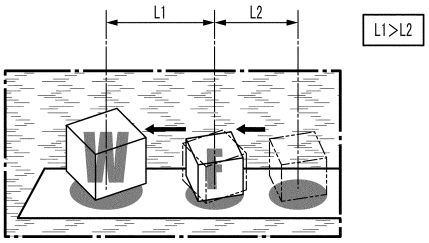
【図10－55】



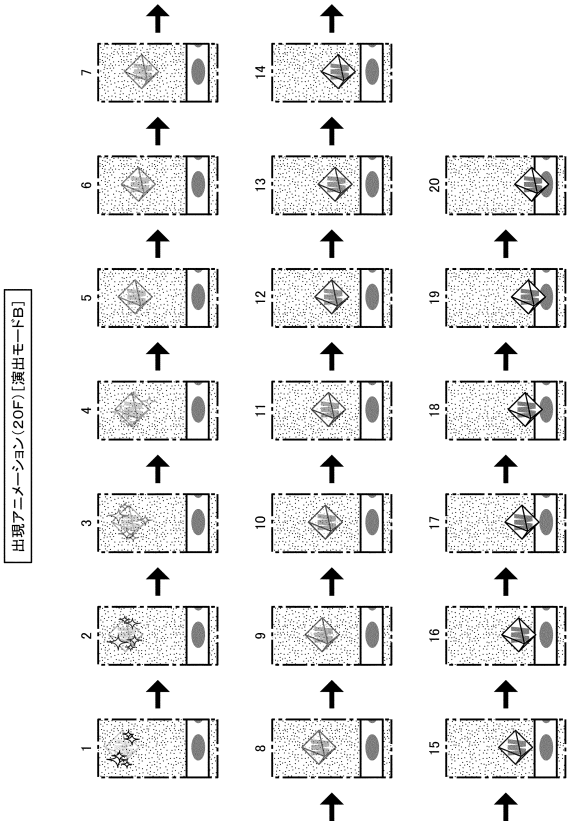
【図１０－５６】
【図10－56】



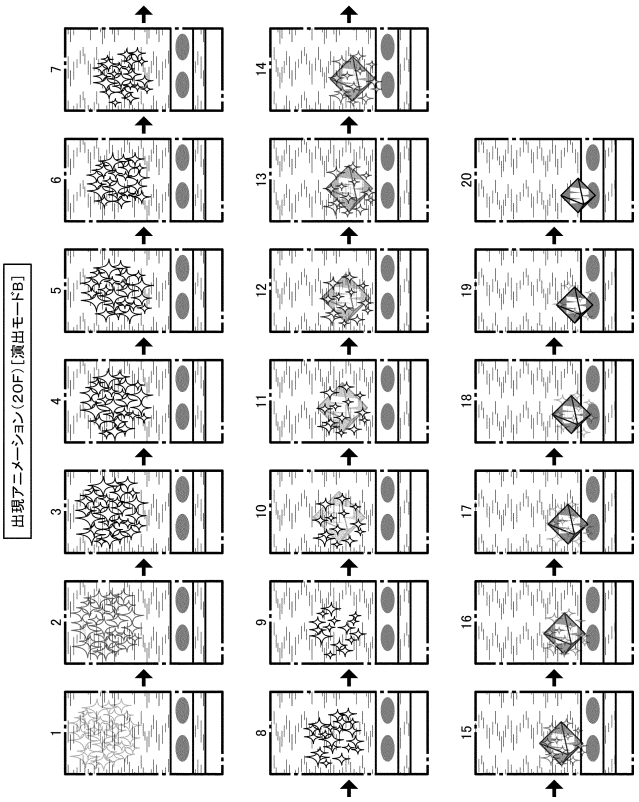
【図１０－５７】
【図10－57】



【図１０－５８】
【図10－58】



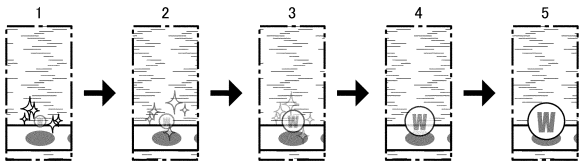
【図１０－５９】
【図10－59】



【図１０－６０】

【図10－60】

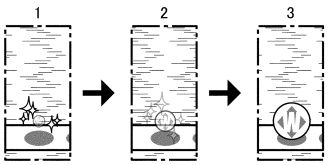
出現アニメーション（5F）［演出モードC］



【図１０－６１】

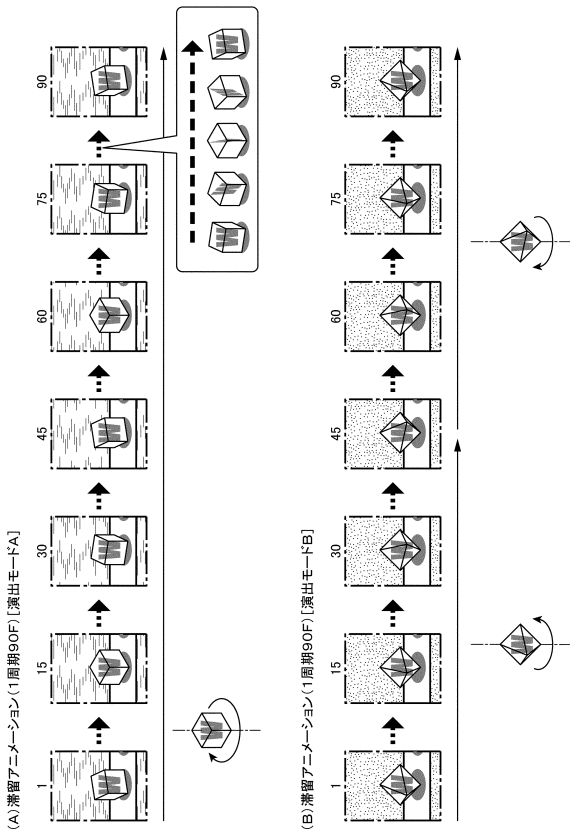
【図10－61】

出現アニメーション（3F）［演出モードD］



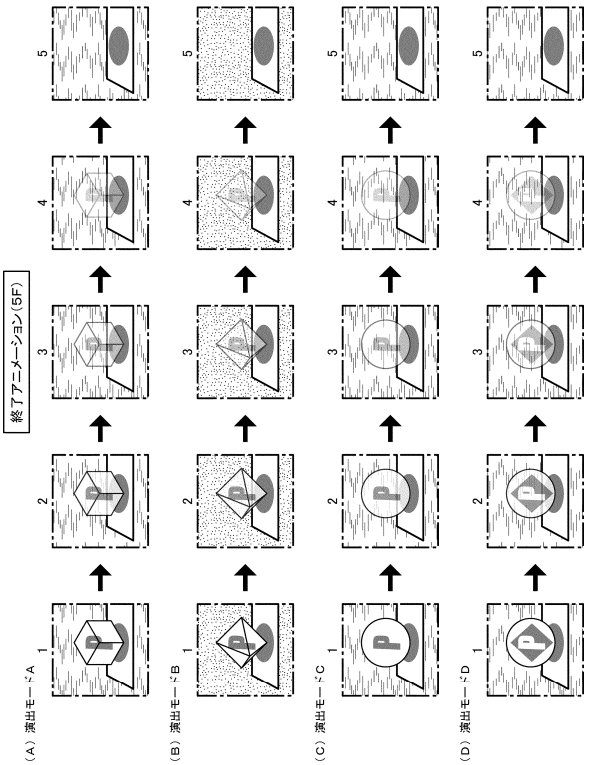
【図１０－６２】

【図10－62】



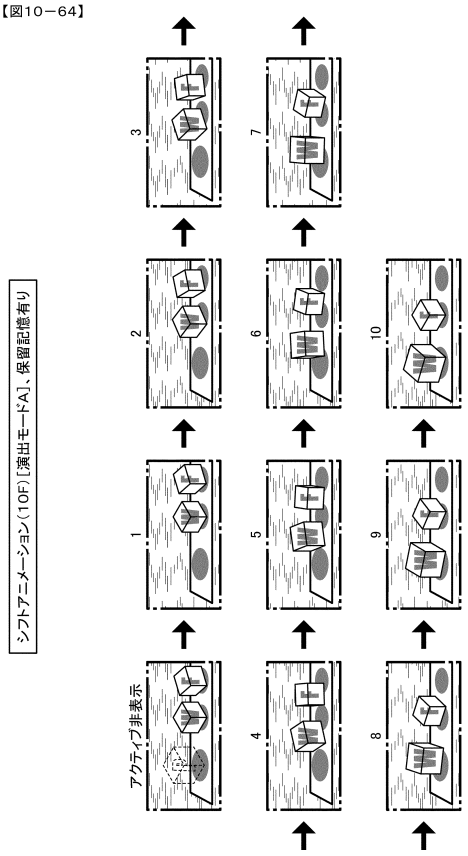
【図１０－６３】

【図10－63】



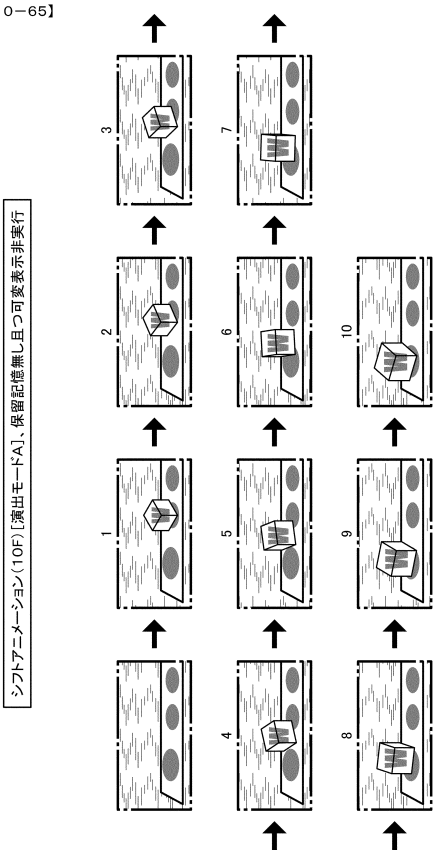
【図１０－６４】

【図10－64】



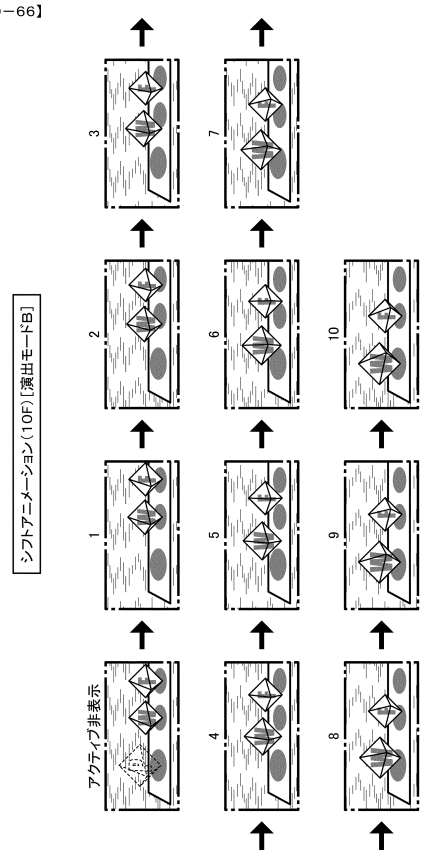
【図１０－６５】

【図10－65】



【図１０－６６】

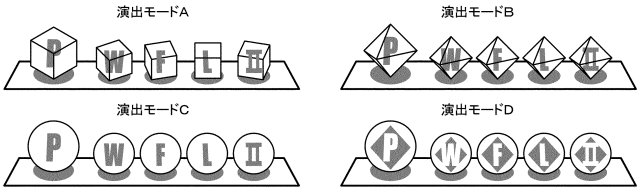
【図10－66】



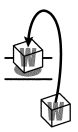
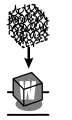
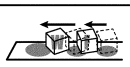
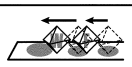
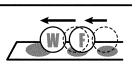
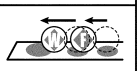
【図１０－６７】

【図10－67】

(A)アクティブ表示エリア・保留表示エリア

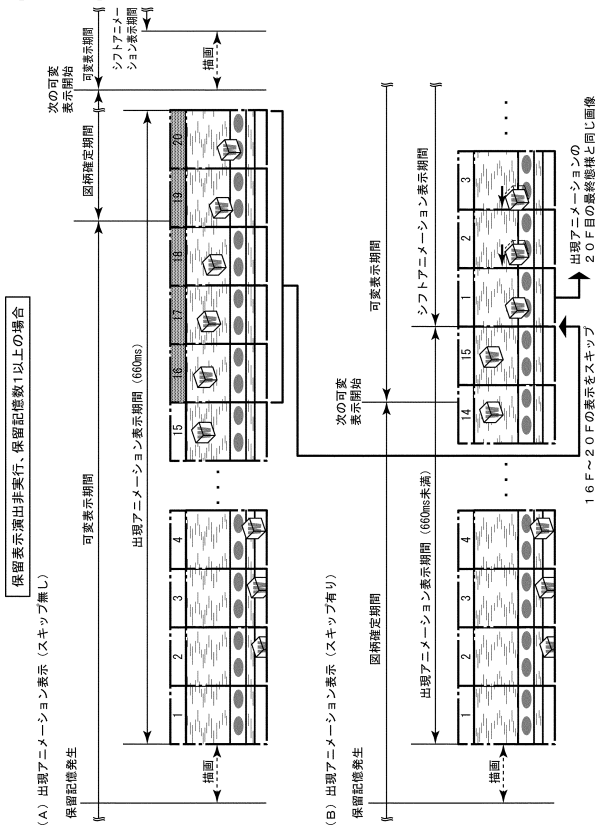


(B)各種アニメーション一覧

種別	演出モードA	演出モードB	演出モードC	演出モードD
出現				
			–	–
滞留			–	–
終了				
シフト				

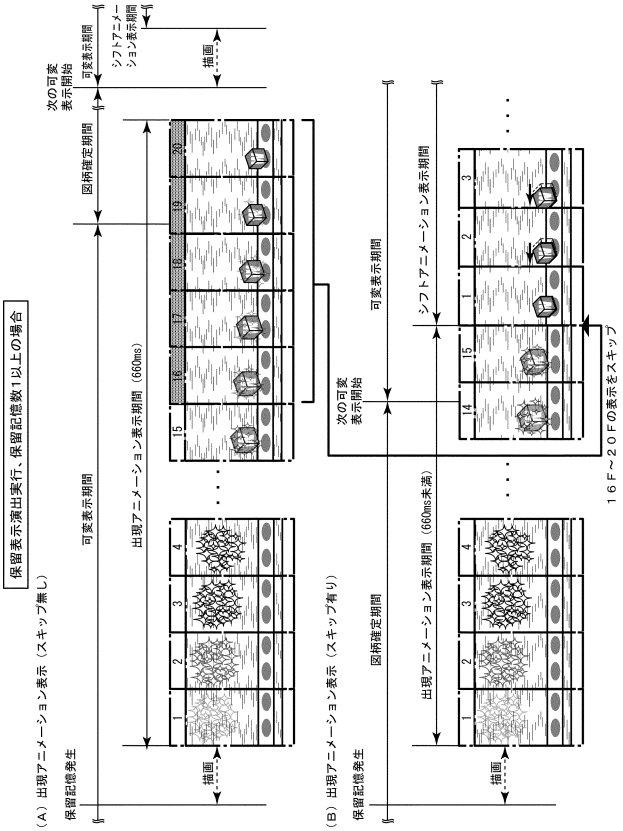
【図１０－６８】

【図10－68】



【図１０－６９】

【図10－69】

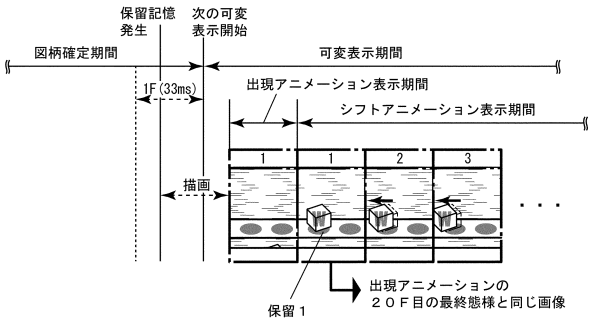


【図１０－７０】

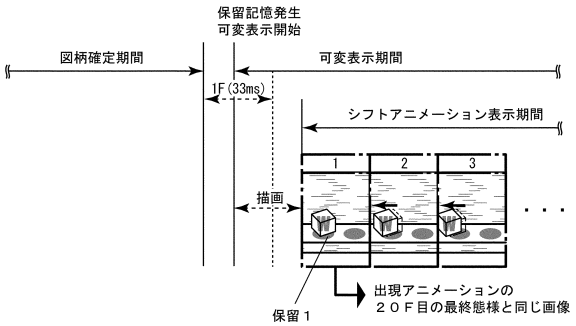
【図10－70】

保留記憶数0の場合

（Ａ）出現アニメーション表示［可変表示開始直前に保留記憶発生］



（Ｂ）出現アニメーション表示［可変表示終了直後に保留記憶発生］

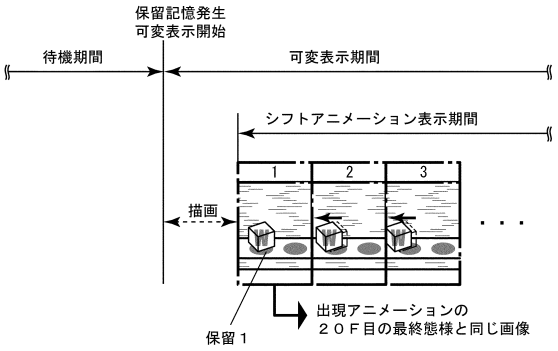


【図１０－７１】

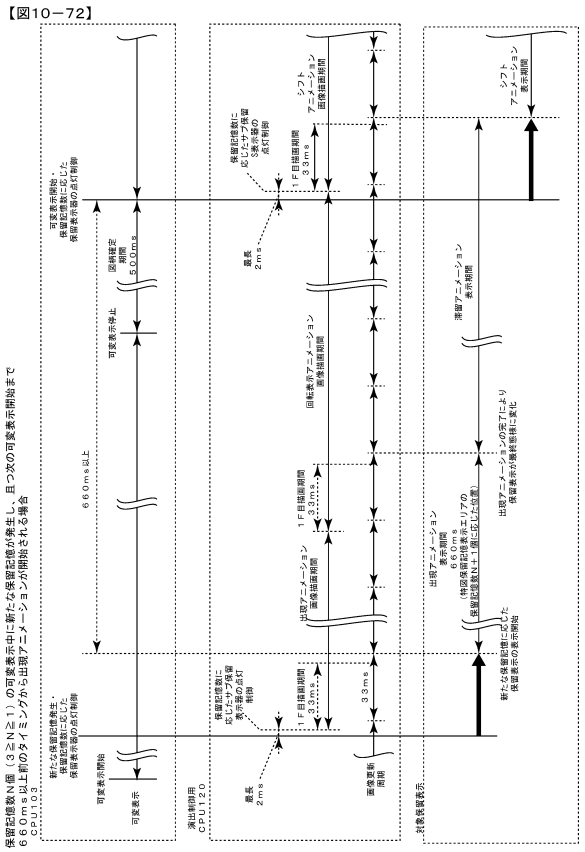
【図10－71】

保留記憶数0の場合

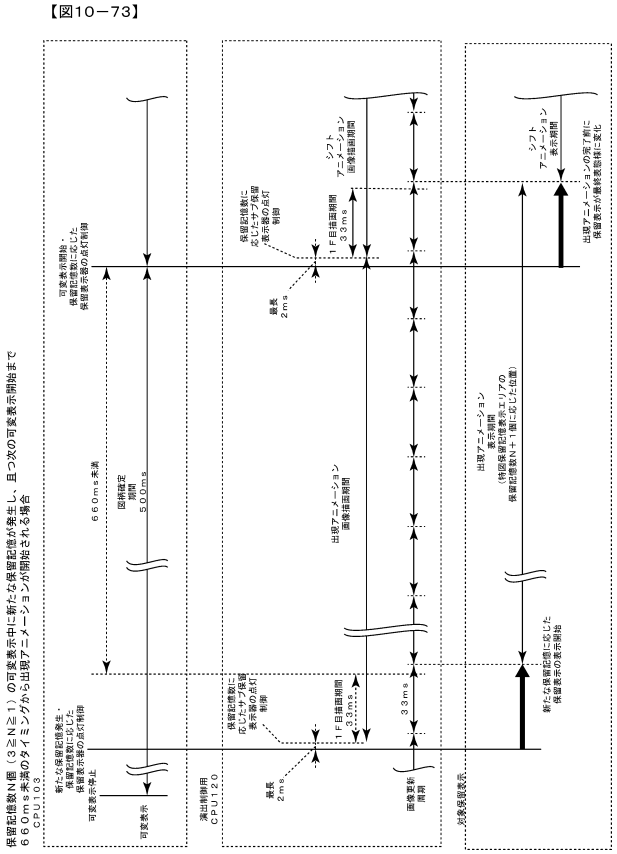
（Ａ）出現アニメーション表示非実行［待機期間中に保留記憶発生］



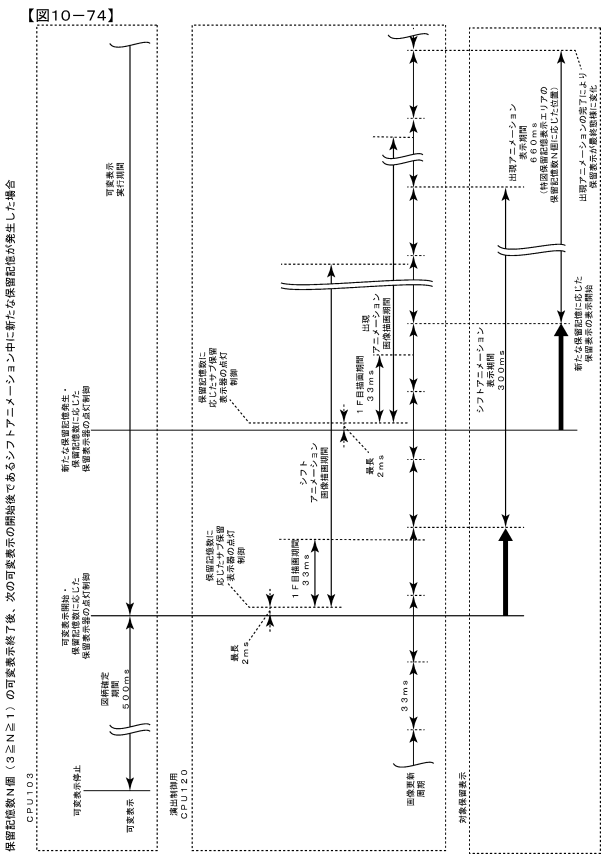
【図１０－７２】



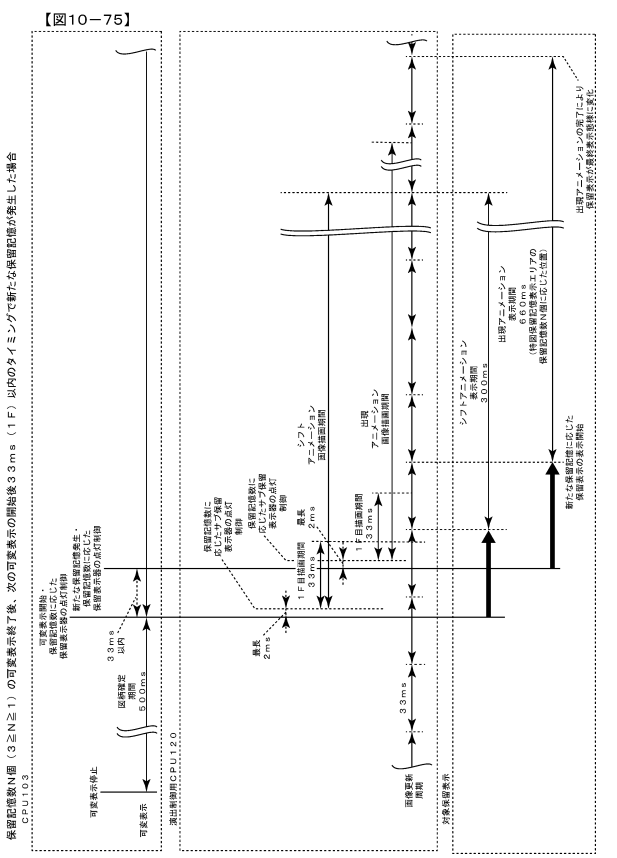
【図１０－７３】



【図１０－７４】

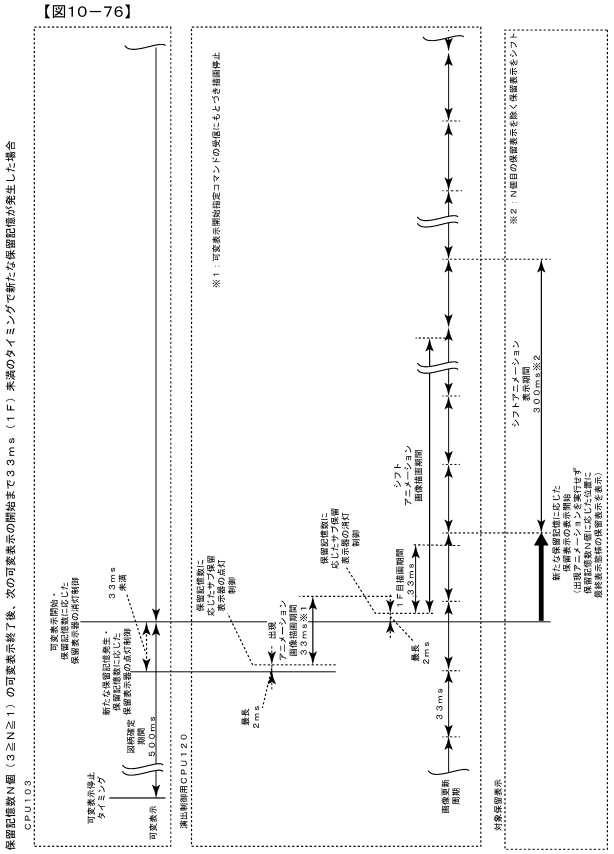


【図１０－７５】



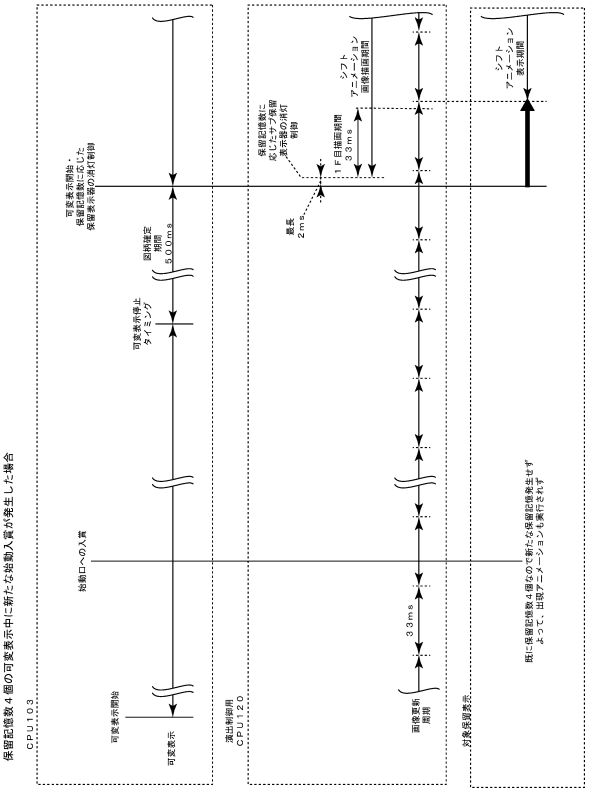
【図１０－７６】

【図10－76】



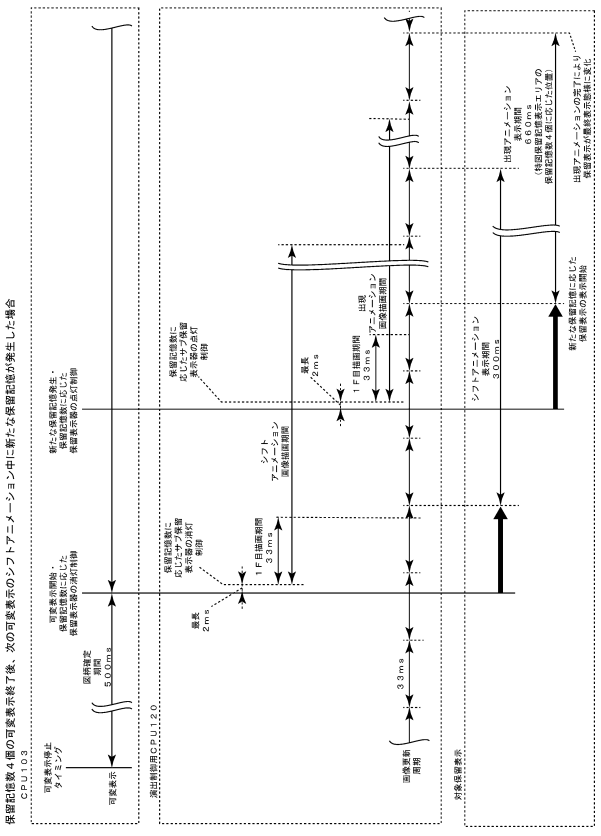
【図１０－７７】

【図10－77】



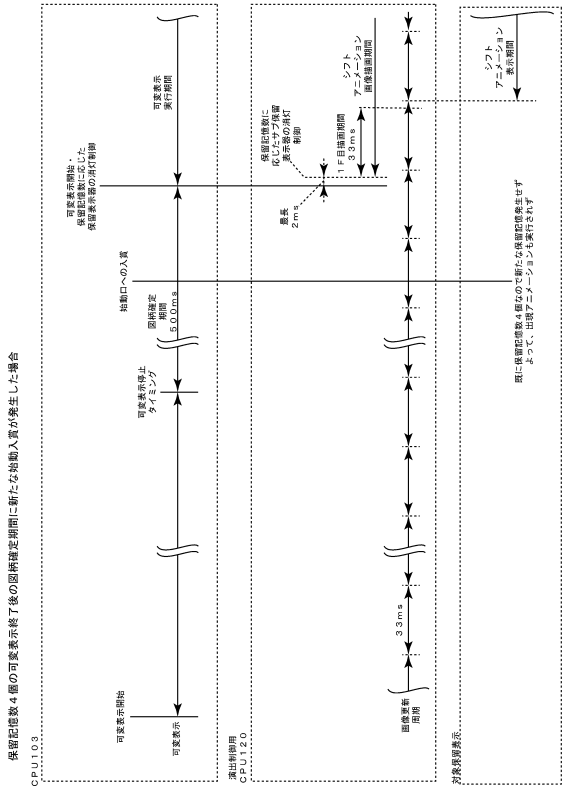
【図１０－７８】

【図10－78】

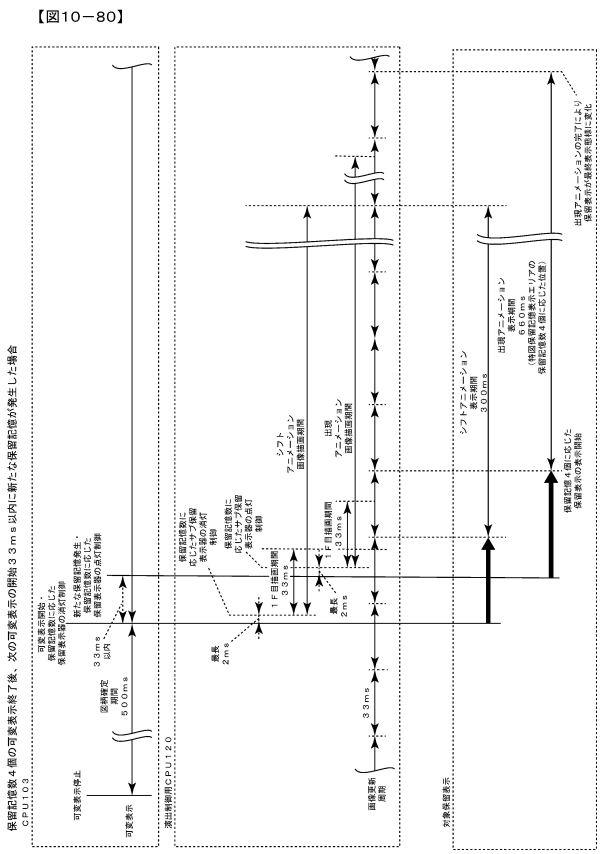


【図１０－７９】

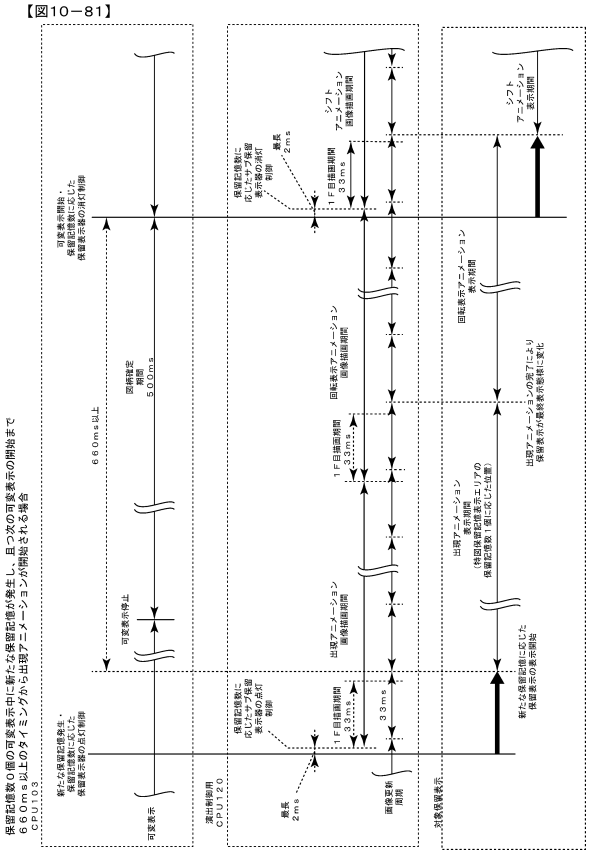
【図10－79】



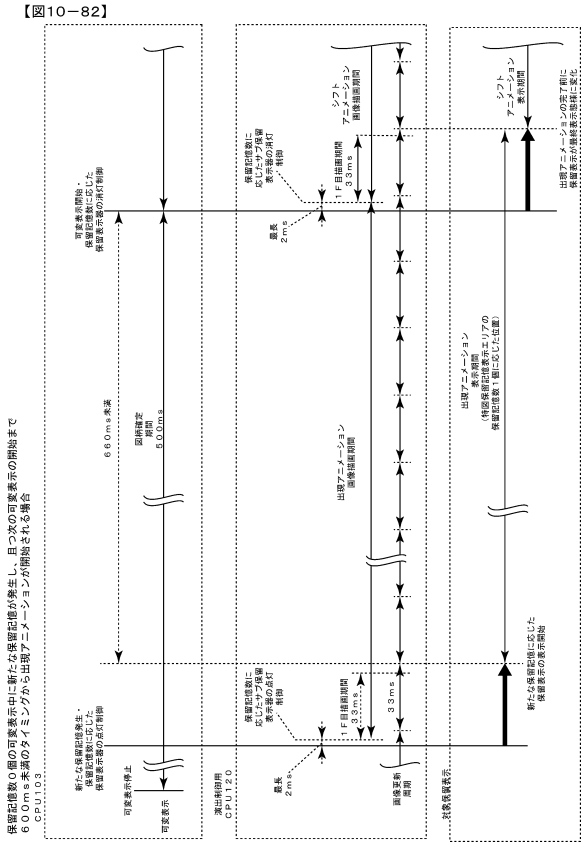
【図１０－８０】



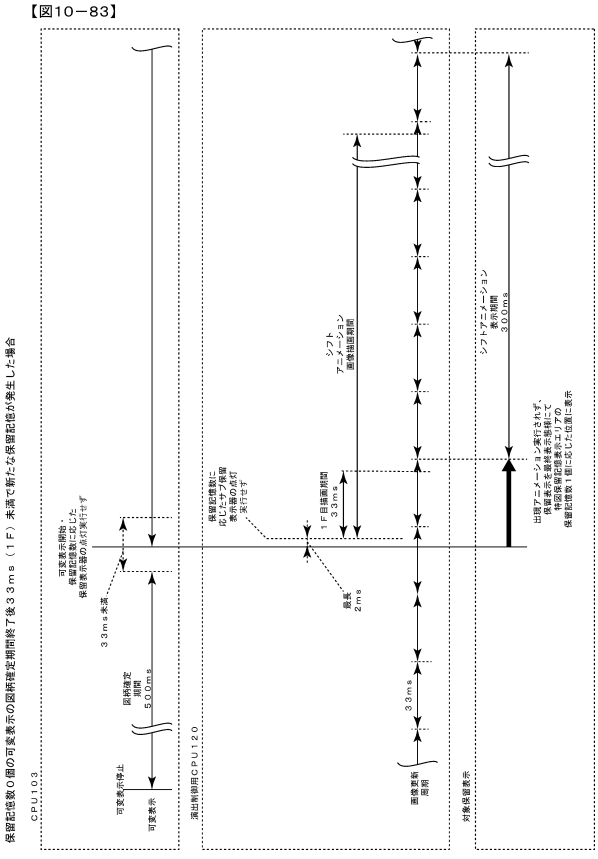
【図１０－８１】



【図１０－８２】

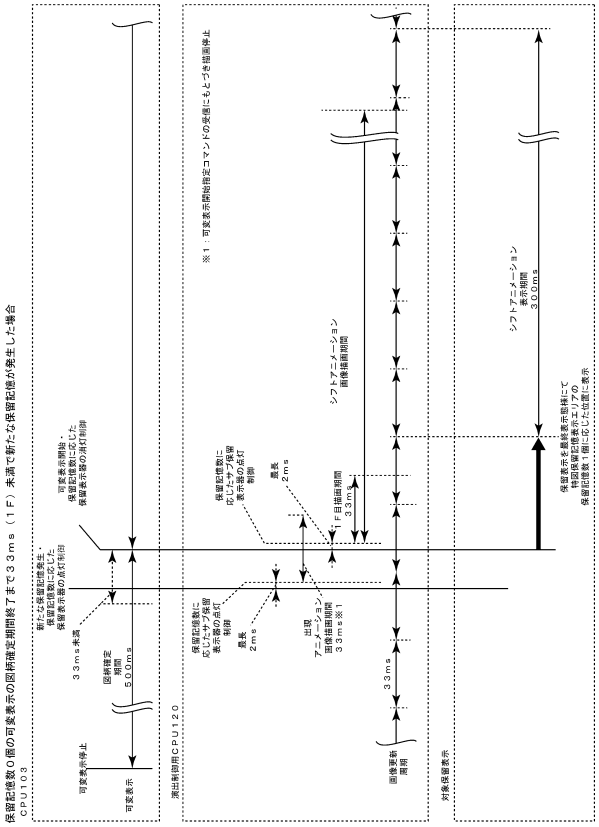


【図１０－８３】



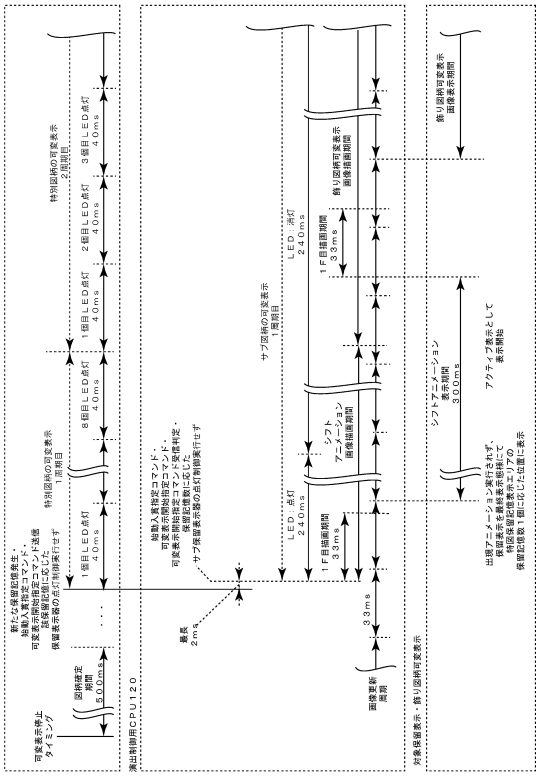
【図１０－８４】

【図10－84】



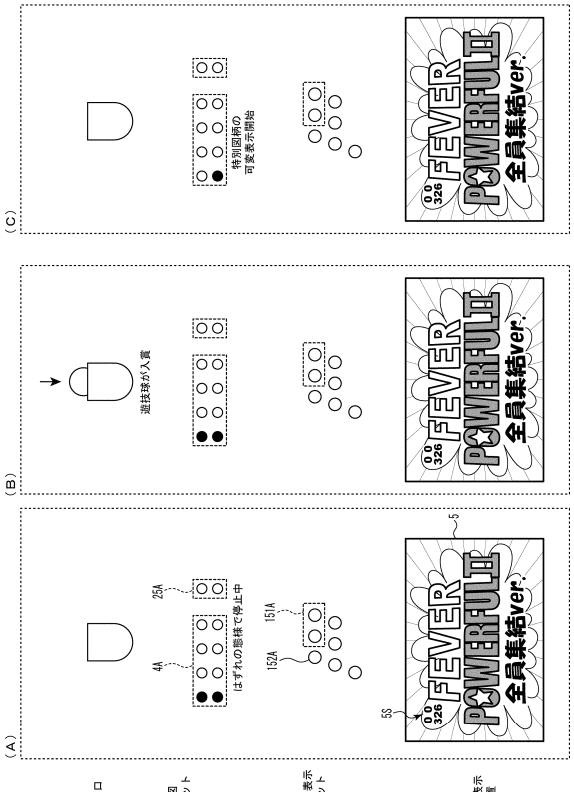
【図１０－８５】

【図10－85】



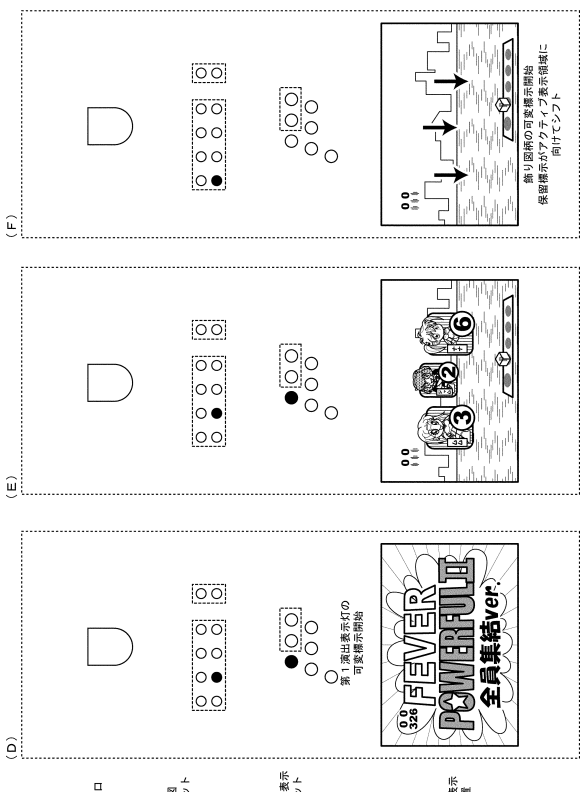
【図１０－８６】

【図10－86】



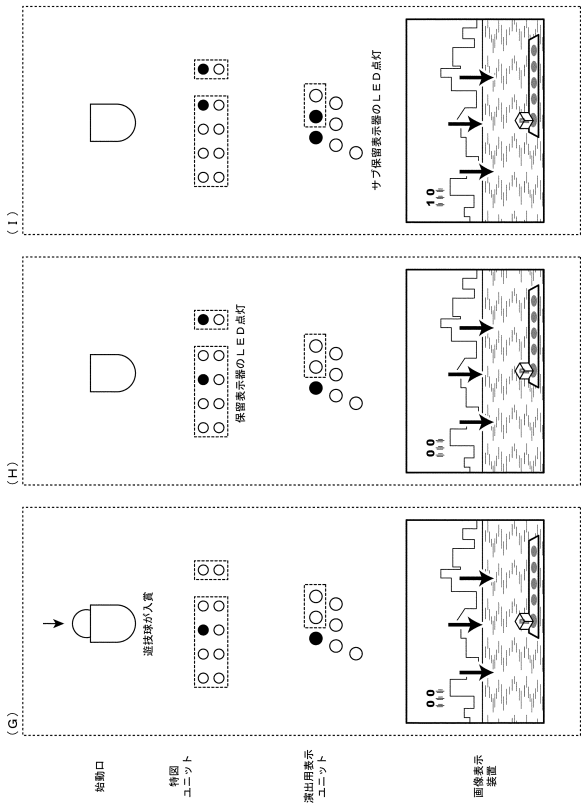
【図１０－８７】

【図10－87】



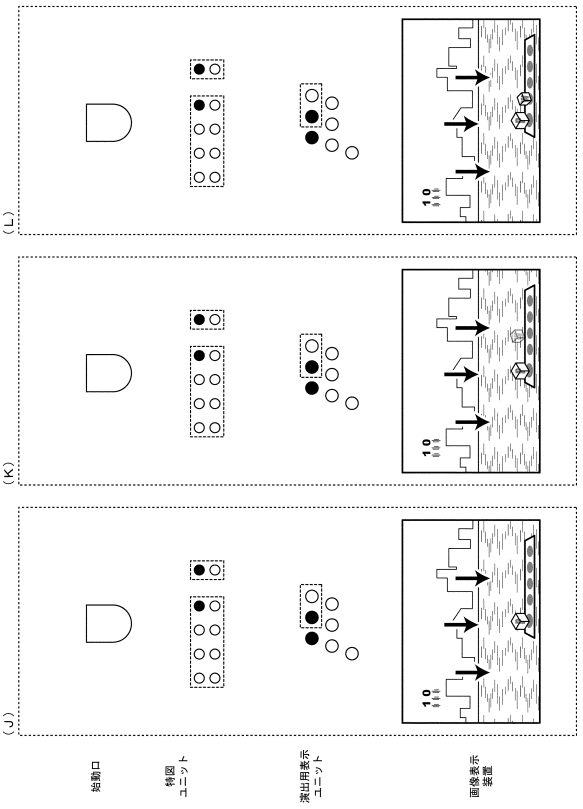
【図１０－８８】

【図10－88】



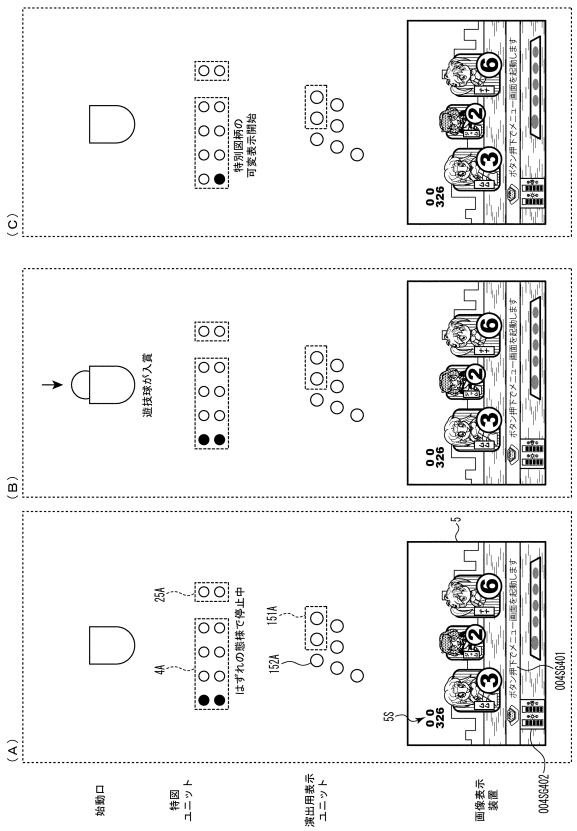
【図１０－８９】

【図10－89】



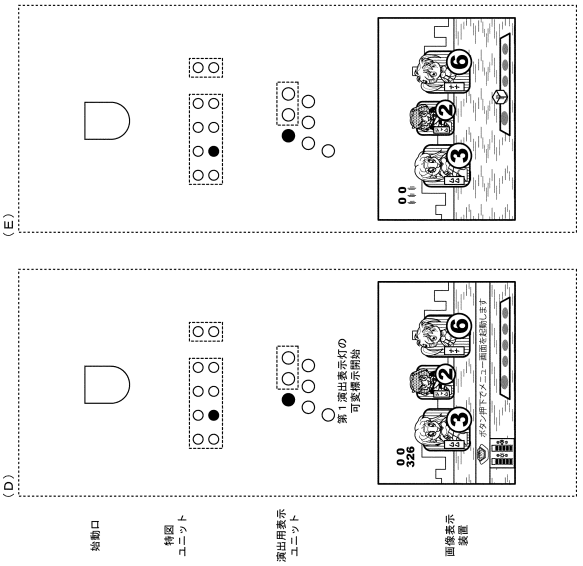
【図１０－９０】

【図10－90】



【図１０－９１】

【図10－91】



【図１０－９２】

【図10－92】

各演出の比較

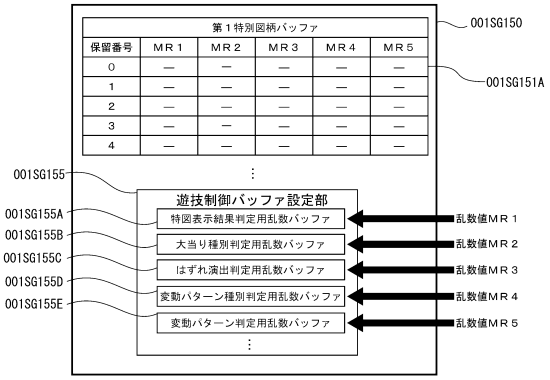
演出名	実行可能演出モード A	B	C	D	開始契機	実行期間	演出中断の有無
保留変化演出	○	○	○	○	保留記憶発生	保留記憶の発生から先読み対象の可変表示停止タイミングまで	無し
入賞時フラッシュ演出	○	○	○	○		保留記憶の発生から先読み対象の可変表示のリーチタイミングまで	無し
ボタン振動演出	○	○	○	○		保留記憶の発生から所定期間（例えば、３０００ｍｓ）経過まで	無し
保留出現アニメーション	○	○	○	○		保留記憶の発生から最長６００ｍｓ	有り（可変表示開始コマンドの受信契機）

【図１０－９３】

【図10－93】

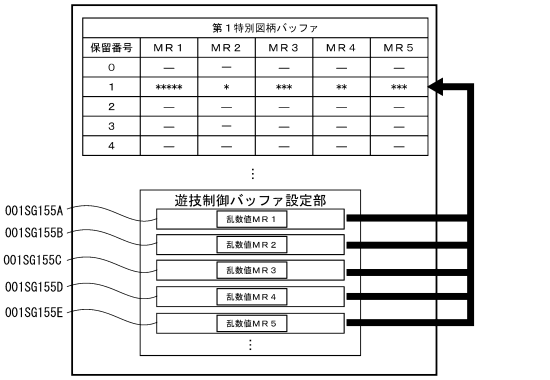
（Ａ）抽出した乱数値を各乱数バッファに一旦格納

遊技制御用データ保持エリア



（Ｂ）格納した各乱数値を特別図柄バッファの転送先に転送

遊技制御用データ保持エリア



【図１０－９４】

【図10－94】

（Ａ）保留番号「１」の記憶内容を保留番号「０」の記憶内容としてコピー

（Ｂ）保留番号「２」の記憶内容を保留番号「１」の記憶内容としてコピー

（Ｃ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「２」の記憶内容としてコピー

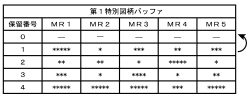
（Ｄ）保留番号「４」の記憶内容を保留番号「３」の記憶内容としてコピー

（Ｅ）保留番号「４」の記憶内容を消去

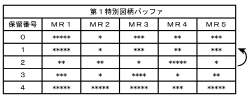
【図１０－９５】

【図10－95】

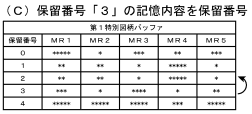
（Ａ）保留番号「１」の記憶内容を保留番号「０」の記憶内容としてコピー



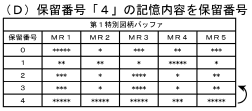
（Ｂ）保留番号「２」の記憶内容を保留番号「１」の記憶内容としてコピー



（Ｃ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「２」の記憶内容としてコピー



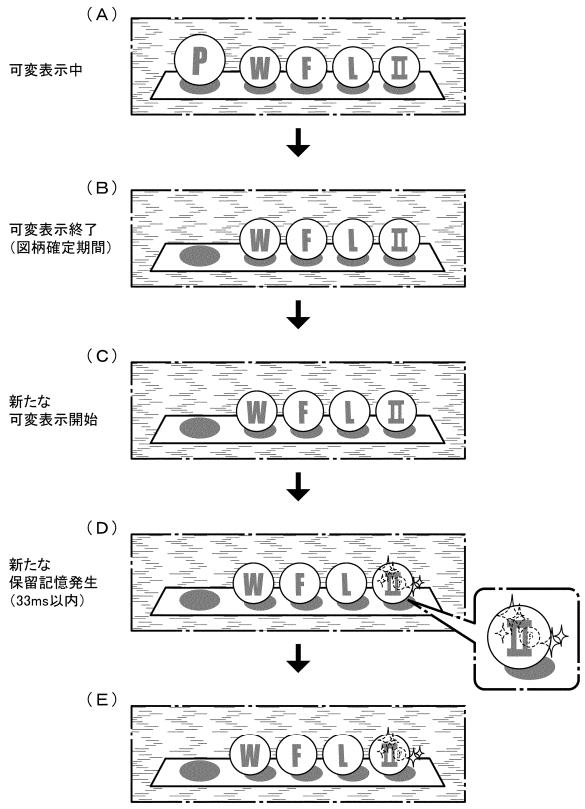
（Ｄ）保留番号「４」の記憶内容を保留番号「３」の記憶内容としてコピー



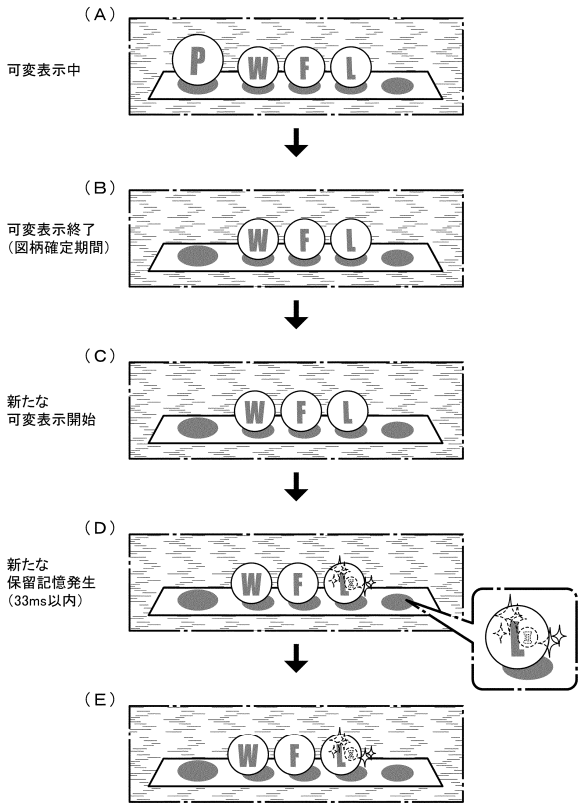
（Ｅ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「４」の記憶内容が同一

（Ｆ）保留番号「４」の記憶内容を消去

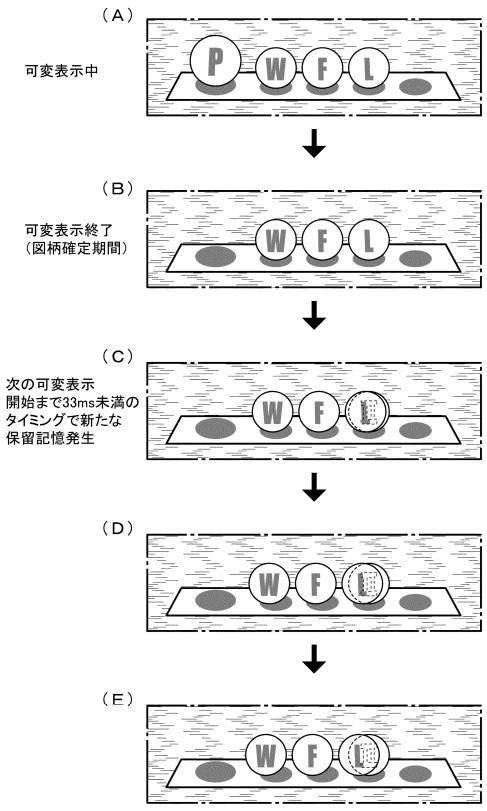
【図１０－９６】
【図10－96】



【図１０－９７】
【図10－97】



【図１０－９８】
【図10－98】



【図１０－９９】
【図10－99】変形例

保留記憶数Ｎ個で可変表示が実行されている際に保留記憶が連続発生した場合

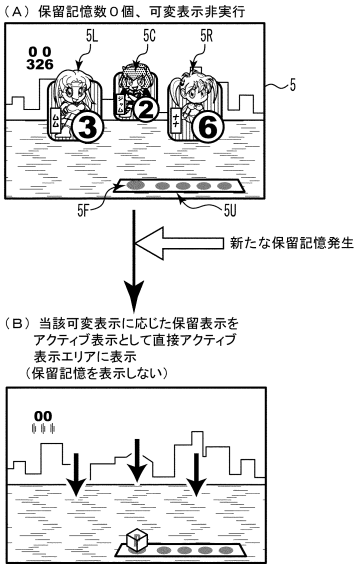
保留記憶数発生タイミング		保留表示の表示態様	
１個目	２個目		
可変表示終了間際※１	可変表示終了間際※１	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
可変表示開始直後※２	可変表示開始直後※２	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
可変表示終了間際※１	次の可変表示開始後	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化。

※１：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミング

※２：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ以上のタイミング

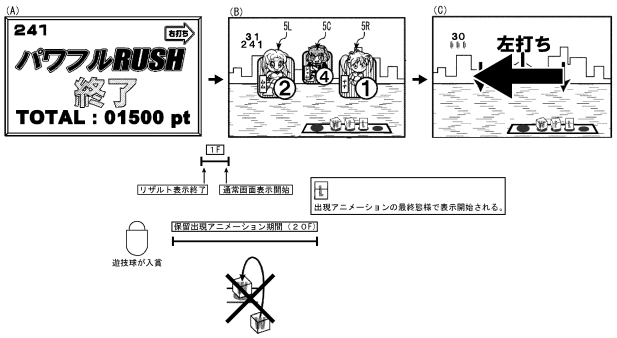
【図１０－１００】

【図10－100】変形例



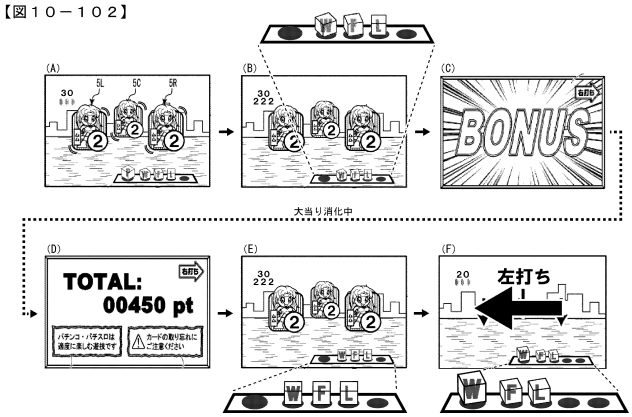
【図１０－１０１】

【図１０－１０１】



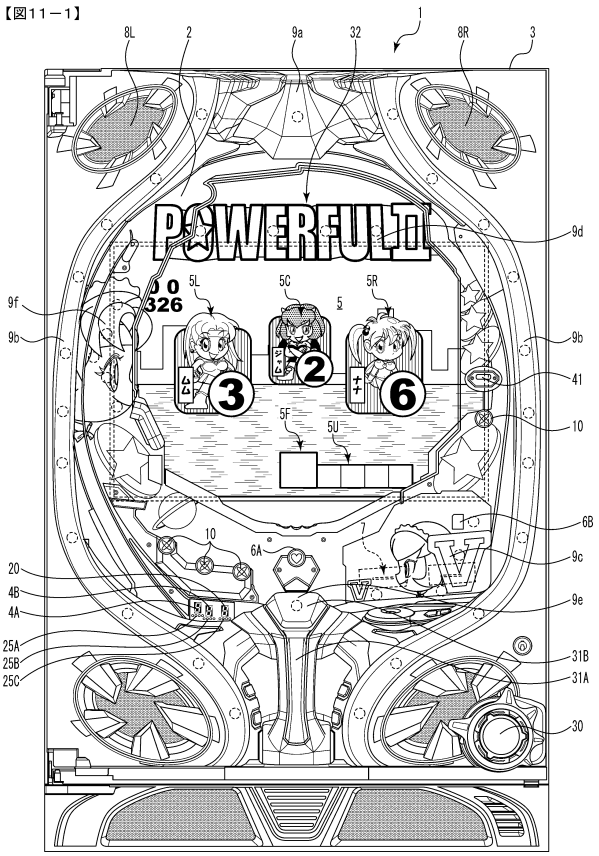
【図１０－１０２】

【図１０－１０２】



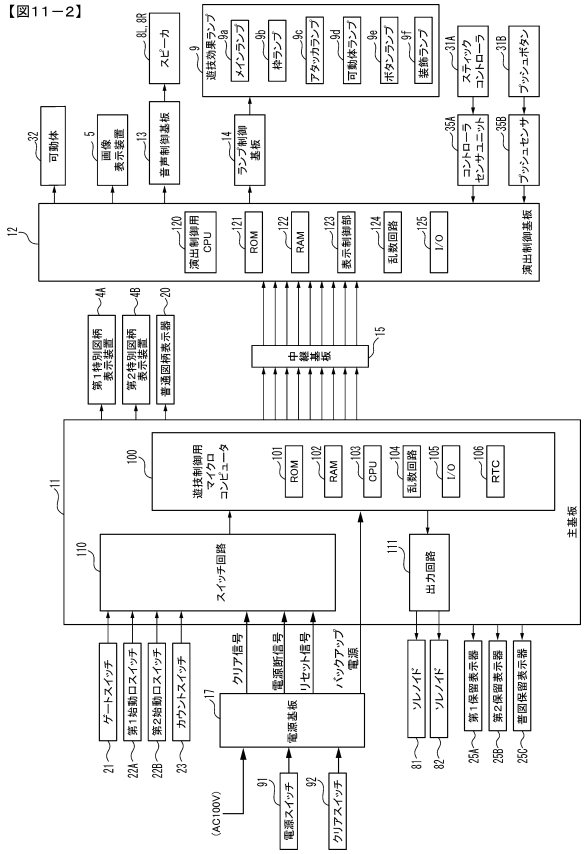
【図１１－１】

【図11－1】



【図１１－２】

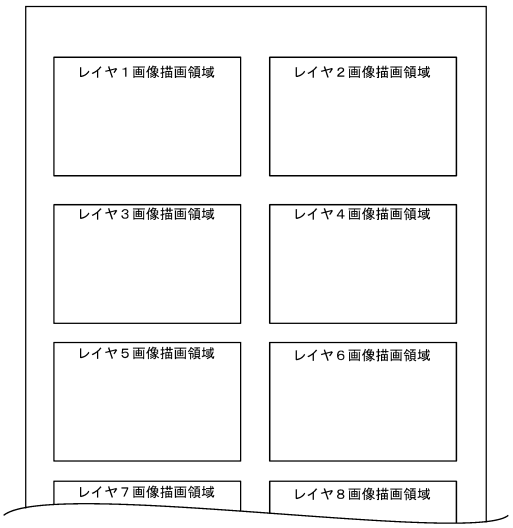
【図11－2】



【図１１－３】

【図11－3】

ＶＲＡＭの内容



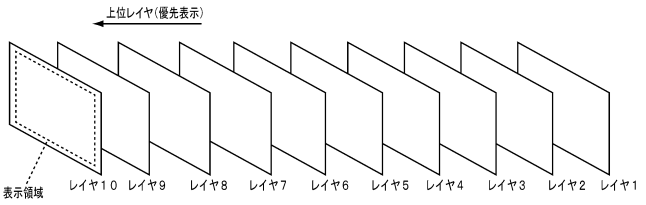
【図１１－４】

【図11－4】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ５画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ６画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ７画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ８画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ９画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１０画像描画領域	小図柄	高

【図１１－５】

【図11－5】



【図１１－６】

【図11－6】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変A）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変B）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変C）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図１１－７】

【図11－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１１－８】

【図11－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１１－９】

【図11－9】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１１－１０】

【図11－10】

（Ａ）通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PA2-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）
PB1-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ（大当り）

（Ｂ）時短状態・確変状態（低確高ベース状態・高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	3000	非リーチ（はずれ）
PA1-5	6500	非リーチ（はずれ）
PA1-6	15000	非リーチ（はずれ）
PA2-5	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PA2-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ（はずれ）
PB1-5	15000	非リーチ（大当り）
PB1-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）
PB1-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ（大当り）

【図１１－１１】

【図11－11】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ
（低ベース状態用、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR3)	変動パターン
1~660	PA1-1
661~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（低ベース状態用、同種保留記憶数２個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~700	PA1-2
701~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ
（低ベース状態用、同種保留記憶数３個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ
（高ベース状態用）

判定値(MR3)	変動パターン
1~300	PA1-4
301~550	PA1-5
551~750	PA1-6
751~900	PA2-5
901~970	PA2-6
971~997	PA2-7

（Ｅ）大当り用変動パターン判定テーブルＡ
（低ベース用）

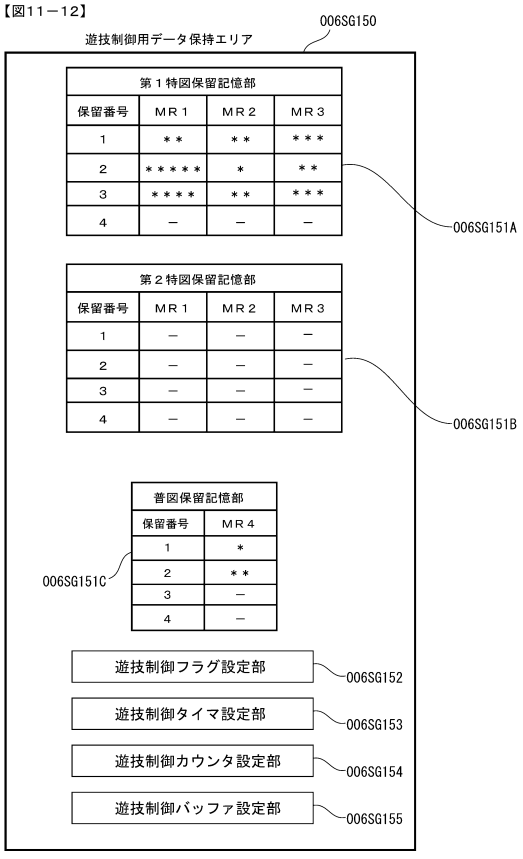
判定値(MR3)	変動パターン
1~30	PB1-1
31~200	PB1-2
201~500	PB1-3
501~997	PB1-4

（Ｆ）大当り用変動パターン判定テーブルＢ
（高ベース用）

判定値(MR3)	変動パターン
1~100	PB1-5
101~400	PB1-6
401~997	PB1-7

【図１１－１２】

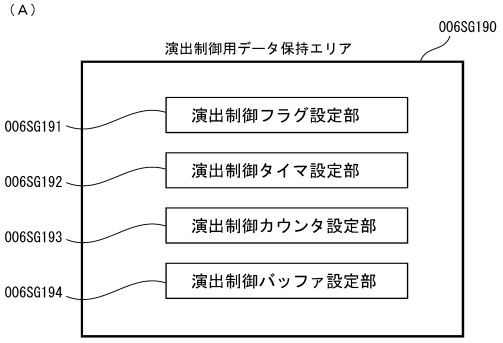
【図11－12】



【図１１－１３】

【図11－13】

（Ａ）



（Ｂ）

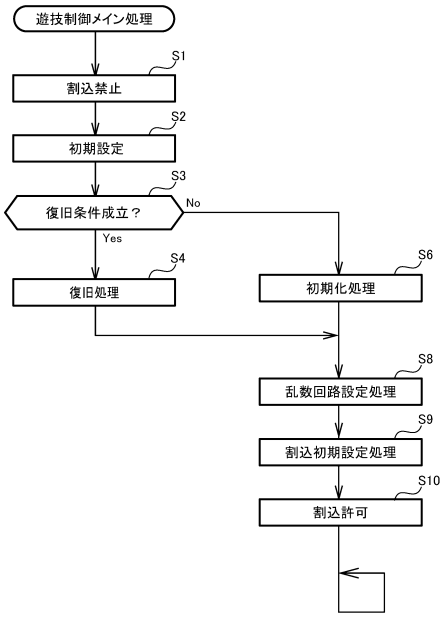
始動入賞時受信コマンドバッファ 006SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	連続刻れ演出フラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－

保留表示フラグ〝０〟→ ○
保留表示フラグ〝１〟→ ◇
保留表示フラグ〝２〟→ ☆

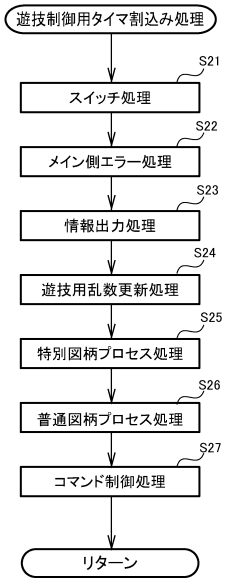
【図１１－１４】

【図11－14】



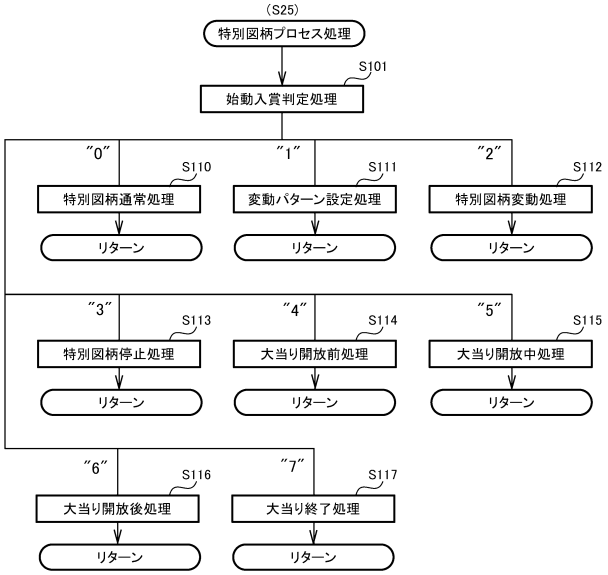
【図１１－１５】

【図11－15】



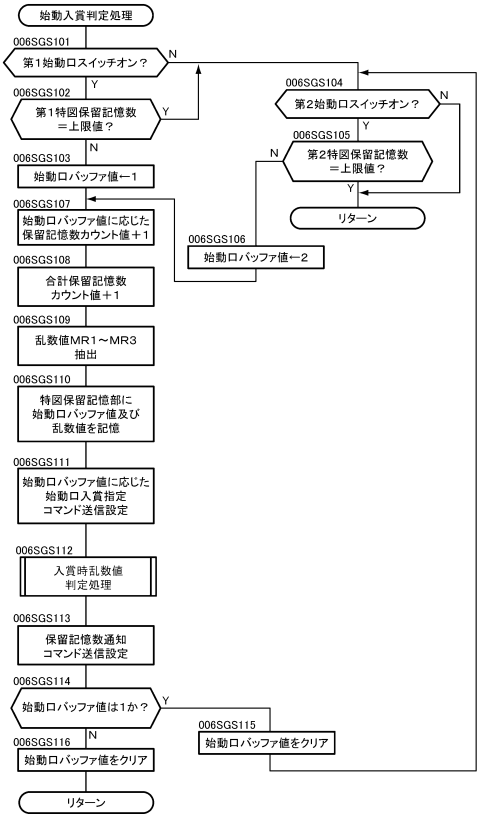
【図１１－１６】

【図11－16】



【図１１－１７】

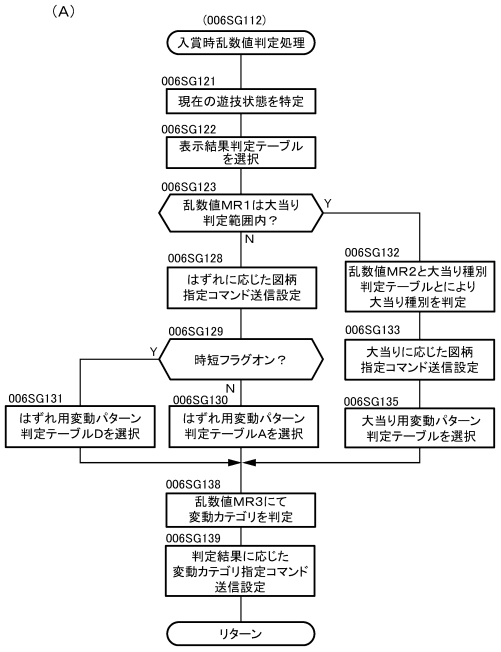
【図11－17】



【図１１－１８】

【図11－18】

（A）

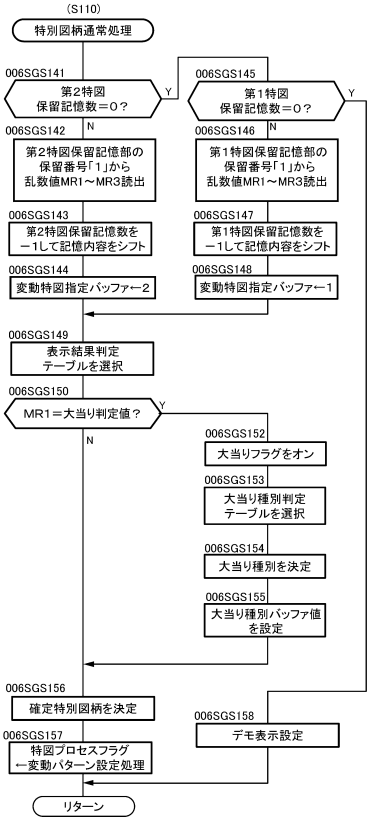


（B）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

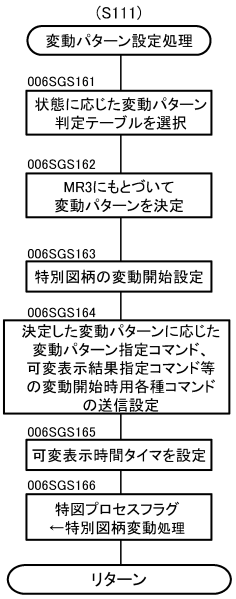
【図１１－１９】

【図11－19】



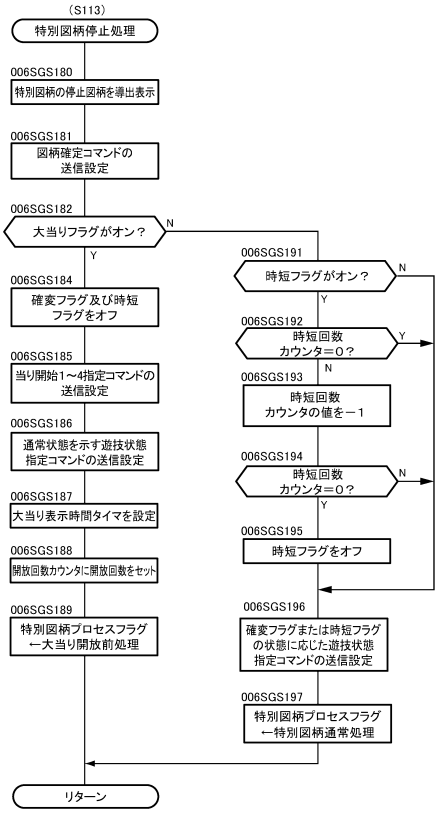
【図１１－２０】

【図11－20】

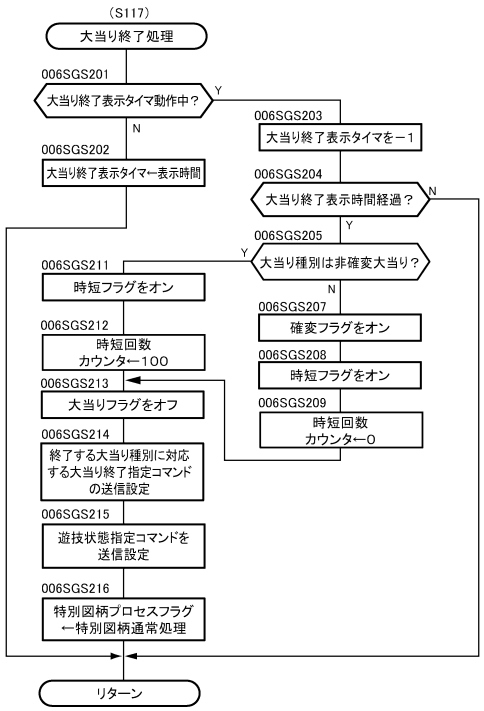


【図１１－２１】

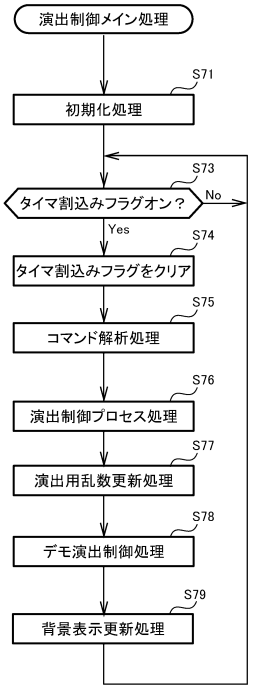
【図11－21】



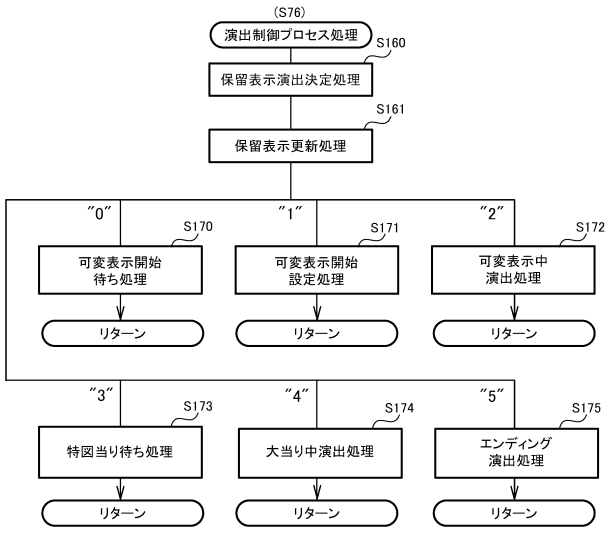
【図１１－２２】
【図11－22】



【図１１－２３】
【図11－23】



【図１１－２４】
【図11－24】



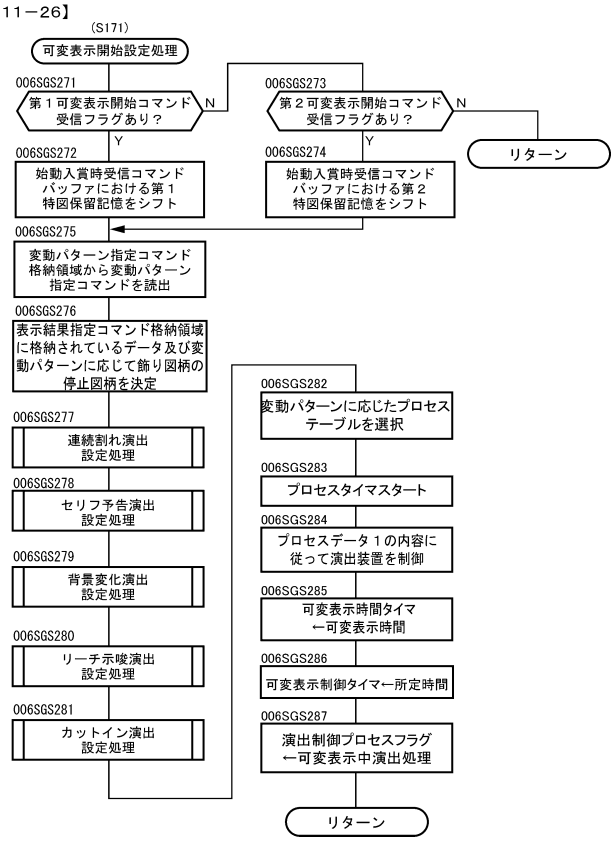
【図１１－２５】
【図11－25】

保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

【図１１－２６】

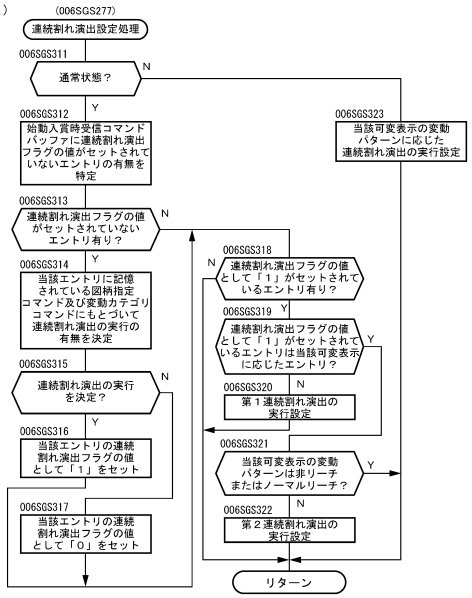
【図11－26】



【図１１－２７】

【図11－27】

（Ａ）



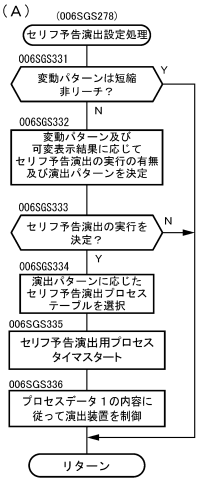
（Ｂ） 通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	連続割れ演出非実行	連続割れ演出実行
大当り	２０％	８０％
非リーチ（はずれ）	８０％	２０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	４０％
Ｓリーチ（はずれ）	５０％	５０％

【図１１－２８】

【図11－28】

（Ａ）



（Ｂ）

セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン及び可変表示	セリフ予告演出非実行	セリフ予告演出実行		
		演出パターンＡ	演出パターンＢ	演出パターンＣ
非リーチ（はずれ）	７０％	３０％	０％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	３５％	５％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	４０％	１０％	２０％	３０％
大当り	１０％	５％	１０％	７５％

（Ｃ）

演出パターン	演出内容
演出パターンＡ	割れ演出で生成された領域にて「チャンス！？」表示
演出パターンＢ	割れ演出で生成された領域にて「熱い！」表示
演出パターンＣ	割れ演出で生成された領域にて「激アツ！」表示

【図１１－２９】

【図11－29】

（Ａ）背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合

大当り保留の有無	背景変化非実行		背景変化実行
	背景変化演出非実行	背景変化演出実行（失敗パターン）	背景変化演出実行（成功パターン）
無し	６０％	３０％	１０％
有り	３０％	０％	７０％

（Ｂ）リーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン	リーチ示唆演出非実行	リーチ示唆演出実行（失敗パターン）	リーチ示唆演出実行（成功パターン）
非リーチ	８０％	２０％	０％
リーチ	３０％	０％	７０％

（Ｃ）カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	カットイン演出非実行	カットイン演出実行	
		演出パターンＸ	演出パターンＹ
はずれ	６５％	３０％	５％
大当り	１０％	２０％	７０％

【図１１－３０】

通常状態において実行可能な演出１

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象よりも前の可変表示で実行
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象の可変表示で実行
セリフ予告演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行し、該割れ演出の対象領域でセリフを表示 ・割れ演出の対象領域で表示するセリフで期待度示唆 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
背景変化演出Ｂ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	無し	有り	全体	・１段階目→２段階目と段階的に割れる演出 ・失敗（２段階目は割れない）パターン有り
擬似連演出	・飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止→割れ演出 ・１回目と２回目とで割れるガラス板の色を異ならせることによって期待度示唆	可動体	有り	全体	
リーチ示唆演出	・割れ演出を実行してリーチの成立を示唆（割れたらリーチ成立）	キャラクタ	有り	全体	・失敗（割れない）パターン有り

【図１１－３１】

通常状態において実行可能な演出２

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
弱発展演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチαのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強発展演出Ａ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
強発展演出Ｂ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	無し	有り	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・ボタン操作により可動体のガタ動作→ヒビ発生→割れ発生 ・失敗（可動体非動作）パターン有り

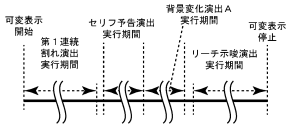
【図１１－３２】

時短状態・確変状態において実行可能な演出

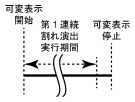
演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
弱発展演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチγのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強発展演出Ａ	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチδのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・失敗（可動体非動作）パターン有り

【図１１－３３】

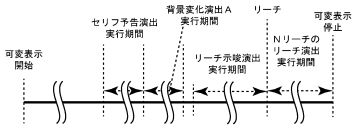
（Ａ）ＰＡ１－１（ＰＡ２－２～ＰＡ２－４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合）



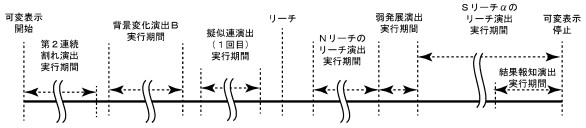
（Ｂ）ＰＡ１－２、ＰＡ１－３（ＰＡ２－２～ＰＡ２－４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合）



（Ｃ）ＰＡ２－１、ＰＢ１－１

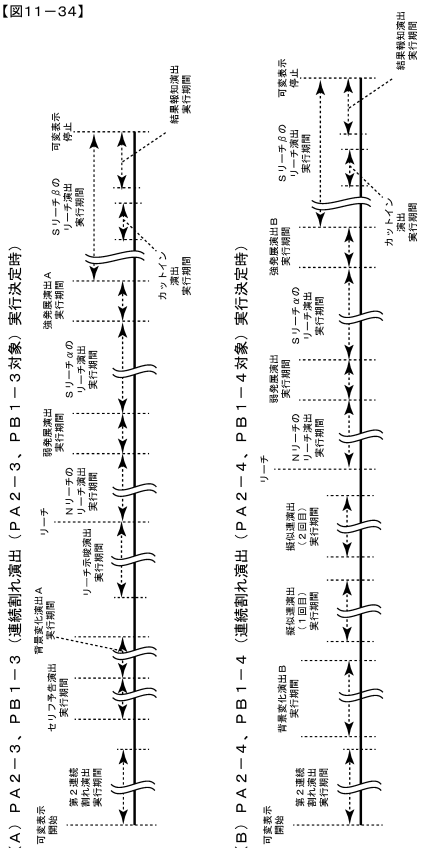


（Ｄ）ＰＡ２－２、ＰＢ１－２（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合）



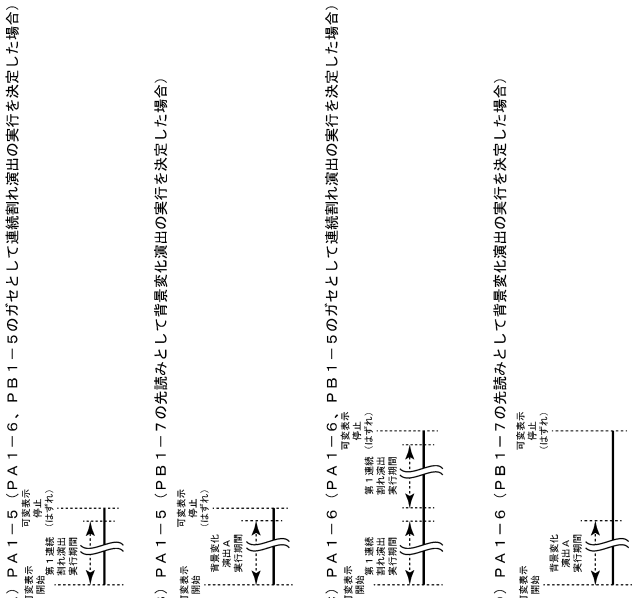
【図１１－３４】

【図11－34】



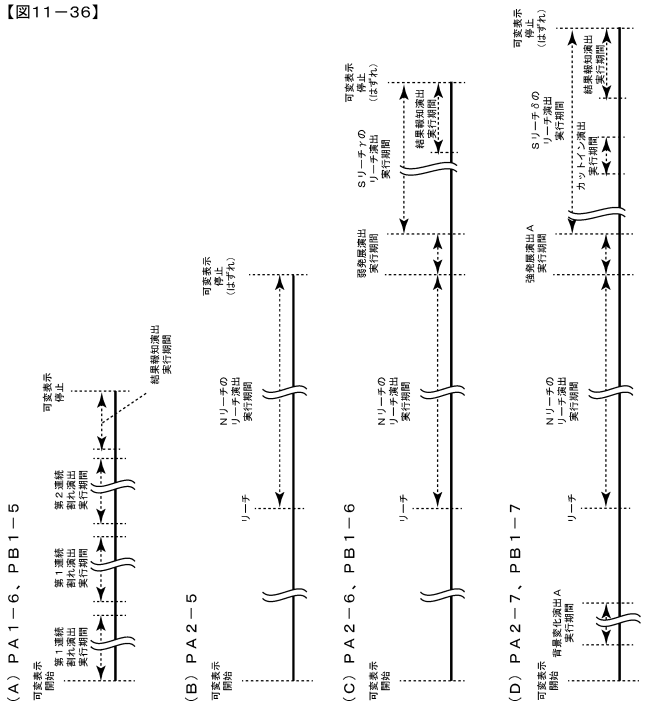
【図１１－３５】

【図11－35】



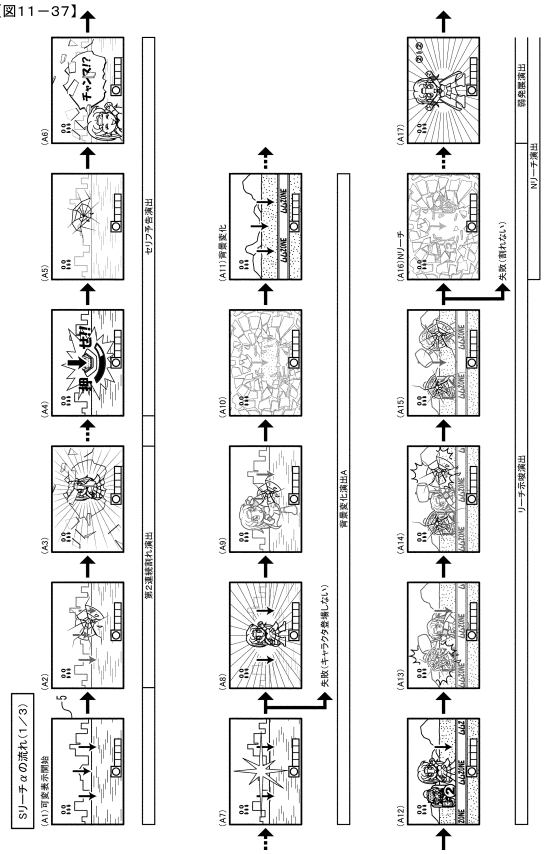
【図１１－３６】

【図11－36】



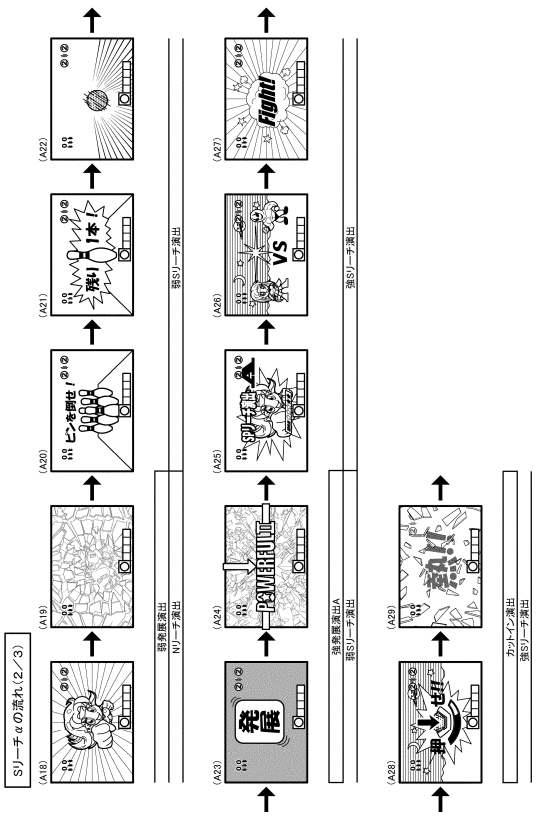
【図１１－３７】

【図11－37】



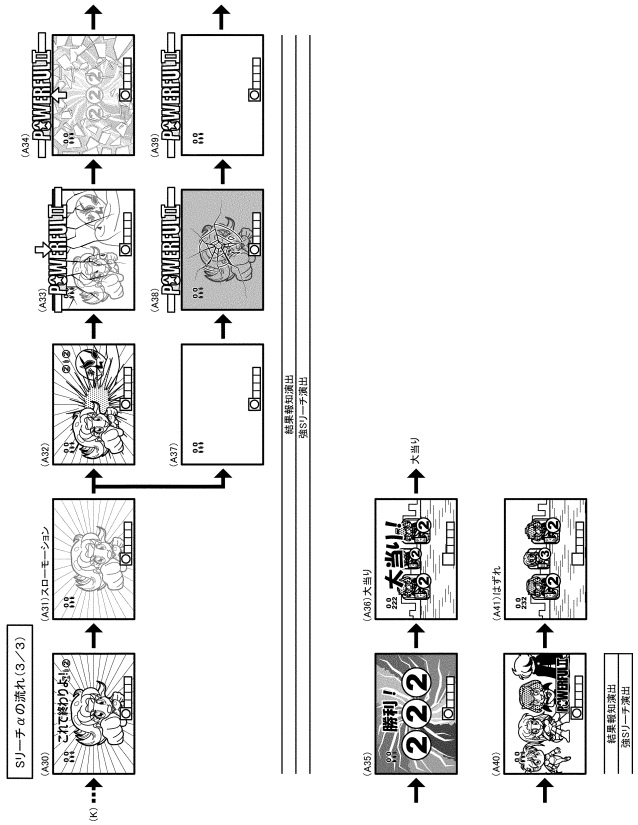
【図１１－３８】

【図11－38】



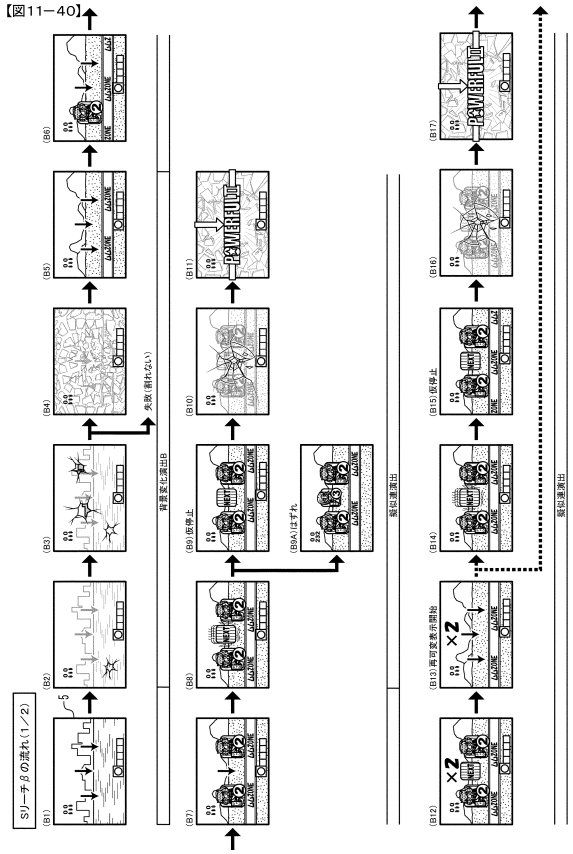
【図１１－３９】

【図11－39】



【図１１－４０】

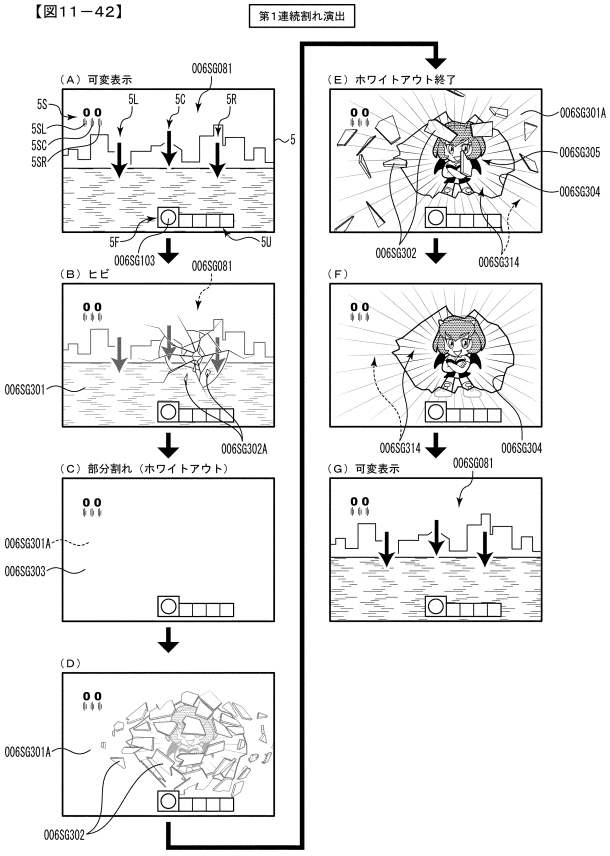
【図11－40】



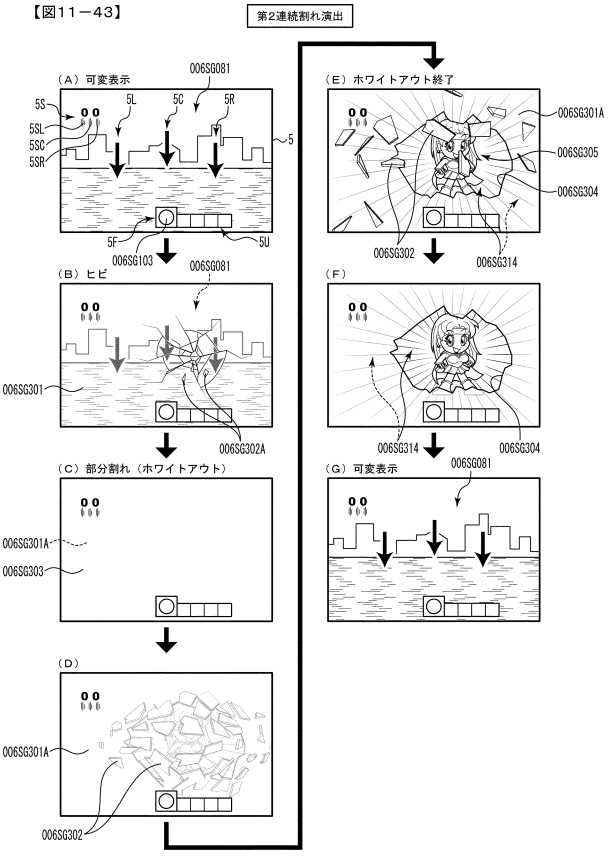
【図１１－４１】

【図11－41】

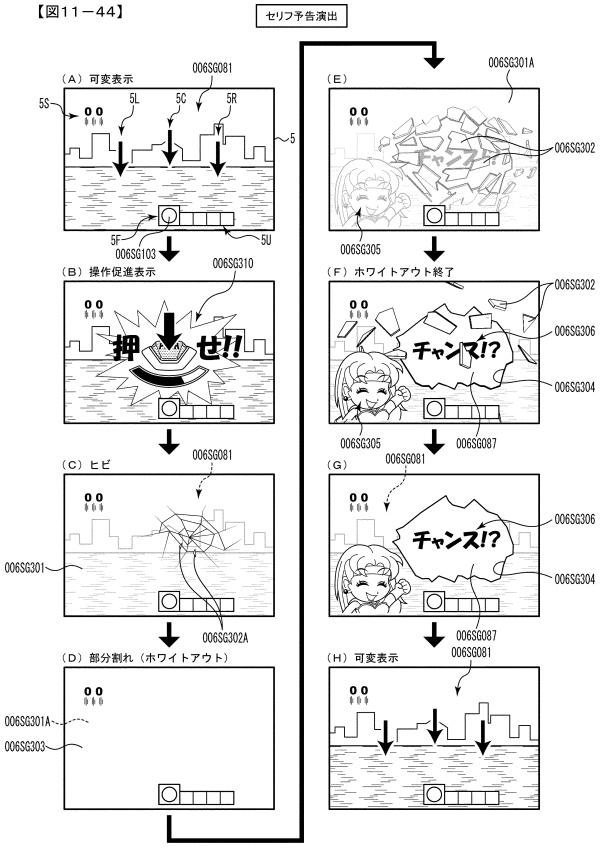
【図１１－４２】



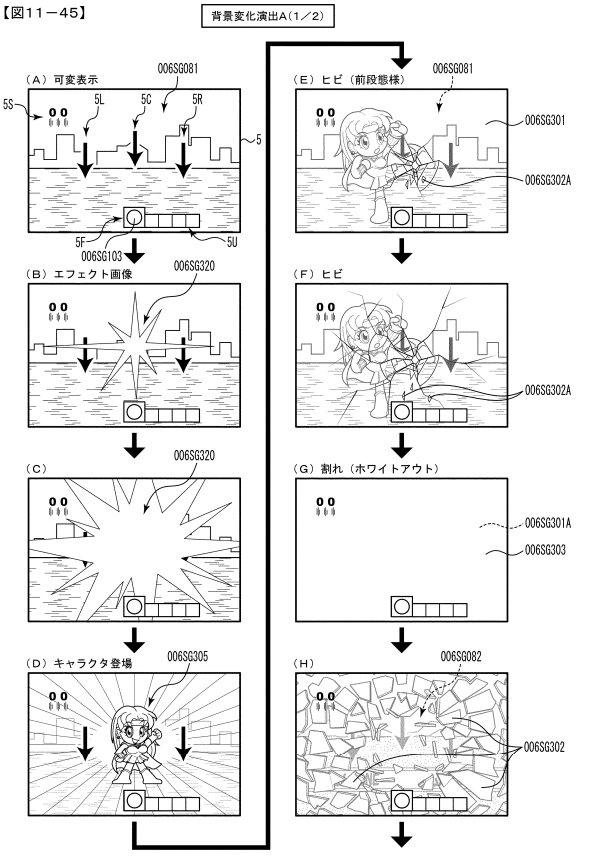
【図１１－４３】



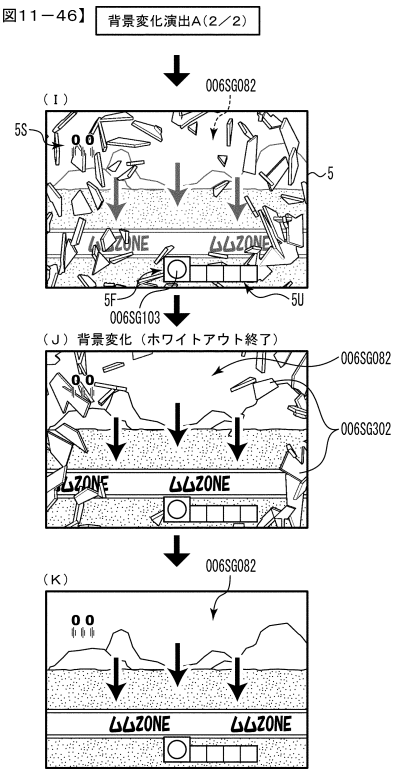
【図１１－４４】



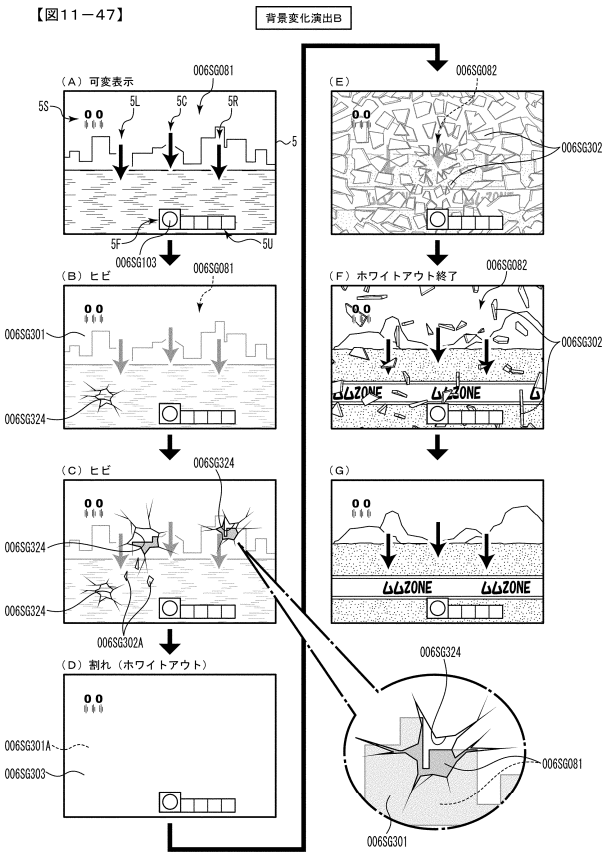
【図１１－４５】



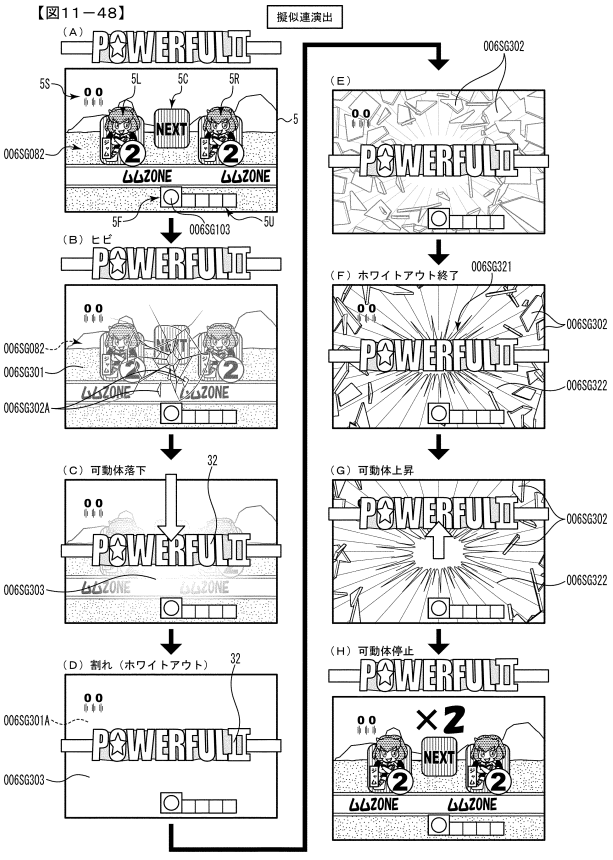
【図１１－４６】



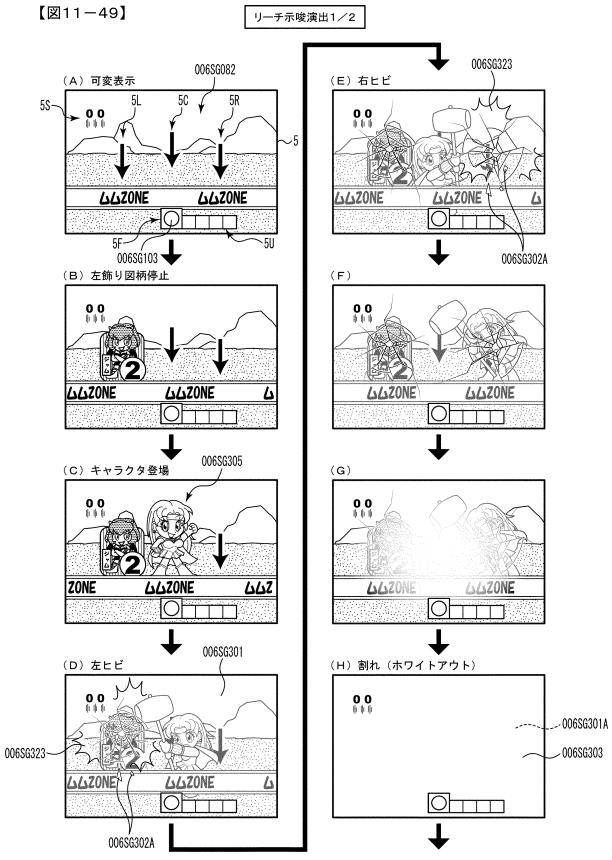
【図１１－４７】



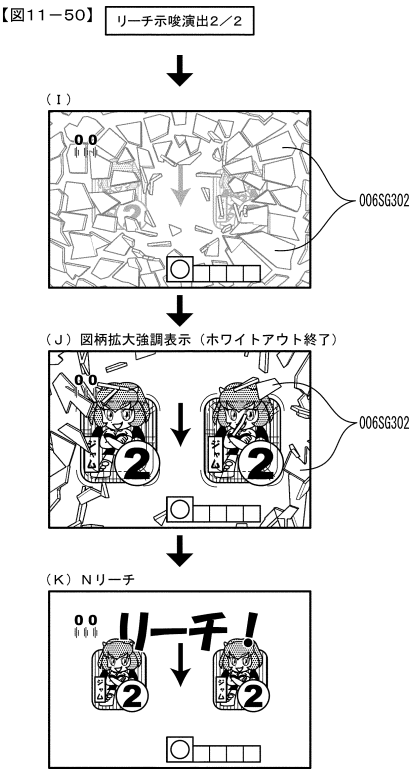
【図１１－４８】



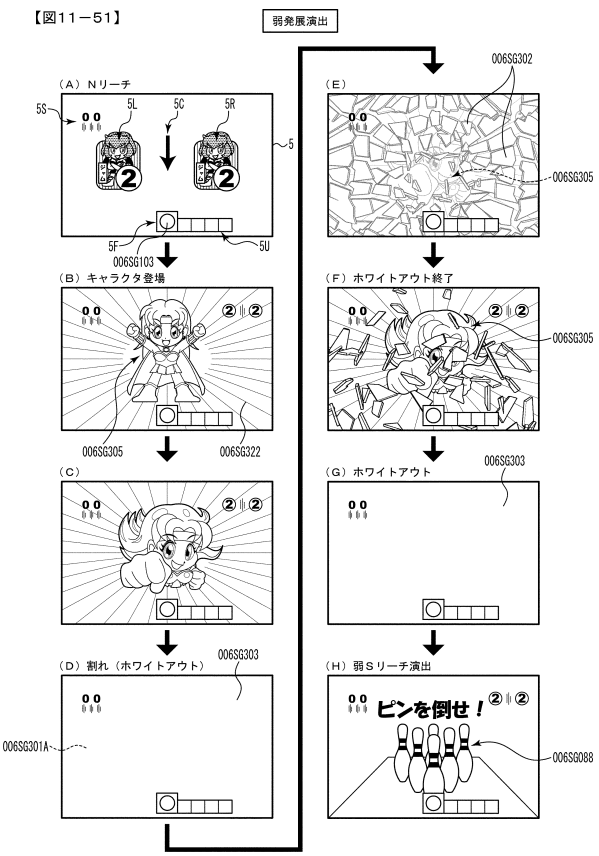
【図１１－４９】



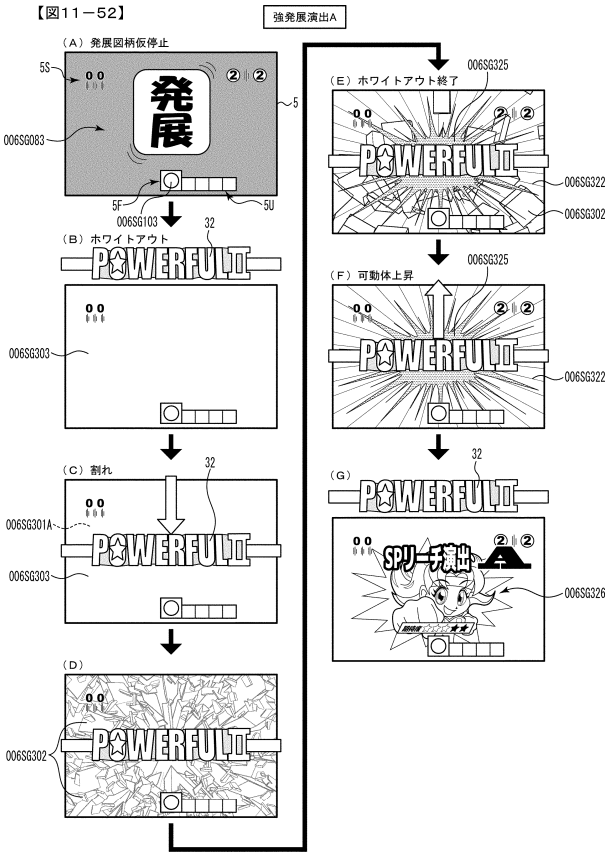
【図１１－５０】



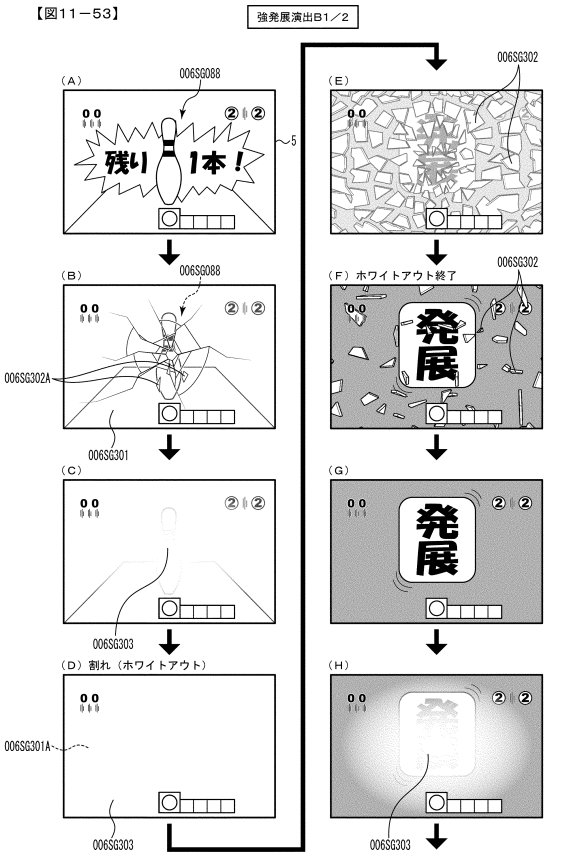
【図１１－５１】



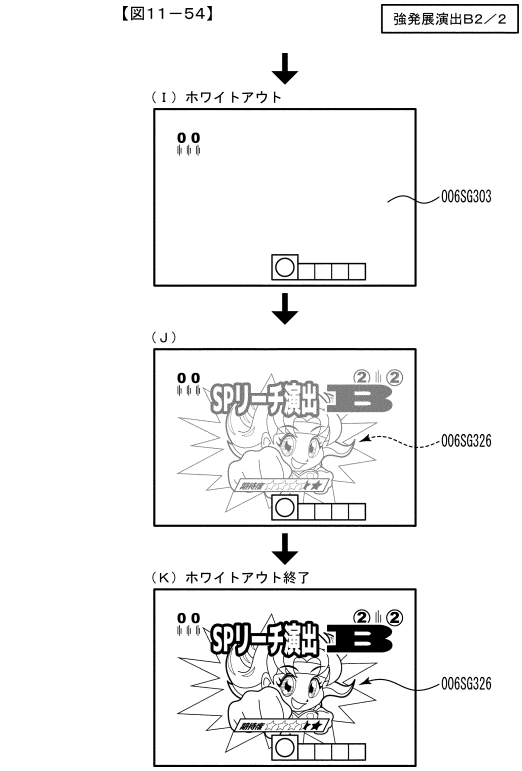
【図１１－５２】



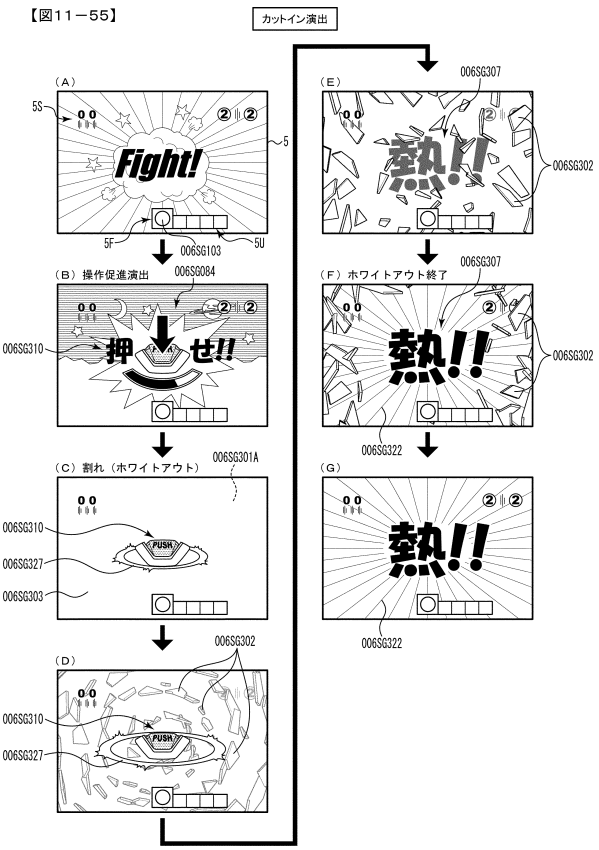
【図１１－５３】



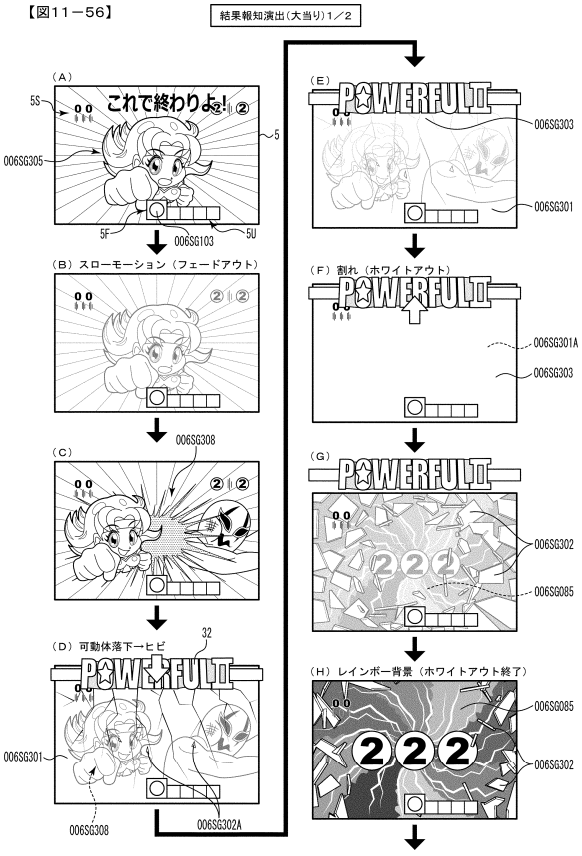
【図１１－５４】



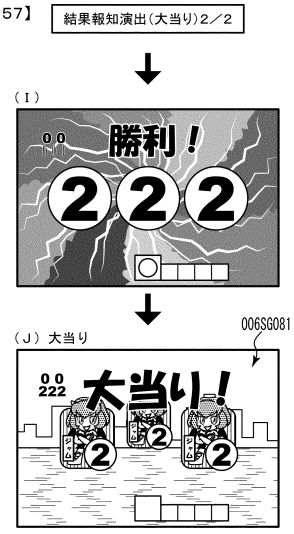
【図１１－５５】



【図１１－５６】

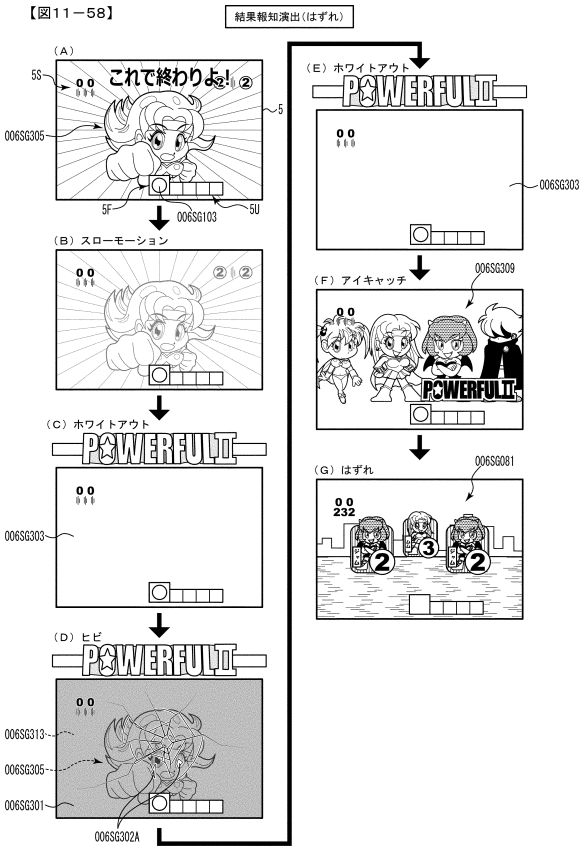


【図１１－５７】



【図１１－５８】

【図11－58】



【図１１－５９】

【図11－59】

演出比較表１

演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間※２	破片画像表示態様
第１連続割れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
第２連続割れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
セリフ予告演出	—	1段階目：500ms 2段階目：5000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
背景変化演出Ａ（成功パターン）	2000ms	2000ms	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
背景変化演出Ａ（失敗パターン）	—	—	—	—	—	—	—
背景変化演出Ｂ（成功パターン）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	500ms	500ms	1250ms	750ms	透過
背景変化演出Ｂ（失敗パターン１）	—	1段階目：1500ms	—	—	—	—	—
背景変化演出Ｂ（失敗パターン２）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	—	—	—	—	—
疑似連演出	1500ms（可動体落下期間）	1500ms	500ms	500ms	1000ms	500ms	非透過
リーチ示唆演出（成功パターン）	10000ms	左ヒビ：8000ms 右ヒビ：4000ms	500ms	500ms	2000ms	1500ms	透過
リーチ示唆演出（失敗パターン）	14000ms	左ヒビ：12000ms 右ヒビ：9000ms ※1	—	—	—	—	—

※１：右ヒビの表示期間は、6000ms経過後に非リーチの最短を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図１１－６０】

【図11－60】

演出比較表２

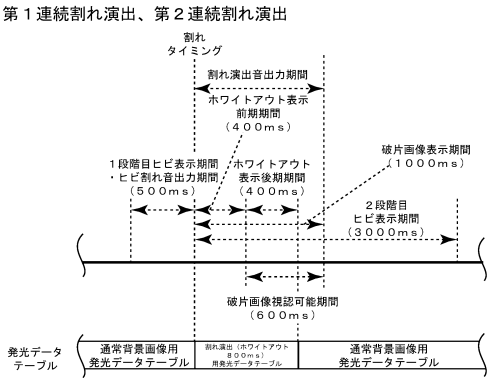
演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間※２	破片画像表示態様
弱発展演出	4000ms	—	500ms	500ms	3500ms	3000ms	非透過
強発展演出Ａ	1000ms（可動体落下期間）	—	1500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
強発展演出Ｂ	—	1500ms	500ms	500ms	3000ms	2500ms	透過
カットイン演出	—	—	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
結果報知演出（成功パターン）	500ms（可動体落下期間）	500ms	500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
結果報知演出（失敗パターン）	—	5500ms	—	—	—	—	—

※１：右ヒビの表示期間は、4000ms経過後に非リーチの最短を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

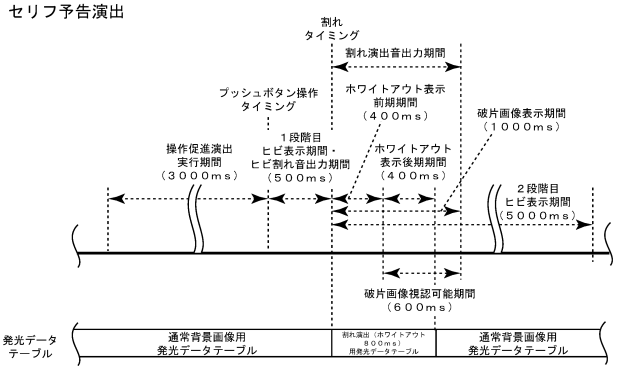
【図１１－６１】

【図11－61】



【図１１－６２】

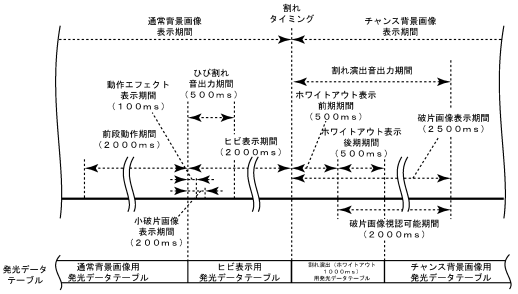
【図11－62】



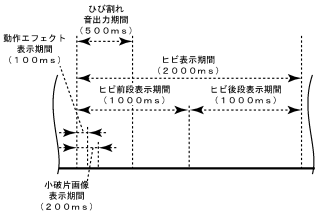
【図１１－６３】

【図11－63】

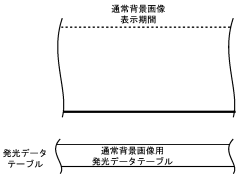
（Ａ）背景変化演出Ａ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ａ（成功パターン）におけるヒビ表示期間詳細



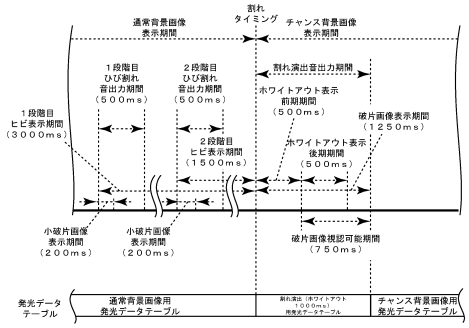
（Ｃ）背景変化演出Ａ（失敗パターン）



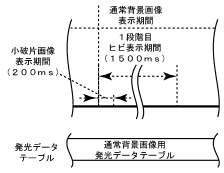
【図１１－６４】

【図11－64】

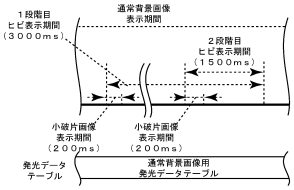
（Ａ）背景変化演出Ｂ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン１）



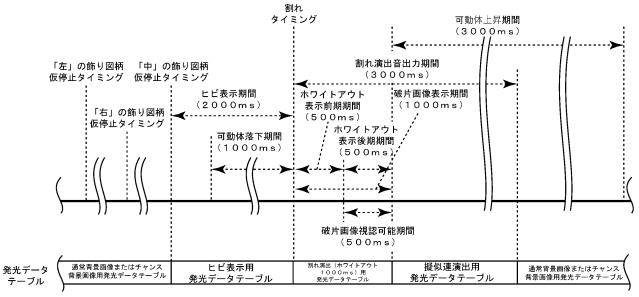
（Ｃ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン２）



【図１１－６５】

【図11－65】

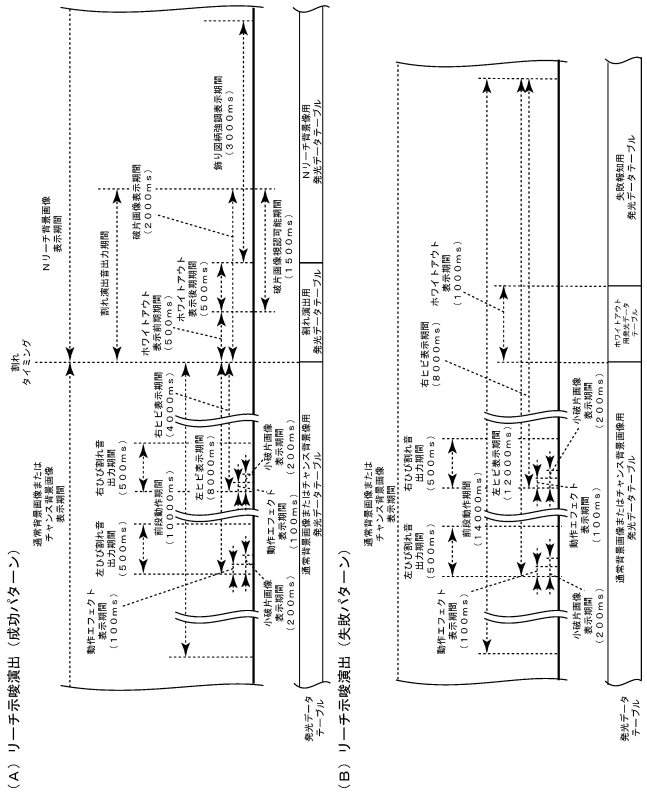
擬似連演出



通常背景画像またはチャンス背景画像用
発光データテーブル

【図１１－６６】

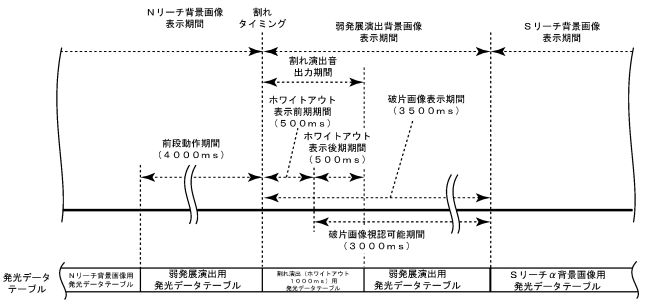
【図11－66】



【図１１－６７】

【図11－67】

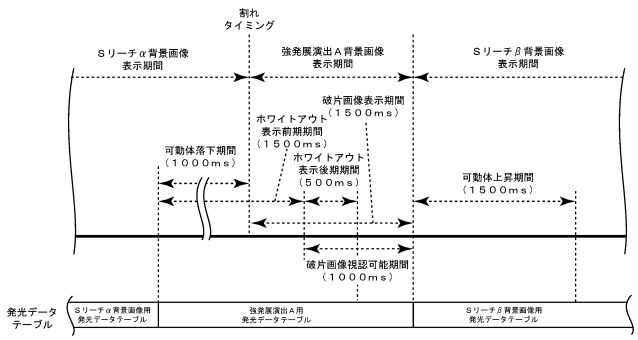
弱発展演出



【図１１－６８】

【図11－68】

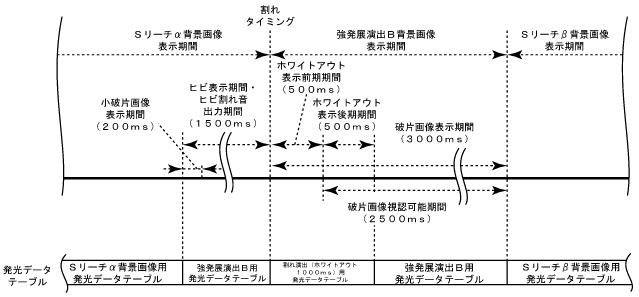
強発展演出Ａ



【図１１－６９】

【図11－69】

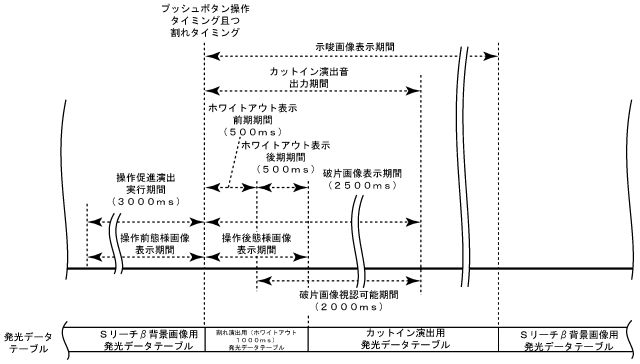
強発展演出Ｂ



【図１１－７０】

【図11－70】

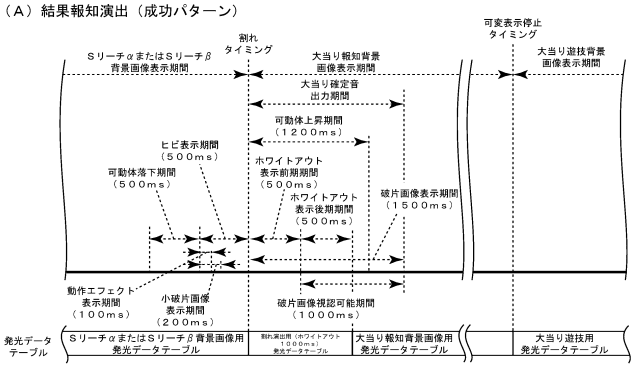
カットイン演出



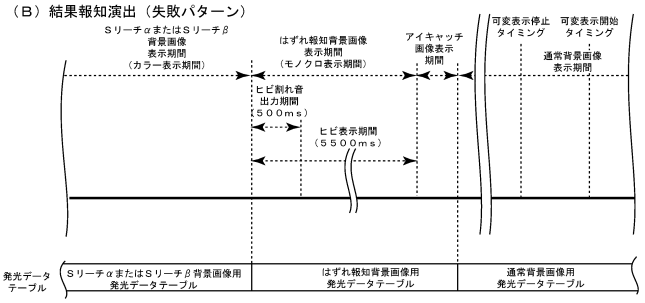
【図１１－７１】

【図11－71】

（Ａ）結果報知演出（成功パターン）



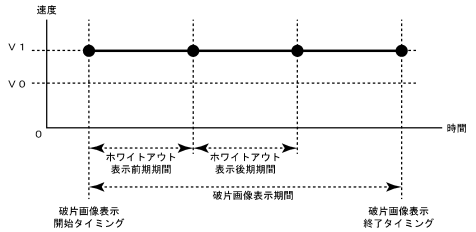
（Ｂ）結果報知演出（失敗パターン）



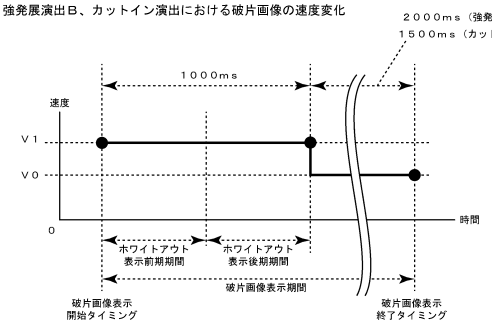
【図１１－７２】

【図11－72】

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、
擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出における破片画像の速度変化



（Ｂ）強発展演出Ｂ、カットイン演出における破片画像の速度変化



【図１１－７３】

【図11－73】

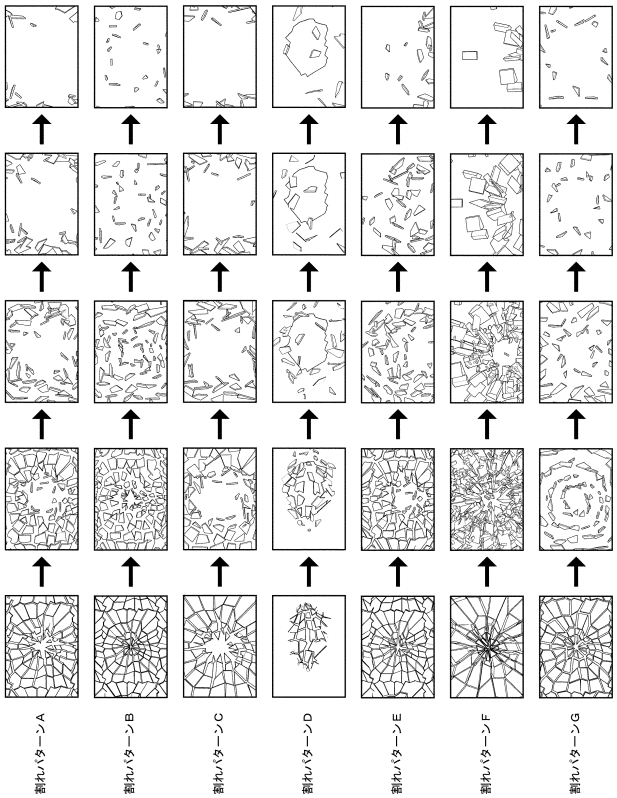
割れパターン一覧

割れパターン	演出名	作用主体	ヒビ態様	割れ範囲	破片画像表示態様	パラメータ 重力	重力方向	重力勾配	強度	変動量	繰り返し	粘性
割れパターンＡ	背景変化演出Ａ	キャラクタ	無し	全体	透過	0	180°	10	5	30%	13	0.1
	リーチ示唆演出				透過							
割れパターンＢ	背景変化演出Ｂ	無し	無し	全体	透過	0	0°	90	3	0%	15	0.1 ｜ 0.4
	強発展演出Ｂ				透過							
割れパターンＣ	割保護演出	可動体	無し	全体	非透過	0	180°	60	7	30%	10	0.1
	結果報知演出				透過							
割れパターンＤ	第１連続割れ演出	無し	無し	一部	透過	3	180°	0	5	30%	17	0.1
	第２連続割れ演出				透過							
	セリフ予告演出				透過							
割れパターンＥ	強発展演出	キャラクタ	無し	全体	非透過	5	180°	10	3	30%	15	0.4
割れパターンＦ	強発展演出Ａ	可動体	無し	全体	透過	5 （5）	180°	0	5 （5）	30%	前：30 後：7	前：0.1 後：0.4
割れパターンＧ	カットイン演出	無し	無し	全体	透過	2	0°	90	5	0%	12	0.1

重力・・・・・重力の設定、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ倍々に速くなる。
重力方向・・・重力がかかる方向を設定、0度（上方向）を基準に上下左右方向を指定。
重力勾配・・・重力を縦方向で変りに調整。このパラメーターで設定した数値は『重力の方向』と合成される。前後、上下左右の3D空間の方向すべてを指定可能。
強度・・・・・飛び散る破片の勢いを調整。値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。
変動量・・・・破片の大きさがアニーションに影響す値を合わせる調整。通常、現実世界では出じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは速くなる。
※0～90、900の値では、2軸方向になるので実質的に『重力の方向』は無効扱い。
※デフォルトで設定されている30%が自然界の物理比率に近い値。
繰り返し・・・割れる破片の大きさを調整。値を大きくすると一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。
粘性・・・・・破片の動きにおける抵抗。値を大きくすると抵抗。値を大きくすると抵抗。値を大きくすると抵抗。
また、振動物に付着したら重力に対しても抵抗が発生するため落下速度も遅くなる。

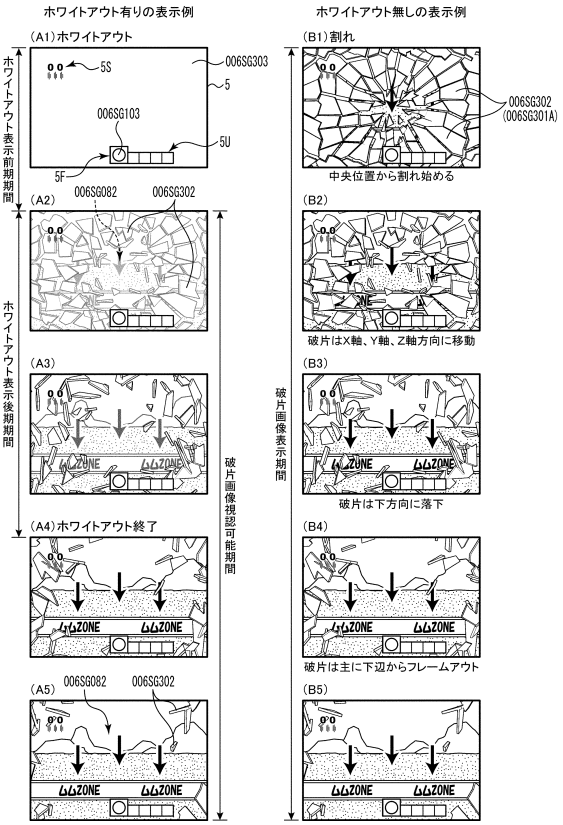
【図１１－７４】

【図11－74】



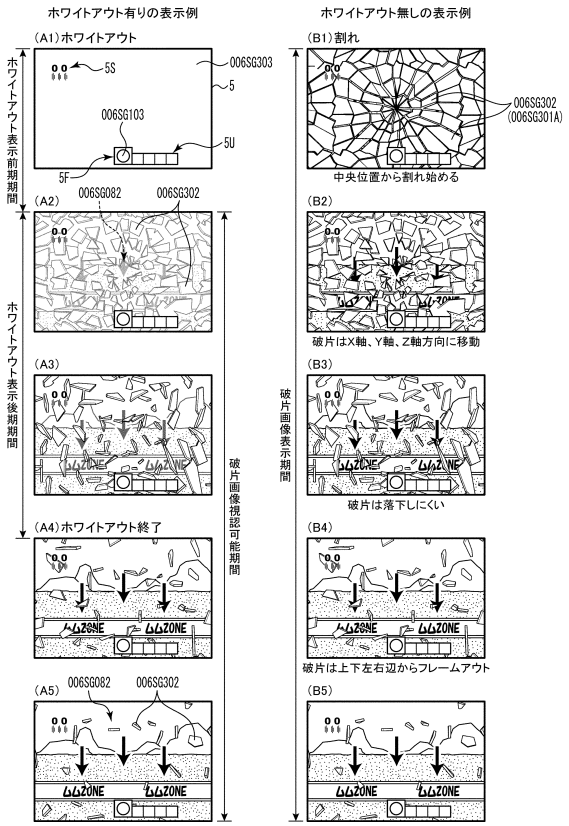
【図１１－７５】

【図11－75】　割れパターンA[背景変化演出A]



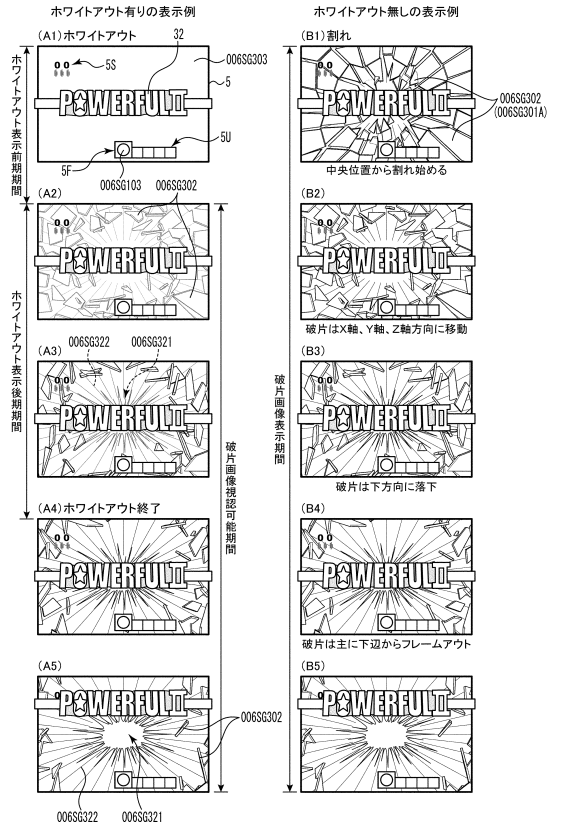
【図１１－７６】

【図11－76】　割れパターンB[背景変化演出B]



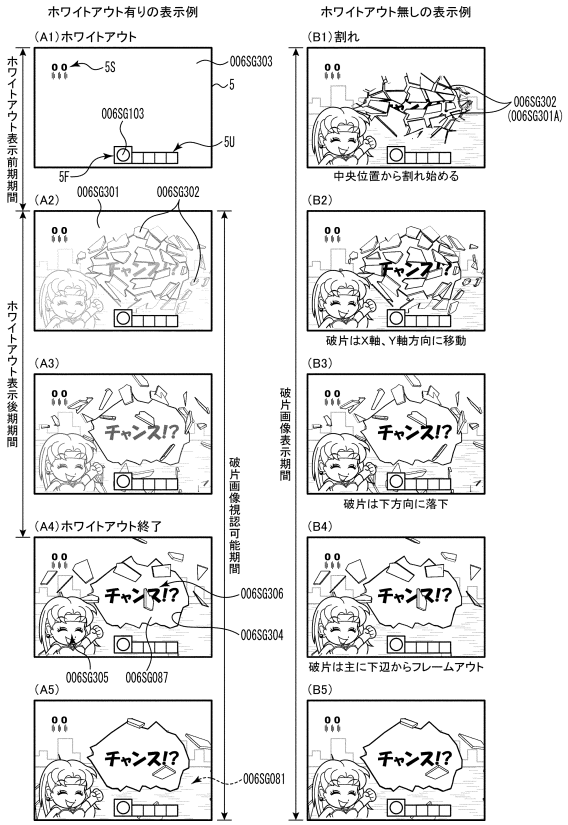
【図１１－７７】

【図11－77】　割れパターンC[擬似連演出]



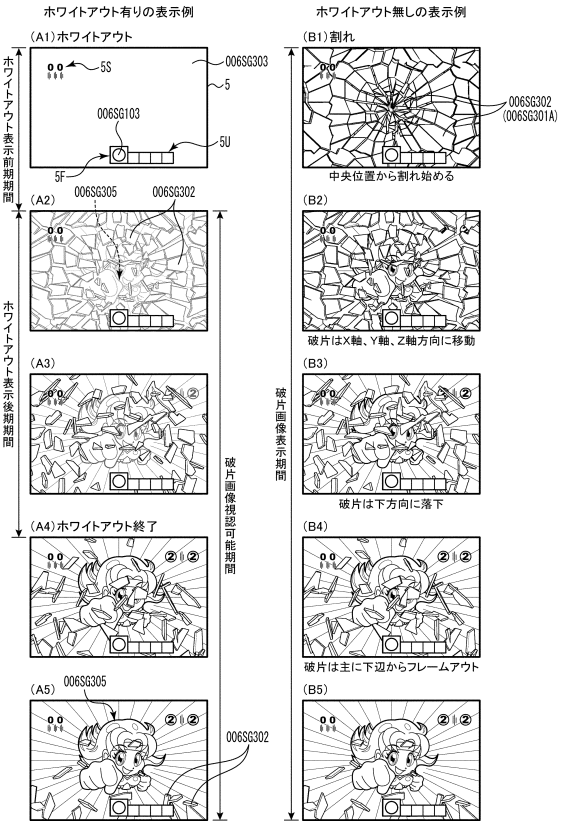
【図１１－７８】

【図11－78】　割れパターンD[セリフ予告演出]



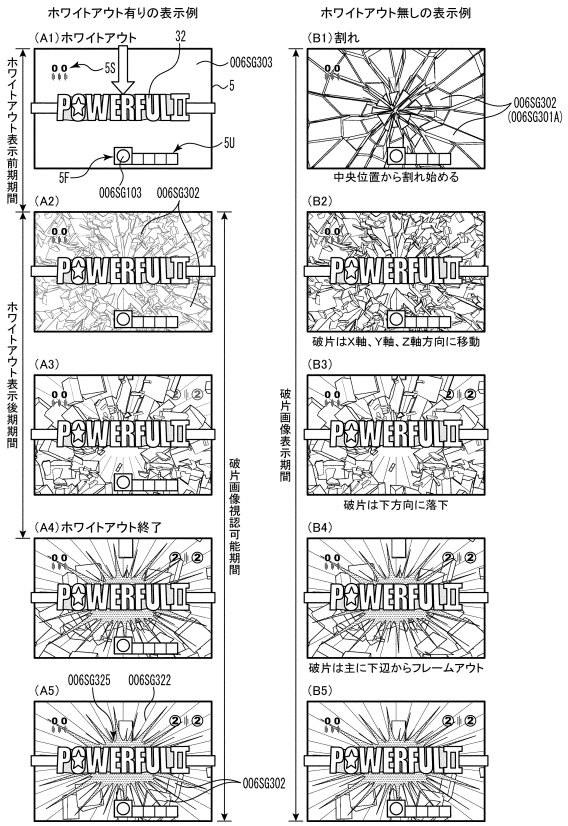
【図１１－７９】

【図11－79】　割れパターンE[弱発展演出]



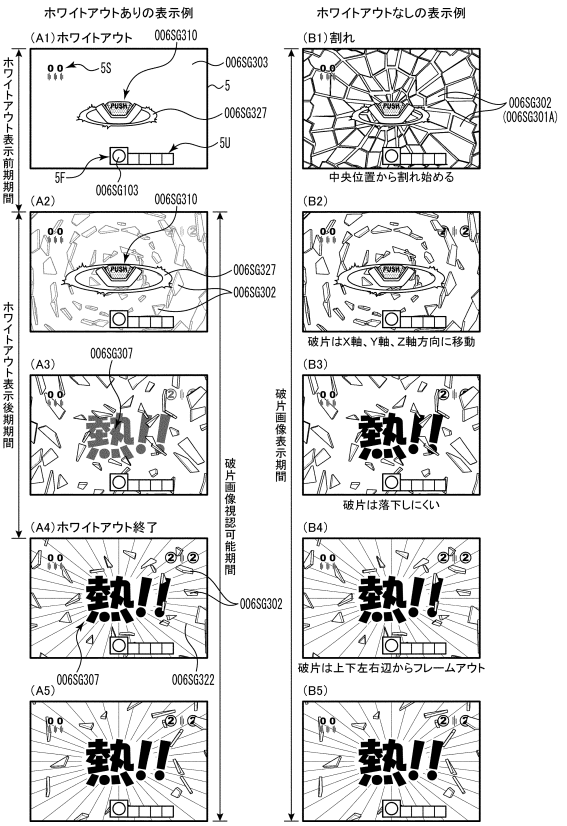
【図１１－８０】

【図11－80】　割れパターンF[強発展演出A]



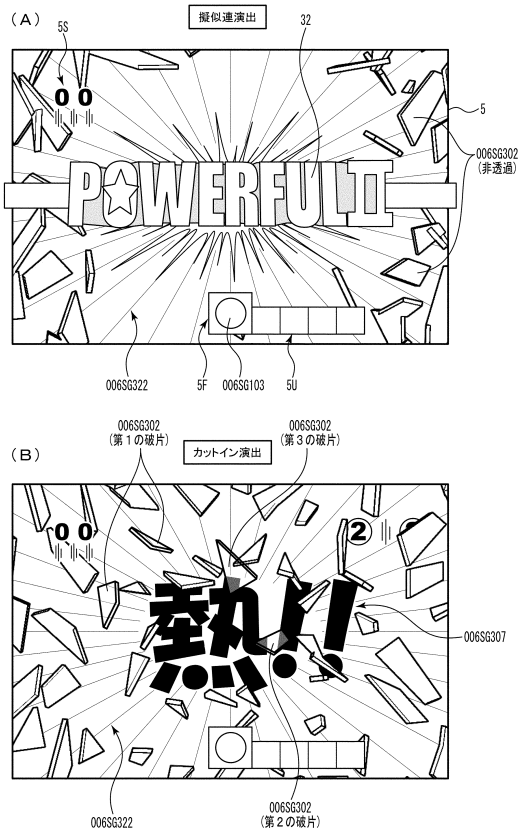
【図１１－８１】

【図11－81】　割れパターンG[カットイン演出]



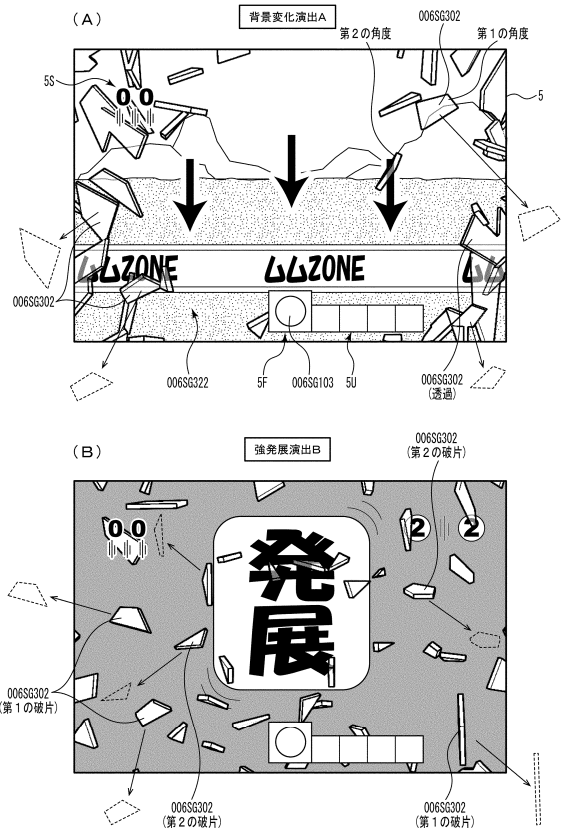
【図１１－８２】

【図11－82】



【図１１－８３】

【図11－83】



【図１１－８４】

【図11－84】変形例1

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ１	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ１	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ１
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ４	Ｖｙ５	Ｖｚ６
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｂ）強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ２	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ２	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ２
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ７	Ｖｙ８	Ｖｚ９
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｃ）各演出における破片画像の表示期間の比較

表示開始から表示終了までの期間	破片画像Ｃ＞破片画像Ａ 破片画像Ｃ＞破片画像Ｂ

（Ｄ）破片画像Ｃの表示期間についての比較

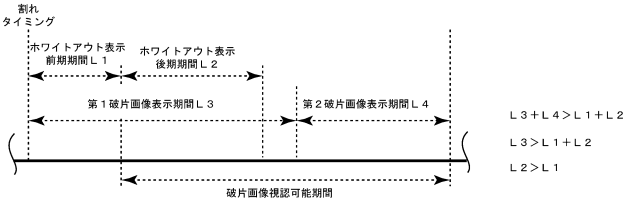
演出群Ｘ	第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群Ｙ	強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出

表示開始から表示終了までの期間	演出群Ｙ＞演出群Ｘ

【図１１－８５】

【図11－85】変形例2

（Ａ）各演出におけるエフェクト表示期間と破片画像表示期間の関係

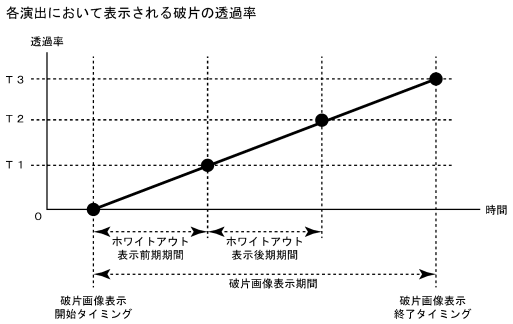


（Ｂ）各破片画像表示期間において表示される破片数

	破片数
第１破片画像表示期間	少
第２破片画像表示期間	多

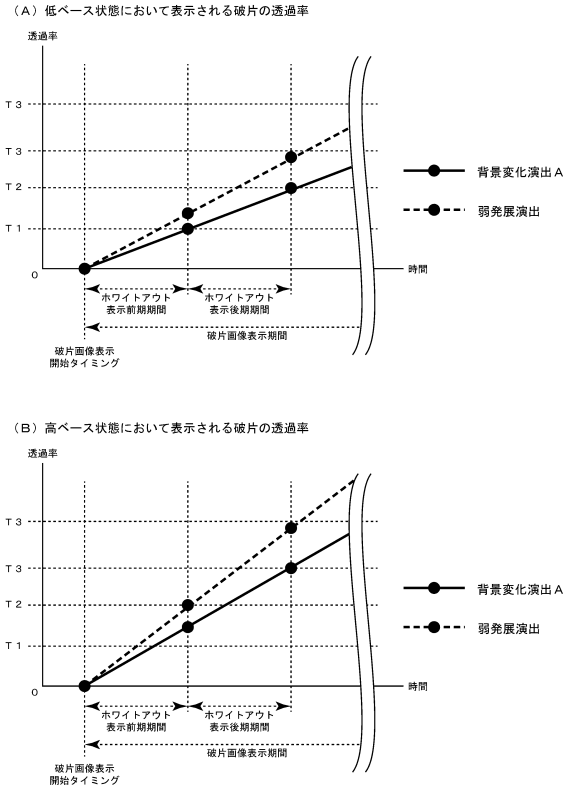
【図１１－８６】

【図11－86】変形例3



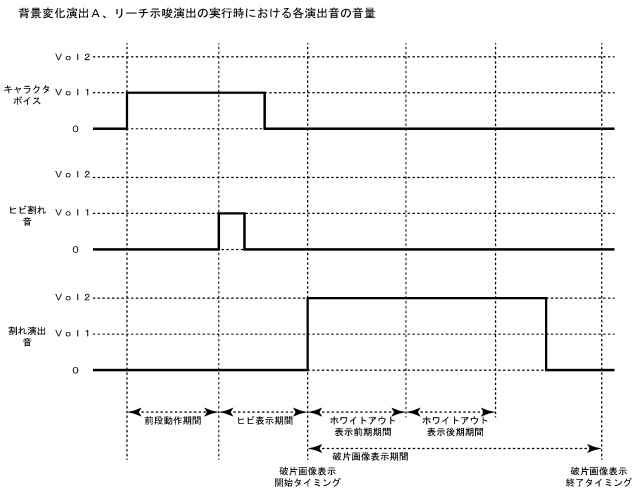
【図１１－８７】

【図11－87】変形例4



【図１１－８８】

【図11－88】変形例5



【図１１－８９】

【図11－89】変形例6

各演出における破片画像の表示開始から表示終了までの回転数

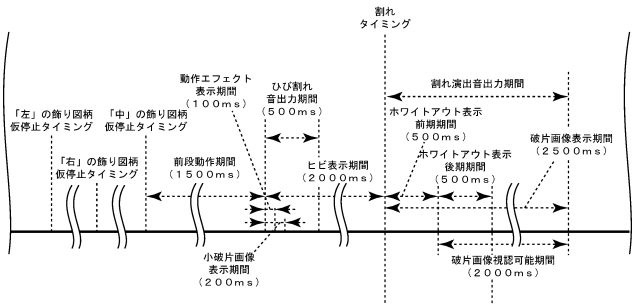
演出名	回転数
第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、 セリフ予告演出	Ｒ３
背景変化演出Ａ（成功パターン）、 背景変化演出Ｂ（成功パターン）、 擬似連演出、 リーチ示唆演出（成功パターン）、 弱発展演出、強発展演出Ａ	Ｒ２
強発展演出Ｂ、カットイン演出、 結果報知演出（成功パターン）	Ｒ１

※：Ｒ３＞Ｒ２＞Ｒ１

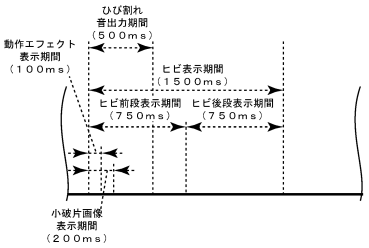
【図１１－９０】

【図11－90】 変形例7

（Ａ）擬似連演出

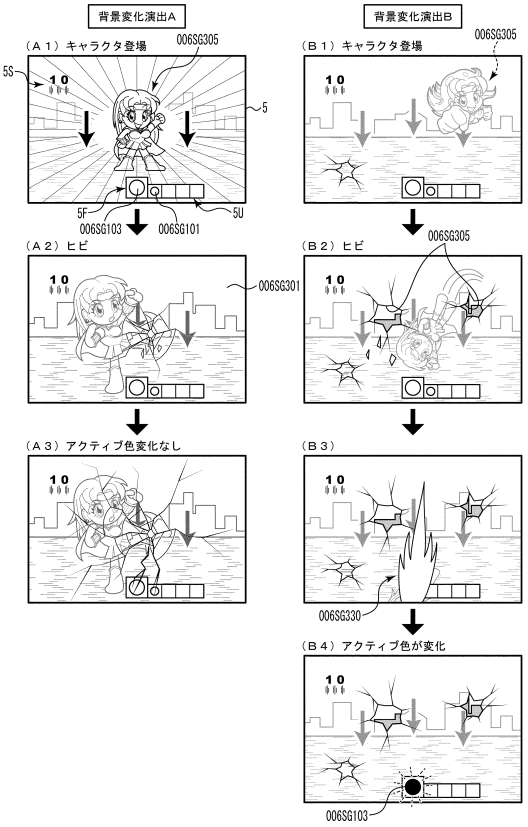


（Ｂ）擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細



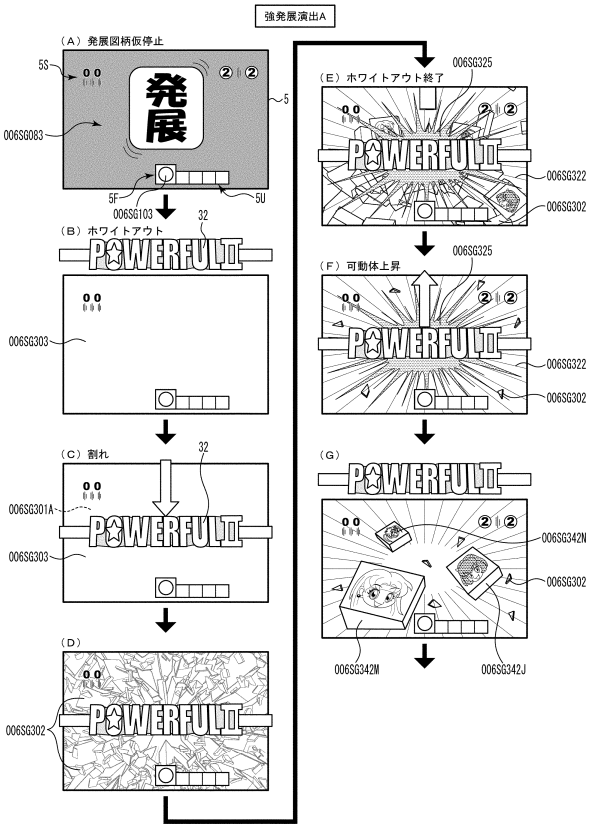
【図１１－９１】

【図11－91】 変形例８



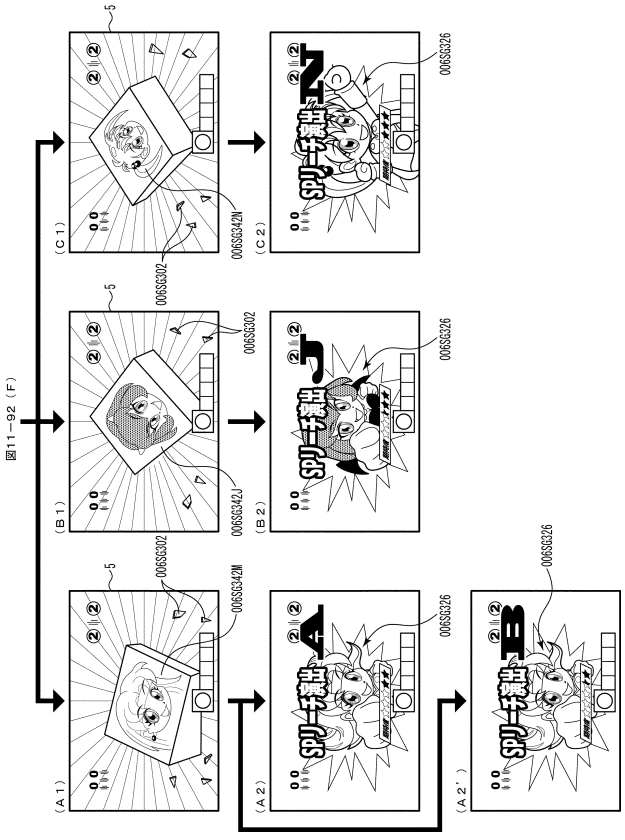
【図１１－９２】

【図11－92】 変形例９



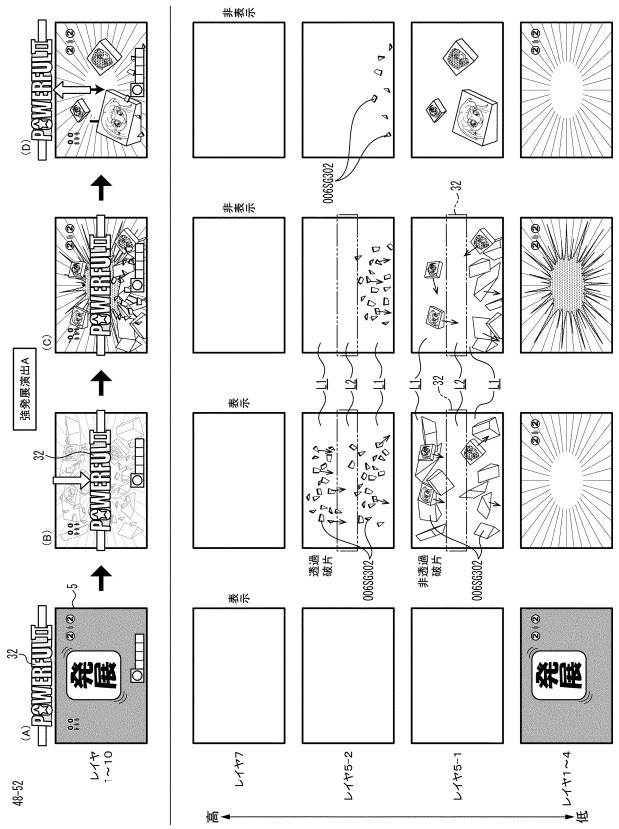
【図１１－９３】

【図11－93】 変形例９



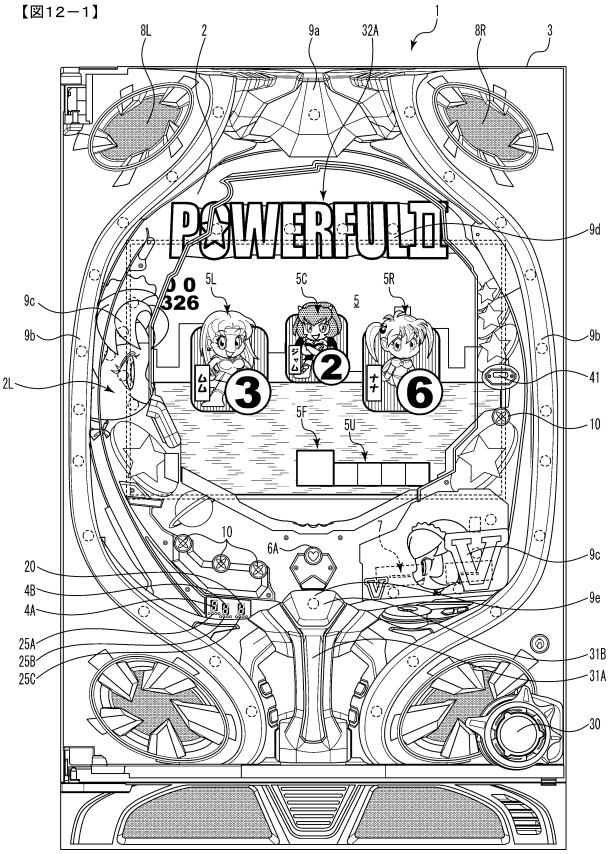
【図１１－９４】

【図11－94】



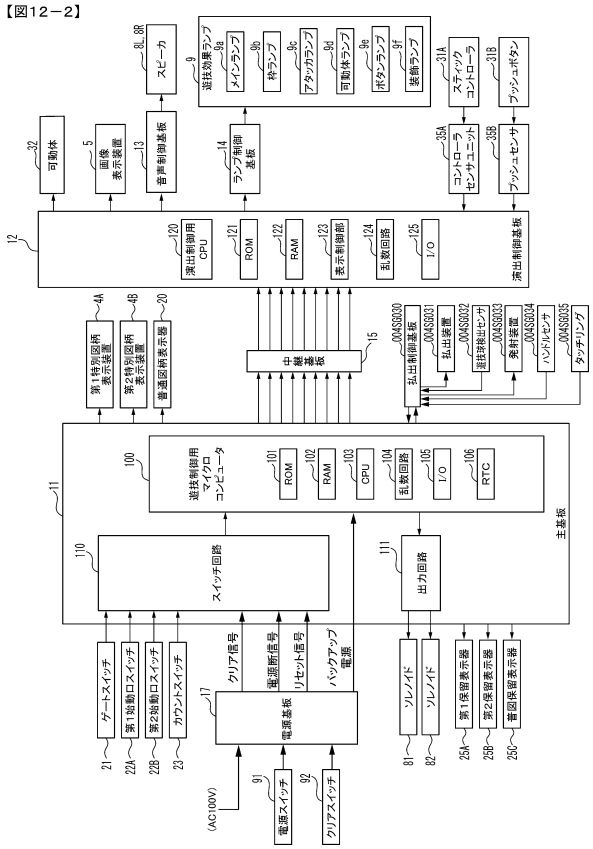
【図１２－１】

【図12－1】



【図１２－２】

【図12－2】



【図１２－３】

【図12－3】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定
F1	00	枠状態表示指定	入力ポートの状態を指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変A）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変B）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変C）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図１２－４】

【図12－4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１２－５】

【図12－5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１２－６】

【図12－6】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１２－７】

【図12－7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	短縮1（通常状態[保留2個]）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3000	短縮2（通常状態[保留3個]・時短状態）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	35000	スーパーリーチ（擬似連無しはずれ）
PA2-3	40000	スーパーリーチ（擬似連1回はずれ）
PA2-4	50000	スーパーリーチ（擬似連2回はずれ）
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ（擬似連無し大当り）
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ（擬似連1回大当り）
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ（擬似連2回大当り）

【図１２－８】

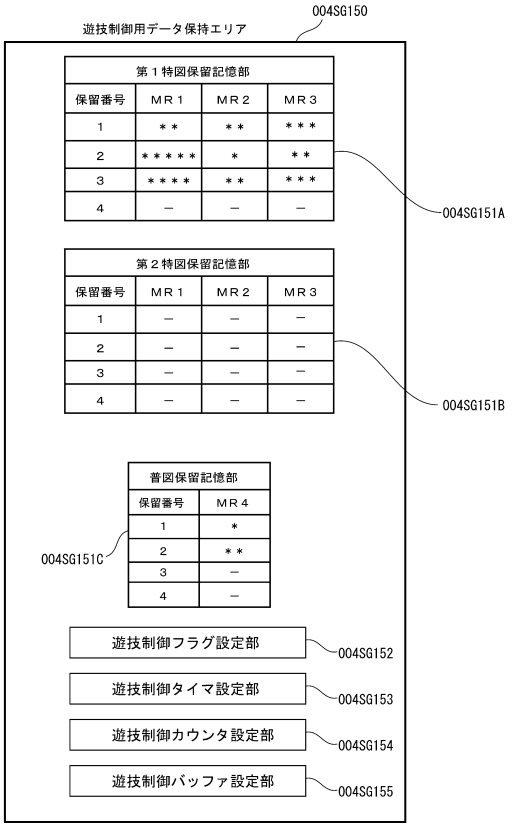
【図12－8】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	はずれ（低ベース保留数1以下）	はずれ（低ベース保留数2）	はずれ（低ベース保留数3）	はずれ（高ベース）
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	－	－	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	－	－	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	－	－	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	－	－	－	－	－
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り)	20	10	－	－	－	－
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り)	35	20	－	－	－	－
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り)	40	70	－	－	－	－

（数値は%）

【図１２－９】

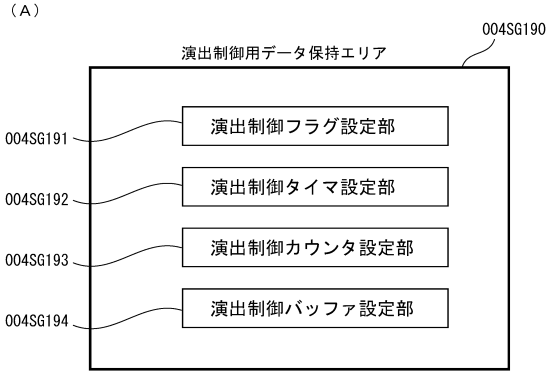
【図12－9】



【図１２－１０】

【図12－10】

（A）



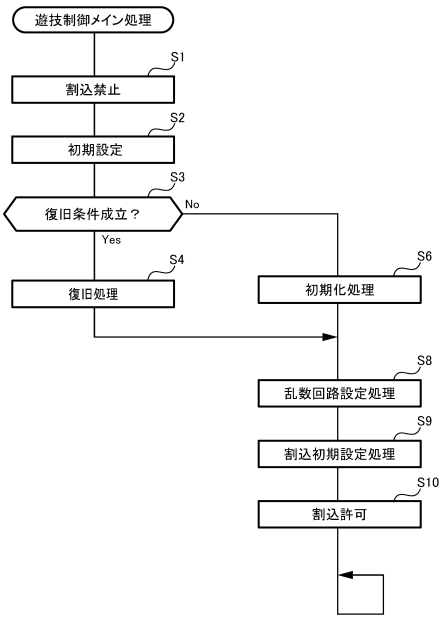
（B）

始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）
	１－４	０００Ｈ）	０００Ｈ）
第２特図保留記憶	２－０	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－１	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－２	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－３	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－４	０００Ｈ）	０００Ｈ）

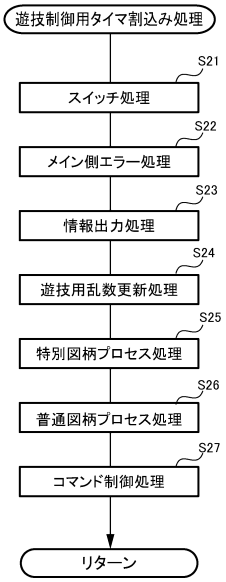
【図１２－１１】

【図12－11】



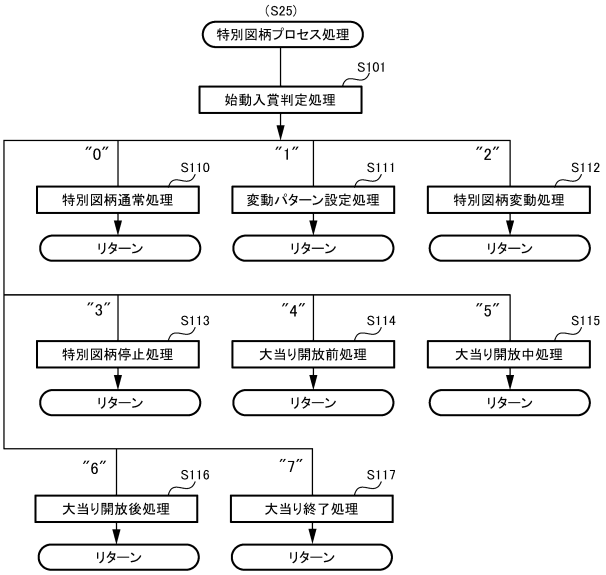
【図１２－１２】

【図12－12】



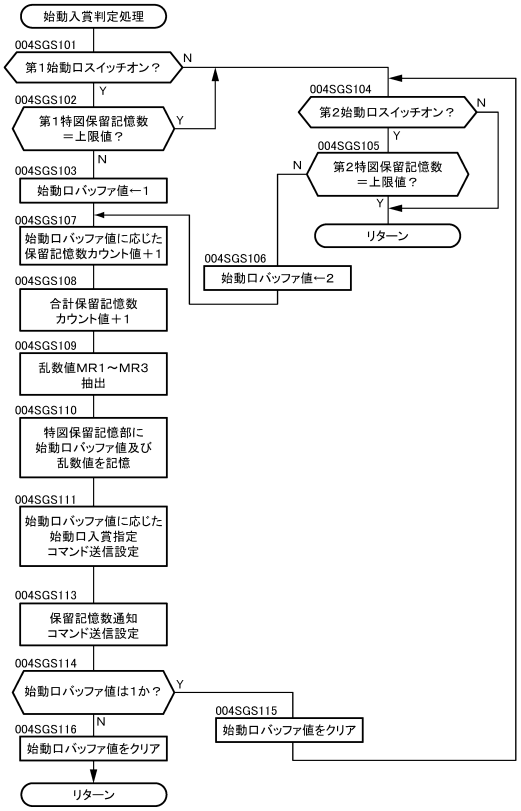
【図１２－１３】

【図12－13】



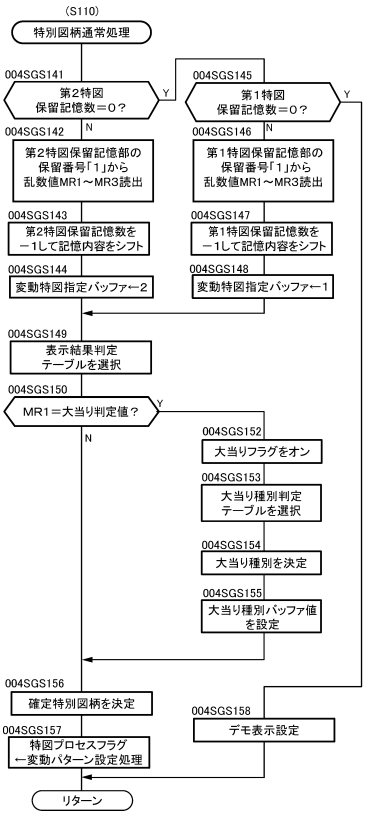
【図１２－１４】

【図12－14】

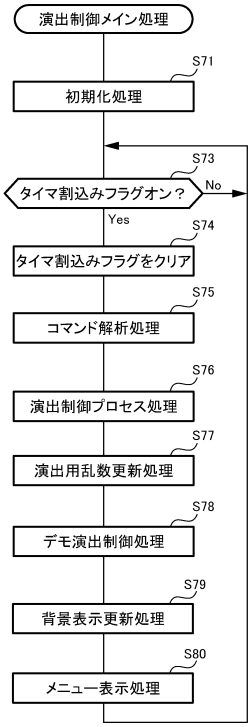


【図１２－１５】

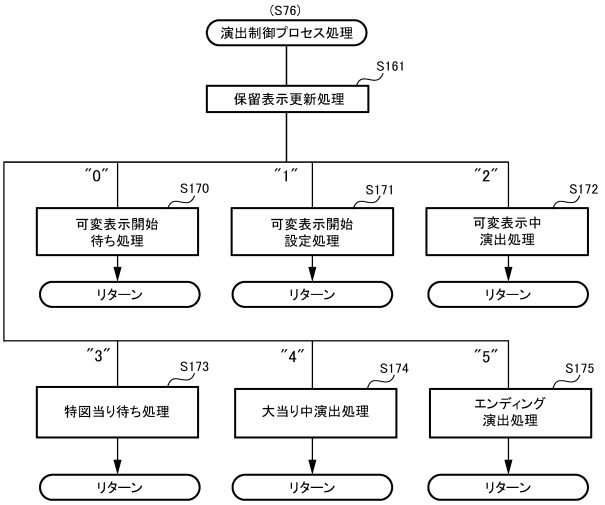
【図12－15】



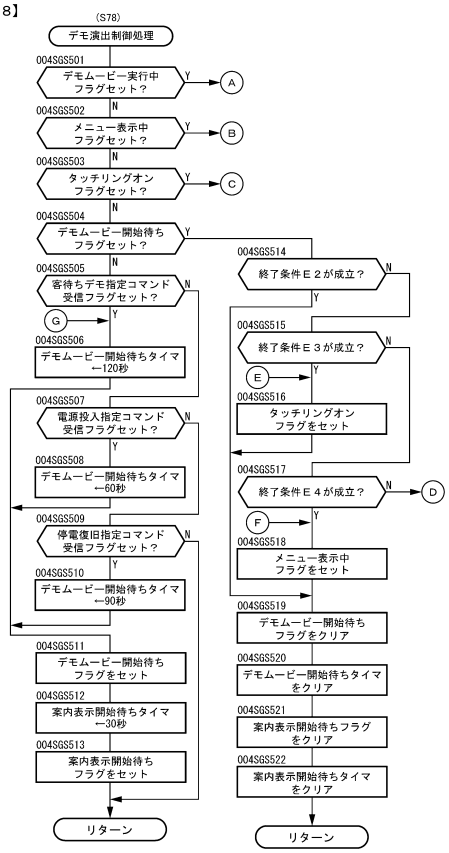
【図１２－１６】
【図12－16】



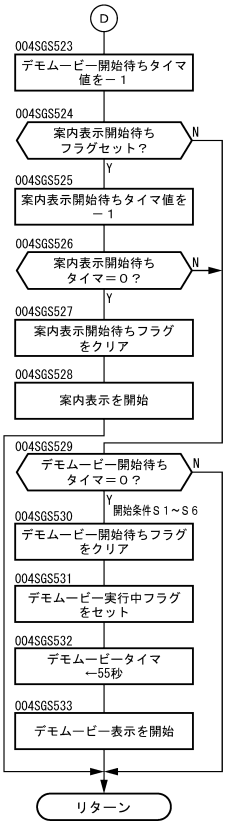
【図１２－１７】
【図12－17】



【図１２－１８】
【図12－18】

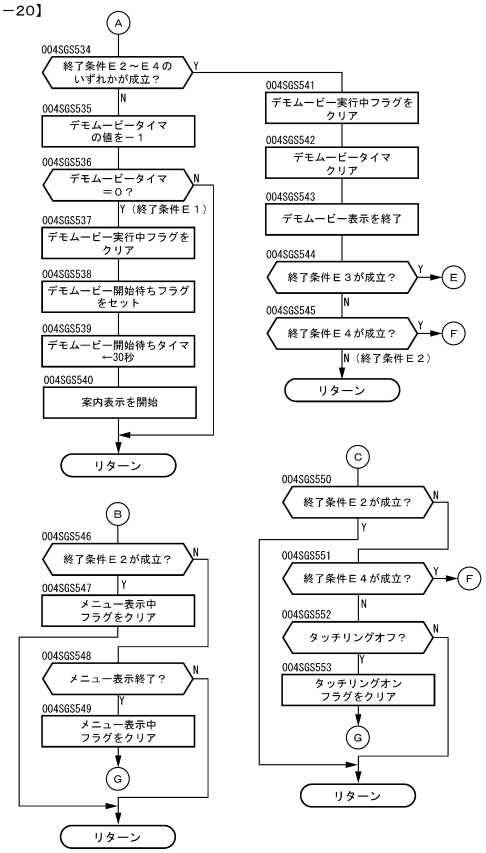


【図１２－１９】
【図12－19】



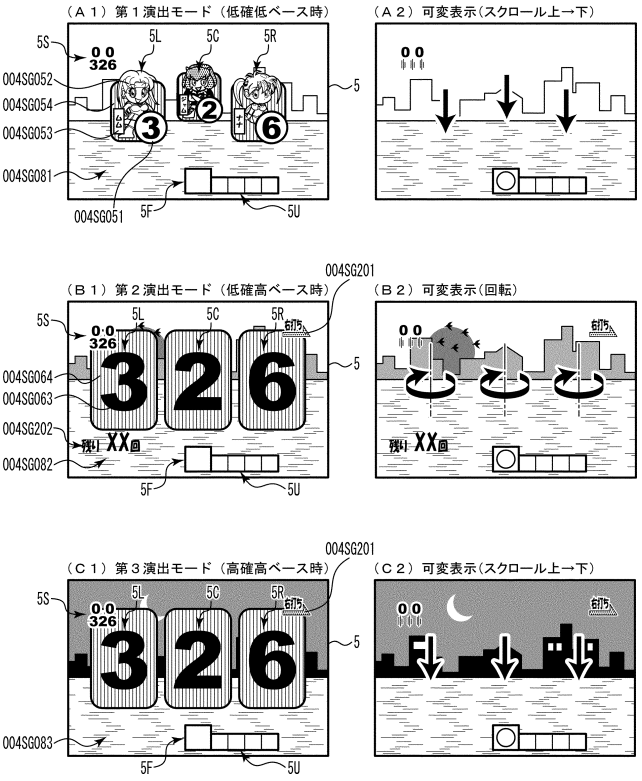
【図１２－２０】

【図12－20】



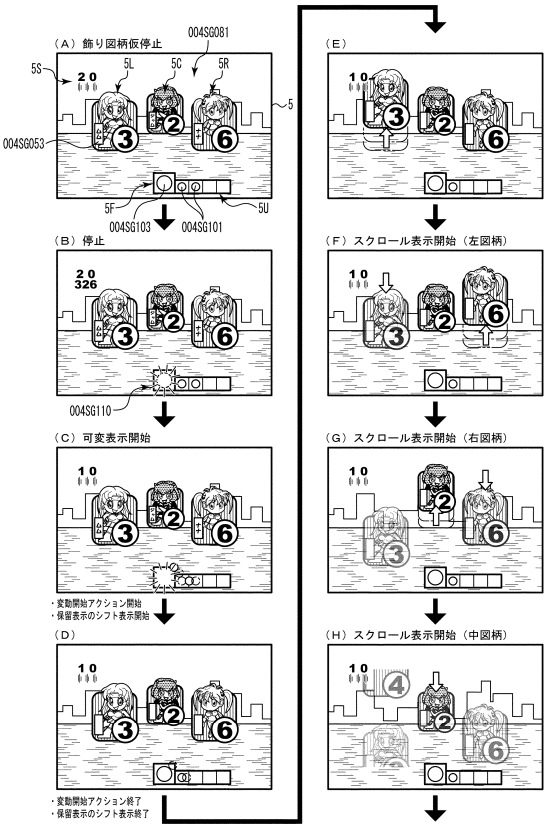
【図１２－２１】

【図12－21】



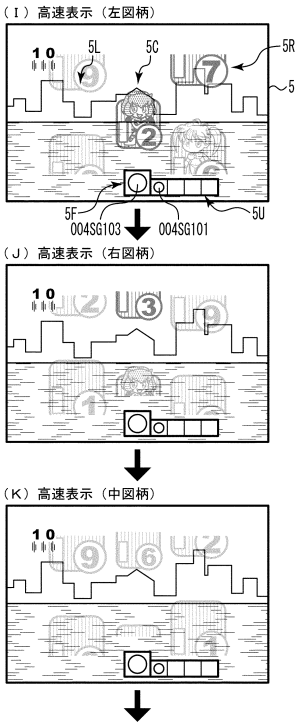
【図１２－２２】

【図12－22】可変表示開始［第１演出モード］



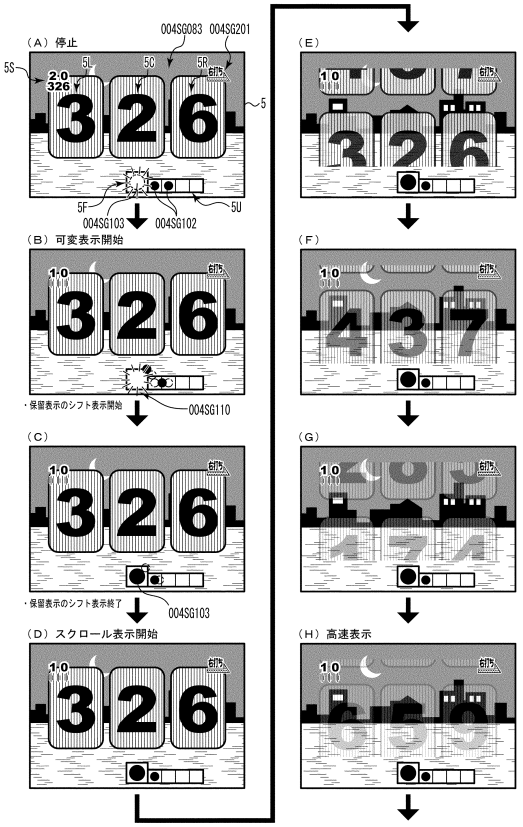
【図１２－２３】

【図12－23】



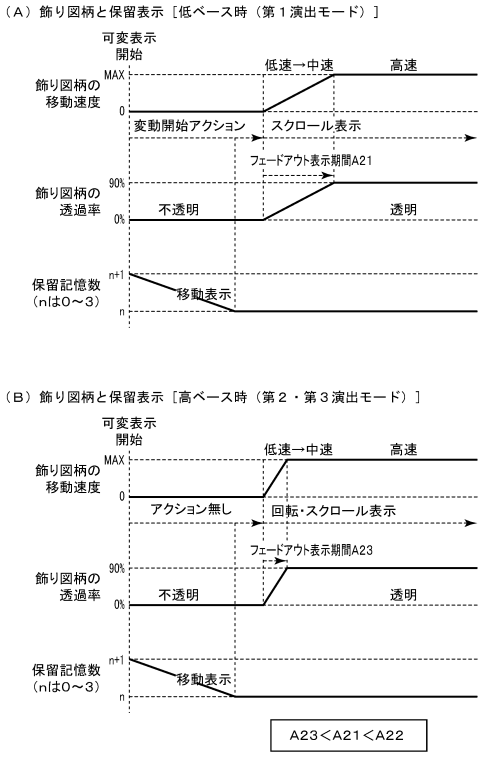
【図１２－２４】

【図12－24】 可変表示開始［第３演出モード］



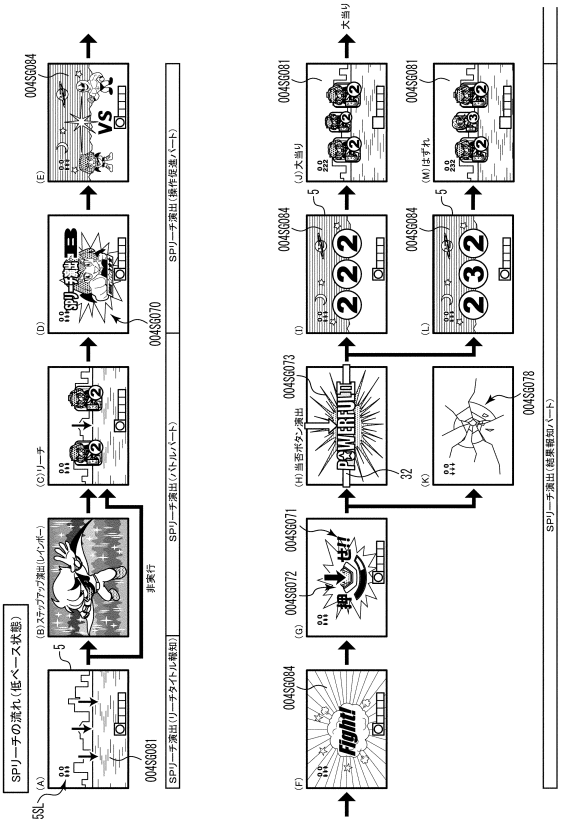
【図１２－２５】

【図12－25】



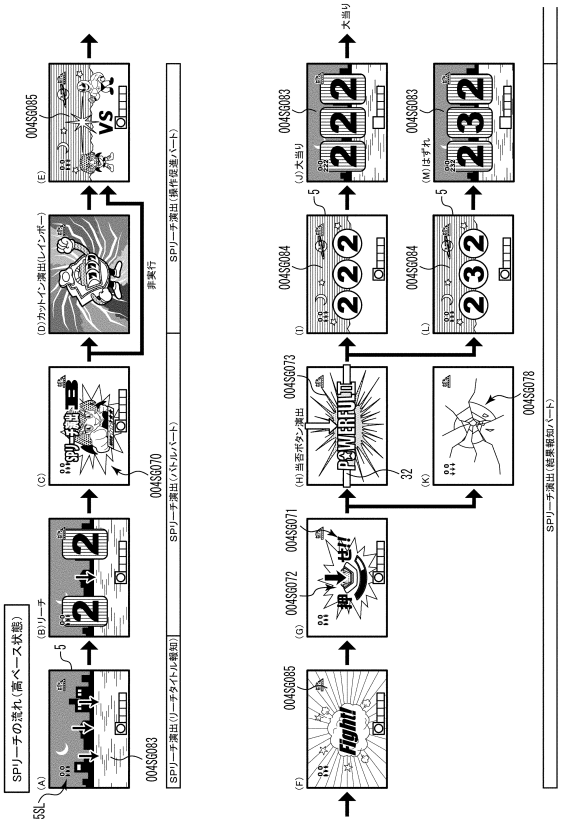
【図１２－２６】

【図12－26】



【図１２－２７】

【図12－27】



【図１２－２８】

【図12－28】

(A)デモムービーの開始・終了条件

開始条件	S1 客待ち子指定コマンド受信から第1時間(120秒)が経過 S2 電源投入指定コマンド受信から第2時間(60秒)が経過 S3 停電復旧指定コマンド受信から第3時間(90秒)が経過 S4 タッチセンサがオフ状態になってから第4時間(120秒)が経過 S5 メニュー画面表示が終了してから第5時間(120秒)が経過 S6 S1～S5の条件を経由したデモムービーが終了した後、第6時間(30秒)が経過 (2周目以降はこの開始条件S6と同様、デモムービー終了後に第6時間(30秒)経過でデモムービーが開始される)
終了条件	E1 デモムービーを開始してから終了時間(65秒)が経過 E2 始動入賞の発生 E3 タッチセンサのオン状態 E4 メニュー画面表示の開始操作

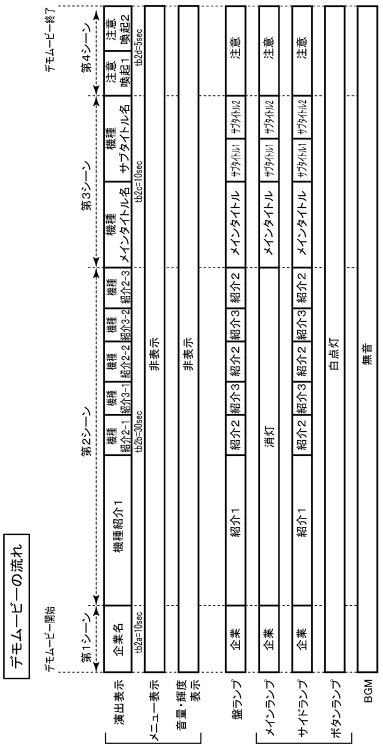
(B)デモムービーの構成

シーン		第1シーン	第2シーン			第3シーン		第4シーン	
		企業名	機種紹介1	機種紹介2	機種紹介3	機種メインタイトル名	機種サブタイトル名	注意喚起1	注意喚起2
内容		当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称	ストーリー紹介1(文字有り)	ストーリー紹介2(文字有り)	ストーリー紹介3(文字無し)	FEVER POWERFUL	Ⅱ 全員集合!Ver.	のめり込み防止	事故防止
表示態様	文字表示開始	アニメーション表示	アニメーション表示		–	アニメーション表示		アニメーション表示	–
	文字アニメーション表示態様(色の変化度合い)	大	中		–	大		小	–
	サイズ	小～大	中		小～大		特大～大	小・中	
	背景色	白	ストーリーに応じた色			タイトルに応じた色		青	黒
発光態様	文字アニメーション表示に連動	連動	非連動			非連動	連動	非連動	–
	強調度合い(※1)	高	中			高		低	
	レインボー(※2)	–	–			有		–	
	特定発光(※3)	–	–			–	有	–	

※1…「強調度合いフラッシュ：有＞無、有彩色：多＞少、レインボー：有＞無、ランプ数：多＞少、輝度：高＞低
※2…レインボーは、遊技中に用いられるレインボーパターンと共通のレインボーパターン
※3…特定発光は、機種メインタイトル名に対応するランプパターンとは異なり、文字アニメーション表示に連動した態様のランプパターン

【図１２－２９】

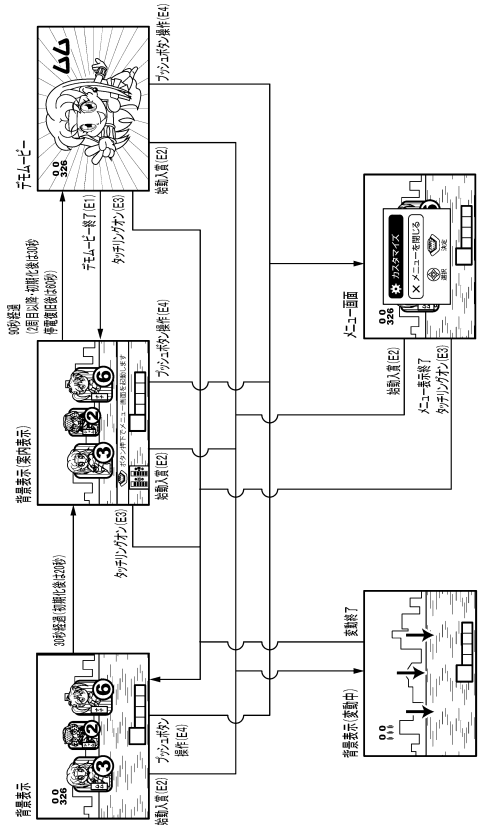
【図12－29】



※「企業」、「紹介1～3」、「メインタイトル」、「サブタイトル1、2」、「注意」、「白点灯」は孫テーブルのデータ名
※「紹介1～3」は、枠ランプのメインランプbitは用いないようになっている。

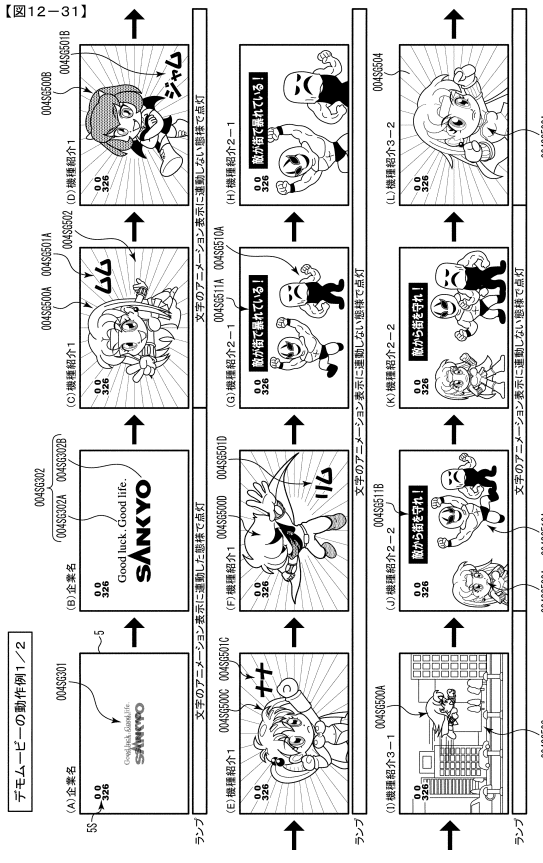
【図１２－３０】

【図12－30】



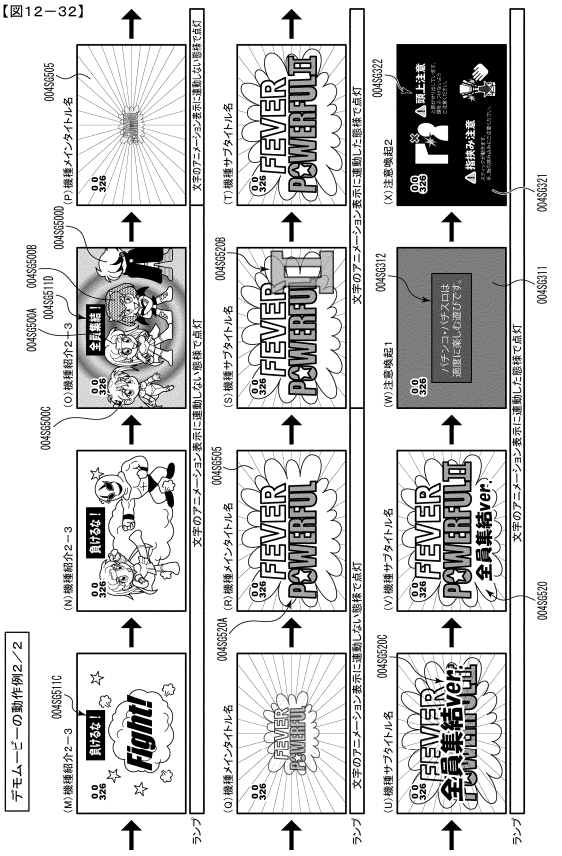
【図１２－３１】

【図12－31】



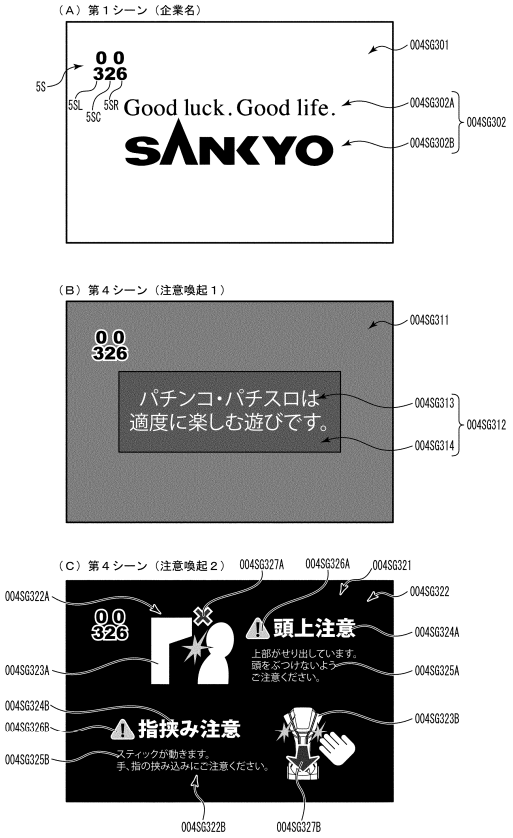
【図１２－３２】

【図12－32】



【図１２－３３】

【図12－33】



【図１２－３４】

【図12－34】

種別	内容	サイズ	色相	色数	彩度・明度
企業名	スローガン	中	有彩色（青）	多	高
	ロゴ	大	有彩色（青）		
	背景	―	無彩色（白）	少	高
注意喚起1（のめり込み）	見出し	中	無彩色（白）	少	中
	見出し枠	―	無彩色（黒）		
	見出し枠背景	―	有彩色（濃青）		
	背景	―	有彩色（薄青）	少	中
注意喚起2（物理的な事故）	イラスト	中	無彩色（白）	少	高
	見出し	中	無彩色（白）		
	注意詳細	小	無彩色（白）		
	注意マーク	中	有彩色（黄）	中	高
	注目マーク	小	有彩色（赤）		
	背景	―	無彩色（黒）	少	低
保留記憶数		小	無彩色（黒）	少	低
小図柄		小	無彩色（黒）		

【図１２－３５】

【図12－35】

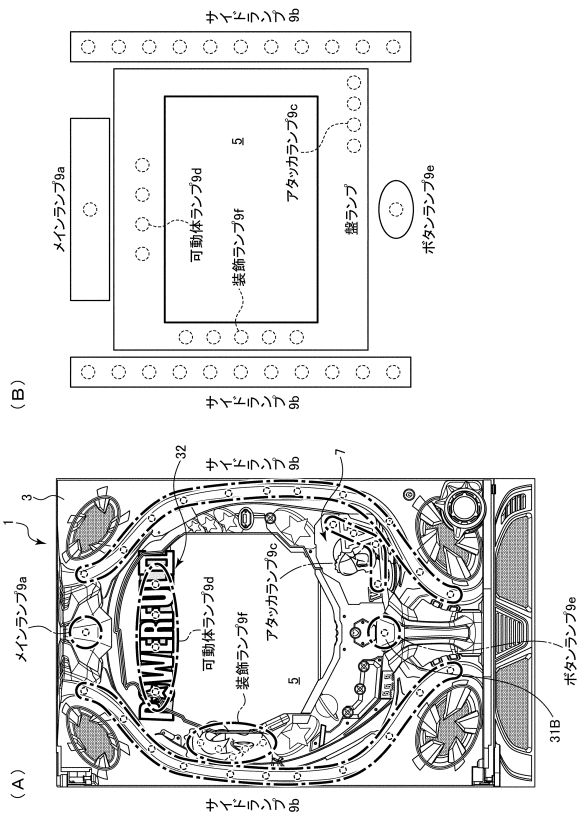
各状態におけるランプの発光態様

実行時期		初期化報知	低ベース状態	高ベース状態	デモ演出	エラー報知
輝度データ		初期化報知	通常背景（図柄停止、可変表示）	高B背景（時短背景） 高B背景（確変背景）	客待ちデモ	エラー
主な点灯態様		点滅	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	点灯（点滅）
主要色	盤ランプ	赤（点滅）	青	緑（時短） 紫（確変）	白	状態に応じた色
	メインランプ	赤（点滅）	青	緑（時短） 紫（確変）	白	赤（点滅）
	サイドランプ	赤（点滅）	青	緑（時短） 紫（確変）	白	状態に応じた色
	ボタンランプ	赤（点滅）	白	白	白	白

※主要色は、各輝度データにおいて発光時間、発光領域の占有率が最も高い色であり、主要色以外の色で発光することもある。
※ボタンランプについては、初期化報知以外は白点灯用輝度データを用いる

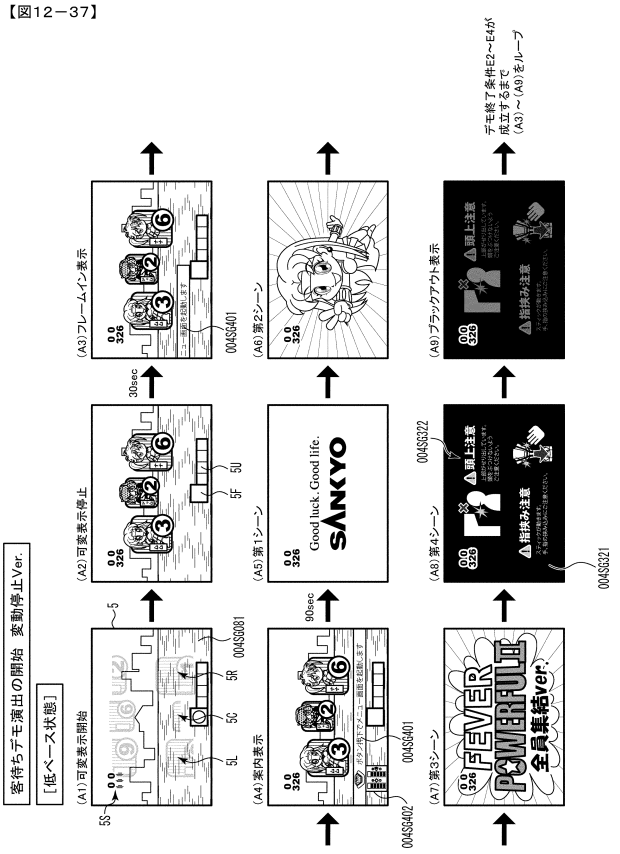
【図１２－３６】

【図12－36】



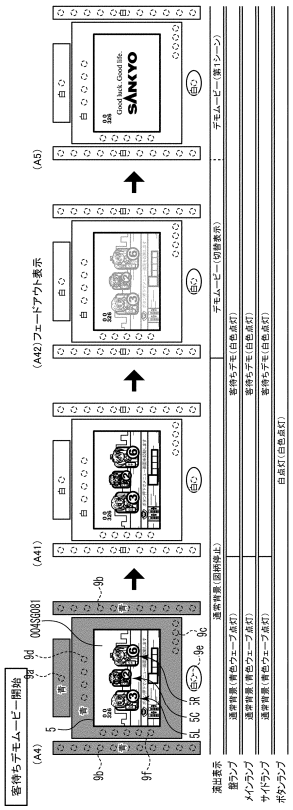
【図１２－３７】

【図12－37】



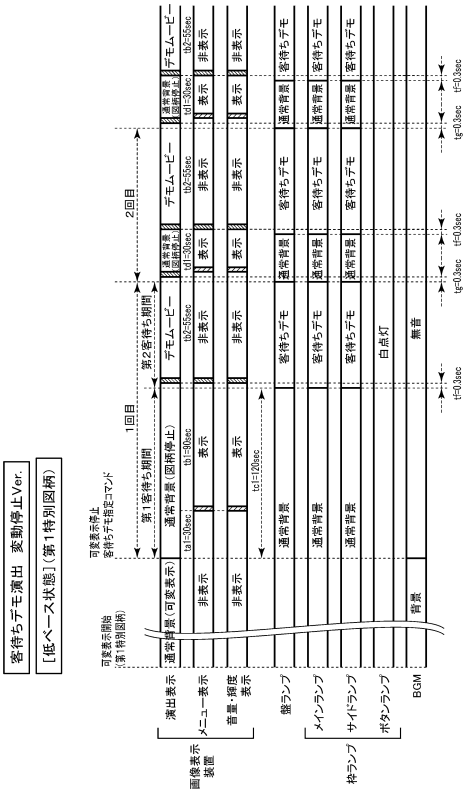
【図１２－３８】

【図12－38】



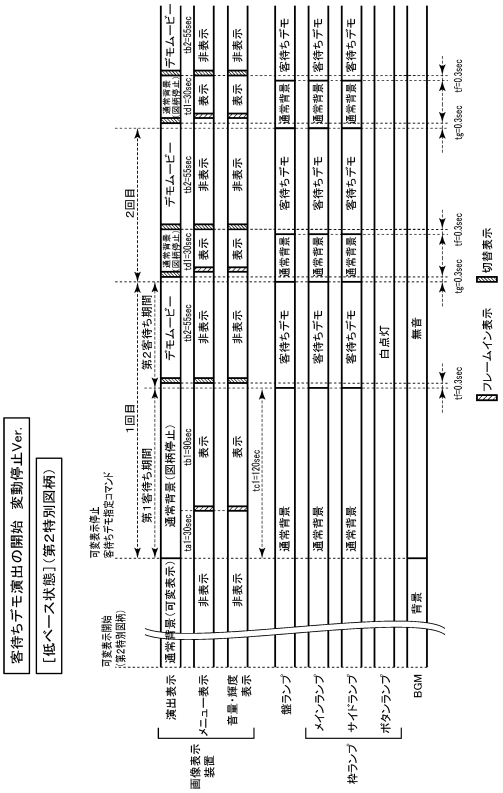
【図１２－３９】

【図12－39】



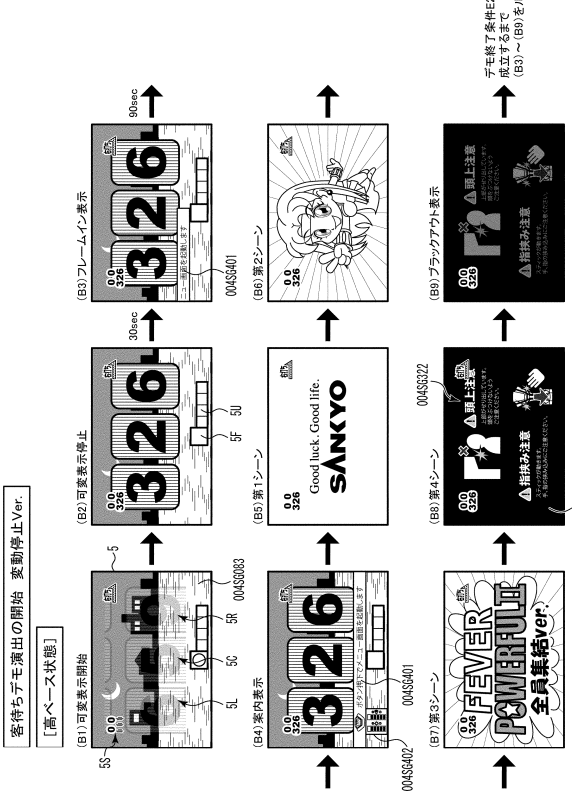
【図１２－４０】

【図12－40】



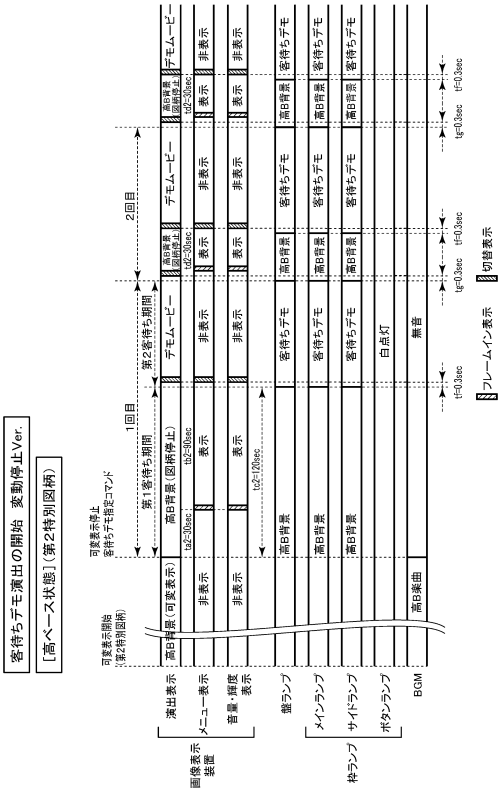
【図１２－４１】

【図12－41】



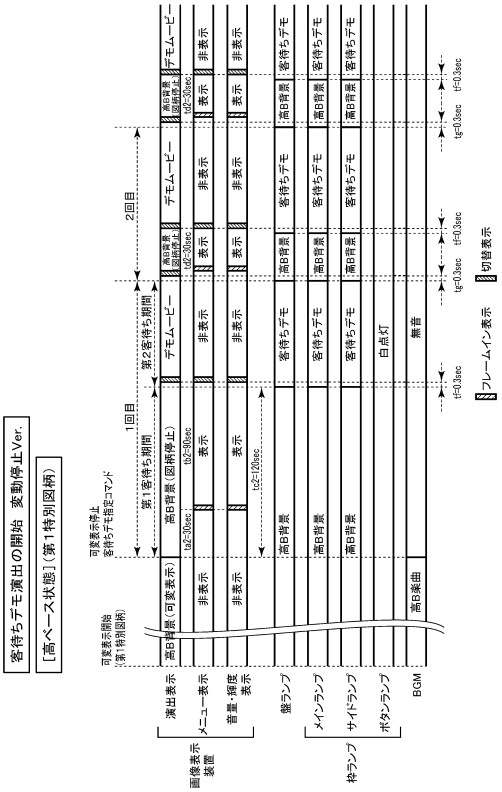
【図１２－４２】

【図12－42】



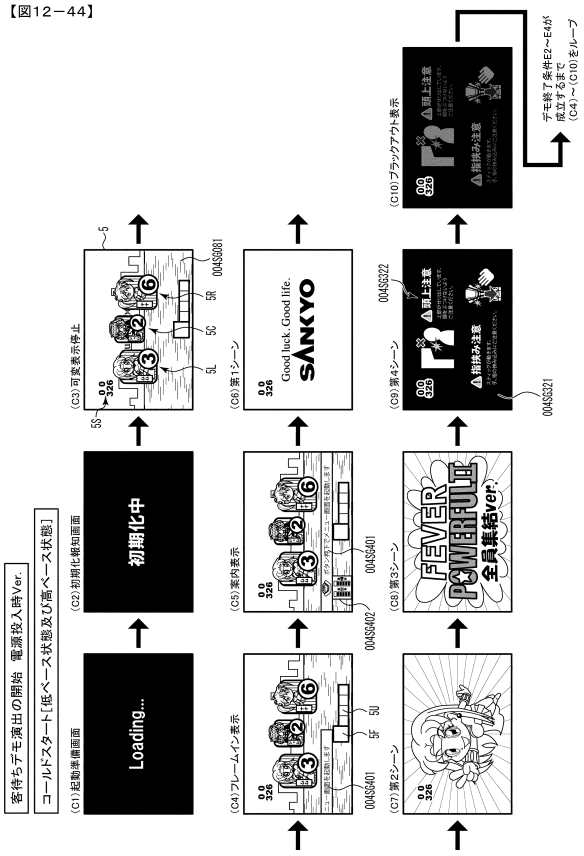
【図１２－４３】

【図12－43】



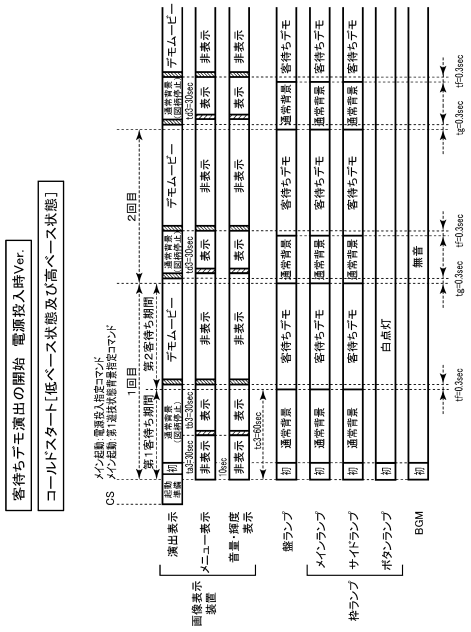
【図１２－４４】

【図12－44】



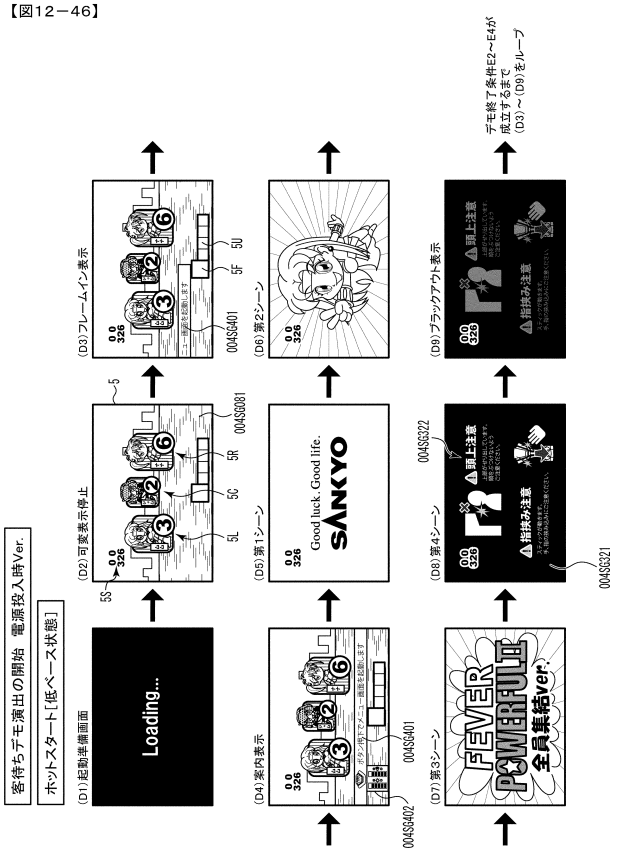
【図１２－４５】

【図12－45】



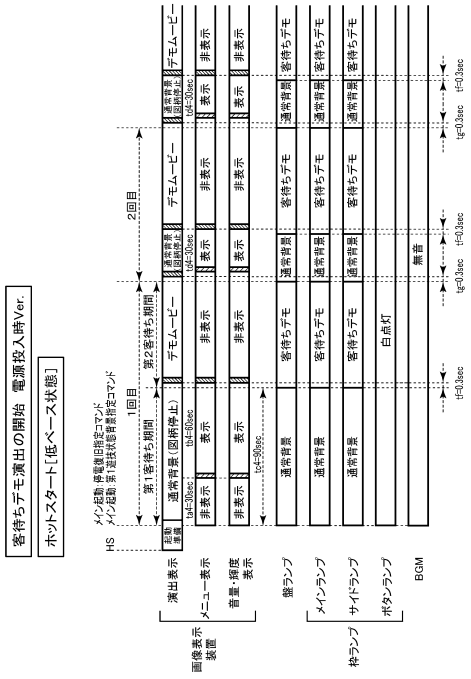
【図１２－４６】

【図12－46】



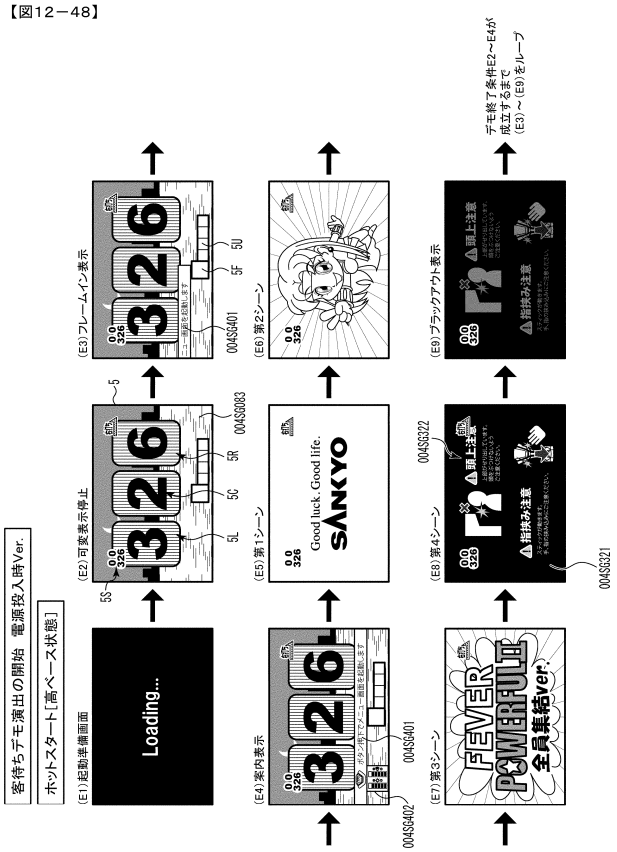
【図１２－４７】

【図12－47】



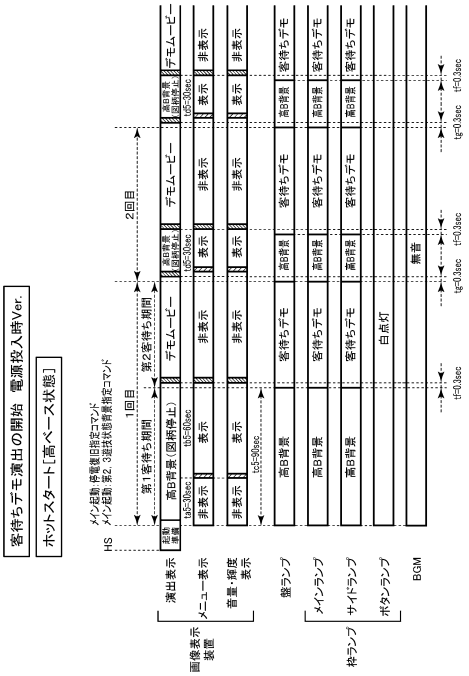
【図１２－４８】

【図12－48】



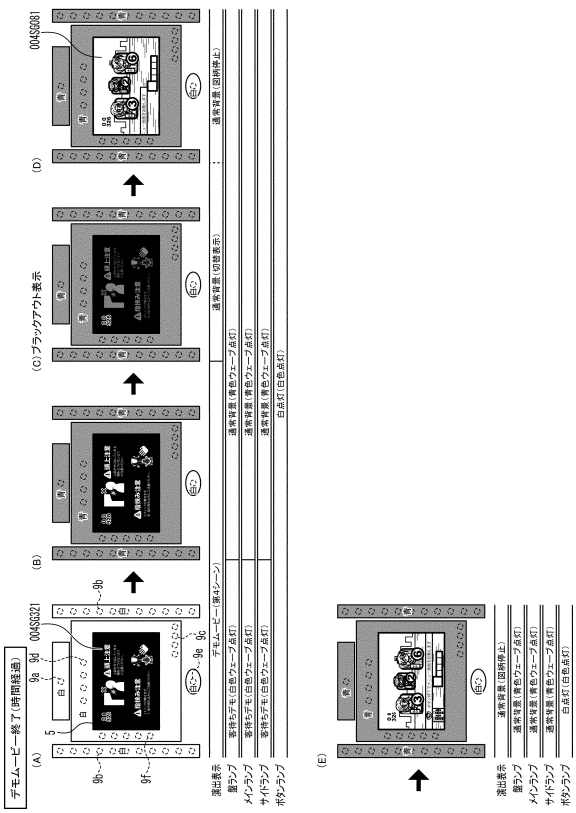
【図１２－４９】

【図12－49】



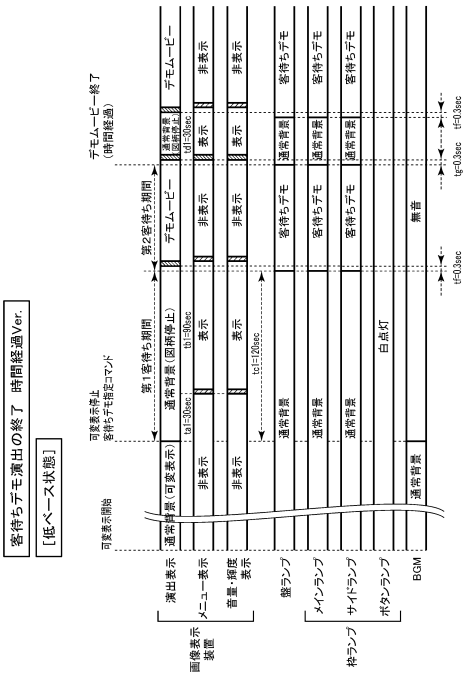
【図１２－５０】

【図12－50】

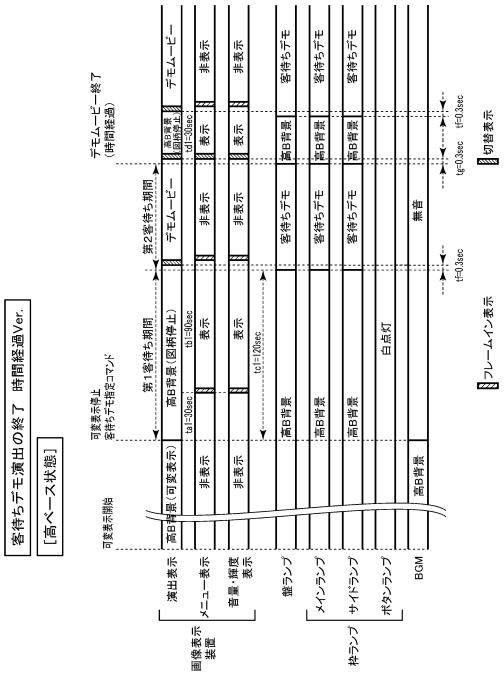


【図１２－５１】

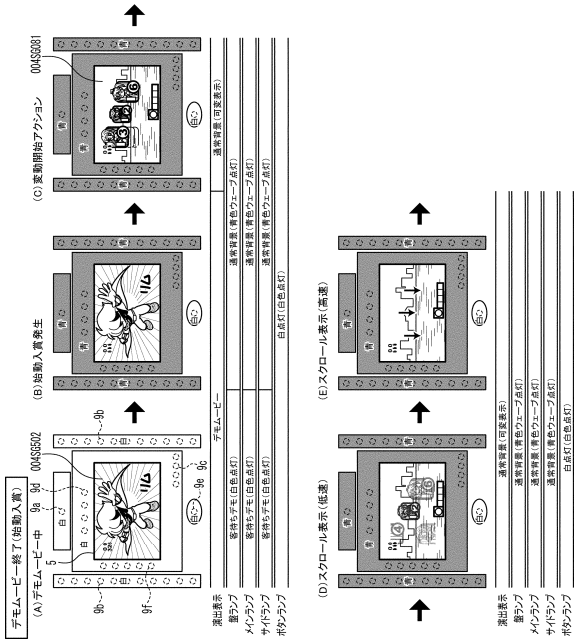
【図12－51】



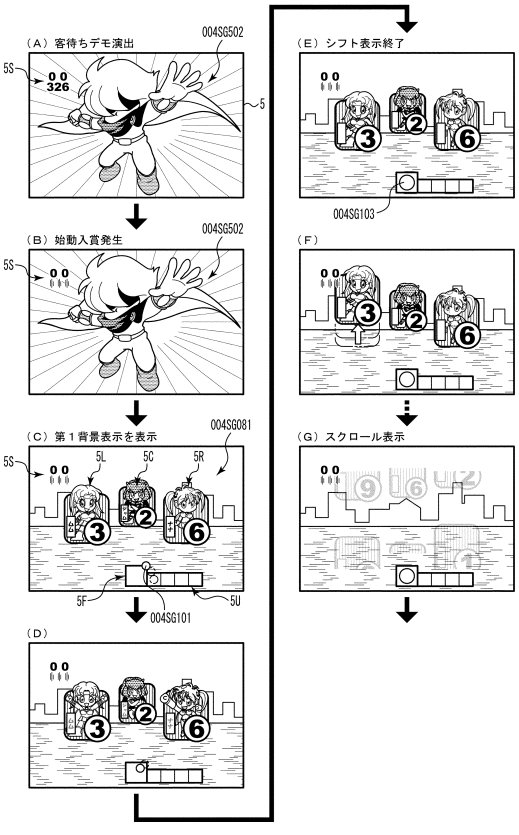
【図１２－５２】
【図12－52】



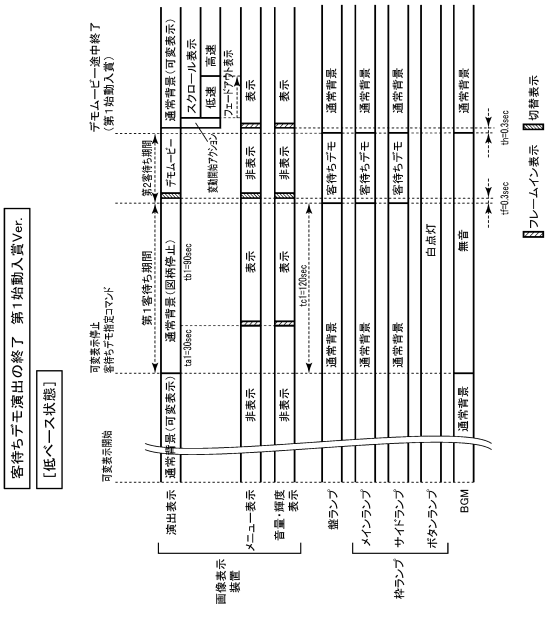
【図１２－５３】
【図12－53】



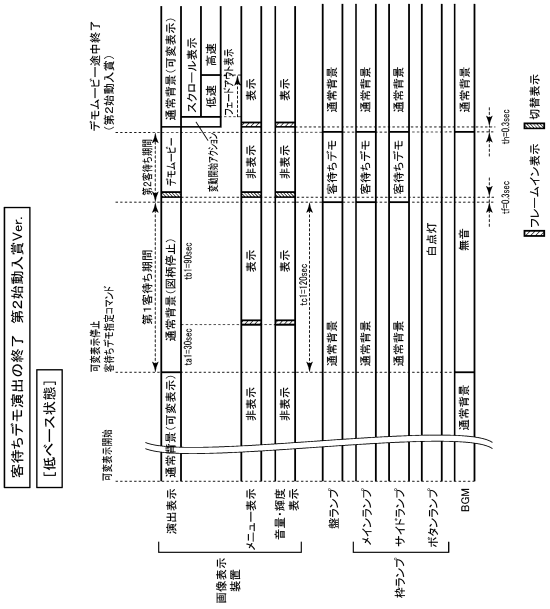
【図１２－５４】
【図12－54】 デモムービーが始動入賞で終了［低ベース状態］



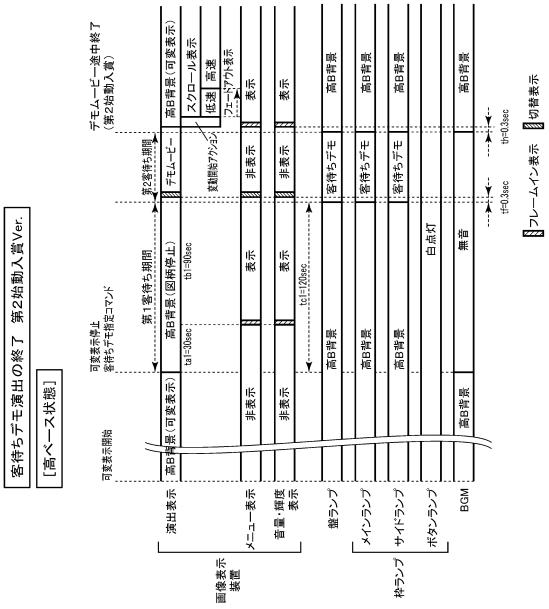
【図１２－５５】
【図12－55】



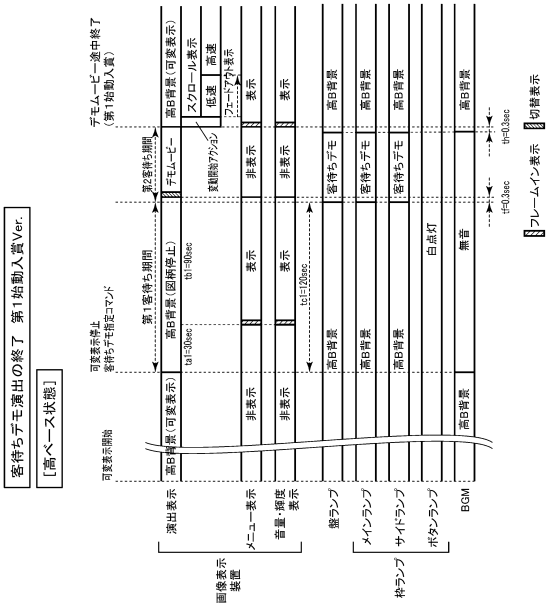
【図１２－５６】
【図12－56】



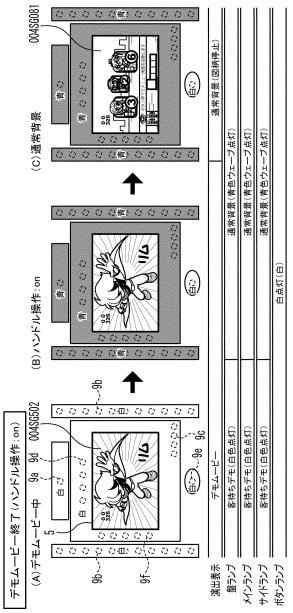
【図１２－５７】
【図12－57】



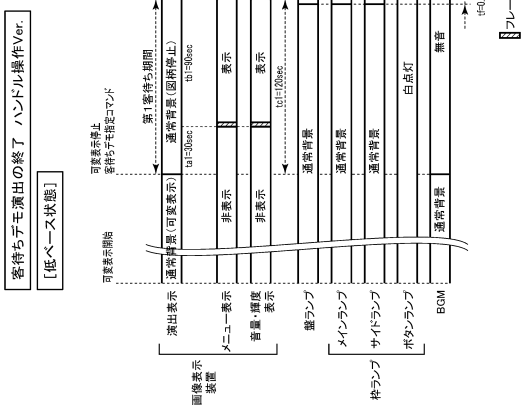
【図１２－５８】
【図12－58】



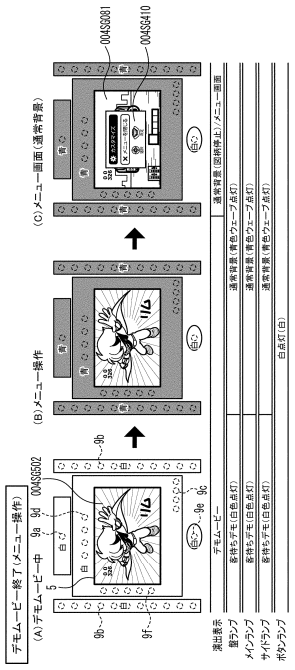
【図１２－５９】
【図12－59】



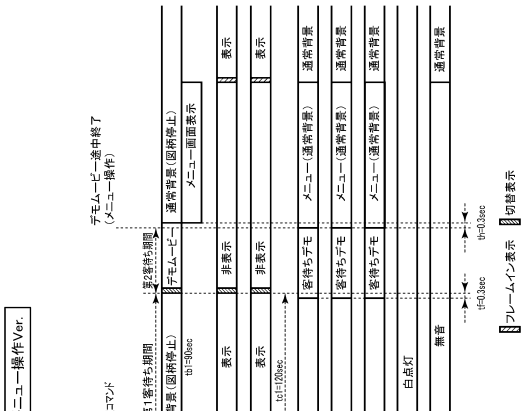
【図１２－６０】
【図12－60】



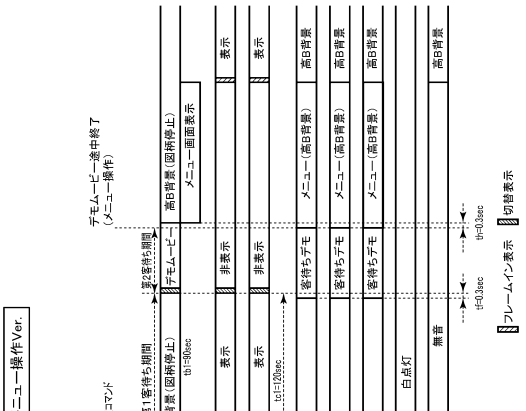
【図１２－６１】
【図12－61】



【図１２－６２】
【図12－62】

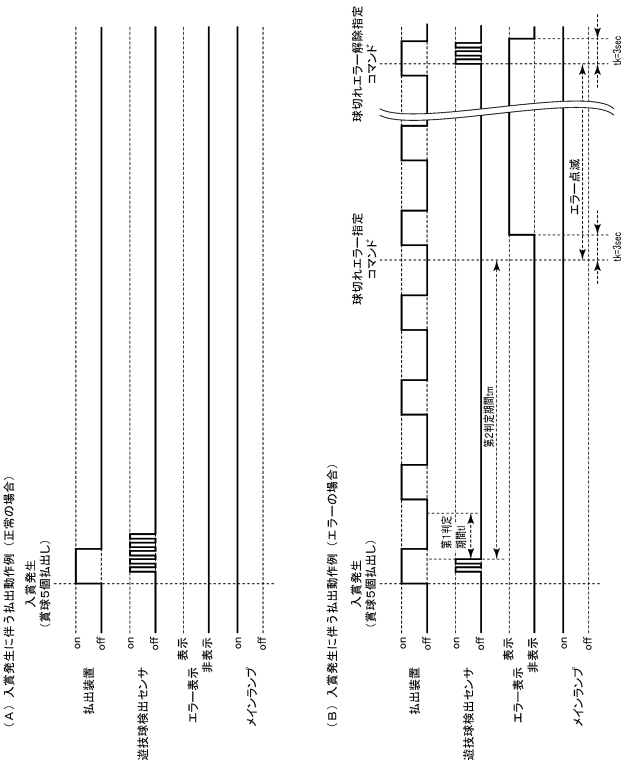


【図１２－６３】
【図12－63】



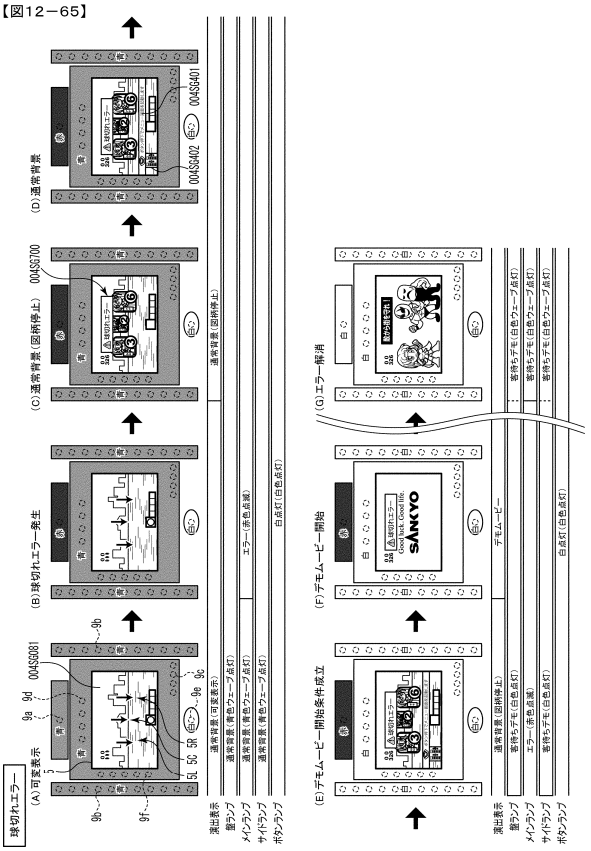
【図１２－６４】

【図12－64】



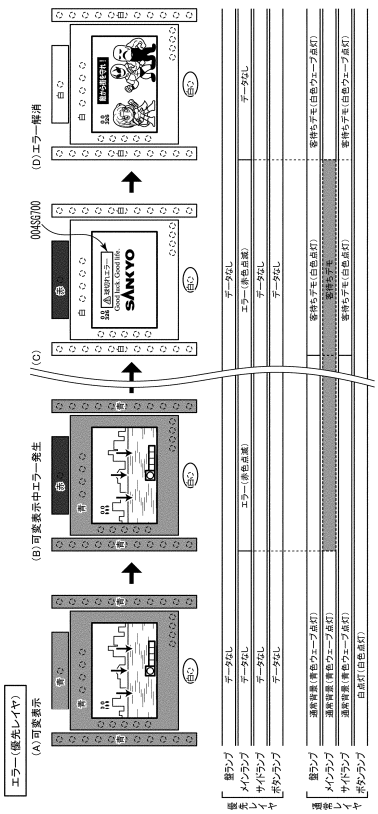
【図１２－６５】

【図12－65】



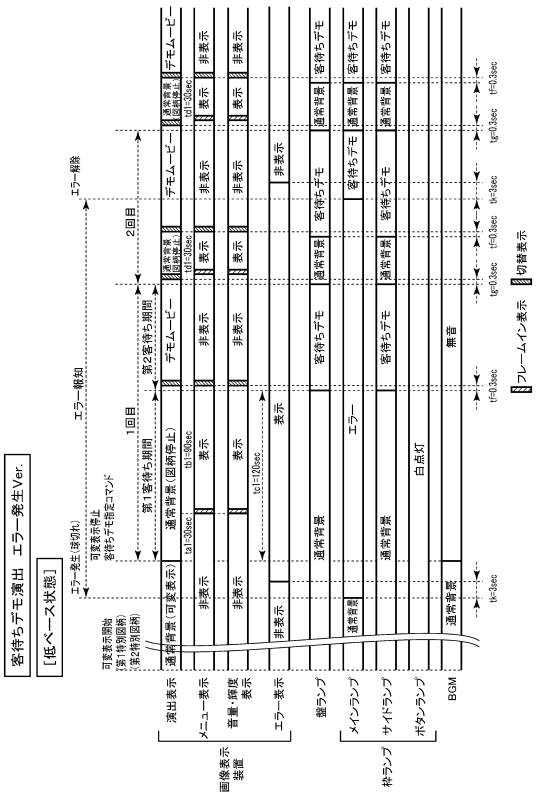
【図１２－６６】

【図12－66】



【図１２－６７】

【図12－67】



【図１２－６８】

【図12－68】

【図１２－６９】

【図12－69】

【図１２－７０】

【図12－70】

【図１２－７１】

【図12－71】

【図１２－７２】

【図12－72】 XXX（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BXXX[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_XXX[0]},
            {END_CODE}
        };
```

【図１２－７３】

【図12－73】 XXX（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_XXX[] = {
            {   500/10,             &XD___LWU_1_XXX_1[0]},・・・・（1）
            {   530/10,             &XD___LWU_1_XXX_2[0]},・・・・（2）
            {   230/10,             &XD___LWU_1_XXX_3[0]},・・・・（3）
            {600000/10,             &XD___LWU_1_XXX_2[0]},・・・・（4）
            {END_CODE}
    };
```

【図１２－７４】

【図12－74】 XXX（孫） １

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_XXX_1[] = {
//                        上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－７５】

【図12－75】 XXX（孫） ２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_XXX_2[] = {
//                        上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {   100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499 },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－７６】

【図12－76】 XXX（孫） ３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_XXX_3[] = {
//                        上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {    30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000, 0x000000, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AA },
            {    20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA },
            {    30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000 },
            {    20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122 },
            {    30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000 },
            {    20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－７７】

【図12－77】

テーブル名	拡張コマンド
背景通常	B10E
背景時短	B11D
背景確変	B121
客待ちデモ	BF01
ボタン白点灯	B001
ボタン白点滅	B002
ボタン赤点滅	B003
初期化報知	BFFF
エラー	BFF1

【図１２－７８】

【図12－78】 背景通常（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LMAIN_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LWU_1_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LLOGO_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LSLMP_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LATAK_B10E[1]},
};
```

【図１２－７９】

【図12－79】 背景通常（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－８０】

【図12－80】背景通常（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWA1N_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                                  RGB
            {    30/10, F_OF + 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x10C },
            {    30/10, F_OF + 0x10B },
            {    30/10, F_OF + 0x109 },
            {    30/10, F_OF + 0x108 },
            {    30/10, F_OF + 0x106 },
            {    30/10, F_OF + 0x104 },
            {    80/10, F_OF + 0x104 },

            {    70/10, F_ON + 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x104 },
            {    70/10, F_ON + 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A },
            {    70/10, F_ON + 0x10C },
            {    60/10, F_ON + 0x10A },

            {    70/10, F_ON + 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x104 },
            {    70/10, F_ON + 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A },
            {    70/10, F_ON + 0x10C },
            {    60/10, F_ON + 0x10A },

            {    70/10, F_ON + 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x104 },
            {    70/10, F_ON + 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A },
            {    70/10, F_ON + 0x10C },
            {    60/10, F_ON + 0x10A },
           [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                             RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x10C10C, 0x104104, 0x104104, 0x10C },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C, 0x10B10B, 0x104104, 0x10410C, 0x10B },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x1C1C1B, 0x109109, 0x104104, 0x1C10B, 0x109 },
            {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x1B1109, 0x108108, 0x10410C, 0x1B1109, 0x108 },
            {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109106, 0x10C10B, 0x109108, 0x106104, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x1B1109, 0x1B1106, 0x104104, 0x1B1109, 0x1B1106, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104104, 0x109108, 0x106104, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x1B1106, 0x104104, 0x104104, 0x108106, 0x104104, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104, 0x104104, 0x106104, 0x104104, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },
            {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10810A, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x1C1C1B, 0x10410C, 0x10A108, 0x1C1C1B, 0x104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10810A, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x1C1C1B, 0x10410C, 0x10A108, 0x1C1C1B, 0x104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10810A, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x1C1C1B, 0x10410C, 0x10A108, 0x1C1C1B, 0x104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },
           [END_CODE]
};
```

【図１２－８１】

【図12－81】背景通常（孫）２

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                             RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B },
            {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109 },
            {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
            {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
            {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
            {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104 },
            {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104 },
            {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },
           [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                             RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x10C },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C, 0x10B },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B, 0x109 },
            {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109, 0x108 },
            {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
            {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104, 0x104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },
            {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B, 0x104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B, 0x104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B, 0x104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },
           [END_CODE]
};
```

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                             RGBRGB   RGBRGB
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C },
            {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B },
            {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109 },
            {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
            {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
            {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
            {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104 },
            {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104 },
            {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
            {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
            {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
            {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
            {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
            {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },
           [END_CODE]
];
```

【図１２－８２】

【図12－82】背景時短（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWA1N_B11D[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWA1N_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0],
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LWA1N_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B11D[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0],
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LWU_1_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B11D[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0],
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LLOGO_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B11D[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0],
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LSLMP_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B11D[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0],
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LATAK_B11D[1]},
};
```

【図１２－８３】

【図12－83】背景時短（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWA1N_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LWA1N_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LATAK_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－８４】

【図12－84】背景時短（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                              RGB
        {    30/10, F_OF + 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0 },
        {    80/10, F_OF + 0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F0 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x040040,  0x040040,  0x040040,  0x040040,  0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x0400F0,  0x040040,  0x040040,  0x040040,  0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x0F00F0,  0x040040,  0x0400F0,  0x040040,  0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x0400F0,  0x0F0080,  0x040040,  0x0F00F0,  0x040040,  0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x080080,  0x0400F0,  0x0F0080,  0x040040,  0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0080,  0x080060,  0x0F00F0,  0x080080,  0x0400F0,  0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x080060,  0x0F00F0,  0x080060,  0x0F0080,  0x080080,  0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x060960,  0x060F60,  0x080080,  0x060960,  0x0F0080,  0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x060960,  0x0F00F0,  0x080060,  0x060F60,  0x080080,  0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x060F60,  0x0F0080,  0x060960,  0x060F60,  0x080080,  0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x080080,  0x060F60,  0x0F0080,  0x060960,  0x0F0 },
        {    80/10, F_OF + 0x0F0080,  0x080060,  0x0F00F0,  0x080080,  0x060F60,  0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060,  0x0F00F0,  0x080080,  0x0400F0,  0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x060F60,  0x080080,  0x060960,  0x0F0080,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060F60,  0x0F0080,  0x060960,  0x0F00F0,  0x080060,  0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060F60,  0x080080,  0x060960,  0x0F00F0,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060960,  0x0F0080,  0x060960,  0x0F00F0,  0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080,  0x0400F0,  0x0F0080,  0x040040,  0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060,  0x0F00F0,  0x080080,  0x0400F0,  0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x060F60,  0x080080,  0x060960,  0x0F0080,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060F60,  0x0F0080,  0x060960,  0x0F00F0,  0x080060,  0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060F60,  0x080080,  0x060960,  0x0F0080,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060960,  0x0F0080,  0x060960,  0x0F00F0,  0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080,  0x0400F0,  0x0F0080,  0x040040,  0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060,  0x0F00F0,  0x080080,  0x0400F0,  0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x060F60,  0x080080,  0x060960,  0x0F0080,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060F60,  0x0F0080,  0x060960,  0x0F00F0,  0x080060,  0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060F60,  0x080080,  0x060960,  0x0F0080,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060960,  0x0F0080,  0x060960,  0x0F00F0,  0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080,  0x0400F0,  0x0F0080,  0x040040,  0x0F0 },
        [END_CODE]
};
```

【図１２－８５】

【図12－85】背景時短（孫）２

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                              左から  ①  ②    ③  ④
//                                      RGBRGB    RGBRGB
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x040040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x0400F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x0F00F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x0400F0,  0x0F0080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x080080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0080,  0x080060 },
        {    30/10, F_OF + 0x080080,  0x060960 },
        {    30/10, F_OF + 0x080060,  0x060F60 },
        {    30/10, F_OF + 0x060960,  0x0F00F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x060F60,  0x0F0080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x080080 },
        {    80/10, F_OF + 0x0F0080,  0x080060 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x0400F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x0400F0,  0x0F0080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x0400F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080,  0x060060 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x0400F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x0400F0,  0x0F0080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080,  0x060060 },
        {    70/10, F_ON + 0x060960,  0x0F0080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x0400F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x0400F0,  0x0F0080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080,  0x060060 },
        {    70/10, F_ON + 0x060960,  0x0F0080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                              上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                      RGBRGB    RGBRGB    RGB
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x040040,  0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x0400F0,  0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x0F00F0,  0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x0400F0,  0x0F0080,  0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x080080,  0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0080,  0x060960,  0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x080080,  0x060F60,  0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x080060,  0x0F00F0,  0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x060960,  0x0F0080,  0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x060F60,  0x0F0080,  0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x080080,  0x060 },
        {    80/10, F_OF + 0x0F0080,  0x080060,  0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060,  0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x060F60,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060F60,  0x0F0080,  0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060F60,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060960,  0x0F0 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080,  0x040 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060,  0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x060F60,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060F60,  0x0F0080,  0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060F60,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060960,  0x0F0 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080,  0x040 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060,  0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x060F60,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060F60,  0x0F0080,  0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060F60,  0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080960,  0x060960,  0x0F0 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080,  0x040 },
        [END_CODE]
};
```

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                              左から  ①  ②    ③  ④
//                                      RGBRGB    RGBRGB
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x040040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x0400F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040,  0x0F00F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x0400F0,  0x0F0080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x080080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0080,  0x060960 },
        {    30/10, F_OF + 0x080080,  0x060F60 },
        {    30/10, F_OF + 0x080060,  0x0F00F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x060960,  0x0F0080 },
        {    30/10, F_OF + 0x060F60,  0x080080 },
        {    80/10, F_OF + 0x0F0080,  0x080060 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x0400F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x0400F0,  0x0F0080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x0400F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080,  0x060060 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x0400F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x0400F0,  0x0F0080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x0400F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080,  0x060060 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080,  0x080060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x0400F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x0400F0,  0x0F0080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060,  0x0400F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080,  0x060060 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0,  0x080080 },
        [END_CODE]
};
```

【図１２－８６】

【図12－86】背景確変（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
                [JUMP_CODE,             &XD_A_LMAIN_B121[1]],
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
                [JUMP_CODE,             &XD_A_LWU_1_B121[1]],
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
                [JUMP_CODE,             &XD_A_LLOGO_B121[1]],
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
                [JUMP_CODE,             &XD_A_LSLMP_B121[1]],
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
                [JUMP_CODE,             &XD_A_LATAK_B121[1]],
};
```

【図１２－８７】

【図12－87】背景確変（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
];
```

【図１２－８８】

【図12－88】背景確変（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_TSUUKENDO_KAKUHEN[] = {
//                                  RGB
        {    30/10, F_OF + 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0xF0F },
        {    30/10, F_OF + 0xE0E },
        {    30/10, F_OF + 0xD0C },
        {    30/10, F_OF + 0xB0B },
        {    30/10, F_OF + 0x909 },
        {    30/10, F_OF + 0x808 },
        {    30/10, F_OF + 0x606 },
        {    30/10, F_OF + 0x505 },
        {    30/10, F_OF + 0x303 },
        {    80/10, F_OF + 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101 },
        {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_TSUUKENDO_KAKUHEN[] = {
//                        上から ① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F },
        {    30/10, F_OF + 0xE0E0E0, 0xE0E0E0, 0xE0E0E0, 0xE0E0E0, 0xE0E0E0, 0xE0E },
        {    30/10, F_OF + 0xC0C0C0, 0xC0C0C0, 0xC0C0C0, 0xC0C0C0, 0xC0C0C0, 0xC0C },
        {    30/10, F_OF + 0xB0B0B0, 0xB0B0B0, 0xB0B0B0, 0xB0B0B0, 0xB0B0B0, 0xB0B },
        {    30/10, F_OF + 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909090, 0x909 },
        {    30/10, F_OF + 0x808080, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {END_CODE}
};
```

【図１２－８９】

【図12－89】背景確変（孫）２

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUUKENDO_KAKUHEN[] = {
//                        左から ① ②    ③ ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
        {    30/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },
        {    30/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E },
        {    30/10, F_OF + 0xD0CD0C, 0xD0CD0C },
        {    30/10, F_OF + 0xB0BB0B, 0xB0BB0B },
        {    30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909 },
        {    30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808 },
        {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606 },
        {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505 },
        {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303 },
        {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },
        {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUUKENDO_KAKUHEN[] = {
//                        上から ① ②    ③ ④    ⑤
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },
        {    30/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0E },
        {    30/10, F_OF + 0xD0CD0C, 0xD0CD0C, 0xD0C },
        {    30/10, F_OF + 0xB0BB0B, 0xB0BB0B, 0xB0B },
        {    30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {END_CODE}
};
```

【図１２－９０】

【図12－90】客待ちデモ（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BF01[] = {
        {600000/10,             &XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BF01[] = {
        {600000/10,             &XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BF01[] = {
        {600000/10,             &XD_J_LLOGO_KYAKUMACHIDEMO[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BF01[] = {
        {600000/10,             &XD_J_LSLMP_KYAKUMACHIDEMO[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BF01[] = {
        {600000/10,             &XD_J_LATAK_KYAKUMACHIDEMO[0]},
        {END_CODE}
};
```

【図１２－９１】

【図12－91】客待ちデモ（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        { 30500/10,             &XD___LMAIN_OFF[0]},              //機種紹介
        {  4500/10,             &XD___LMAIN_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LMAIN_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LMAIN_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LMAIN_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LMAIN_OFF[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介2-2
        {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介2-3
        {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LWU_1_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LWU_1_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LWU_1_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介2-1
        {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介2-2
        {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LLOGO_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LLOGO_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LLOGO_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
        {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
        {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LSLMP_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LSLMP_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LSLMP_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
        {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
        {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LATAK_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LATAK_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LATAK_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        {END_CODE}
};
```

【図１２－９２】

【図12−92】 客待ちデモ（孫） １

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                                                  RGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000 },
                [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_08[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                                   左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                                   左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                [END_CODE]
};
```

【図１２－９３】

【図12−93】 客待ちデモ（孫） ２－１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                                                  RGB
                {   300/10, F_OF + 0x111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                [END_CODE]
};
```

【図１２－９４】

【図12−94】 客待ちデモ（孫） ２－２

```
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                                   左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                [END_CODE]
};
```

【図１２－９５】

【図12−95】客待ち（孫） ３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   200/10, F_OF + 0x060DF0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0DF0F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F0 },
                {   600/10, F_OF + 0x0DF0B0, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x0600F0, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0x0AAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x0C0C0C, 0x0C0C0C, 0x0C0C0C, 0x0C0C0C, 0x0C0C0C, 0x0C } ,
                {   200/10, F_OF + 0x0E0E0E, 0x0E0E0E, 0x0E0E0E, 0x0E0E0E, 0x0E0E0E, 0x0E0 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07A },
                {   200/10, F_OF + 0x0E8E8B, 0x0E8E8B, 0x0E8E8B, 0x0E8E8B, 0x0E8E8B, 0x0E8 },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106106, 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104104, 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104104, 0x109108, 0x106104, 0x104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                                   左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   200/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F00B0, 0x080060 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x0C0C0C, 0x0C0C0C },
                {   200/10, F_OF + 0x0E0E0E, 0x0E0E0E },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07AD7A, 0x07AD7A },
                {   200/10, F_OF + 0x0E8E8B, 0x0E8E8B },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   200/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x060 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F00B0, 0x080060, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x0C0C0C, 0x0C0C0C, 0x0C0 },
                {   200/10, F_OF + 0x0E0E0E, 0x0E0E0E, 0x0E0 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07A },
                {   200/10, F_OF + 0x0E8E8B, 0x0E8E8B, 0x0E8 },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                [END_CODE]
};
```

【図１２－９６】

【図12－96】客待ちデモ（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                                上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   400/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                                左から  ①  ②     ③  ④
//                                       RGBRGB    RGBRGB
                {   400/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                                上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                       RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   400/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                                左から  ①  ②     ③  ④
//                                       RGBRGB    RGBRGB
                {   400/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {END_CODE}
};
```

【図１２－９７】

【図12－97】客待ちデモ（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHI1DEMO_05[] = {
//                                上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHI1DEMO_05[] = {
//                                左から  ①  ②     ③  ④
//                                       RGBRGB    RGBRGB
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHI1DEMO_05[] = {
//                                上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                       RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHI1DEMO_05[] = {
//                                左から  ①  ②     ③  ④
//                                       RGBRGB    RGBRGB
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {END_CODE}
};
```

【図１２－９８】

【図12－98】客待ちデモ（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LWA1N_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                                RGB
                {   250/10,  F_OF + 0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                                上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                                左から  ①  ②     ③  ④
//                                       RGBRGB    RGBRGB
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                                上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                       RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                                左から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                       RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {END_CODE}
};
```

【図１２－９９】

【図12－99】ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_BOO1[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_BOO1[1]},
};
```

【図１２－１００】

【図12－100】　ボタン白点灯（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０１】

【図12－101】　ボタン白点灯（孫）

```
const struct S_LAMP     XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {
//                                  RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xFFF },
            {    150/10,  F_OF + 0xFFF },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０２】

【図12－102】　ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_B002[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_B002[1]},
};
```

【図１２－１０３】

【図12－103】　ボタン点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０４】

【図12－104】　ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP     XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSU[] = {
//                                  RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xFFF },
            {    150/10,  F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０５】

【図12－105】　ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_B003[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_B003[1]},
};
```

【図１２－１０６】

【図12－106】　ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０７】

【図12－107】　ボタン赤点滅（孫）

```
const struct S_LAMP     XD__LPUSH_AKA_TENMETSU[] = {
//                                  RGB
            {    100/10,  F_OF + 0xF00 },
            {    100/10,  F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０８】

【図12－108】　初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LWU_1_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LLOGO_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LSLMP_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LATAK_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_BFFF[1]},
};
```

【図１２－１０９】

【図12－109】　初期化報知（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LMAIN_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LATAK_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１１０】

【図12－110】　初期化報知（孫）

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_SHOKIKA[] = {
//                                  RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xF00 },
            {    150/10,  F_OF + 0xF00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_I_SHOKIKA[] = {
//                          上から  ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00 },
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SHOKIKA[] = {
//                          左から  ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00 },
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SHOKIKA[] = {
//                          上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00 },
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SHOKIKA[] = {
//                          左から  ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00 },
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00 },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１１１】

【図12－111】　エラー（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BFF1[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_BFF1[1]},
};
```

【図１２－１１２】

【図12－112】　エラー（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LMAIN_ERROR[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１１３】

【図12－113】　エラー（孫）

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_ERROR[] = {
//                                  RGB
            {    100/10,  F_OF + 0xF00 },
            {    100/10,  F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１１４】

【図12－114】　共通テーブル１

```
const struct S_LAMPXD___LMAIN_OFF[] = {
//                                  RGB
        {600000/10, F_OF + 0x000 },
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMPXD___LMU_1_OFF[] = {
//                          上から　①　②　　③　④　　⑤　⑥　　⑦　⑧　　⑨　⑩　　⑪
//                                  RGBRGB　RGBRGB　RGBRGB　RGBRGB　RGBRGB　RGB
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMPXD___LLOGO_OFF[] = {
//                          左から　①　②　　③　④
//                                  RGBRGB　RGBRGB
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMPXD___LSLM_OFF[] = {
//                          上から　①　②　　③　④　　⑤
//                                  RGBRGB　RGBRGB　RGB
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMPXD___LATAK_OFF[] = {
//                          左から　①　②　　③　④
//                                  RGBRGB　RGBRGB
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMPXD___LPUSH_OFF[] = {
//                                  RGB
        {600000/10, F_OF + 0x000 },
        {END_CODE}
};
```

【図１２－１１５】

【図12－115】共通テーブル２

```
const struct S_LAMP   XD___LMAIN_RAINBOW_01[] = {
//                                  RGB
        {  100/10, F_ON + 0xF06 },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF0A },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF0F },//03
        {  100/10, F_ON + 0xF0A },//04
        {  100/10, F_ON + 0xF06 },//05
        {  100/10, F_ON + 0xC0F },//06
        {  100/10, F_ON + 0xA0F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x80F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x60F },//09
        {  100/10, F_ON + 0x40F },//10
        {  100/10, F_ON + 0x20F },//11
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//12
        {  100/10, F_ON + 0x20F },//13
        {  100/10, F_ON + 0x40F },//14
        {  100/10, F_ON + 0x60F },//15
        {  100/10, F_ON + 0x80F },//16
        {  100/10, F_ON + 0xA0F },//17
        {  100/10, F_ON + 0xC0F },//18
        {  100/10, F_ON + 0xF0F },//19
        {  100/10, F_ON + 0xF0A },//20
        {  100/10, F_ON + 0xF06 },//21
        {  100/10, F_ON + 0xF0A },//22
        {  100/10, F_ON + 0xF04 },//23
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMP   XD___LMU_1_RAINBOW_01[] = {
//                          上から　①　②　　③　④　　⑤　⑥　　⑦　⑧　　⑨　⑩　　⑪
//                                  RGBRGB　RGBRGB　RGBRGB　RGBRGB　RGBRGB　RGB
        {  100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0EF0E, 0xF0EF0E },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF0EF0E, 0xF0EF0E, 0xD0F0DF, 0xD0F0DF, 0xB0F0BF, 0xB0F0BF },//03
        {  100/10, F_ON + 0xB0F0BF, 0xB0F0BF, 0x90F90F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x70F70F },//04
        {  100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x60F50F, 0x60F50F, 0x40F30F, 0x30F30F },//05
        {  100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x20F32F, 0x00F32F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//06
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F, 0x00F04F, 0x00F00F, 0x04F00F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F50F, 0x09F90F, 0x0BF80F, 0x0BF80F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x0BF80F, 0x0BF80F, 0x0DF60F, 0x0AF40F, 0x0CF60F, 0x0DF70F },//09
        {  100/10, F_ON + 0x0DF70F, 0x0DF70F, 0x0BF60F, 0x09F40F, 0x07F20F, 0x05F10F },//10
        {  100/10, F_ON + 0x05F10F, 0x03F10F, 0x01F30F, 0x00F50F, 0x00F70F, 0x00FB0F },//11
        {  100/10, F_ON + 0x00FB0F, 0x00FB0F, 0x00FD0F, 0x00FF0F, 0x00FF0F, 0x00FF0F },//12
        {  100/10, F_ON + 0x00FF0F, 0x00FF0F, 0x00FD0F, 0x00FB0F, 0x00F90F, 0x00F70F },//13
        {  100/10, F_ON + 0x00F70F, 0x00F50F, 0x00F30F, 0x00F10F, 0x00F00F, 0x00F00F },//14
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//15
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//16
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//17
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//18
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//19
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//20
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//21
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//22
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//23
        {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP   XD___LSLMP_RAINBOW_01[] = {
//                          左から　①　②　　③　④　　⑤
//                                  RGBRGB　RGBRGB　RGB
        {  100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08 },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF0EF0E, 0xF0EF0E, 0xD0F0DF },//03
        {  100/10, F_ON + 0xB0F0BF, 0xB0F0BF, 0x90F90F },//04
        {  100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x60F50F },//05
        {  100/10, F_ON + 0x40F30F, 0x30F32F, 0x00F32F },//06
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F50F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x09F90F, 0x0BF80F, 0x0BF80F },//09
        {  100/10, F_ON + 0x0DF60F, 0x0AF40F, 0x0CF60F },//10
        {  100/10, F_ON + 0x0DF70F, 0x0BF60F, 0x09F40F },//11
        {  100/10, F_ON + 0x07F20F, 0x05F10F, 0x03F10F },//12
        {  100/10, F_ON + 0x01F30F, 0x00F50F, 0x00F70F },//13
        {  100/10, F_ON + 0x00FB0F, 0x00FD0F, 0x00FF0F },//14
        {  100/10, F_ON + 0x00FF0F, 0x00FD0F, 0x00FB0F },//15
        {  100/10, F_ON + 0x00F90F, 0x00F70F, 0x00F50F },//16
        {  100/10, F_ON + 0x00F30F, 0x00F10F, 0x00F00F },//17
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//18
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//19
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//20
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//21
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F },//22
        {  100/10, F_ON + 0x00F04F, 0x00F04F, 0x00F06F },//23
        {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP   XD___LLOGO_RAINBOW_01[] = {
//                          左から　①　②　　③　④
//                                  RGBRGB　RGBRGB
        {  100/10, F_ON + 0xF06F06 },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF0AF0A },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF0F0F },//03
        {  100/10, F_ON + 0xB0FBF },//04
        {  100/10, F_ON + 0x70F70F },//05
        {  100/10, F_ON + 0x20F32F },//06
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x04F04F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x08F80F },//09
        {  100/10, F_ON + 0x0CF60F },//10
        {  100/10, F_ON + 0x0DF70F },//11
        {  100/10, F_ON + 0x09F40F },//12
        {  100/10, F_ON + 0x05F10F },//13
        {  100/10, F_ON + 0x01F30F },//14
        {  100/10, F_ON + 0x00F70F },//15
        {  100/10, F_ON + 0x00FB0F },//16
        {  100/10, F_ON + 0x00FF0F },//17
        {  100/10, F_ON + 0x00FB0F },//18
        {  100/10, F_ON + 0x00F70F },//19
        {  100/10, F_ON + 0x00F30F },//20
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F },//21
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F },//22
        {  100/10, F_ON + 0x00F04F },//23
        {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP   XD___LATAK_RAINBOW_01[] = {
//                          左から　①　②
//                                  RGBRGB　RGBRGB
        {  100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF0F0F, 0xF0F0F },//03
        {  100/10, F_ON + 0xB0FBF, 0xB0FBF },//04
        {  100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//05
        {  100/10, F_ON + 0x20F32F, 0x20F32F },//06
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x08F80F, 0x08F80F },//09
        {  100/10, F_ON + 0x0CF60F, 0x0CF60F },//10
        {  100/10, F_ON + 0x0DF70F, 0x0DF70F },//11
        {  100/10, F_ON + 0x09F40F, 0x09F40F },//12
        {  100/10, F_ON + 0x05F10F, 0x05F10F },//13
        {  100/10, F_ON + 0x01F30F, 0x01F30F },//14
        {  100/10, F_ON + 0x00F70F, 0x00F70F },//15
        {  100/10, F_ON + 0x00FB0F, 0x00FB0F },//16
        {  100/10, F_ON + 0x00FF0F, 0x00FF0F },//17
        {  100/10, F_ON + 0x00FB0F, 0x00FB0F },//18
        {  100/10, F_ON + 0x00F70F, 0x00F70F },//19
        {  100/10, F_ON + 0x00F30F, 0x00F30F },//20
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//21
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//22
        {  100/10, F_ON + 0x00F04F, 0x00F04F },//23
        {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP   XD___LPUSH_RAINBOW_01[] = {
//                                  RGB
        {  100/10, F_ON + 0xF06 },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF0A },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF0F },//03
        {  100/10, F_ON + 0xB0F },//04
        {  100/10, F_ON + 0x70F },//05
        {  100/10, F_ON + 0x20F },//06
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x04F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x08F },//09
        {  100/10, F_ON + 0x0CF },//10
        {  100/10, F_ON + 0x0DF },//11
        {  100/10, F_ON + 0x09F },//12
        {  100/10, F_ON + 0x05F },//13
        {  100/10, F_ON + 0x01F },//14
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//15
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//16
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//17
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//18
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//19
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//20
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//21
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//22
        {  100/10, F_ON + 0x00F },//23
        {END_CODE}
};
```

【図１２－１１６】

【図12－116】　共通テーブル３－１

```
const struct S_LAMP   XD___LMAIN_RAINBOW_02[] = {
//                                  RGB
        {  40/10, F_ON + 0xF06 },//01
        {  40/10, F_ON + 0xF08 },//02
        {  40/10, F_ON + 0xF0A },//03
        {  40/10, F_ON + 0xF0C },//04
        {  40/10, F_ON + 0xF0F },//05
        {  40/10, F_ON + 0x00F },//06
        {  40/10, F_ON + 0x80F },//07
        {  40/10, F_ON + 0x90F },//08
        {  40/10, F_ON + 0x70F },//09
        {  40/10, F_ON + 0x50F },//10
        {  40/10, F_ON + 0x30F },//11
        {  40/10, F_ON + 0x10F },//12
        {  40/10, F_ON + 0x02F },//13
        {  40/10, F_ON + 0x04F },//14
        {  40/10, F_ON + 0x06F },//15
        {  40/10, F_ON + 0x08F },//16
        {  40/10, F_ON + 0x0AF },//17
        {  40/10, F_ON + 0x0CF },//18
        {  40/10, F_ON + 0x0FF },//19
        {  40/10, F_ON + 0x0DF },//20
        {  40/10, F_ON + 0x0BF },//21
        {  40/10, F_ON + 0x09F },//22
        {  40/10, F_ON + 0x07F },//23
        {  40/10, F_ON + 0x05F },//24
        {  40/10, F_ON + 0x03F },//25
        {  40/10, F_ON + 0x01F },//26
        {  40/10, F_ON + 0x00F },//27
        {  40/10, F_ON + 0x02F },//28
        {  40/10, F_ON + 0x04F },//29
        {  40/10, F_ON + 0x06F },//30
        {  40/10, F_ON + 0x08F },//31
        {  40/10, F_ON + 0x0AF },//32
        {  40/10, F_ON + 0x0CF },//33
        {  40/10, F_ON + 0x0FF },//34
        {  40/10, F_ON + 0x0DF },//35
        {  40/10, F_ON + 0x0BF },//36
        {  40/10, F_ON + 0x09F },//37
        {  40/10, F_ON + 0x07F },//38
        {  40/10, F_ON + 0x05F },//39
        {  40/10, F_ON + 0x03F },//40
        {  40/10, F_ON + 0x01F },//41
        {  40/10, F_ON + 0x00F },//42
        {  40/10, F_ON + 0x02F },//43
        {  40/10, F_ON + 0x04F },//44
        {  40/10, F_ON + 0xF04 },//45
        {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LMU_1_RAINBOW_02[] = {
//                          上から　①　②　　③　④　　⑤　⑥　　⑦　⑧　　⑨　⑩　　⑪
//                                  RGBRGB　RGBRGB　RGBRGB　RGBRGB　RGBRGB　RGB
        {  40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//01
        {  40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0CF0C },//02
        {  40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0EF0E, 0xF0EF0E },//03
        {  40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0EF0E, 0xF0EF0E, 0xD0F0DF, 0xD0F0DF },//04
        {  40/10, F_ON + 0xF0EF0E, 0xF0EF0E, 0xD0F0DF, 0xD0F0DF, 0xB0F0BF, 0xB0F0BF },//05
        {  40/10, F_ON + 0xD0F0DF, 0xD0F0DF, 0xB0F0BF, 0xB0F0BF, 0x90F90F, 0x90F90F },//06
        {  40/10, F_ON + 0xB0F0BF, 0xB0F0BF, 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F70F, 0x70F70F },//07
        {  40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F50F },//08
        {  40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F30F },//09
        {  40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x10F10F },//10
        {  40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00F00F, 0x00F00F },//11
        {  40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F, 0x02F02F },//12
        {  40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F04F },//13
        {  40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F06F },//14
        {  40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F08F },//15
        {  40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF0AF },//16
        {  40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//17
        {  40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//18
        {  40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//19
        {  40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//20
        {  40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//21
        {  40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//22
        {  40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//23
        {  40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//24
        {  40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//25
        {  40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//26
        {  40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F02F0, 0x2F02F0 },//27
        {  40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F04F0, 0x4F04F0 },//28
        {  40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F06F0, 0x6F06F0 },//29
        {  40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F08F0, 0x8F08F0 },//30
        {  40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0AF0, 0xAF0AF0 },//31
        {  40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0CF0, 0xCF0CF0 },//32
        {  40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//33
        {  40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0FDD, 0xFD0FDD },//34
        {  40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0FDD, 0xFD0FDD, 0xFB0FBD, 0xFB0FBD },//35
        {  40/10, F_ON + 0xFD0FDD, 0xFD0FDD, 0xFB0FBD, 0xFB0FBD, 0xF90F90, 0xF90F90 },//36
        {  40/10, F_ON + 0xFB0FBD, 0xFB0FBD, 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70F70, 0xF70F70 },//37
        {  40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50F50, 0xF50F50 },//38
        {  40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30F30, 0xF30F30 },//39
        {  40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10F10, 0xF10F10 },//40
        {  40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00F00, 0xF00F00 },//41
        {  40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02F02, 0xF02F02 },//42
        {  40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04F04, 0xF04F04 },//43
        {  40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06F06, 0xF06F06 },//44
        {  40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08F08 },//45
        {END_CODE}
};
```

【図１２－１１７】

【図12－117】　共通テーブル３－２

```
const struct S_LAMPXD___LLOGO_RAINBOW_02[] = {
//                          左から　①　②　　③　④
//                                  RGBRGB　RGBRGB
        {  40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
        {  40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08 },//02
        {  40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//03
        {  40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C },//04
        {  40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//05
        {  40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//06
        {  40/10, F_ON + 0xB0FBF, 0xB0FBF },//07
        {  40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F },//08
        {  40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//09
        {  40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F },//10
        {  40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//11
        {  40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F },//12
        {  40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//13
        {  40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//14
        {  40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//15
        {  40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//16
        {  40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//17
        {  40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF },//18
        {  40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//19
        {  40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//20
        {  40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//21
        {  40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//22
        {  40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//23
        {  40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//24
        {  40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//25
        {  40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//26
        {  40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//27
        {  40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//28
        {  40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0 },//29
        {  40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0 },//30
        {  40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0 },//31
        {  40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0 },//32
        {  40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0 },//33
        {  40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0 },//34
        {  40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//35
        {  40/10, F_ON + 0xFD0FDD, 0xFD0FDD },//36
        {  40/10, F_ON + 0xFB0FBD, 0xFB0FBD },//37
        {  40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90 },//38
        {  40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70 },//39
        {  40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50 },//40
        {  40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30 },//41
        {  40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10 },//42
        {  40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00 },//43
        {  40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02 },//44
        {  40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//45
        {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LSLMP_RAINBOW_02[] = {
//                          左から　①　②　　③　④　　⑤
//                                  RGBRGB　RGBRGB　RGB
        {  40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08 },//01
        {  40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0A },//02
        {  40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0C },//03
        {  40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0F },//04
        {  40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0x00F },//05
        {  40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0xB0F },//06
        {  40/10, F_ON + 0xB0FBF, 0xB0FBF, 0x90F },//07
        {  40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F },//08
        {  40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F },//09
        {  40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F, 0x20F },//10
        {  40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F },//11
        {  40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00F },//12
        {  40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F },//13
        {  40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F },//14
        {  40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F },//15
        {  40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F },//16
        {  40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF },//17
        {  40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF },//18
        {  40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF },//19
        {  40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD },//20
        {  40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB },//21
        {  40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F9 },//22
        {  40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F7 },//23
        {  40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F5 },//24
        {  40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F3 },//25
        {  40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F1 },//26
        {  40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F0 },//27
        {  40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F0 },//28
        {  40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F0 },//29
        {  40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F0 },//30
        {  40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F0 },//31
        {  40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0 },//32
        {  40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0 },//33
        {  40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0 },//34
        {  40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0 },//35
        {  40/10, F_ON + 0xFD0FDD, 0xFD0FDD, 0xFB0 },//36
        {  40/10, F_ON + 0xFB0FBD, 0xFB0FBD, 0xF90 },//37
        {  40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70 },//38
        {  40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50 },//39
        {  40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30 },//40
        {  40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10 },//41
        {  40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00 },//42
        {  40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02 },//43
        {  40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04 },//44
        {  40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06 },//45
        {END_CODE}
};
```

【図１２－１１８】

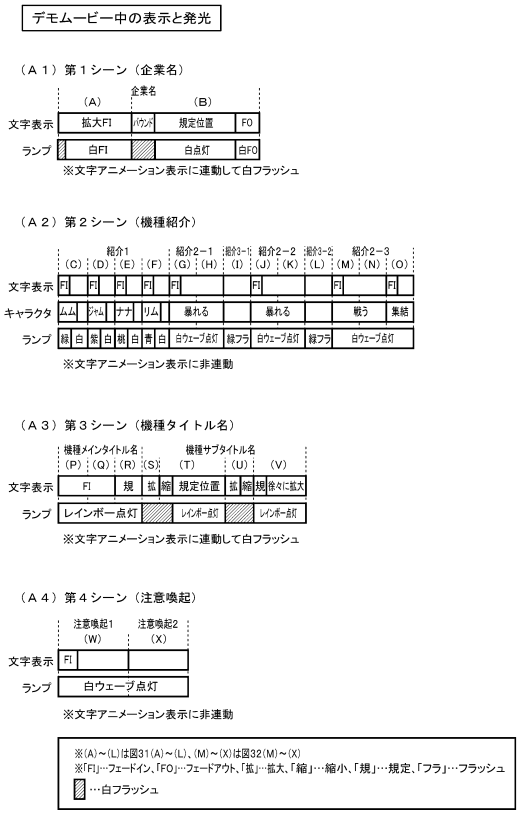
【図12－118】　共通テーブル３－３

```
const struct S_LAMPXD___LATAK_RAINBOW_02[] = {
//                    左から ①  ②    ③  ④
//                           RGBRGB   RGBRGB
    {    40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
    {    40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08 },//02
    {    40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//03
    {    40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C },//04
    {    40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//05
    {    40/10, F_ON + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F },//06
    {    40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//07
    {    40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F },//08
    {    40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//09
    {    40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F },//10
    {    40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//11
    {    40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F },//12
    {    40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//13
    {    40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//14
    {    40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//15
    {    40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//16
    {    40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//17
    {    40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF },//18
    {    40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//19
    {    40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//20
    {    40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//21
    {    40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//22
    {    40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//23
    {    40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//24
    {    40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//25
    {    40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//26
    {    40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//27
    {    40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//28
    {    40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0 },//29
    {    40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0 },//30
    {    40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0 },//31
    {    40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0 },//32
    {    40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0 },//33
    {    40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0 },//34
    {    40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//35
    {    40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0 },//36
    {    40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0 },//37
    {    40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90 },//38
    {    40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70 },//39
    {    40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50 },//40
    {    40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30 },//41
    {    40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10 },//42
    {    40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00 },//43
    {    40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02 },//44
    {    40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//45
    [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LPUSH_RAINBOW_02[] = {
//                    RGB
    {    40/10, F_ON + 0xF06 },//01
    {    40/10, F_ON + 0xF08 },//02
    {    40/10, F_ON + 0xF0A },//03
    {    40/10, F_ON + 0xF0C },//04
    {    40/10, F_ON + 0xF0F },//05
    {    40/10, F_ON + 0xD0F },//06
    {    40/10, F_ON + 0xB0F },//07
    {    40/10, F_ON + 0x90F },//08
    {    40/10, F_ON + 0x70F },//09
    {    40/10, F_ON + 0x50F },//10
    {    40/10, F_ON + 0x30F },//11
    {    40/10, F_ON + 0x10F },//12
    {    40/10, F_ON + 0x00F },//13
    {    40/10, F_ON + 0x02F },//14
    {    40/10, F_ON + 0x04F },//15
    {    40/10, F_ON + 0x06F },//16
    {    40/10, F_ON + 0x08F },//17
    {    40/10, F_ON + 0x0AF },//18
    {    40/10, F_ON + 0x0CF },//19
    {    40/10, F_ON + 0x0FF },//20
    {    40/10, F_ON + 0x0FD },//21
    {    40/10, F_ON + 0x0FB },//22
    {    40/10, F_ON + 0x0F9 },//23
    {    40/10, F_ON + 0x0F7 },//24
    {    40/10, F_ON + 0x0F5 },//25
    {    40/10, F_ON + 0x0F3 },//26
    {    40/10, F_ON + 0x0F1 },//27
    {    40/10, F_ON + 0x0F0 },//28
    {    40/10, F_ON + 0x2F0 },//29
    {    40/10, F_ON + 0x4F0 },//30
    {    40/10, F_ON + 0x6F0 },//31
    {    40/10, F_ON + 0x8F0 },//32
    {    40/10, F_ON + 0xAF0 },//33
    {    40/10, F_ON + 0xCF0 },//34
    {    40/10, F_ON + 0xFF0 },//35
    {    40/10, F_ON + 0xFD0 },//36
    {    40/10, F_ON + 0xFB0 },//37
    {    40/10, F_ON + 0xF90 },//38
    {    40/10, F_ON + 0xF70 },//39
    {    40/10, F_ON + 0xF50 },//40
    {    40/10, F_ON + 0xF30 },//41
    {    40/10, F_ON + 0xF10 },//42
    {    40/10, F_ON + 0xF00 },//43
    {    40/10, F_ON + 0xF02 },//44
    {    40/10, F_ON + 0xF04 },//45
    [END_CODE]
};
```

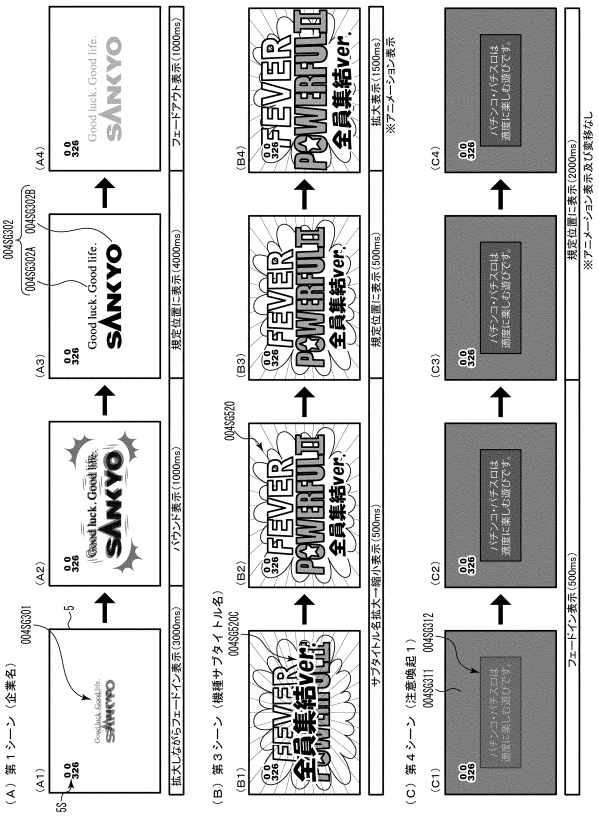
【図１２－１１９】

【図12－119】



【図１２－１２０】

【図12－120】



【図１２－１２１】

【図12－121】

文字アニメーション表示の比較表

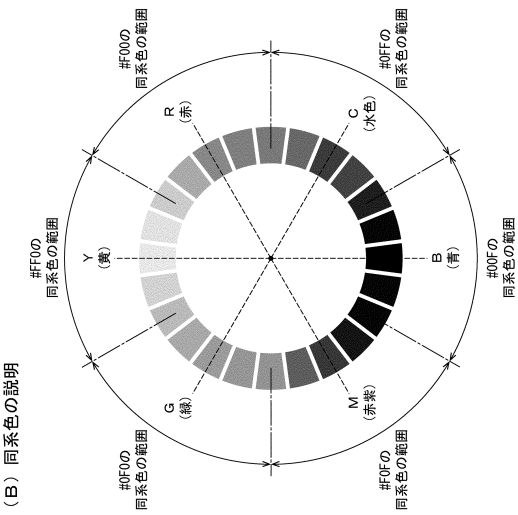
実行時期	表示開始時	規定位置表示時	規定位置表示後
企業名	フェードイン＋拡大	バウンド	なし
機種メインタイトル名	フェードイン＋拡大	なし	拡大
機種サブタイトル名	拡大→縮小	なし	拡大
注意喚起	フェードイン	なし	なし

※「なし」は静止していること（実移なし）

強調度合いは、
企業名≦機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起となる
注意喚起は、表示開始のフェードインのみであり、規定位置表示時、規定位置表示後には動きがないため、強調度合いが低い
企業名は表示開始時、規定位置表示時といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起より比較的高い
機種タイトル名（メイン、サブ）は表示開始時、規定位置表示後といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起より比較的高い

【図１２－１２２】

【図12－122】



（Ａ）

カラーコード	色名
#F00	赤
#F40	橙
#F80	橙
#FB0	橙
#FF0	黄
#BF0	黄緑
#8F0	黄緑
#4F0	緑
#0F0	緑
#0F4	緑青
#0F8	緑青
#0FB	水色
#0FF	水色
#0BF	青緑
#08F	青緑
#04F	青
#00F	青
#40F	紫
#80F	紫
#B0F	赤紫
#F0F	赤紫
#F0B	桃
#F08	桃
#F04	桃

【図１２－１２３】

【図12－123】

表示タイミング 一覧

	コールドスタート	ホットスタート		可変表示終了後			
		低ベース状態	高ベース状態	低ベース状態		高ベース状態	
				特1	特2（イレギュラー）	特2	特1（イレギュラー）
案内表示の表示タイミング	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時
デモムービーへの切替タイミング	電源投入指定コマンド受信後 60秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 90秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 90秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過
2回目以降のデモムービーへの切替タイミング	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過

実機毎のデモムービー開始までの時間の比較

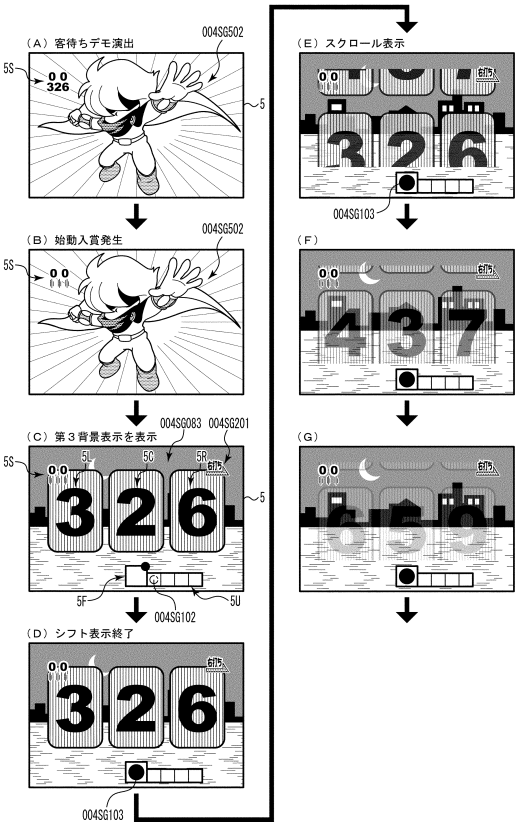
特徴E36 低ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
高ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

特徴E37 低ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
高ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

特徴E38 低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

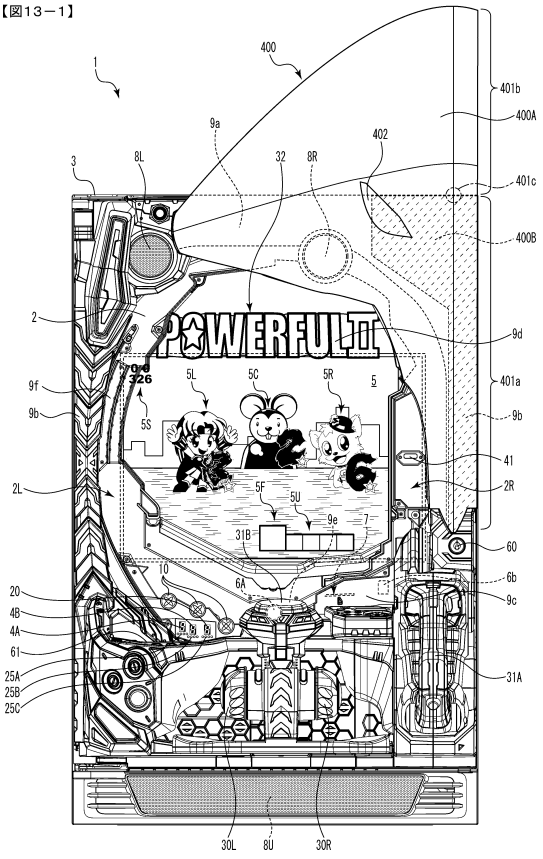
【図１２－１２４】

【図12－124】デモムービーが始動入賞で終了［高ベース状態］



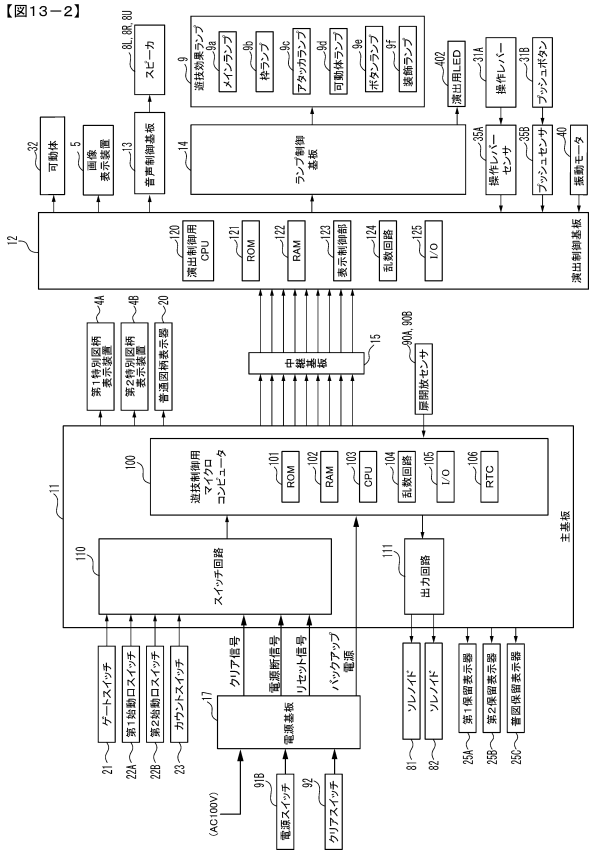
【図１３－１】

【図13－1】



【図１３－２】

【図13－2】



【図１３－３】

【図13－3】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当り（確変Ａ）
8C	02	第３可変表示結果指定	大当り（確変Ｂ）
8C	03	第４可変表示結果指定	大当り（確変Ｃ）
8C	04	第５可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図１３－４】

【図13－4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１３－５】

【図13－5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１３－６】

【図13－6】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１３－７】

【図13－7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	短縮1（通常状態[保留2個]）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3000	短縮2（通常状態[保留3個]・時短状態）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	35000	スーパーリーチ（はずれ）
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ（大当り）

【図１３－８】

【図13－8】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA
（低ベース状態用、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR3)	変動パターン
1~660	PA1-1
661~900	PA2-1
901~997	PA2-2

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB
（低ベース状態用、同種保留記憶数２個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~700	PA1-2
701~900	PA2-1
901~997	PA2-2

（C）はずれ用変動パターン判定テーブルC
（低ベース状態用、同種保留記憶数３個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~997	PA2-2

（D）はずれ用変動パターン判定テーブルD
（高ベース状態用）

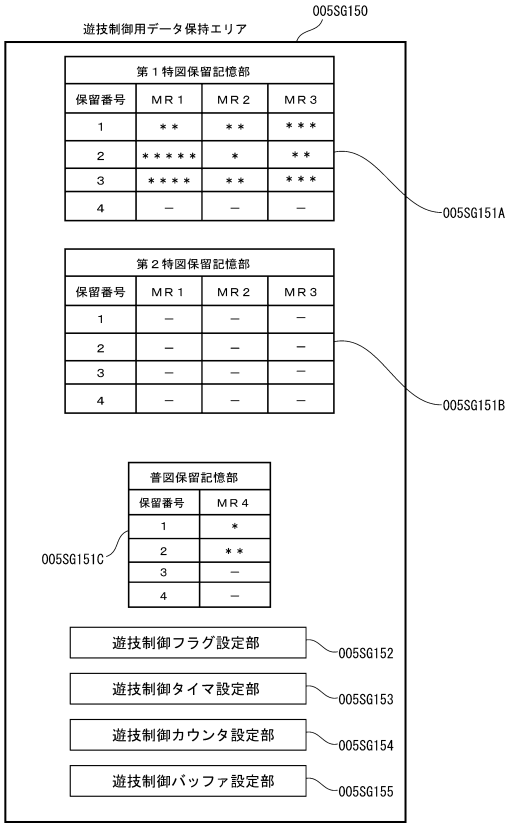
判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~997	PA2-2

（E）大当り用変動パターン判定テーブル
（低ベース状態、高ベース状態共通）

判定値(MR3)	変動パターン
1~30	PB1-1
31~997	PB1-2

【図１３－９】

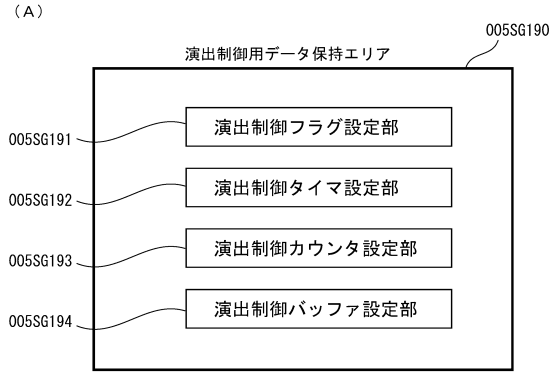
【図13－9】



【図１３－１０】

【図13－10】

（Ａ）



（Ｂ）

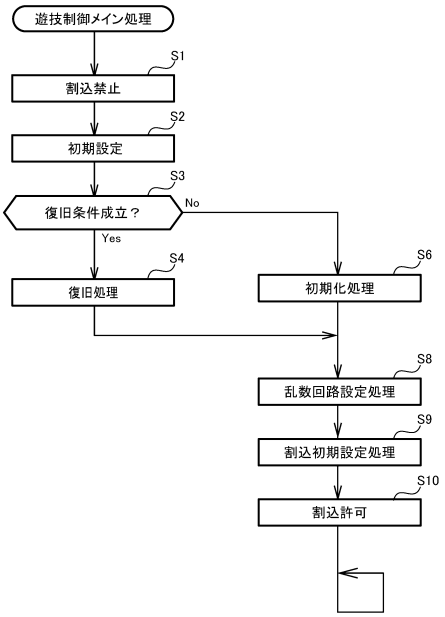
005SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	先読み対象フラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－

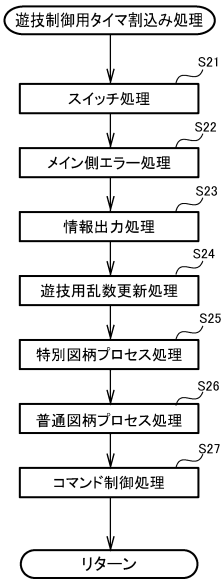
【図１３－１１】

【図13－11】



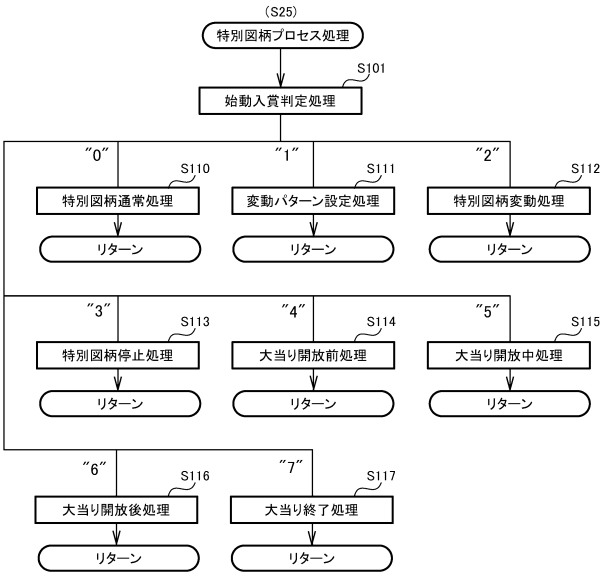
【図１３－１２】

【図13－12】



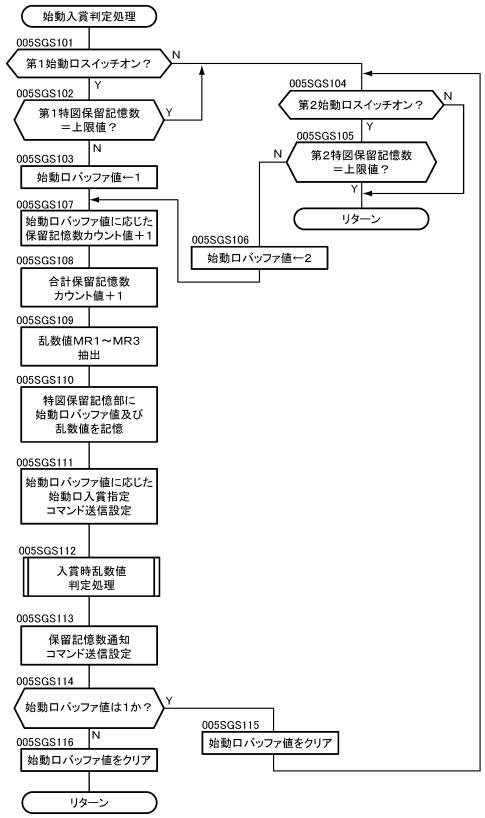
【図１３－１３】

【図13－13】



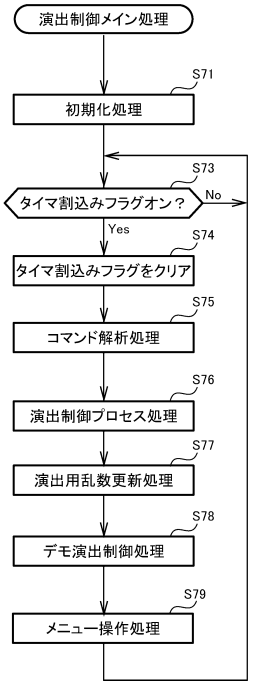
【図１３－１４】

【図13－14】



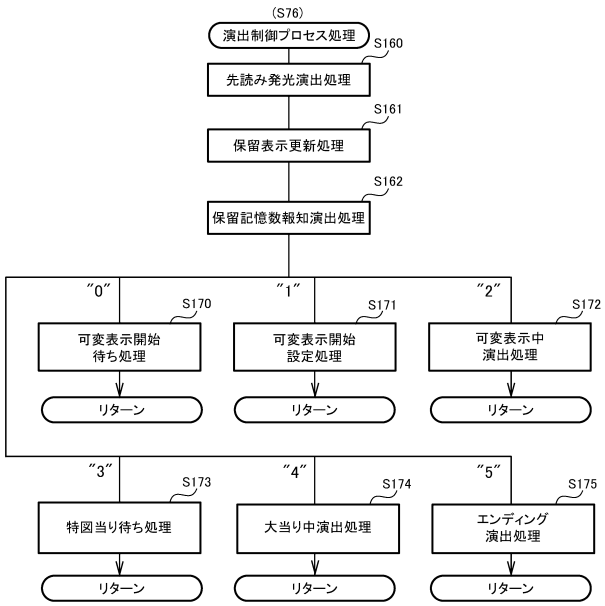
【図１３－１５】

【図13－15】



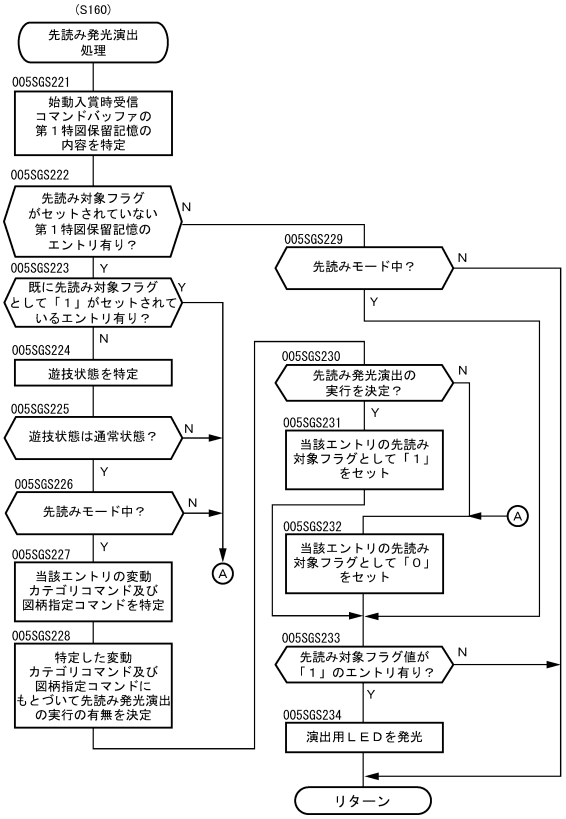
【図１３－１６】

【図13－16】



【図１３－１７】

【図13－17】



【図１３－１８】

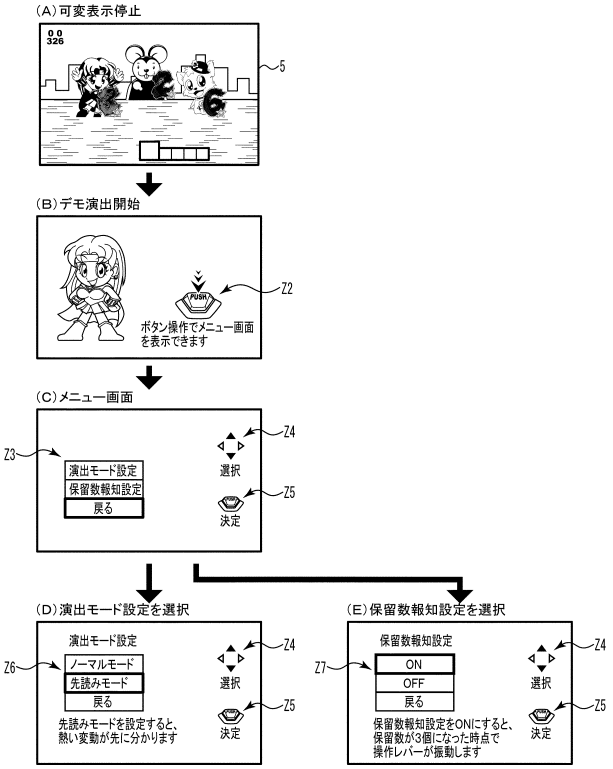
【図13－18】

先読み発光演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	先読み発光演出非実行	先読み発光演出実行
Ｎリーチ（大当り）	１００％	０％
Ｓリーチ（大当り）	１％	９９％
非リーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	９５％	５％

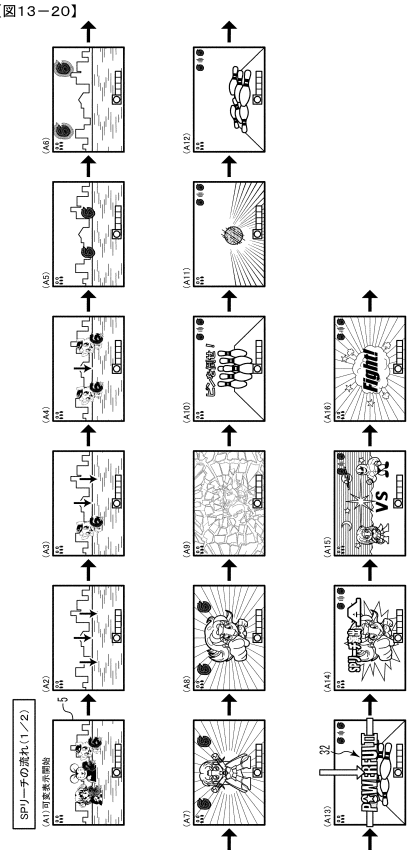
【図１３－１９】

【図13－19】



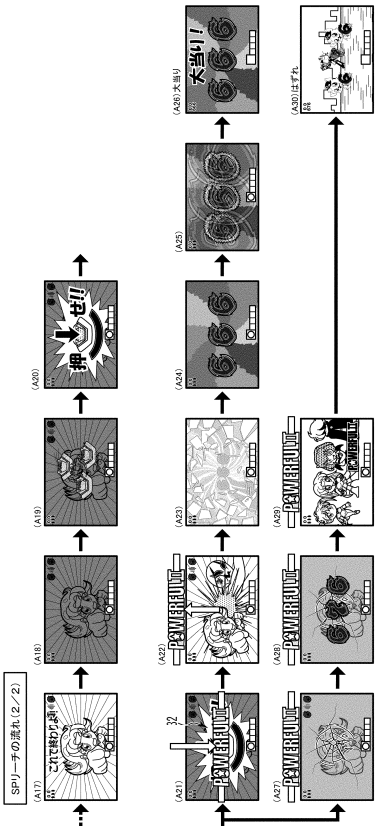
【図１３－２０】

【図13－20】



【図１３－２１】

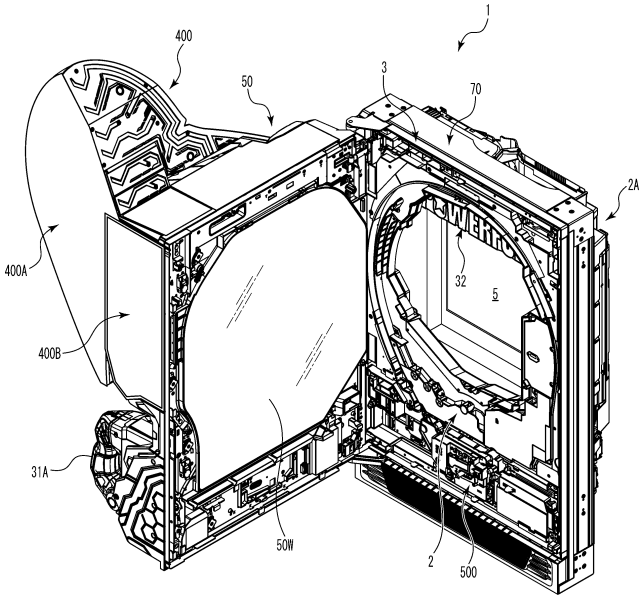
【図13－21】



【図１３－２２】

【図13－22】

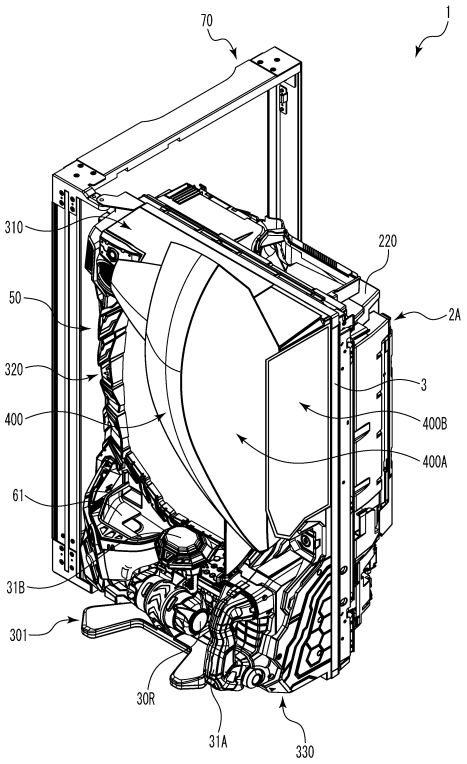
第２開状態



【図１３－２３】

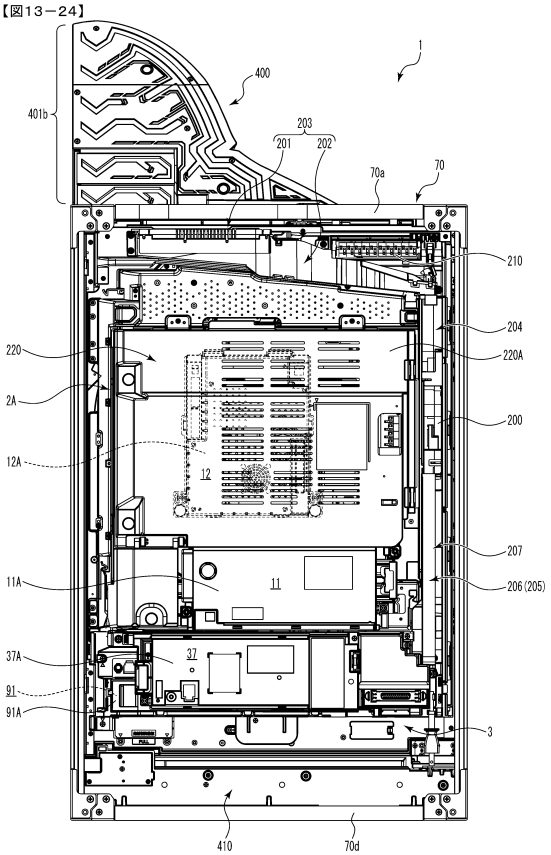
【図13－23】

第４開状態



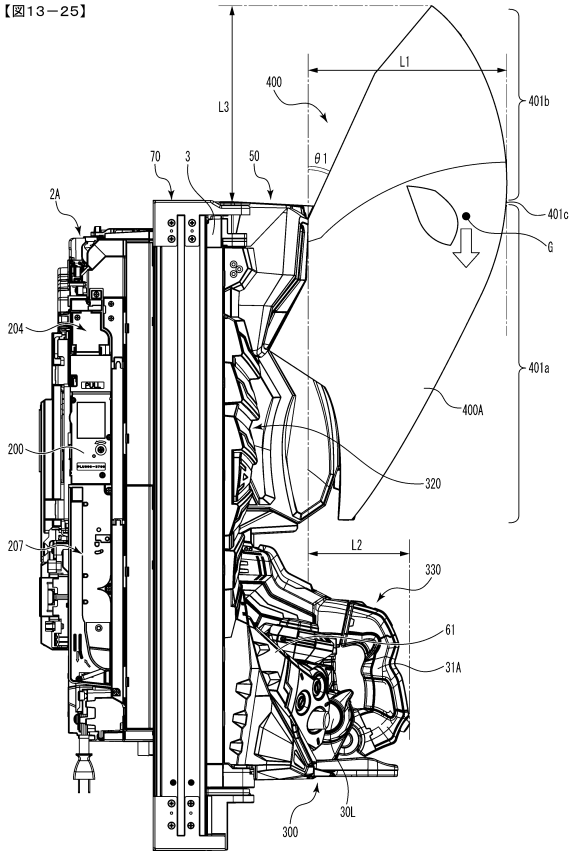
【図１３－２４】

【図13－24】



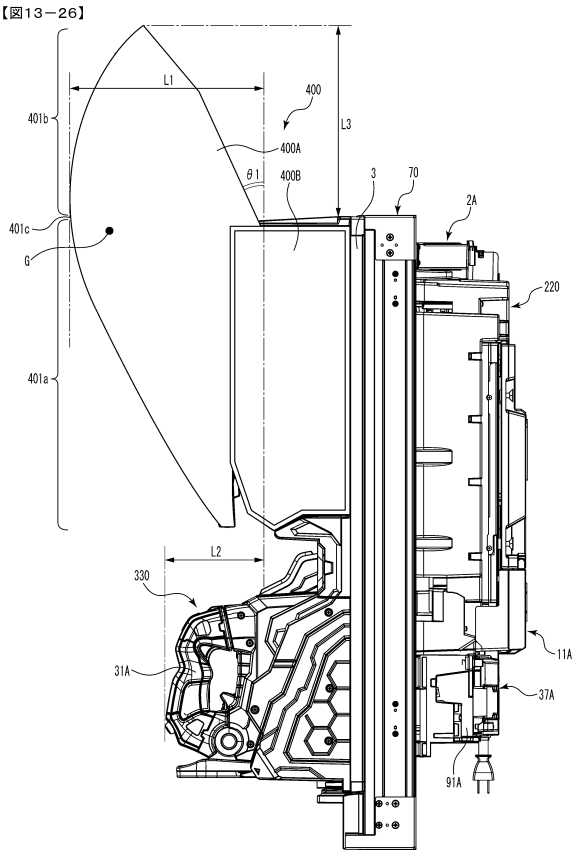
【図１３－２５】

【図13－25】



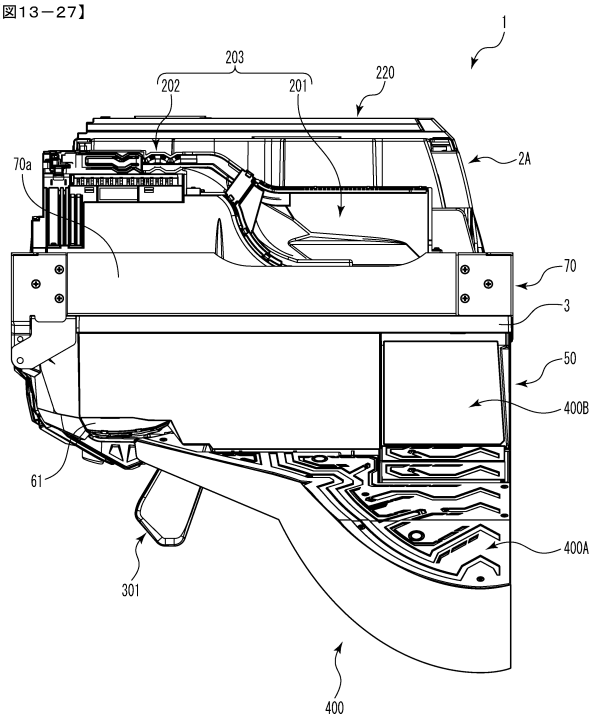
【図１３－２６】

【図13－26】



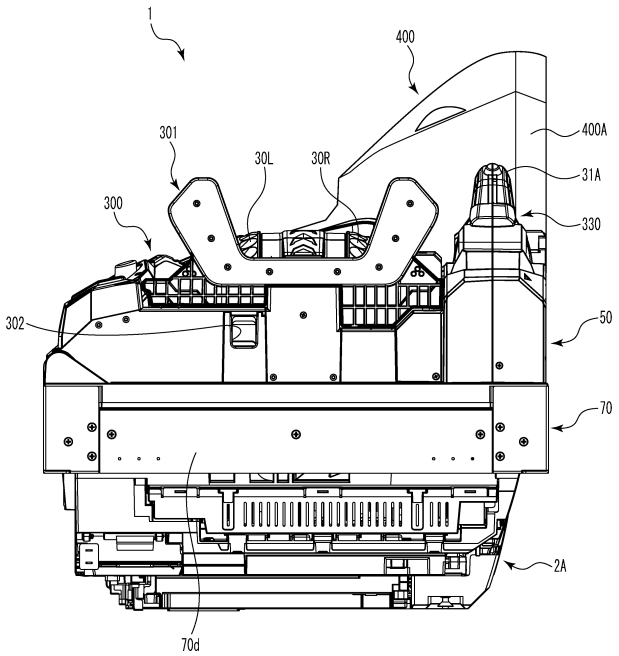
【図１３－２７】

【図13－27】



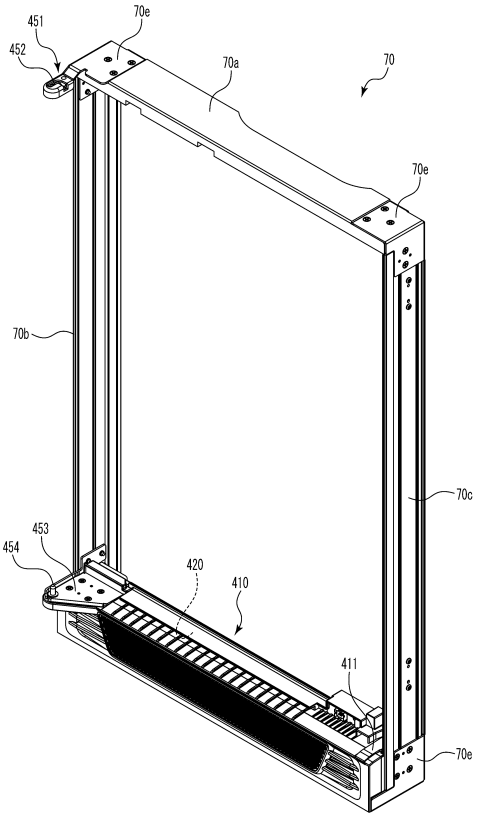
【図１３－２８】

【図13－28】



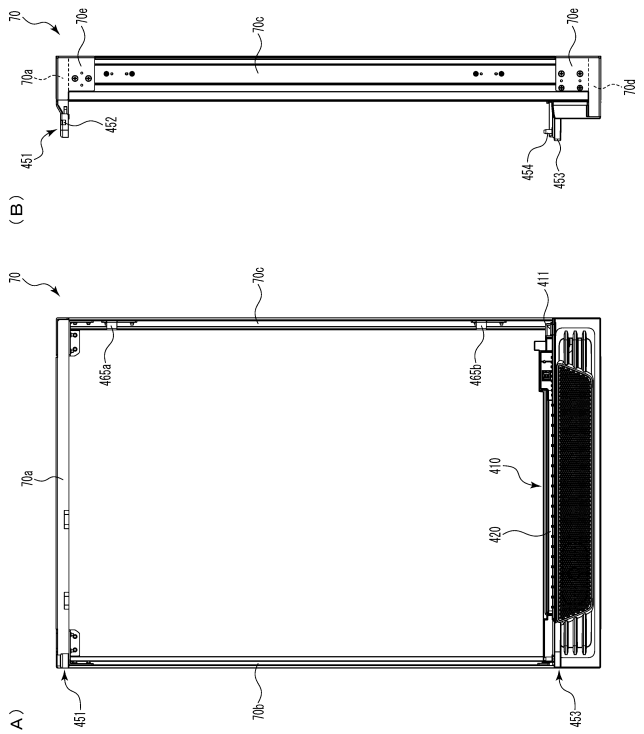
【図１３－２９】

【図13－29】



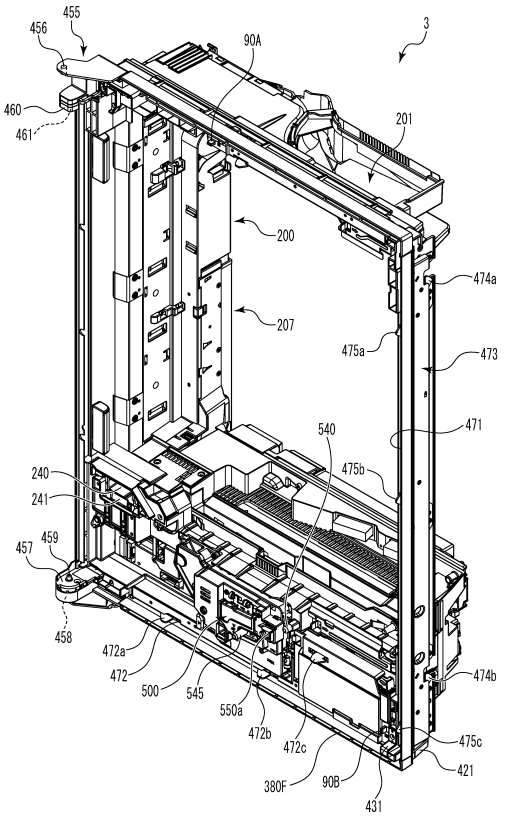
【図１３－３０】

【図13－30】



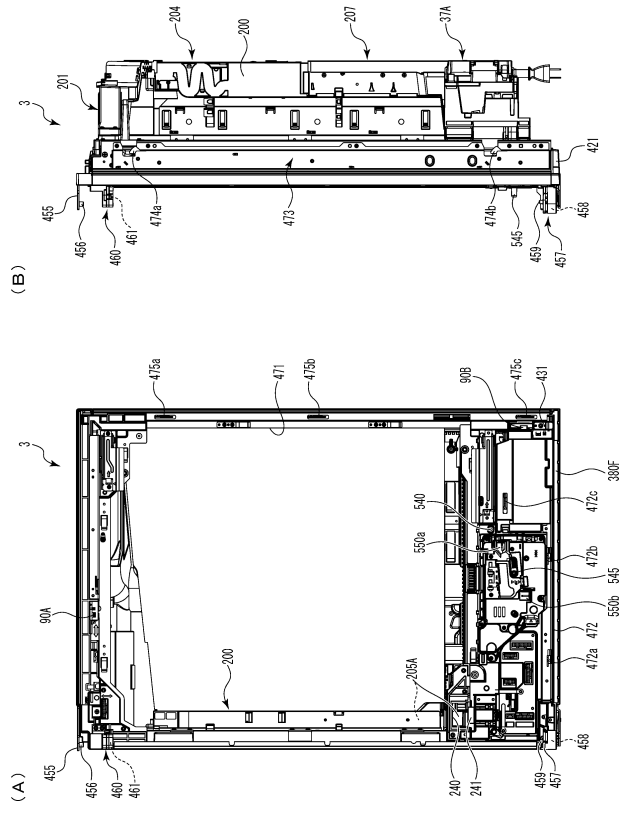
【図１３－３１】

【図13－31】



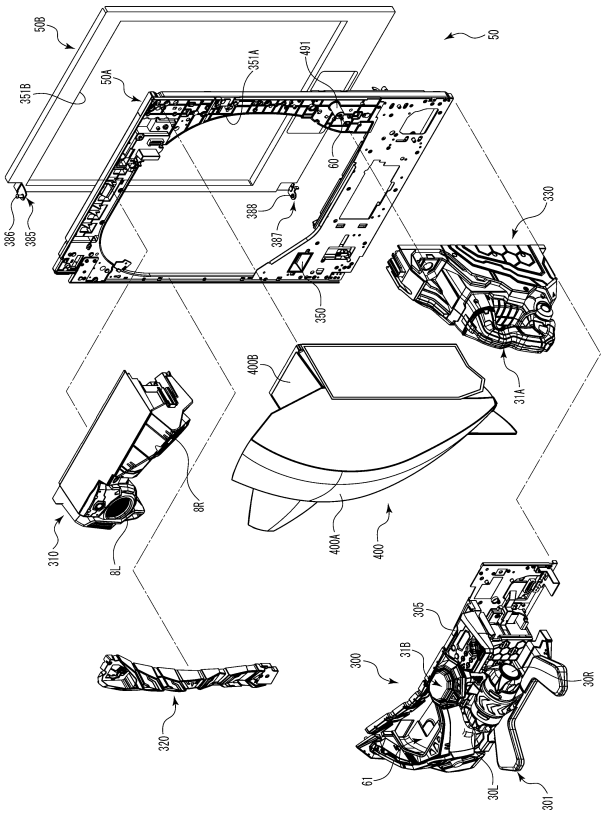
【図１３－３２】

【図13－32】



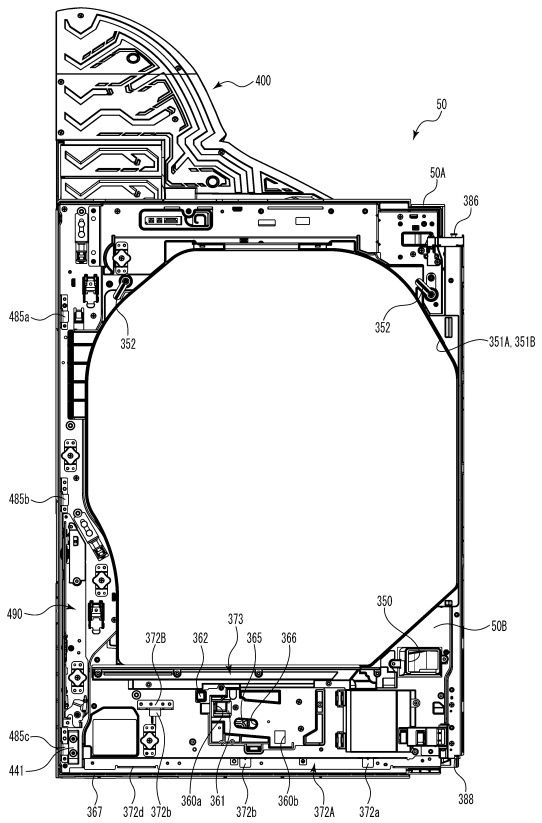
【図１３－３３】

【図13－33】



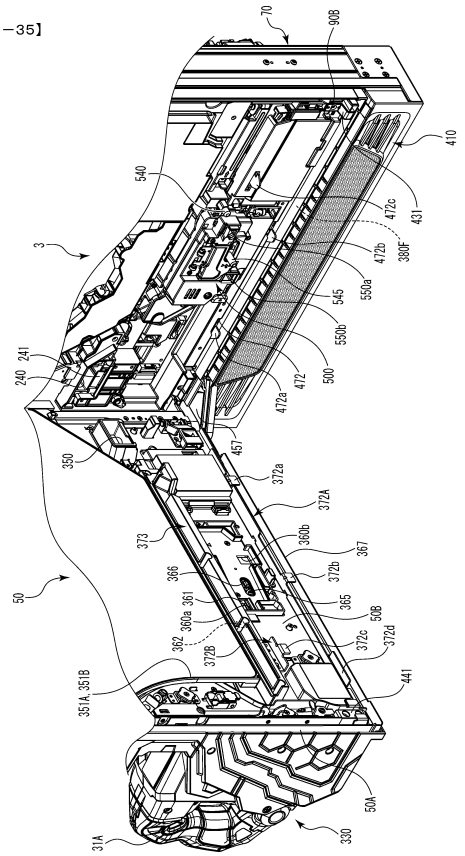
【図１３－３４】

【図13－34】



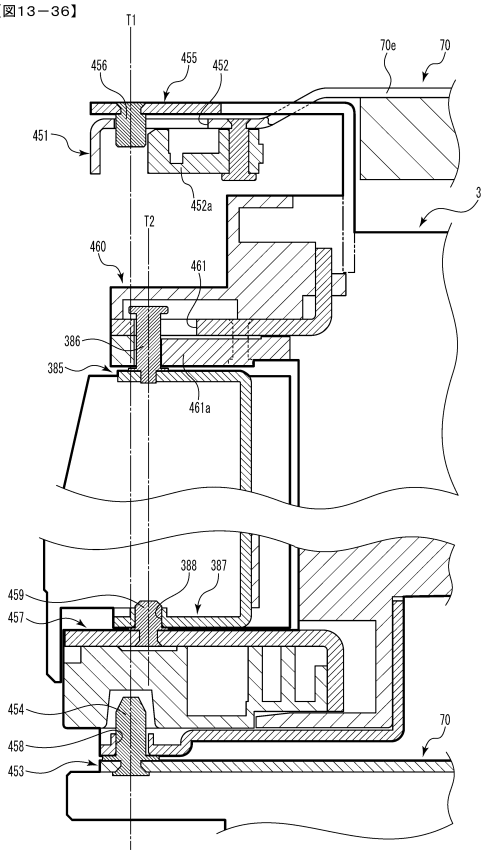
【図１３－３５】

【図13－35】



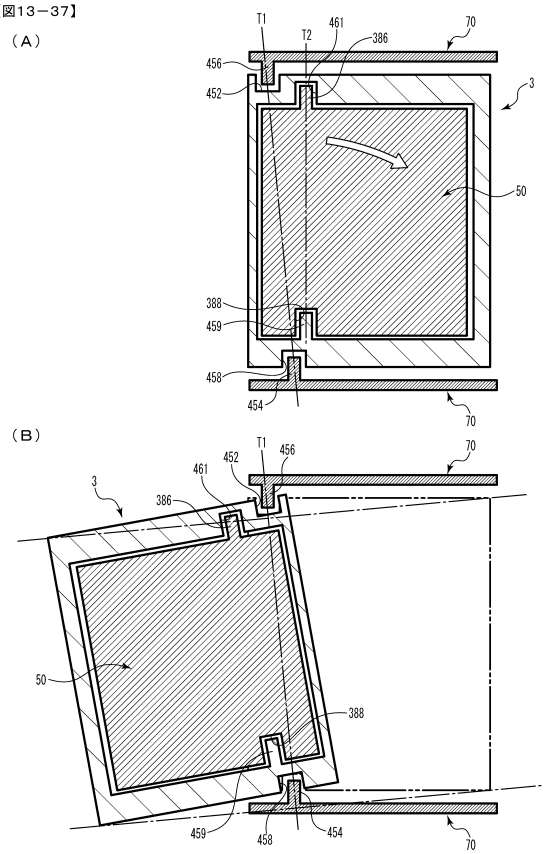
【図１３－３６】

【図13－36】



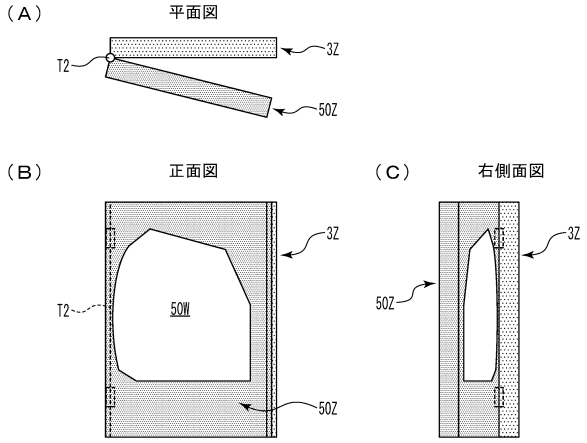
【図１３－３７】

【図13－37】



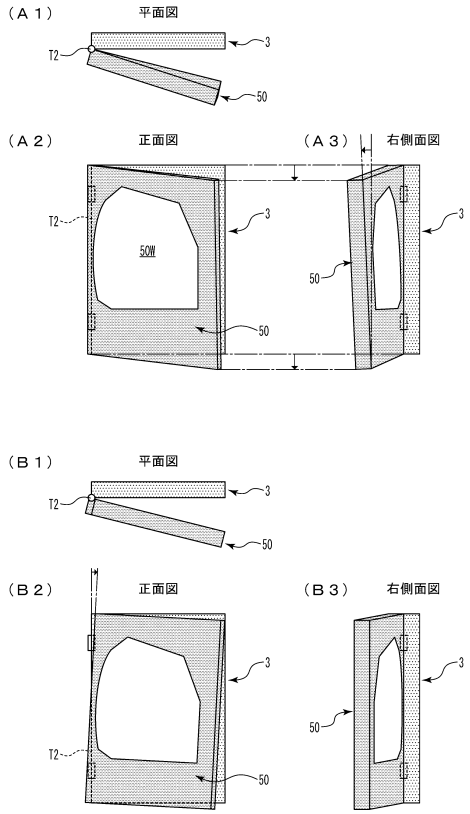
【図１３－３８】

【図13－38】　開閉扉枠の開放態様［垂れ下がりなし］



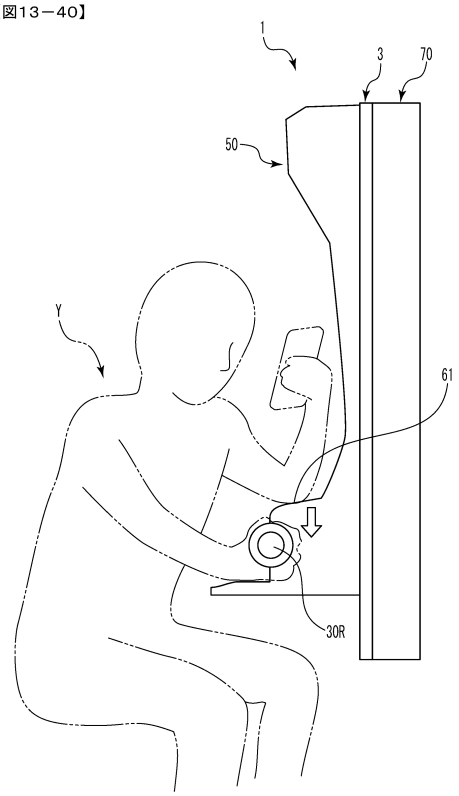
【図１３－３９】

【図13－39】　開閉扉枠の開放態様［垂れ下がりあり］



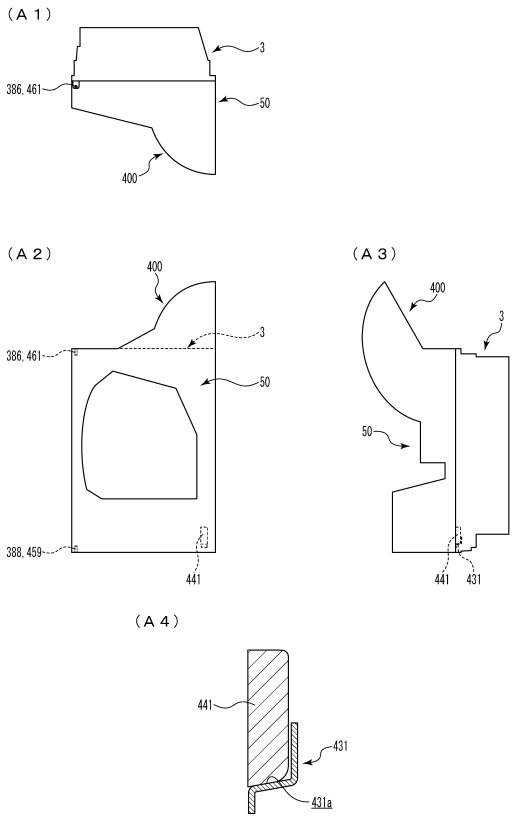
【図１３－４０】

【図13－40】



【図１３－４１】

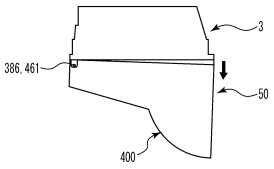
【図13－41】　開閉扉枠［閉状態］



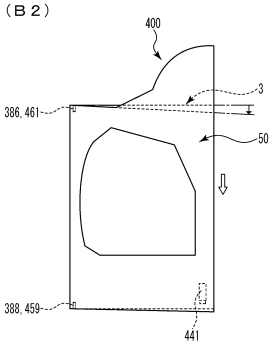
【図１３－４２】

【図13－42】 開閉扉枠［第１開状態（開放角度：約２度）］

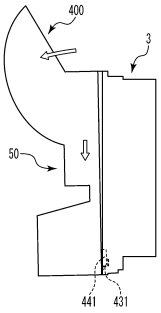
（Ｂ１）



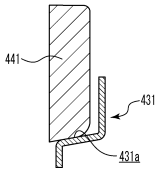
（Ｂ２）



（Ｂ３）



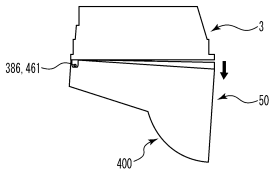
（Ｂ４）



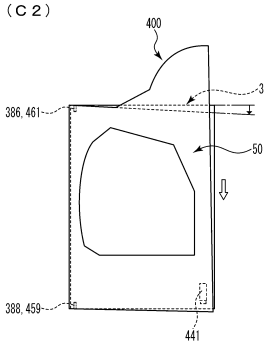
【図１３－４３】

【図13－43】 開閉扉枠［第１開状態（開放角度：約５度）］

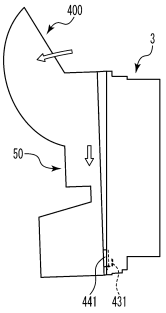
（Ｃ１）



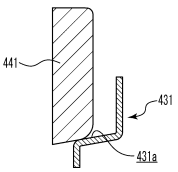
（Ｃ２）



（Ｃ３）



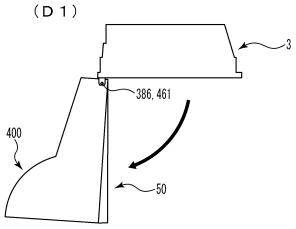
（Ｃ４）



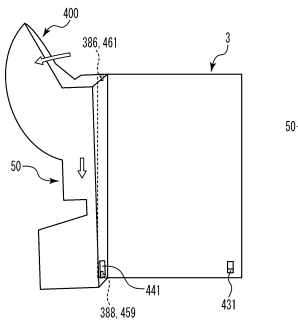
【図１３－４４】

【図13－44】 開閉扉枠［第２開状態（開放角度：約９０度）］

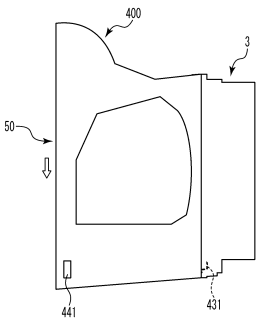
（Ｄ１）



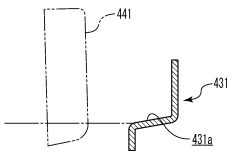
（Ｄ２）



（Ｄ３）



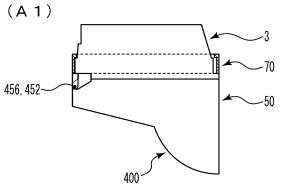
（Ｄ４）



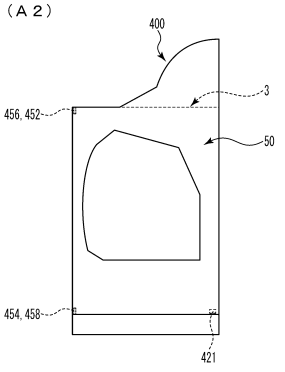
【図１３－４５】

【図13－45】 遊技機用枠＋開閉扉枠［閉状態］

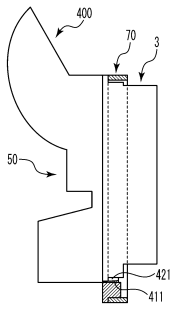
（Ａ１）



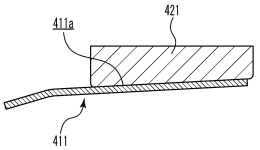
（Ａ２）



（Ａ３）

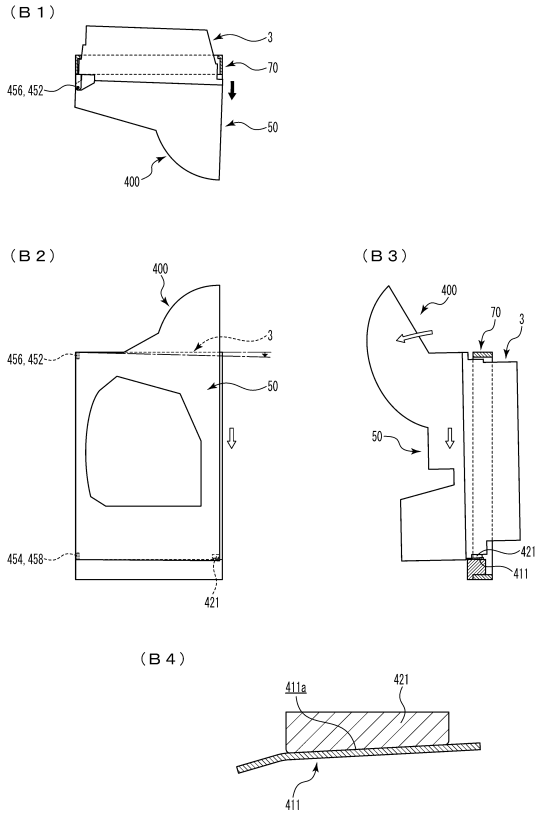


（Ａ４）



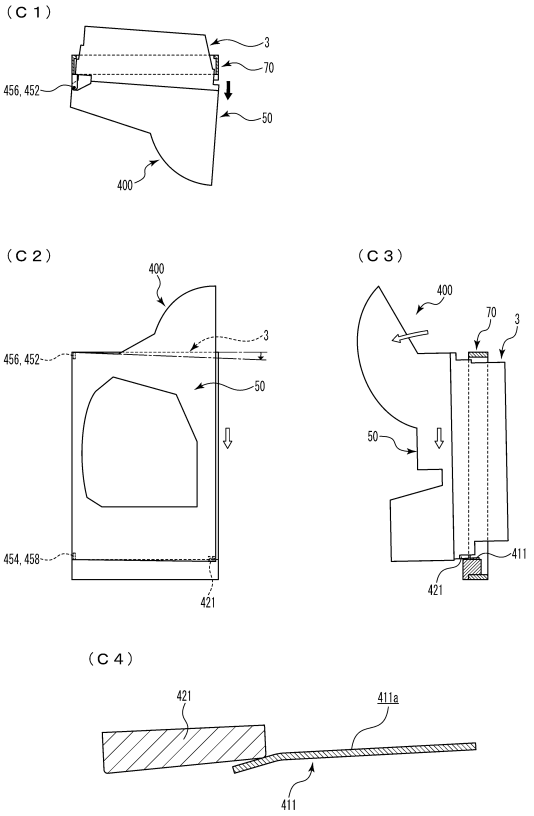
【図１３－４６】

【図13－46】遊技機用枠＋開閉扉枠［第３開状態（開放角度：約２度）］



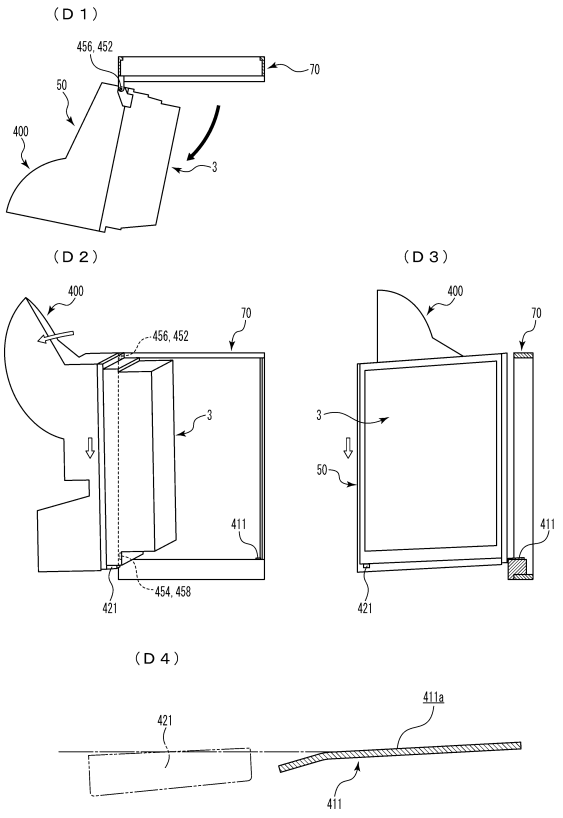
【図１３－４７】

【図13－47】遊技機用枠＋開閉扉枠［第３開状態（開放角度：約１０度）］



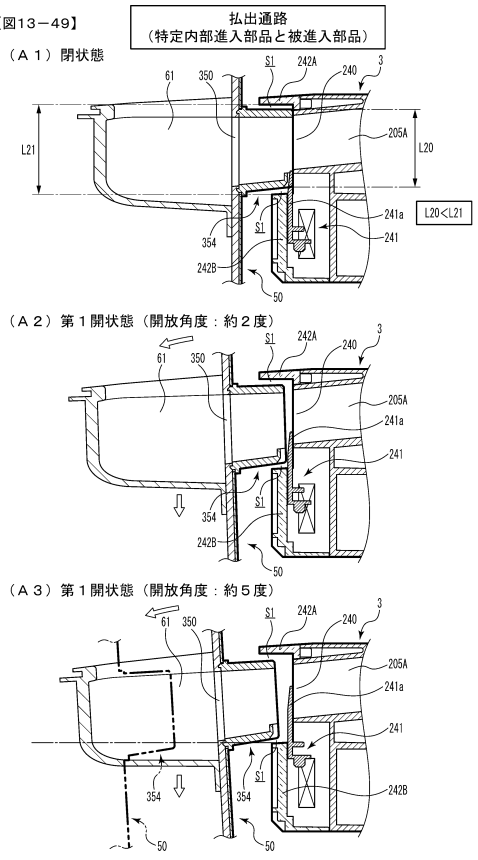
【図１３－４８】

【図13－48】遊技機用枠＋開閉扉枠［第４開状態（開放角度：約９０度）］



【図１３－４９】

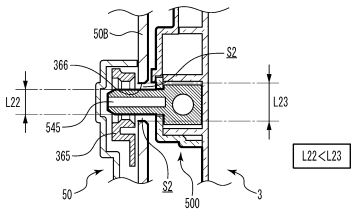
【図13－49】



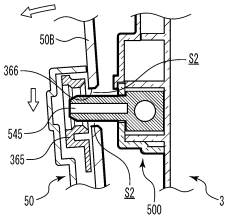
【図１３－５０】

【図13－50】 球抜き通路（特定内部進入部品と被進入部品）

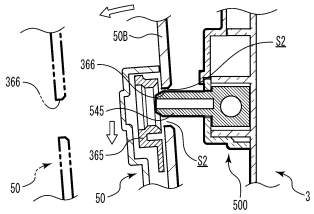
（Ａ１）閉状態



（Ａ２）第１開状態（開放角度：約２度）



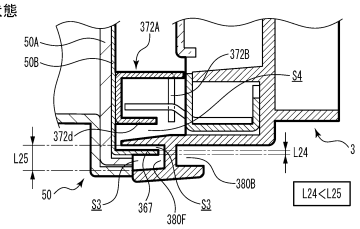
（Ａ３）第１開状態（開放角度：約５度）



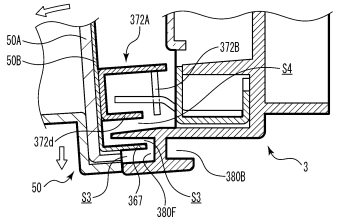
【図１３－５１】

【図13－51】 開閉扉枠底部品（特定内部進入部品と被進入部品／ドア枠所定部品と内枠所定部品）

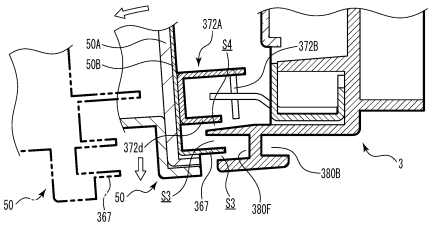
（Ａ１）閉状態



（Ａ２）第１開状態（開放角度：約２度）



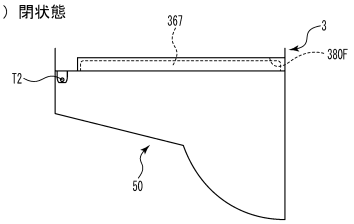
（Ａ３）第１開状態（開放角度：約５度）



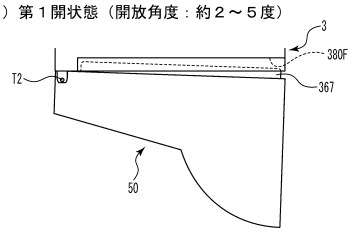
【図１３－５２】

【図13－52】 開閉扉枠底部品（特定内部進入部品と被進入部品／ドア枠所定部品と内枠所定部品）

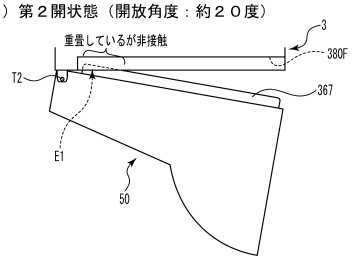
（Ｂ１）閉状態



（Ｂ２）第１開状態（開放角度：約２～５度）



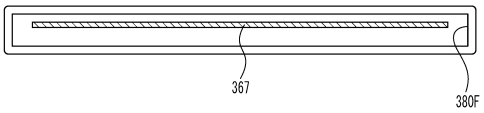
（Ｂ３）第２開状態（開放角度：約２０度）



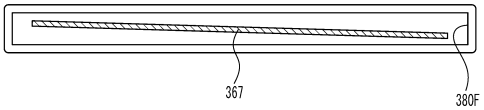
【図１３－５３】

【図13－53】 開閉扉枠底部品（特定内部進入部品と被進入部品／ドア枠所定部品と内枠所定部品）

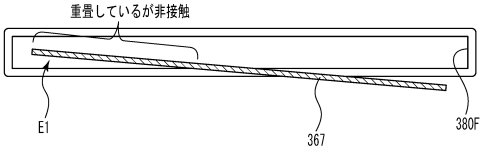
（Ｃ１）閉状態



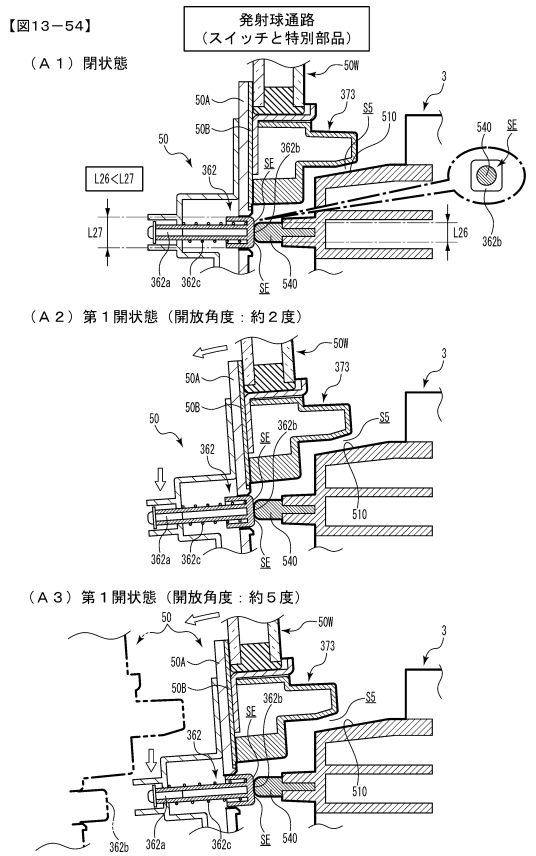
（Ｃ２）第１開状態（開放角度：約２～５度）



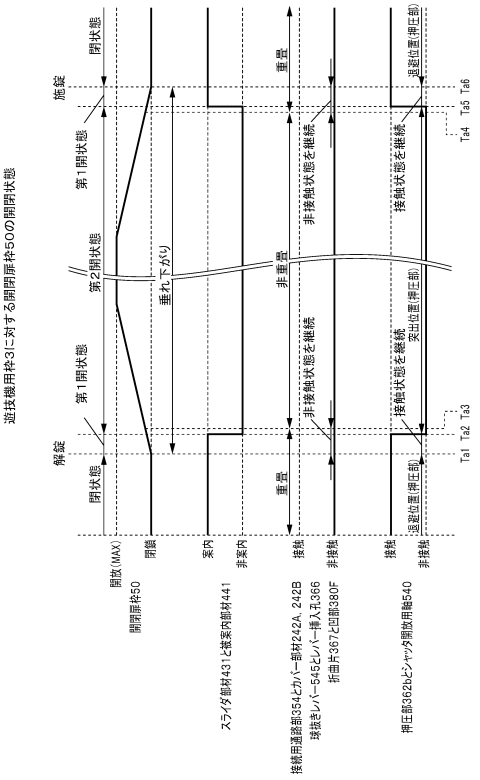
（Ｃ３）第２開状態（開放角度：約２０度）



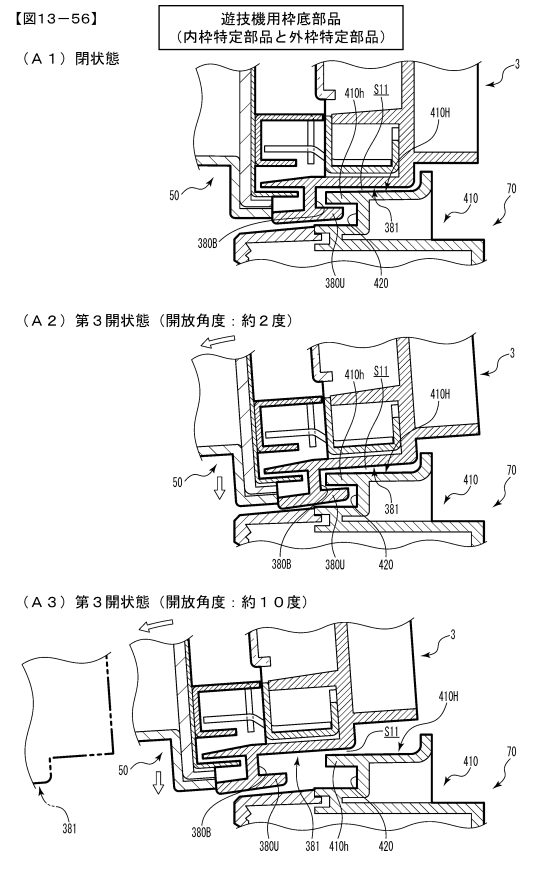
【図１３－５４】



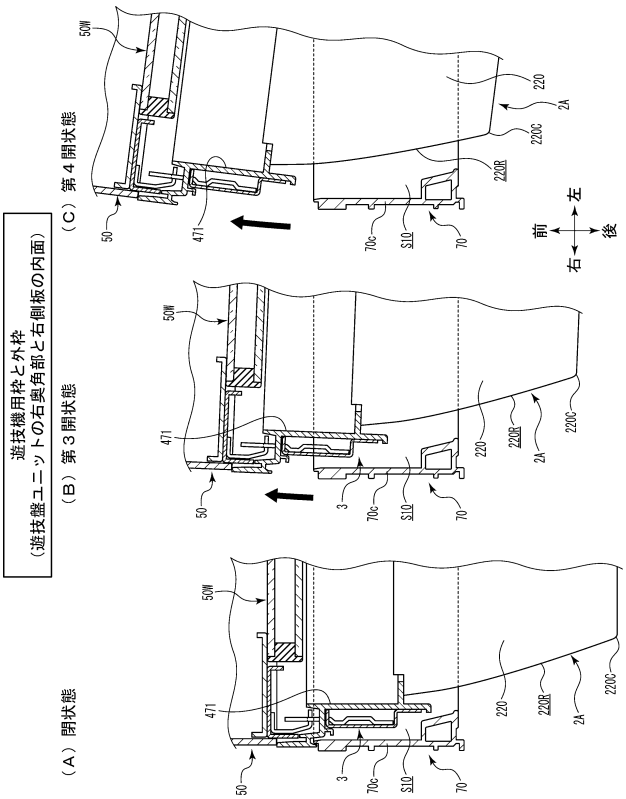
【図１３－５５】



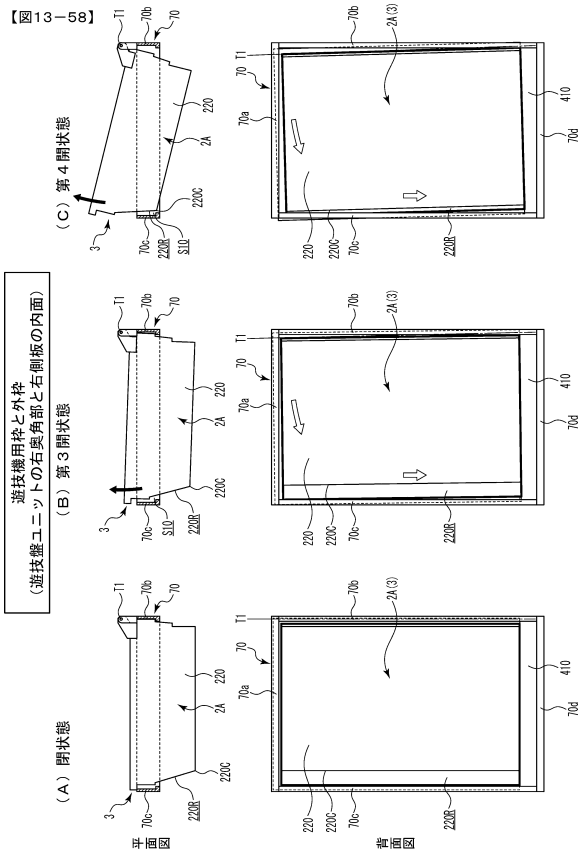
【図１３－５６】



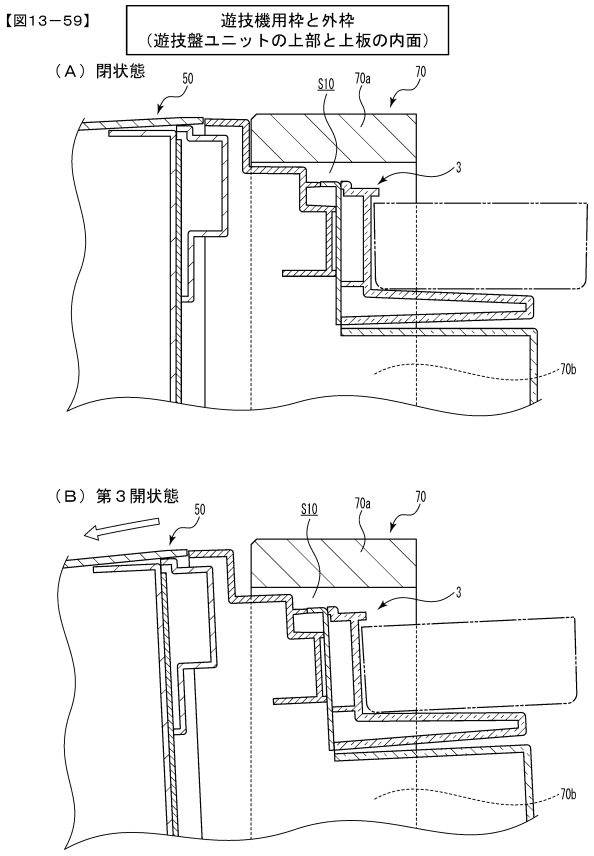
【図１３－５７】



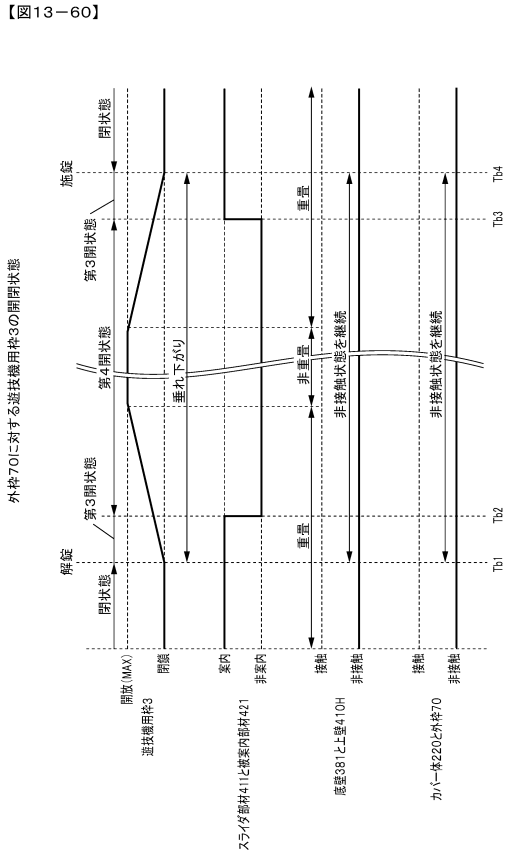
【図１３－５８】



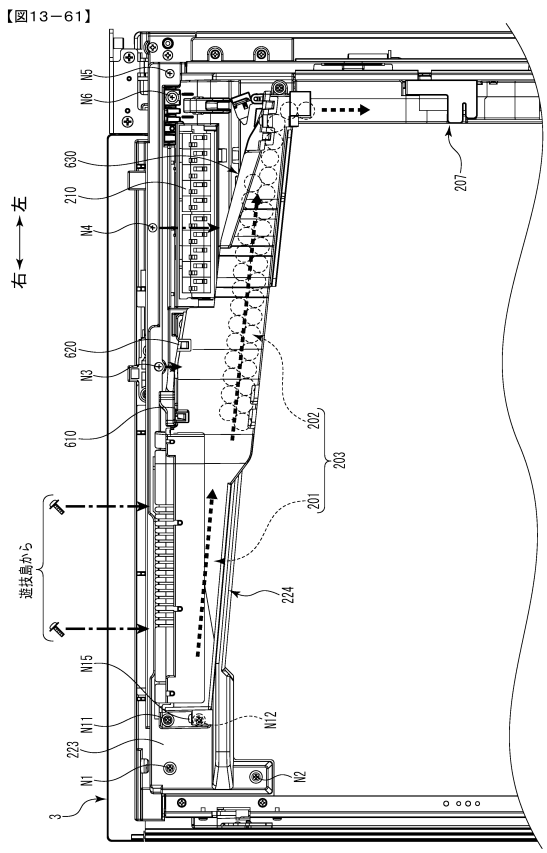
【図１３－５９】



【図１３－６０】

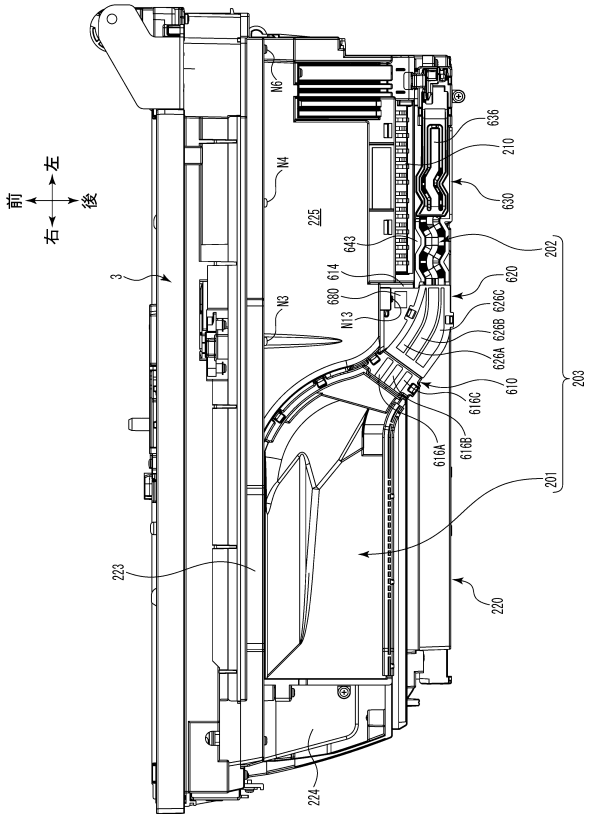


【図１３－６１】



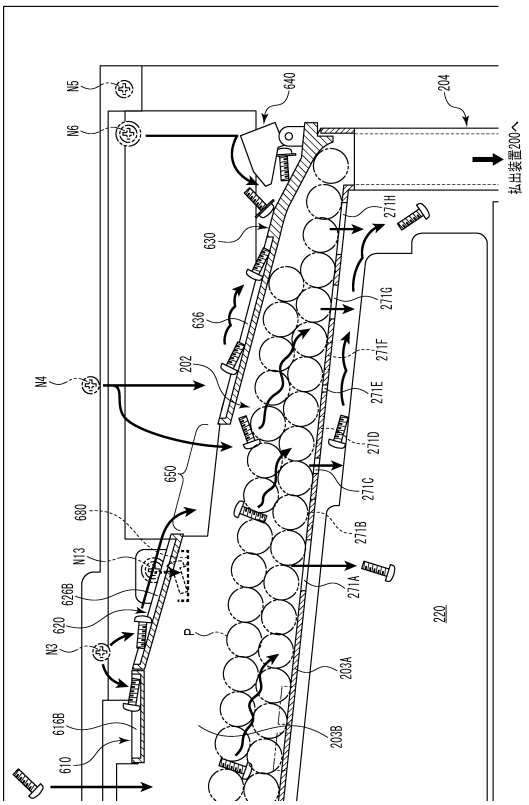
【図１３－６２】

【図13－62】



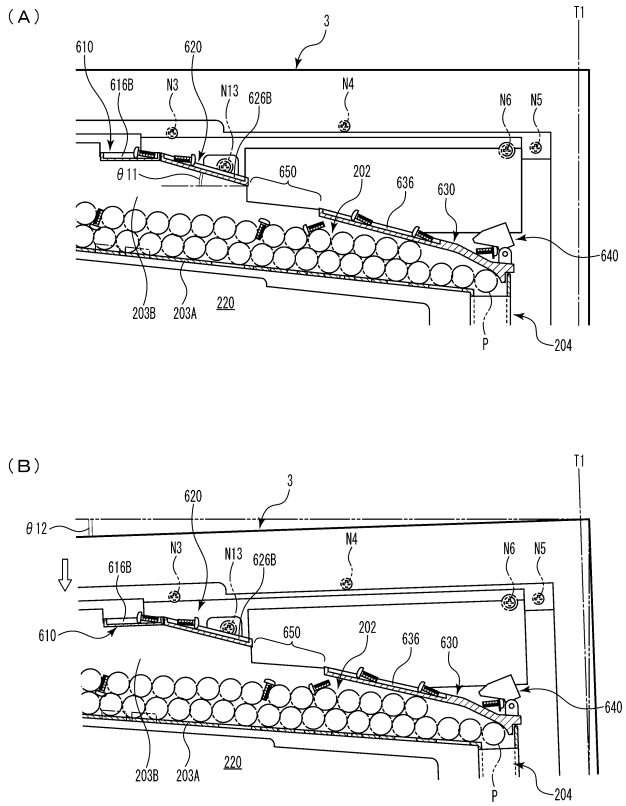
【図１３－６３】

【図13－63】



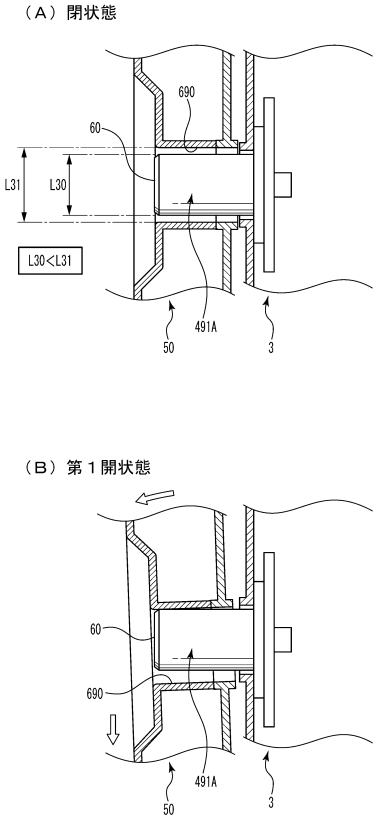
【図１３－６４】

【図13－64】

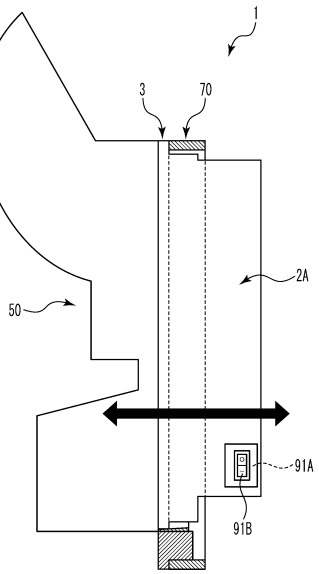


【図１３－６５】

【図13－65】 変形例１

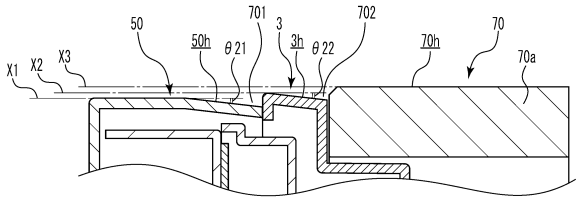


【図１３－６６】
【図13－66】 変形例２

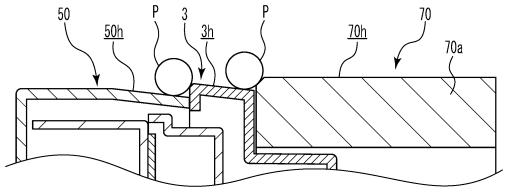


【図１３－６７】
【図13－67】 変形例３

（Ａ）閉状態



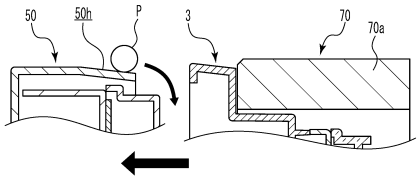
（Ｂ）



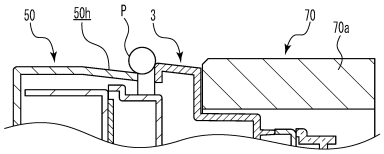
【図１３－６８】
【図13－68】 変形例３

開閉扉枠開放

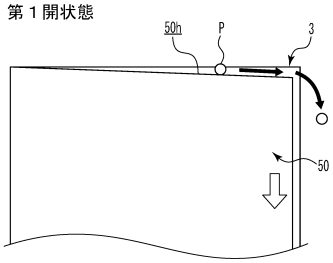
（Ａ）第２開状態



（Ｂ）第１開状態

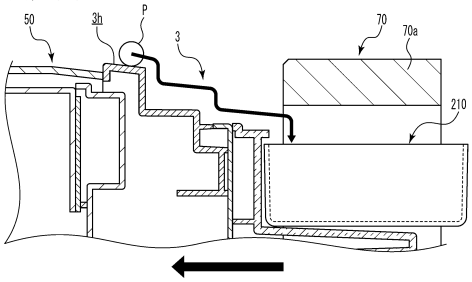


（Ｃ）第１開状態

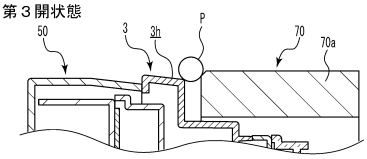


【図１３－６９】
【図13－69】 変形例３

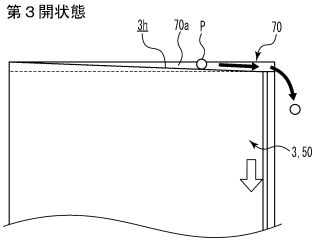
（Ａ）第４開状態



（Ｂ）第３開状態

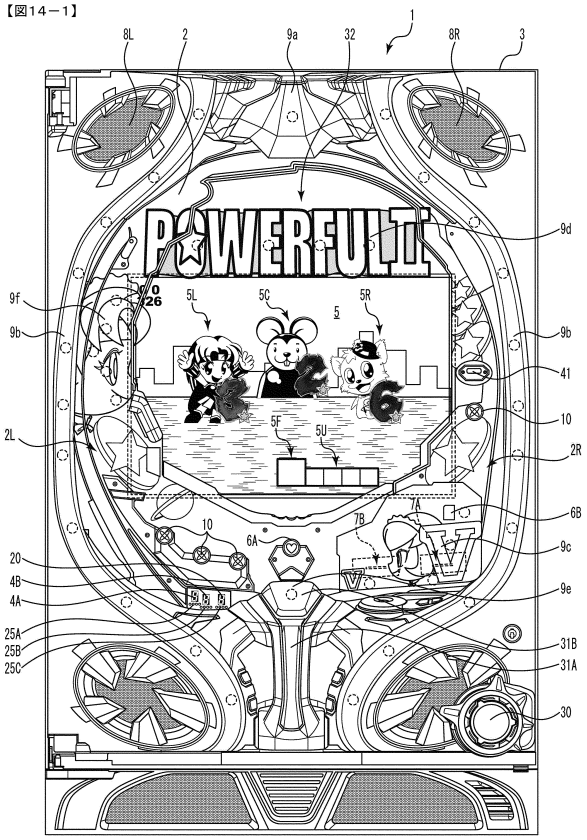


（Ｃ）第３開状態



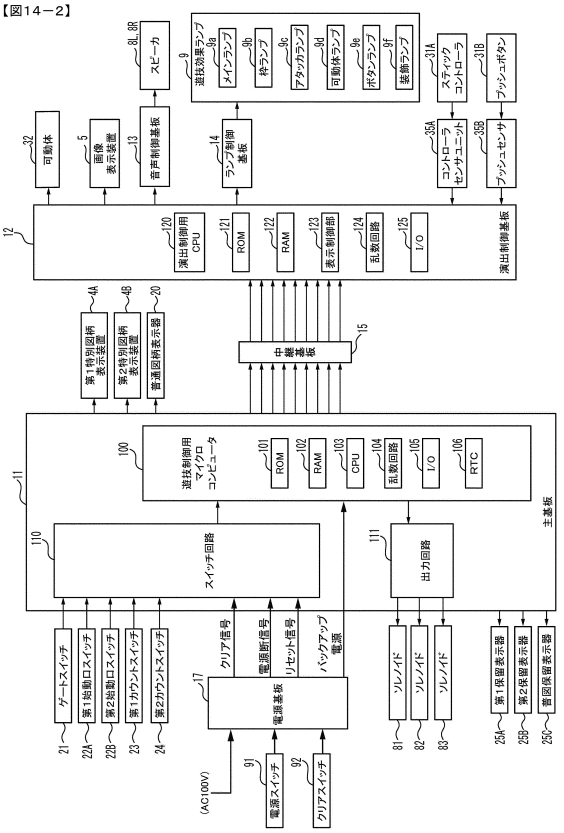
【図１４－１】

【図14－1】



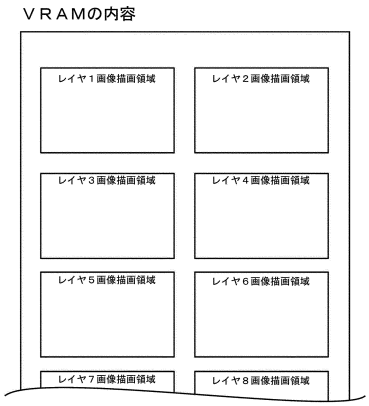
【図１４－２】

【図14－2】



【図１４－３】

【図14－3】



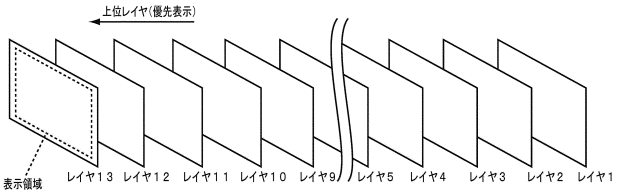
【図１４－４】

【図14－4】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	高

【図１４－５】

【図14－5】



【図１４－６】

【図14－6】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

【図１４－７】

【図14－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【図１４－８】

【図14－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１４－９】

【図14－9】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～99	大当りC

（B）大当り種別

Sg2019-189 fig11-9

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10

※：大当りB、大当りCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞（第2大入賞口への入賞）が条件

【図１４－１０】

【図14－10】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-3	2000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
	PA1-4	8000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ（はずれ）
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-15	60000+10000	低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパーリーチA（はずれ）
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパーリーチB（はずれ）
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパーリーチC（はずれ）
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパーリーチD（はずれ）

【図１４－１１】

【図14－11】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA（大当り）
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB（大当り）
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC（大当り）
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA（大当り）
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB（大当り）
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC（大当り）
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD（大当り）

【図１４－１２】

【図14－12】

（A）はずれ用変動パターン種別判定テーブルA［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

（C）大当り用変動パターン種別判定テーブルA［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
低ベース弱スーパーリーチA、B	－
低ベース強スーパーリーチA	0～975
低ベース強スーパーリーチB	976～2075
低ベース強スーパーリーチC	2076～3380
低ベース最強スーパーリーチ	3381～4095

（B）はずれ用変動パターン種別判定テーブルB［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

（D）大当り用変動パターン種別判定テーブルB［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
高ベーススーパーリーチA	0～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

【図１４－１３】

【図14－13】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

【図１４－１４】

【図14－14】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～200
	PA1-4	8000	201～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0～255

【図１４－１５】

【図14－15】

（A）大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

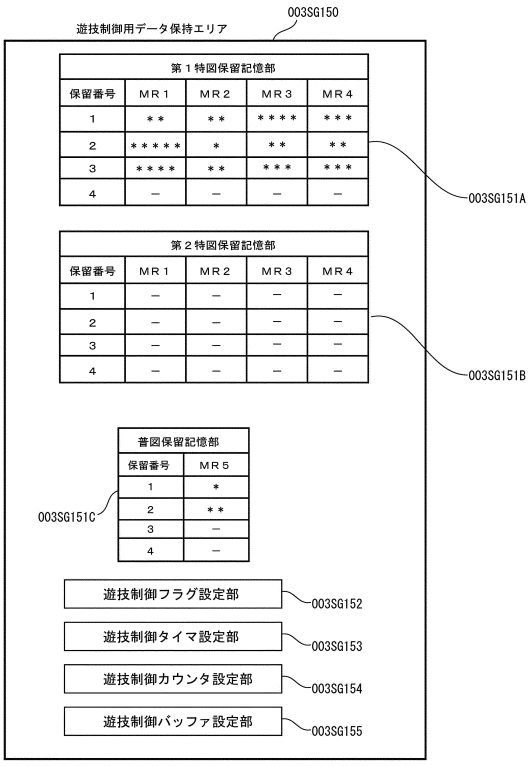
変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0～81
	PB1-3	103000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	0～81
	PB1-6	113000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	0～81
	PB1-9	123000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	0～81
	PB1-12	133000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

（B）大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

【図１４－１６】

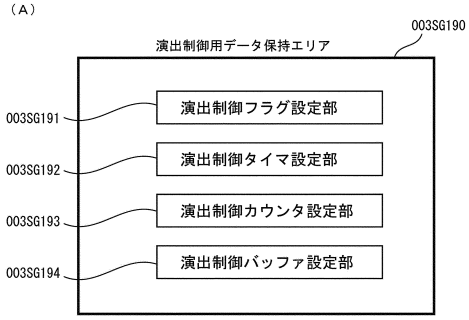
【図14－16】



【図１４－１７】

【図14－17】

（Ａ）



（Ｂ）

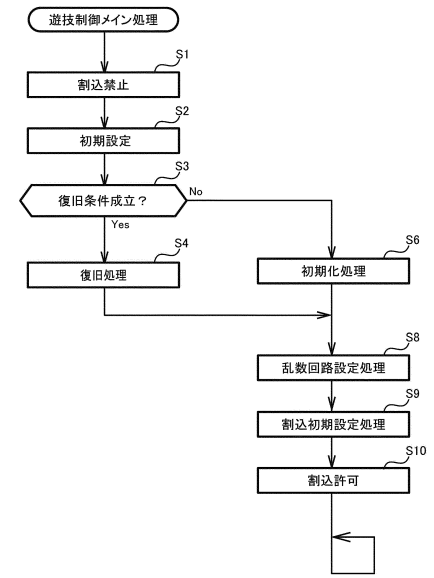
始動入賞時受信コマンドバッファ 003SG194A

	ﾊﾞｯﾌｧ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	保留表示最終登録フラグ	保留表示変化タイミングフラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１	２
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－

保留表示フラグ〝０〟→ ○
保留表示フラグ〝１〟→ ◇
保留表示フラグ〝２〟→ ☆

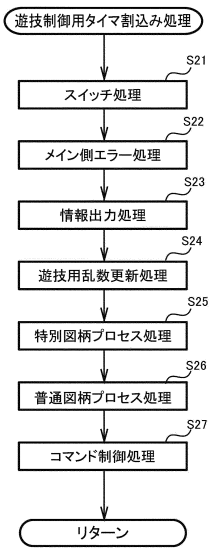
【図１４－１８】

【図14－18】



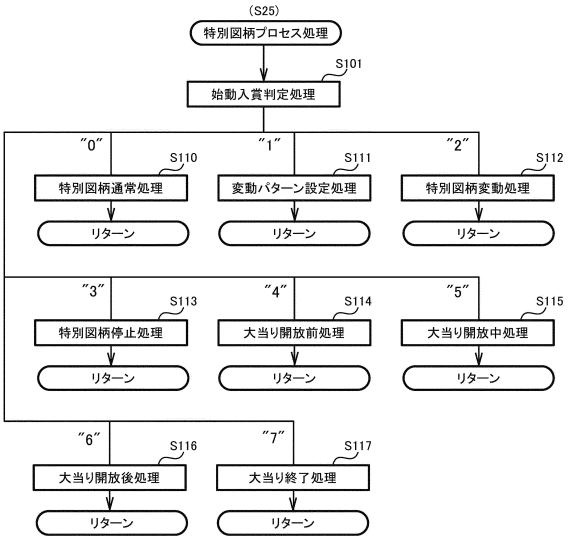
【図１４－１９】

【図14－19】



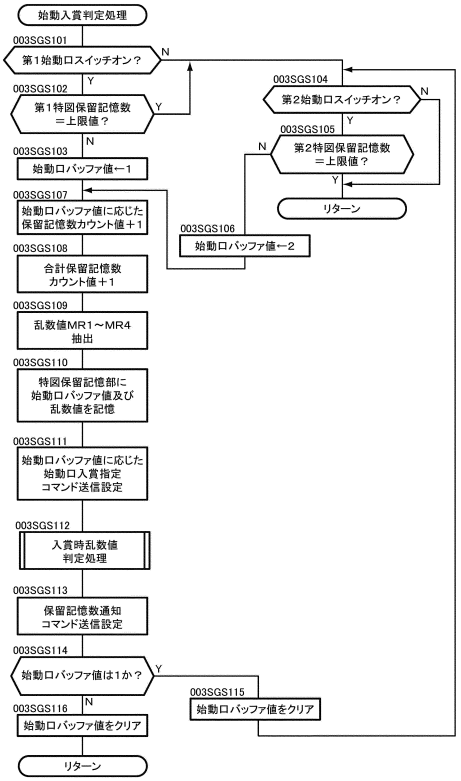
【図１４－２０】

【図14－20】



【図１４－２１】

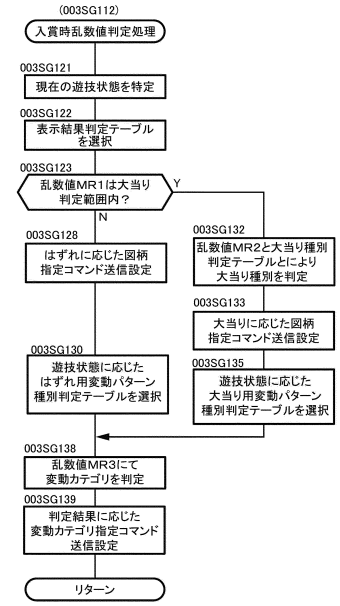
【図14－21】



【図１４－２２】

【図14－22】

（A）

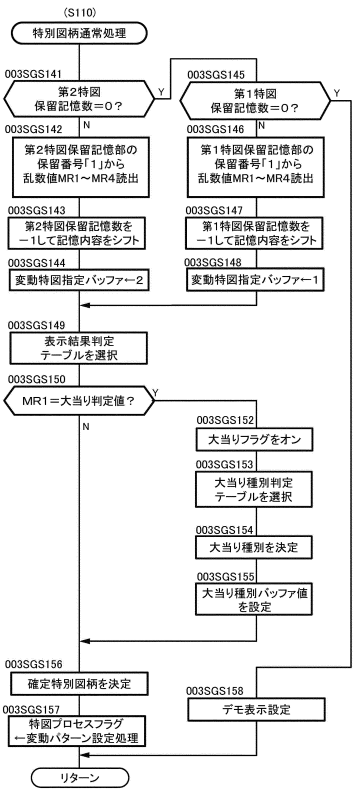


（B）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

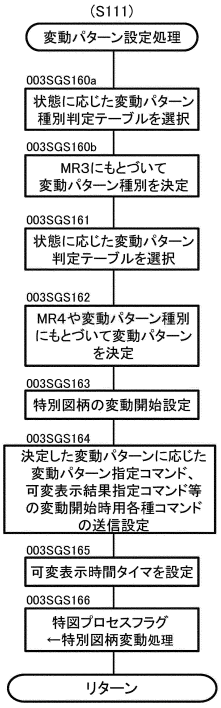
【図１４－２３】

【図14－23】



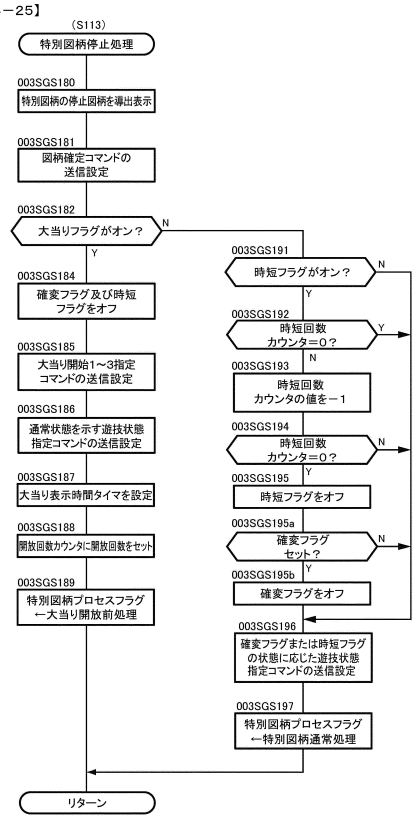
【図１４－２４】

【図14－24】



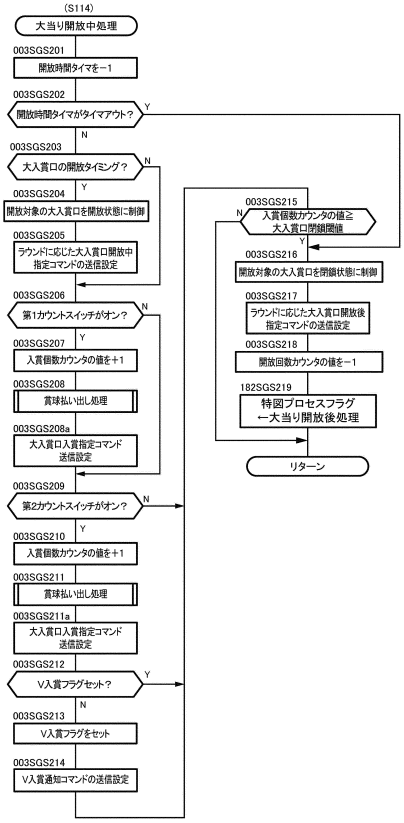
【図１４－２５】

【図14－25】



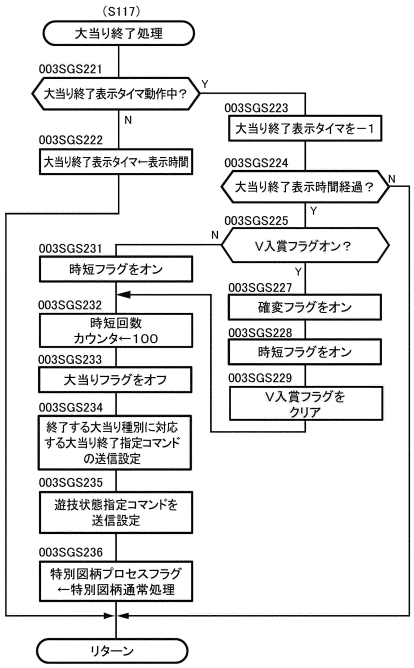
【図１４－２６】

【図14－26】



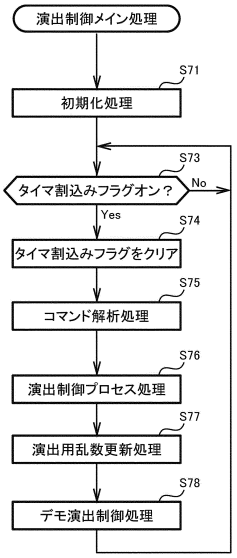
【図１４－２７】

【図14－27】



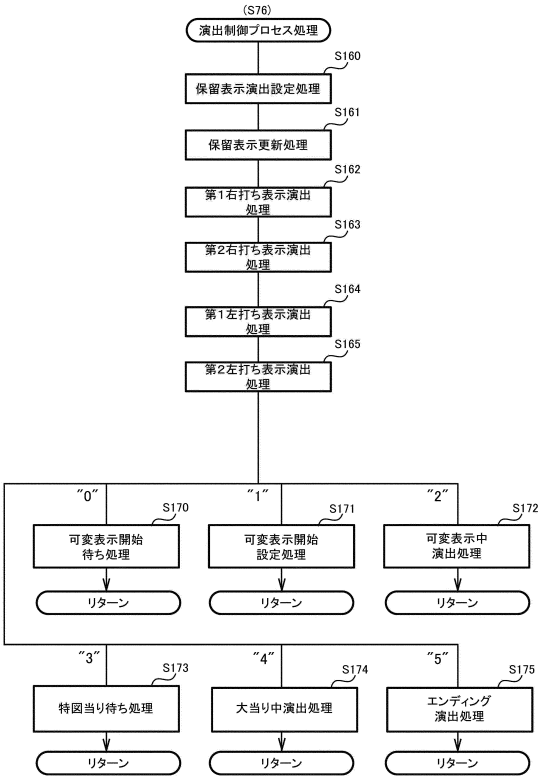
【図１４－２８】

【図14－28】



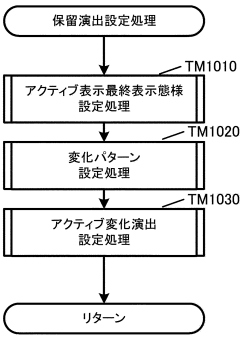
【図１４－２９】

【図14－29】



【図１４－３０】

【図14－30】



【図１４－３１】

【図14－31】

（Ａ）アクティブ表示の最終表示態様設定データ

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様		
	通常態様	青色態様	赤色態様
はずれ	９０％	８％	２％
大当り	７５％	１０％	１５％

（Ｂ１）［保留１個用］変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン１０１	通常→通常	１００％	４０％	２０％
変化パターン１０２	通常→青色		３０％	２０％
変化パターン１０３	青色→青色		３０％	２０％
変化パターン１０４	青色→赤色			２０％
変化パターン１０５	赤色→赤色			２０％

（Ｂ２）［保留２個用］変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン２０１	通常→通常→通常	１００％	２５％	３０％
変化パターン２０２	通常→通常→青色		２５％	１０％
変化パターン２０３	通常→青色→青色		２５％	１０％
変化パターン２０４	青色→青色→青色		２５％	１０％
変化パターン２０５	通常→青色→赤色			１０％
変化パターン２０６	青色→青色→赤色			１０％
変化パターン２０７	青色→赤色→赤色			１０％
変化パターン２０８	赤色→赤色→赤色			１０％

【図１４－３２】

【図14－32】

（Ｂ３）［保留３個用］変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン３０１	通常→通常→通常→通常	１００％	２５％	３０％
変化パターン３０２	通常→通常→青色→青色		２５％	１０％
変化パターン３０３	通常→青色→青色→青色		２５％	１０％
変化パターン３０４	青色→青色→青色→青色		２５％	１０％
変化パターン３０５	通常→青色→赤色→赤色			１０％
変化パターン３０６	青色→青色→赤色→赤色			１０％
変化パターン３０７	青色→赤色→赤色→赤色			１０％
変化パターン３０８	赤色→赤色→赤色→赤色			１０％

（Ｂ４）［保留４個用］変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン４０１	通常→通常→通常→通常→通常	１００％	２０％	１２％
変化パターン４０２	通常→通常→通常→青色→青色		２０％	８％
変化パターン４０３	通常→通常→青色→青色→青色		２０％	８％
変化パターン４０４	通常→青色→青色→青色→青色		２０％	８％
変化パターン４０５	青色→青色→青色→青色→青色		２０％	８％
変化パターン４０６	通常→通常→青色→赤色→赤色			８％
変化パターン４０７	通常→青色→青色→赤色→赤色			８％
変化パターン４０８	通常→青色→赤色→赤色→赤色			８％
変化パターン４０９	青色→青色→青色→赤色→赤色			８％
変化パターン４１０	青色→青色→赤色→赤色→赤色			８％
変化パターン４１１	青色→赤色→赤色→赤色→赤色			８％
変化パターン４１２	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色			８％

【図１４－３３】

【図14－33】

(A)[アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様設定データ]

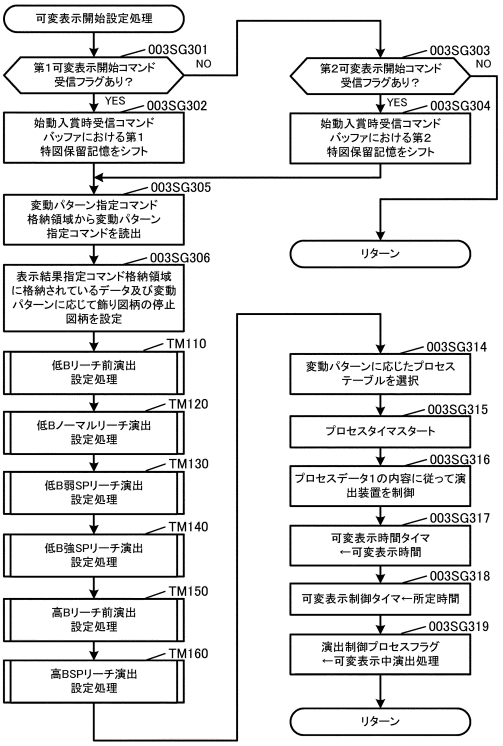
アクティブ表示の最終表示態様	変化パターン	アクティブ変化演出		
		実行なし	実行あり	
			青変化	赤変化
通常態様	全ての変化パターン	100%	0%	0%
青色態様	変化パターン101、201、301、401	0%	100%	0%
	上記以外	100%	0%	0%
赤色態様	変化パターン101～103、201～204 変化パターン301～304、401～405	0%	0%	100%
	上記以外	100%	0%	0%

(B)[アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様設定データ]

アクティブ変化演出	アクティブ変化煽り演出		
	実行なし	実行あり	
		弱変化煽り	強変化煽り
実行なし	80%	18% 失敗パターン	2% 失敗パターン
青変化	0%	100% 成功パターン	0%
赤変化	0%	20% 成功パターン	80% 成功パターン

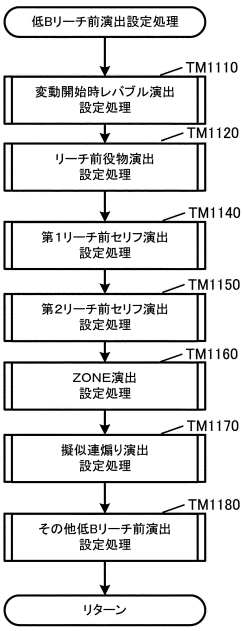
【図１４－３４】

【図14－34】



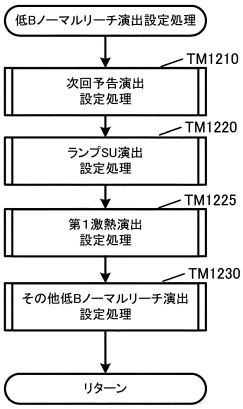
【図１４－３５】

【図14－35】



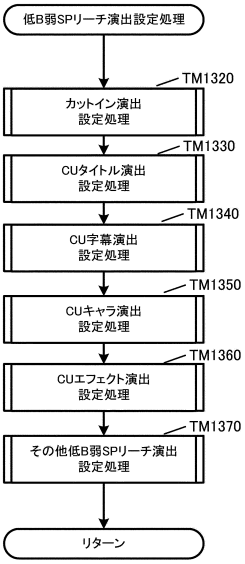
【図１４－３６】

【図14－36】



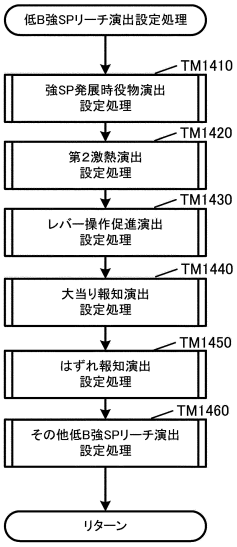
【図１４－３７】

【図14－37】



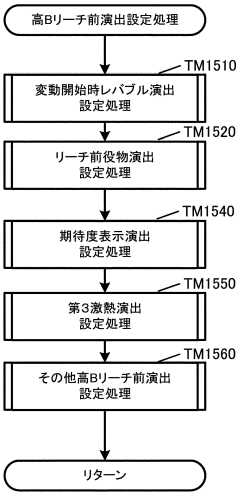
【図１４－３８】

【図14－38】



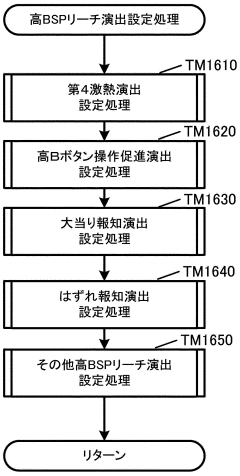
【図１４－３９】

【図14－39】



【図１４－４０】

【図14－40】



【図１４－４１】

【図14－41】

［低B：変動開始時レバブル演出の実行有無設定データ］

表示結果	変動開始レバブル演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
大当り	30%	70%

【図１４－４２】

【図14－42】

［低B：リーチ前役物演出の実行有無設定データ］

表示結果	リーチ前役物演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	50%	50%

通常ボタン操作促進演出

【図１４－４３】

【図14－43】

［第1リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ］

表示結果	第1リーチ前セリフ演出		
	実行なし	実行あり	
		白セリフ	赤セリフ
はずれ	60%	30%	10%
大当り	20%	10%	70%

通常ボタン操作促進演出　チャンスボタン操作促進演出

【図１４－４４】

【図14－44】

［第2リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ］

表示結果	第2リーチ前セリフ演出			
	実行なし	実行あり		
		紫セリフ	赤セリフ	金セリフ
はずれ	70%	20%	8%	2%
大当り	40%	10%	20%	30%

【図１４－４５】

【図14－45】

［第2リーチ前セリフ演出の演出態様データ］

第2リーチ前セリフ演出			
キャラクタ	紫セリフ	赤セリフ	金セリフ
キャラA	「チャンス！」	「大チャンス！」	「あついあつい！」
キャラB	「いい感じ♪」	「かなり期待できちゃうかも♪」	「この後ドキドキの展開だ！」
⋮	⋮	⋮	⋮

【図１４－４６】

【図14－46】

［ZONE演出の実行有無設定データ］

表示結果	ZONE演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当り	40%	60%

【図１４－４７】

【図14－47】

［ZONE煽り演出の実行有無設定データ］

ZONE演出	ZONE煽り演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	80%	20% （失敗パターン）
実行あり	0%	100% （成功パターン）

【図１４－４８】

【図14－48】

［擬似連煽り演出の実行有無設定データ］

擬似連演出	擬似連煽り演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	60%	40% （失敗パターン）
実行あり	0%	100% （成功パターン）

【図１４－４９】

【図14－49】

［次回予告演出の実行有無設定データ］

表示結果	次回予告演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当り	70%	30%

通常ボタン操作促進演出

【図１４－５０】

【図14－50】

［ランプSU演出の実行有無及び演出態様設定データ］

表示結果	ランプSU演出			
	実行なし	実行あり		
		1段階発光	2段階発光	3段階発光
はずれ	20%	50%	30%	10%
大当り	10%	20%	30%	40%

通常ボタン操作促進演出

【図１４－５１】

【図14－51】

［第1激熱演出の実行有無設定データ］

表示結果	第1激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当り	20%	80%

【図１４－５２】

【図14－52】

［カットイン演出の実行有無設定データ］

表示結果	カットイン演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	70%	30%
大当り	40%	60%

【図１４－５３】

【図14－53】

［CUタイトル演出の実行有無設定データ］

表示結果	CUタイトル演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

【図１４－５４】

【図14－54】

［CU字幕演出の実行有無設定データ］

表示結果	第1激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

【図１４－５５】

【図14－55】

［CUキャラ演出の実行有無設定データ］

表示結果	CUキャラ演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

【図１４－５６】

【図14－56】

［CUエフェクト演出の実行有無設定データ］

表示結果	CUエフェクト演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

【図１４－５７】

【図14－57】

［第2激熱演出の実行有無設定データ］

表示結果	第2激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	97%	3%
大当り	30%	70%

【図１４－５８】

【図14－58】

［レバー操作促進演出の実行有無設定データ］

表示結果	レバー操作促進演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
大当り	40%	60%

【図１４－５９】

【図14－59】

［高B：変動開始レバブル演出の実行有無設定データ］

表示結果	変動開始レバブル演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	90%	10%

【図１４－６０】

【図14－60】

［高B：リーチ前役物演出の実行有無設定データ］

表示結果	リーチ前役物演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	40%	60%

通常ボタン操作促進演出

【図１４－６１】

【図14－61】

［高B：期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データ］

表示結果	期待度表示演出				
	実行なし	実行あり			
		第1態様（30%）	第2態様（50%）	第3態様（70%）	第4態様（99%）
はずれ	55%	30%	10%	5%	0%
大当り	10%	40%	10%	35%	5%

通常ボタン操作促進演出

【図１４－６２】

【図14－62】

［高B：第3激熱演出の実行有無設定データ］

表示結果	第3激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	90%	10%

【図１４－６３】

【図14－63】

［高B：第4激熱演出の実行有無設定データ］

表示結果	第4激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	98%	2%

【図１４－６４】

【図14－64】

［高B：高Bボタン操作促進演出の実行有無設定データ］

表示結果	ボタン操作促進演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	30%	70%

【図１４－６５】

【図14－65】

［音声データ］

音声種別	CH	音声名	基本音量	チャンネル設定割合	音量値	出力音量
楽曲系音声	００１	第Ａインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００２	第Bインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００３	第Cインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００４	弱ＳＰインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００５	強ＳＰボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００６	擬似連ボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００７	第Ｘボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００８	第Ｙボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００９	第Ｚボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	０１０	高Ｂ ＳＰインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	０１１	大当りＦＦインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	０１２	大当りＥＤボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	０１３	大当りＲＤインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	０１４	大当りＲＤボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

ＣＨ００１～００６：低Ｂの楽曲系音声
ＣＨ００７～０１０：高Ｂの楽曲系音声

【図１４－６６】

【図14－66】

［音声データ］

音声種別	CH	音声名	基本音量	チャンネル設定割合	音量値	出力音量
演出系音声	１０１	ノーマルリーチ演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０２	弱ＳＰリーチ演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０３	強ＳＰリーチ演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０４	通常ﾎﾞﾀﾝ操作促進演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０５	ﾁｬﾝｽﾎﾞﾀﾝ操作促進演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０６	レバー操作促進演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０７	変化演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０８	変化煽り演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０９	リーチ前セリフ演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１０	ZONE煽り演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１１	ZONE図柄停止音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１２	ZONE演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１３	ランプSU演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１４	次回予告演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１５	カットイン演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20

【図１４－６７】

【図14－67】

［音声データ］

音声種別	CH	音声名	基本音量	チャンネル設定割合	音量値	出力音量
演出系音声	１１６	激熱演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１７	レバブル演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１８	リーチ前役物演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１９	強ＳＰ発展時役物演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１２０	擬似連煽り演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１２１	擬似連演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１２２	大当り報知演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１２３	はずれ報知演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
エラー系音声	２０１	異常入賞エラー報知音	5	1 (100%)	5 (5)	25
	２０２	磁気検出エラー報知音	5	1 (100%)	5 (5)	25
	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

【図１４－６８】

【図14－68】

［低Ｂ：楽曲前図演出一覧データ］

低Ｂリーチ前演出	低Ｂノーマルリーチ演出	低Ｂ弱ＳＰリーチ演出	低Ｂ強ＳＰリーチ演出
リーチ前役物演出	次回予告演出	カットイン演出	強ＳＰ発展時役物演出
アクティブ変化演出（赤変化）	第１激熱演出	ＣＵタイトル演出	第２激熱演出
アクティブ変化煽り演出（強変化煽り）		ＣＵ字幕演出	レバー操作促進演出
チャンスボタン操作促進演出		ＣＵキャラ演出	大当り報知演出
第２リーチ前セリフ演出		ＣＵエフェクト演出	はずれ報知演出
ＺＯＮＥ演出		ＣＵ役物演出	
ＺＯＮＥ煽り演出		ＣＵレバブル演出	
擬似連演出		・ ・ ・	
擬似連煽り演出	・ ・ ・		
・ ・ ・			

【図１４－６９】

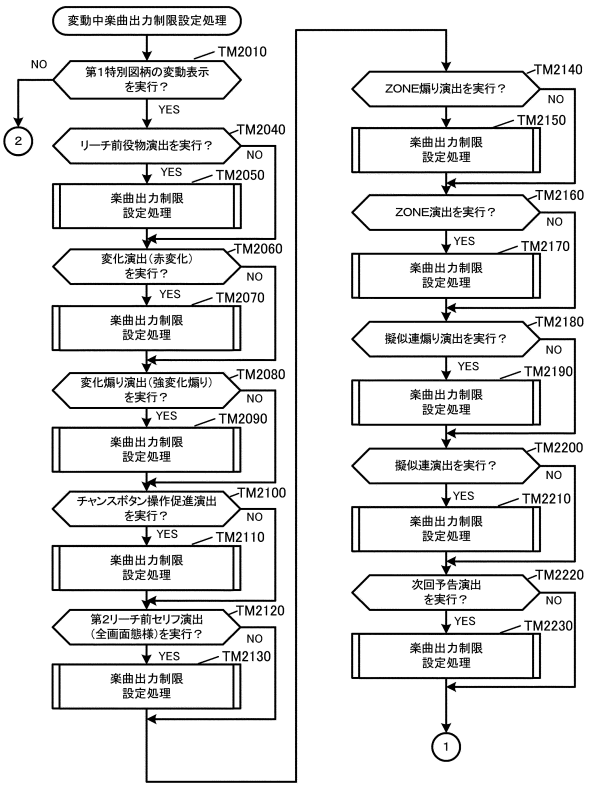
【図14－69】

［高Ｂ：楽曲制限演出一覧データ］

高Ｂリーチ前演出	高ＢＳＰリーチ演出
リーチ前役物演出	第４激熱演出
アクティブ変化演出（赤変化）	高Ｂボタン操作促進演出
アクティブ変化煽り演出 （強変化煽り）	大当り報知演出
期待度表示演出	はずれ報知演出
第３激熱演出	
・ ・ ・	

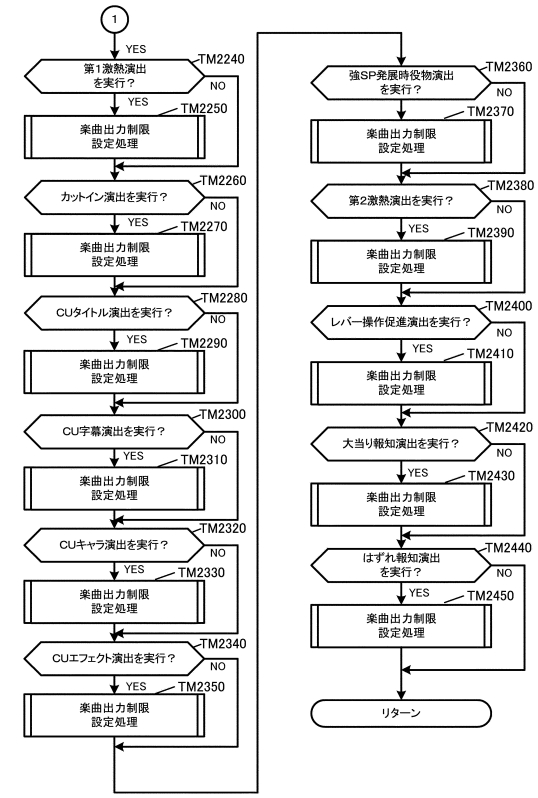
【図１４－７０】

【図14－70】



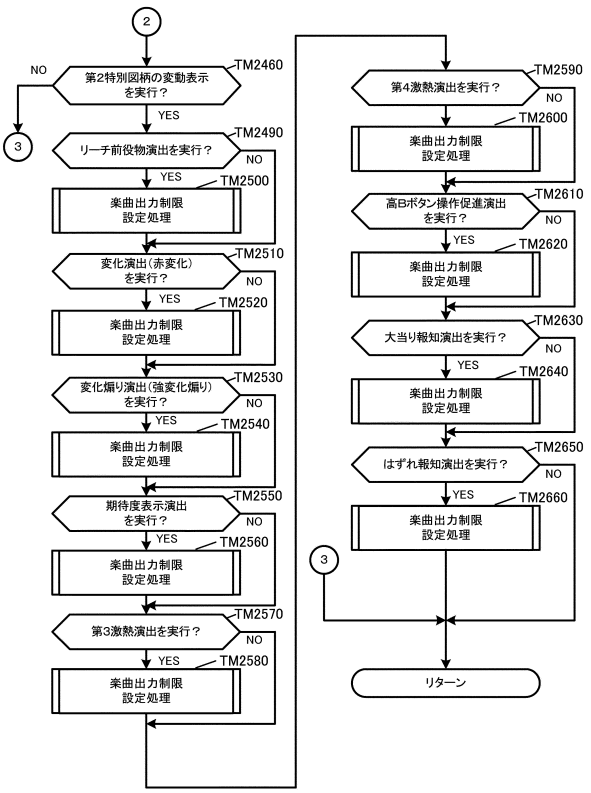
【図１４－７１】

【図14－71】



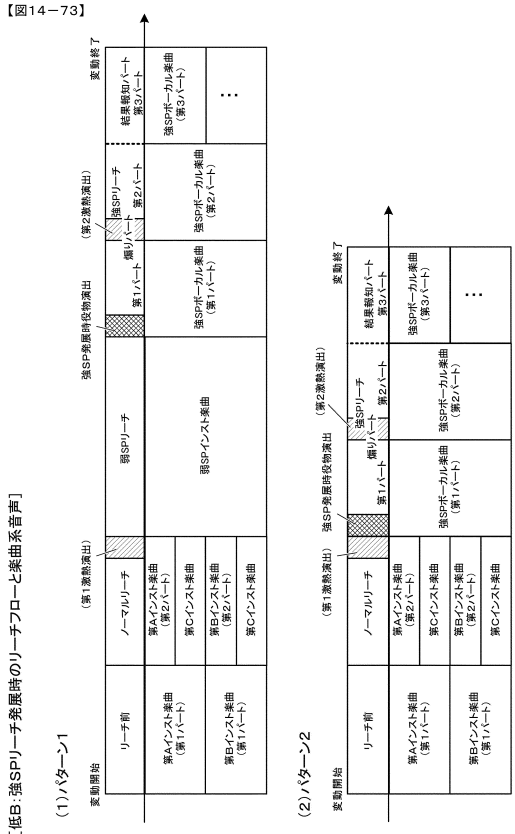
【図１４－７２】

【図14－72】



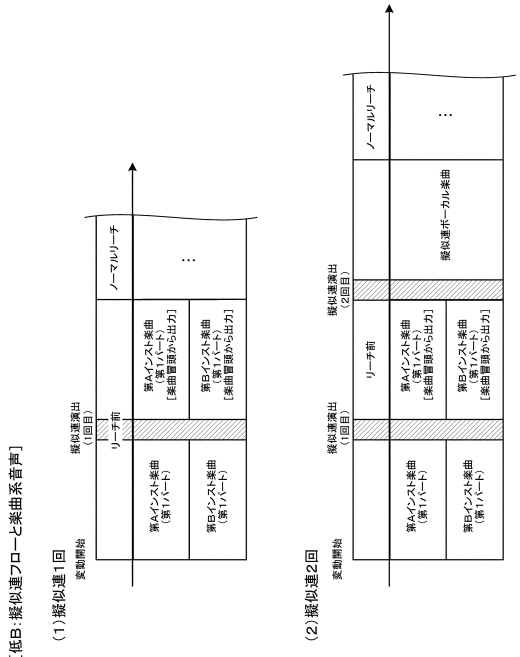
【図１４－７３】

【図14－73】



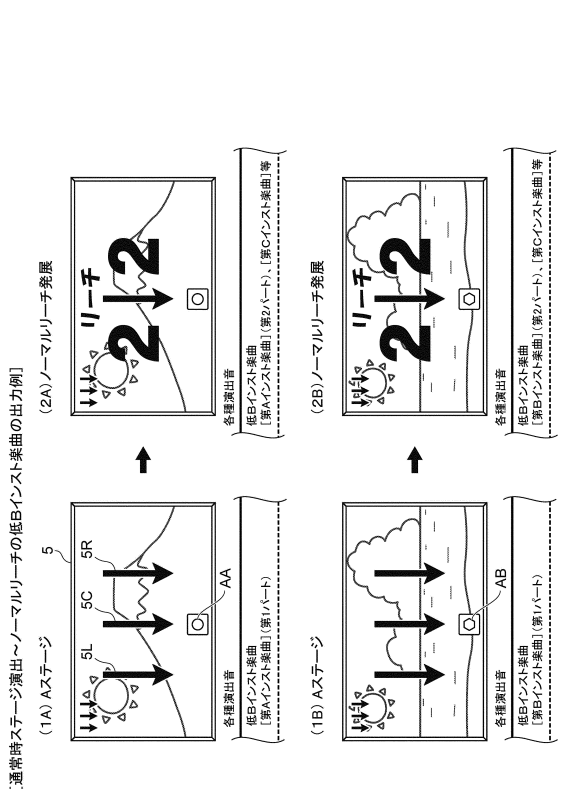
【図１４－７４】

【図14－74】



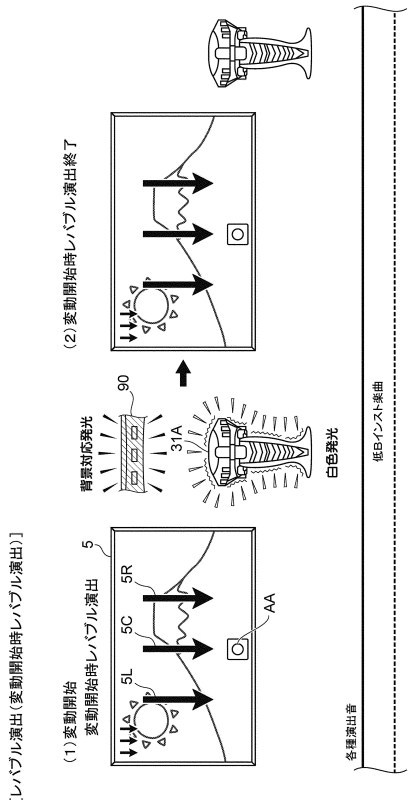
【図１４－７５】

【図14－75】

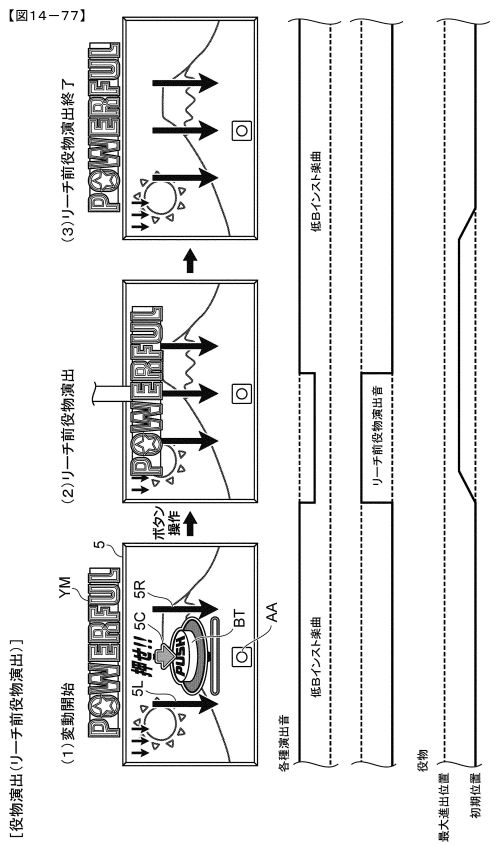


【図１４－７６】

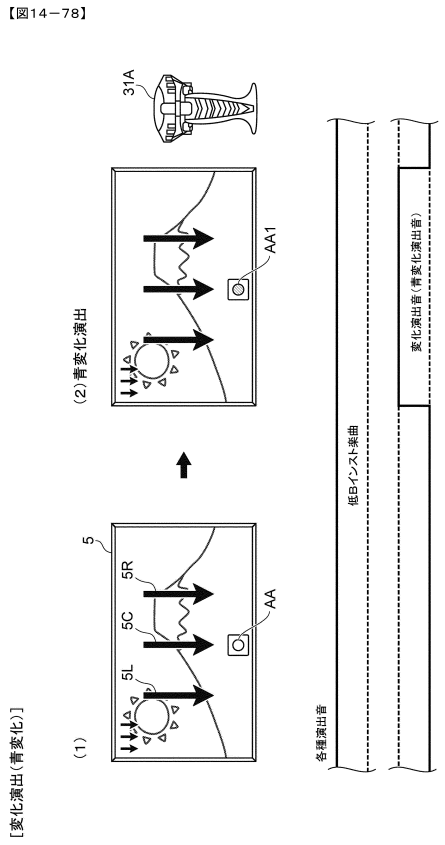
【図14－76】



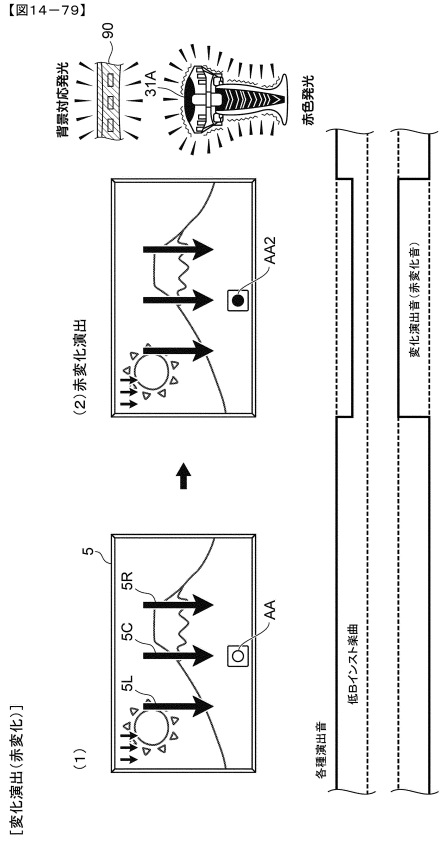
【図１４－７７】



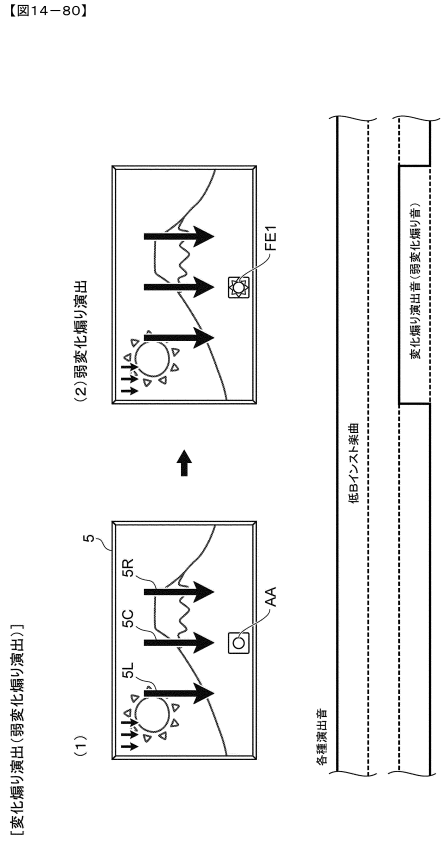
【図１４－７８】



【図１４－７９】

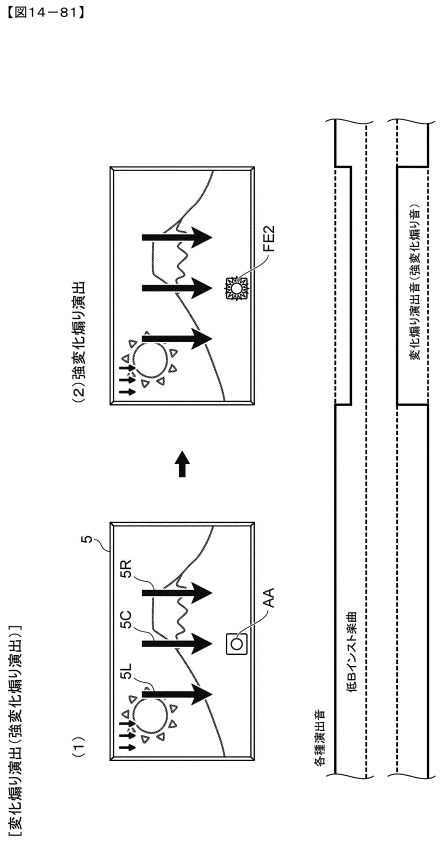


【図１４－８０】



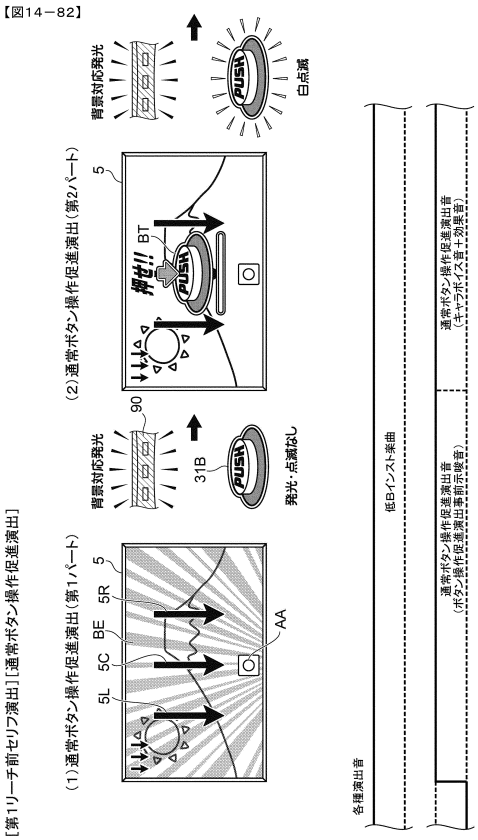
【図１４－８１】

【図14－81】



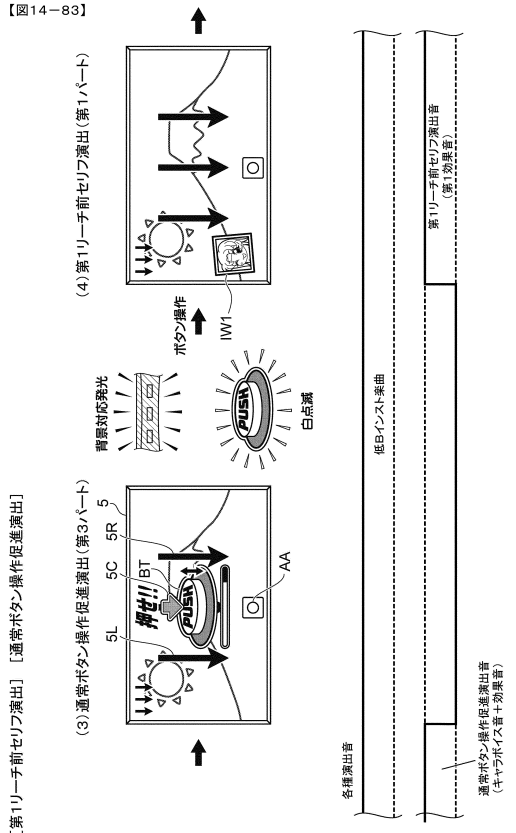
【図１４－８２】

【図14－82】



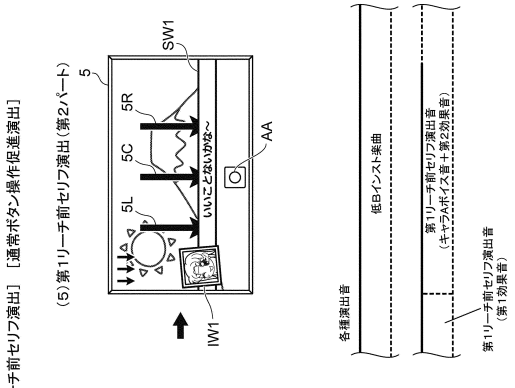
【図１４－８３】

【図14－83】



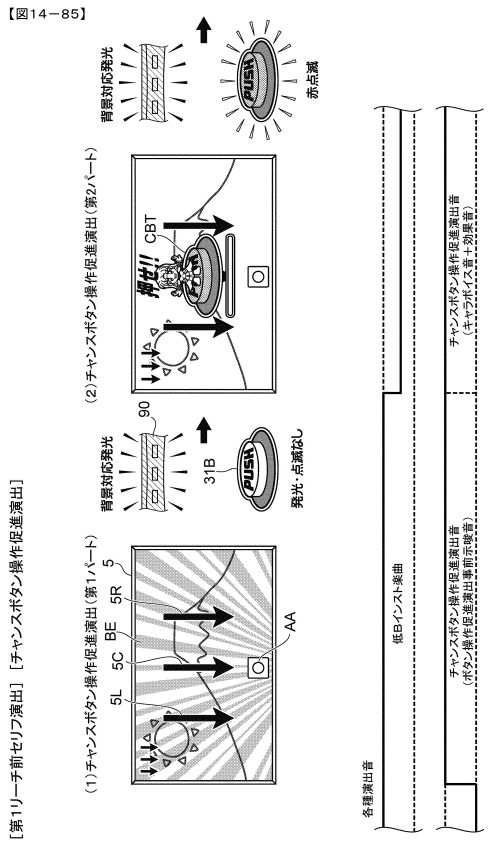
【図１４－８４】

【図14－84】



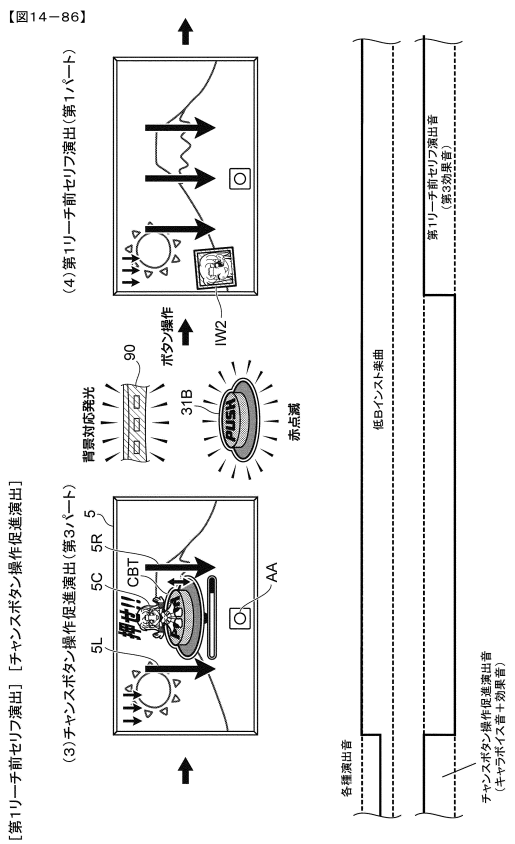
【図１４－８５】

【図14－85】



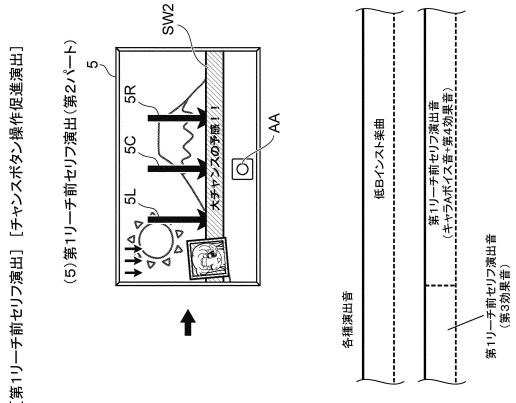
【図１４－８６】

【図14－86】



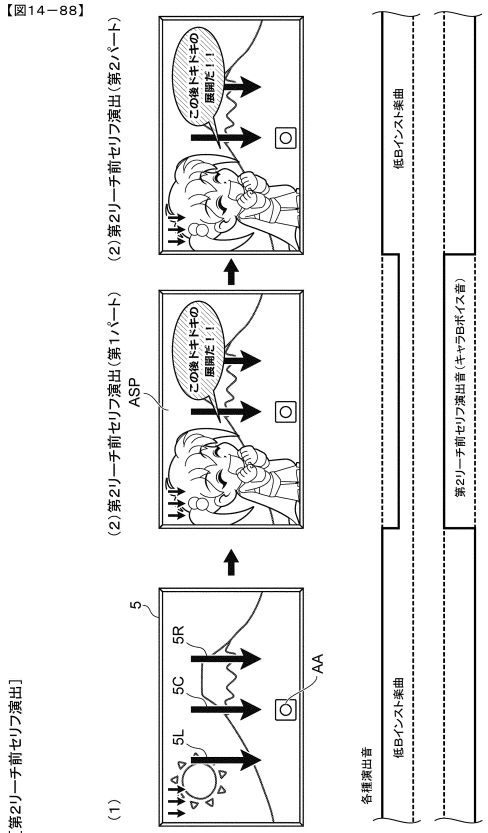
【図１４－８７】

【図14－87】

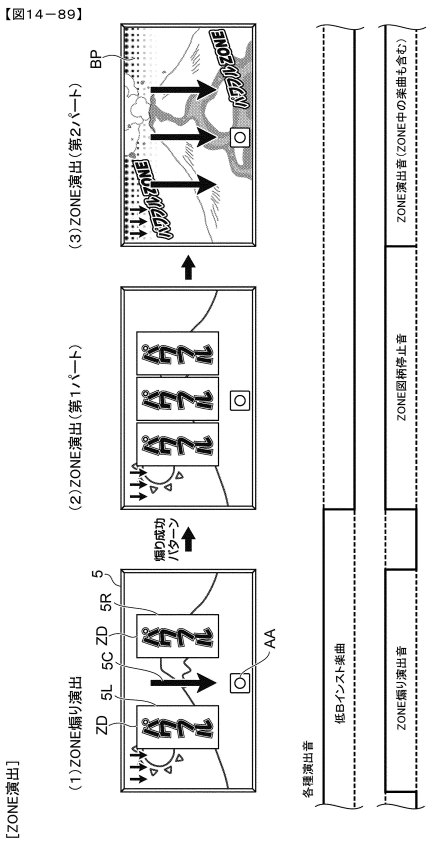


【図１４－８８】

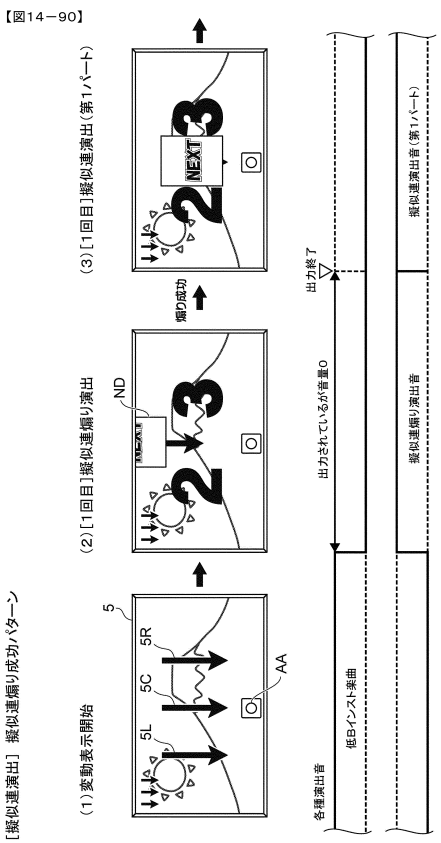
【図14－88】



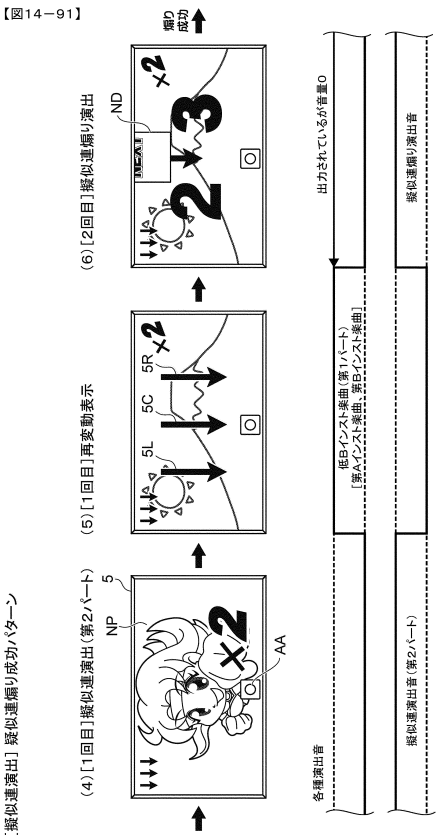
【図１４－８９】



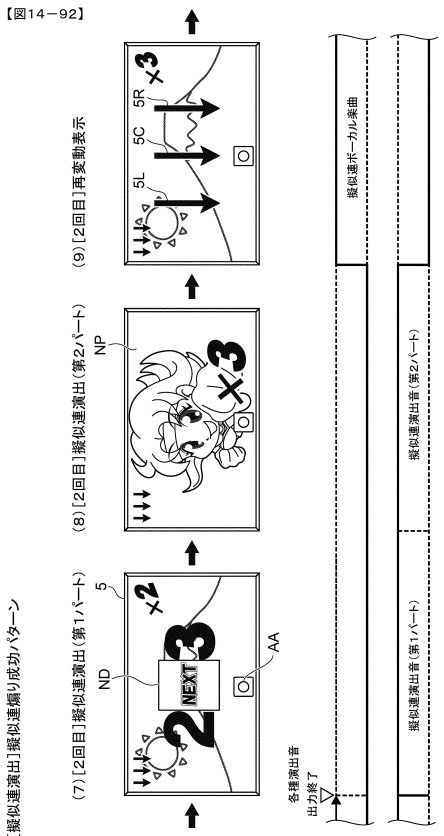
【図１４－９０】



【図１４－９１】

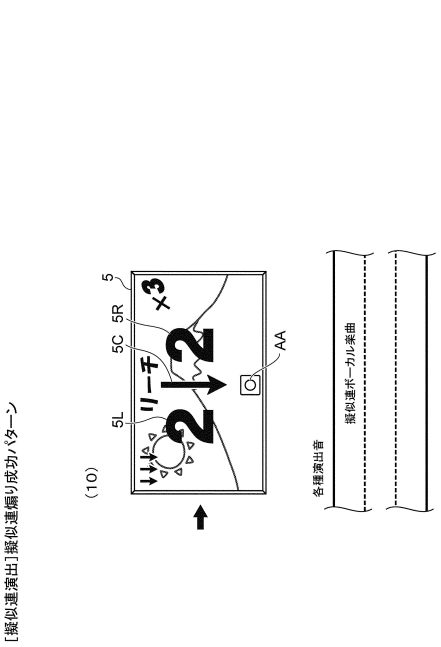


【図１４－９２】



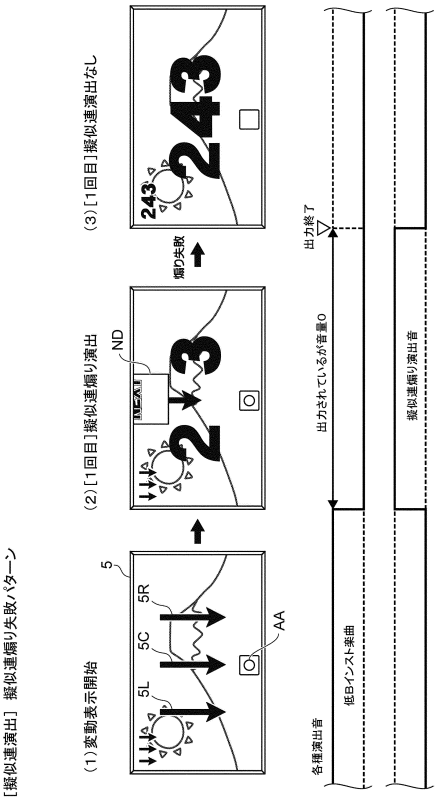
【図１４－９３】

【図14－93】



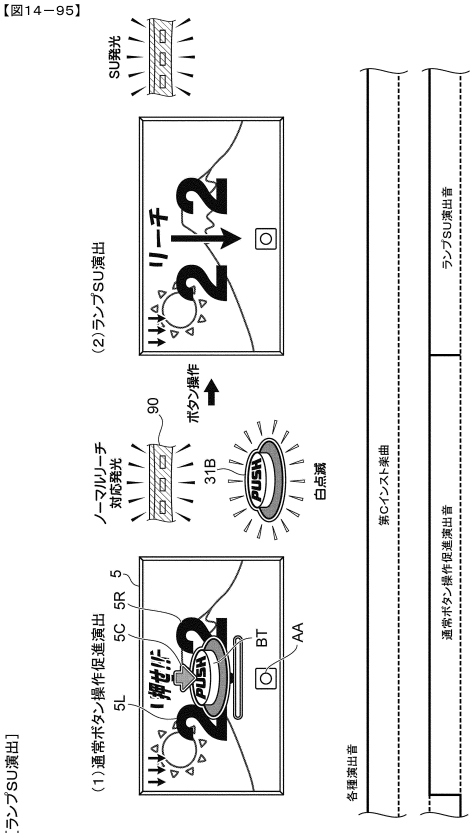
【図１４－９４】

【図14－94】



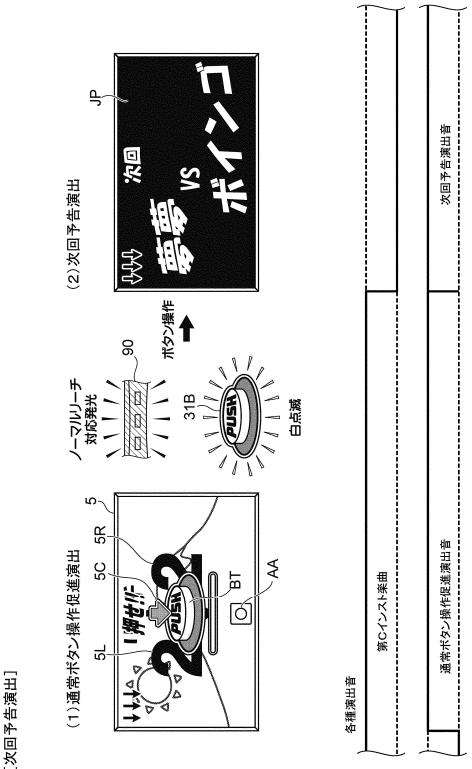
【図１４－９５】

【図14－95】

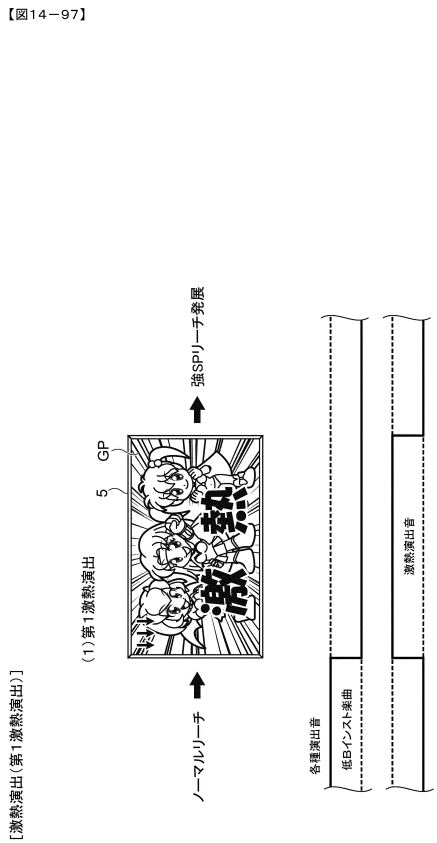


【図１４－９６】

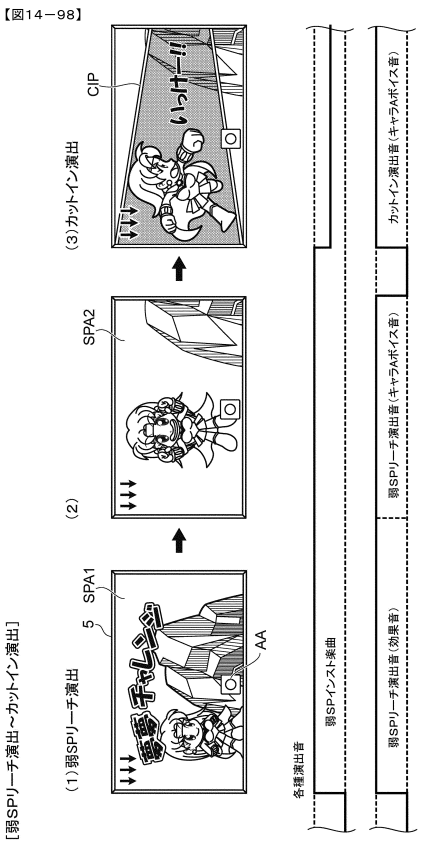
【図14－96】



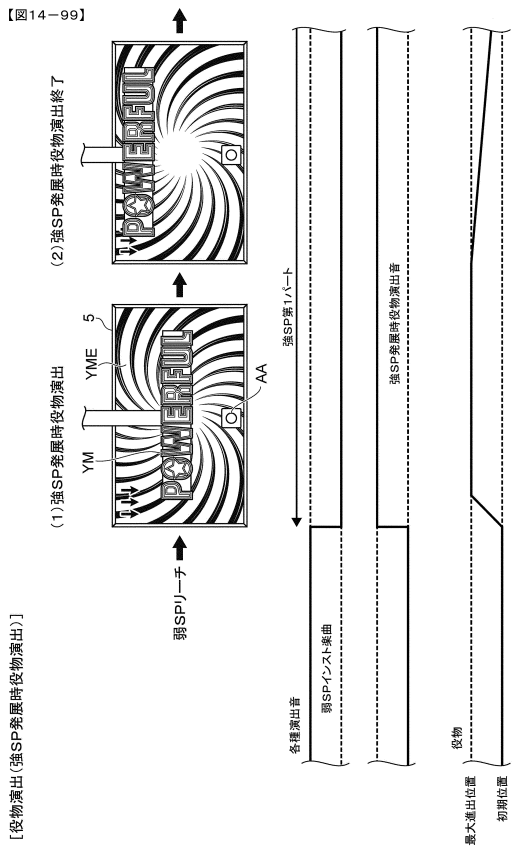
【図１４－９７】



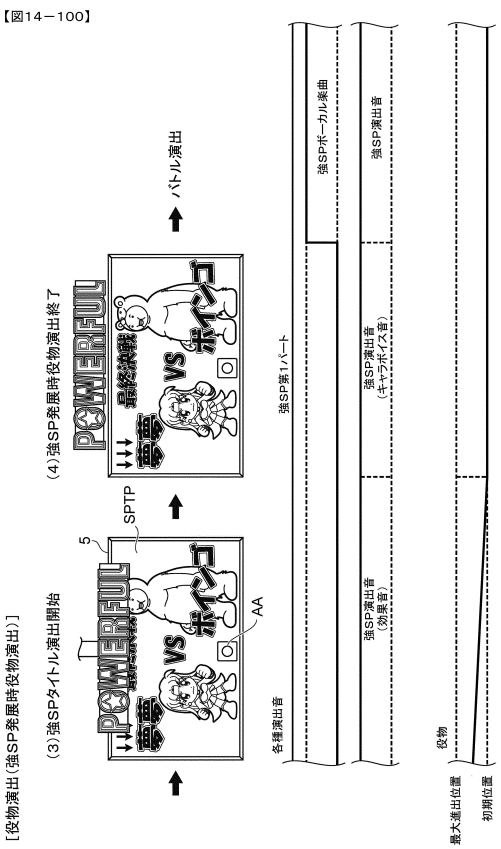
【図１４－９８】



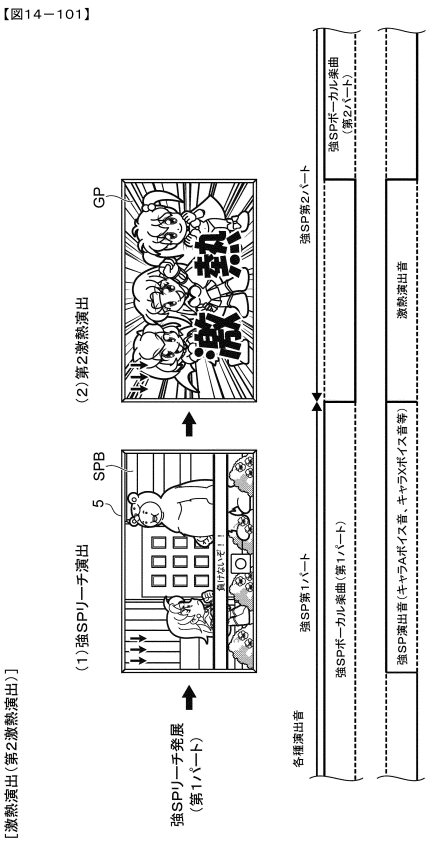
【図１４－９９】



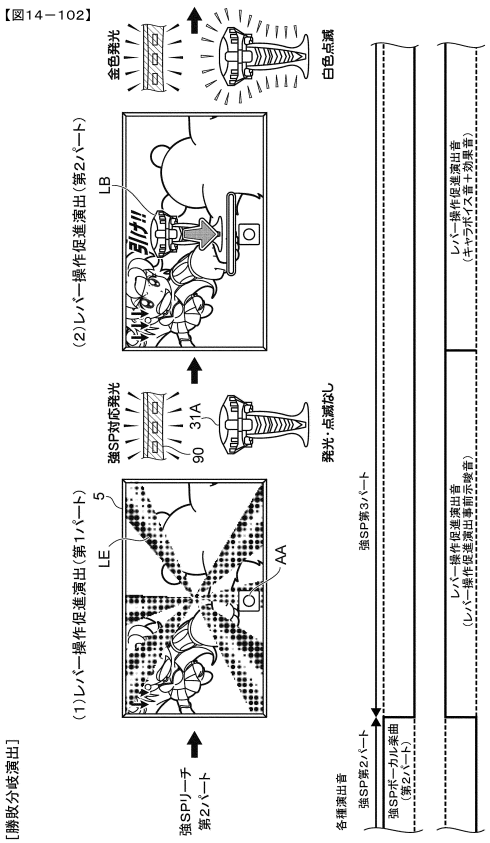
【図１４－１００】



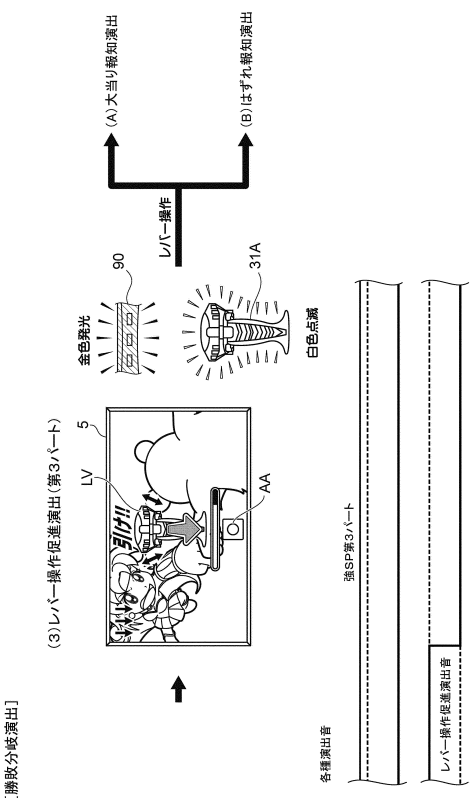
【図１４－１０１】



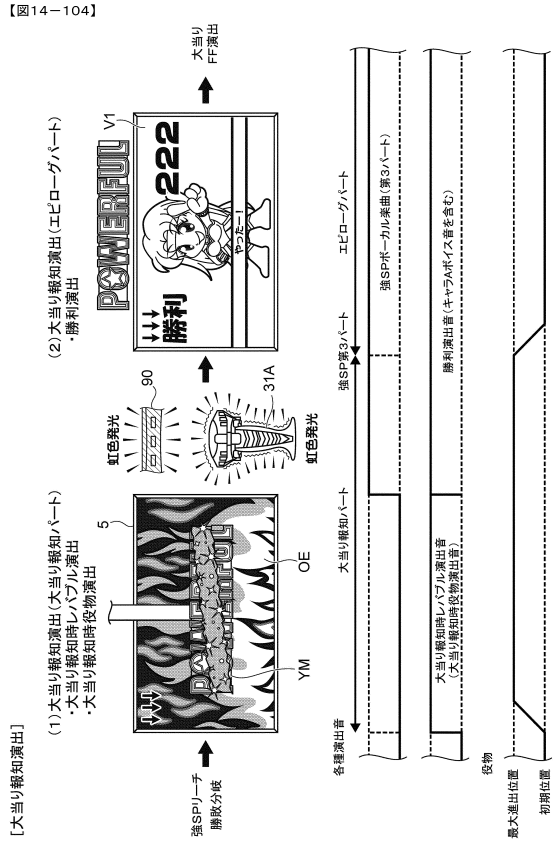
【図１４－１０２】



【図１４－１０３】

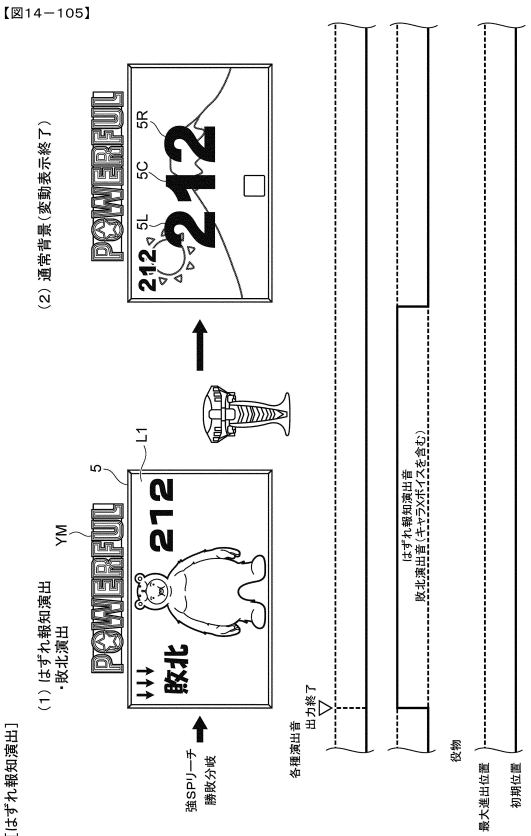


【図１４－１０４】



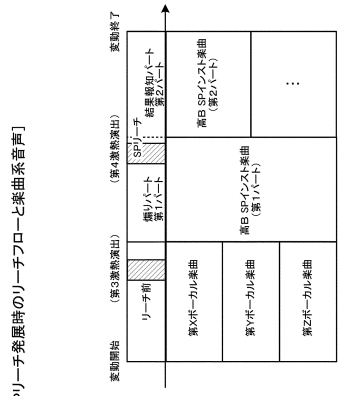
【図１４－１０５】

【図14－105】



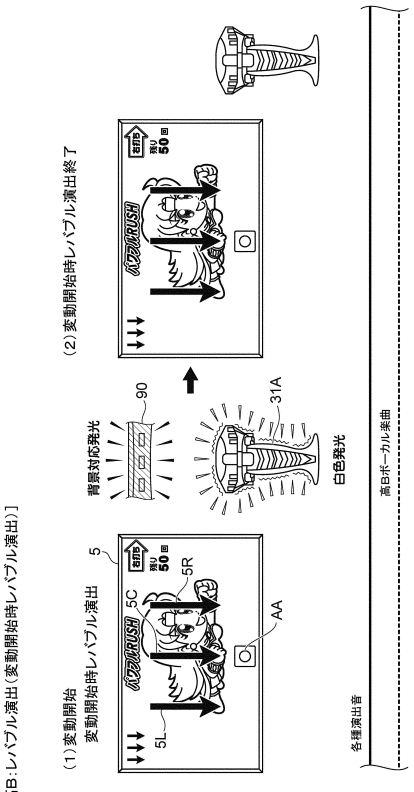
【図１４－１０６】

【図14－106】



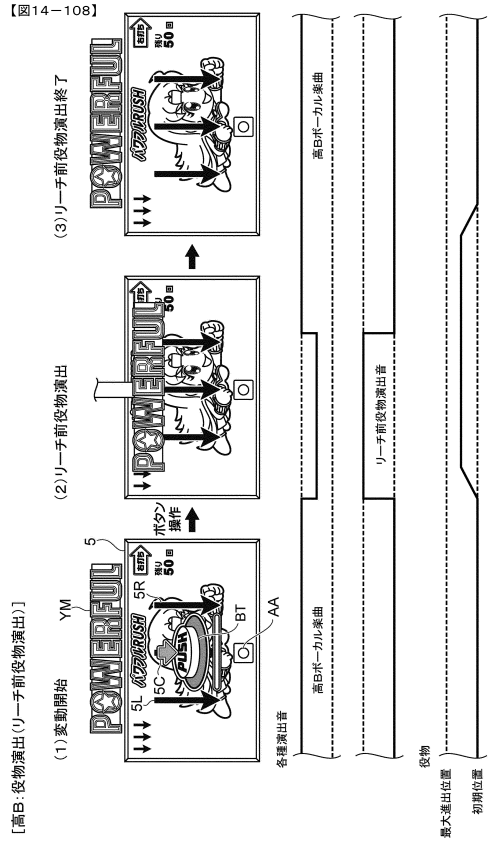
【図１４－１０７】

【図14－107】



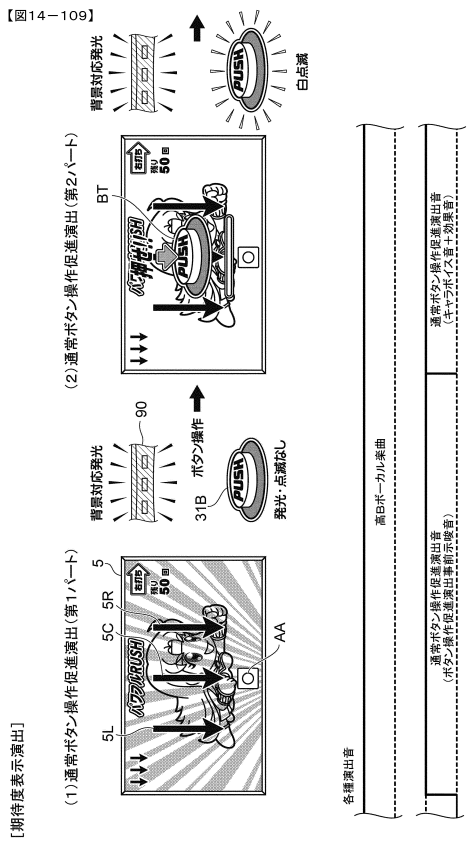
【図１４－１０８】

【図14－108】



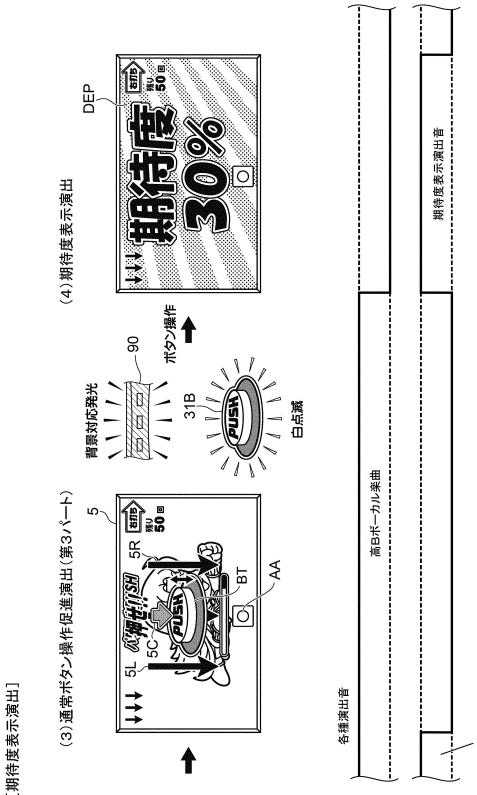
【図１４－１０９】

【図14－109】



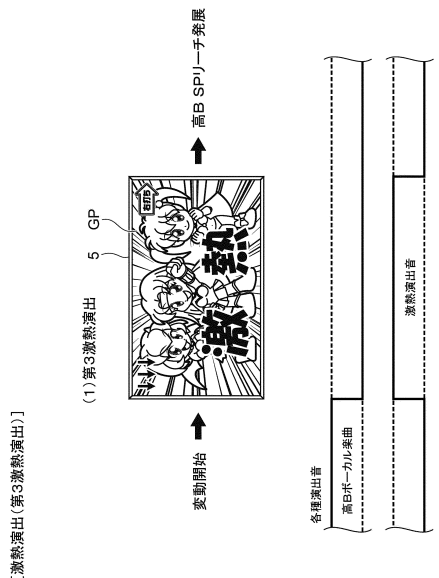
【図１４－１１０】

【図14－110】



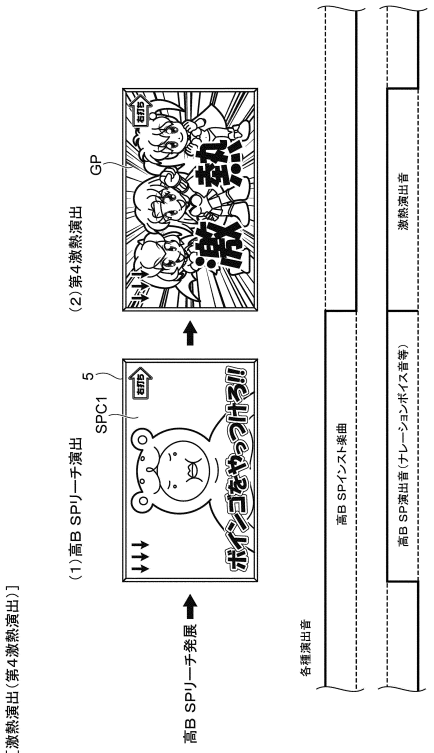
【図１４－１１１】

【図14－111】

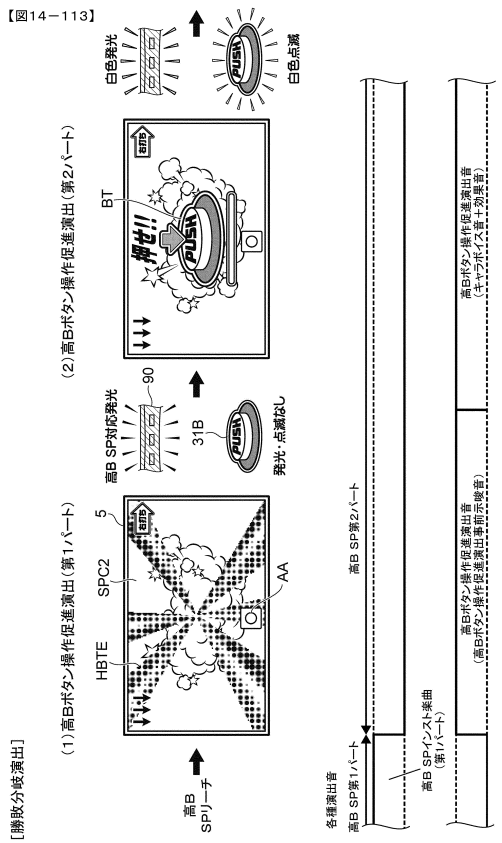


【図１４－１１２】

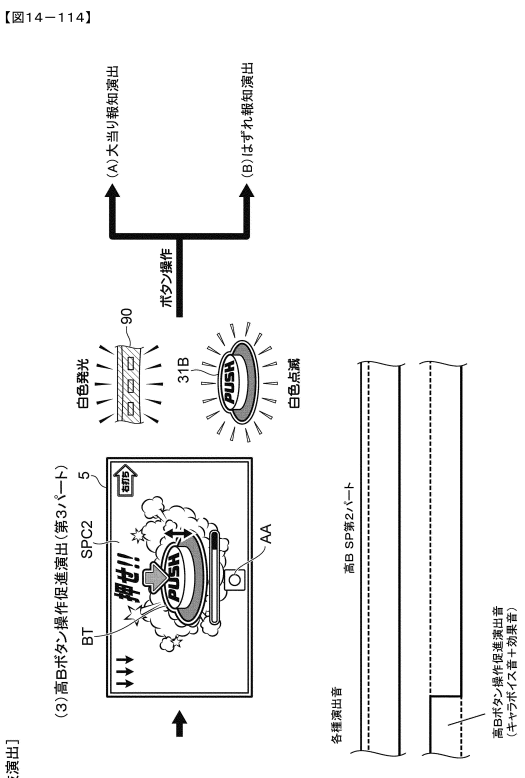
【図14－112】



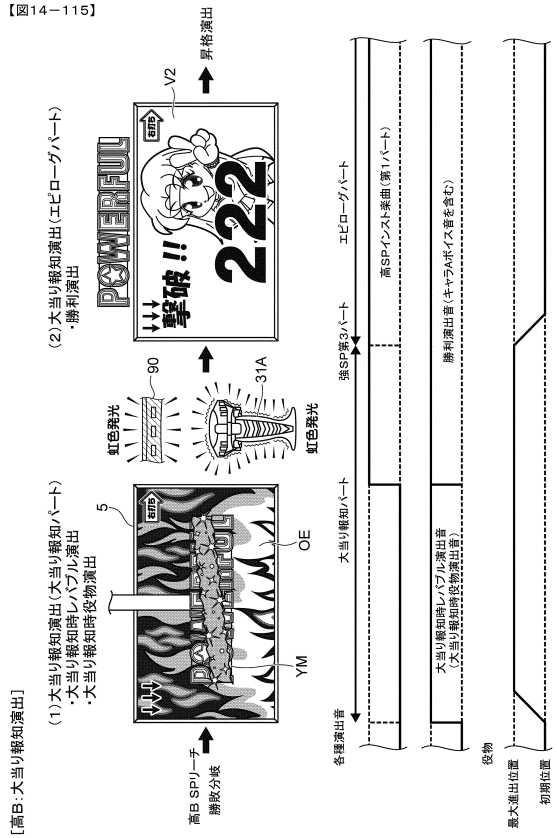
【図１４－１１３】



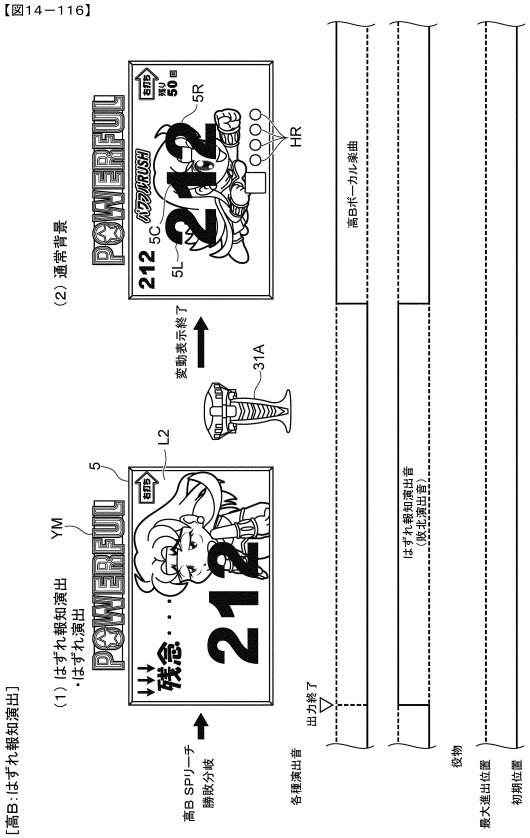
【図１４－１１４】



【図１４－１１５】

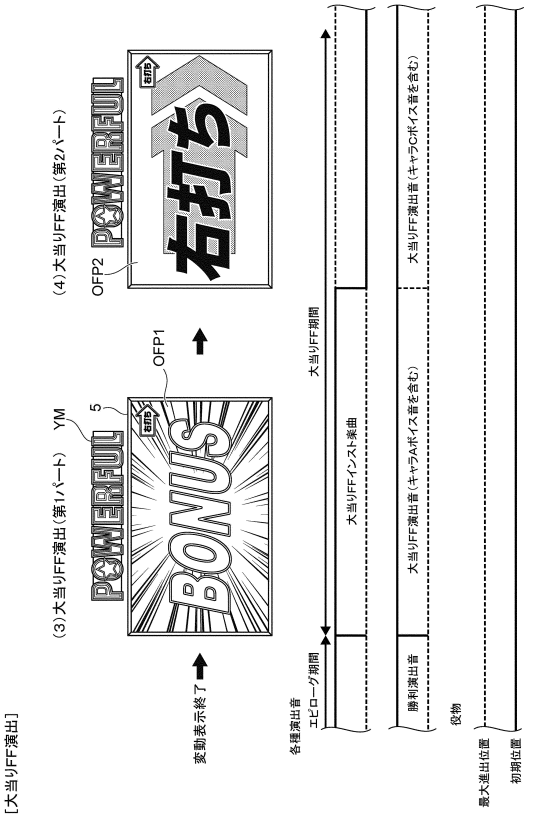


【図１４－１１６】



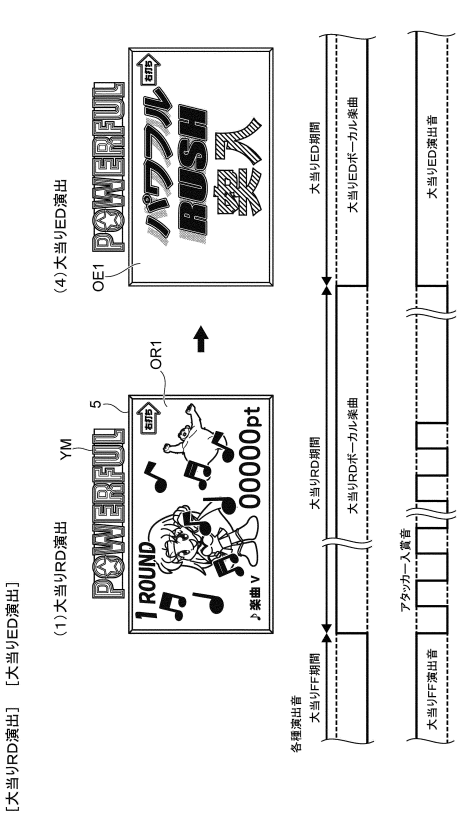
【図１４－１１７】

【図14－117】



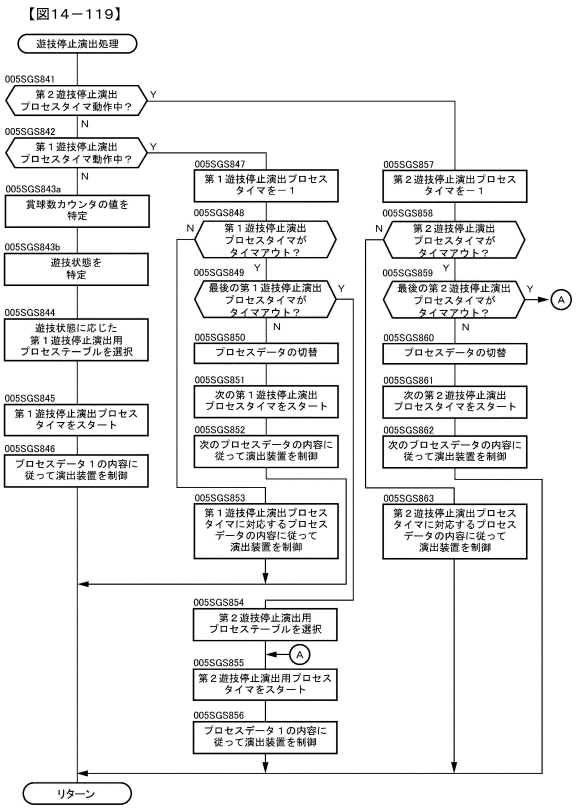
【図１４－１１８】

【図14－118】



【図１４－１１９】

【図14－119】



【図１４－１２０】

【図14－120】

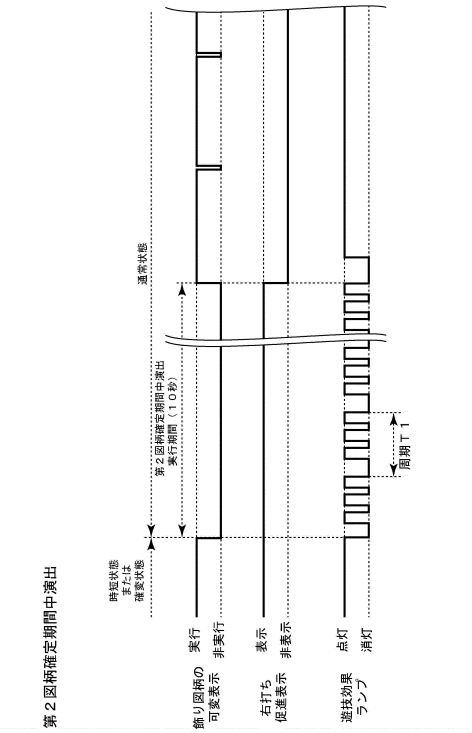
図柄確定期間中演出、エンディング演出、遊技停止演出の実行期間及び演出内容

演出	実行期間	演出内容
第1図柄確定期間中演出	可変表示の停止後の０．５秒間	無し(次の可変表示まで確定停止図柄を表示)
第2図柄確定期間中演出	確変状態または時短状態の100回目のはずれ可変表示停止後の10秒	遊技状態が時短状態や確変状態から通常状態に制御される旨、賞球数カウンタの値(初当りを含む連荘中の大当り遊技中に獲得した賞球数)を表示
エンディング演出	大当り遊技終了後の2000秒間	遊技状態が時短状態または確変状態に制御される旨を表示
第1遊技停止演出	遊技停止後の15秒間	遊技が停止された旨及び賞球数カウンタの値(初当りを含む連荘中の大当り遊技中に獲得した賞球数)を表示 ※
第2遊技停止演出	第1遊技停止演出後から電源断まで	プリペイドカード取り忘れ防止の報知

※：賞球数カウンタの値は時短状態・確変状態でのみ表示

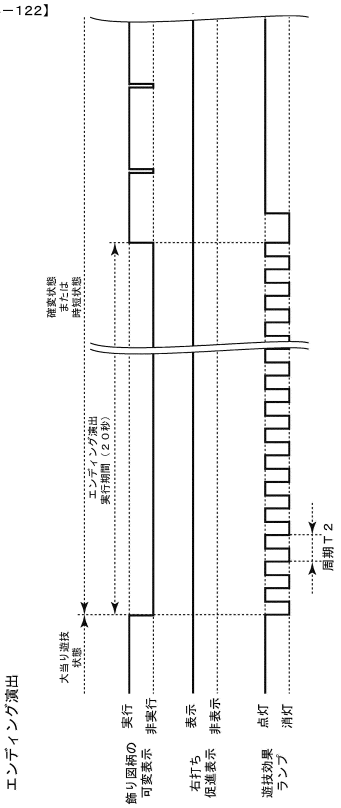
【図１４－１２１】

【図14－121】



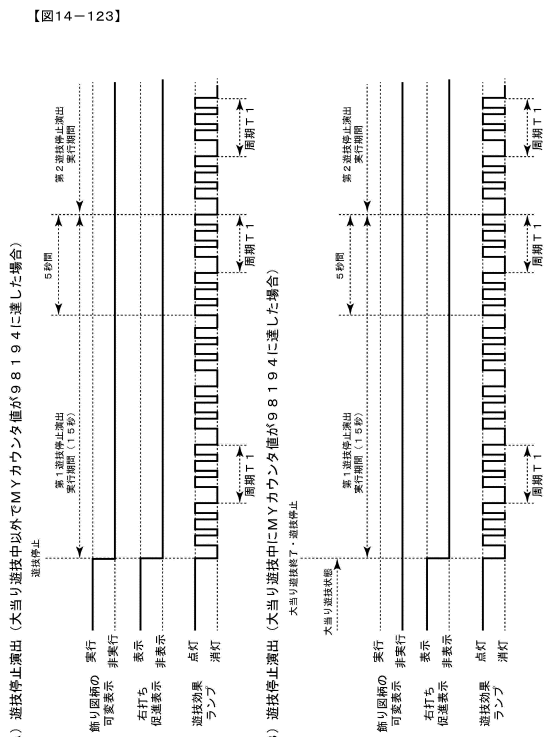
【図１４－１２２】

【図14－122】



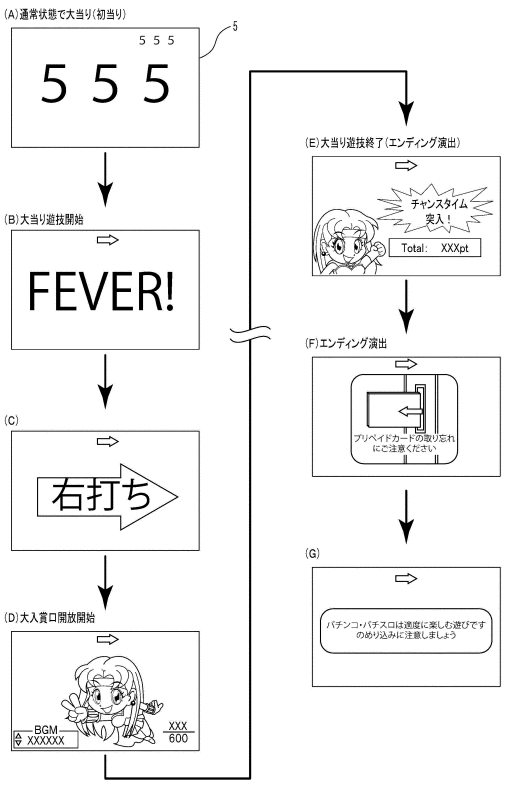
【図１４－１２３】

【図14－123】



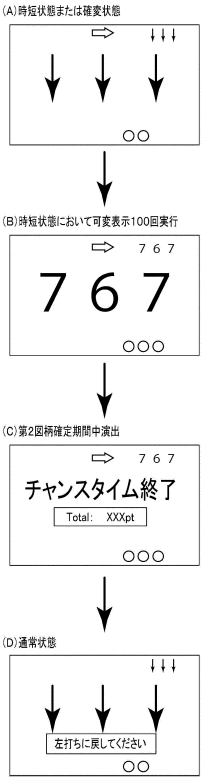
【図１４－１２４】

【図14－124】



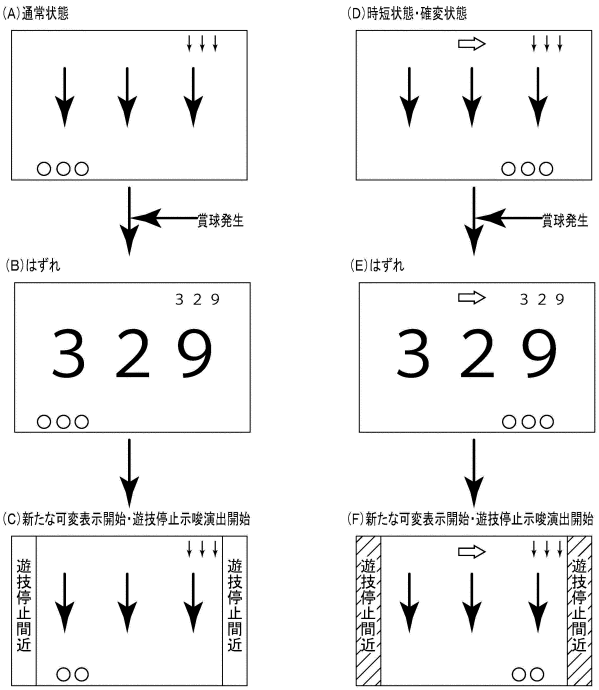
【図１４－１２５】

【図14－125】



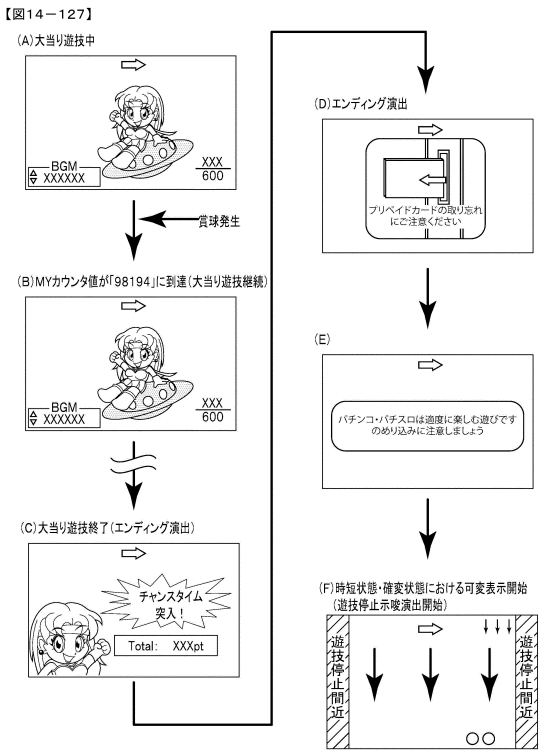
【図１４－１２６】

【図14－126】



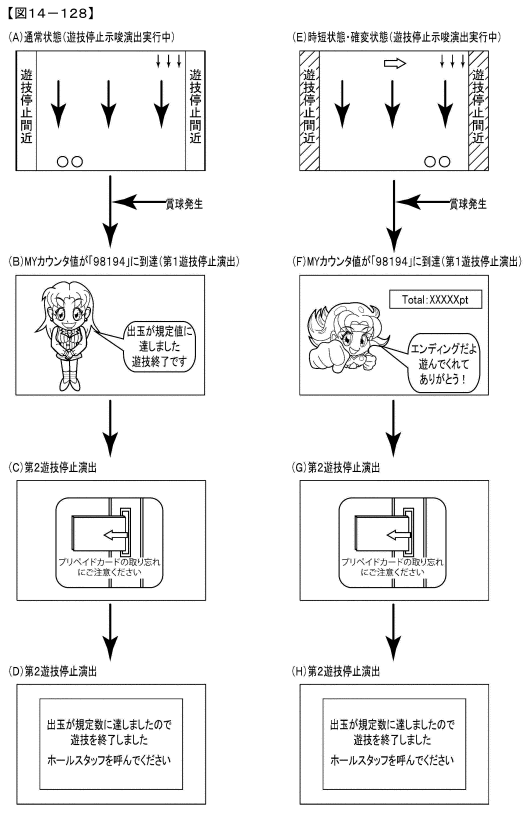
【図１４－１２７】

【図14－127】

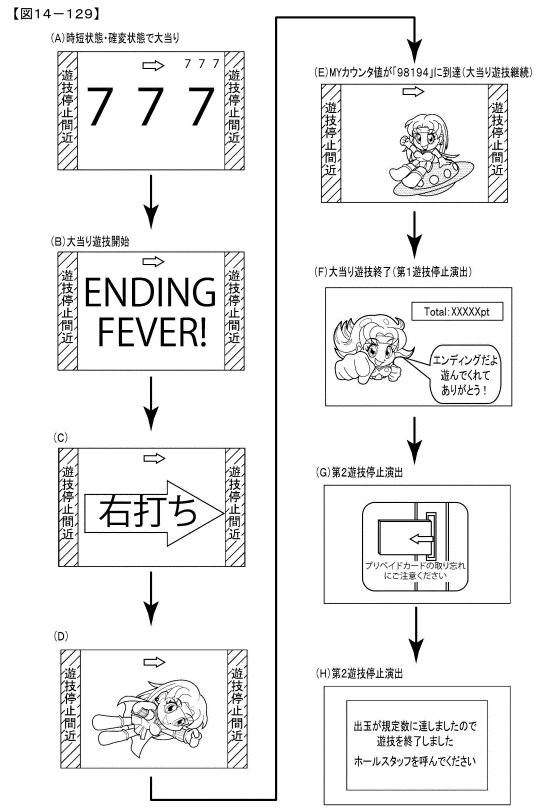


【図１４－１２８】

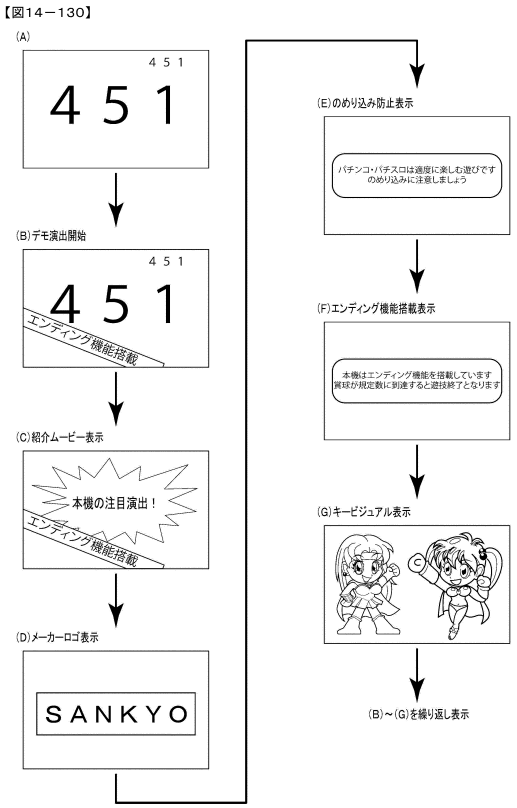
【図14－128】



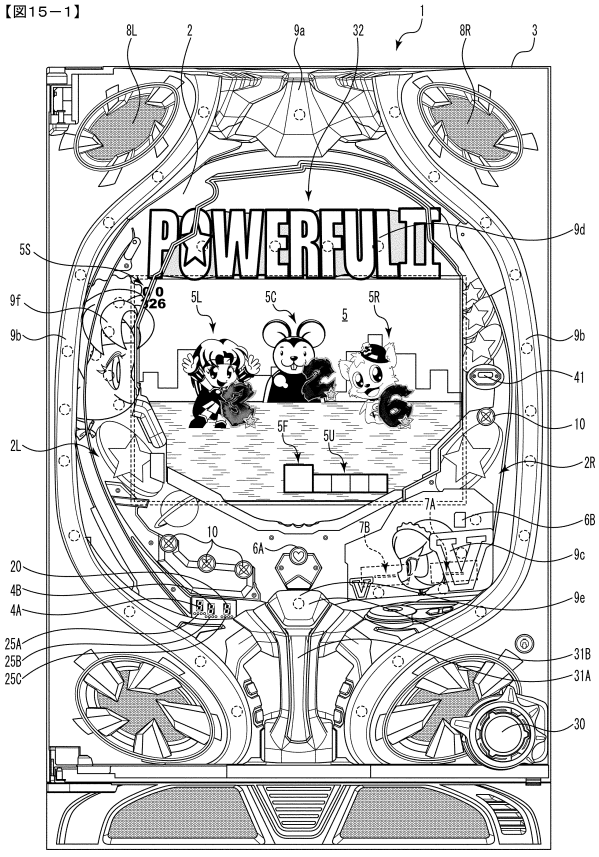
【図１４－１２９】



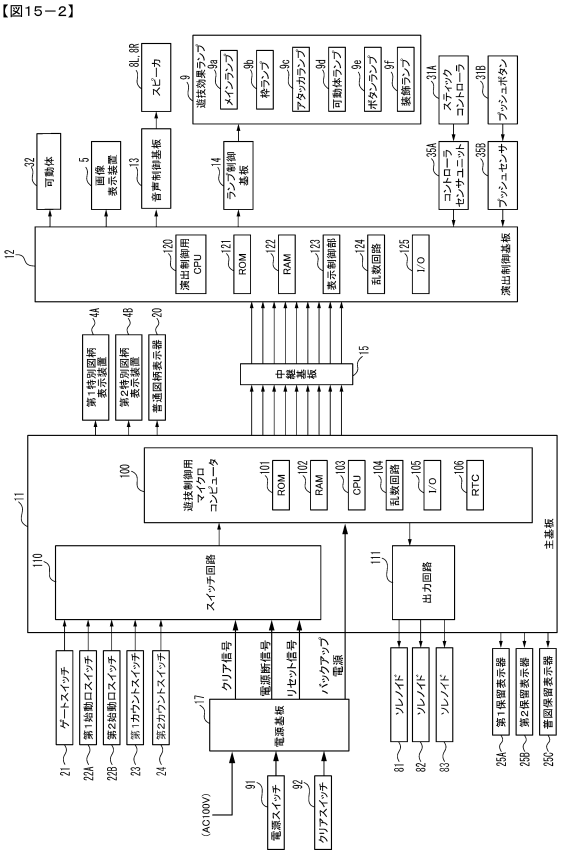
【図１４－１３０】



【図１５－１】



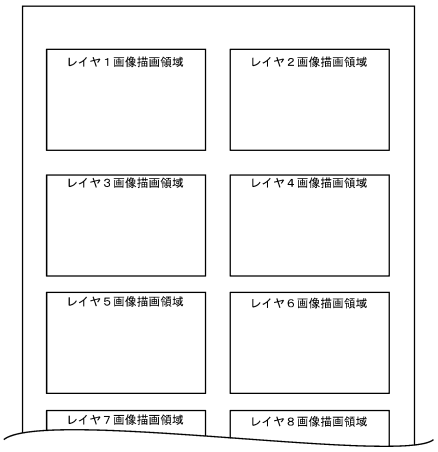
【図１５－２】



【図１５－３】

【図15－3】

ＶＲＡＭの内容



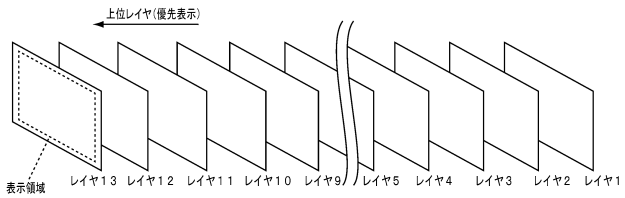
【図１５－４】

【図15－4】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	高

【図１５－５】

【図15－5】



【図１５－６】

【図15－6】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

【図１５－７】

【図15－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【図１５－８】

【図15－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１５－９】

【図15－9】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～99	大当りC

（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10

※：大当りB、大当りCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

【図１５－１０】

【図15－10】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-3	2000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
	PA1-4	8000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ（はずれ）
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-15	60000+10000	低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパーリーチA（はずれ）
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパーリーチB（はずれ）
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパーリーチC（はずれ）
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパーリーチD（はずれ）

【図１５－１１】

【図15－11】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA（大当り）
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB（大当り）
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC（大当り）
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA（大当り）
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB（大当り）
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC（大当り）
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD（大当り）

【図１５－１２】

【図15－12】

（A）はずれ用変動パターン種別判定テーブルA［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

（C）大当り用変動パターン種別判定テーブルA［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
低ベース弱スーパーリーチA、B	－
低ベース強スーパーリーチA	0～975
低ベース強スーパーリーチB	976～2075
低ベース強スーパーリーチC	2076～3380
低ベース最強スーパーリーチ	3381～4095

（B）はずれ用変動パターン種別判定テーブルB［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

（D）大当り用変動パターン種別判定テーブルB［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
高ベーススーパーリーチA	0～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

【図１５－１３】

【図15－13】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

【図１５－１４】

【図15－14】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～200
	PA1-4	8000	201～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～255
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0～255

【図１５－１５】

【図15－15】

（A）大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

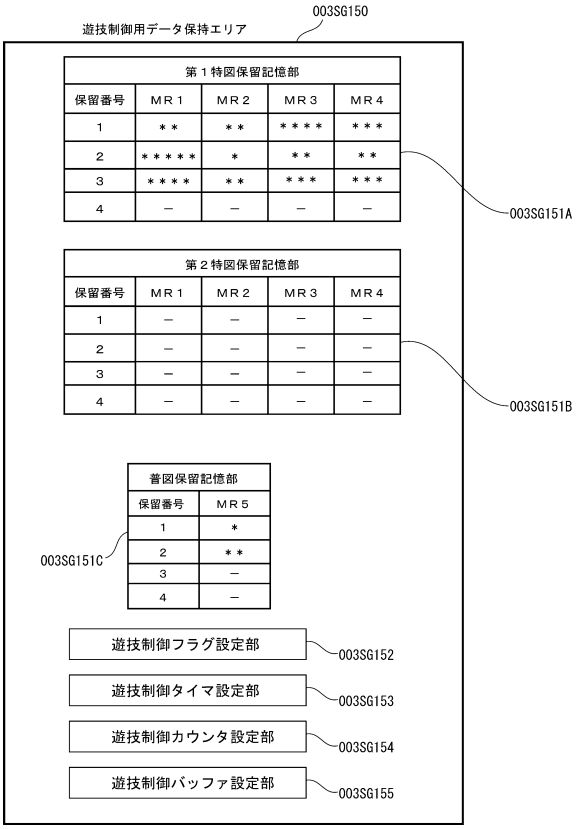
変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0～81
	PB1-3	103000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	0～81
	PB1-6	113000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	0～81
	PB1-9	123000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	0～81
	PB1-12	133000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

（B）大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

【図１５－１６】

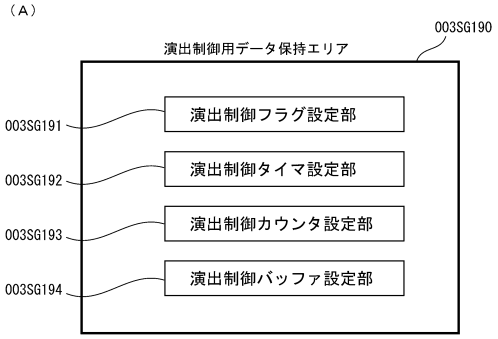
【図15－16】



【図１５－１７】

【図15－17】

（A）



（B）

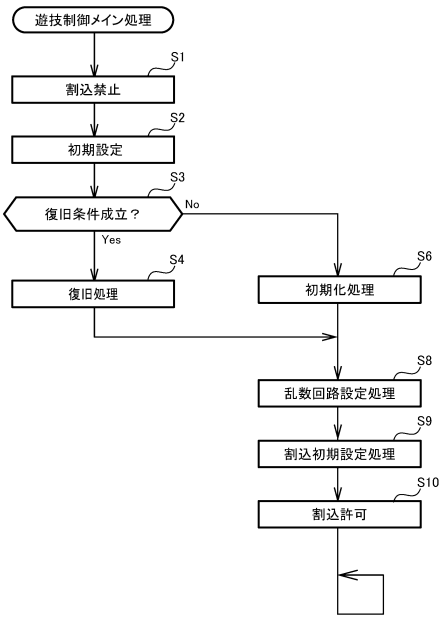
始動入賞時受信コマンドバッファ 003SG194A

	ﾊﾞｯﾌｧ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	保留表示最終態様フラグ	保留表示変化タイミングフラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１	２
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－	－
	１－４	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	－	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	－	－	－
	２－１	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	－	－	－
	２－２	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	－	－	－
	２－３	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	－	－	－
	２－４	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	０００Ｈ	－	－	－

保留表示フラグ“０”→ ○
保留表示フラグ“１”→ ◇
保留表示フラグ“２”→ ☆

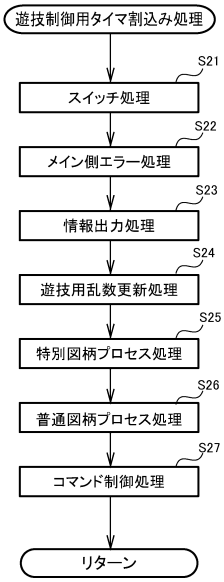
【図１５－１８】

【図15－18】



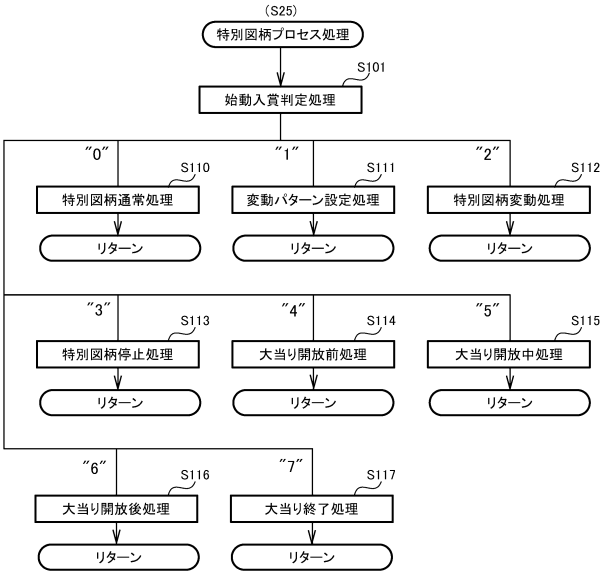
【図１５－１９】

【図15－19】



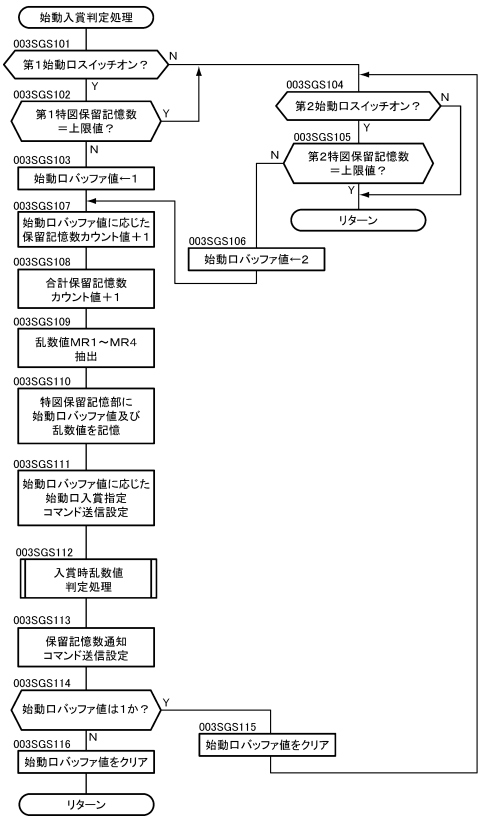
【図１５－２０】

【図15－20】



【図１５－２１】

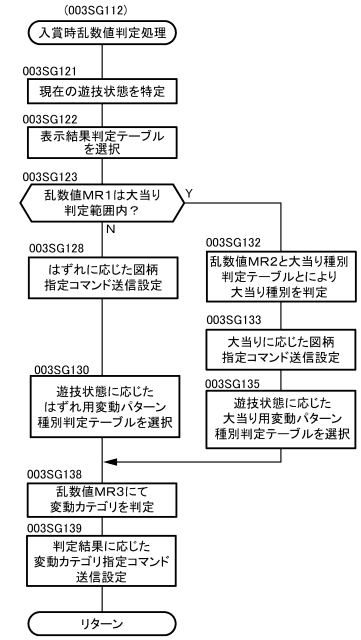
【図15－21】



【図１５－２２】

【図15－22】

(A)

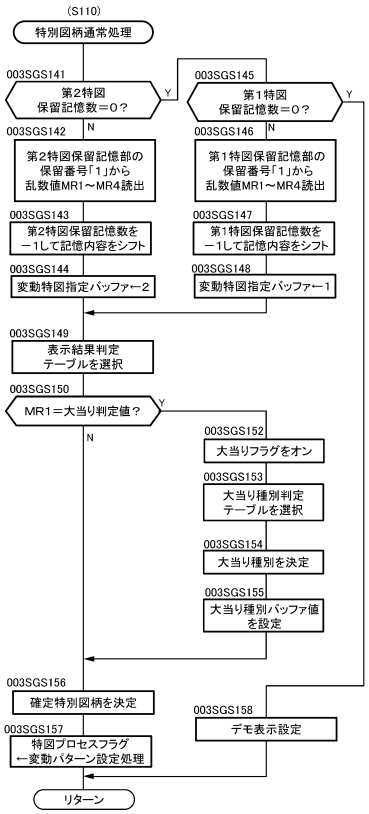


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

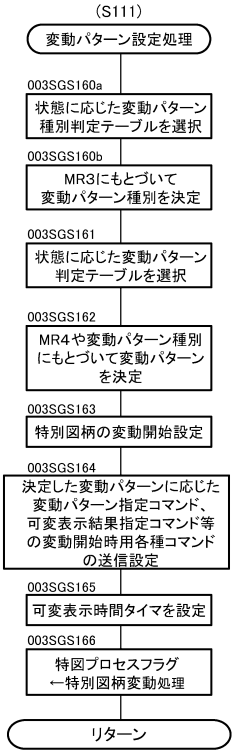
【図１５－２３】

【図15－23】



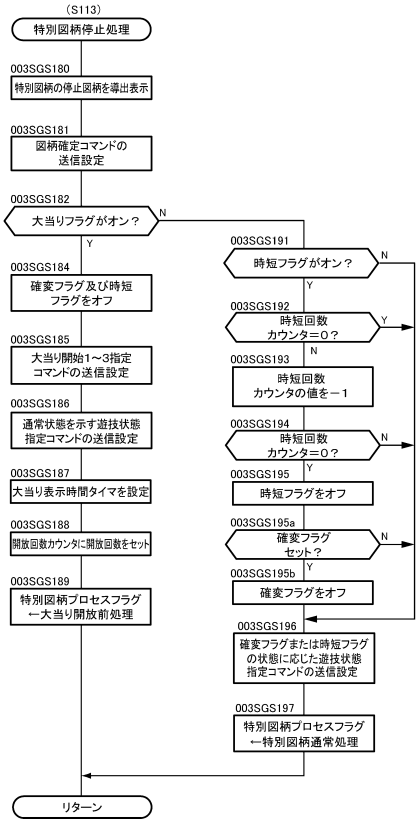
【図１５－２４】

【図15－24】



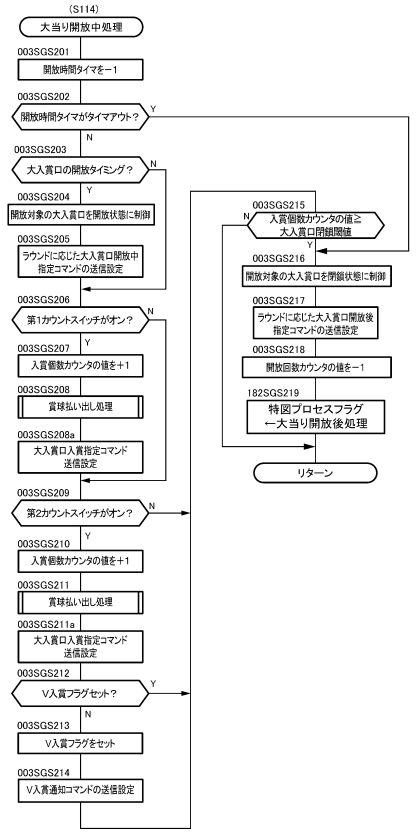
【図１５－２５】

【図15－25】



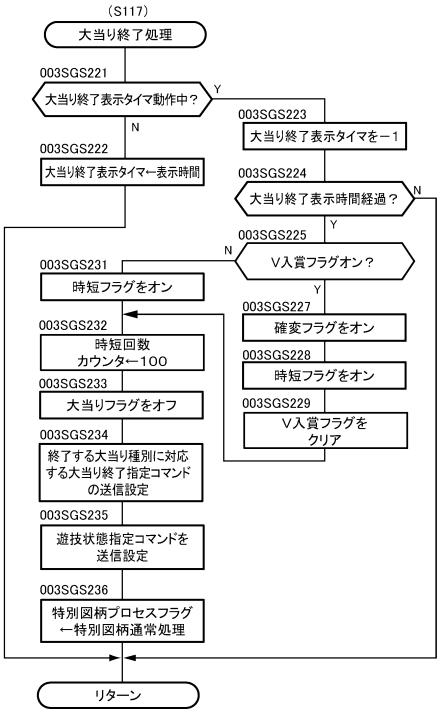
【図１５－２６】

【図15－26】



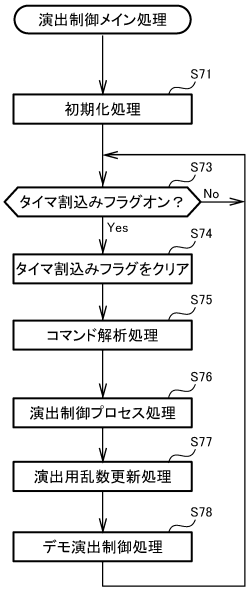
【図１５－２７】

【図15－27】



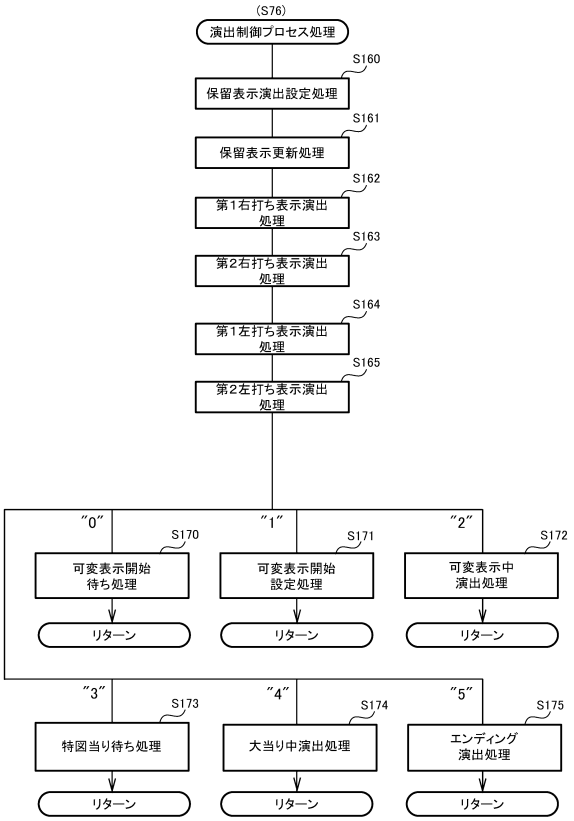
【図１５－２８】

【図15－28】



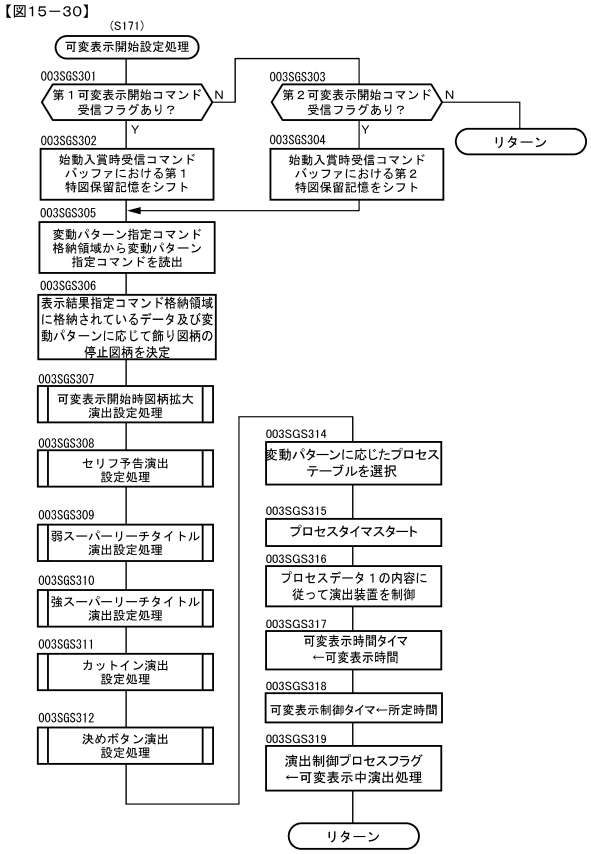
【図１５－２９】

【図15－29】



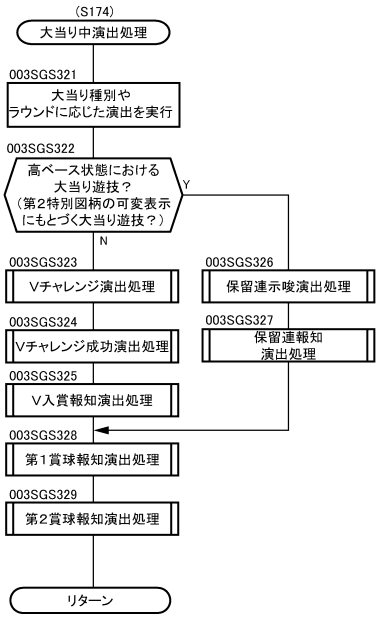
【図１５－３０】

【図15－30】



【図１５－３１】

【図15－31】



【図１５－３２】

【図15－32】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Nリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄振い演出
PA1-1	—	△	△	—	—	○（1回）	—	—	—	—	—	—	—
PA1-2	—	—	—	—	—	○（2回）	—	—	—	—	—	—	—
PA1-3	—	—	—	—	—	○（2回）	—	—	—	—	—	—	—
PA1-4	—	—	—	○	—	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○（低ベース強A）	○	—	—	—
PA2-1A	△	△	△	△	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	—	—	—	—	—
PA2-1B	△	△	△	△	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○（低ベース強A）	○	△	○	—
PA2-1C	△	△	△	△	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○（低ベース強B）	○	△	○	—
PA2-2	△	△	△	△	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○（低ベース強A）	○	△	○	—
PA2-3	△	△	△	△	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	—	—	—	—	—
PA2-4	△	△	△	△	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○（低ベース強A）	○	△	○	—
PA2-5	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○（低ベース強B）	○	△	○	—
PA2-6	△	△	△	△	○	—	—	—	—	—	△	○	—
PA2-7	△	△	△	△	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○（低ベース強B）	○	△	○	—
PA2-8	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○（低ベース強B）	○	△	○	—
PA2-9	△	△	△	△	○	—	—	—	—	—	△	○	—

○：実行
△：実行可能

【図１５－３３】

【図15－33】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Nリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル演出	発展演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄振い演出
PA2-10	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-11	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-12	△	△	—	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-13	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-14	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-15	△	△	—	—	○	○（2回）	—	—	—	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-16	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	—	—	—
PA2-17	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（低ベースB）	○	—	—	—
PA2-18	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	—	—	—
PA2-19	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（低ベースD）	○	—	—	—

○：実行
△：実行可能

【図１５－３４】

【図15－34】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Nリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル演出	発展演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄振い演出
PB1-2	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-3	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-4	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-5	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-6	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-7	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-8	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-9	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-10	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-11	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-12	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-13	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-14	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	△	○	○
PB1-15	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースB）	○	△	○	○
PB1-16	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	△	○	○
PB1-17	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースD）	○	△	○	○

○：実行
△：実行可能

【図１５－３５】

【図15－35】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
可変表示開始時飾り図柄拡大演出	○	○			○（第１）	飾り図柄	飾り図柄の拡大時
予告ボタン演出	○	○			○（弱発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時（第１セリフ、第２セリフ予告演出、カットイン演出前）
第１セリフ予告演出	○	○		○		第１セリフ	第１セリフ表示時
第２セリフ予告演出	○	○			○（第２）	第２セリフ	第２セリフ表示時
擬似連演出	○			○	○	擬似連図柄	擬似連図柄の拡大時及び縮小時（拡大エフェクト） 擬似連図柄の仮停止直前（装飾エフェクト）
リーチ示唆演出		○			○（第３）	「はずれ」報知画像	「はずれ」報知時
Ｎリーチ演出	○			○		飾り図柄	リーチ時
弱ＳＰリーチタイトル演出	○			○		弱ＳＰタイトル	弱ＳＰタイトル表示時
発展演出	○			○	○	発展図柄	発展図柄の拡大時
強ＳＰリーチタイトル演出	○	○		○	○	強ＳＰタイトル	強ＳＰタイトル表示時
カットイン演出	○	○		○		カットイン画像	カットイン画像表示時
決めボタン演出	○	○			○（強発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時
図柄揃い演出（大当り報知演出）	○	○		○	○	飾り図柄	飾り図柄揃い時（装飾エフェクト） 飾り図柄の縮小時（拡大エフェクト）
図柄停止時拡大演出	○	○			○（第４）	飾り図柄	飾り図柄の停止毎（ＳＰリーチ時の中図柄は実行せず）
保留表示出現演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示開始時
保留変化演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示態様変化時

※：第１～第４エフェクトは全て異なるエフェクト

【図１５－３６】

【図15－36】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
第１右打ち表示演出			○		○	第１右打ち表示	第１右打ち表示の表示開始及び表示中
第２右打ち表示演出		○	○		○	第２右打ち表示	第２右打ち表示の表示中
第１左打ち表示演出	○				○	第１左打ち表示	第１左打ち表示の表示中
第２左打ち表示演出	○				○	第２左打ち表示	第２左打ち表示の表示中
ファンファーレ演出			○	○		「BONUS」表示	「BONUS」表示時
Ｖチャレンジ演出			○	○		「ボタンを連打しろ」等のメッセージ	メッセージ表示時
Ｖチャレンジ成功時演出			○	○	○	メータ	メータ満タン時
Ｖ入賞時演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
保留連示唆演出			○		○	操作促進画像	操作促進画像の表示時（装飾エフェクト） 操作促進画像の表示中（装飾エフェクト）
保留連報知演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
第１賞球報知演出			○		○	合計賞球数表示	賞球数の更新時
第２賞球報知演出			○		○	特定賞球数表示（「５０００」や「１００００」等）	特定賞球数表示の表示時
エンディング演出			○	○		制御される遊技状態に応じた表示（例：「BATTLE RUSH突入！！」）等	制御される遊技状態に応じた表示の縮小時（拡大した状態から戻る時）

【図１５－３７】

【図15－37】

（Ａ）保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

（Ｂ）保留表示の表示態様変化タイミング（保留表示演出の実行決定した場合）

入賞タイミング	出現表示と同時	変化対象となるシフト先			
		アクティブ表示	保留記憶数「１」	保留記憶数「２」	保留記憶数「３」
可変表示非実行且つ保留記憶数０	１００％	０％	０％	０％	０％
可変表示実行中且つ保留記憶数０	５０％	５０％	０％	０％	０％
保留記憶数１	３３％	３３％	３４％	０％	０％
保留記憶数２	２５％	２５％	２５％	２５％	０％
保留記憶数３	２０％	２０％	２０％	２０％	２０％

【図１５－３８】

【図15－38】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無決定割合

可変表示結果・変動パターン	可変表示開始時飾り図柄拡大演出	
	実行	非実行
大当り	９０％	１０％
Ｎリーチはずれ	２０％	８０％
Ｓリーチはずれ	４０％	６０％

【図１５－３９】

【図15－39】

（Ａ）セリフ予告演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出
大当り	１０％	６０％	３０％
はずれ	４５％	２０％	３５％

（Ｂ）第１セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＡ	セリフＢ
非リーチ・Ｎリーチ	９０％	１０％
Ｓリーチ	２０％	８０％

（Ｃ）第２セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＣ	セリフＤ
非リーチ・Ｎリーチ	８０％	２０％
Ｓリーチ	３０％	７０％

【図１５－４０】

【図15－40】

（Ａ）弱スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

可変表示結果	タイトル表示色	
	白	赤
大当り	５０％	５０％
はずれ	８０％	２０％

（Ｂ）強スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

可変表示結果	タイトル表示色	
	白	赤
大当り	３０％	７０％
はずれ	９０％	１０％

【図１５－４１】

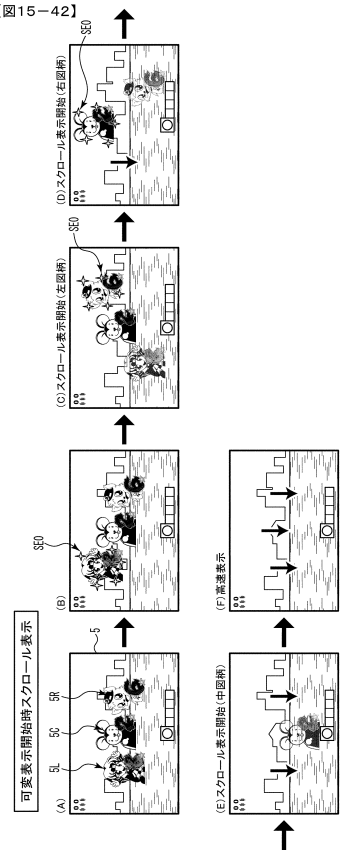
【図15－41】

カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		「熱！」表示	「激熱！」表示
大当り	１０％	２０％	７０％
はずれ	６０％	３５％	５％

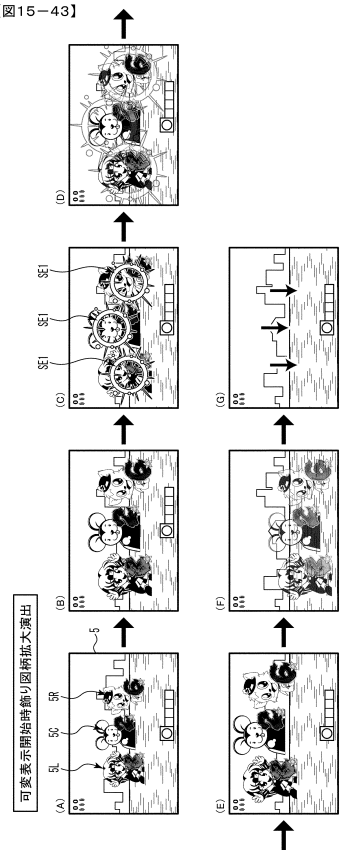
【図１５－４２】

【図15－42】



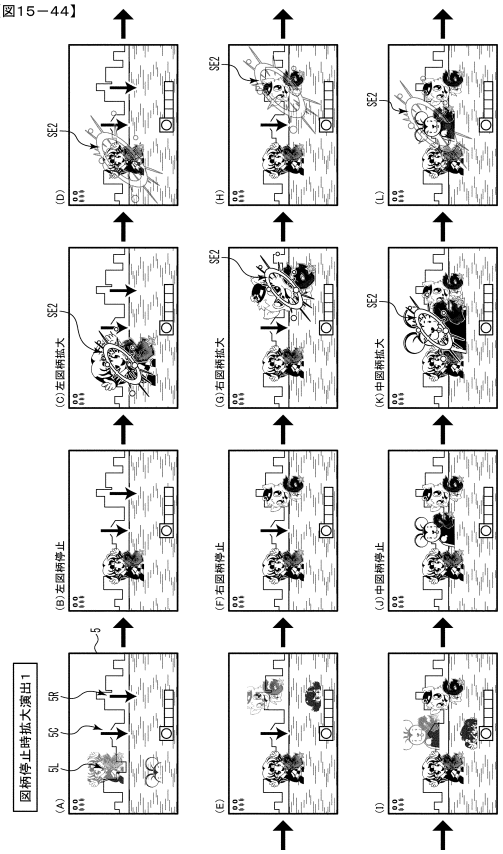
【図１５－４３】

【図15－43】



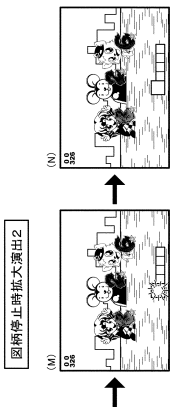
【図１５－４４】

【図15－44】



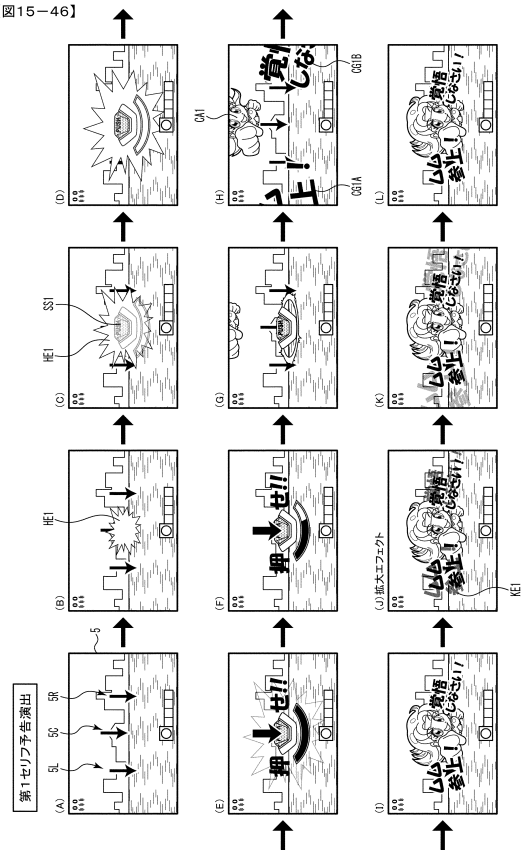
【図１５－４５】

【図15－45】



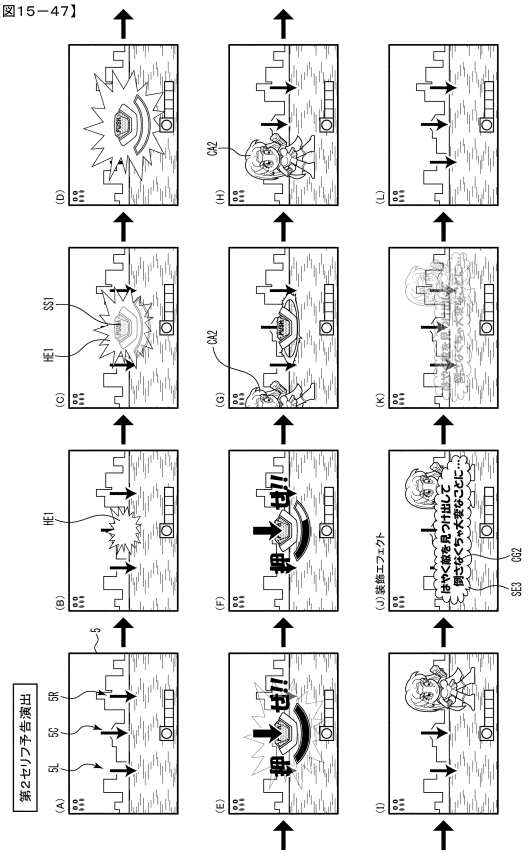
【図１５－４６】

【図15－46】



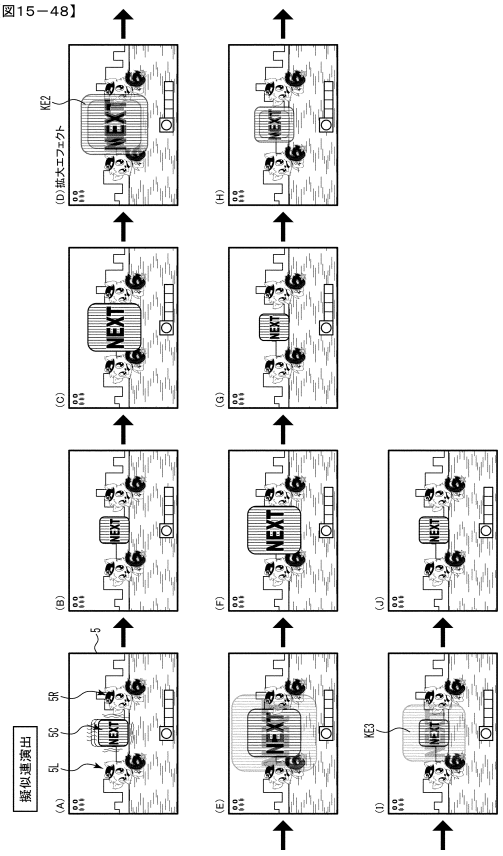
【図１５－４７】

【図15－47】



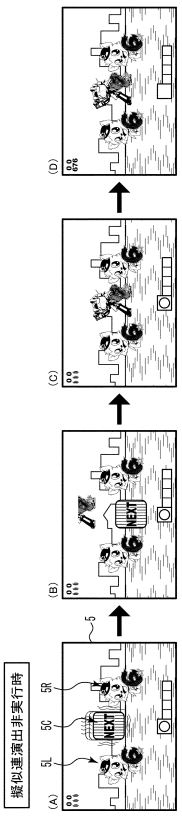
【図１５－４８】

【図15－48】



【図１５－４９】

【図15－49】

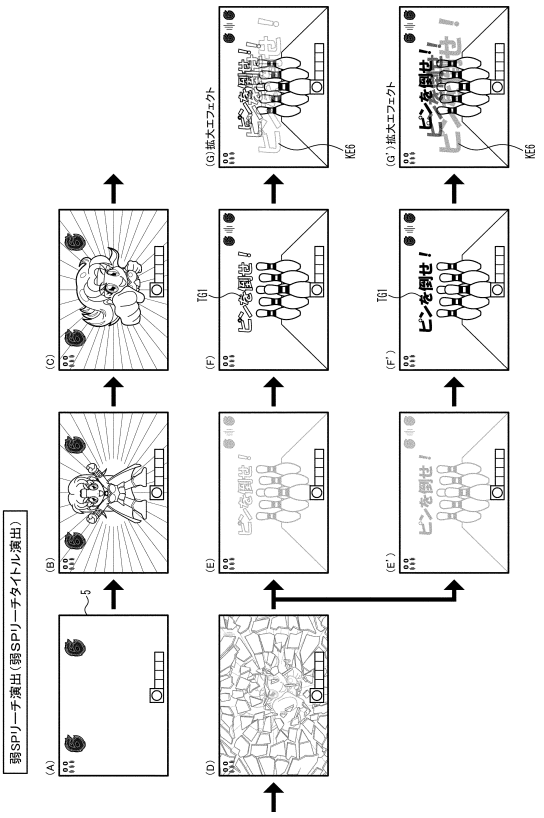


【図１５－５０】

【図15－50】

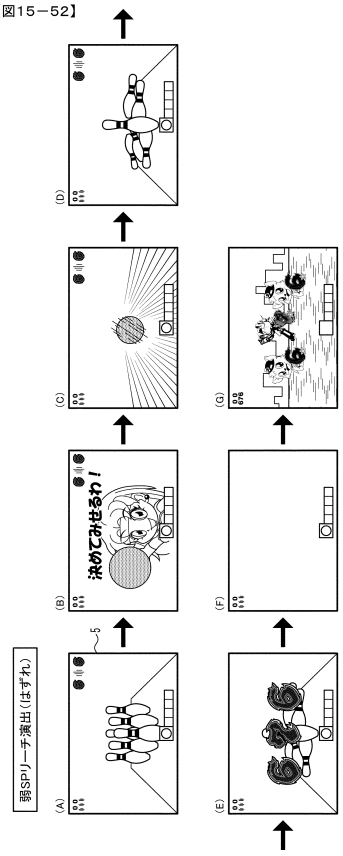
【図１５－５１】

【図15－51】



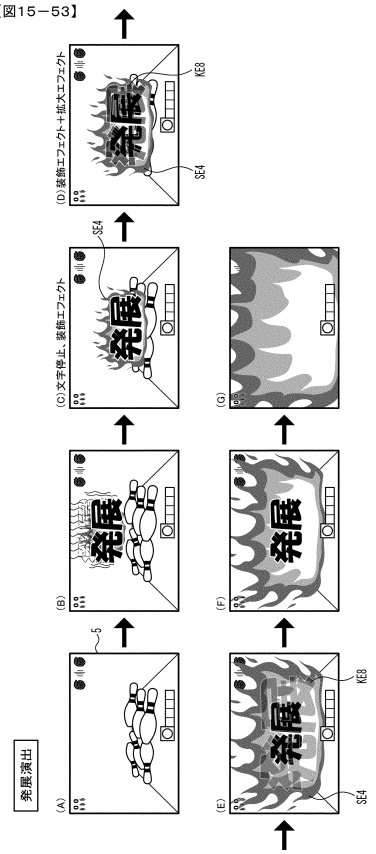
【図１５－５２】

【図15－52】



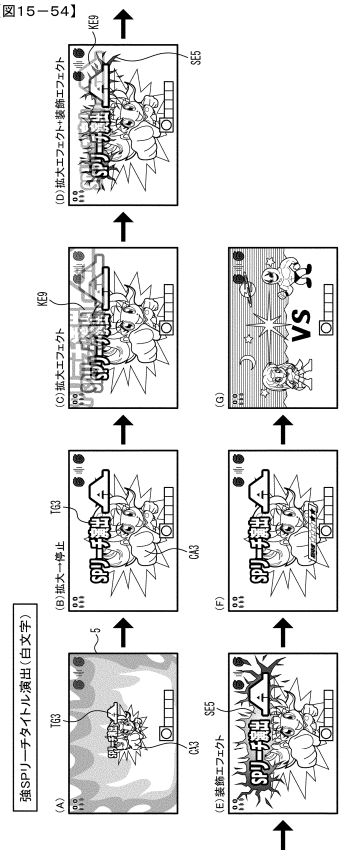
【図１５－５３】

【図15－53】



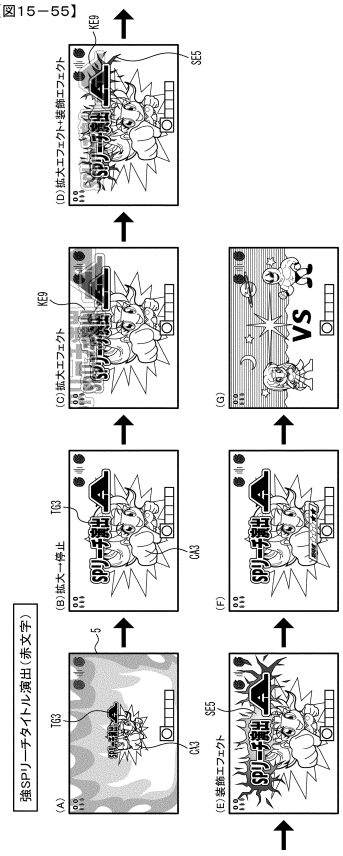
【図１５－５４】

【図15－54】



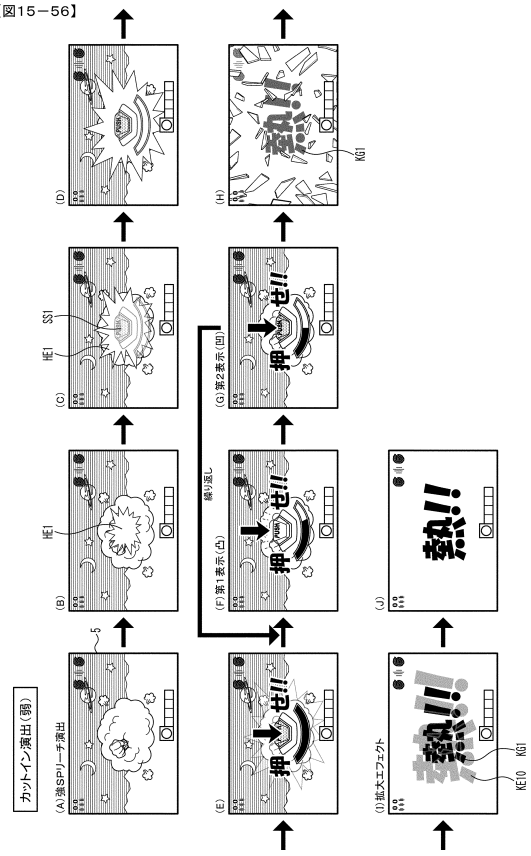
【図１５－５５】

【図15－55】



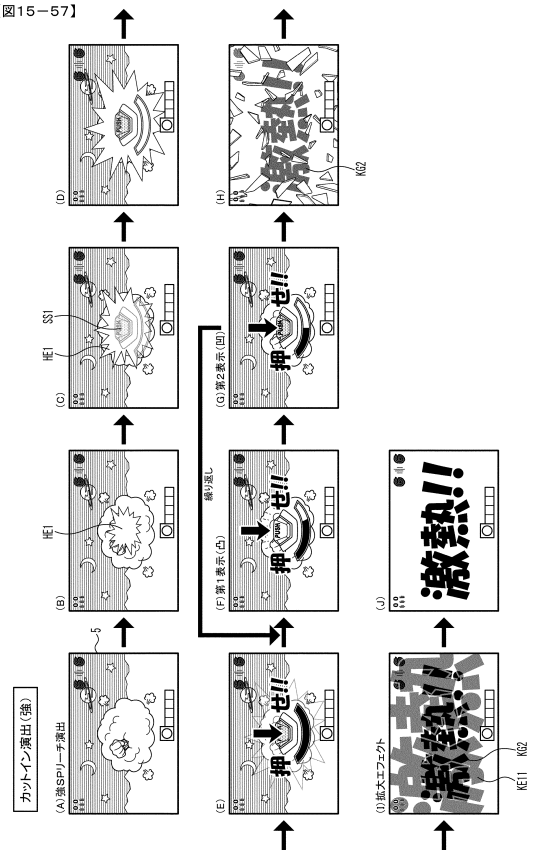
【図１５－５６】

【図15－56】



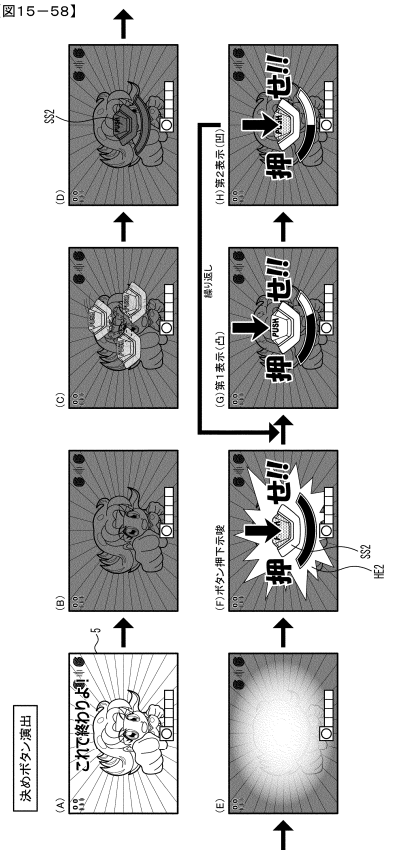
【図１５－５７】

【図15－57】



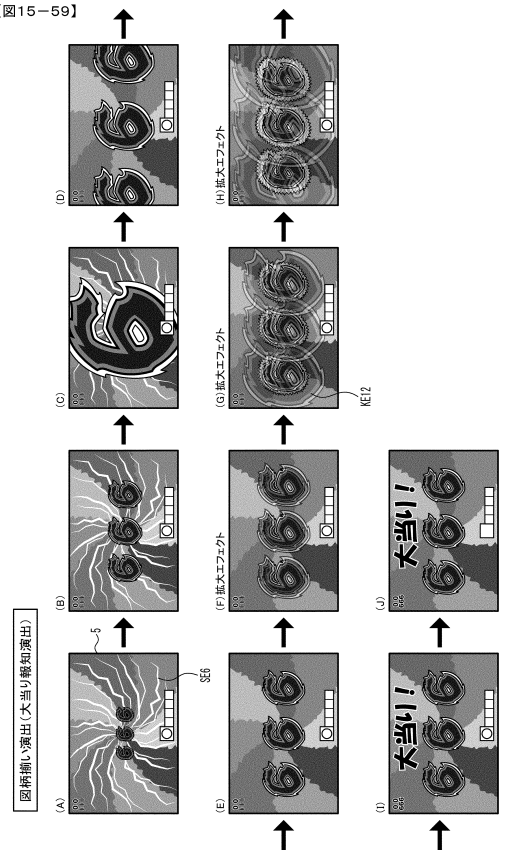
【図１５－５８】

【図15－58】



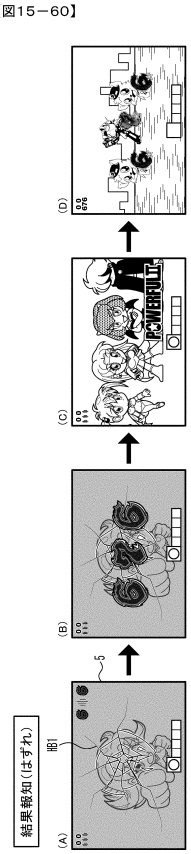
【図１５－５９】

【図15－59】



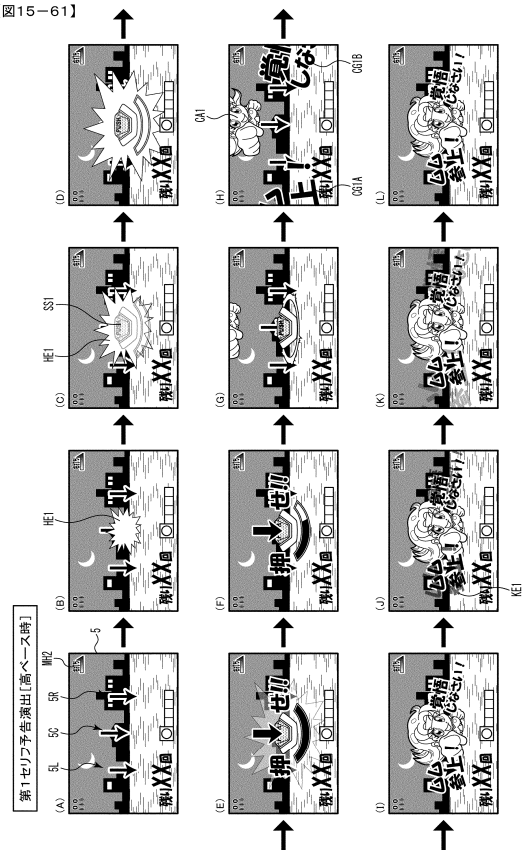
【図１５－６０】

【図15－60】



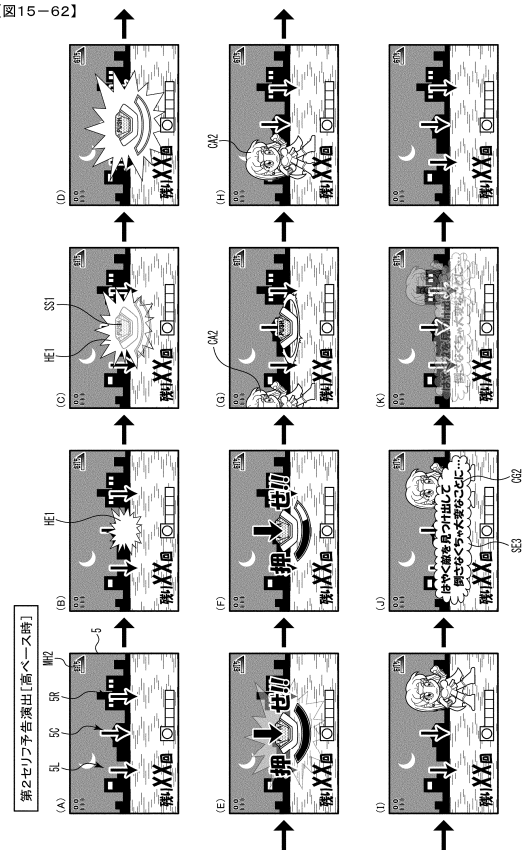
【図１５－６１】

【図15－61】



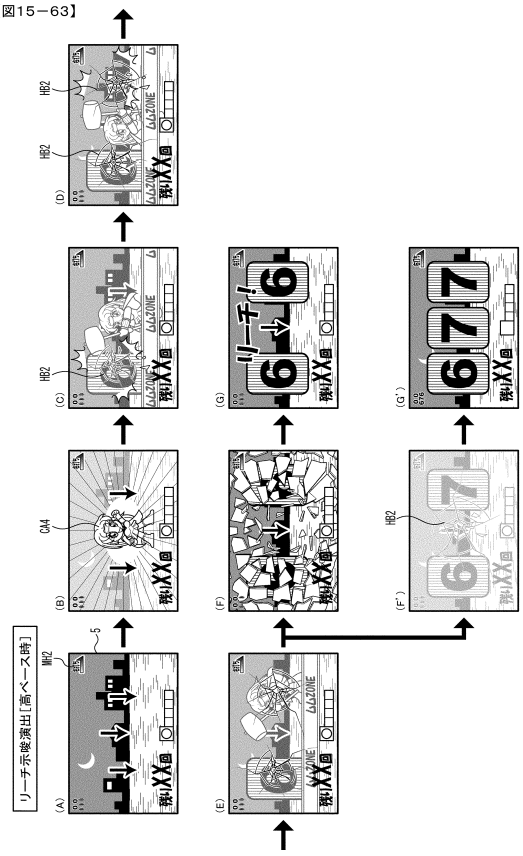
【図１５－６２】

【図15－62】



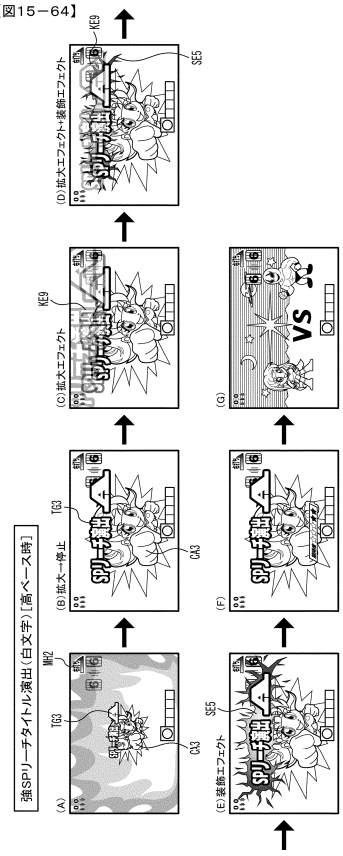
【図１５－６３】

【図15－63】



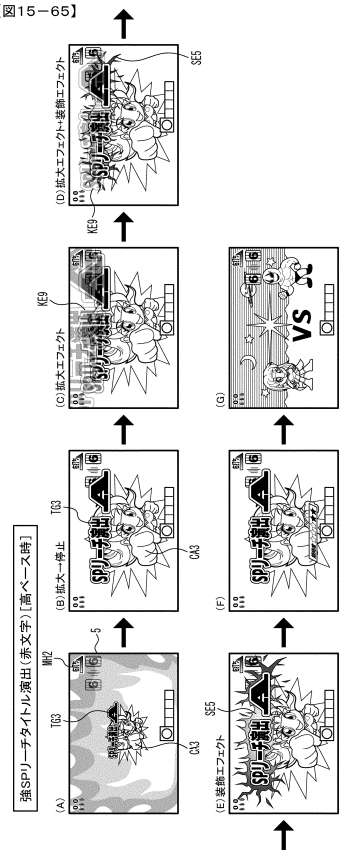
【図１５－６４】

【図15－64】



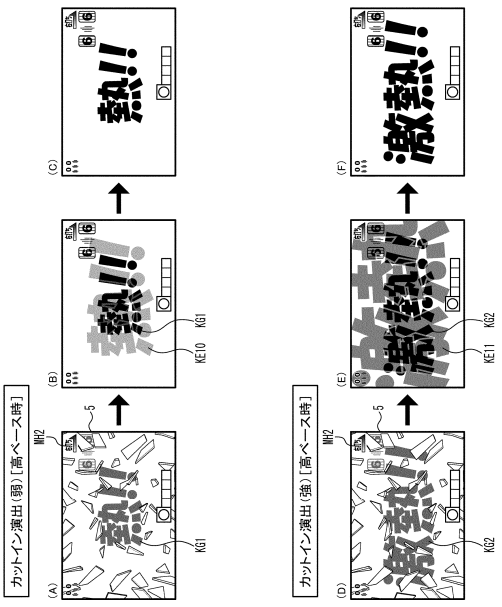
【図１５－６５】

【図15－65】



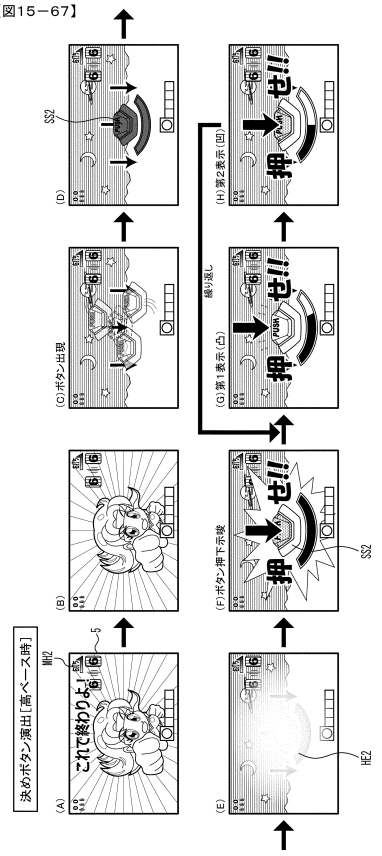
【図１５－６６】

【図15－66】



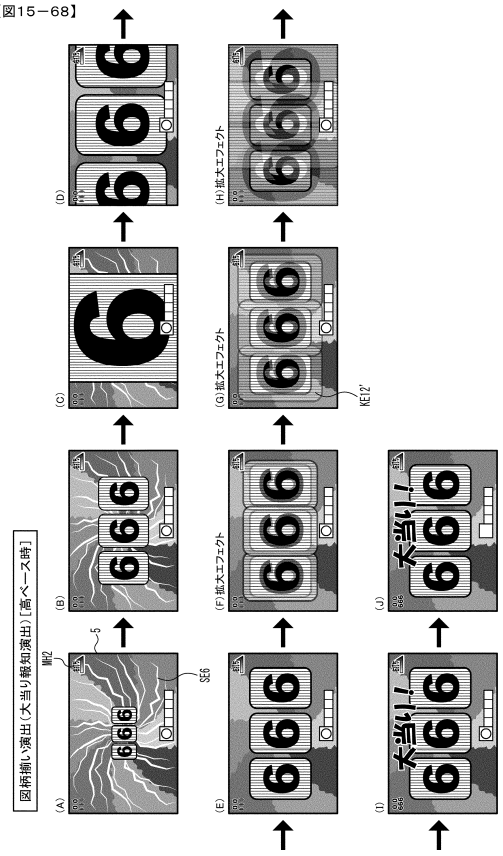
【図１５－６７】

【図15－67】



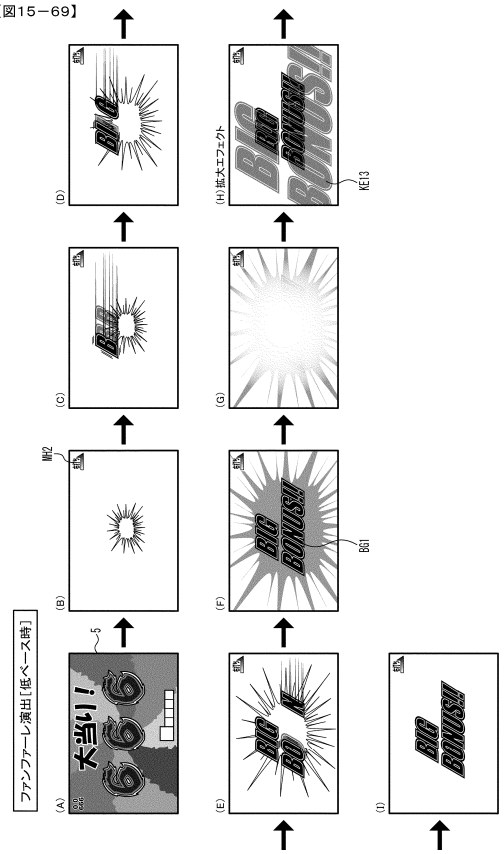
【図１５－６８】

【図15－68】



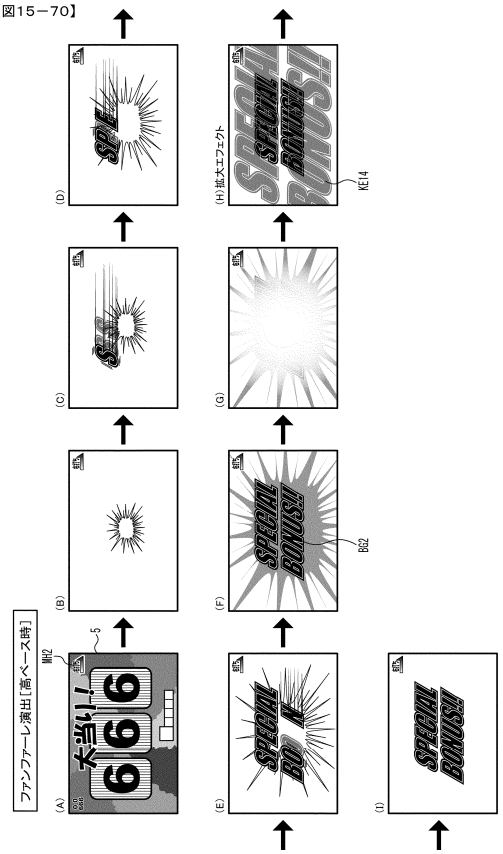
【図１５－６９】

【図15－69】



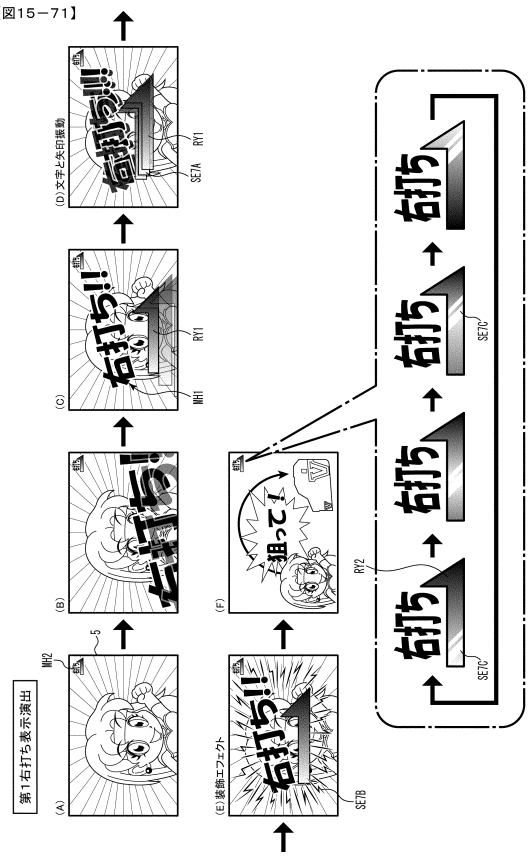
【図１５－７０】

【図15－70】



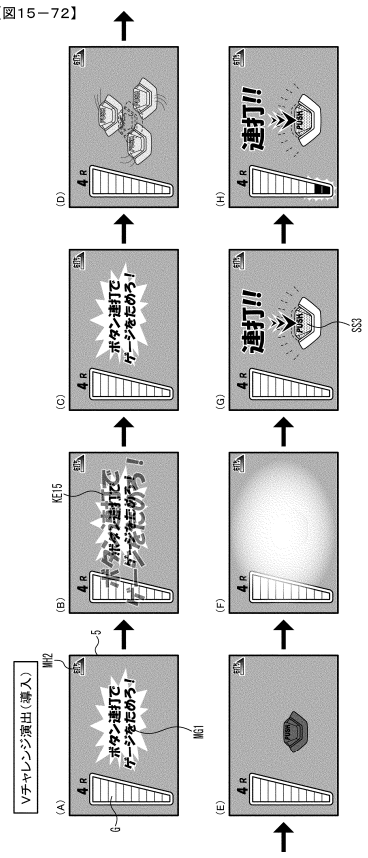
【図１５－７１】

【図15－71】



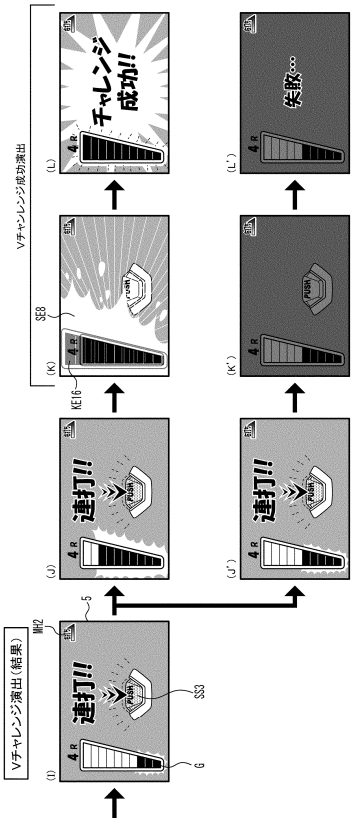
【図１５－７２】

【図15－72】



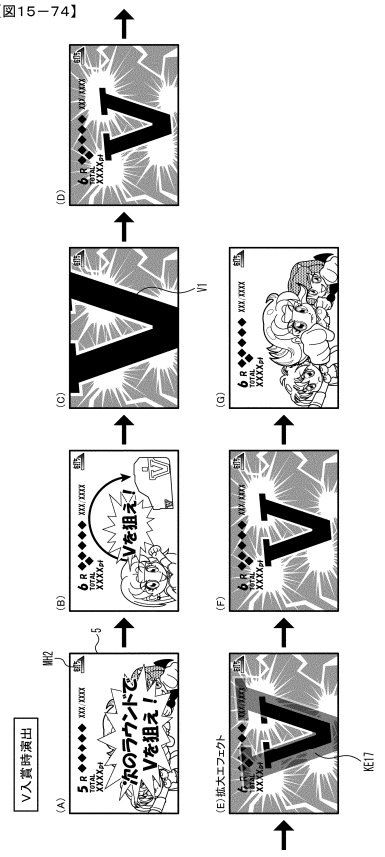
【図１５－７３】

【図15－73】



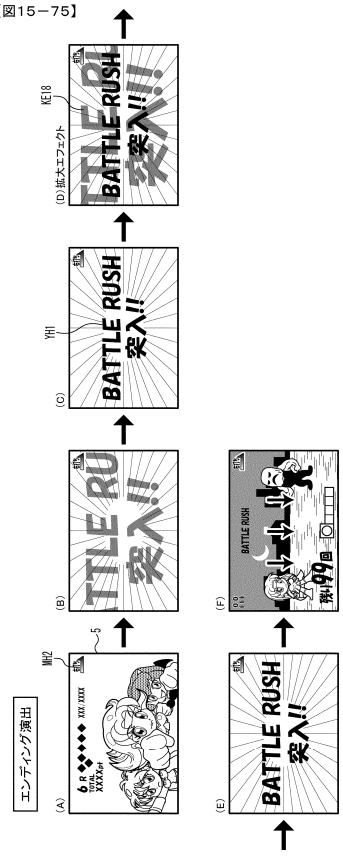
【図１５－７４】

【図15－74】



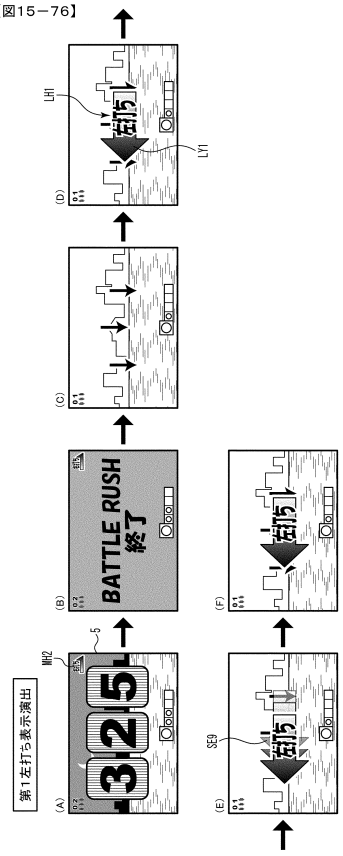
【図１５－７５】

【図15－75】



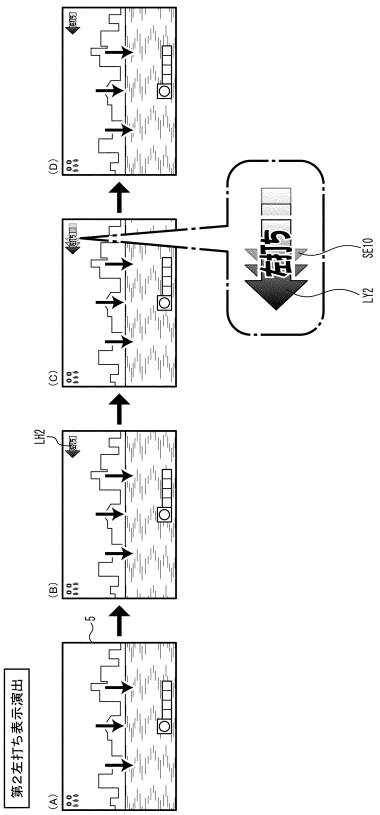
【図１５－７６】

【図15－76】



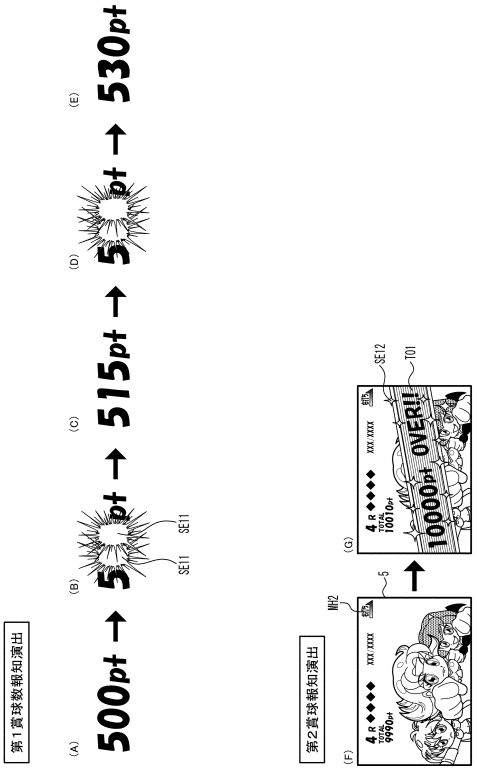
【図１５－７７】

【図15－77】

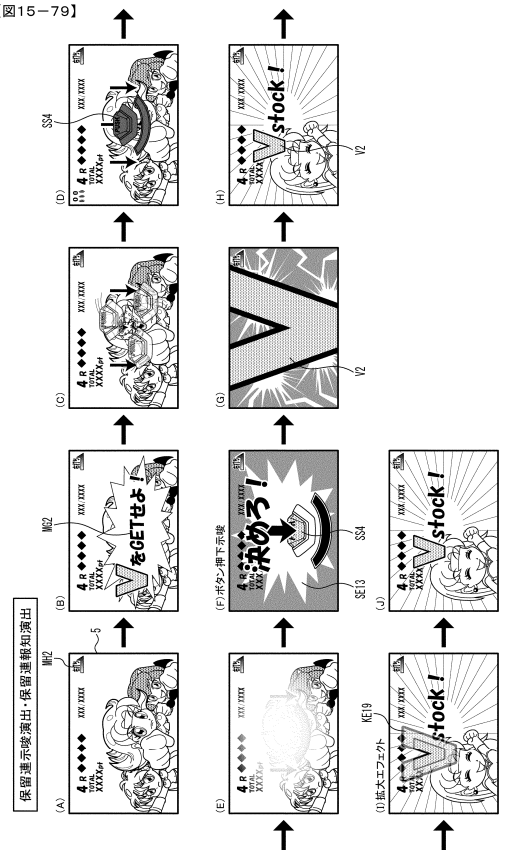


【図１５－７８】

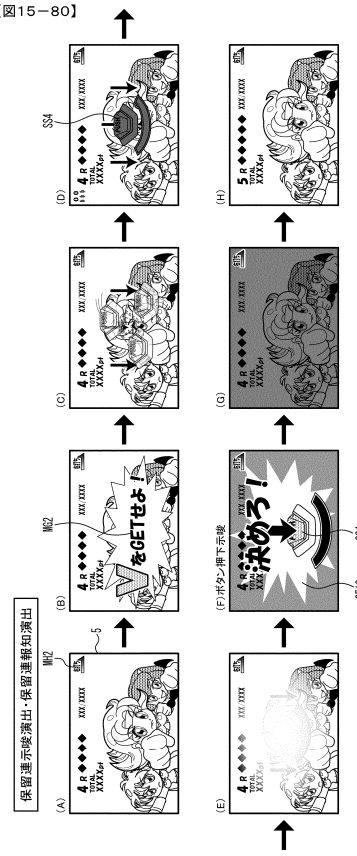
【図15－78】



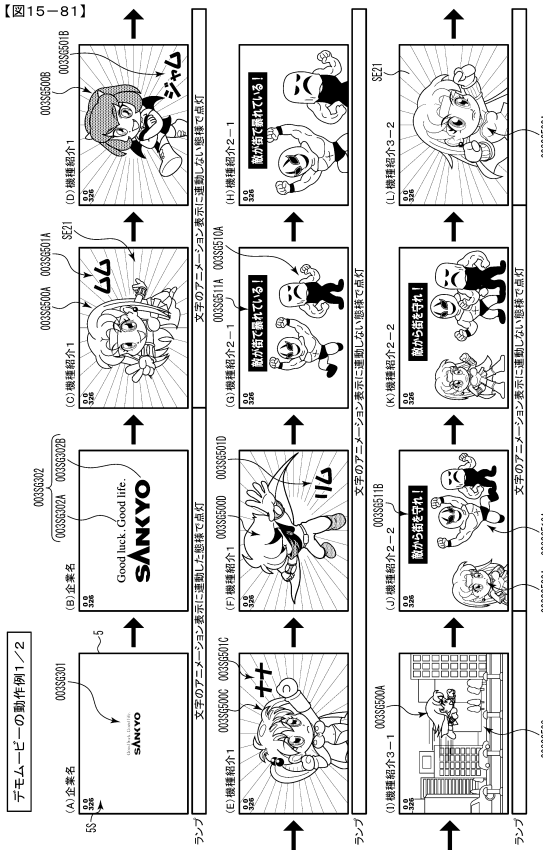
【図１５－７９】



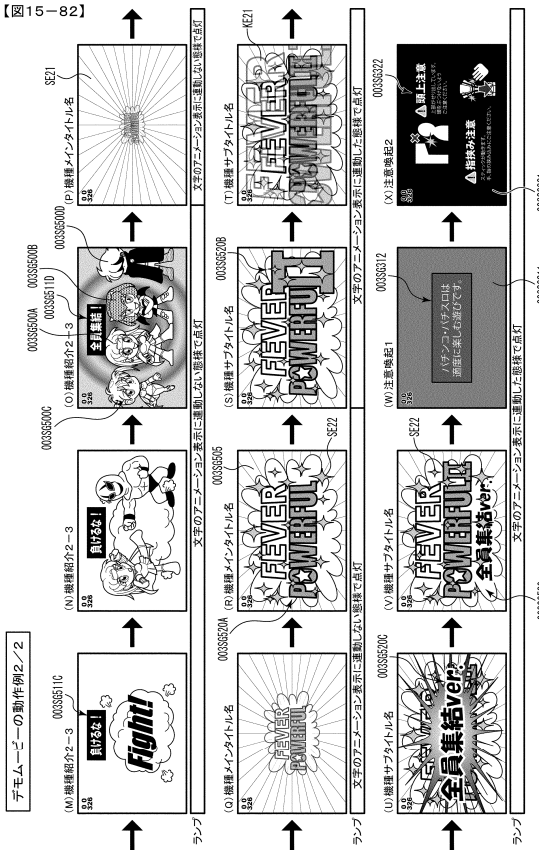
【図１５－８０】



【図１５－８１】

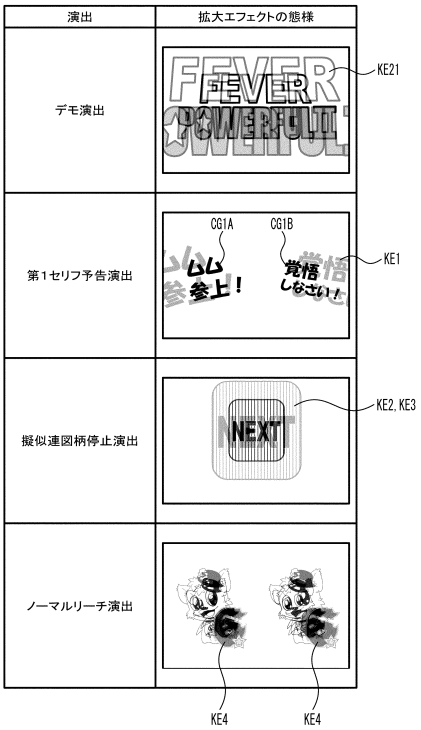


【図１５－８２】



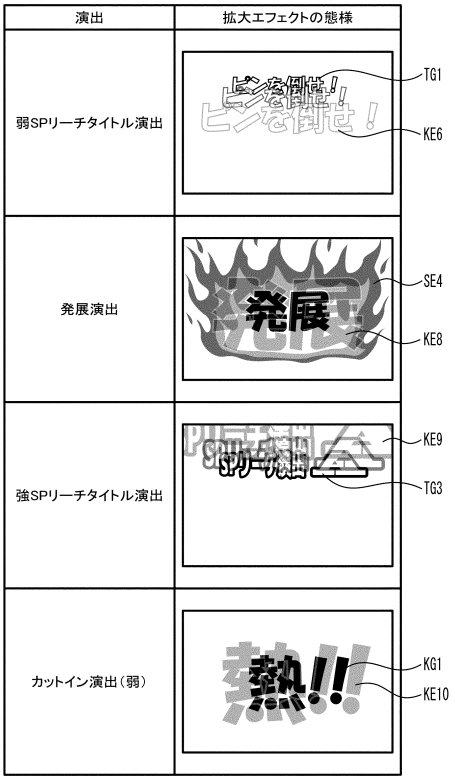
【図１５－８３】

【図15－83】



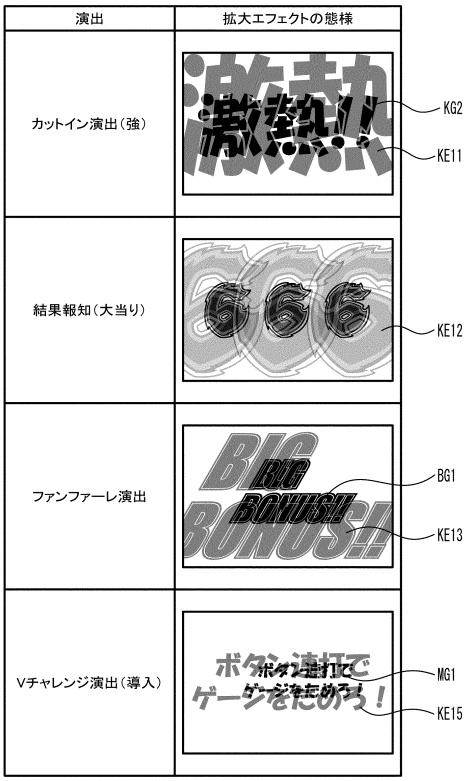
【図１５－８４】

【図15－84】



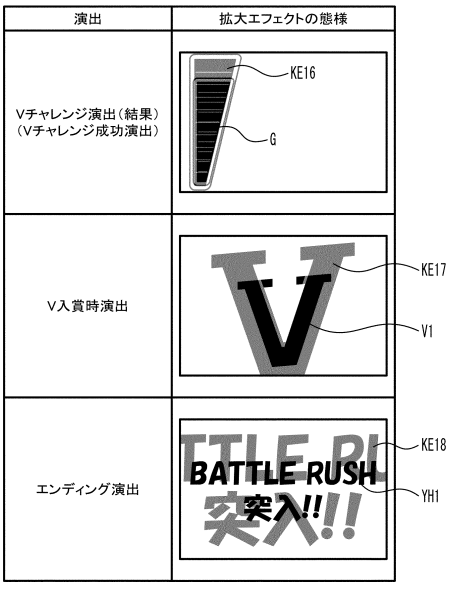
【図１５－８５】

【図15－85】



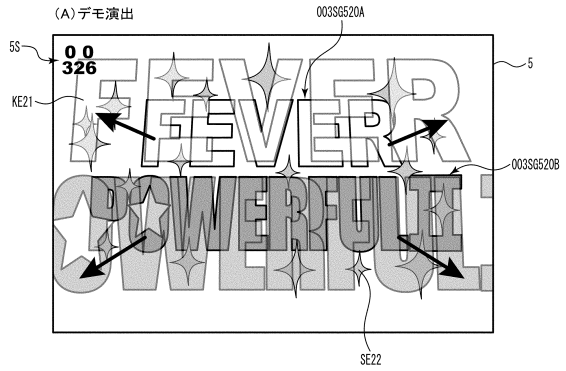
【図１５－８６】

【図15－86】



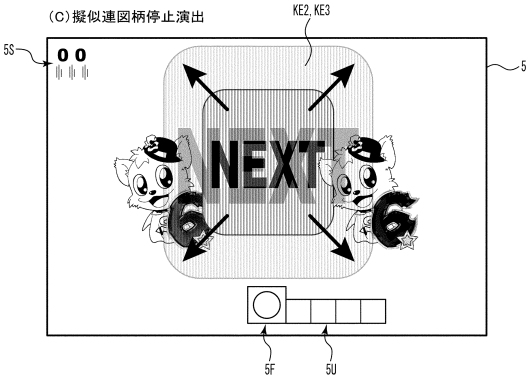
【図１５－８７】

【図15－87】



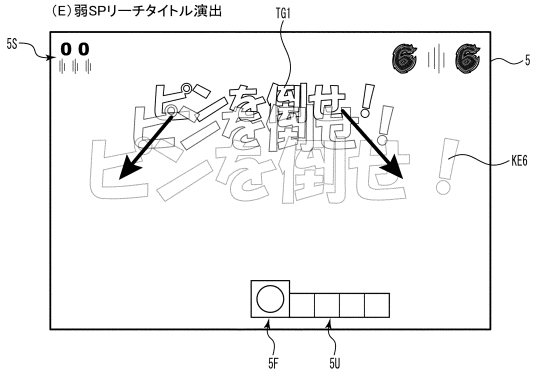
【図１５－８８】

【図15－88】



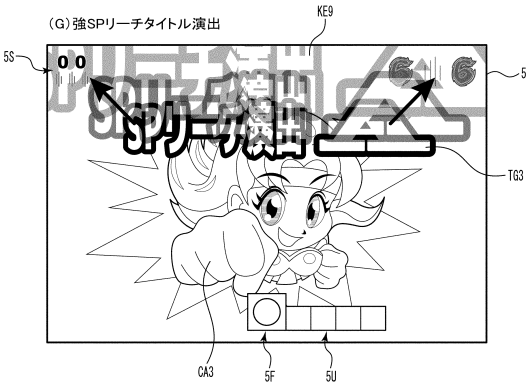
【図１５－８９】

【図15－89】



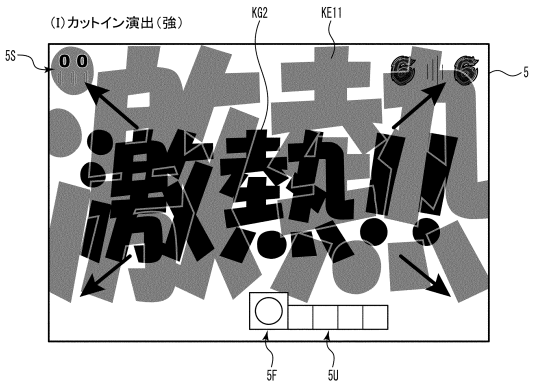
【図１５－９０】

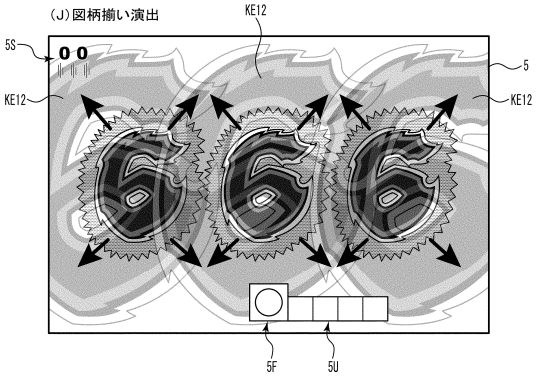
【図15－90】



【図１５－９１】

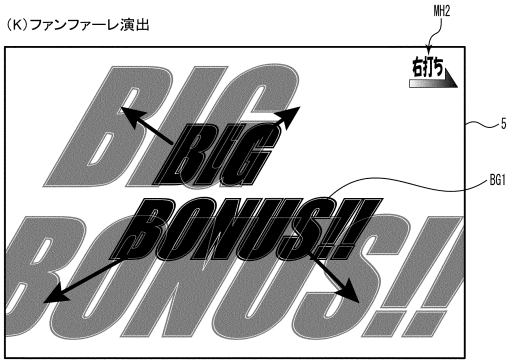
【図15－91】

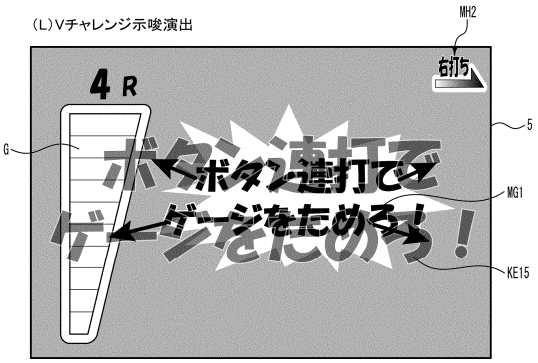




【図１５－９２】

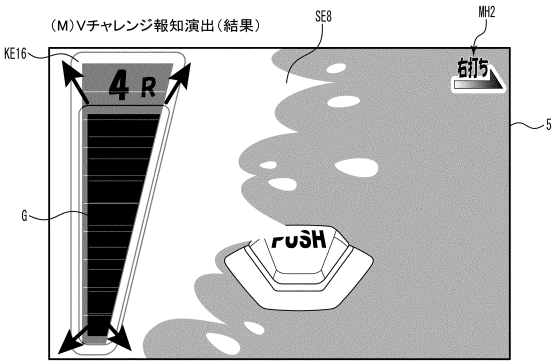
【図15－92】

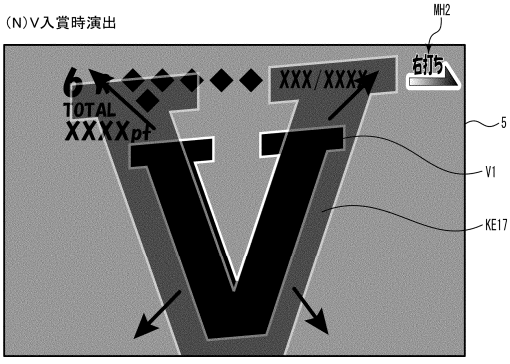




【図１５－９３】

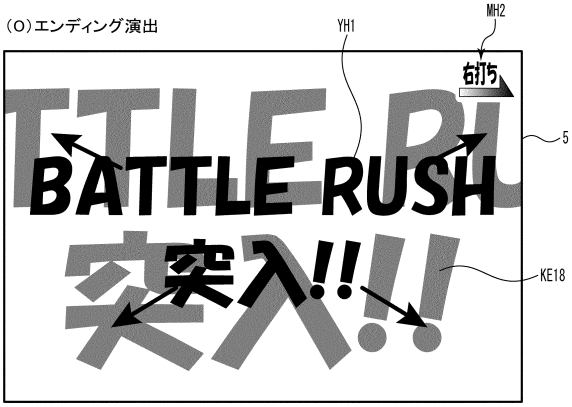
【図15－93】





【図１５－９４】

【図15－94】

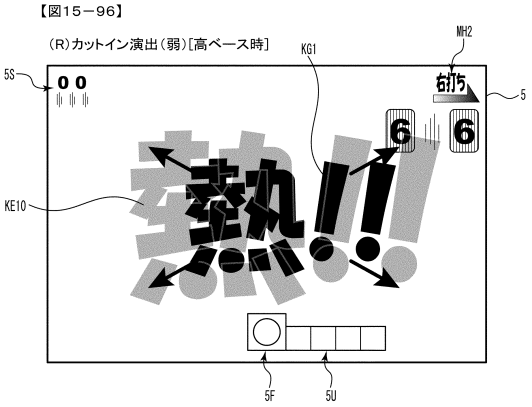


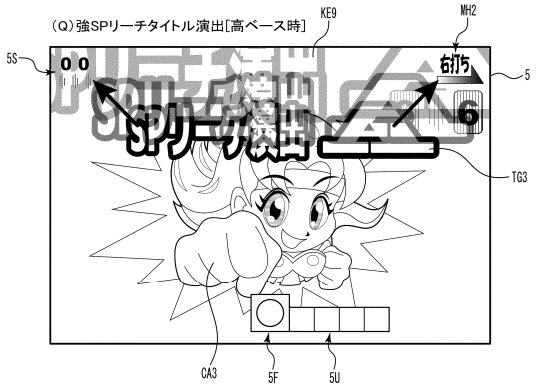
【図１５－９５】

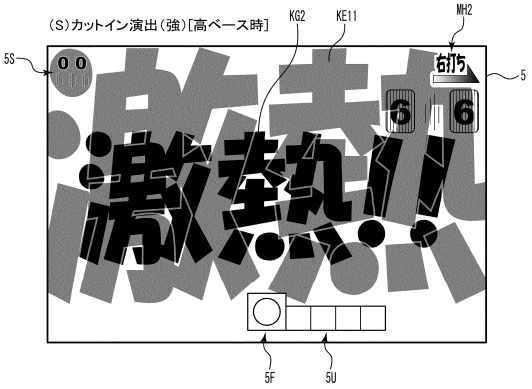
【図15－95】

【図１５－９６】

【図15－96】

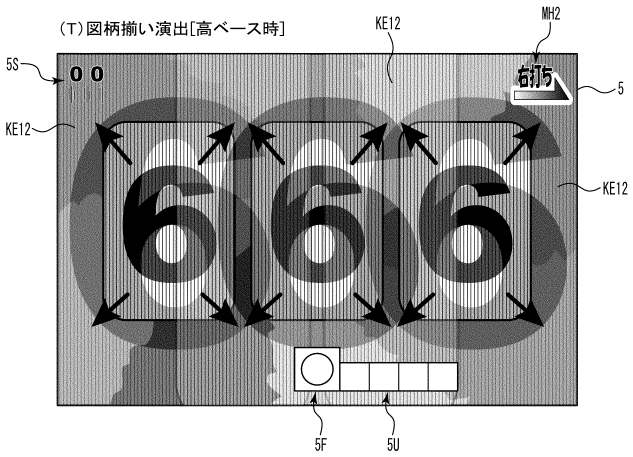






【図１５－９７】

【図15－97】



【図１５－９８】

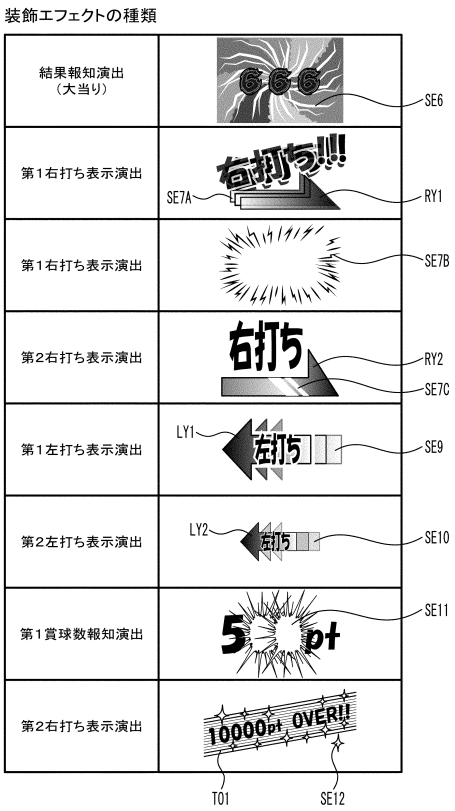
【図15－98】

装飾エフェクトの種類

デモ演出	FEVER POWERFUL	SE22
変動開始時（低ベース）		SE1
変動停止時（低ベース）		SE2
予告ボタン演出		HE1 SS1
セリフ予告演出②	はやく敵を見つけ出して 倒さなくちゃ大変なことに…	SE3 CG2
リーチ示唆演出		HB1
発展演出	発展	SE4
強SPリーチタイトル演出	SPリーチ演出	TG3 SE5
決めボタン演出	押せ!!	HE2 SS2

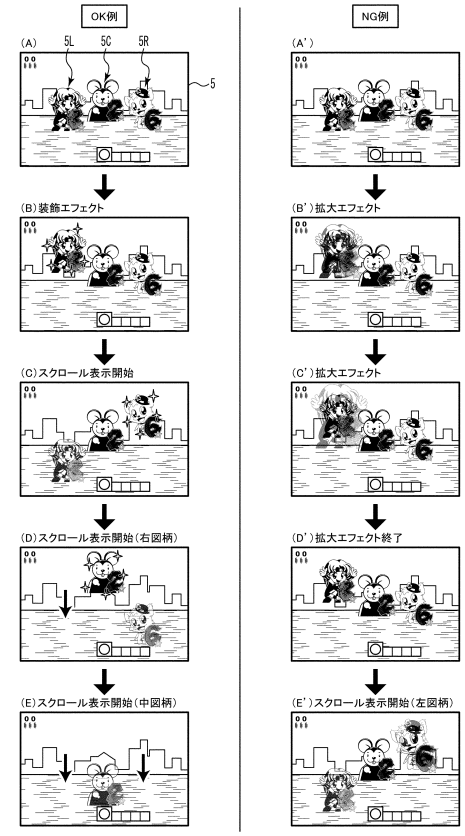
【図１５－９９】

【図15－99】



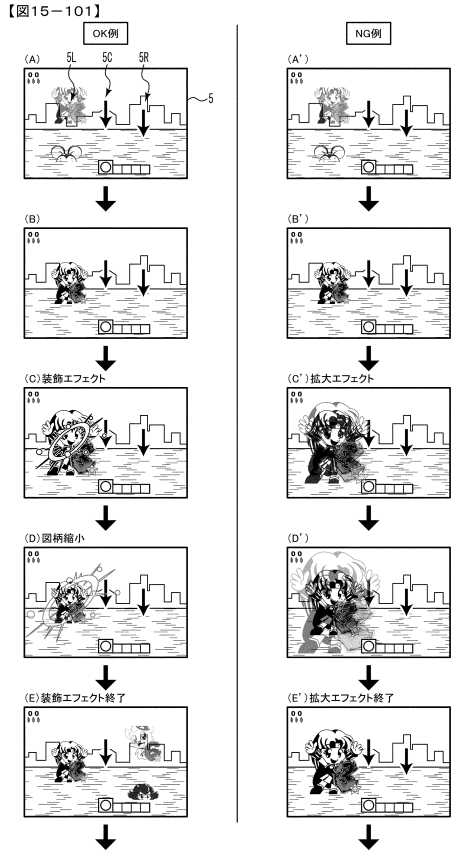
【図１５－１００】

【図15－100】



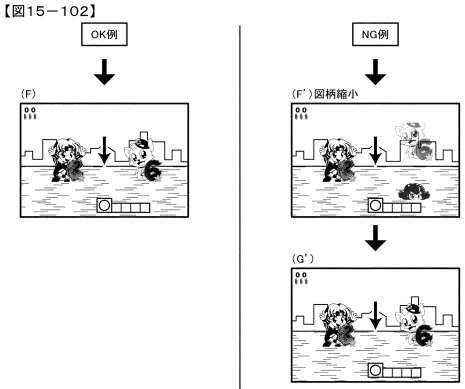
【図１５－１０１】

【図15－101】

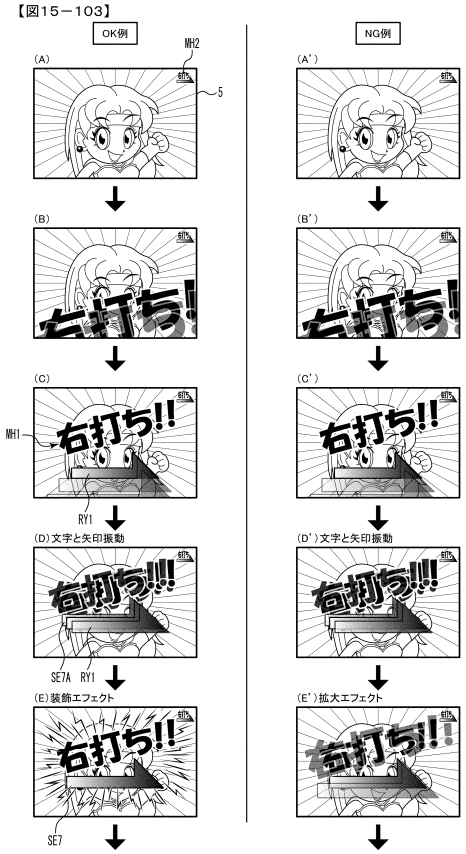


【図１５－１０２】

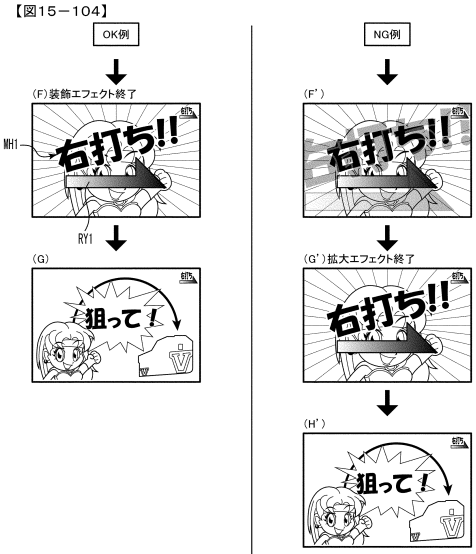
【図15－102】



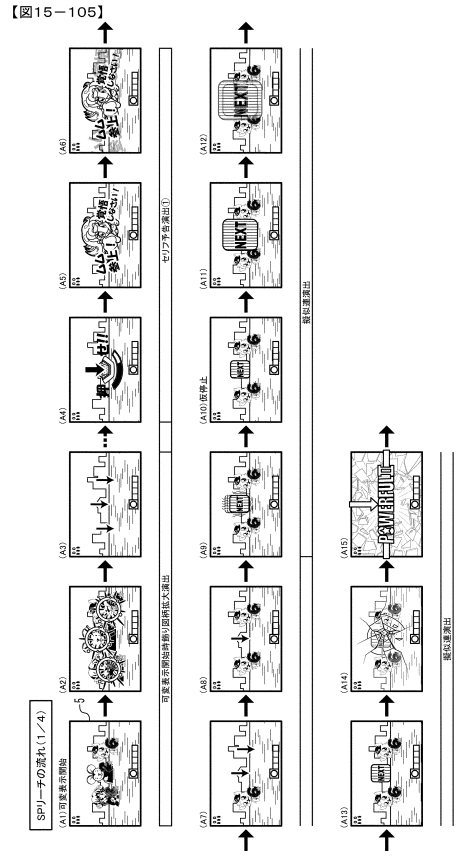
【図１５－１０３】



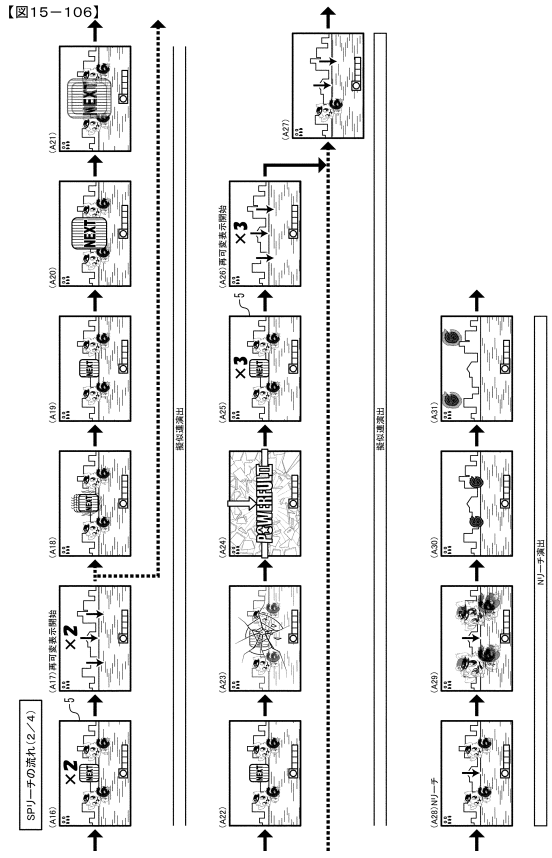
【図１５－１０４】



【図１５－１０５】

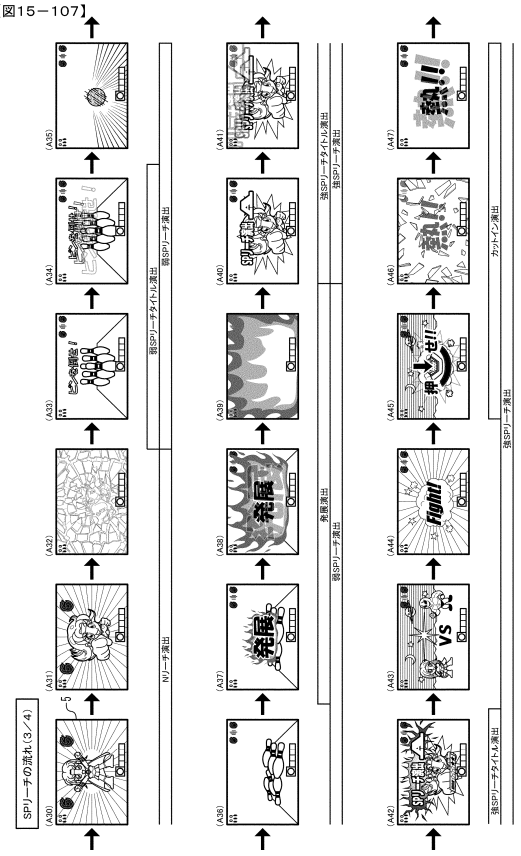


【図１５－１０６】



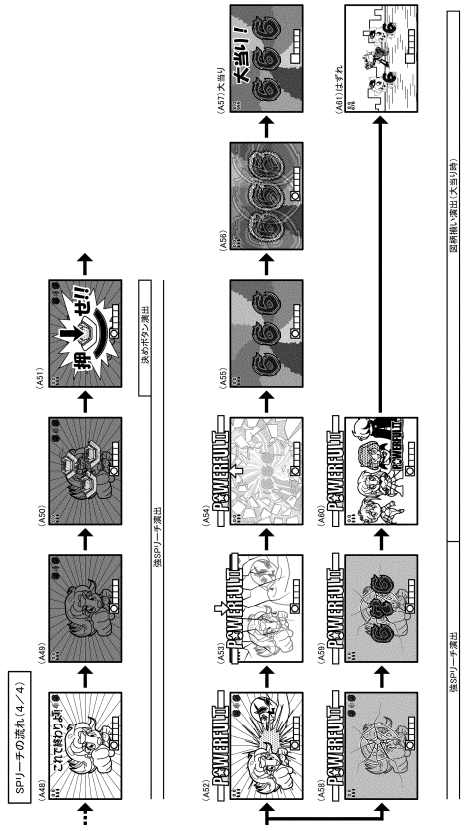
【図１５－１０７】

【図15－107】



【図１５－１０８】

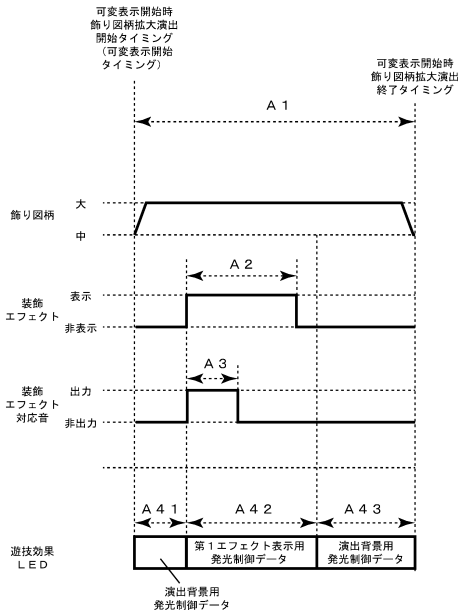
【図15－108】



【図１５－１０９】

【図15－109】

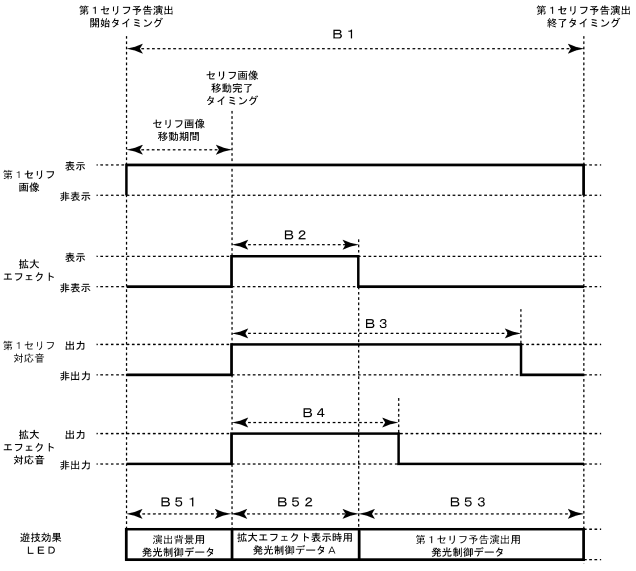
可変表示開始時飾り図柄拡大演出



【図１５－１１０】

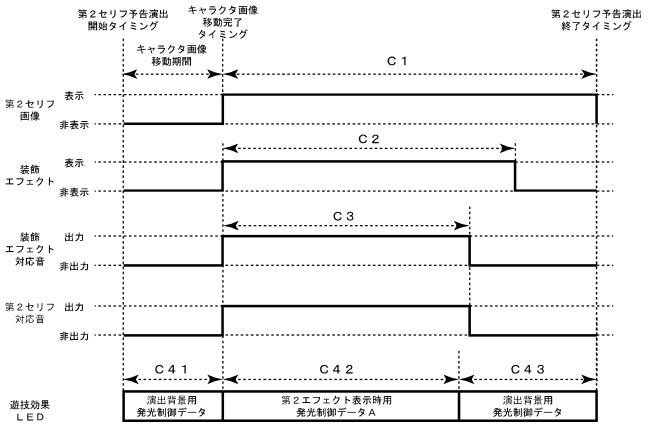
【図15－110】

第１セリフ予告演出



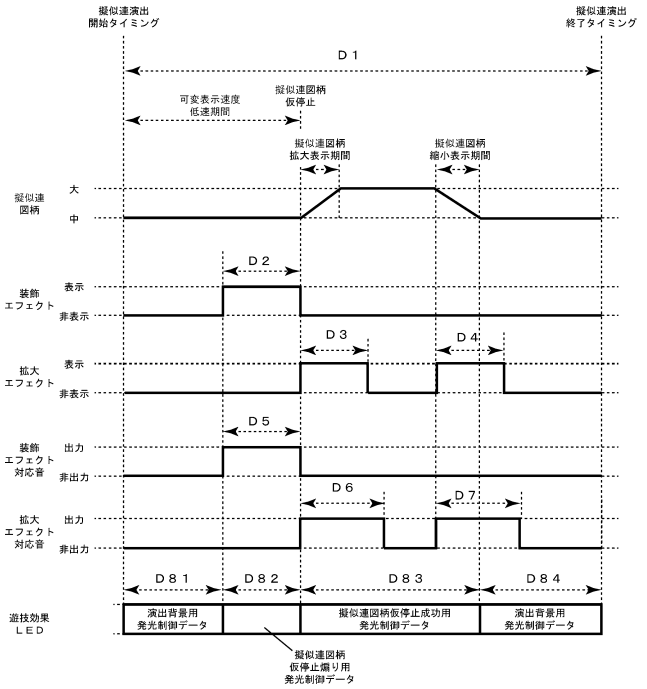
【図１５－１１１】

【図15－111】
第２セリフ予告演出



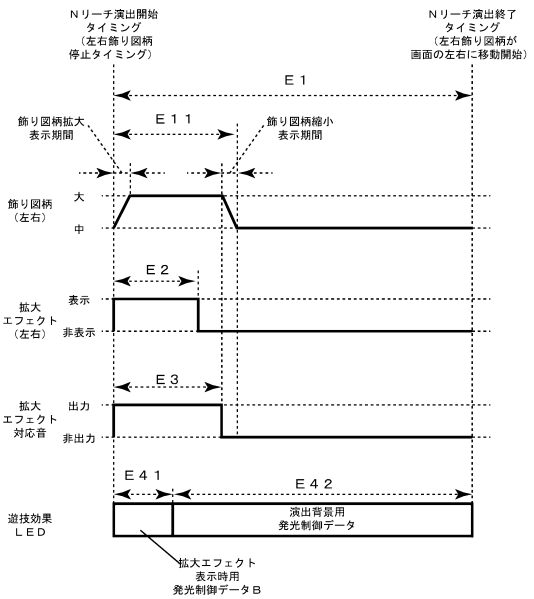
【図１５－１１２】

【図15－112】
擬似連演出



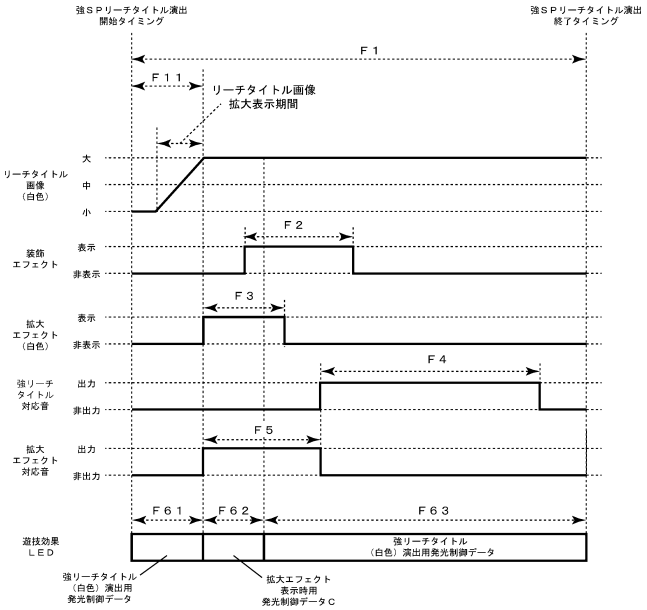
【図１５－１１３】

【図15－113】
ノーマルリーチ演出



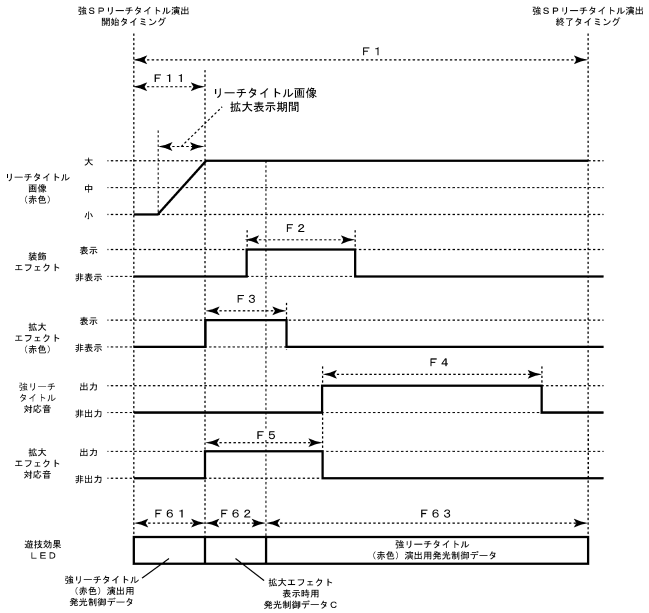
【図１５－１１４】

【図15－114】
強ＳＰリーチタイトル演出



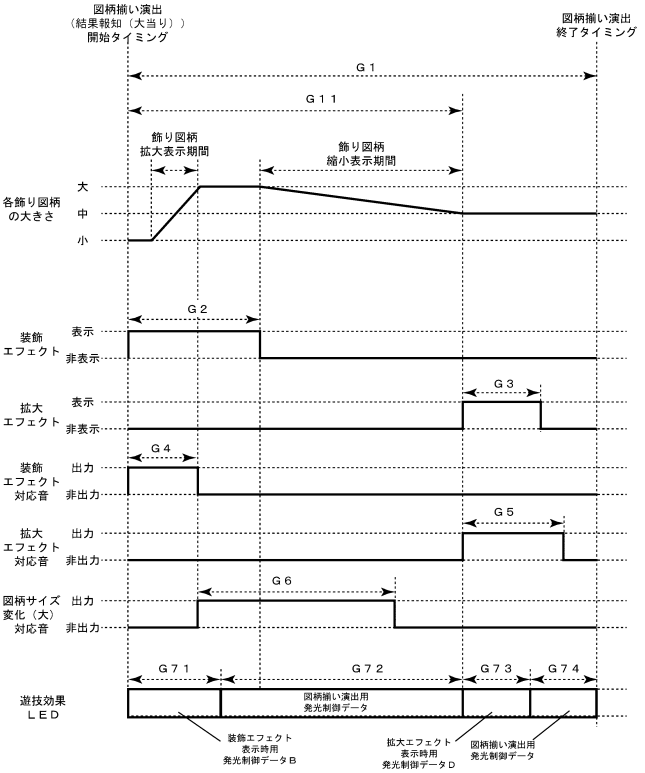
【図１５－１１５】

【図15－115】
強ＳＰリーチタイトル演出



【図１５－１１６】

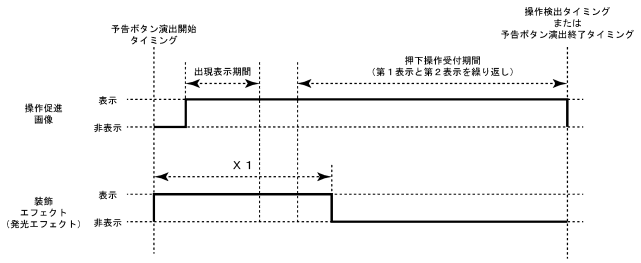
【図15－116】
図柄揃い演出



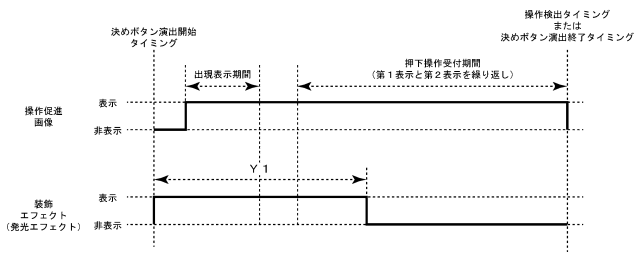
【図１５－１１７】

【図15－117】

（Ａ）予告ボタン演出（セリフ予告演出、カットイン演出前に実行）



（Ｂ）決めボタン演出（決め演出前に実行）



【図１５－１１８】

【図15－118】

	説明
Ａ１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間
Ａ２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間
Ａ３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ａ４１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における第１エフェクト表示用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ１	第１セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｂ２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｂ３	第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間
Ｂ４	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｂ５１	第１セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５３	第１セリフ予告演出における第１セリフ予告演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ１	第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｃ２	第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｃ３	第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間
Ｃ４１	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４２	第２セリフ予告演出における第２エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４３	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図１５－１１９】

【図15－119】

	説明
Ｄ１	擬似連演出における「中」の飾り図柄（擬似連図柄）の表示期間
Ｄ２	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた装飾エフェクトの表示期間
Ｄ３	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ４	擬似連演出における擬似連図柄の縮小に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ５	擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｄ６	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ７	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ８１	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８２	擬似連演出における擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８３	擬似連演出における擬似連図柄仮停止成功用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８４	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間
Ｅ１１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間
Ｅ２	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間
Ｅ３	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｅ４１	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ４２	ノーマルリーチ演出における演出背景用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図１５－１２０】

【図15－120】

	説明
Ｆ１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像の表示期間
Ｆ１１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間
Ｆ２	強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｆ３	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｆ４	強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間
Ｆ５	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｆ６１	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６２	強スーパーリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＣを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６３	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ１	図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間
Ｇ１１	図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間
Ｇ２	図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｇ３	図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｇ４	図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｇ５	図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｇ６	図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間
Ｇ７１	図柄揃い演出における装飾エフェクト表示用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７２	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７３	図柄揃い演出における拡大エフェクト変表示用発光制御データＤを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７４	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｘ１	予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｙ１	決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間

【図１５－１２１】

【図15－121】

（Ａ）可変表示開始時飾り図柄拡大演出における各期間の関係
Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３
Ａ１－Ａ２＞Ａ２

（Ｂ）第１セリフ予告演出における各期間の関係
Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４
Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４
Ｂ１－Ｂ２＞Ｂ２

（Ｃ）第２セリフ予告演出における各期間の関係
Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３

（Ｄ）擬似連演出における各期間の関係
Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞Ｄ５、Ｄ１＞Ｄ６、Ｄ１＞Ｄ７
Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７
Ｄ２＝Ｄ５、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４
Ｄ１－Ｄ２＞Ｄ２、Ｄ１－Ｄ３＞Ｄ３、Ｄ１－Ｄ４＞Ｄ４
Ｄ２＞Ｄ３、Ｄ２＞Ｄ４

（Ｅ）ノーマルリーチ演出における各期間の関係
Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３
Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２
Ｅ１－Ｅ２＞Ｅ２

（Ｆ）強スーパーリーチタイトル演出における各期間の関係
Ｆ１＞Ｆ１１、Ｆ１＞Ｆ２、Ｆ１＞Ｆ３、Ｆ１＞Ｆ４、Ｆ１＞Ｆ５
Ｆ５＞Ｆ３
Ｆ１－Ｆ２＞Ｆ２、Ｆ１－Ｆ３＞Ｆ３
Ｆ２＞Ｆ３

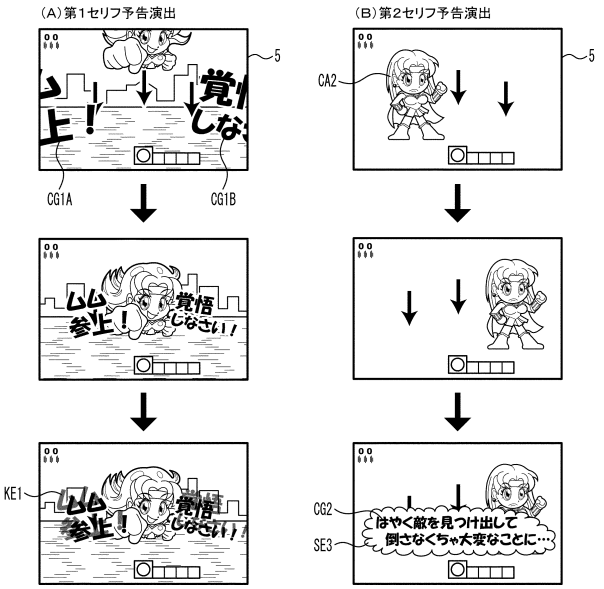
（Ｇ）図柄揃い演出における各期間の関係
Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６
Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３
Ｇ１－Ｇ２＞Ｇ２、Ｇ１－Ｇ３＞Ｇ３
Ｇ２＞Ｇ３

（Ｈ）予告ボタン演出と決めボタン演出における各期間の関係
Ｙ１＞Ｘ１

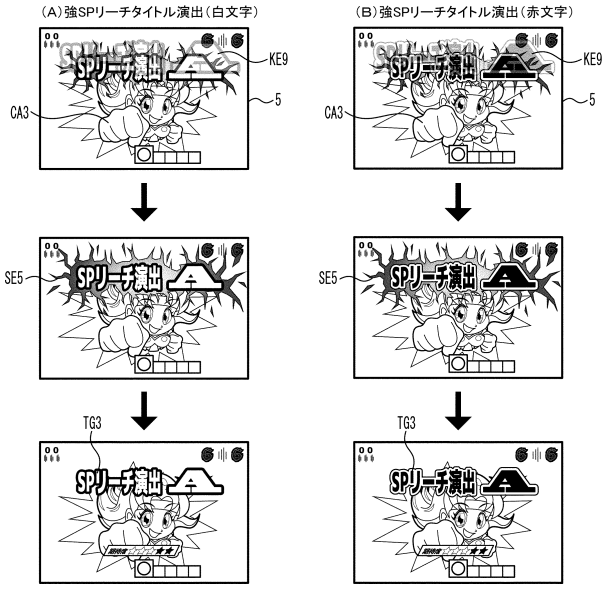
【図１５－１２２】

【図15－122】

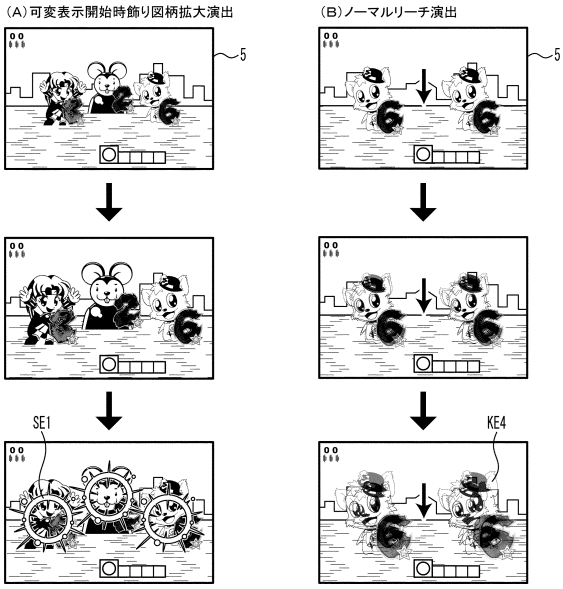
セリフ予告演出の比較



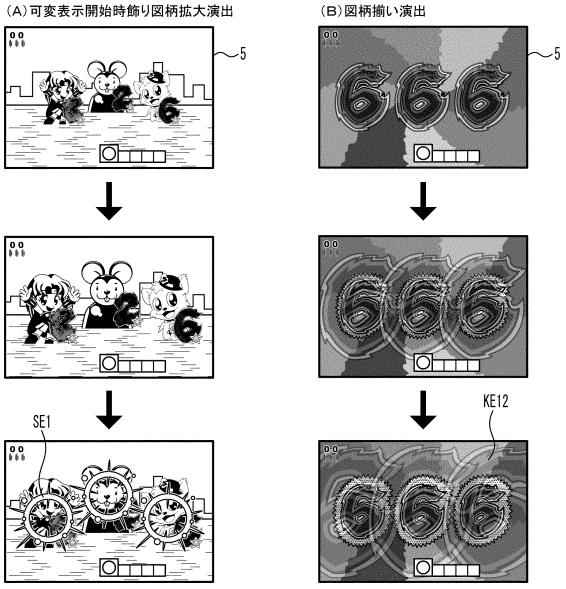
【図１５－１２３】
【図15－123】
強SPリーチタイトル演出の比較



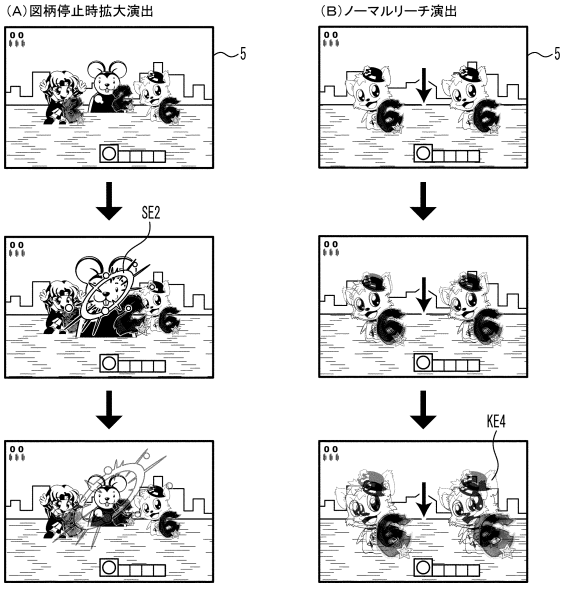
【図１５－１２４】
【図15－124】
可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



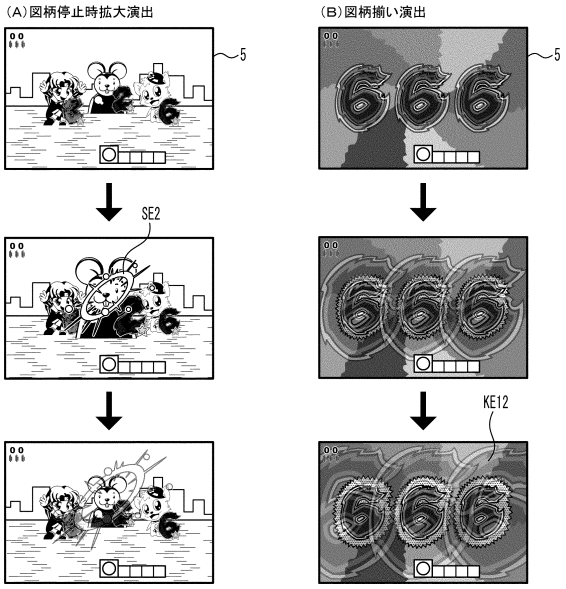
【図１５－１２５】
【図15－125】
可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較



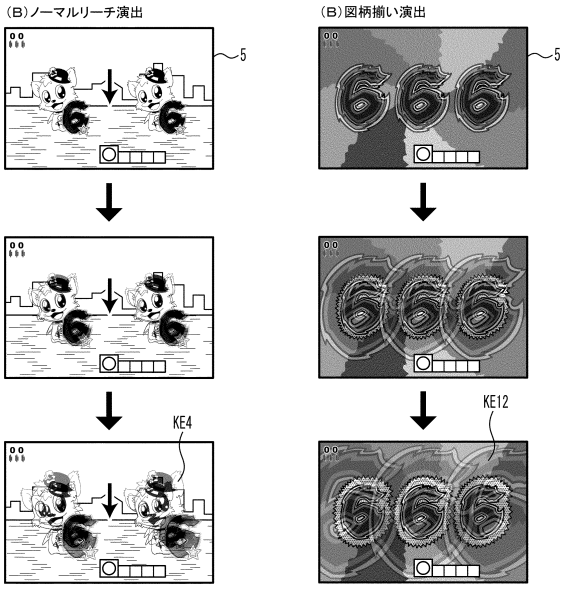
【図１５－１２６】
【図15－126】
図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



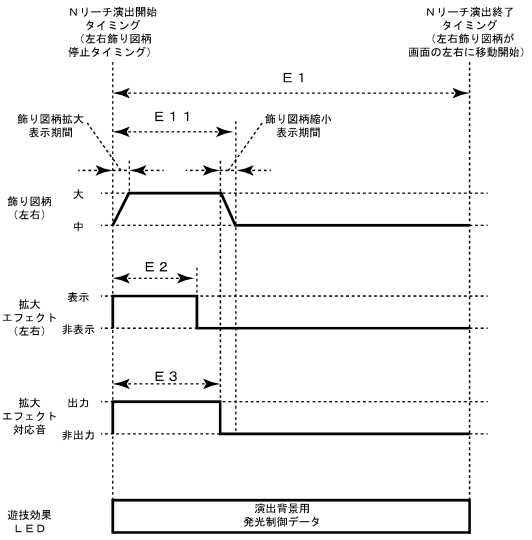
【図１５－１２７】
【図15－127】
図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較



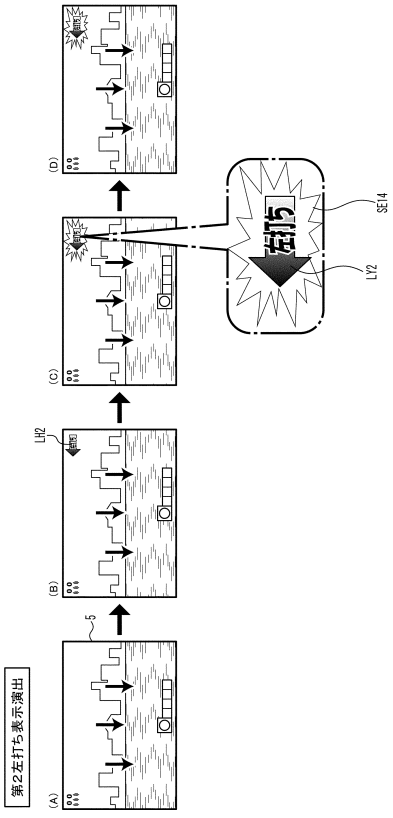
【図１５－１２８】
【図15－128】
ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較



【図１５－１２９】
【図15－129】
ノーマルリーチ演出



【図１５－１３０】
【図15－130】



【図１５－１３１】

【図15－131】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～49	大当りC
	50～99	大当りD

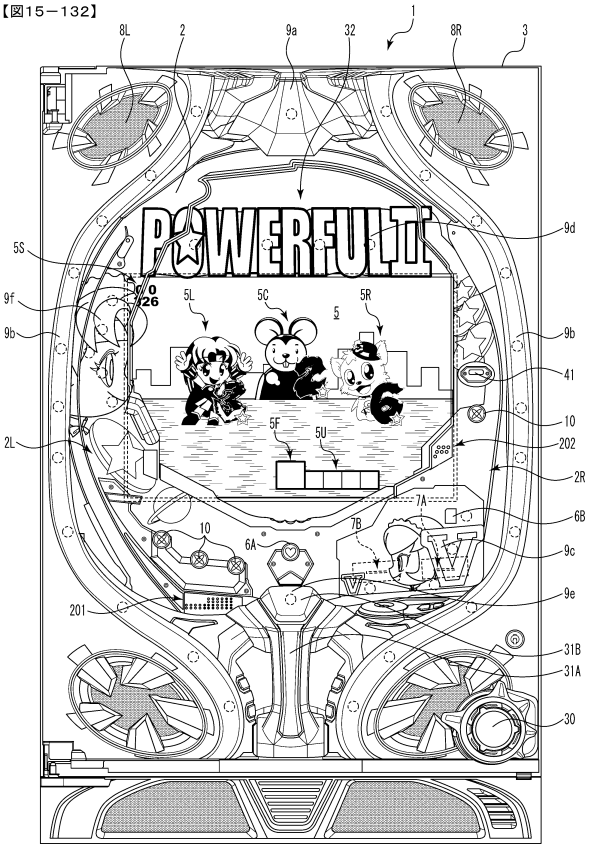
(B) 大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回 (100回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	10
大当りD	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	8

※：大当りB～大当りDにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

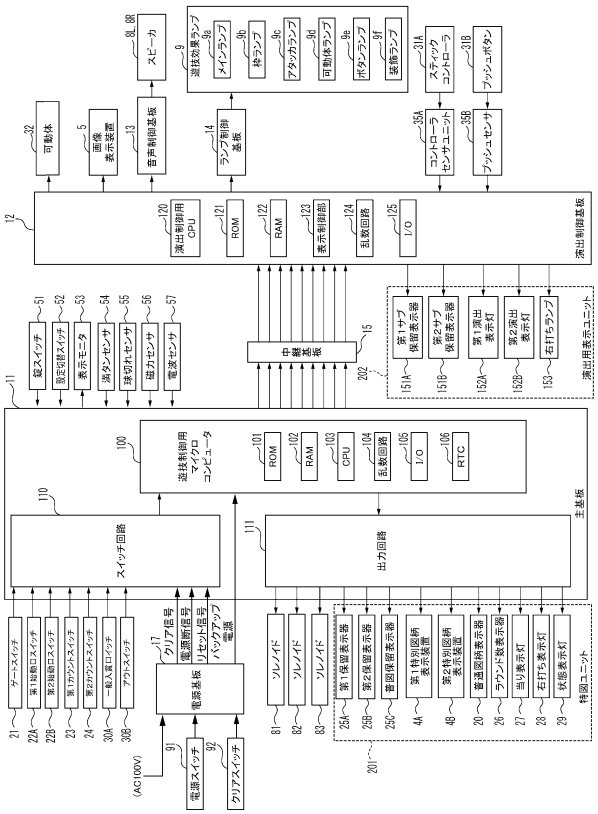
【図１５－１３２】

【図15－132】



【図１５－１３３】

【図15－133】



【図１５－１３４】

【図15－134】

【図１５－１３５】

【図15－135】

（Ａ）

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	
レイヤ１４画像描画領域	事前報知対応画像、警告報知対応画像	
レイヤ１５画像描画領域	エラー対応画像（球切れエラー、満タンエラー用）	
レイヤ１６画像描画領域	コンプリート機能作動対応画像	
レイヤ１７画像描画領域	エラー対応画像（電波エラー、磁石エラー用）	高

（Ｂ）

輝度データ格納領域	主な発光対象	発光優先度
第１輝度データ格納領域	背景画像	低
第２輝度データ格納領域	コンプリート機能作動対応画像	
第３輝度データ格納領域	エラー対応画像	高

【図１５－１３６】

【図15－136】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
AD	XX	MY状態指定	MY状態を指定
AF	XX	コンプリート機能制御指定	コンプリート機能の制御状態を指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	C	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
E0	XX	エラー通知	エラーの発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

【図１５－１３７】

【図15－137】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	指定内容
AD	00	第1MY状態指定	残り95000～94001発指定
AD	01	第2MY状態指定	残り94000～93001発指定
AD	02	第3MY状態指定	残り93000～92001発指定
⋮	⋮	⋮	⋮
AD	57	第88MY状態指定	残り8000～7001発指定
AD	58	第89MY状態指定	残り7000～6001発指定
AD	59	第90MY状態指定	残り6000～5001発指定
AD	5A	第91MY状態指定	残り5000～4001発指定
AD	5B	第92MY状態指定	残り4000～3001発指定
AD	5C	第93MY状態指定	残り3000～2001発指定
AD	5D	第94MY状態指定	残り2000～1001発指定
AD	5E	第95MY状態指定	残り1000～1発指定
AD	5F	第96MY状態指定	残り0発指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
AF	00	第1コンプリート機能制御指定	残り5001発以上指定
AF	01	第2コンプリート機能制御指定	残り1～5000発指定
AF	02	第3コンプリート機能制御指定	大当り中にコンプリート機能の作動条件を満たしたことの指定
AF	03	第4コンプリート機能制御指定	コンプリート機能が作動したことの指定

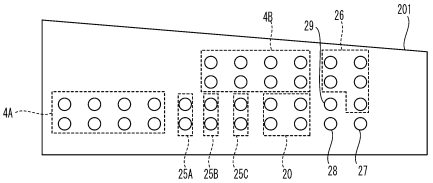
（Ｃ）

MODE	EXT	名称	指定内容
E0	00	球切れエラー通知	球切れエラー発生を通知
E0	01	満タンエラー通知	満タンエラー発生を通知
E0	02	磁石エラー通知	磁石エラー発生を通知
E0	03	電波エラー通知	電波エラー発生を通知

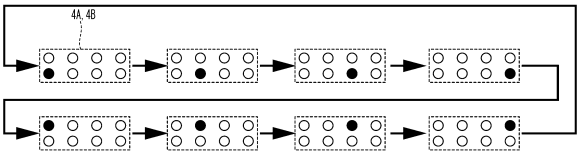
【図１５－１３８】

【図15－138】

（Ａ）特図ユニット

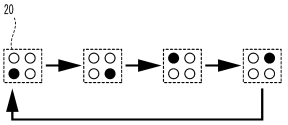


（Ｂ）特別図柄の１周期の点灯態様



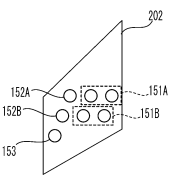
※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｃ）普通図柄の１周期の点灯態様

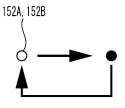


※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｄ）演出用表示ユニット



（Ｅ）演出表示灯の１周期の点灯態様

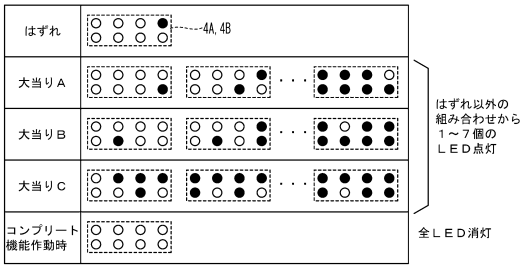


※：２４０ｍｓ毎に点灯・消灯を切替

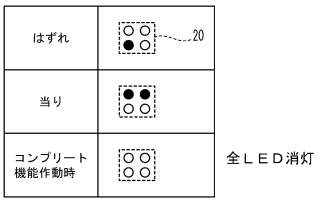
【図１５－１３９】

【図15－139】

（Ａ）特別図柄の態様

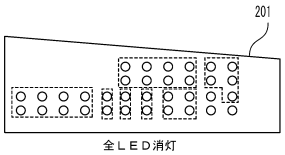


（Ｂ）普通図柄の停止態様

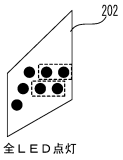


（Ｃ）コンプリート機能作動時の演出表示灯点灯態様

（Ｅ）コンプリート機能作動時の特図ユニット



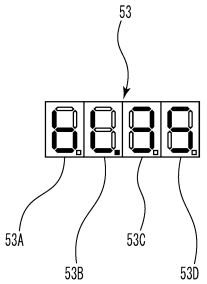
（Ｆ）コンプリート機能作動時の演出用表示ユニット



【図１５－１４０】

【図15－140】

（Ａ）



（Ｂ）７セグ＋ドット

表示内容	略記	１、２桁目		３、４桁目
ベースＬ（％）	bL.	b	L.	00～99
ベース１（％）	B1.	b	1.	00～99
ベース２（％）	B2.	b	2.	00～99
ベース３（％）	B3.	b	3.	00～99

（Ｃ）ベース

表示内容	説明
ベースＬ（％）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（計測中のリアルタイム値）
ベース１（％）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（１回前の６０００個の累計値）
ベース２（％）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（２回前の６０００個の累計値）
ベース３（％）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（３回前の６０００個の累計値）

【図１５－１４１】

【図15－141】

（Ａ）ソレノイド出力用ポート

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート０	０	普通電動役物ソレノイド	１	オン
	１	大入賞口ソレノイド１	１	オン
	２	大入賞口ソレノイド２	１	オン
	３	未使用	—	—
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—

（Ｂ）磁石センサ制御信号・ＤＧコモン出力用ポート

出力ポート１	０	磁石センサ制御信号	１	オン
	１	未使用	—	—
	２	未使用	—	—
	３	ＤＧ１	１	オン
	４	ＤＧ２	１	オン
	５	ＤＧ３	１	オン
	６	ＤＧ４	１	オン
	７	ＤＧ５	１	オン

（Ｃ）遊技情報出力用ポート（外端）

出力ポート２	０	全図柄確定回数（盤用情報信号１）	１	オン
	１	全始動口（盤用情報信号２）	１	オン
	２	大当り１（盤用情報信号３）	１	オン
	３	大当り２（盤用情報信号４）	１	オン
	４	大当り３（盤用情報信号５）	１	オン
	５	アウト（盤用情報信号６）	１	オン
	６	入賞（盤用情報信号７）	１	オン
	７	セキュリティ（盤用情報信号８）	１	オン

【図１５－１４２】

【図15－142】

性能表示出力用ポート

出力ポート１０（ＤＧ１）	０	性能表示１－１	１	オン
	１	性能表示１－２	１	オン
	２	性能表示１－３	１	オン
	３	性能表示１－４	１	オン
	４	性能表示１－５	１	オン
	５	性能表示１－６	１	オン
	６	性能表示１－７	１	オン
	７	性能表示１－８	１	オン
出力ポート１０（ＤＧ２）	０	性能表示２－１	１	オン
	１	性能表示２－２	１	オン
	２	性能表示２－３	１	オン
	３	性能表示２－４	１	オン
	４	性能表示２－５	１	オン
	５	性能表示２－６	１	オン
	６	性能表示２－７	１	オン
	７	性能表示２－８	１	オン
出力ポート１０（ＤＧ３）	０	性能表示３－１	１	オン
	１	性能表示３－２	１	オン
	２	性能表示３－３	１	オン
	３	性能表示３－４	１	オン
	４	性能表示３－５	１	オン
	５	性能表示３－６	１	オン
	６	性能表示３－７	１	オン
	７	性能表示３－８	１	オン
出力ポート１０（ＤＧ４）	０	性能表示４－１	１	オン
	１	性能表示４－２	１	オン
	２	性能表示４－３	１	オン
	３	性能表示４－４	１	オン
	４	性能表示４－５	１	オン
	５	性能表示４－６	１	オン
	６	性能表示４－７	１	オン
	７	性能表示４－８	１	オン

【図１５－１４３】

【図15－143】

ＤＧ信号出力用ポート

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート３（ＤＧ１）	０	特別図柄１－１	１	オン
	１	特別図柄１－２	１	オン
	２	特別図柄１－３	１	オン
	３	特別図柄１－４	１	オン
	４	特別図柄１－５	１	オン
	５	特別図柄１－６	１	オン
	６	特別図柄１－７	１	オン
	７	特別図柄１－８	１	オン
出力ポート３（ＤＧ２）	０	特別図柄２－１	１	オン
	１	特別図柄２－２	１	オン
	２	特別図柄２－３	１	オン
	３	特別図柄２－４	１	オン
	４	特別図柄２－５	１	オン
	５	特別図柄２－６	１	オン
	６	特別図柄２－７	１	オン
	７	特別図柄２－８	１	オン
出力ポート３（ＤＧ３）	０	始動口入賞記憶数表示灯１－１	１	オン
	１	始動口入賞記憶数表示灯１－２	１	オン
	２	始動口入賞記憶数表示灯１－３	１	オン
	３	始動口入賞記憶数表示灯１－４	１	オン
	４	普通図柄記憶数表示灯１	１	オン
	５	普通図柄記憶数表示灯２	１	オン
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—
出力ポート３（ＤＧ４）	０	普通図柄１	１	オン
	１	普通図柄２	１	オン
	２	普通図柄３	１	オン
	３	普通図柄４	１	オン
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—
出力ポート３（ＤＧ５）	０	右打ち表示灯	１	オン
	１	状態表示灯	１	オン
	２	当り表示灯	１	オン
	３	連続作動回数表示灯１	１	オン
	４	連続作動回数表示灯２	１	オン
	５	連続作動回数表示灯３	１	オン
	６	連続作動回数表示灯４	１	オン
	７	連続作動回数表示灯５	１	オン

【図１５－１４４】

【図15－144】

（Ａ）遊技情報出力用ポート２

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート１１	０	盤面出力１（盤用情報信号９）	１	オン
	１	盤面出力２（盤用情報信号１０）	１	オン
	２	盤面出力３（盤用情報信号１１）	１	オン
	３	盤面出力４（盤用情報信号１２）	１	オン
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—

（Ｂ）試験端子出力用ポート１

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート１２	０	入賞容易状態信号１	１	オン
	１	入賞容易状態信号２	１	オン
	２	入賞容易状態信号３	１	オン
	３	入賞容易状態信号４	１	オン
	４	入賞容易状態確定信号	１	オン
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—

（Ｃ）試験端子出力用ポート２

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート４	０	特別図柄１変動中信号	１	オン
	１	特別図柄１当り信号	１	オン
	２	未使用	—	—
	３	特別図柄２変動中信号	１	オン
	４	特別図柄２当り信号	１	オン
	５	特別図柄２小当り信号	—	—
	６	未使用	—	—
	７	コンプリート機能作動前信号	１	オン

（Ｄ）試験端子出力用ポート３

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート５	０	特別図柄１変動中信号	１	オン
	１	特別図柄１当り信号	１	オン
	２	未使用	—	—
	３	特別図柄２変動中信号	１	オン
	４	特別図柄２当り信号	１	オン
	５	特別図柄２小当り信号	—	—
	６	未使用	—	—
	７	コンプリート機能作動前信号	１	オン

【図１５－１４５】

【図15－145】

（Ａ）試験端子出力用ポート４

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート６	０	図柄１データｂｉｔ０	１	オン
	１	図柄１データｂｉｔ１	１	オン
	２	図柄１データｂｉｔ２	１	オン
	３	図柄１データｂｉｔ３	１	オン
	４	図柄１データｂｉｔ４	１	オン
	５	図柄１データｂｉｔ５	１	オン
	６	図柄１データｂｉｔ６	１	オン
	７	図柄１データｂｉｔ７	１	オン

（Ｂ）試験端子出力用ポート５

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート７	０	図柄２データｂｉｔ０	１	オン
	１	図柄２データｂｉｔ１	１	オン
	２	図柄２データｂｉｔ２	１	オン
	３	図柄２データｂｉｔ３	１	オン
	４	図柄２データｂｉｔ４	１	オン
	５	図柄２データｂｉｔ５	１	オン
	６	図柄２データｂｉｔ６	１	オン
	７	図柄２データｂｉｔ７	１	オン

（Ｃ）試験端子出力用ポート６

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート８	０	未使用	—	—
	１	特別図柄１変動時間短縮状態信号	１	オン
	２	未使用	—	—
	３	特別図柄２変動時間短縮状態信号	１	オン
	４	普通図柄１高確率状態信号	１	オン
	５	普通図柄１変動時間短縮状態信号	１	オン
	６	普通電動役物１開放延長状態信号	１	オン
	７	未使用	—	—

（Ｄ）試験端子出力用ポート７

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート９	０	条件装置作動中信号	１	オン
	１	役物連続作動装置作動中信号	１	オン
	２	条件装置作動領域１有効信号	１	オン
	３	特別図柄２変動時間短縮状態信号	１	オン
	４	特別電動役物１作動中信号	１	オン
	５	未使用	—	—
	６	発射位置指定信号１	１	オン
	７	未使用	—	—

【図１５－１４６】

【図15－146】

領域内処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ１

バックアップ・ソレノイド出力	バックアップ監視タイマ
	ソレノイドバッファ
・・・	・・・
特別図柄１表示制御	特別図柄１表示更新タイマ
	特別図柄１変動中表示バッファ
	特別図柄１停止表示バッファ
普通図柄表示制御	普通図柄表示更新タイマ
	普通図柄変動中表示バッファ
特別図柄	特別図柄プロセスタイマ１
	特別図柄プロセスタイマ２
	当りフラグ
	特別図柄プロセスコード
	始動口入賞記憶カウンタ１
	大当り図柄判定バッファ
	・・・
	デモ表示フラグ
普通図柄用作業領域	特別図柄プロセスコード
	普通図柄記憶カウンタ
	普通図柄当りフラグ
	普通図柄バッファ
	普通電動役物開放パターンタイマ
	普通電動役物開放ポインタ
	普通電動役物入賞個数カウンタ
	普通図柄変動パターンバッファ
	・・・
・・	・・・

【図１５－１４７】

【図15－147】

領域内処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ２

・ ・ ・	・ ・
遊技状態制御	特別図柄１判定用バッファ０
	当り図柄１判定用バッファ０
	変動パターン種別選択１用バッファ０
	変動パターン１用バッファ０
	変動パターン種別加算時間１用バッファ０
	はずれ演出選択１用バッファ０
	特別図柄１判定用バッファ１
	当り図柄１判定用バッファ１
	変動パターン種別選択１用バッファ１
	変動パターン１用バッファ１
	変動パターン種別加算時間１用バッファ１
	はずれ演出選択１用バッファ１
	特別図柄１判定用バッファ２
	当り図柄１判定用バッファ２
	変動パターン種別選択１用バッファ２
	変動パターン１用バッファ２
	変動パターン種別加算時間１用バッファ２
	はずれ演出選択１用バッファ２
	特別図柄１判定用バッファ３
	当り図柄１判定用バッファ３
	変動パターン種別選択１用バッファ３
	変動パターン１用バッファ３
	変動パターン種別加算時間１用バッファ３
	はずれ演出選択１用バッファ３
	特別図柄１判定用バッファ４
	当り図柄１判定用バッファ４
	変動パターン種別選択１用バッファ４
	変動パターン１用バッファ４
	変動パターン種別加算時間１用バッファ４
	はずれ演出選択１用バッファ４
	・ ・ ・
・ ・	・ ・

【図１５－１４８】

【図15－148】

領域内処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ３

・ ・ ・	・ ・
エラー監視	エラー報知用バッファ１
	前回不正行為監視フラグ
・ ・ ・	・ ・
コンプリート機能	前回コンプリート機能作動フラグ
	コンプリート機能作動情報タイマ

【図１５－１４９】

【図15－149】

バックアップ・ソレノイド出力	初期化処理でのクリア対象
特別図柄１表示制御	
普通図柄表示制御	
特別図柄	
普通図柄用作業領域	
遊技状態制御	
エラー監視	
コンプリート機能	

【図１５－１５０】

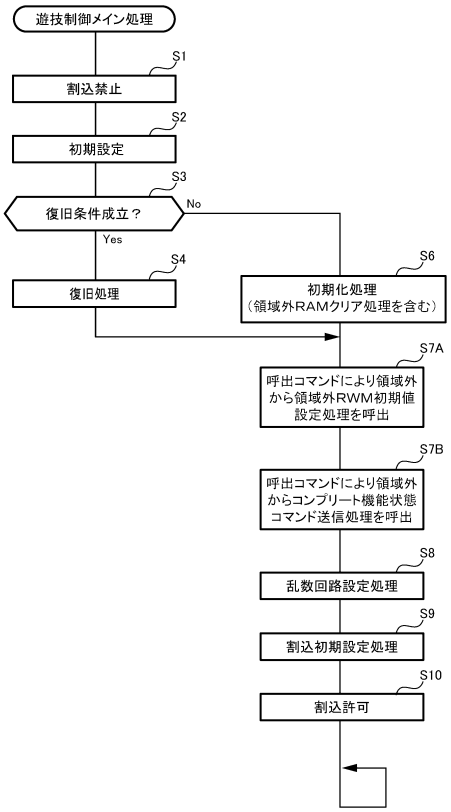
【図15－150】

領域外処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ

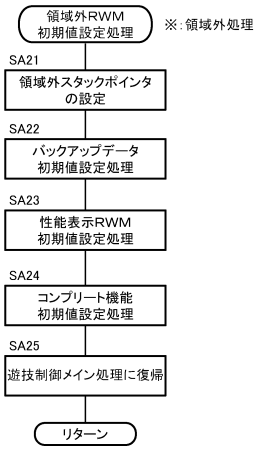
試験端子	試験端子バッファ１
	試験端子バッファ２
	試験端子バッファ３
	試験端子バッファ４
	試験端子バッファ５
	試験端子バッファ６
	試験端子バッファ７
	・ ・ ・
磁石エラー監視	磁石センサオンカウンタ
	磁石センサ信号監視フラグ
不正行為監視	不正行為監視フラグ
	・ ・ ・
コンプリート機能	コンプリート作動フラグ
	コンプリート機能カウンタ
	コンプリート機能作動管理バッファ
	コンプリート機能コマンド制御バッファ
	ＭＹ保存バッファ
	前回ＭＹ保存バッファ
性能表示モニタ用	総アウト個数カウンタ
	時短無時賞球個数カウンタ
	時短無時アウト個数カウンタ
	表示データ切替フラグ１
	除算タスクモジュール選択コード
	時短無時賞球個数演算バッファ
	３回前比率セグ表示データバッファ
	２回前比率セグ表示データバッファ
	１回前比率セグ表示データバッファ
	比率セグ表示データバッファ
	表示項目指定バッファ
	７セグ点滅周期タイマ
	７セグ表示更新周期カウンタ

領域外ＲＡＭクリア処理のクリア対象

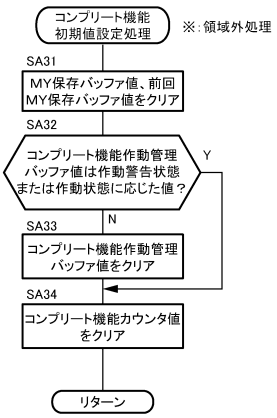
【図１５－１５１】
【図15－151】



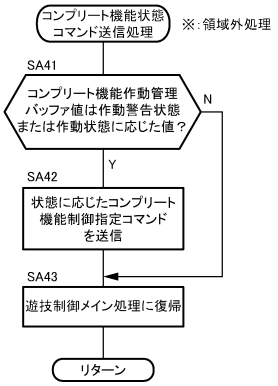
【図１５－１５２】
【図15－152】



【図１５－１５３】
【図15－153】

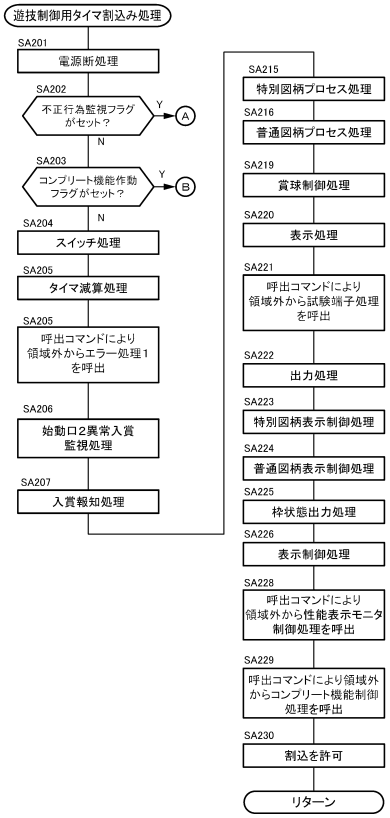


【図１５－１５４】
【図15－154】



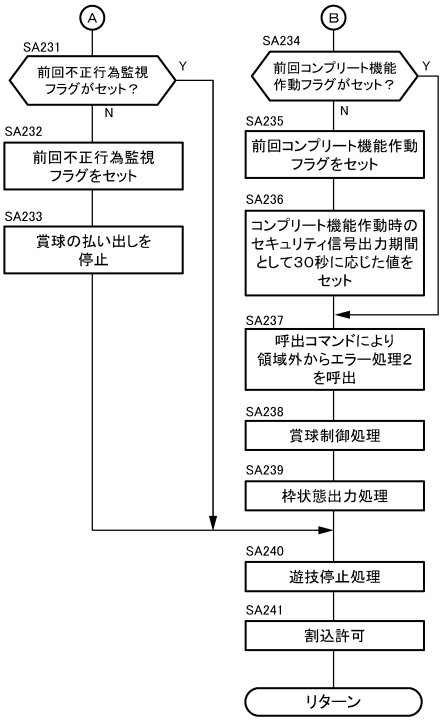
【図１５－１５５】

【図15－155】



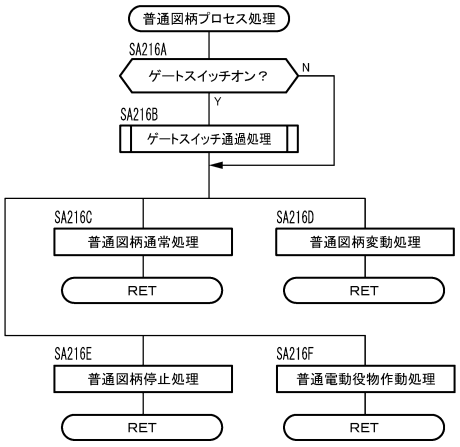
【図１５－１５６】

【図15－156】



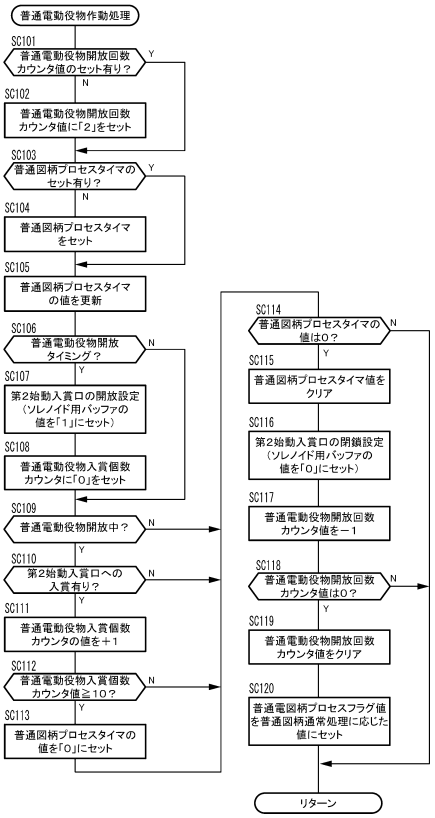
【図１５－１５７】

【図15－157】



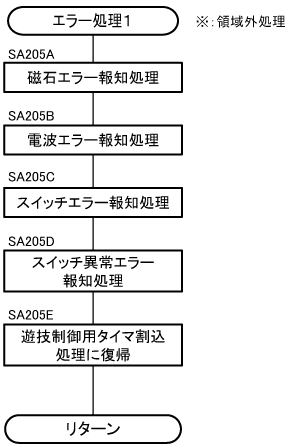
【図１５－１５８】

【図15－158】



【図１５－１５９】

【図15－159】



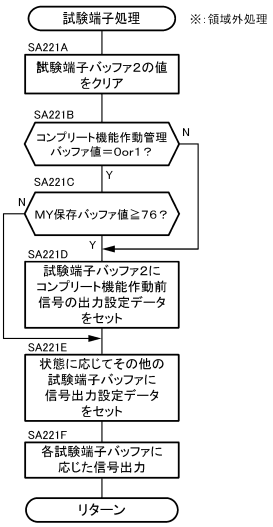
【図１５－１６０】

【図15－160】

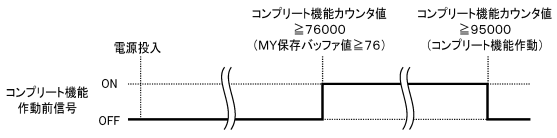
【図１５－１６１】

【図15－161】

（A）

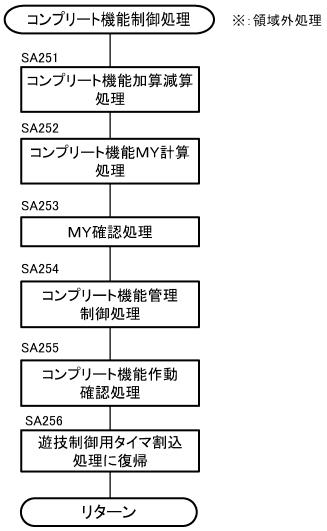


（B）



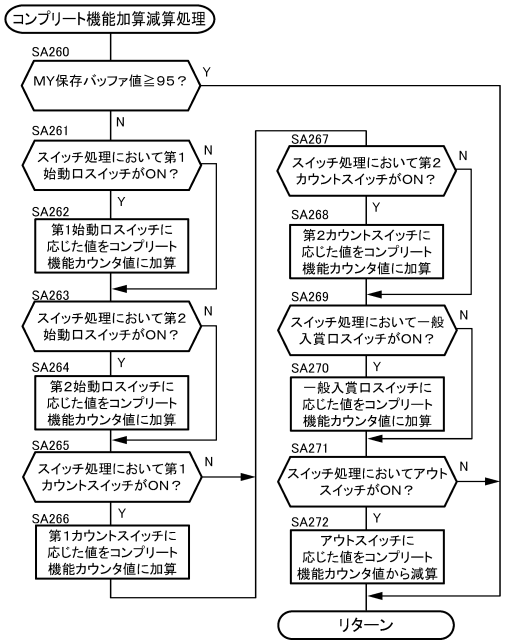
【図１５－１６２】

【図15－162】



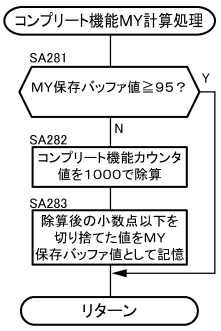
【図１５－１６３】

【図15－163】



【図１５－１６４】

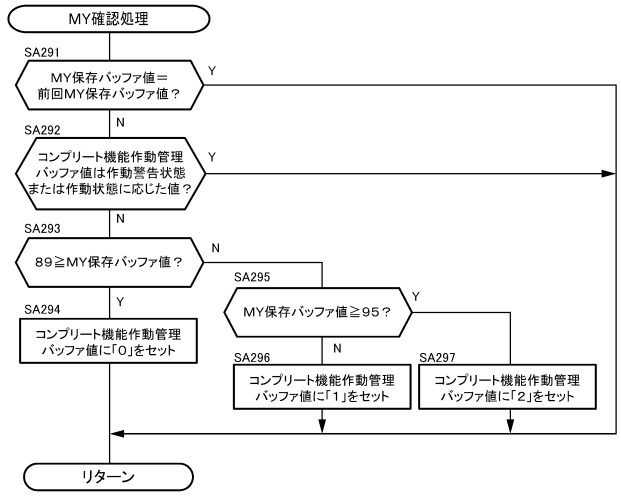
【図15－164】



【図１５－１６５】

【図15－165】

（A）



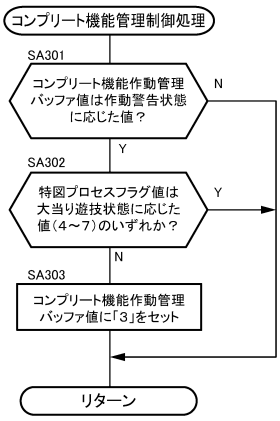
（B）

MY保存バッファ値	コンプリート機能カウンタ値	コンプリート機能作動管理バッファ値
89以下	0～89999	0
90～94	90000～94999	1（事前報知状態）
95以上	95000以上	2（作動警告状態）
	95000以上	3（作動状態）

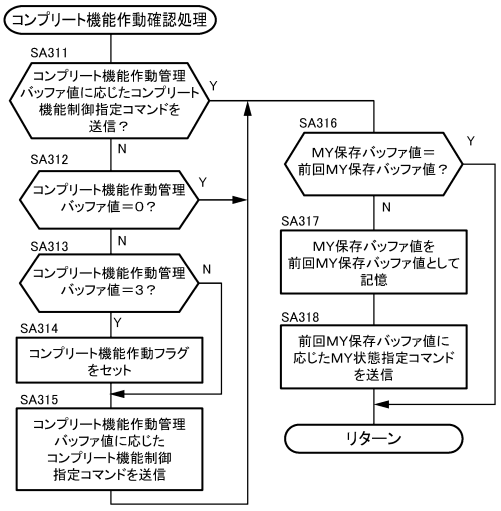
※:コンプリート機能作動管理バッファ値の2→3への更新は
コンプリート機能管理制御処理にて実行

【図１５－１６６】

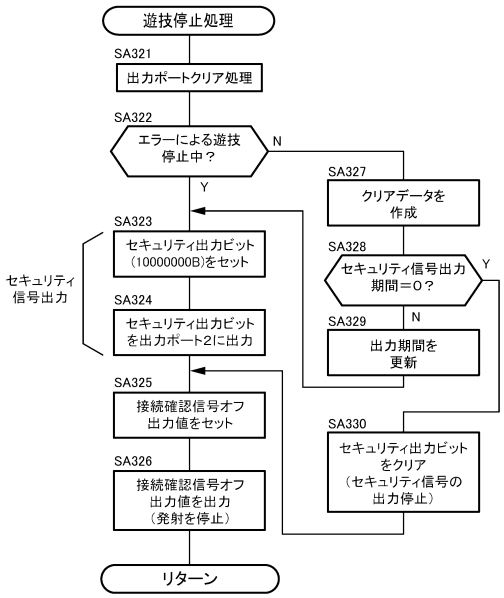
【図15－166】



【図１５－１６７】
【図15－167】

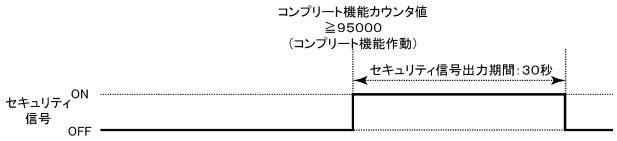


【図１５－１６８】
【図15－168】

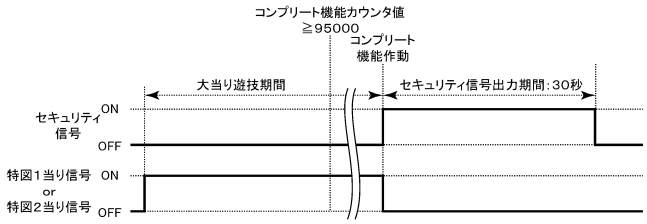


【図１５－１６９】
【図15－169】

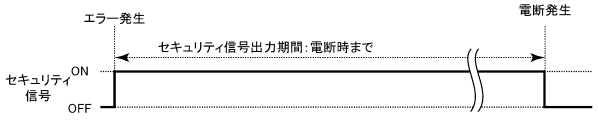
（A）コンプリート機能作動による遊技停止時のセキュリティ信号の出力態様（大当り時以外）



（B）コンプリート機能作動による遊技停止時のセキュリティ信号の出力態様（大当り時）

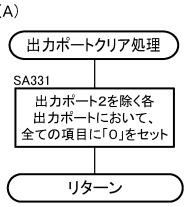


（C）エラー発生による遊技停止時のセキュリティ信号の出力態様



【図１５－１７０】
【図15－170】

（A）

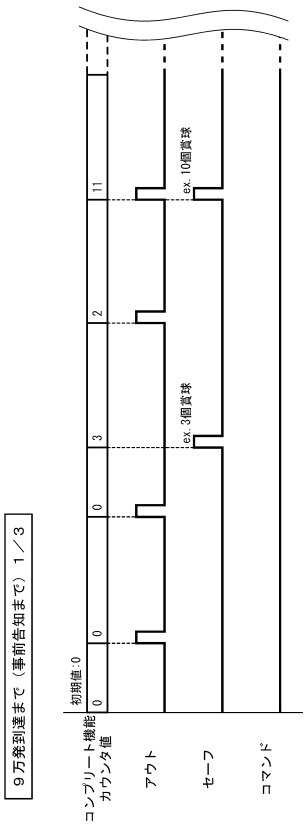


（B）

	出力ポートクリア処理実行前	出力ポートクリア処理実行後
特図ユニット	いずれかのLED点灯	全消灯
第2始動入賞口	開放or閉鎖	閉鎖
第1大入賞口	閉鎖	閉鎖
第2大入賞口	閉鎖	閉鎖

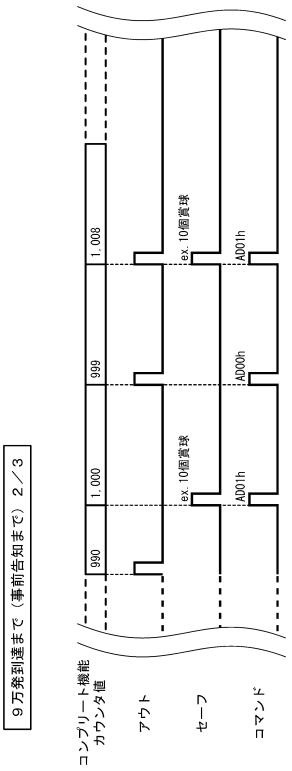
【図１５－１７１】

【図15－171】



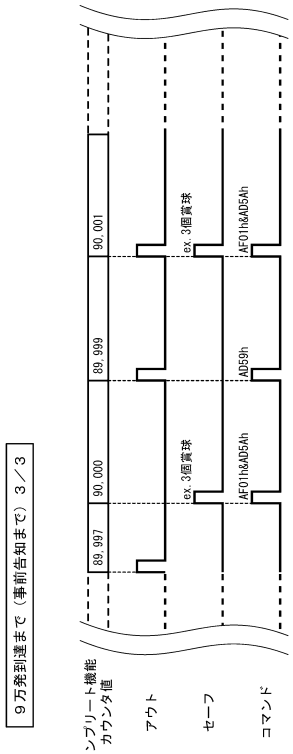
【図１５－１７２】

【図15－172】



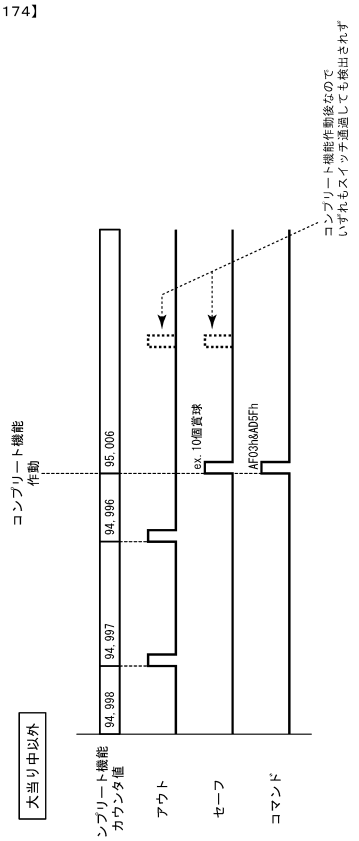
【図１５－１７３】

【図15－173】



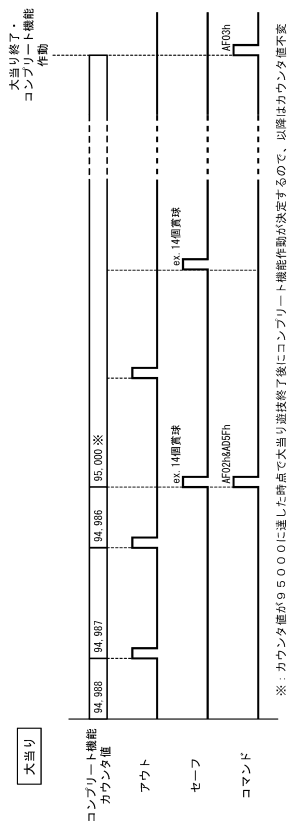
【図１５－１７４】

【図15－174】



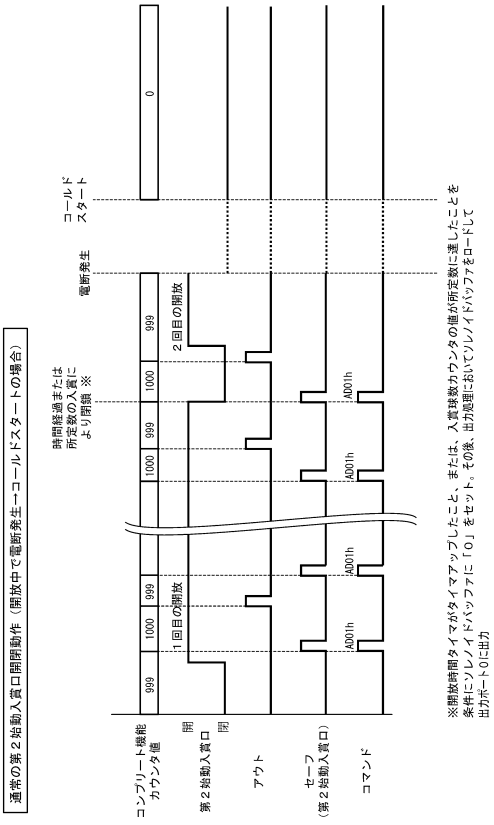
【図１５－１７５】

【図15－175】



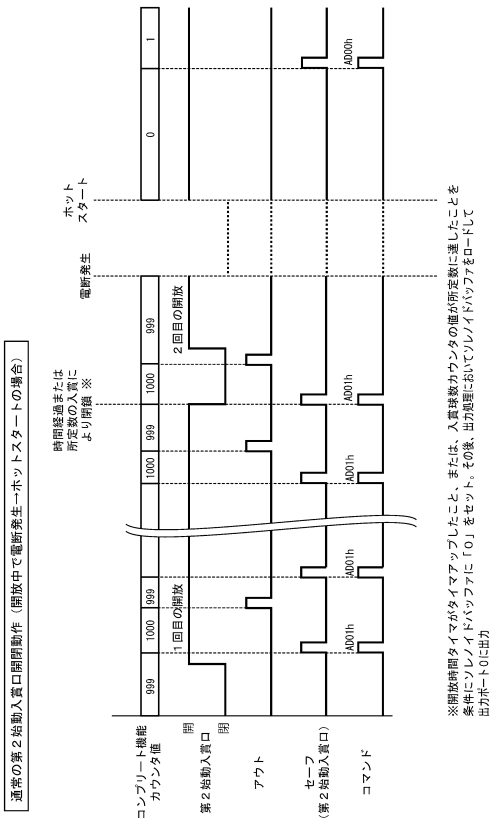
【図１５－１７６】

【図15－176】



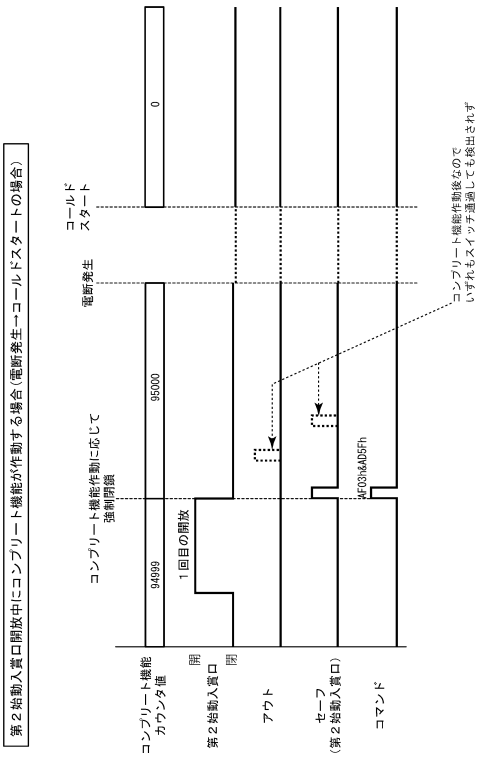
【図１５－１７７】

【図15－177】



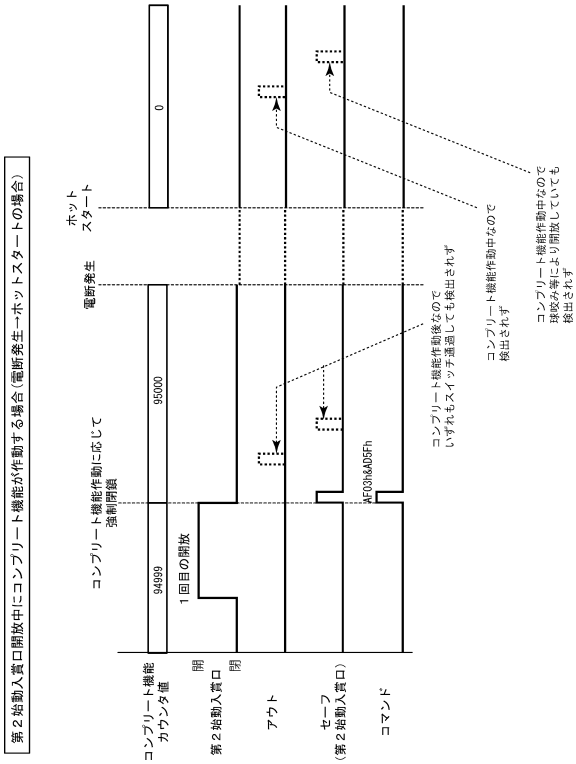
【図１５－１７８】

【図15－178】



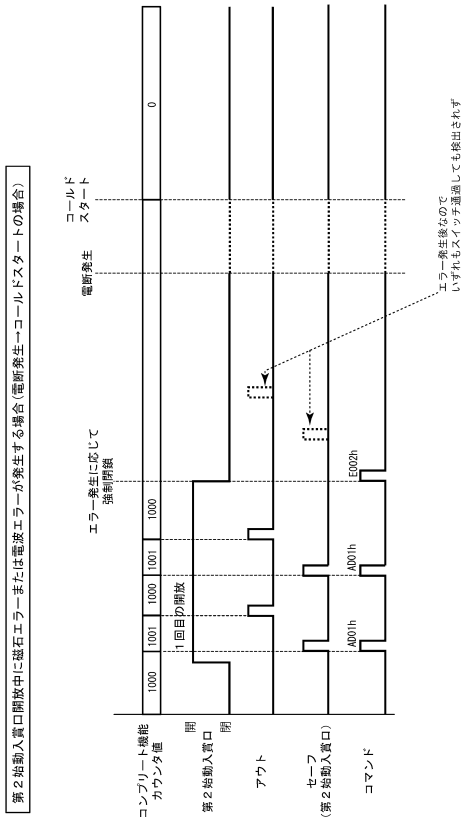
【図１５－１７９】

【図15－179】



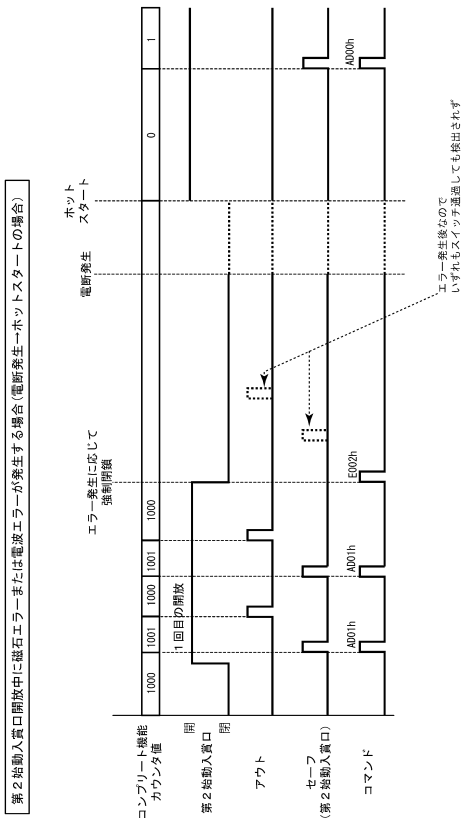
【図１５－１８０】

【図15－180】



【図１５－１８１】

【図15－181】



【図１５－１８２】

【図15－182】

（A）通常の第2始動入賞口閉鎖の際の各値

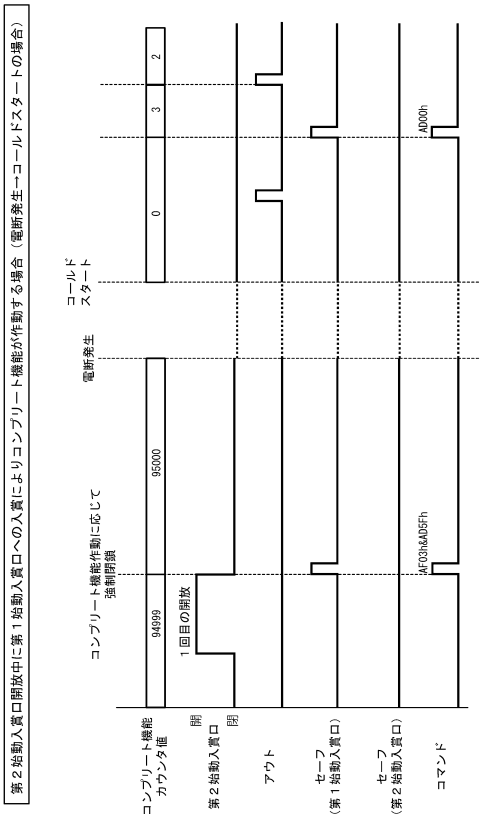
	第2始動入賞口開放時	第2始動入賞口閉鎖時
ソレノイドバッファ値	1 （開放に応じた値）	0 （閉鎖に応じた値）
出力ポート1の普通電動役物ソレノイド論理値	1 （開放に応じた値）	0 （閉鎖に応じた値）
出力ポート3（DG1～DG5）の各論理値	1or0 （状態に応じた値）	1or0 （状態に応じた値）

（B）コンプリート機能作動やエラー発生に伴う第2始動入賞口閉鎖の際の各値

	第2始動入賞口開放時（出力ポートクリア処理実行前）	第2始動入賞口閉鎖時（出力ポートクリア処理実行後）
ソレノイドバッファ値	1 （開放に応じた値）	1 （開放に応じた値）
出力ポート1の普通電動役物ソレノイド論理値	1 （開放に応じた値）	0 （閉鎖に応じた値）
出力ポート3（DG1～DG5）の各論理値	1or0 （状態に応じた値）	0 （コンプリート機能作動やエラー発生に応じた値）

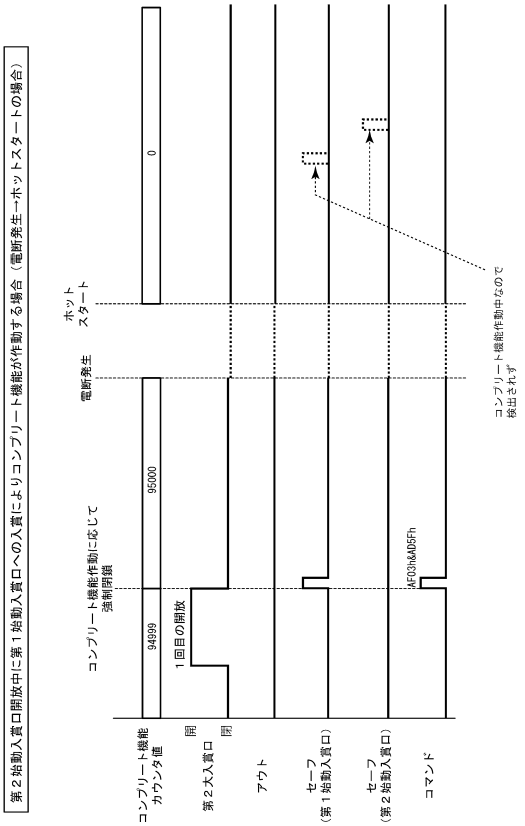
【図１５－１８３】

【図15－183】



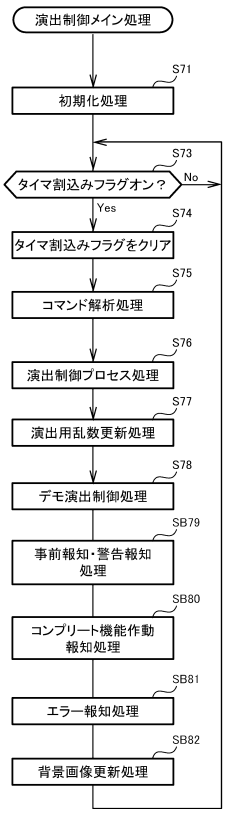
【図１５－１８４】

【図15－184】



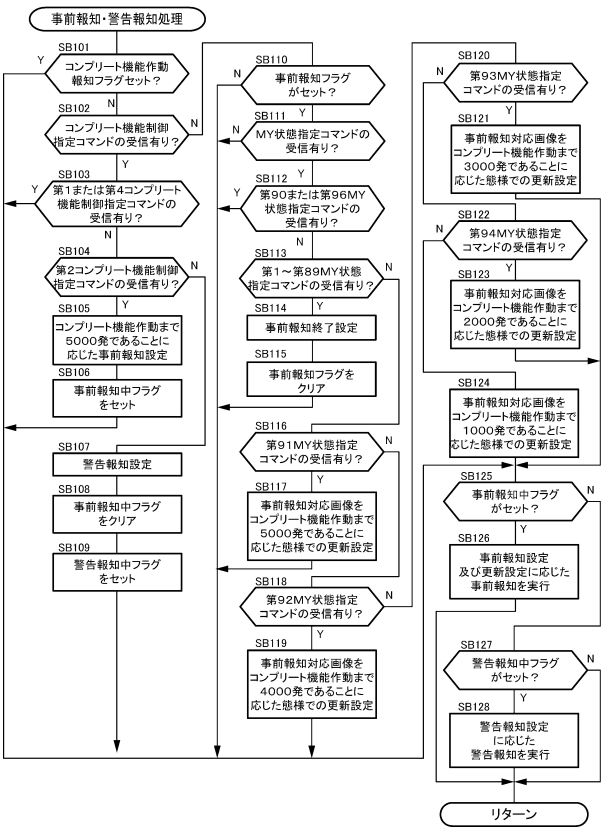
【図１５－１８５】

【図15－185】



【図１５－１８６】

【図15－186】



【図１５－１８７】

【図15－187】

遊技状態毎の背景画像

遊技状態	背景画像	表示開始タイミング	表示終了タイミング
通常状態（低確低ベース状態）	通常背景画像Ａ	・通常状態への制御時 ・可変表示開始時（抽選）	他の遊技状態への制御時
	通常背景画像Ｂ		
時短状態（低確高ベース状態）	時短背景画像Ａ	・時短状態への制御時 ・可変表示開始時（抽選）	
	時短背景画像Ｂ		
確変状態（高確高ベース状態）	確変背景画像Ａ	大当りＡ、Ｂの大当り遊技終了後の確変状態への制御時	
	確変背景画像Ｂ	大当りＣの大当り遊技終了後の確変状態への制御時	
大当り遊技状態	大当り背景画像Ａ	大当りＡ、Ｂの大当り遊技状態への制御時	
	大当り背景画像Ｂ	大当りＣの大当り遊技状態への制御時	

【図１５－１８８】

【図15－188】

（Ａ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９８９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９８９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１８９】

【図15－189】

（Ａ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１９０】

【図15－190】

（Ａ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９９９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９９９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９９９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９９９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９９９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９９９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１９１】

【図15－191】

（Ａ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１９２】

【図15－192】

（Ａ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９８９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００００１１	
	８９９９８		９００００１２	
	８９９８９		９００００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９８９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００００１１	
	８９９９８		９００００１２	
	８９９８９		９００００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１９３】

【図15－193】

（Ａ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１９４】

【図15－194】

（Ａ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９８９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００００１１	
	８９９９８		９００００１２	
	８９９８９		９００００１３	

（Ｂ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９８９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００００１１	
	８９９９８		９００００１２	
	８９９８９		９００００１３	

【図１５－１９５】

【図15－195】

（Ａ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ａ表示中の場合）

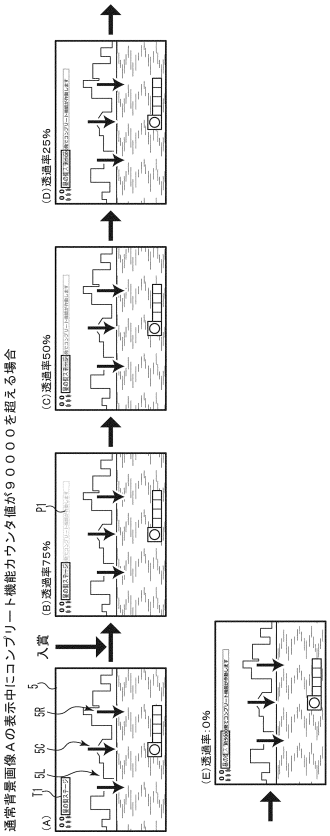
表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

（Ｂ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

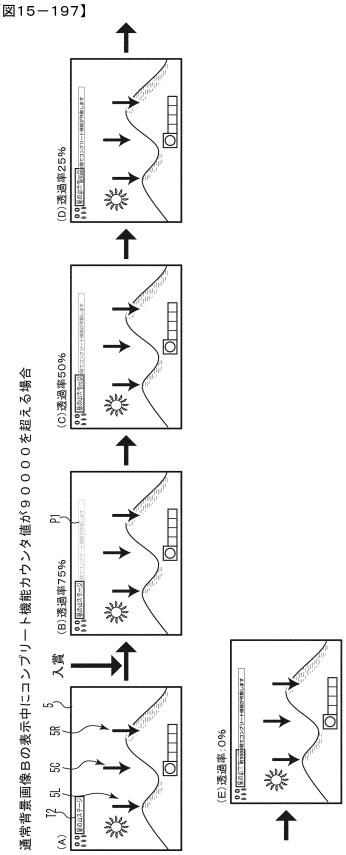
【図１５－１９６】

【図15－196】



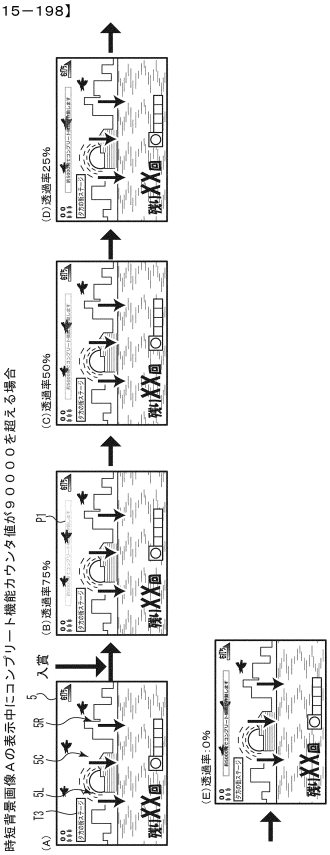
【図１５－１９７】

【図15－197】



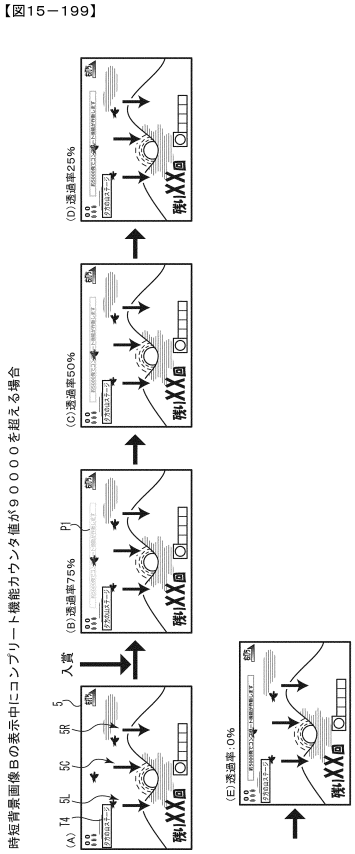
【図１５－１９８】

【図15－198】



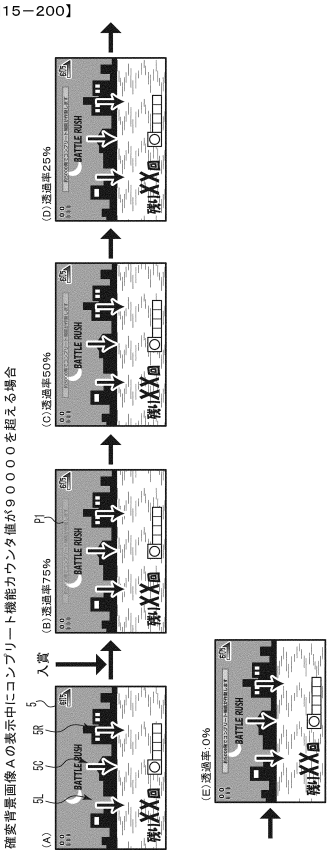
【図１５－１９９】

【図15－199】



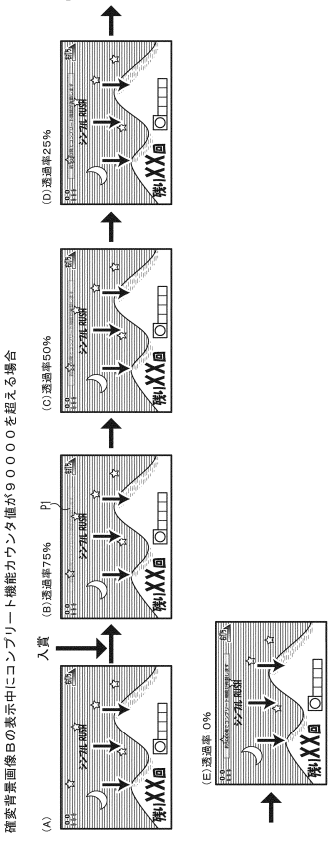
【図１５－２００】

【図15－200】



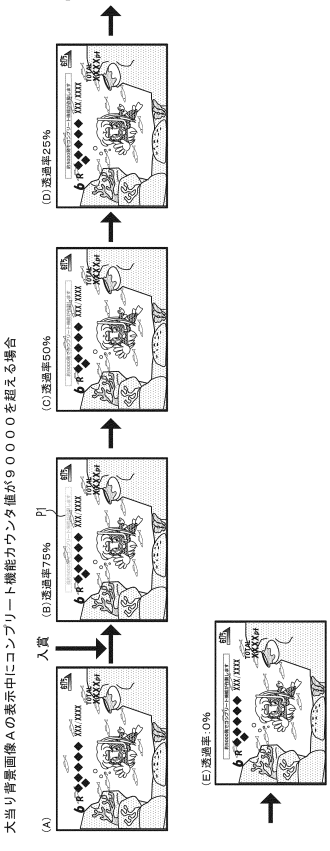
【図１５－２０１】

【図15－201】



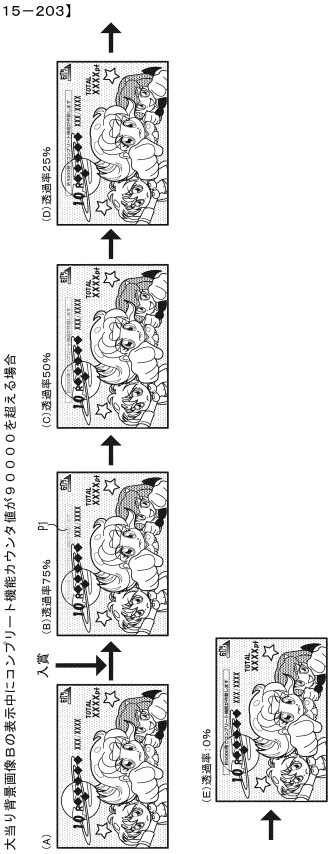
【図１５－２０２】

【図15－202】



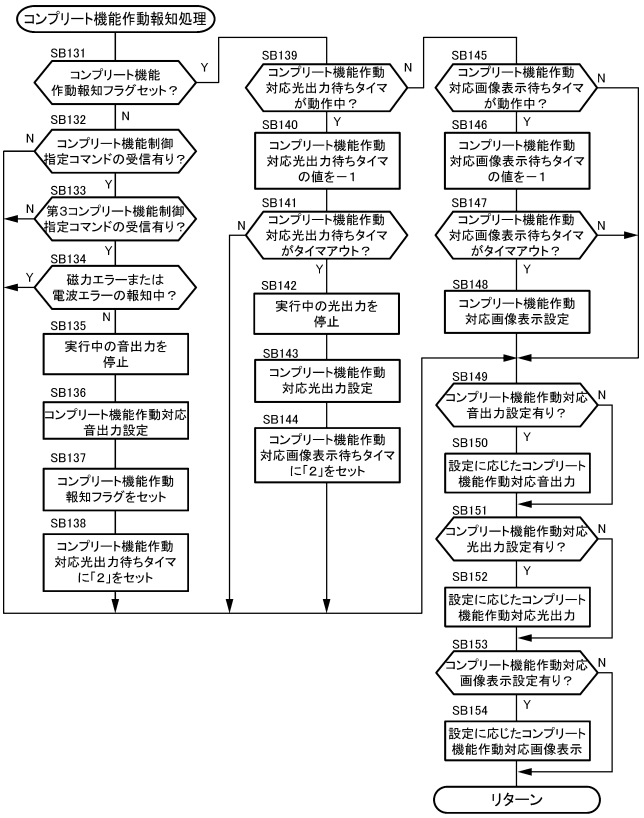
【図１５－２０３】

【図15－203】



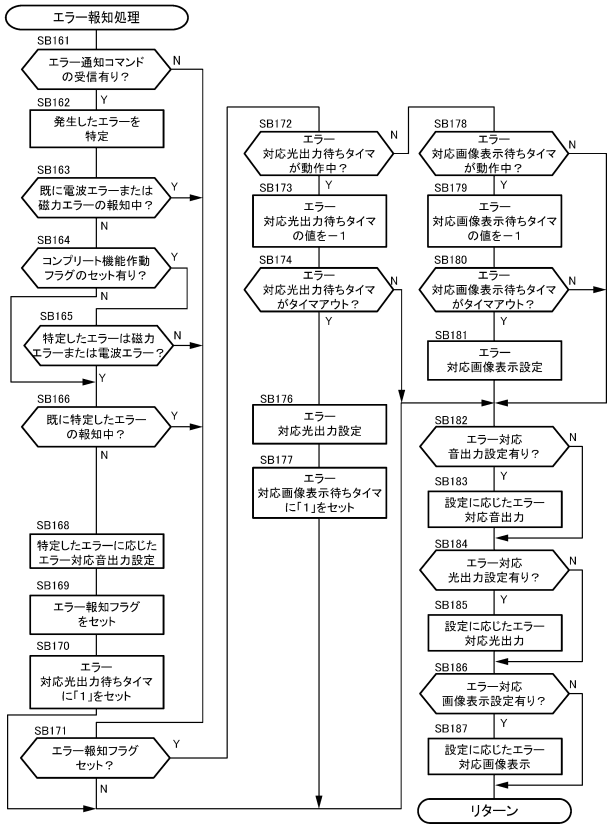
【図１５－２０４】

【図15－204】



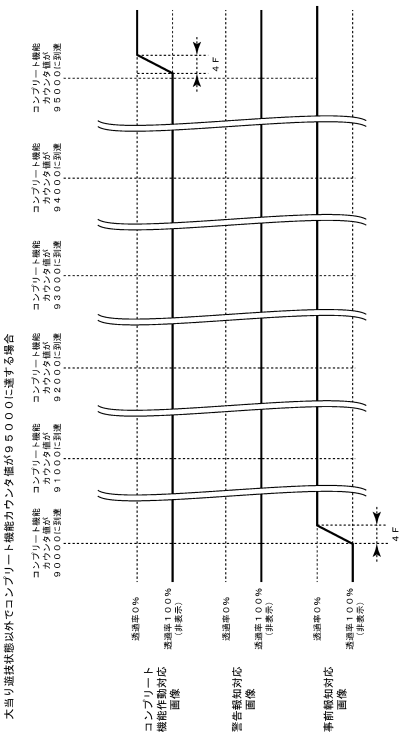
【図１５－２０５】

【図15－205】



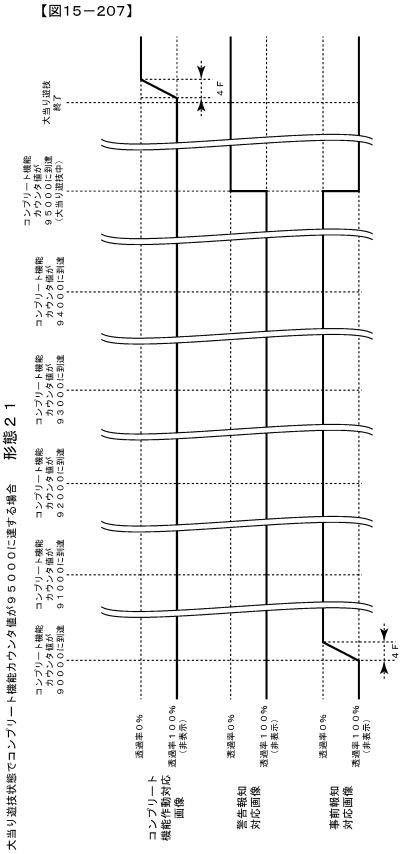
【図１５－２０６】

【図15－206】



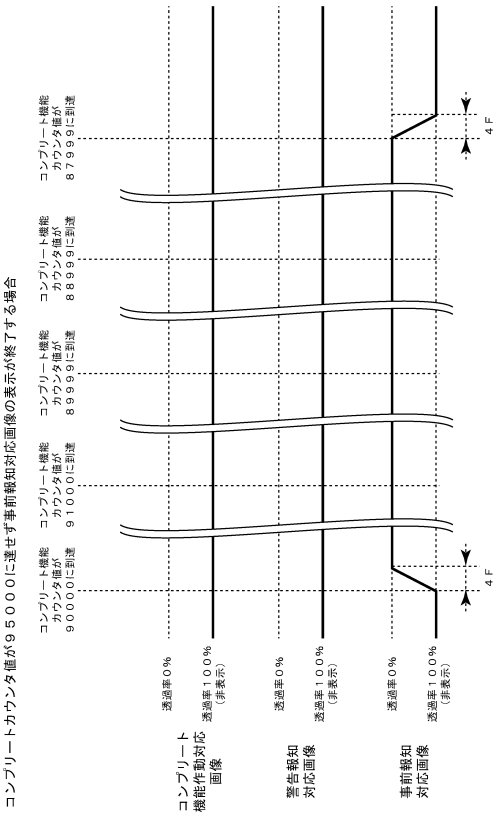
【図１５－２０７】

【図15－207】



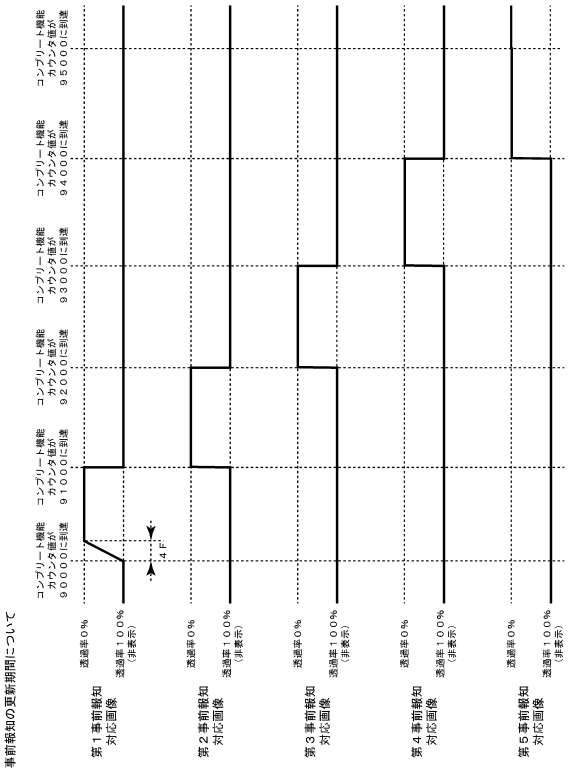
【図１５－２０８】

【図15－208】



【図１５－２０９】

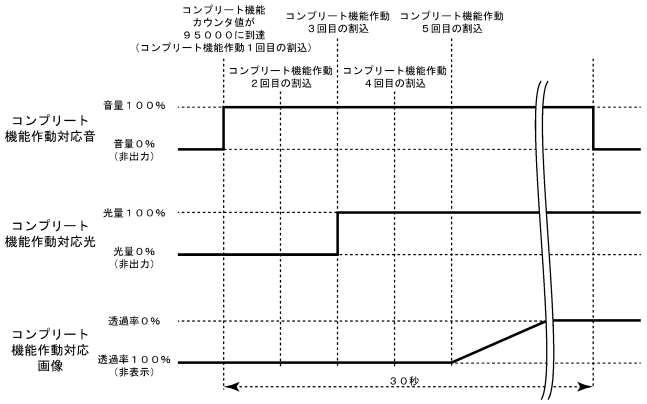
【図15－209】



【図１５－２１０】

【図15－210】

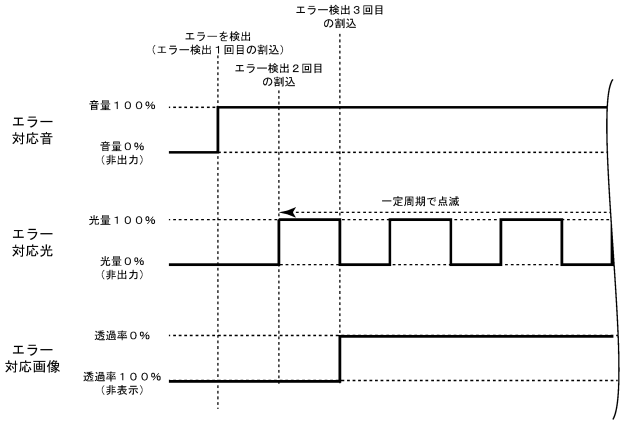
コンプリート機能作動時の出力タイミング



【図１５－２１１】

【図15－211】

エラー発生時の出力タイミング



【図１５－２１２】

【図15－212】

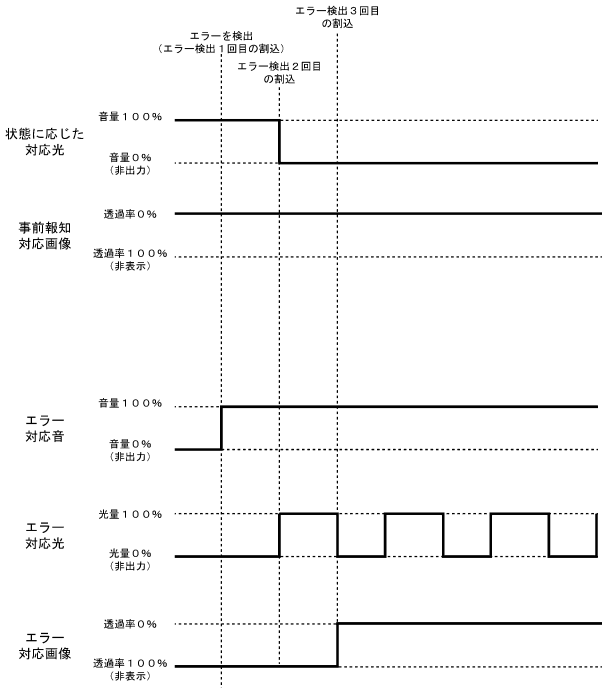
		出力開始タイミング	フェードインの有無	出力終了タイミング	フェードアウトの有無
事前報知	事前報知対応画像	コンプリート機能カウンタ値が９００００以上	有（４Ｆ）	コンプリート機能カウンタ値が８７９９９以下	有（４Ｆ）
警告報知	警告報知対応画像	コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上（大当り遊技中）	無	無	無
コンプリート機能作動報知	コンプリート機能作動対応音	コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上且つ非大当り遊技中	無	出力開始から３０秒後	無
	コンプリート機能作動対応光	コンプリート機能作動対応音の出力開始から２割込	無	無	無
	コンプリート機能作動対応画像	コンプリート機能作動対応光の出力開始から２割込	有（４Ｆ）	無	無
エラー報知	エラー対応音	エラー発生	無	無	無
	エラー対応光	エラー対応音の出力開始から１割込	無	無	無
	エラー対応画像	エラー対応光の出力開始から１割込	無	無	無

※：エラーが発生しておらず且つコンプリート機能が作動していない場合

【図１５－２１３】

【図15－213】

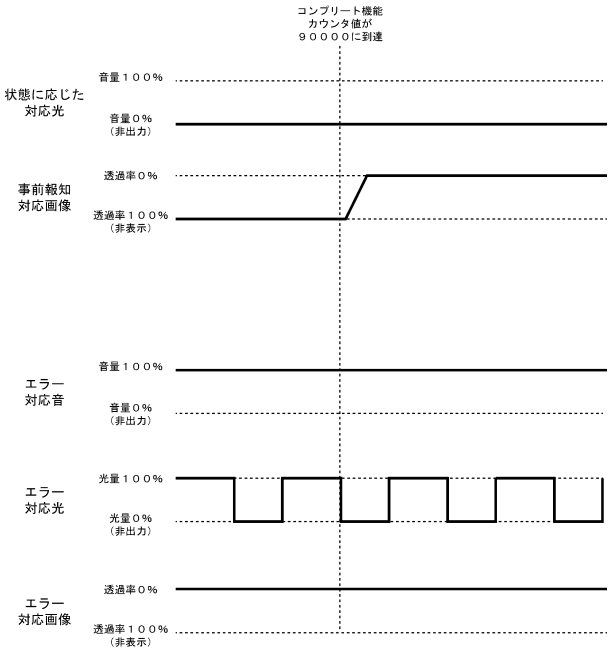
事前報知実行中にエラーが発生した場合



【図１５－２１４】

【図15－214】

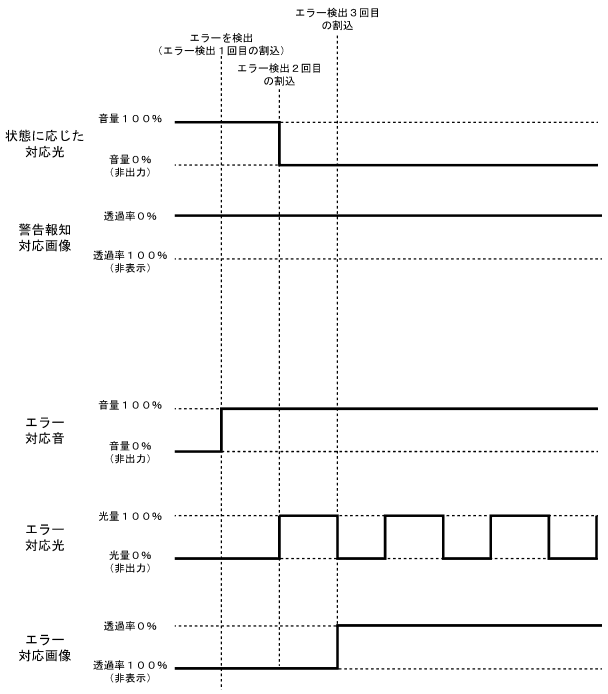
エラー報知中に事前報知が発生した場合



【図１５－２１５】

【図15－215】

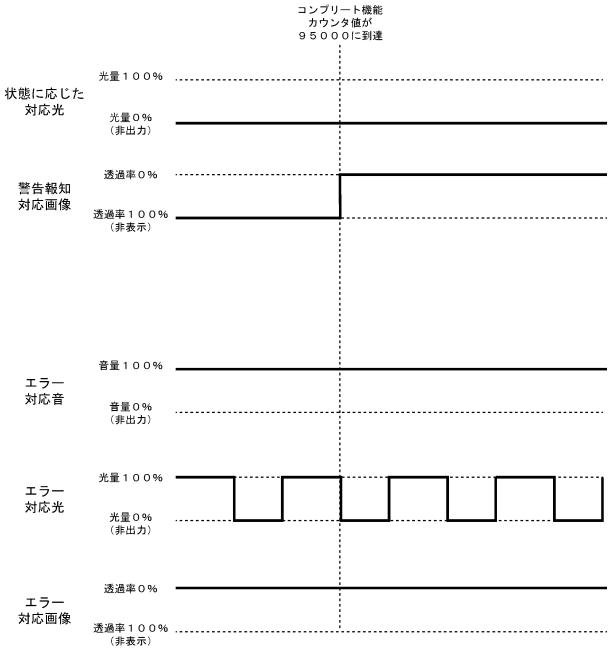
警告報知実行中にエラーが発生した場合



【図１５－２１６】

【図15－216】

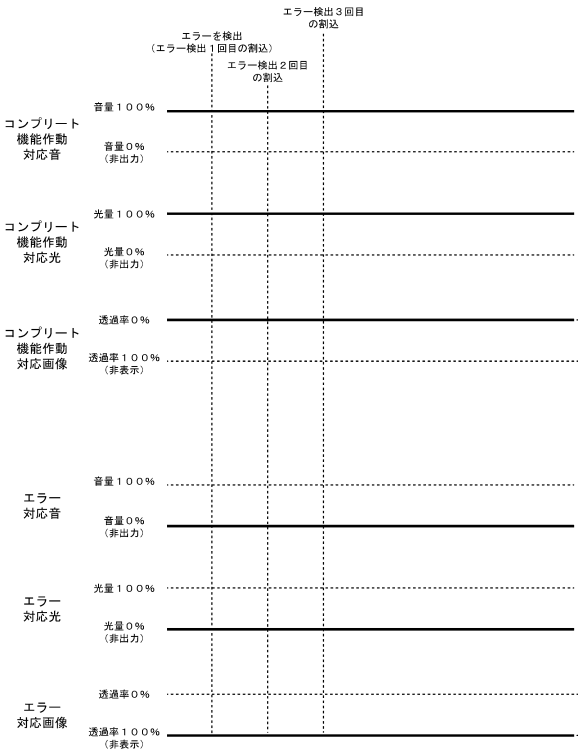
エラー報知中に警告報知が発生した場合



【図１５－２１７】

【図15－217】

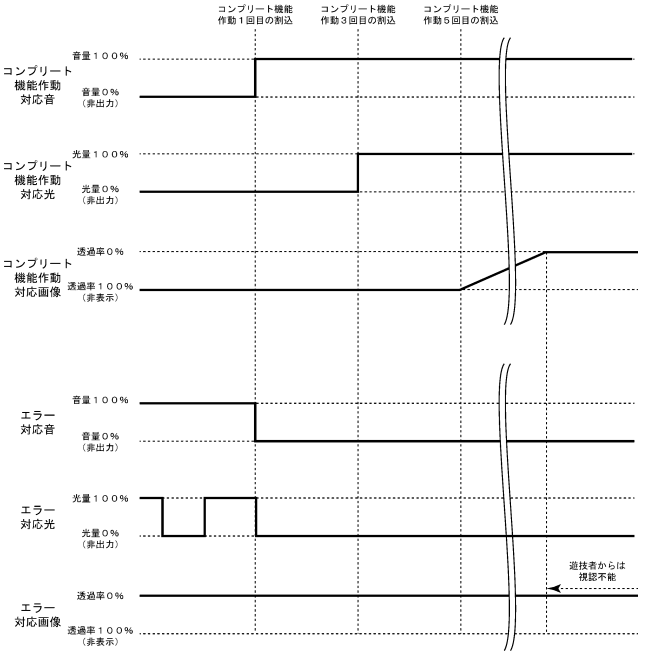
コンプリート機能作動中に電波エラー、磁石エラー以外のエラーが発生した場合



【図１５－２１８】

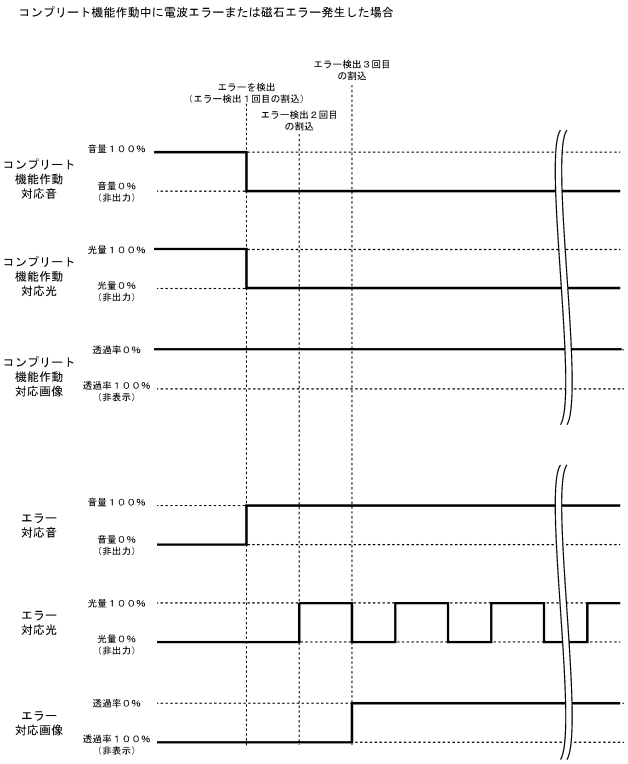
【図15－218】

電波エラー、磁石エラー以外のエラー発生中にコンプリート機能が作動した場合



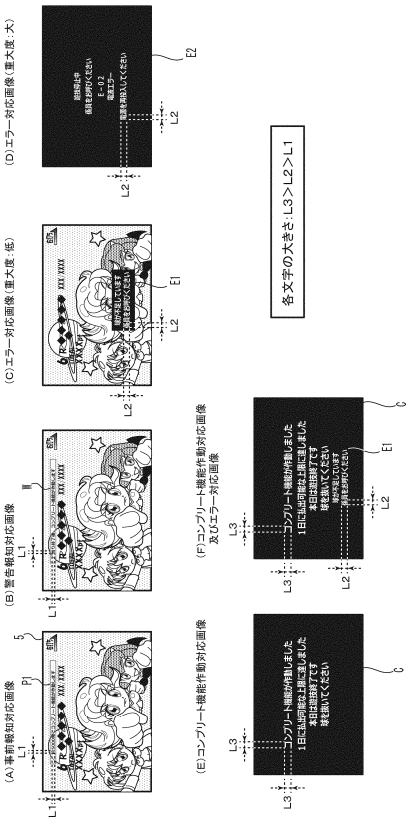
【図１５－２１９】

【図15－219】



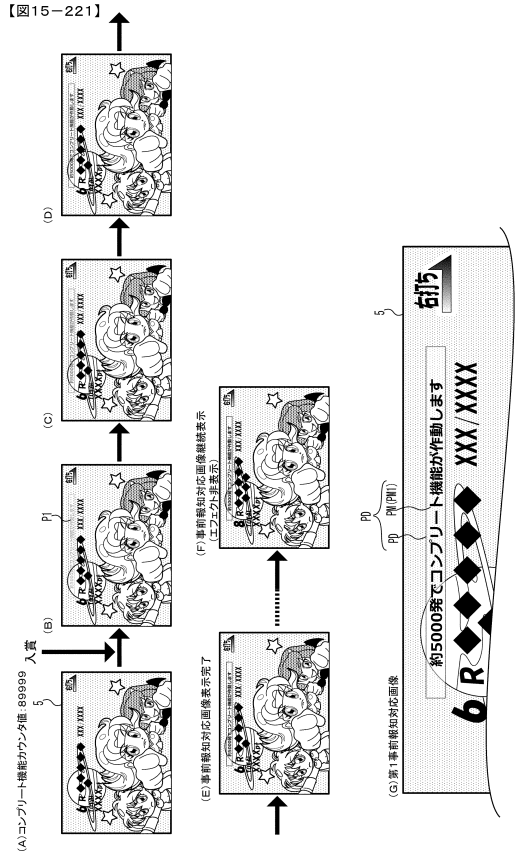
【図１５－２２０】

【図15－220】



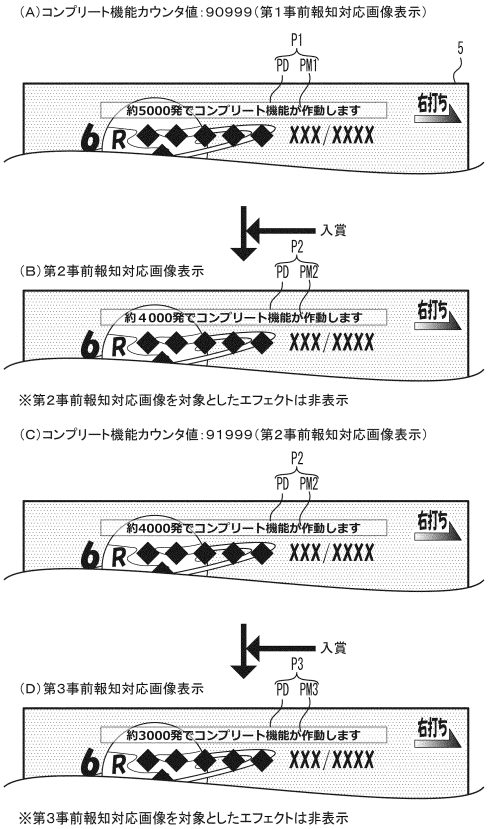
【図１５－２２１】

【図15－221】



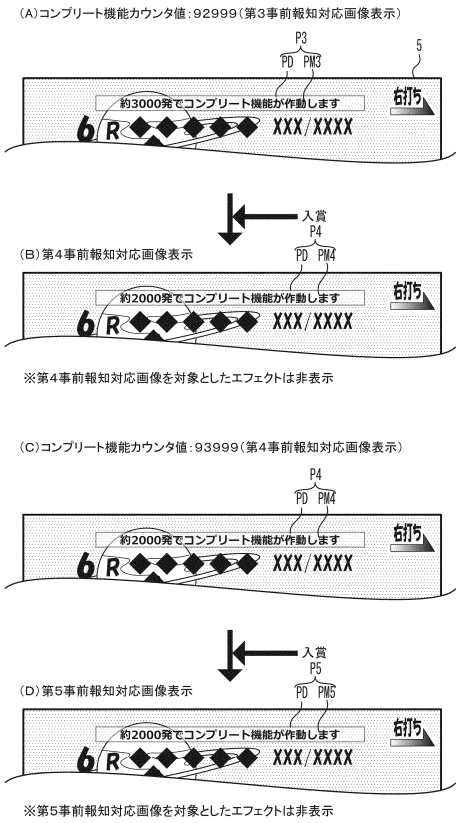
【図１５－２２２】

【図15－222】



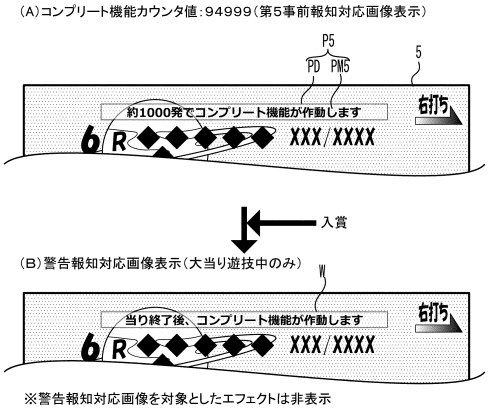
【図１５－２２３】

【図15－223】



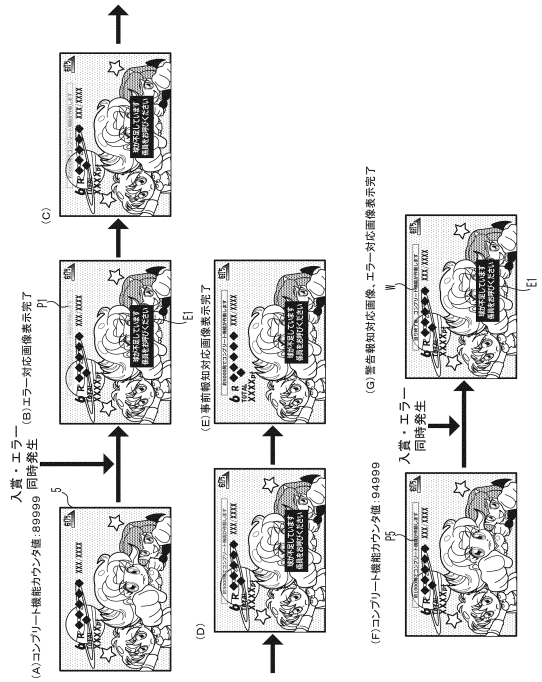
【図１５－２２４】

【図15－224】



【図１５－２２５】

【図15－225】



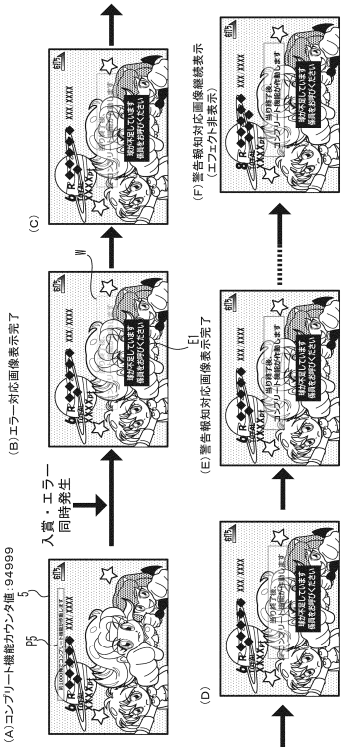
【図１５－２２６】

【図15－226】

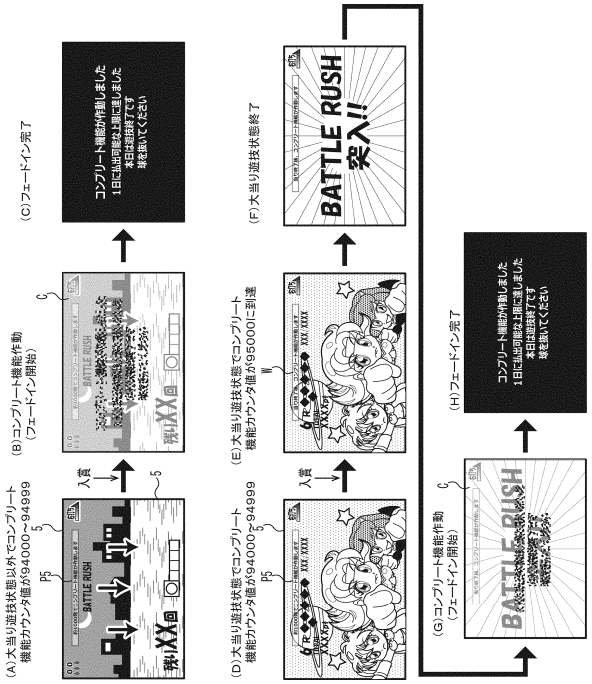
	対象遊技状態		表示位置	フォント種類	フォントサイズ	フォントカラー	エフェクトの種類	
	低Ｂ	高Ｂ	大当り				拡大	装飾
事前報知対応画像	○	○	○	画面上部 ※1	フォントA	小	黒	—	—
警告報知対応画像			○	画面上部 ※1	フォントA	小	黒	—	—
コンプリート機能作動対応画像	○	○		画面中央	フォントB	大	白	—	—
エラー対応画像	○	○	○	画面下部 ※2、※3	フォントB	中	白	—	—

※１：事前報知対応画像と警告報知対応画像は表示位置が重複
※２：エラー対応画像は事前報知対応画像及び警告報知対応画像と表示位置が重複せず
※３：コンプリート機能作動後の重大エラーは画面中央で表示

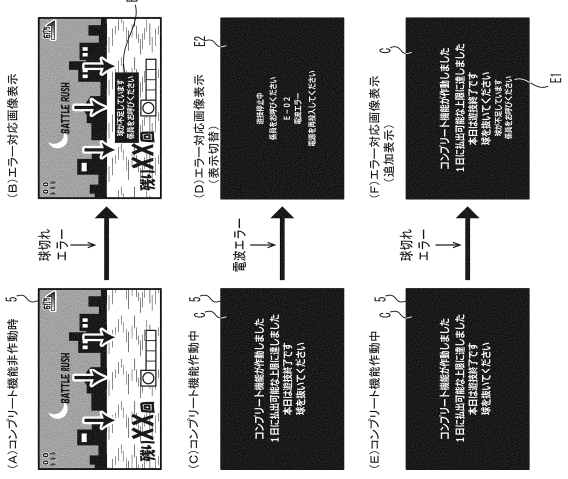
【図１５－２２７】
【図15－227】変形例



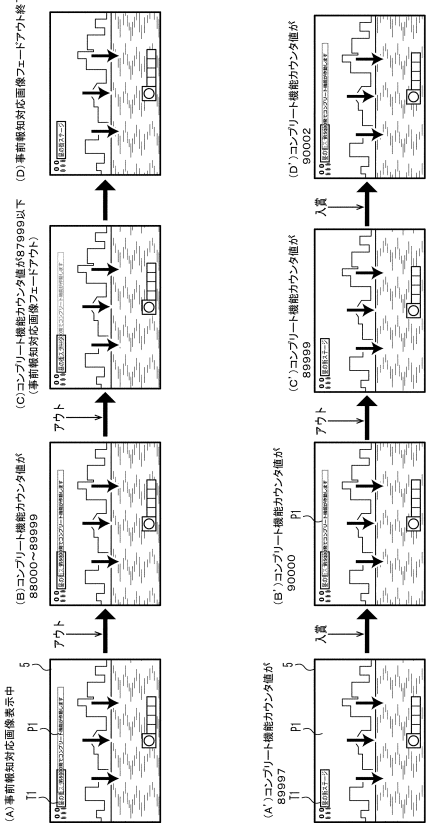
【図１５－２２８】
【図15－228】



【図１５－２２９】
【図15－229】

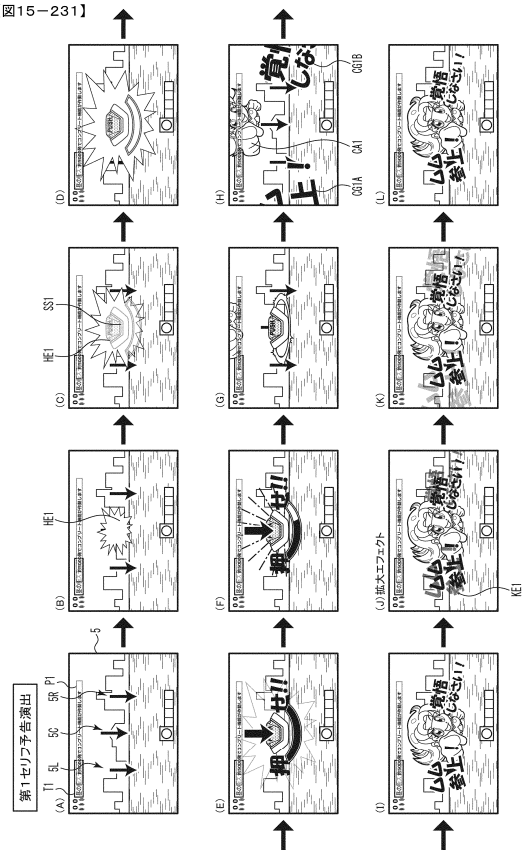


【図１５－２３０】
【図15－230】



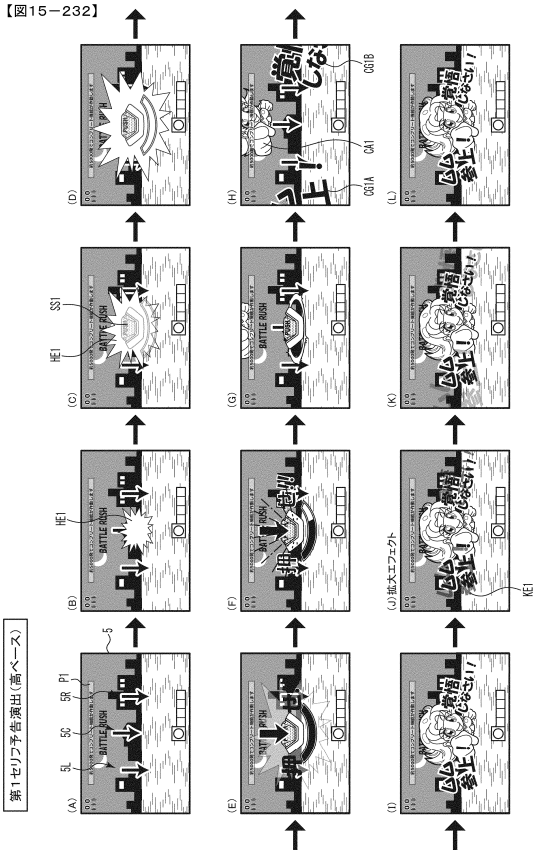
【図１５－２３１】

【図15－231】



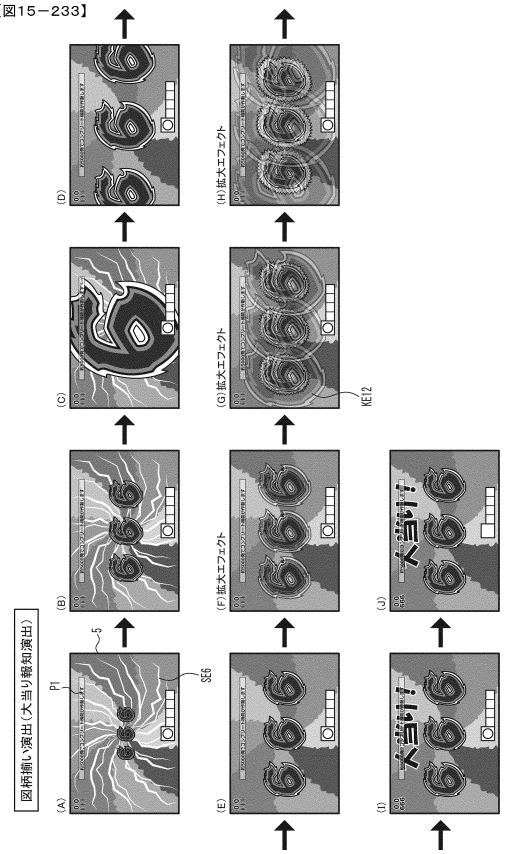
【図１５－２３２】

【図15－232】



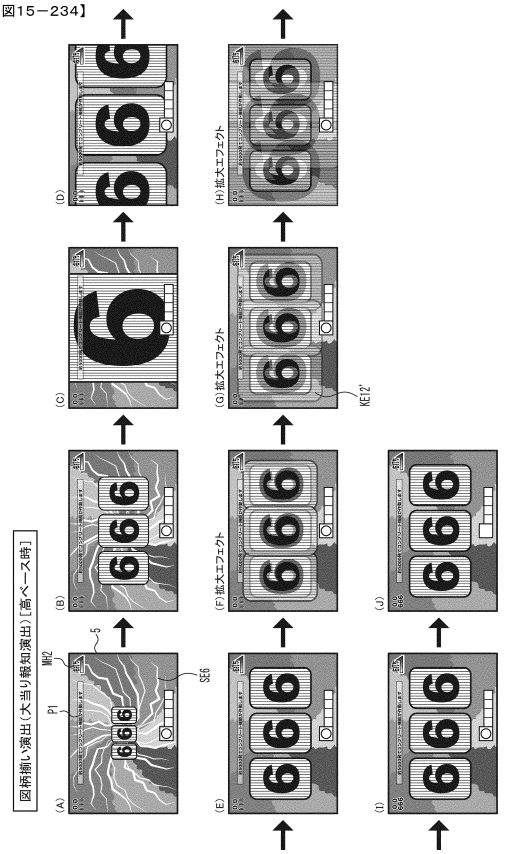
【図１５－２３３】

【図15－233】



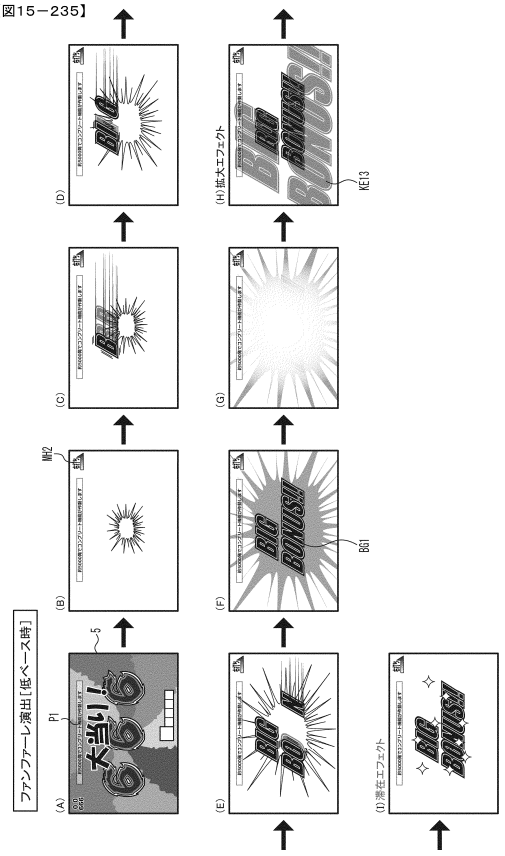
【図１５－２３４】

【図15－234】



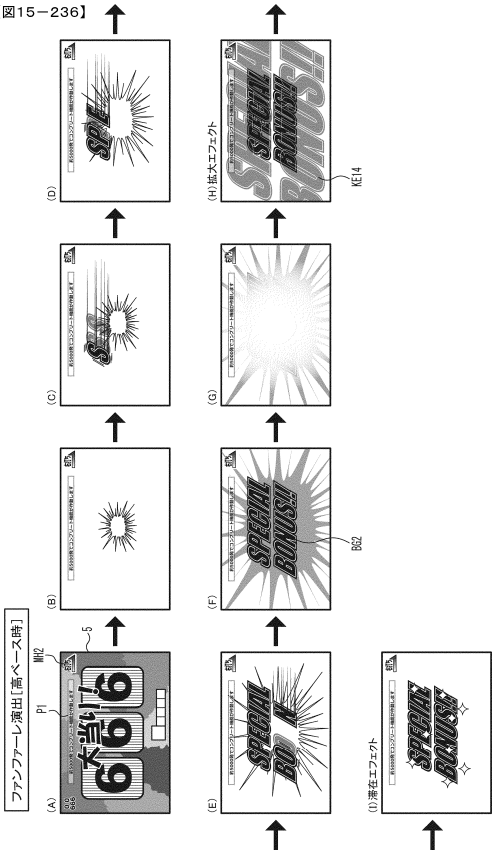
【図１５－２３５】

【図15－235】



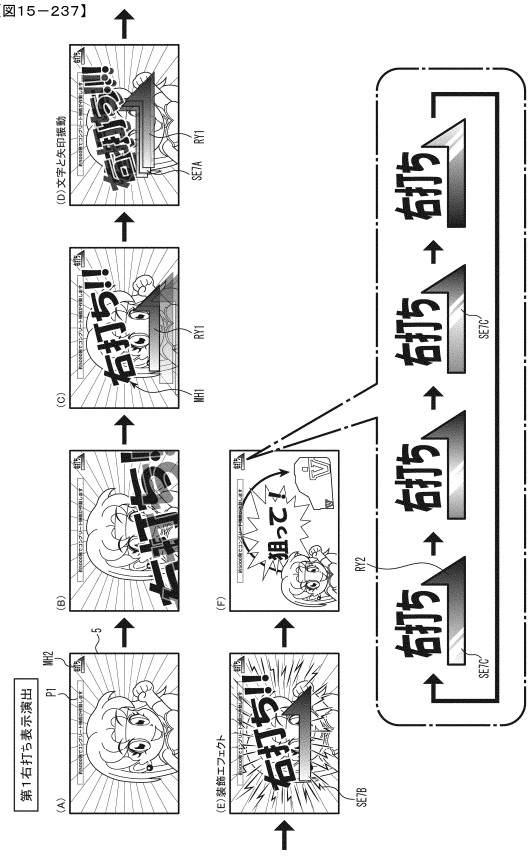
【図１５－２３６】

【図15－236】



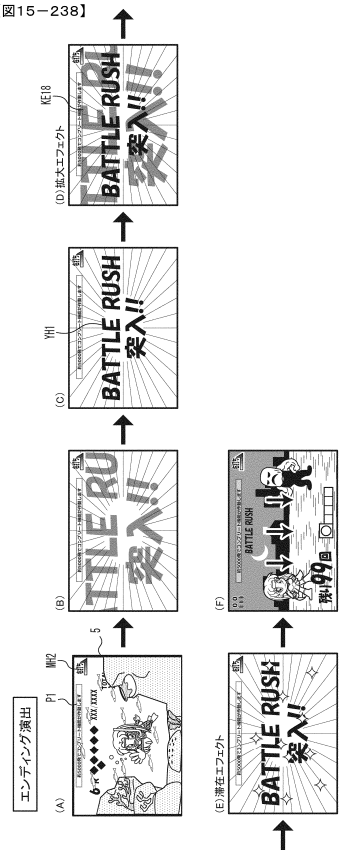
【図１５－２３７】

【図15－237】

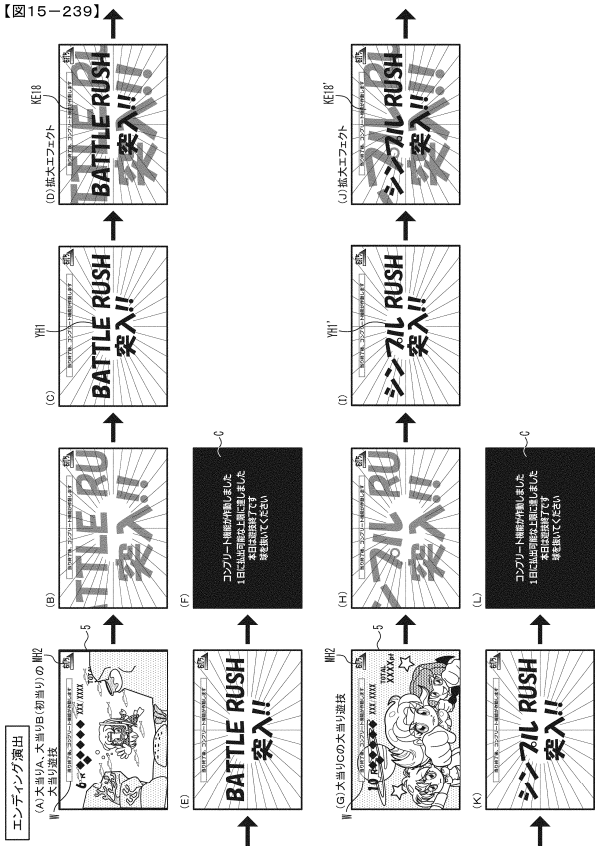


【図１５－２３８】

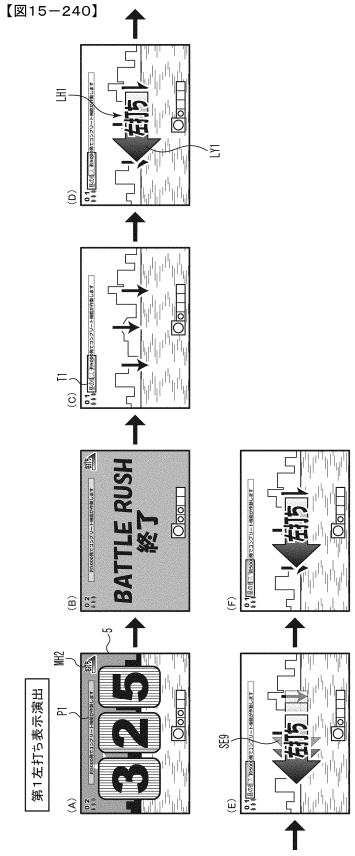
【図15－238】



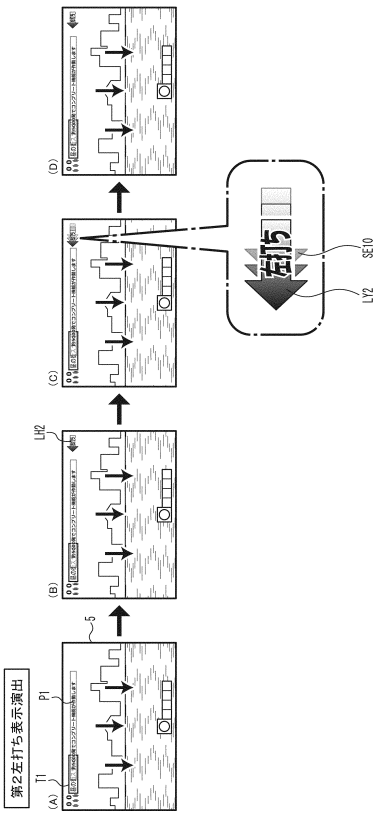
【図１５－２３９】



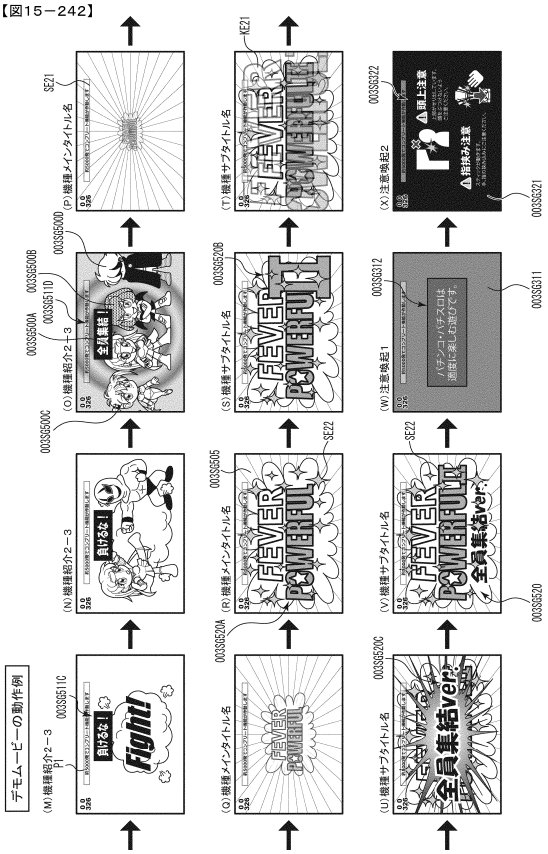
【図１５－２４０】



【図１５－２４１】

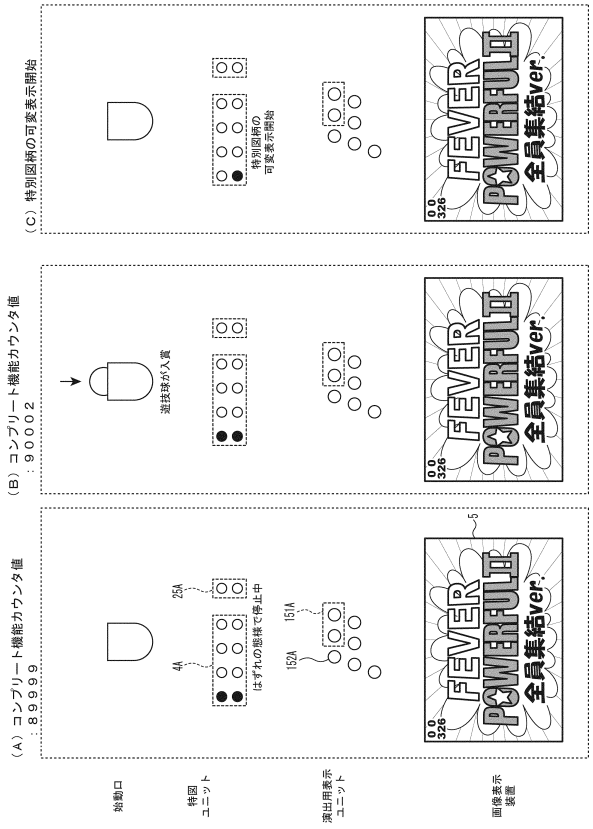


【図１５－２４２】



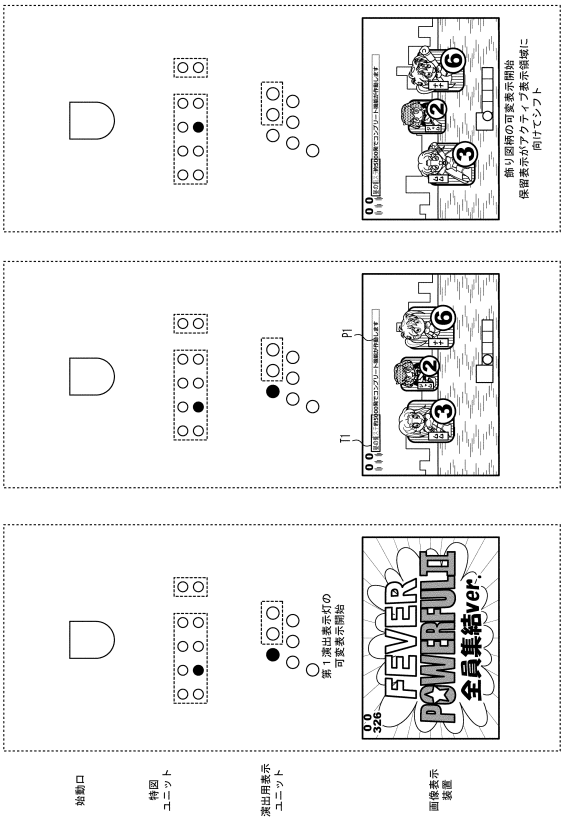
【図１５－２４３】

【図15－243】



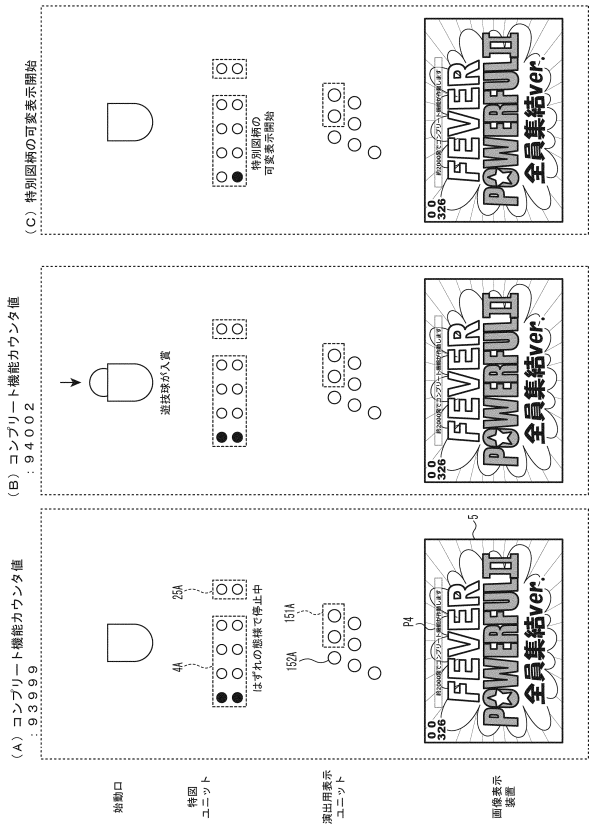
【図１５－２４４】

【図15－244】



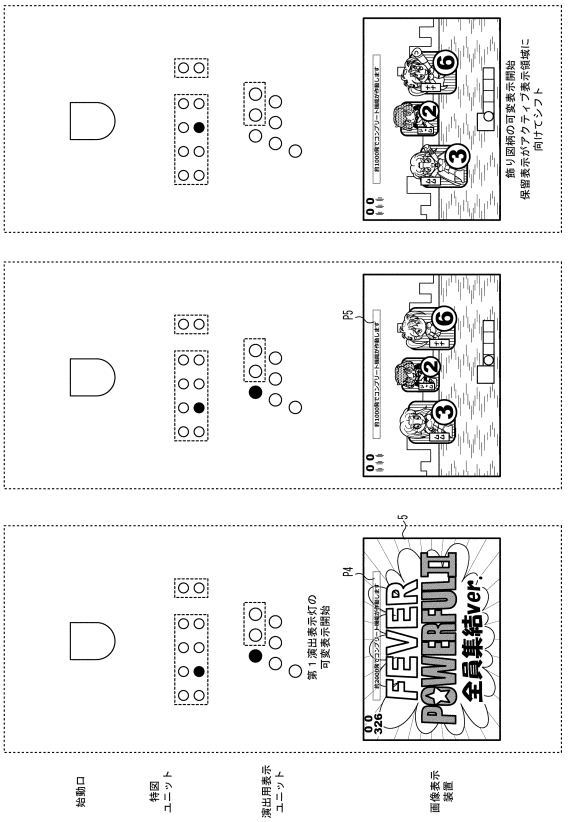
【図１５－２４５】

【図15－245】



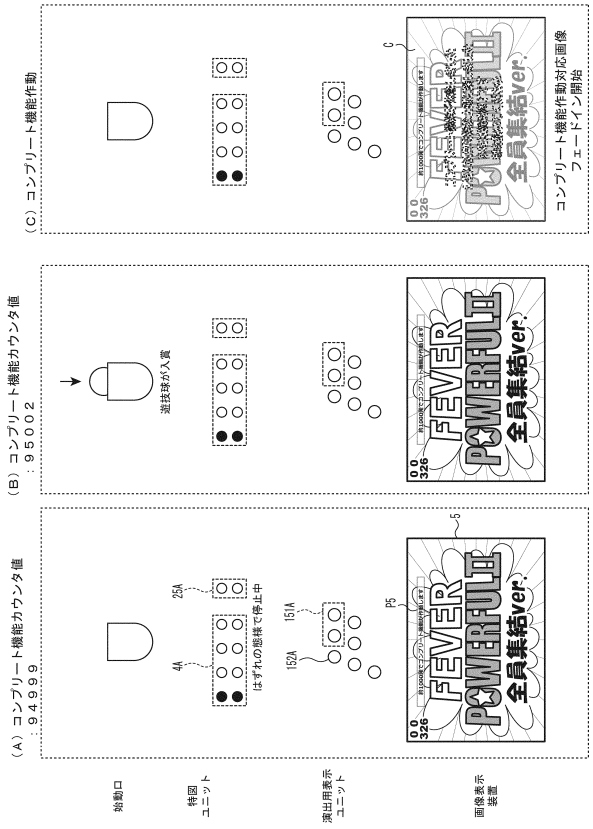
【図１５－２４６】

【図15－246】



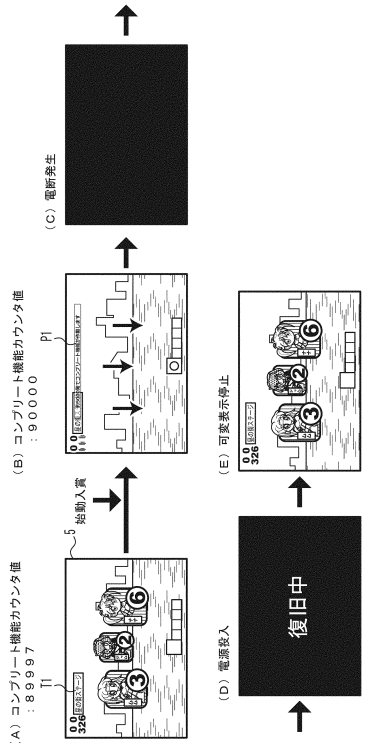
【図１５－２４７】

【図15－247】



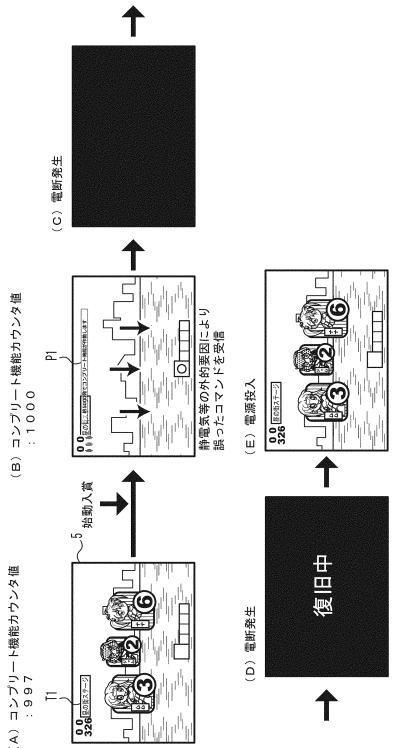
【図１５－２４８】

【図15－248】



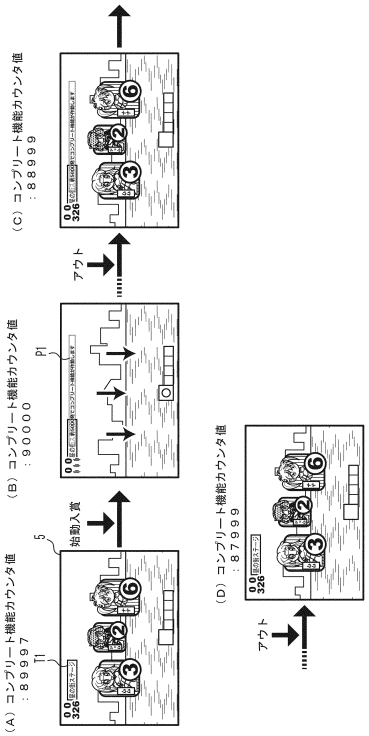
【図１５－２４９】

【図15－249】

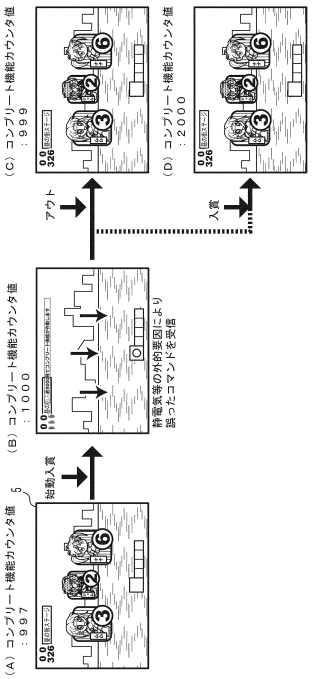


【図１５－２５０】

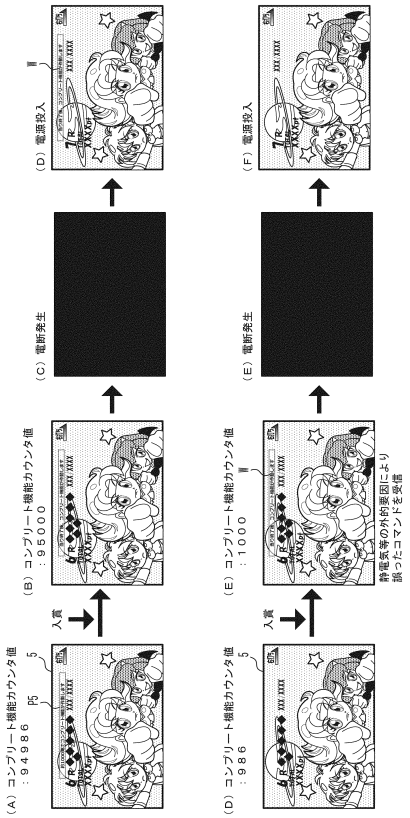
【図15－250】



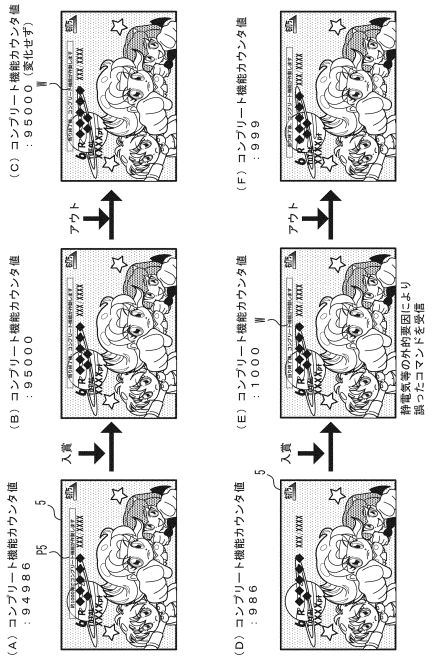
【図１５－２５１】
【図15－251】



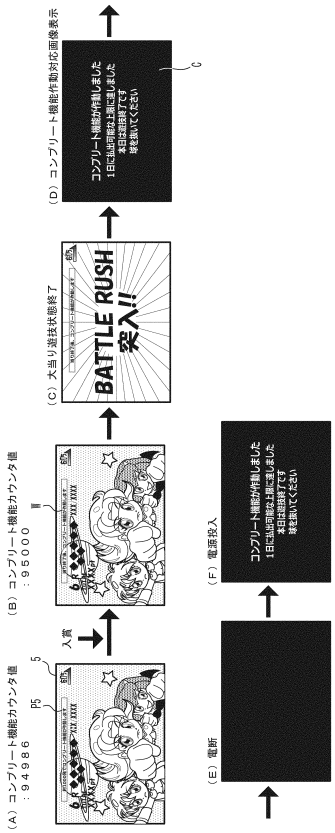
【図１５－２５２】
【図15－252】



【図１５－２５３】
【図15－253】

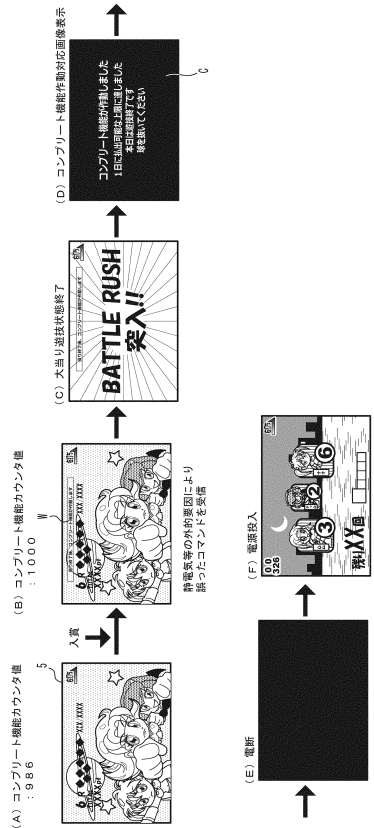


【図１５－２５４】
【図15－254】



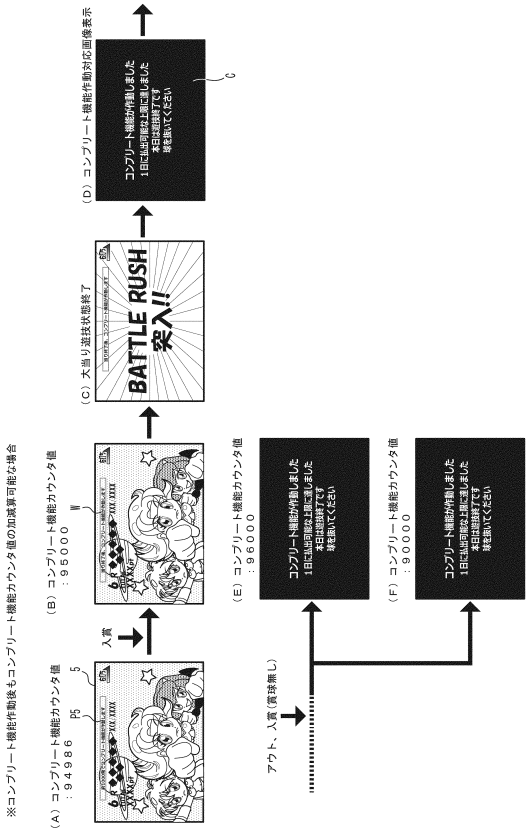
【図１５－２５５】

【図15－255】



【図１５－２５６】

【図15－256】変形例



【図１５－２５７】

【図15－257】変形例

【図１５－２５８】

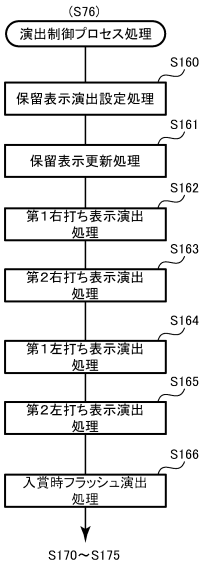
【図15－258】変形例

		出力開始タイミング	フェードインの有無	出力終了タイミング	フェードアウトの有無
事前報知	事前報知対応音	コンプリート機能カウンタ値が９００００以上	無	コンプリート機能カウンタ値が８８０００以下	無
	事前報知対応光	事前報知対応音の出力開始から２割込	無	コンプリート機能カウンタ値が８８０００以下	無
	事前報知対応画像	事前報知対応光の出力開始から２割込	有（４Ｆ）	コンプリート機能カウンタ値が８８０００以下	有（４Ｆ）
警告報知	警告報知対応画像	コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上（大当り遊技中）	有（４Ｆ）	無	無
コンプリート機能作動報知	コンプリート機能作動対応音	コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上且つ非大当り遊技中	無	出力開始から３０秒後	無
	コンプリート機能作動対応光	コンプリート機能作動対応音の出力開始から２割込	無	無	無
	コンプリート機能作動対応画像	コンプリート機能作動対応光の出力開始から２割込	有（４Ｆ）	無	無
エラー報知	エラー対応音	エラー発生	無	無	無
	エラー対応光	エラー対応音の出力開始から１割込	無	無	無
	エラー対応画像	エラー対応光の出力開始から１割込	無	無	無

※：エラーが発生しておらず且つコンプリート機能が作動していない場合

【図１５－２５９】

【図15－259】 変形例



【図１５－２６０】

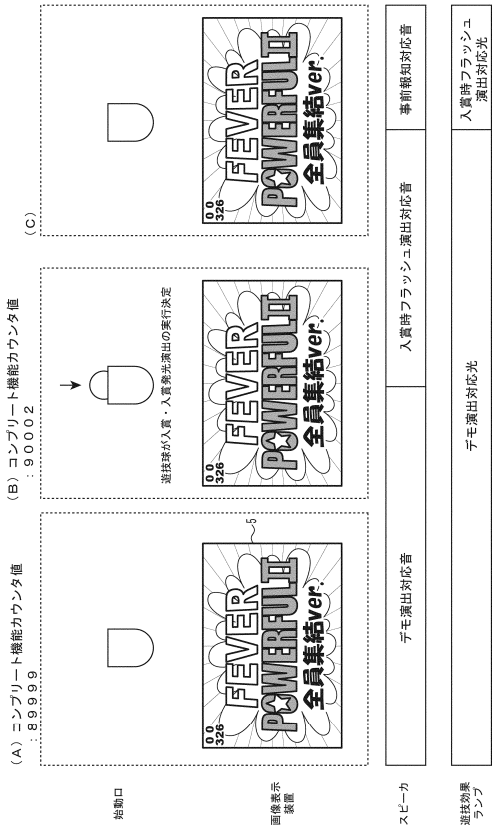
【図15－260】 変形例

入賞時フラッシュ演出の実行決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	実行	非実行
大当り	７０％	３０％
はずれ（非リーチ・その他）	０％	１００％
はずれ（Ｓリーチ）	１０％	９０％

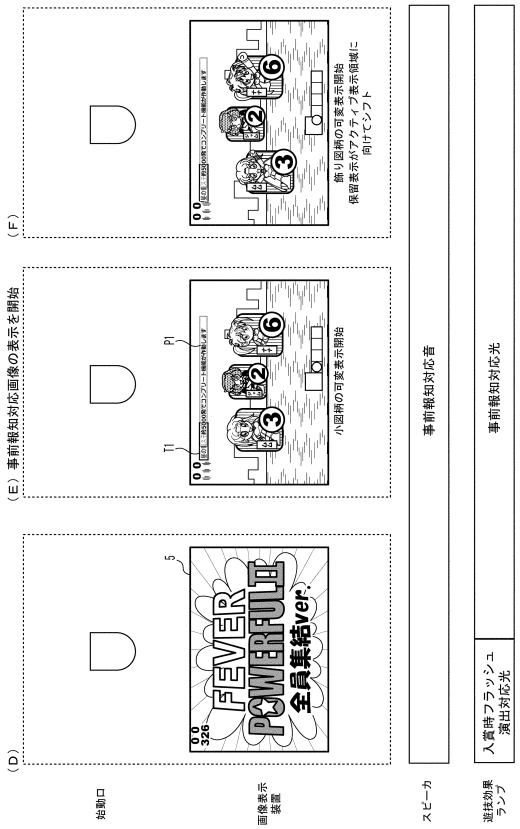
【図１５－２６１】

【図15－261】変形例



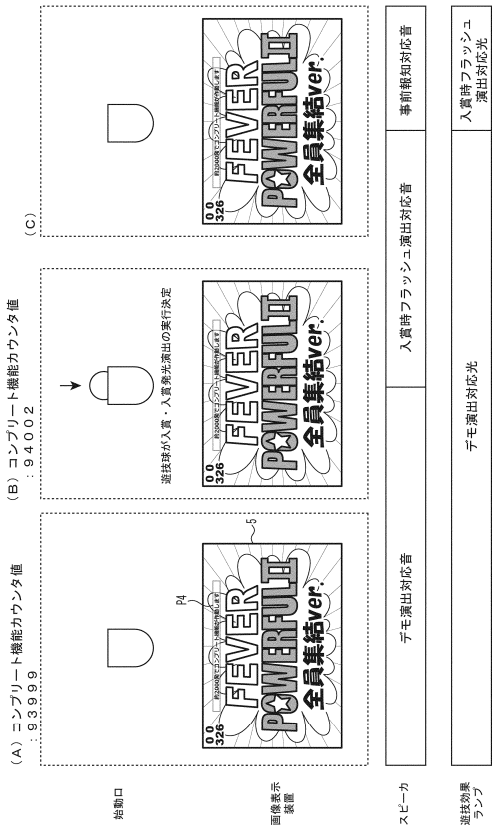
【図１５－２６２】

【図15－262】変形例



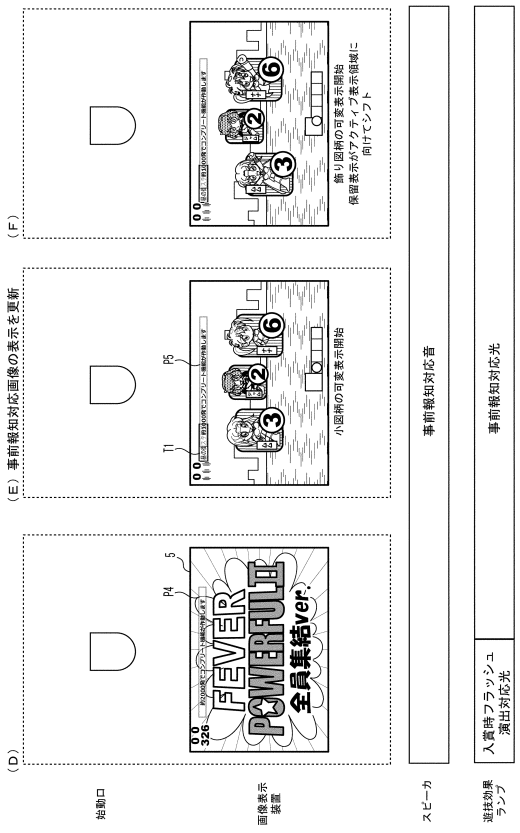
【図１５－２６３】

【図15－263】変形例



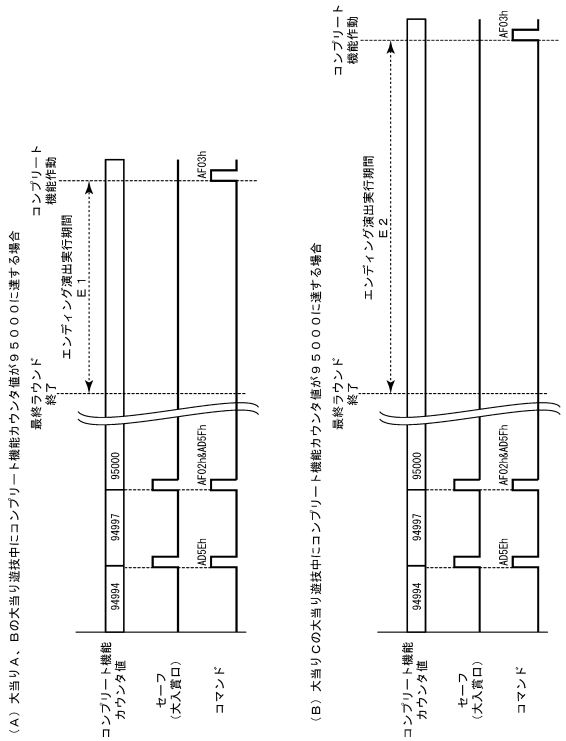
【図１５－２６４】

【図15－264】変形例



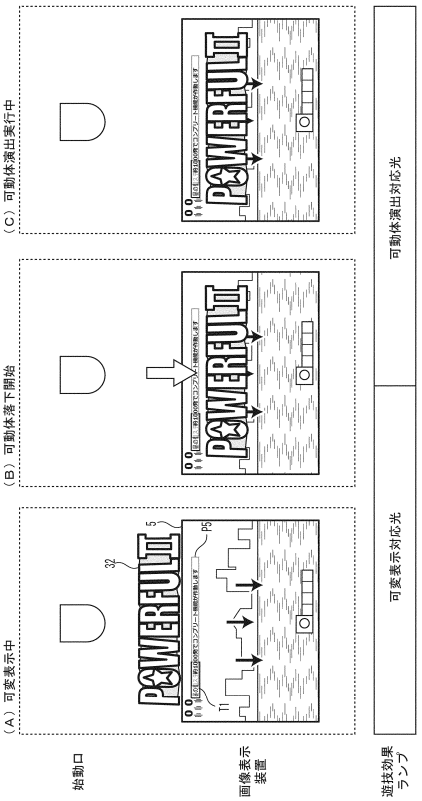
【図１５－２６５】

【図15－265】変形例



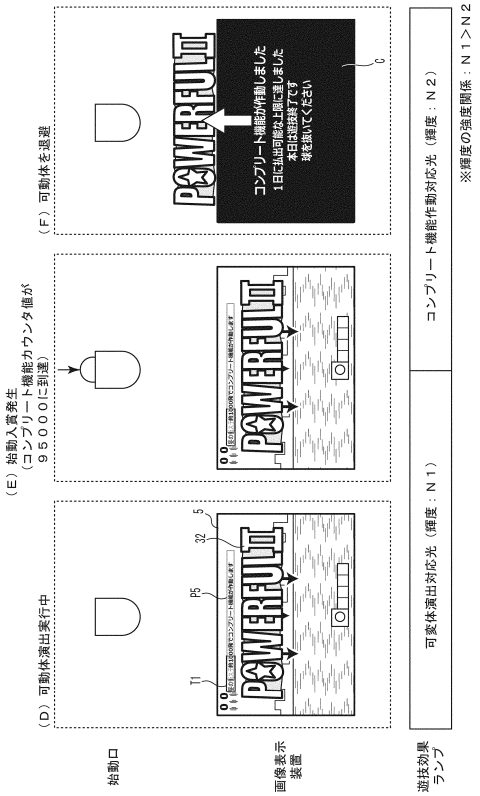
【図１５－２６６】

【図15－266】変形例



【図１５－２６７】

【図15－267】変形例



【図１５－２６８】

【図15－268】ランプデータ

```
//==================================================================
//枠パターン 枠の輝度データテーブル
//==================================================================
const struct S_LAMP        XD___LWU_1_重要度高エラー  [] = {
//                                S①②   ③④   ⑤⑥   ⑦⑧   ⑨⑩   ⑪⑫
//                                    RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x0000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP        XD___LWU_1_コンプリート機能  [] = {
//                                S①②   ③④   ⑤⑥   ⑦⑧   ⑨⑩   ⑪⑫
//                                    RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB
        {  500/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP        XD___LWU_1_重要度低エラー  [] = {
//                                S①②   ③④   ⑤⑥   ⑦⑧   ⑨⑩   ⑪⑫
//                                    RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x300000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000300, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000000, 0x300000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};
};
const struct S_LAMP        XD___ERROR_OFF[] = {
//                                S①---   ③---   ⑤⑥   ------   ⑨⑩   ------
//                                    RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};

//==================================================================
//盤パターン　盤の孫テーブル
//==================================================================

struct S_LAMP_WORK      XD___重要度高エラー[] = {
//
//
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333 },
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x0000000 },
        {END_CODE}
};
struct S_LAMP_WORK      XD___コンプリート機能[] = {
//
//
        {  500/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333 },
        {END_CODE}
};
```